

Druide — Wiederherstellung

ENTWURF · Stufe 3 · Werte und Regeln sind noch nicht vollständig geprüft.

CHARAKTERNAME

Du bist die Hand der Natur: Wo jemand fällt, bringst du ihn zurück auf die Beine, und wo Gegner anrücken, halten Ranken und Flammen sie auf. Ohne dringenden Heilbedarf greifst du selbst ein. Drei Empfehlungen führen dich durch jeden Zug.

SPIELWEISE
Heilung / Naturmagie

SCHWIERIGKEIT
■ ■ □ Mittel bis
anspruchsvoll

REGELGRUNDLAGE
(D&D)
Druide



DEINE AUFGABE IN DER GRUPPE

Du bist die Heilkraft der Gruppe: Du holst Verletzte zurück, hältst Gegner mit Pflanzen auf und hilfst mit Naturmagie.

SO SPIELT ES SICH

Je nach Lage wählst du Flammen schleudern, wenn niemand Hilfe braucht, Heilendes Wort für einen Verbündeten bei o TP oder Beistand des Landes, wenn Verletzte und Gegner zusammenstehen.

AUCH AUSSERHALB DES KAMPFES

Du kennst dich mit Natur, Heilkräutern und Tieren aus. Magie hilft dir beim Erkunden und bei der Orientierung.

GUT ZU WISSEN

Weitere Zauber und Formen stehen zum Nachschlagen bereit. Die Tiergestalten sind noch nicht vollständig erfasst und werden mit den Formregeln ergänzt.

ERSCHEINUNG / BESONDERES MERKMAL

Zum Beispiel eine Narbe, eine besondere Frisur oder ein Erinnerungsstück.

MOTIVATION / GRUPPENBINDUNG

Was treibt dich an, und was verbindet dich mit der Gruppe?

EIGENART

Zum Beispiel neugierig, trocken im Humor oder besonders hilfsbereit.

Druide — Wiederherstellung

ENTWURF · Stufe 3 · Werte und Regeln sind noch nicht vollständig geprüft.

CHARAKTERNAME

KLASSE / UNTERKLASSE
Druide
Zirkel des Landes

HINTERGRUND / SPEZIES
Hüter eines Hains
Elf: Waldelf

RÜSTUNGSKLASSE
15

TREFFERPUNKTE ·
MAX.
24

INITIATIVE
+2

BEWEGUNG · METER
10

ÜBUNGSBONUS
+2

Intelligenz	+0
Attributswert	10
Rettungswurf	+2
Arkane Kunde	+5
Geschichte	+0
Nachforschungen	+0
Naturkunde	+5
Religion	+2

Stärke	-1
Attributswert	8
Rettungswurf	-1
Athletik	-1

Geschicklichkeit	+2
Attributswert	14
Rettungswurf	+2
Akrobatik	+2
Fingerfertigkeit	+2
Heimlichkeit	+2

Konstitution	+2
Attributswert	15
Rettungswurf	+2

Weisheit	+3
Attributswert	17
Rettungswurf	+5
Mit Tieren umgehen	+5
Motiv erkennen	+5
Heilkunde	+5
Wahrnehmung	+5
Überlebenskunst	+5

Charisma	+0
Attributswert	10
Rettungswurf	+0
Auftreten	+0
Einschüchtern	+0
Täuschen	+0
Überzeugen	+0

TREFFERPUNKTE IM SPIEL

AKTUELL

TEMPORÄR

Trefferwürfel: 3W8

Todesrettungswürfe · Erfolge ☐ ☐ ☐ · Misserfolge ☐ ☐ ☐

GRÖSSE

Mittelgroß

PASSIVE WAHRNEHMUNG

15

HELDISCHE INSPIRATION

☐

WAFFEN UND ANGRIFFE

Name	Bonus	Schaden / Art	Reichweite
Sichel	+1	1W4 - 1 Hieb	1,5 m
Flammen schleudern	+5	1W8 Feuer	18 m
Schockgriff	+5	1W8 Blitz	Berührung

KLASSENMERKMALE

Urtümliche Ordnung: Magier · Druidisch und feste Zauberliste · Gemäßigtes Land · Beistand des Landes · Tiergestalt: Grundregel, Formen noch offen · Wilder Gefährte: Zusatzoption noch vorzubereiten · Dunkelsicht und Feenblut · Trance und scharfe Sinne · Waldelf-Abstammung · Begabt und eigener Hintergrund · Konzentration und freie Hand

Erklärungen und Kosten stehen in der Charakter-Spielhilfe.

