

# WALDHERRIN



2

KRAFT

A

TP

## SPEZIALEIGENSCHAFT

Bioformen: Stelle zu Beginn jeder Begegnung den Uralten Hüter mit auf. Siehe Anhang III der Anleitung für die Begegnungen für weitere Details. Anstatt Waffen darfst du 2 (statt 1) Ausrüstungen tragen. Deine Kraft hängt von deiner Stufe ab: 1 = 2-8 = 9-14 = 15+ = .

1

3

7

REG

Trage: Rüstungen aus Stoff, keine Waffen

Animuslimit: 7



## WALDHERRIN

### Schwierigkeit



Die Menschheit ist einigen Völkern begegnet, aber wenige sind so geheimnisvoll wie die grazilen A'Dendri. Einst waren sie Teil eines uralten Waldlands. Heute reisen viele nach Verum und suchen Zuflucht in den menschlichen Siedlungen. Voller Neugierde und Angst besiedelten sie den Ort, der bald als die Grünstraßen bekannt wurde. Dort gehen sie ihrem Handel nach. Dabei nutzen sie eine Handelssprache ohne Worte, die man „Nokk“ nennt. Daher weiß man wenig über dieses Volk. Jedoch ist bekannt, dass ihnen die Arbeit mit Kräutern und die Jagd sehr leichtfällt.

Zu den seltensten A'Dendri gehören die Waldherrinnen. Jede von ihnen ist ein uraltes Geschöpf, das sich etliche Jahreszeiten lang um die jungen Haine ihrer angestammten Heimat gekümmert hat. Sie nutzen die große Wirksamkeit ihrer Sporen, um das Wachstum von A'Dendri-Schösslingen anzureden und sogar ihre Wandlung anzuleiten. Bei Bedarf kann die Waldherrin große Kriegsbestien und Türme erschaffen, die alles bekämpfen, was ihre Wälder bedroht. Es gibt kaum welche, die ihren Hain verlassen. Und nur die größte Not könnte eine zum Beitritt einer Freien Kompanie bewegen.

