

# Leitfaden für Spieler

# Notizen

# Druide

## Agenda

- Stelle einen fesselnden Charakter dar.
- Lass dich auf die fiktive Welt ein.
- Spiele, um herauszufinden, was passiert.

## Prinzipien

- Beginne und ende in der Fiktion.
- Zeig uns, was dir wichtig ist.
- Stelle Verbindungen zu anderen Charakteren her.
- Sei mutig und geh Risiken ein.
- Lass dich auf Schwierigkeiten, Rückschläge und Misserfolge ein.
- Leiste einen Beitrag zu deinem Teil der Welt.
- Baue auf dem auf, was andere gesagt haben.
- Gib anderen eine Chance zu glänzen.
- Trage zur Diskussion bei: Höre zu, stelle Fragen, mache Vorschläge.

## Im Zweifelsfall

- Stelle eine Szene bildlich dar.
- Frage den SL um Klarheit zu gewinnen.
- Überlege dir was du willst und was dein Ziel ist.
- Denk an deine Stärken und Schwächen.
- Schau auf die anderen um Ideen zu bekommen.
- Entscheide dich für das Offensichtliche, das Interessante, das Sinnvolle ... aber nicht immer für das "Richtige" (denk daran, du erhältst einen EP für einen Misserfolg!).

## Auslösen von Spielzügen

Wenn du beabsichtigst etwas zu tun, dann tue es innerhalb der Spielwelt. Beschreibe uns, was du tust und wie es aussieht. Sei dabei möglichst genau.

Aber denk dran: Wenn du beschreibst, wie du etwas tust, dann kann das einen Spielzug auslösen. "Ich stürme an dem Goblin vorbei und schnappe mir das leuchtende Schwert" und der SL antwortet, dass das ein ***Gefahr trotzen*** mit GE ist. Es ist okay daraufhin zu sagen: "Oh, wirklich? Ich glaube, das mache ich wohl besser nicht." Aber wenn du an dem Goblin vorbeirennen willst, dann tue es, indem du würfelst. Wenn es in einem Spielzug heißt "würfle +[Attribut]", bedeutet das, dass du 2W6 würfelst und den entsprechenden Modifikator addierst. Eine 10+ ist ein voller Erfolg; 7-9 sind ein Teilerfolg; eine 6- ist ein Misserfolg (du erhältst einen EP, aber bereite dich auf das Schlimmste vor).

## Punkte erhalten und ausgeben

Wenn es in einem Spielzug heißt: "du erhältst X Punkte \_\_\_\_ (bis/während/solange \_\_\_\_)", dann notiere dir diese Punkte und gib sie, wie im Spielzug beschrieben aus. Punkte auszugeben, bedeutet normalerweise, dass man einfach etwas tut, ohne würfeln zu müssen.

Manchmal kann man auch diese Punkt dafür ausgeben, um einen Spielzug durchzuführen, den man sonst nicht hätte machen können.

## Name *Wähle oder erfinde einen:*

Mensch: Elana, Obelis, Herron, Syla, Andanna, Siobhan, Aziz, Pelin, Sibel, Correl  
Elf: Hycorax, Ethanwe, Sinathel, Demanor, Menoliir, Mithralan, Taeros, Aegor  
Halbling: Garber, Dorn, Espe, Iris, Robard, Mab, Distel, Puck, Bilbas, Cerah

## Aussehen *Wähle eines aus jeder Zeile:*

☐ Mensch   ☐ Zwerg   ☐ Elf   ☐ Halbelf   ☐ Halbling   ☐ \_\_\_\_\_  
Geboren in...   ☐ den großen Wäldern   ☐ der flüsternden Steppe   ☐ der weiten Wüste   ☐ den modrigen Sümpfen  
                  ☐ dem Flussdelta   ☐ den saphirblauen Inseln   ☐ der offene See   ☐ den gewaltigen Bergen   ☐ dem gefrorenen Norden  
                  ☐ dem trostlosen Ödland   ☐ der Tiefe der Erde   ☐ den Feldern, Höfen und Weiden   ☐ \_\_\_\_\_  
☐ frisches Gesicht   ☐ gesund und munter   ☐ alt und weise   ☐ \_\_\_\_\_  
☐ wohlgenährt   ☐ sehnig   ☐ knorrig   ☐ stämmig   ☐ schlank   ☐ \_\_\_\_\_  
☐ zeremonielle Kleidung   ☐ Felle, Tierhäute, Federn   ☐ verzierte Maske   ☐ bemalt/tätowiert/vernarbt   ☐ \_\_\_\_\_