TALENTE

Begabt (eigener Hintergrund): Heilkunde, Religion, Mit Tieren umgehen

VERTRAUTHEIT UND ÜBUNG

Rüstung: Leichte Rüstung, Schilde

Waffen: Einfache Waffen

Werkzeuge: Kräuterkundeausrüstung, Kalligrafiewerkzeug

Druide — Wiederherstellung

ENTWURF · Stufe 3 · Werte und Regeln sind noch nicht vollständig geprüft.

ZAUBERATTRIBUT

Weisheit

ZAUBERANGRIFF

+5

ZAUBERRETTUNGSWURF-SG

13

ZAUBERPLÄTZE — VERBRAUCHTE PLÄTZE ANKREUZEN

1. GRAD

☐ ☐ ☐ ☐

2. GRAD

☐ ☐

ZAUBERTRICKS UND VORBEREITETE / BEKANNTE ZAUBER

Grad	Name	Zeitaufwand	Konz.
0	Flammen erzeugen	Bonusaktion	Nein
0	Göttliche Führung	Aktion	Ja
0	Verschonung der Sterbenden	Aktion	Nein
0	Druidenkunst	Aktion	Nein
0	Schockgriff	Aktion	Nein
1	Heilendes Wort	Bonusaktion	Nein
1	Wunden heilen	Aktion	Nein
1	Verstricken	Aktion	Ja
1	Magie entdecken	Aktion oder Ritual	Ja
2	Beistand	Aktion	Nein
2	Schwache Genesung	Bonusaktion	Nein
1	Mit Tieren sprechen	Aktion oder Ritual	Nein
1	Lange Schritte	Aktion	Nein
1	Schlaf	Aktion	Ja
2	Nebelschritt	Bonusaktion	Nein

AUSRÜSTUNG

Lederrüstung (11 + Geschicklichkeit 2)
Schild (+2 RK)
Sichel; Druidischer Fokus (Kampfstab)
Entdeckerausrüstung; Kräuterkundeausrüstung
Kalligrafiewerkzeug (10 GM aus Hintergrundgeld)
49 GM · zusätzliche Startausrüstung offen

SPRACHEN

Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch (Sprachauswahl vorläufig), Druidisch

RESSOURCEN

Ressource	Verbraucht	Erholung
Tiergestalt / Beistand des Landes	☐ ☐	1 nach kurzer Rast; alle nach langer Rast
Freie Lange Schritte	☐	Nach langer Rast

NOTIZEN

GESINNUNG

ERFAHRUNGSPUNKTE

900

Druide — Wiederherstellung

ENTWURF · Stufe 3 · Werte und Regeln sind noch nicht vollständig geprüft.

CHARAKTERNAME

RÜSTUNGSKLASSE

15

TREFFERPUNKTE ·
MAX.

24

INITIATIVE

+2

BEWEGUNG ·
METER

10

ÜBUNGSBONUS

+2

Wenn du dran bist

Beschreibe, was du erreichen willst. Bewegung, Aktion, gegebenenfalls Bonusaktion und Reaktion stehen dir nach den Regeln deiner Figur zur Verfügung. Du darfst auch etwas versuchen, das hier nicht als Empfehlung steht.

Kein dringender Heilbedarf · Flammen schleudern

Wenn die Flamme noch nicht besteht, erzeuge sie als Bonusaktion. Schleudere dann mit deiner Aktion Feuer auf ein Ziel innerhalb von 18 m. Bleibt die Flamme aktiv, brauchst du in folgenden Zügen dafür nur die Aktion.

Aktionsart: Aktion; erstmaliges Erzeugen: Bonusaktion Wurf: W20 + 5 gegen RK; Schaden 1W8 Feuer

Kosten: Keine Zauberplätze

Verbündeter liegt bei 0 TP · Heilendes Wort

Ein sichtbarer Verbündeter innerhalb von 18 m erhält Trefferpunkte. Für deine Aktion bleibt etwa Schockgriff, Ausweichen oder eine bereits vorhandene Flamme. Zwei Bonusaktionen hast du nicht.

