

Der Schüler des Druiden

Unweit des Dorfes hat sich vor Jahren ein Druiden niedergelassen, um sein Wissen weiterzugeben. Während die meisten Schüler von den besser gestellten Eltern des Dorfes zu ihm geschickt wurden, um Lesen, Schreiben und grundlegendes Natur- und Universalwissen zu lernen, wurde er auf deine Begabung von selbst aufmerksam. Er bot dir an, dich das uralte, heute kaum noch bekannte Wissen der Druiden zu lehren. Deine Intelligenz und Weisheit starten bei 10, alle anderen Attribute bei 8.

Wie war deine Kindheit?

1W12	Wer waren deine Eltern? Was hast du von ihnen gelernt?	Du erhältst
1	Du bist eine Waise. Das Leben war hart für dich.	+2 WE, +2 KO, +1 IN
2	Dein Vater wurde zu Recht oder Unrecht verstoßen.	+2 IN, +1 WE, +1 KO, Fertigkeit: <i>Überleben</i>
3	Deine Eltern waren Fischer und du bist nahe des Flusses aufgewachsen.	+2 GE, +1 ST, +1 Wis, Fertigkeit: <i>Fischen</i>
4	Deine Familie bewirtschaftete eine kleine Farm außerhalb des Dorfes.	+2 KO, +1 WE, +1 CH Fertigkeit: <i>Ackerbau</i>
5	Du gingst deinem Vater bei der Jagd zur Hand.	+2 ST, +1 GE, +1 CH, Fertigkeit: <i>Jagen</i>
6	Du hast die Schafe auf dem Berg gehütet, so wie dein Vater vor dir.	+2 KO, +1 IN, +1 GE, +1 WE
7	Deine Eltern betrieben die Taverne. Du bist mit den Geschichten zahlreicher Reisender aufgewachsen.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, +1 WE
8	Du hast am Webstuhl gearbeitet und Fäden gesponnen.	+2 GE, +1 IN, +1 CH Fertigkeit: <i>Weben</i>
9	Dein Vater oder deine Mutter hat die alten Geschichten bewahrt. Dein Kopf ist voll von ihnen.	+2 IN, +1 CH, +1 WE, Fertigkeit: <i>Volkswisheiten</i>
10	Dein Vater war ein Wachmann, streng aber fair zu Kindern und Fremden gleichermaßen.	+2 ST, +1 CH, +1 KO, Fertigkeit: <i>Athletik</i>
11	Du warst ein Wolfskind. Der Müller fand dich im Wald als du noch sehr jung warst.	+2 WE, +1 KO, +1 GE, Fertigkeit: <i>Tierkunde</i>
12	Dein Vater war ein Händler am Ort. Du hast gelernt wie man verhandelt und Kunden umgarnt.	+2 CH, +1 IN, +1 GE, Fertigkeit: <i>Feilschen</i>

Platziere einen ORT auf der Karte

1W8	Wodurch hast du dich als Kind ausgezeichnet?	Du erhältst
1	Kinder kämpfen oft, aber du hast nie verloren.	+2 ST, +1 WE
2	Es gab kein Spiel, das du nicht gewinnen konntest.	+2 GE, +1 IN
3	Du warst durch nichts unterzukriegen.	+2 KO, +1 CH
4	Kein Geheimnis entging dir und du hast jedes Geheimnis bewahrt.	+2 IN, +1 GE
5	Deine Empathie machte dich zum beliebten Kameraden, dem man sich anvertrauen konnte.	+2 WE, +1 KO
6	Du hast nie jemanden getroffen, der dich nicht leiden konnte.	+2 CH, +1 ST
7	Du hast immer die Probleme anderer gelöst, deine eigenen jedoch bei dir behalten.	+1 ST, +1 KO, +1 CH
8	Jeder konnte dich etwas lehren und so hast du ein wenig von allem gelernt.	+1 GE, +1 IN, +1 WE

