

Erscheinung

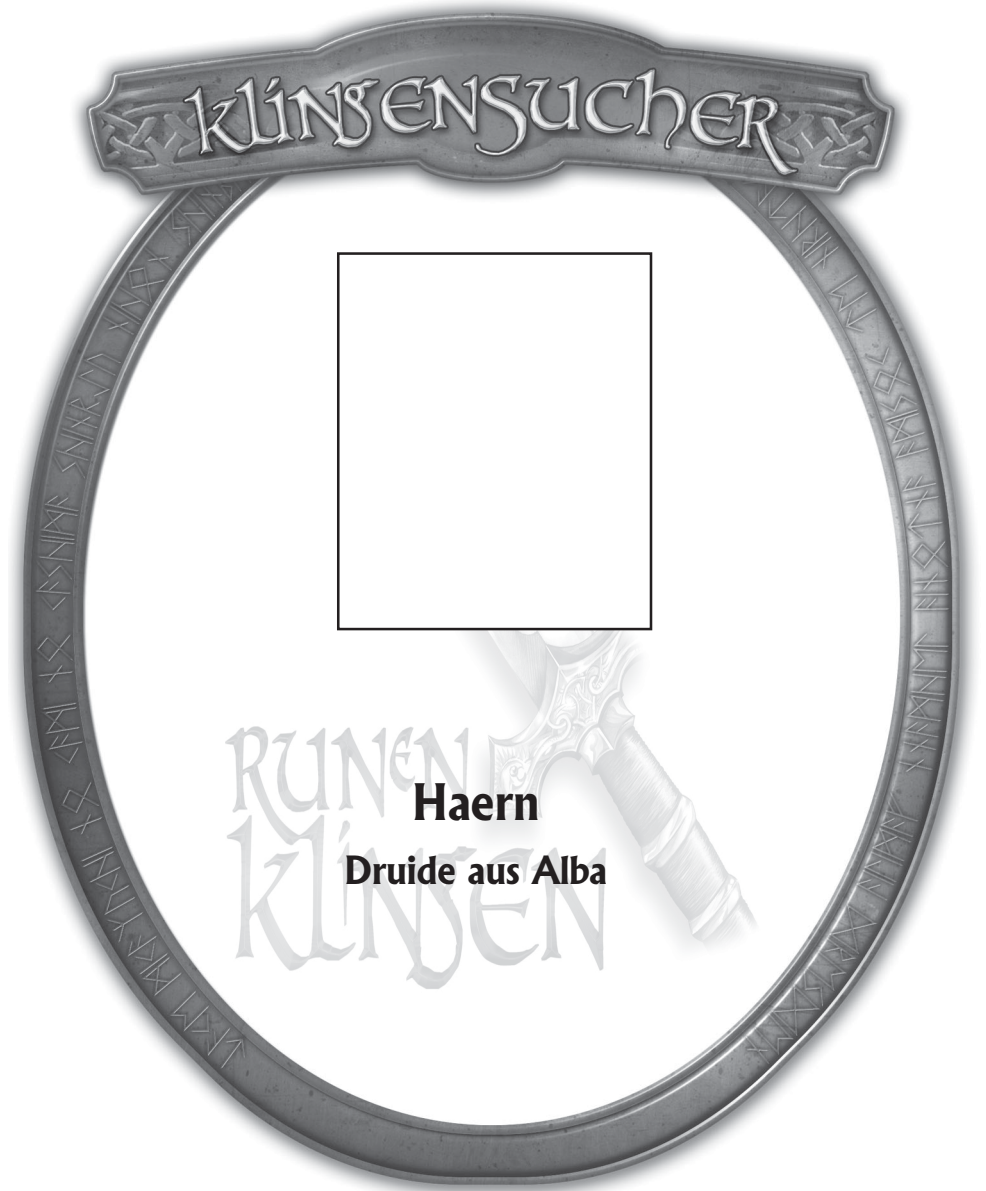
Wohlansichtlich, aber hager, beinahe schwächling, so würde man dich vom ersten Eindruck beschreiben. Dabei bist du durchaus drahtig, vor allem aber wesentlich stärker, als man dir das von deiner Erscheinung her zutraut. Du hast einen länglichen Schädel und dünnes, rotblondes Haar. Als Ausgleich ziert ein dichter Bart dein Gesicht. Unter buschigen Augenbrauen blicken deine grün-braunen Augen aufmerksam in die Welt. Deine Haut ist an den Händen und im Gesicht wettergegerbt, was auf häufigen Aufenthalt in freier Natur schließen lässt. Wie für Druiden typisch, bist du in weite, walende Gewänder gehüllt.