Dein Mal ist in jeder Gestalt, die du annimmst, sichtbar und es spiegelt das Land oder die Natur wieder, aus der du stammst.  
☐ Geweih/Hörner   ☐ Katzenaugen   ☐ Kiemen   ☐ Grüne Haare/Federn/Fell   ☐ Moschusduft   ☐ \_\_\_\_\_

## Hintergrund *Wähle einen:*

### ☐ Bewahrer des alten Glaubens

Wenn du über die natürliche Welt oder Dinge, die in der Zivilisation in Vergessenheit geraten sind, ***Wissen kundtust***, hast du einen Vorteil.  
Wenn du dich in der Wildnis ***erholst*** und Zeit für die Nahrungssuche hast, musst du keine Vorräte verbrauchen.  
Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch verehrt ebenfalls die alten Götter?
- Wer von euch tut mich als primitiv ab?
- Wer von euch missachtet die natürliche Ordnung?
- Wer von euch braucht meine Führung?

### ☐ Eingeweihter des Ersten Kreises

Du gehörst einer weit verstreuten Sekte an, die sich dem Gleichgewicht und der natürlichen Ordnung verschrieben hat. Wenn du deiner Sekte eine Nachricht schickst und um Hilfe bittest, würfle +CH. Bei einer 10+ gewähren sie dir die Hilfe mit aller gebotenen Eile. Bei 7-9 verzögert sich die Hilfe oder ist mit Bedingungen verbunden.  
Wenn du Vorräte verbrauchst und einen Bereich mit heiligen Symbolen markierst, wird er gegen eines der folgenden Dinge geschützt, solange die Symbole bestehen bleiben:

- Unreine Geister und Perversionen der Natur.
- Natürliche Tiere und Geister der Wildnis.

Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch ist auch ein Anhänger meiner Sekte?
- Wen von euch habe ich zu schützen?
- Wer von euch wird von meiner Sekte beobachtet?
- Wer von euch hat Grund, meiner Sekte zu misstrauen?

### ☐ Totemtier

Wähle ein natürliches Tier, welches in deinem Land beheimatet ist. Wenn du dir die Gestalt deines Totems ausleihst, brauchst du nicht zu würfeln, um dessen Gestalt anzunehmen. Du erhältst automatisch eine 10+. Wenn du jedoch gegen die Instinkte deines Totemtiers handelst, musst du einer ***Gefahr trotzen*** und hast dabei einen Nachteil. Wenn du Vorräte verbrauchst, um ein Abbild deines Totems zu erschaffen, kannst du es als Wächter über einen Ort oder eine Person einsetzen. Es wird dich alarmieren, wenn sich das nächste Mal Gefahr nähert.  
Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Über wen von euch flüstern die Geister?
- Wer von euch wird von einer dunklen Präsenz verfolgt?
- Wer von euch denkt, dass ich ein Narr bin?
- Wer von euch hat auch das Reich der Geister gesehen?

### ☐ Trickser/Sagengestalt

Wenn du einer ***Gefahr trotzt*** oder ***verhandelst*** und dabei Schmeicheleien oder Täuschung einsetzt, hast du einen Vorteil.  
Wenn ***du hast, was du brauchst***, kannst du etwas Seltsames & Magisches hervorholen. Sag, wie du es gestohlen oder gewonnen und wie es jetzt nützlich ist, aber frage den SL, inwiefern es begrenzt und problematisch ist.  
Wenn du dich den anderen Charakteren vorstellst, stelle eine oder mehrere der folgenden Fragen:

- Wer von euch hat an meinen Abenteuern teilgenommen?
- Wer von euch ist oft die Zielscheibe meiner Witze??
- Wem von euch gefallen meine Geschichten am besten?
- Wer von euch denkt, dass ich nur Unsinn erzähle?