1W8	Die anderen Spielercharaktere waren deine besten Freunde. Mit wem hast du in deiner Jugend noch Freundschaft geschlossen?	Du erhältst
1	Dem Schmied bei der Arbeit zu helfen hat deine Sorgen vertrieben.	+2 ST, +1 CH
2	Die Fischer hatten dich gern und du hast mit Ihnen Geschichten ausgetauscht	+2 GE, +1 WE.
3	Du hast mit den Jägern in der Wildnis gelebt.	+2 KO, +1 IN
4	Die Dorfältesten haben dir die alte Kunst des Schachspiels beigebracht.	+2 IN, +1 GE
5	Du sollst bald in die Müllersfamilie einheiraten.	+2 WE, +1 ST
6	Du hast ein Herz gebrochen – oder deines wurde gebrochen.	+2 CH, +1 KO
7	Die alte Witwe brauchte Hilfe im Haus.	+1 ST, +1 IN, +1 CH
8	Der grauhaarige Söldner, der sich im Dorf niedergelassen hat, brachte dir ein oder zwei Dinge bei.	+1 GE, +1 KO, + 1 WE

Platziere einen NSC auf der Karte

1W6	Wodurch bist du dem Druiden aufgefallen?	Du erhältst
1	Der Zufall machte dich zum Geburtshelfer eines weißen Hirschkalbs, seltsamerweise hat die Hirschkuh dich sofort akzeptiert.	+3 IN, Fertigkeit: <i>Tierkunde</i>
2	Deine beeindruckende Singstimme wurde dem Druiden berichtet und ihm entging auch deren Wirkung auf Mensch und Tier nicht.	+3 CH, Fertigkeit: <i>Singen</i>
3	Du warst einer der Helfer beim Bau seiner Hütte am Hain außerhalb des Dorfs, wodurch ihm dein geschickter Umgang mit Naturmaterialien auffiel,	+3 IN, Fertigkeit: <i>Gabe des Kesselflickers</i>
4	Du warst der einzige im Dorf, dem ein neuer Stern (Komet, Nova) am Nachthimmel auffiel.	+3 WE, Fertigkeit: <i>Sternkunde</i>
5	Als du eines abends den alten Steinkreis im Wald erkundetest, hast du ihn heimlich bei einem geheimnisvollen Ritual beobachtet – bis er plötzlich deinen Namen rief.	+3 GE, Fertigkeit: <i>Heimlichkeit</i>
6	Du hast zwei Wochen lang ohne zu Murren in einem Hungerloch ausgeharrt. Der Druiden fand heraus, dass du die Strafe für einen Freund auf dich genommen hast.	+3 WE, Fertigkeit: <i>Überleben</i>

Der Druide bot dir an, dich auszubilden, was zwar als hohe Ehre gilt, aber auch mit Entbehrung und Härte einher geht und sehr langwierig ist. Trotzdem willigstest du ein. Du bist jetzt ein Magier der 1. Stufe. Du erhältst die Klassenfähigkeiten *Magie spüren* und *Zaubern*, die Fertigkeit *Kräuterkunde* und den Zaubertrick *Gabe der Druiden*. Die folgenden Tabellen sagen dir, welche anderen Zauber du kennst.

Was geschah während deiner Ausbildung?