Vergangenheit

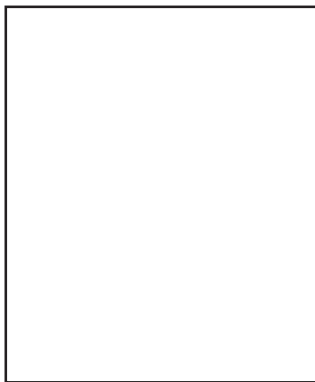
Du bist der Sohn eines twyneddischen Druiden, der sich im umstrittenen Grenzland der Gwinel-Berge um die Anhänger seines Glaubens kümmert, und einer albischen Kräuterfrau. Wie dein Vater verehrst du nicht die albischen Götter, sondern gehst die alten Wege der Druiden, der Wahrer der Natur und des Gleichgewichts der Kräfte, wie ihr euch selbst seht. Hier im Grenzland zu Clanngadarn ist das nicht unbedingt selten.

Die Angeberei und das Imponiergehabe der jungen Männer deiner Heimat, die als gefährliche Krieger erscheinen wollen, waren nie deine Sache. Du hältst es mehr mit dem Köpfchen. Daher bist du schon früh in die Fußstapfen deines Vaters getreten und hast die langwierige und anstrengende Ausbildung zum Druiden auf dich genommen. Meistens bist du schweigsam und in dir ruhend wie ein Baum. Hinter deiner ruhigen Art verbirgt sich indes ein wacher Geist.

In Morvill hast du für deinen Druidenzirkel wichtige Dinge zu erledigen (vergleiche dazu die Zwischenspiele beim Lernen im Abenteuer *Wolfswinter*), bevor es für dich weiter auf Wanderschaft geht, um dein Wissen zu mehren. Deine Tätigkeit als Druiden zwingt dich in Alba zu Heimlichtuerei und Verschwiegenheit, da die Priester der albischen Götter und auch einige albische Adlige die Konkurrenz aus dem Nachbarland nicht gerne sehen. Nervan ist zum Glück frei von allen Vorurteilen. Erschwerend kommt hinzu, dass du trotz deiner beachtlichen Fähigkeiten immer noch nicht völlig deine angeborene Schüchternheit überwunden hast. Oft steht sie dir mehr im Wege, als dir (und auch deinem Vater als Hochdruiden des Zirkels) das lieb ist. Deine Wanderschaft hat daher noch einen anderen Zweck: Du sollst endlich lernen, dich selbst zu finden, um selbstbewusster auftreten zu können.



Figur	Haern		
Typ	Druide	Grad	3
Heimat	Alba	Stand	Mittel-schicht
Gestalt	mittelgroß, schlank		Alter 27
rechts-	<input checked="" type="checkbox"/>	links-	<input type="checkbox"/>
		beidhändig	<input type="checkbox"/>
Stärke	95	Konstitution	62
Geschicklichkeit	73	Intelligenz	87
Gewandtheit	89	Zaubertalent	84



14 LP											
19 AP											

Bonus auf

Angriff	0	Abwehr	+1
Ausdauer	+3	Schaden	+3
Bewegungsweite	24		
Bewegungsweite mit LR	24		

Verteidigung

Resistenz +14

Abwehr +13

Rüstung

Lederrüstung (LR)

-2 bei LP-Verlusten

Angriff	EW	Schaden
Dolch	+7	1W6
Keule	+7	1W6+2
Schleuder	+7	1W6-1

Zaubern	+14	

Angriffs- und Schadensbonuse sind eingerechnet.

Fertigkeiten **EW**

Geländelauf +12

Klettern +12

Lesen v. Zauberschrift +12

Naturkunde +8

Pflanzenkunde +8

Tierkunde +8

Überleben +12

Wahrnehmung +5

Zauberkunde +8

Sprachen:

Albisch +12/+12

Twyneddisch +12/+12

Comentang +12/-

ungelernte Fertigkeiten

Balancieren	+ (8)
Baukunde	+ (0)
Fallen entdecken	+ (0)
Fallenmechanik	+ (0)
Fallenstellen	+ (1)
Fangen	+ (8)
Geheimm. öffnen	+ (1)
Geländelauf	+ (8)
Kampftaktik	+ (5)
Klettern	+ (8)
Reiten	+ (5)
Rudern	+ (3)

ungelernte Fertigkeiten

Sagenkunde	+ (0)
Schleichen	+ (3)
Schlösser öffnen	+ (0)
Schwimmen	+ (3)
Springen	+ (8)
Spurenlesen	+ (0)
Stehlen	+ (3)
Suchen	+ (3)
Tarnen	+ (3)
Tauchen	+ (9)
Wagenlenken	+ (3)

EP:

ESch:

Besitz

Kleidung & Rüstung: Lederrüstung, Lederschuhe

am Waffengurt: Dolch, Keule, Schleuder, Lederbeutel mit Kieselsteinen

im Rucksack: Feuertopf aus Ton, Feuerstein und Zunder, 10 Rationen Hartkäse, Feldflasche mit 2 Liter Wasser, 2 Amphoren Zauberöl

Mantel aus Fuchsfell, Schlafsack, warme Decke

Geld: 38 GS

Haerns Zauber (Zaubern + 14)

Zd - Zauberdauer | Rw - Reichweite |
Wb - Wirkungsbereich | Wd - Wirkungsdauer

Angst 1 AP je Wesen

Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb bis zu 10 Wesen
| Wd 10 min
Jagt bis zu 10 Wesen Angst ein, so dass
sie von sich aus nicht angreifen.