|                 |                           |                       |
|-----------------|---------------------------|-----------------------|
| ST:<br>(Stärke) | GE:<br>(Geschicklichkeit) | KO:<br>(Konstitution) |
|-----------------|---------------------------|-----------------------|

|                      |                   |                   |
|----------------------|-------------------|-------------------|
| IN:<br>(Intelligenz) | WE:<br>(Weisheit) | CH:<br>(Charisma) |
|----------------------|-------------------|-------------------|

|        |  |
|--------|--|
| TP: 16 | <input type="checkbox"/> <b>Geschwächt</b> (Nachteil für ST & GE)<br><input type="checkbox"/> <b>Benommen</b> (Nachteil für IN & WE)<br><input type="checkbox"/> <b>Miserabel</b> (Nachteil für KO & CH) |
|--------|--|

|  |          |
|--|----------|
| Schaden:  | Rüstung: |
|--|----------|

**EP:** ○○○○○○ Gib 1 EP aus, um ein Würfelergebnis um +1 zu erhöhen.  
Gib 5 EP aus, um jederzeit eine Steigerung auszuwählen.

Ordne jedem Attribut einen dieser Werte zu: +2, +1, +1, +0, +0, -1

*Tipp: Ordne den Wert +2 dem Attribut WE oder KO zu, und den Wert +1 dem anderen Attribut.*

Halte deine aktuellen TP und Beeinträchtigungen hier fest. Nutze die Spielzüge „Erholen“ und „Lager aufschlagen“, um deine Wunden zu heilen.

Reduziere den Schaden, den du erleidest, um den Wert deiner Rüstung. "x Rüstung" lässt sich nicht aufsummieren, "+x Rüstung" schon.

Markiere EP wenn du eine 6-würfelst. Siehe hierzu auch den Spielzug „Lager aufschlagen“.

# Ausrüstung

Markiere zu Spielbeginn bis zu 4x ♦ an spezifischen Gegenständen oder „Undefiniert“.

Undefiniert: ♦ ♦ ♦ ♦ Wenn **du hast was du brauchst**, verschiebe ♦ zu spezifischen Gegenständen.

---

♦ Speer ♦ Stab ♦ Keule ♦ Beil ♦ Sichel

♦ Bogen & Pfeile (○ wenig Munition ○ keine Munition)

♦ Felle & Häute (1 Rüstung)

♦ Schild (+1 Rüstung, +1 Bereitschaft wenn du Verteidigen 7+ würfelst)

♦ Opfergaben (○○ Anwendungen, Vorteil beim Verhandeln mit Geistern)

♦ Heiliger Beutel (kein Böses darin kann entkommen oder der Welt schaden)

♦ Fetisch (beherbergt einen klugen Geist; kann überzeugt werden, um zu helfen)

♦ Vorräte (○○○ Anwendungen) ♦ Mehr Vorräte (○○○ Anwendungen)

Vorräte werden in den Spielzügen **Erholen** und **Lager aufschlagen** gebraucht oder um kleinere Gegenstände hervorzuholen.

**Andere Gegenstände** (Fackel, Seil, Brecheisen, Beute, etc.)

♦ \_\_\_\_\_

♦ \_\_\_\_\_

♦ \_\_\_\_\_

♦ ♦ \_\_\_\_\_

♦ ♦ \_\_\_\_\_

**Kleinere Gegenstände**

Heiliges Symbol der Natur

Wähle eine kleine Waffe:

☐ Messer

☐ Dolch

Wähle eines und streiche die anderen durch:

☐ Heiltrank (heilt 10 TP oder eine Beeinträchtigung)

☐ Heilige Rinde (verbrenne es, um Böses zu vertreiben)

☐ Bezoarstein (heilt jegliches Gift)

**Du hast was du brauchst:** verbrauche Vorräte, um kleinere Gegenstände hervorzuholen.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Deine maximale Traglast beträgt ♦x4. Wenn du mehr trägst, bist du überlastet (laut, langsam, schnell ermüdet).

## Spielzüge zu Beginn

## Gestaltwandler

Wenn du die körperliche Gestalt eines natürlichen Tieres annimmst, welches in deiner Heimat heimisch ist, nenne es und würlle +K0. Bei einer 10+ bleibst du in dieser Gestalt, bis du dich entscheidest, dich zurückzuverwandeln oder eine andere anzunehmen. Bei 7-9 legst du deine geliebte Gestalt ab, sobald du das nächste Mal eine 6- würlst (zusätzlich zu dem, was der SL sagt), oder früher, wenn du das wünschst. Bei einer 6- sind die Instinkte der Gestalt besonders stark ausgeprägt (siehe unten) und du bist in dieser Gestalt gefangen, bis du dich beruhigst und dir die Zeit nimmst, die Gestalt abzulegen.