1W6	Was war dein Initiationsritus?	Du erhältst
1	Du musstest drei Monate lang ohne Hilfsmittel in der Wildnis überleben und lernst dabei den Zauberspruch <i>Ausdauer</i> , das Ritual <i>Vertrauten binden</i> und den Zaubertrick <i>Tiere verstehen</i> .	+2 KO und die Zauber
2	Du musstest drei Monate lang den uralten heiligen Hain gegen Angriffe aus der Anderswelt verteidigen und lernst dabei den Zauberspruch <i>Verstricken</i> , das Ritual <i>Hexenwache</i> und den Zaubertrick <i>Segnen</i> .	+2 ST und die Zauber
3	Unter Aufsicht nahmst du einen Trank aus Misteln und Nachtschatten zu dir, der dich in einen Zustand zwischen Leben und Tod versetzte. Als du nach Tagen erwachtest, waren dir der Zauberspruch <i>Handauflegen</i> , das Ritual <i>Heilende Beeren</i> und der Zaubertrick <i>Zweites Gesicht</i> gegeben.	+2 WE und die Zauber
4	Deine Prüfung bestand darin, bei Nacht eine Region zu durchqueren (Schlucht, Moor, Wald etc.), die als besonders heimgesucht / als Tor zur Anderswelt gilt. Dabei lernst du den Zauberspruch <i>Ruf der Wildnis</i> , das Ritual <i>Stab der Macht</i> und den Zaubertrick <i>Licht</i> .	+2 IN und die Zauber
5	In einer Neumondnacht rief der Druide zur Großen Jagd auf dich auf: die besten Jäger des Dorfs versuchten, dich zu stellen, während dein Geist durch ein Ritual mit dem deines Seelentiers eingeworden war. Um ihnen bis zum Morgengrauen zu entgehen, lernst du den Zauberspruch <i>Spurloser Schritt</i> , das Ritual <i>Nebel herbeirufen</i> und den Zaubertrick <i>Trugbild erschaffen</i> .	+2 GE und die Zauber
6	Der Druide sandte dich aus, einem alten Freund als Gehilfe zu dienen. Dieser stellte sich als ein aus den Feenreichen ausgestoßenes Wesen heraus. Oft wart ihr an den Grenzen zur Anderswelt unterwegs und als du nach drei Monaten entlassen wurdest, war im Dorf ein halbes Jahr vergangen. Du hast den Zauberspruch <i>Falscher Freund</i> , das Ritual <i>Unsichtbarer Diener</i> , und den Zaubertrick <i>Verwünschen</i> gelernt.	+2 WE, die angegebenen Zauber sowie ein Feenwesen als Bekannte/r (nicht allzu mächtig, Einzelgänger, mit Spielleiter absprechen)

Platziere einen ORT auf der Karte

1W6	Was geschah bei deinem Seelentier-Ritual? <i>Der Spieler zu deiner Rechten war dabei.</i>	Du erhältst
1	Im uralten Steinkreis erschien die geisterhafte Gestalt eines großen, stolzen Hirsches, der sein Haupt vor dir senkte. <i>Dein Freund, der über dich wachen sollte, während du die Grenzen zum Reich der Geister aufstiebst, erhält + 1 KO.</i>	+2 WE, Seelentier: Hirsch Zauberspruch:Heldenmut*
2	Im Herzen des Waldes trift ihr auf die geisterhafte Gestalt eines großen Wolfes mit hellwachen, intelligenten Augen. <i>Dein Freund, der zu deinem Schutz dabei war, erhält + 1 IN.</i>	+2 IN, Seelentier: Wolf Zauberspruch: Ehrfurcht*
3	Beim Erklimmen einer Felswand ließ sich ein geisterhafter Adler mit stolzem Gehabe auf einer Felsenrinne vor euch nieder. <i>Dein Freund, der dir beim Klettern half, erhält + 1 GE.</i>	+2 GE, Seelentier: Adler Zauberspruch: Spinnenklettern*
4	In einer tiefen Höhle blickten die Augen eines großen Bären aus den Schatten auf euch herunter, der euch dann wie alte Freunde begrüßte. <i>Dein Begleiter, der beim Freiräumen des Eingangs half, erhält + 1 ST</i>	+2 ST, Seelentier: Bär Zauberspruch: Dunkelheit*
5	Auf einem kahlen Felsenhügel stieß ein geisterhafter Falke mit glühendem Gefieder auf euch hinab, um sich auf deiner Schulter niederzulassen. <i>Dein Freund, der den Falken zuerst sah, erhält +1 IN.</i>	+1 IN, Seelentier: Falke Zauberspruch: Ungetrübtes Auge*
6	Nach langer Wanderung in unwegsamer Wildnis rastend, wurdet ihr plötzlich von einem schattenhaften Katzenwesen beschlichen, das sich schließlich zwischen euch niederließ und laut zu schnurren anfang. <i>Dein Freund, der die schwierige Wanderung ohne Murren mitmachte, erhält + 1 KO.</i>	+2 KO Seelentier: Panther Zauberspruch: Schleier des Schlafs*

* Der Spieler kann in jedem Fall den beim Seelentier-Ritual erhaltenen Zauberspruch gegen den Spruch *Seelentier manifestieren* (s. Anhang) eintauschen, sodass das Tier sofort "einsetzbar" wird.

