

KOBOLD



Druide (Rasse)

Das Harz der ältesten Bäume fließt in dir. Neben deiner gewählten Region, sind auch die **Großen Wälder** deine Heimat.

MENSCH



Druide (Rasse)

So wie deine Ahnen die Tiere an euch banden, so bist auch du an die Tiere gebunden. Du kannst immer die Form eines **domestizierten Tieres** annehmen.

HALBLING



Druide (Rasse)

Du kennst die heilenden Lieder von Frühling und Flüssen. Wenn du **Lagerst**, heilst du und deine Alliierten **1w6** Schaden.

NATURBURSCHE



Druide (Level 0)

Du hast deine Magie von starken, alten Geistern gelernt und sie leben immer noch in dir. Egal wo du dich befindest, du kannst dich jederzeit in ein Tier aus der gewählten Region verwandeln. Wähle außerdem ein physikalisches Merkmal von einem Tier deines Landes. Dieses Merkmal bleibt, egal in welcher Form du dich befindest.

Region:

Merkmal:

NATURGETRAGEN



Druide (Level 0)

Du brauchst weder Essen noch Trinken. Wenn dir eine Aktion sagt, du sollst eine Ration verbrauchen, ignoriere das.

TIERFLÜSTERER



Druide (Level 0)

Die Schreie, Rufe und Gesänge der Tiere der Wildniss sind wie deine Muttersprache für dich. Du kannst jedes Tier deiner Region und alle deren Essenz du studiert hast verstehen.

GESTALTWANDELN



Druide (Level 0)

Wenn du **die Geister rufst deine Gestalt zu wandeln**, würfle. Du kannst die Form aller Tiere deiner Region und aller Tiere deren Essenz du studiert hast annehmen. Du übernimmst alle Eigenschaften des Tieres. Der GM wird dir Aktionen sagen, die du gegen Halt ausführen kannst. Du kannst jederzeit in deine natürliche Form zurückkehren.

WIRF+WIS

- Bei **10+** halte 3.
- Bei **7-9** halte 2.
- Bei Fehlschlag halte 1 und der GM beschreibt den Fehlschlag.

TIERSTUDIUM



Druide (Level 0)

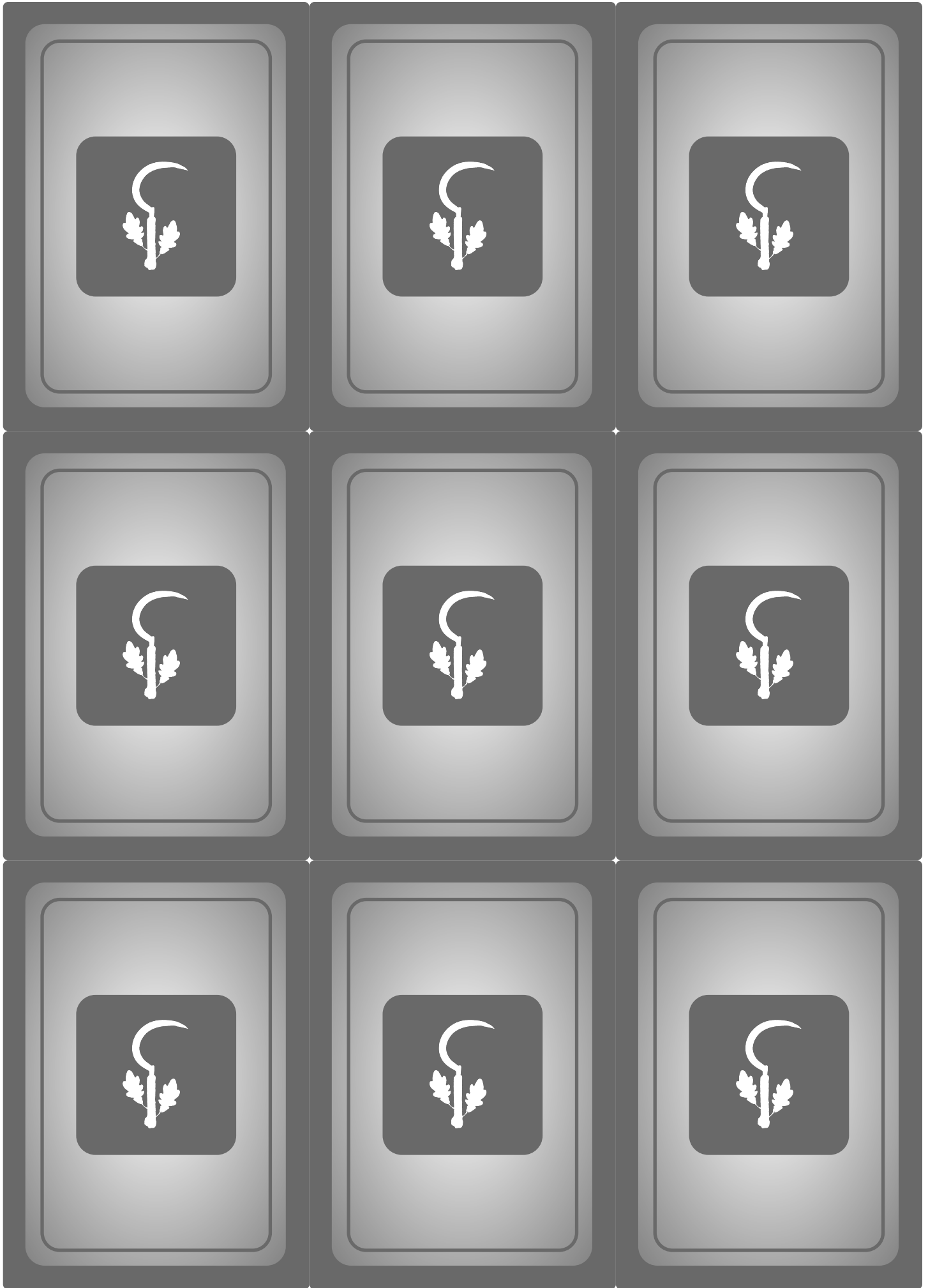
Wenn du **Zeit mit dem Studium eines tierischen Geistes verbringst**, kannst du dich von nun an auch in dieses Tier verwandeln.