Aktionsart: Bonusaktion Wurf: Heilung 2W4 + 3 Kosten: 1 Zauberplatz Grad 1

Heilen und Gegner treffen · Beistand des Landes

Wähle einen Bereich von 3 m Radius innerhalb von 18 m, der Verletzte und Gegner enthält. Du entscheidest, welche Gegner Schaden erleiden und welche eine Kreatur geheilt wird.

Aktionsart: Aktion Wurf: Konstitutionsrettungswurf SG 13; Schaden 2W6; Heilung 2W6

Kosten: 1 Anwendung Tiergestalt

DEINE RESSOURCEN

Zauberplätze · verbrauchte Plätze ankreuzen

1. GRAD ☐ ☐ ☐ ☐

2. GRAD ☐ ☐

Ressource	Verbraucht	Erholung
Tiergestalt / Beistand des Landes	☐ ☐	1 nach kurzer Rast; alle nach langer Rast
Freie Lange Schritte	☐	Nach langer Rast

ERINNERUNG FÜR DIESE SPIELWEISE

Du kennst dich mit Natur, Heilkräutern und Tieren aus. Magie hilft dir beim Erkunden und bei der Orientierung.

Druide — Wiederherstellung

Flammen erzeugen (Zaubertrick)

Zeit: Bonusaktion Reichweite: Selbst Dauer: 10 Minuten
Konzentration: nein

Als Bonusaktion erzeugst du eine harmlose Flamme in deiner Hand: 6 m helles und weitere 6 m dämmriges Licht. Solange sie besteht, kannst du mit einer magischen Aktion Feuer auf eine Kreatur oder einen Gegenstand innerhalb von 18 m schleudern: bei Treffer 1W8 Feuer. Die Flamme entzündet nichts und endet bei erneutem Wirken.

Wurf / SG: Fernkampf-Zauberangriff W20 + 5

Kosten: Keine Zauberplätze

Komponenten: V, G

Bei höherem Grad: Schaden auf Stufe 5: 2W8; Stufe 11: 3W8; Stufe 17: 4W8.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 141

Göttliche Führung (Zaubertrick)

Zeit: Aktion Reichweite: Berührung
Dauer: Konzentration, bis zu 1 Minute Konzentration: ja

Berühre einen bereitwilligen Verbündeten und wähle eine Fertigkeit. Solange du dich konzentrierst, addiert er 1W4 zu jedem Attributswurf mit dieser Fertigkeit. Für Erkundung sehr nützlich; der Zauber ersetzt keinen Angriff oder Rettungswurf.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine Zauberplätze

Komponenten: V, G

Bei höherem Grad: Keine zusätzliche Wirkung.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 149

Verschonung der Sterbenden (Zaubertrick)

Zeit: Aktion Reichweite: 4,5 Meter Dauer: Unmittelbar
Konzentration: nein

Eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten, die noch lebt, wird stabil. Sie bleibt normalerweise bewusstlos und erhält keine Trefferpunkte. Wenn noch Heilmagie verfügbar ist, bringt diese sie eher wieder ins Spiel.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine Zauberplätze

Komponenten: V, G

Bei höherem Grad: Reichweite auf Stufe 5: 9 m; Stufe 11: 18 m; Stufe 17: 36 m.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 190

Druidenkunst (Zaubertrick)

Zeit: Aktion Reichweite: 9 Meter Dauer: Unmittelbar
Konzentration: nein

Du kannst das Wetter für die nächsten 24 Stunden anzeigen, eine Blume oder Knospe öffnen, einen harmlosen Sinneseindruck in einem Würfel von 1,5 m erzeugen oder eine Kerze, Fackel oder ein Lagerfeuer entzünden beziehungsweise löschen. Von der vorläufigen Waldelf-Abstammung.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine Zauberplätze

Komponenten: V, G

Bei höherem Grad: Keine zusätzliche Wirkung.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 132

Schockgriff (Zaubertrick)

Zeit: Aktion Reichweite: Berührung Dauer: Unmittelbar
Konzentration: nein

Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Blitzschaden und kann bis zum Beginn seines nächsten Zugs keine Gelegenheitsangriffe ausführen. Wenn du verfehlst, gibt es diesen Schutz nicht. Zusätzlich durch das gemäßigte Land vorbereitet.