Für eine Beschreibung von Seelentieren und ihre Werte siehe den Zauberspruch "Seelentier manifestieren" im Anhang.

In Absprache mit dem Spielleiter kann der Spieler sich auch ein anderes Tier zulegen als die oben beschriebenen. In diesem Fall einfach das erwüfelte Ergebnis mit der Beschreibung des gewünschten Tieres ergänzen oder eine eigene Begegnung mit dem Seelentier ausspielen. Es sollten allerdings keine mächtigen magischen Wesen oder Monster wie Riesenspinnen, Trolle, Drachen usw. zur Wahl stehen, sondern nur natürlich vorkommende Tiere. Ggf. auch Einhörner, Ponies oder Pegasi, wenn *unbedingt* gewünscht, aber diese haben dann keine Zauber und können auch nicht als Reit- oder Flugtier dienen.

Da es sich um Geistwesen handelt, sind Werte und Schadenswürfel nicht von der Größe abhängig, man kann also gerne auch Füchse, Wiesel, Marder, Sperber, Merlinsfalken oder ähnliches auswählen.

1W6	Wo ist der Druider jetzt?	Du erhältst
1	Noch immer in seiner Hütte am Druidenhain, allerdings lässt er dich zur Zeit deine Erfahrungen in der Welt machen. Zwischen deinen Abenteuern kehrst du zurück zum Lernen. <i>(Anm. für den Spielleiter: er lässt sich natürlich gut als Auftraggeber einsetzen)</i>	+2 IN, Verbündeter: mächtiger Druider (Ratgeber, zieht nicht mit aus auf Abenteuer)
2	Er verschwand eines Tages spurlos, ohne eine Nachricht zu hinterlassen. Du hütet jetzt den Druidenhain.	+2 WE, Hütte und Hain des Druiden**
3	Eines Tages sagte er, du müsstest jetzt auf den Hain aufpassen, gab dir seine Harfe und ging, ohne zu sagen, wohin oder wann er zurückkommen würde.	+2 CH Druidenharfe* <i>(kann Verzauberungen bewirken, Spielleiterentscheid)</i>
4	Er ist tot. Eines Tages sahst du seinen leblosen Körper am Grunde einer kleinen, als verwunschen geltenden Schlucht liegen. Nachdem du zu ihm hinabgestiegen warst, konntest du keine Verletzungen oder Anzeichen eines Kampfes feststellen. Die Dorfältesten haben dir seine Hütte und den Druidenhain übertragen.	+2 GE, Hütte und Hain des Druiden**
5	Er starb, als er wahrscheinlich den Angriff eines Dämons oder Feenwesens abwehrte. Man fand nur verkohlte Überreste. Du konntest ihm nicht helfen, weil du in seinem Auftrag unterwegs warst und machst dir jetzt Vorwürfe, obwohl alle sagen, dass du wahrscheinlich nicht rechtzeitig zurückgekommen wärest. Einige seiner Besitztümer wurden dir übergeben.	+2 KO, + 4 W6 Silbermünzen 1 Heiltrank 1 Kurzsword
6	Er gilt als in den Feenreichen verschollen. Er schrieb, dass er jemanden in der Anderswelt aufsuchen müsse und dass es wichtig sei, dass du zurück bliebest. Bei seinem Brief fandest du ein Schreiben mit seinem Siegel, das dich als seinen Schüler ausweist sowie einen Folianten mit Druidenwissen.	+2 IN Siegel des Druiden Foliant des Druiden <i>(enthält Wissen über Natur, Magie, Monster sowie die Geister- und Feenreiche)</i>

