			Druid	en- ufe		vorbereitete zauber			
	\mathbf{D}	RUI	DE.	- 1					
			Stuf bo	en- nus	+		0		
GOTT	HEIT	1			AEQH O		U		
				Q.	Signal Si				
				*	0)%()\\$ist	000		000	
*			DRUIDE		-				
Druiden- stufe	-	Naturg	espür	.1			1		
1		+2 aur	Wissen (Natur) und Überl pathie	eben	skunst				
			Einstellung eines Tieres verbessern						
2		Unterho Mit voll	Unterholz durchqueren Mit voller Bewegungsrate durchs Unterholz bewegund dadurch keinen Schaden nehmen			gen			
		una aa							
3		Spurlos Keine S	Spurloser Schritt Keine Spuren hinterlassen; es sei denn, du tust (i			es absichtlich	2		
		Lockruf der Natur widerstehen							
4			+4 auf Rettungswürfe gegen Feen und Pflanzen Tiergestalt						
				leines oder mittelgroßes Tier			-		
9		Immuni	ı nität gegen Gift ın gegen jedes Gift						
-	12 Ta		Tausend Gesichter						
13			as Aussehen jederzeit ändern						
15		Zeitlose	er Körper icht mehr, kann magisch	nicht	r nealtert we	orden			
				mont			4		
RW geg	on		ZAUBER Zauber _ Grund	Roni	uszauher				
Zaube			Zauber = Grund- + zauber +	DOIN	4 8 5				
		0			WE - WE -				
		1		P	777		5		
		2		-					
		3							
		4					-		
		5		-	+ $+$		6		
		6			+				
		7			$\downarrow \downarrow$				
		8					-		
		9					7		
RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad									
Konzentr	Konzentration = WE + Zauber-								
Konzenti					stufe				
M mrnn			MIT DER NATUR		#		8		
	X TIERGEFÄHRTE □ DOMÄNE Name des Tiergefährten								
Art	Art						9		
7114									
TIEREMPATHIE						SCHRIFTROLLEN		TRÄNKE	
TIEREM	PATH			7					
BONUS Druidenstufe Sonstiges									
= CH + +									
TIERGESTALT									
Anzahl pro Tag Heute verwendet									
Aktuelle Ge	tetpe			1					
ARRIGORE GE	Juil								
~				_					