Wurf / SG: Nahkampf-Zauberangriff W20 + 5

Kosten: Keine Zauberplätze

Komponenten: V, G

Bei höherem Grad: Schaden auf Stufe 5: 2W8; Stufe 11: 3W8; Stufe 17: 4W8.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 170

Heilendes Wort (Grad 1)

Zeit: Bonusaktion Reichweite: 18 Meter
Dauer: Unmittelbar Konzentration: nein

Ein sichtbarer Verbündeter innerhalb von 18 m erhält 2W4 + 3 Trefferpunkte. Du kannst anschließend mit deiner Aktion einen Zaubertrick nutzen. Hast du Flammen noch nicht erzeugt, ist deren Bonusaktion in diesem Zug nicht mehr verfügbar.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 Zauberplatz des 1. Grades

Komponenten: V

Bei höherem Grad: Grad 2: 4W4 + 3 Heilung; jeder weitere Grad +2W4.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 150

Druide — Wiederherstellung

Wunden heilen (Grad 1)

Zeit: Aktion Reichweite: Berührung Dauer: Unmittelbar
Konzentration: nein

Eine berührte Kreatur erhält 2W8 + 3 Trefferpunkte zurück. Der Zauber braucht deine Aktion und eine freie Hand für die Gesten.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 Zauberplatz des 1. Grades

Komponenten: V, G

Bei höherem Grad: Grad 2: 4W8 + 3 Heilung; jeder weitere Grad +2W8.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 199

Verstricken (Grad 1)

Zeit: Aktion Reichweite: 27 Meter

Dauer: Konzentration, bis zu 1 Minute Konzentration: ja

In einem Quadrat von 6 m Kantenlänge wachsen Pflanzen und machen den Boden zu schwierigem Gelände. Alle Kreaturen außer dir, die beim Wirken darin stehen, sind bei misslungenem Stärkerettungswurf festgesetzt. Betroffene können sich mit einer Aktion und Athletik gegen SG 13 befreien. Achte auf Verbündete im Bereich.

Wurf / SG: Stärkerettungswurf SG 13

Kosten: 1 Zauberplatz des 1. Grades

Komponenten: V, G

Bei höherem Grad: Keine zusätzliche Wirkung.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 190

Magie entdecken (Grad 1)

Zeit: Aktion oder Ritual Reichweite: Selbst

Dauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten Konzentration: ja

Du spürst vorhandene magische Effekte innerhalb von 9 m. Als magische Aktion erkennst du an sichtbaren betroffenen Kreaturen oder Gegenständen eine Aura und bei einem Zaubereffekt dessen Schule. 30 cm Stein, Erde oder Holz, 2,5 cm Metall oder dünnes Blei blockieren die Wahrnehmung.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 Zauberplatz Grad 1 oder Ritual: +10 Minuten, ohne Platz

Komponenten: V, G

Bei höherem Grad: Keine zusätzliche Wirkung.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 158

Beistand (Grad 2)

Zeit: Aktion Reichweite: 9 Meter Dauer: 8 Stunden

Konzentration: nein

Bis zu drei Kreaturen erhalten für 8 Stunden jeweils +5 maximale und aktuelle Trefferpunkte. Das sind keine temporären Trefferpunkte. Geeignet vor einer gefährlichen Etappe; erneutes Wirken desselben Zaubers stapelt die Erhöhung nicht.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 Zauberplatz des 2. Grades

Komponenten: V, G, M (ein weißer Stoffstreifen)

Bei höherem Grad: Je zusätzlichem Grad +5 Trefferpunkte pro Ziel.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 127

Schwache Genesung (Grad 2)

Zeit: Bonusaktion Reichweite: Berührung

Dauer: Unmittelbar Konzentration: nein

Bei einer berührten Kreatur beendest du einen der Zustände Blind, Gelähmt, Taub oder Vergiftet. Der Zauber stellt keine Trefferpunkte wieder her und heilt nicht automatisch beliebige Krankheiten.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 Zauberplatz des 2. Grades

Komponenten: V, G

Bei höherem Grad: Keine zusätzliche Wirkung.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 172

Mit Tieren sprechen (Grad 1)