Platziere einen NSC auf der Karte

* *Die Druidenharfe* ist ein relativ leicht zu transportierendes, robustes, ca. 70 cm hohes Instrument aus Holz, charakteristisch geschwungen und mit dem Winkel, wie wir ihn von der keltischen Harfe kennen. Sie ist mit einer Doppelreihe Saiten gefertigt und kunstvoll-dicht mit druidischen Symbolen und mystischen Motiven beschnitzt. Mögliche Verzauberungen wären, dass die Harfe während des Spielens Boni auf Rettungswürfe geben kann, oder dass einmal pro Tag ein Heilzauber von ihr ausgehen kann usw. (Spielleiter-Entscheidung)

** die *Hütte des Druiden* kann hilfreiche Gegenstände und versteckte Schätze enthalten, wenn der Spielleiter das will. Das heißt, wenn die Spieler sie nach Hinweisen, Zaubermitteln oder Gegenständen durchsuchen, die ihnen während eines Abenteuers für ein bestimmtes Problem helfen können, besteht eine gute Chance dass sie etwas finden. Ebenso könnte der *Druidenhain* mit einem hilfreichen Zauber belegt sein (z.B. schnellere Heilung, oder er verleiht für eine Weile den Zauber "zweites Gesicht" wenn man sich in ihm zur Ruhe legt)

Fülle deinen Charakterbogen aus!

1. Schreibe deinen Namen, die Klasse und die Stufe auf.
2. Notiere deine Attributswerte. Im Feld daneben schreibe deinen Attributsmodifikator auf, lies ihn auf der Tabelle ganz hinten ab.
3. Notiere deine Fertigkeiten, deine Klassenfähigkeiten, deine Startausrüstung und alles, was du noch kaufen möchtest. Der Schüler des Druiden beginnt mit folgender Ausrüstung: Ein Ritualdolch, helle Roben, Schreibmaterial, ein Buch in dem unter anderem zwei Rituale beschrieben sind, die du noch nicht gelernt hast (eines davon ist *Elementen trotzen*), ein Geheimnis über den Druidenhain und 4W6 Silbermünzen.
4. Wähle eine Gesinnung. Dein Charakter kann Rechtschaffen, Chaotisch oder Neutral sein. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, wähle Neutral: Die meisten Menschen sind neutral.
5. Dein Grundangriffsbonus wird durch deine Klasse bestimmt. Als Stufe 1 Magier hast du einen Grundangriffsbonus von +0
6. Deine Initiative ist gleich deiner Stufe + deinem Geschicklichkeits-Modifikator + 0 für die Klasse Magier.
7. Deine Rüstungsklasse ist $10 + \text{dein Geschicklichkeits-Modifikator} + \text{den Bonus für eine Rüstung}$.
8. Du hast 3 Schicksalspunkte.
9. Du hast 6 Trefferpunkte + deinen Konstitutions-Modifikator.
10. Notiere deine Rettungswürfe, die du der Tabelle weiter hinten entnehmen kannst.
11. Notiere deinen Angriffsbonus und Schaden für jede Waffen die du nutzen möchtest. Dein Angriffsbonus für eine Nahkampfwaffe ist der Grundangriffsbonus + dein Stärke-Modifikator. Für Fernkampfwaffen ist es der Grundangriffsbonus + dein Geschicklichkeits-Modifikator. Dein Stärke-Modifikator wird außerdem auf den Schadenswurf der Nahkampfwaffe angerechnet.

Regelübersicht

Proben machen

Attributprobe: Würfle einen W20 und vergleiche das Ergebnis mit dem entsprechenden Attribut. Wenn die Zahl auf dem Würfel gleich oder kleiner als das Attribut ist, dann war die Probe erfolgreich. War sie höher ist es ein Misserfolg.

Rettungswurf: Würfle einen W20. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als der Wert des Rettungswurfes ist, war der Wurf ein Erfolg.

Angriffswurf: Würfle einen W20 und addiere den entsprechenden Angriffsbonus. Vergleiche das Ergebnis mit der Rüstungsklasse des Gegners. Wenn die Zahl gleich oder größer als die Rk des Gegners ist, dann war der Angriff ein Erfolg. Andernfalls war der Angriff ein Misserfolg.

Klassenfähigkeiten

Trefferwürfel: W6

Initiative Bonus: +0

Rüstung: Magier können keine Rüstung tragen.