Während du in deiner geliehenen Gestalt bist, besitzt du ihre angeborene Rüstung, Eigenschaften, Fähigkeiten und Besonderheiten, aber du benutzt deine eigenen Attribute (du könntest die Gestalt eines Ochsen annehmen und entsprechend stark wie ein Ochse sein, aber du würdest deine ST, um zu sehen, wie du mit dieser Stärke umgehst).

Wenn du gegen die Instinkte oder die Natur deiner geliehenen Gestalt handelst, musst du mit WE einer Gefahr trotzen.

## Die geheime Sprache

Du kannst mit natürlichen Tieren, Geistern der Wildnis und anderen, welche die geheime Sprache beherrschen, kommunizieren.

Wenn du mit der geheimen Sprache **verhandelst**, würfle mit WE statt CH.

## Zweites Gesicht

Du kannst den SL jederzeit fragen: "Welche Geister sind hier aktiv?" und erhältst eine ehrliche Antwort.

## Gemeinschaft des Flüsterns

Wenn du ein kleines Ritual durchführst und etwas darbringst, das ihnen gefällt (Wein, Weihrauch, Blut, etc.), werden sich die Geister eines Ortes vor dir manifestieren — nicht immer freundlich gesinnt, aber zumindest neugierig und bereit, dich anzuhören.

Wenn du dich mit dem Geist eines Tieres unterhältst und darum bittest, seine Gestalt anzunehmen, wird er etwas von dir verlangen. Erfülle seine Bitte, und du kannst dich fortan in dieses Tier verwandeln, als wäre es in deiner Heimat heimisch.

## Steigerungen

### ☐☐ Verbessertes Attribut

Erhöhe eines deiner Attribute um +1 (maximal bis +2).

### ❑ Herausragendes Attribut

*Erfordert: Verbessertes Attribut und eine weitere Steigerung.*  
Erhöhe eines deiner Attribute um +1 (maximal bis +3).

☐ **Rot von Zahn und Klaue**

Wenn du dich in eine gefährliche Gestalt verwandelst, verursachst du +1W4 Schaden.

### ❑ Geliehene Kraft

Wenn du einen Geist oder ein wildes Tier davon überzeugtst, dir seine Kraft zu leihen, frage den SL nach einem seiner Spielzüge. Schreibe ihn auf, du kannst diesen Spielzug einmalig anwenden. Du kannst immer nur einen solchen Spielzug auf einmal vorbereiten.

☐ Höre auf meinen Ruf

Wenn du eine Beeinträchtigung markierst und eines der Elemente anflehst, dir beizustehen, wirst sich ein Elementargeist auf dramatische Weise manifestieren. Stelle deine Forderung und **verhandle** wie üblich, aber sei dir bewusst, dass er sowohl launisch als auch hartnäckig ist und Wünsche und Bedürfnisse hat, die deinen eigenen fremd sind.

### ❑ Die Augen des Tigers

Wenn du ein Tier markierst (mit Pigmenten, Schlamm, Blut, etc.), kannst du unabhängig von der Entfernung zwischen euch durch seine Augen sehen, als wären es deine eigenen. Du kannst nur ein Tier gleichzeitig auf diese Weise markieren.

# Antrieb *Wähle einen:*

- ☐ **Kultivierung**  
Helfe jemanden zu wachsen, zu lernen oder sich zu verbessern.
- ☐ **Absonderung**  
Handle (oder unterlasse es) in einer Weise, die einem Verbündeten oder Umstehenden schadet.
- ☐ **Erbe**  
Verähre jemanden mit deiner merkwürdigen Art oder deinen seltsamen Bräuchen.
- ☐ **Bewahrung**  
Überzeuge andere davon, eine Sache der Natur zu schützen.
- ☐ **Rückeroberung**  
Zerstöre, verunstalte oder verberge ein Werk der Zivilisation.  
*Wenn du das getan hast und dann ein **Lager aufschlägst**, erhältst du einen EP.*