Zeit: Aktion oder Ritual Reichweite: Selbst

Dauer: 10 Minuten Konzentration: nein

Du verstehst Tiere und kannst mit ihnen sprechen. Die Magie macht sie nicht automatisch freundlich; sie berichten, was sie wahrnehmen und verstehen. Durch Druidisch stets vorbereitet.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 Zauberplatz Grad 1 oder Ritual: +10 Minuten, ohne Platz

Komponenten: V, G

Bei höherem Grad: Keine zusätzliche Wirkung.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 161

Druide — Wiederherstellung

Lange Schritte (Grad 1)

Zeit: Aktion Reichweite: Berührung Dauer: 1 Stunde
Konzentration: nein

Die Bewegungsrate einer berührten Kreatur steigt eine Stunde lang um 3 m. Auf dich selbst: von 10 auf 13 m. Durch die vorläufige Waldelf-Abstammung stets vorbereitet; einmal pro langer Rast ohne Zauberplatz.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 freie Anwendung pro langer Rast oder 1 Zauberplatz Grad 1

Komponenten: V, G, M (eine Prise Erde)

Bei höherem Grad: Je zusätzlichem Grad ein weiteres Ziel.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 156

Schlaf (Grad 1)

Zeit: Aktion Reichweite: 18 Meter
Dauer: Konzentration, bis zu 1 Minute Konzentration: ja

Wähle Kreaturen in einer Kugel von 1,5 m Radius um einen Punkt innerhalb von 18 m. Nach misslungenem Weisheitsrettungswurf sind sie bis zum Ende ihres nächsten Zugs kampfunfähig und würfeln dann erneut. Misslingt auch dieser Wurf, werden sie für die restliche Dauer bewusstlos. Schaden oder eine Aktion zum Wachsütteln beendet den Effekt. Kreaturen, die nicht schlafen oder gegen Erschöpft immun sind, bestehen automatisch. Durch gemäßigtes Land vorbereitet.

Wurf / SG: Weisheitsrettungswurf SG 13

Kosten: 1 Zauberplatz des 1. Grades

Komponenten: V, G, M (eine Prise Sand oder Rosenblütenblätter)

Bei höherem Grad: Keine zusätzliche Wirkung.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 169

Nebelschritt (Grad 2)

Zeit: Bonusaktion Reichweite: Selbst Dauer: Unmittelbar
Konzentration: nein

Du teleportierst dich bis zu 9 m in einen freien Bereich, den du sehen kannst. Geeignet, um dich aus Gefahr zu lösen; die Teleportation provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Durch gemäßigtes Land vorbereitet.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 Zauberplatz des 2. Grades

Komponenten: V

Bei höherem Grad: Keine zusätzliche Wirkung.

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 163

Urtümliche Ordnung: Magier

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Du kennst insgesamt drei gewählte Druidenzaubertricks. Bei Arkane Kunde und Naturkunde addierst du zusätzlich deinen Weisheitsmodifikator +3; die Fertigkeitswerte auf dem Bogen enthalten diesen Bonus bereits.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 43

Druidisch und feste Zauberliste

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Druidisch ist deine Geheimsprache; Mit Tieren sprechen ist stets vorbereitet. Deine sechs regulär vorbereiteten Zauber sind Heilendes Wort, Wunden heilen, Verstricken, Magie entdecken, Beistand und Schwache Genesung. Du kannst sie nach einer langen Rast tauschen; im Test bleiben sie fest. Zusätzliche Zirkel- und Spezieszauber zählen nicht gegen diese sechs.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 42-43

Gemäßigtes Land

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Du hast Schockgriff, Schlaf und Nebelschritt zusätzlich vorbereitet. Nach jeder langen Rast darfst du den Landtyp wechseln; für den Test verwenden wir immer gemäßigtes Land. Natürliche Erholung gehört erst zur 6. Stufe.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 47

Druide — Wiederherstellung

Beistand des Landes

Zeit: Magische Aktion Reichweite: 18 m; Radius 3 m
Dauer: Unmittelbar

Wähle einen Punkt innerhalb von 18 m. In einer Kugel mit 3 m Radius darum verursachst du bei gewählten Kreaturen 2W6 nekrotischen Schaden; Konstitutionsrettungswurf SG 13 halbiert ihn. Eine gewählte Kreatur im selben Bereich erhält 2W6 Trefferpunkte zurück. Der Effekt trifft nur die von dir gewählten Ziele.