Zaubern: Magier beherrschen die Macht der Magie auf drei verschiedene Wege: Zauberkits, Zaubersprüche und Rituale. Dein Charakterbuch gibt dir deine Startzauber.

Magie spüren: Da Magier empfänglich für die Welt der Magie sind, können sie spüren, ob eine Person, ein Ort oder ein Gegenstand magisch ist. Dies erfordert einige Minuten Konzentration. Daher können Magier nicht durch bloße Anwesenheit Magie erkennen. Zudem bemerken andere Leute zumeist, wenn der Magier sie unentwegt anstarrt, während sein Mahl kalt wird. Der Spielleiter kann entscheiden, wann eine Präsenz so stark ist, dass der Magier sie auf der Stelle bemerkt.

Schicksalspunkte

Ein Charakter kann seine Schicksalspunkte auf folgende Weisen ausgeben:

Einem Freund helfen: Normalerweise kann ein Charakter nur seinem Freund bei einer Attributprobe helfen, wenn er eine passende Fertigkeit besitzt. Gibt der Charakter aber einen Schicksalspunkt aus um zu helfen, erhält der Kamerad einen Bonus von +2 auf einen Wurf, auch ohne dass der Charakter die passende Fertigkeit besitzt.

Zweite Chance: Ein Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben um einen beliebigen Wurf zu wiederholen, beispielsweise eine Attributprobe, einen Rettungswurf oder einen Angriff.

Den Tod betrügen: Ein sterbender Charakter kann einen Schicksalspunkt ausgeben, um sich auf 0 Trefferpunkte zu stabilisieren und keinen weiteren Schaden mehr zu nehmen.

Attributswert	Modifikator
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Rettungswürfe

Stufe	Erfahrung	Grundangriffsbonus	Gift	Odem	Verwandlung	Zauber	Magischer Gegenstand
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2,500	+1	14	15	13	12	11
3	5,000	+1	14	15	13	12	11
4	10,000	+2	14	15	13	12	11
5	20,000	+2	14	15	13	12	11
6	40,000	+3	13	13	11	10	9
7	80,000	+3	13	13	11	10	9
8	150,000	+4	13	13	11	10	9
9	300,000	+4	13	13	11	10	9
10	450,000	+5	13	13	11	10	9

Anhang

Neuer Zaubertrick: Tiersinne (Weisheit)

Indem er die Augen schließt und seinen Geist aussendet, kann der Magier mit den Augen und Ohren eines kleinen Tieres (vornehmlich kleine Nagetiere und Vögel, keine Raubtiere wie Wölfe oder Adler, keine Monster oder magische Wesen) in seiner Umgebung sehen und hören. Mit einem Prüfwurf auf CH, der durch die Fertigkeit Tierkunde erleichtert werden kann, lässt das Tier sich auch dazu überreden, kurze Strecken zurückzulegen und zum Beispiel bestimmte Orte auszukundschaften oder versuchen, Freunde zu warnen (bis zu 1 km pro Stufe des Magiers vom Standpunkt desselben entfernt, der Magier kann aber nicht durch das Tier sprechen). Bei Charakteren, die eine besondere Beziehung zu Tieren haben, kann der Prüfwurf nochmal erleichtert werden oder ganz entfallen.

Jeder Versuch, das Tier geistig zu übernehmen oder es dazu zu bringen, Verletzung oder gar Leben zu riskieren, führt zum Abriss der Verbindung. Ebenso, wenn der Magier in der Konzentration gestört wird. Natürlich kann er die Verbindung zu jeder Zeit selbst abbrechen.

Neuer Zaubertrick: Erinnerung der Bäume (Weisheit)

Indem er die Rinde eines Baumes berührt und sich konzentriert, kann der Magier Eindrücke darüber gewinnen, was sich in der Umgegend des Baumes Zeit seines Lebens zugetragen hat. Reichweiten: bis zu 1 km bei einem einzeln stehenden Baum, bis zu 5 km bei einem Hain und wenn der Baum Teil eines Waldes ist, dann im ganzen Gebiet dieses Waldes, da die Bäume untereinander kommunizieren.