Fesselbann 2 AP pro Grad des Opfers

Zd 10 sec | Rw 30 m | Wb 1 Wesen | Wd 10 min
Fesselt Gliedmaßen des Opfers.

Macht über die belebte Natur 2 AP je Grad

Zd 10 sec | Rw 30 m | Wb 1 Wesen ja Grad
| Wd mind. 2 h
Kontrolle über Tiere, solange sie die Hälfte
ihrer LP/AP haben; während aktiver Kontrolle
keine anderen Handlungen möglich.

Rindenhaut 2 AP

Zd 10 sec | Rw Berührung | Wb 1 Wesen |
Wd 10 min
Die borkige Haut schützt wie Kettenrüstung
(-3 LP); bei leichten Treffern werden auch
AP-Verluste verringert, bei schweren Treffern
nicht; verringert Bewegungsweite um 4.

Schwarm 2 AP

Zd 10 sec | Rw 50 m | Wb - | Wd 1 min
Zauberer kontrolliert Schwarm fliegender
Insekten und kann diesen einmal pro Runde
einen Gegner angreifen lassen.

Schwarm (Grad 8 - EP 1):

30 LP, 30 AP - OR - St 01, Gw 90, B30

Angriff: Kollektivangriff+12 (1W6 AP; verursacht keine LP-Verluste) - Abwehr+15, Resistenz+15

Tiersprache (Vögel) 4 AP

Zd 20 sec | Rw 15 m | Wb Zauberer | Wd 2 min
Verständigung mit Vögeln. Diese greifen von
sich aus den Zauberer nicht an.

Wandeln wie der Wind 1 AP

Zd 1 sec | Rw - | Wb Zauberer | Wd 10 min
Zauberer bewegt sich, ohne Geräusche zu
verursachen und ohne Spuren zu hinterlassen.

Wasseratmen 2 AP

Zd 10 sec | Rw Berührung | Wb 1 Wesen | Wd
8 h
Verzauberter kann unter Wasser atmen, erleidet
-2 auf EW:Angriff und WW:Abwehr. Keine anstrengende
Tätigkeiten und keine Gedankenzauber möglich.

Wundersame Tarnung 1 AP

Zd 1 sec | Rw - | Wb Zauberer | Wd 30 min
+12 auf EW:Tarnen in natürlicher Umgebung
mit Pflanzenbewuchs.

Zähmen 1 AP je Grad des Tieres

Zd 1 sec | Rw 30 m | Wb 1 Wesen je Grad
des Zauberers | Wd 2 h
Verzauberte Tiere greifen nicht an, solange
sie oder ihre Jungen nicht direkt bedroht sind.

Haerns besond. Besitztümer

Zauberöl

Wird das leicht entflammbare Öl entzündet,
brennt es 10 Minuten lang mit 1 m hoher
Flamme. Wer sich diesem Feuer aussetzt,
verliert 1W6 LP pro Runde bzw. zurückgelegtem
Meter.

Du trägst aus rituellen Gründen keine Metallrüstungen
und darfst keine Waffen aus geschmiedetem oder
gegossenem Metall benutzen. Du benutzt Dolche
und Äxte mit Feuersteinklingen sowie hölzerne
Keulen und verschießt mit deiner Schleuder nur
Kieselsteine.

Haerns Fertigkeiten

Geländelauf

Mit voller Geschwindigkeit um und über
Hindernisse; ein EW pro Runde.

Klettern

Freihändig an Mauern, Felswänden und
astlosen Baumstämmen hoch klettern.

Lesen von Zauberschrift

Lesen und Schreiben der arkanen Symbole,
mit denen magische Formeln aufgeschrieben
werden.

Naturkunde

Schnelles Reiten auf Pferd, Kamel usw.;
EW nur in extremen Situationen nötig.

Pflanzenkunde

Wissen über Pflanzen (Aussehen, Vorkommen,
Gefährlichkeit, Lebensweise usw.). Keine
Kenntnisse über Pflanzen magischer Natur
oder über die Verwendung von Pflanzen in
der Heilkunde.

Tierkunde

Wissen über Tiere (Aussehen, Vorkommen,
Gefährlichkeit, Lebensweise usw.).

Überleben

Kann auf sich allein gestellt in der Wildnis
überleben und Naturgefahren überstehen.
EW beim Beschaffen von Nahrung.

Wahrnehmung

Ungewöhnliches fällt auf; hilft auch bei
Suche nach Geheimtüren usw.

Zauberkunde

Wissen über Zauber, Gebräuche von
Zauberern und magische Gegenstände.