Wurf / SG: Konstitutionsrettungswurf SG 13; Heilung ohne Rettungswurf

Kosten: 1 Anwendung Tiergestalt

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 47

Tiergestalt: Grundregel, Formen noch offen

Zeit: Bonusaktion Reichweite: Selbst
Dauer: 1 Stunde; endet auch bei Kampfunfähigkeit oder Tod

Als Bonusaktion wechselst du in eine bekannte Tiergestalt. Auf Stufe 3 erlaubt die D&D-Grundregel vier bekannte Tiere bis HG 1/4 ohne Flugbewegung. Du erhältst 3 temporäre Trefferpunkte und behältst deine eigenen Trefferpunkte, geistigen Attribute, Klassenmerkmale, Sprachen und Talente. Du kannst sprechen und Konzentration halten, aber nicht zaubern. Weitere Spielwerte folgen dem Tier; Ausrüstung kann abgelegt, getragen oder verschmolzen werden. Die WoW-Formen und ihre Werte werden noch ergänzt.

Wurf / SG: Abhängig von der Form

Kosten: 1 Anwendung Tiergestalt

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 43-44

Wilder Gefährte: Zusatzoption noch vorzubereiten

Zeit: Magische Aktion Reichweite: 3 m
Dauer: Bis zur nächsten langen Rast

Mit einer magischen Aktion kannst du Vertrauten finden ohne Materialkomponenten wirken und dafür einen Zauberplatz oder eine Anwendung Tiergestalt verbrauchen. Der Vertraute ist ein Feenwesen und verschwindet nach deiner nächsten langen Rast. Er kann nicht angreifen. Die vollständige Steuerungs- und Wertekarte ist für dieses Testpaket noch offen.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: 1 Zauberplatz oder 1 Anwendung Tiergestalt

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 44 / 190-191

Dunkelsicht und Feenblut

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Als vorläufiger Waldelf hast du Dunkelsicht 18 m und Vorteil auf Rettungswürfe, die Bezaubert verhindern oder beenden. Dunkelsicht zeigt im Dunkeln keine Farben und ersetzt bei Wahrnehmung nicht immer gutes Licht.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 94-95

Trance und scharfe Sinne

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Du brauchst keinen Schlaf, kannst nicht magisch eingeschláfert werden und beendest eine lange Rast nach vier Stunden bewusster Trance. Wahrnehmung ist durch scharfe Sinne bereits als geübte Fertigkeit eingerechnet.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 95

Waldelf-Abstammung

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Die vorläufige deutsche D&D-Abstammung gibt Bewegungsrate 10 m, Druidenkunst und auf Stufe 3 Lange Schritte mit einer freien Anwendung pro langer Rast. Als Zauberaattribut ist Weisheit festgelegt. Dies ist noch keine bestätigte Nachtelf-Regelumsetzung.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 94-95

Druide — Wiederherstellung

Begabt und eigener Hintergrund

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Der Testhintergrund Hüter eines Hains folgt den SRD-Regeln für eigene Hintergründe: Attribute Konstitution, Intelligenz und Weisheit; +2 Weisheit und +1 Konstitution; Naturkunde und Überlebenskunst; Kalligrafiewerkzeug; Begabt mit Heilkunde, Religion und Mit Tieren umgehen; 50 GM. Das ist unsere Vorkonfiguration, kein offizieller WoW-Hintergrund.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 98 / 222-223

Konzentration und freie Hand

Zeit: Passiv Reichweite: Selbst Dauer: Dauerhaft

Du konzentrierst dich auf höchstens einen Zauber. Bei Schaden: Konstitutionsrettungswurf W20 + 2 gegen SG 10 oder die Hälfte des Schadens (höherer Wert, höchstens SG 30). Schild in einer Hand, andere Hand für Gesten frei lassen; den Fokus nur bei Bedarf aufnehmen. Flammen erzeugen braucht Gesten, Heilendes Wort nur deine Stimme.

Wurf / SG: Kein Wurf

Kosten: Keine

Quelle: SRD 5.2.1 (DE), S. 119-121 / 214

Eigene deutsche Spielunterlage · Druide — Wiederherstellung · Stand 2026-10-11

Enthält eigene Bearbeitungen des SRD 5.2.1 von Wizards of the Coast LLC · dndbeyond.com/srd · CC BY 4.0.