Besonders dramatische, traumatische oder magische Ereignisse sowie beeindruckende Wesen oder Persönlichkeiten werden dem Magier am Schnellsten offenbar, er kann aber auch gezielt nach dem Eindruck bestimmter Ereignisse oder Personen in der Erinnerung des Baumes „suchen“, die dann auch durchaus alltäglich oder weniger beeindruckend sein können.

Die Eindrücke sind nicht sehr visuell (ggf. können nebelhafte Formen und Helligkeitsunterschiede wahrgenommen werden, mehr nicht), sondern es sind vor allem Geräusche, Gerüche und seltsamerweise Gefühle (Leid, Freude usw.), die auf den Magier einströmen, zusammen mit einem genauen zeitlichen Eindruck, wie lange das „Mitgeteilte“ zurückliegt.

Neuer Zauberspruch: Tier übernehmen

Reichweite: 100 m / Stufe

Dauer: Konzentration (bzw. speziell, siehe unten)

Rettungswurf: ja

Mit diesem mächtigen Spruch kann der Magier die volle Kontrolle über ein Tier wie z.B. einen Wolf, Hund, Bären, Katze, Großkatze, Wildschwein, Aurochse, Greifvogel sowie über "natürliche" tierähnliche Monster übernehmen, nicht aber über magische Wesen oder Wesen mit menschenähnlicher Intelligenz.

Z.B. ist ein Flugsaurier zwar ungewöhnlich und würde in üblichen Fantasy-Settings als "Monster" klassifiziert, er wäre aber nicht unbedingt ein magisches Wesen wie ein Einhorn oder ein "echter" Drache. Andere Beispiele für "natürliche tierähnliche Monster" im Sinne des obigen Satzes wären Schreckenswölfe oder Seeschlangen, solange sie im Setting nicht durch Magie entstanden sind. Die Entscheidung in Grenzfällen obliegt dem Spielleiter: so kann z.B. eine Riesenspinne auf natürliche Art so groß geworden sein, genausogut kann sie aber auch die selbstgewählte Form eines magischen Wesens (Dämon oder Fee) sein; eine Chimäre könnte zwar mit Hilfe von Magie erschaffen worden sein, aber danach als Mischform verschiedener natürlicher Tiere ohne Magie weiterexistieren, usw.

Wie beim Zaubertrick "Tiersinne" muss der Magier bei diesem Spruch die Augen schließen und seinen Geist "aussenden". Das zu übernehmende Tier kann bis zu 100 m pro Stufe des Magiers von ihm entfernt sein. Es muss sich um ein Tier handeln, das tatsächlich in der Umgebung vorhanden ist (entweder natürlich oder zum Beispiel in Gefangenschaft), wenn der Magier sich also in tierarmen Umgebungen aufhält (Dungeon, Wüste) ist seine Auswahl entsprechend begrenzt.

Gelingt der Zaubern-Wurf, so sieht und hört der Magier nun wie bei "Tiersinne" durch Augen und Ohren des übernommenen Tiers, er kann dieses aber auch steuern und es ohne Rücksicht auf Verletzungen in Gefahr und Kampf führen. Der Magier selbst muss dabei die Konzentration aufrechterhalten und kann keine eigenen Handlungen ausführen. Sobald die Konzentration unterbrochen ist, reißt die Verbindung ab.

Je intelligenter und mächtiger das Tier, desto schwieriger ist es unter Kontrolle zu halten: es muss jeweils ein neuer Zaubern-Wurf gelingen, *erschwert um die Anzahl der Trefferwürfel des Tieres*, sobald

- etwa 5 Minuten vergangen sind
- seine Trefferpunkte auf oder unter 50 % des maximalen Werts sinken
- seine Trefferpunkte auf oder unter 10% sinken (sofern es noch lebt)
- es den Ruf oder Schrei eines Artgenossen hört (vor allem seine Junge)

Gelingt dieser Wurf nicht, bricht das Tier den Kampf ab und versucht zu entkommen. Die Kontrolle durch den Magier reißt ab, er kann aber noch genau einmal versuchen, sie wiederzuerlangen, ehe es sich ihm ganz entziehen und danach nicht mehr übernommen werden kann.

Normalerweise kann immer nur ein Tier gesteuert werden, allerdings gilt z.B. ein Schwarm Insekten als eine Einheit, weshalb man auch diesen komplett kontrollieren kann (was wegen

der Myriaden von Sinneseindrücken keine Erfahrung ist, nach der man sich so leicht wieder zurechtfindet).

Nur wirklich mächtige Magier können, wie es heißt, auch ganze Vogelschwärme oder Wolfsrudel kontrollieren (d.h., für unsere Helden ist es erstmal nicht möglich).

Zauberspruch: Seelentier manifestieren

Reichweite: kosmisch

Dauer: permanent (bzw. speziell, siehe unten)

Rettungswurf :nein (das Seelentier manifestiert sich freiwillig)

In manchen Druidenschulen ist es Brauch, Schüler in einem besonderen Ritual mit ihrem "Seelentier" zu verbinden. Dabei geht der Schüler mit einem Freund als Beschützer in die Wildnis, um sein Seelentier zu sich zu rufen.

Je nach Persönlichkeit des Druiden können dies verschiedene Tiere sein (siehe Spielbuch "Der Schüler des Druiden"). Nicht-druidische Magier können ebenfalls Seelentiere haben, diese haben sich ihnen dann oft aus eigenem Antrieb heraus "offenbart", weil der Spielcharakter z.B. sehr naturverbunden ist.

Diese Wesen haben in der Geisterwelt das Aussehen besonders schöner oder ungewöhnlicher Exemplare der jeweiligen Tierart und sind mit Eigenwillen, Kraft und Intelligenz begabt, die der des Magiers entsprechen. In der "diesseitigen" Welt manifestiert wirken sie wie schemenhafte Geister.

Je nach Gesinnung und Persönlichkeit des Magiers ist die vorherrschende Farbe im Fell / Gefieder etc. des Seelentiers sowie sein Aussehen unterschiedlich. Das Seelentier eines rechtschaffenen Charakters wird eher ein helles, ehrfurchtgebietendes Aussehen haben (weißer Hirsch mit goldenen Augen, hellgrauer Wolf mit wachem Blick, edler Adler mit silbrigem Gefieder usw.), während chaotische Charaktere dunklere, gefährlicher wirkende Tiere manifestieren (schwarzer Hirsch mit glimmenden Augen, silbrig-dunkler, gefährlich wirkender Wolf, schwarzer Adler mit rot glühenden Augen usw.).

Mit dem Zauberspruch "Seelentier manifestieren" können diese Geistwesen in die materielle Welt geholt werden. Neben ihrer nicht zu unterschätzenden psychologischen Wirkung (Einschüchterung, Furcht, Ehrfurcht) können sie dem Magier im Kampf beistehen.

Obwohl der Körper feinstofflich ist und wie aus glühenden Nebelfetzen bzw. Schatten zusammengesetzt wirkt, können Klauen, Biss, Schnabel usw. Schaden anrichten. Wunden öffnen sich "wie von Geisterhand" und Bissspuren entstehen wie aus dem Nichts. Das Seelentier kämpft mit den Werten "seines" Magiers, das heißt, es hat die gleichen Trefferpunkte und Angriffswerte. Der Schaden entspricht 1 W6 + Stufe des

Magiers. Alle Zauber, die den Magier beeinflussen (Heilungen, Werteverbesserung, aber auch Schadenszauber) wirken sich auch auf das Seelentier aus. Feuer, Magie, Waffen aus Eisen oder Silber können es verletzen.

Sinken ihre Trefferpunkte auf 0, so löst sich die geisterhafte Gestalt auf. Das Seelentier ist damit jedoch nicht vernichtet, sondern kehrt in sein angestammtes Reich zurück, wo es seine Essenz wieder herstellt. Nach einer kurzen Rast kann es wieder heraufbeschworen werden.

Die Manifestation kann natürlich auch jederzeit auf Wunsch des Magiers oder des Tieres selbst beendet werden.