JAGDBRUDER



Druide (Level 2)

Wähle eine Aktion aus der Liste des Waldläufers.



BLUTIGES BEUTEREISSEN



Druide (Level 2)

Wenn du **die Form eines gefährlichen Tieres hast**, erhöhe deinen Schaden auf w8.

GEMEINSCHAFT DER GEISTER



Druide (Level 2)

Wenn du **Zeit an einem Ort verbringst und die verbliebenden Geister studierst**, würfle. Dir wird eine Vision gezeigt, die für dich, deine Alliierten und die Geister um dich herum von großer Bedeutung ist.

WIRF+WIS

- Bei **10+** ist die Vision klar / hilfreich.
- Bei **7-9** ist die Vision unklar / mehrdeutig.
- Bei Fehlschlag ist die Vision beängstigend und beunruhigend. Der GM beschreibt. Nimm -1 für weitere Aktionen.

BORKENHAUT



Druide (Level 2)

Solange deine Füße den Boden berühren erhältst du +1 Rüstung.

EYES OF THE TIGER



Druide (Level 2)

Wenn du **ein Tier mit Erde, Blut oder Dreck markierst**, kannst du durch die Augen des Tieres sehen als wären es deine eigenen. Die Entfernung zu dem Tier ist irrelevant aber zu jedem Zeitpunkt kann nur ein Tier markiert sein.

HÄUTUNG



Druide (Level 2)

Wenn du **Schaden nimmst, während du eine andere Form hast**, hast du die Wahl zu deiner ursprünglichen Form zurückzukehren und den Schaden zu ignorieren.

OBJEKTOPHILIE



Druide (Level 2)

Du siehst die Geister des Sandes, des Meeres und des Steines. Du kannst die Aktionen **Geistersprache**, **Gestaltwandeln** und das **Studium der Essenz** nun auch auf leblose Objekte anwenden. Deine Form kann eine exakte Kopie oder eine menschenähnliche Form haben.

FORMSCHAFFER



Druide (Level 2)

Wenn du **Formwandeln benutzt**, wähle eine Eigenschaft. Du nimmst +1 für alle zukünftigen Würfe die diese Eigenschaft nutzen solange du deine Form behältst. Aber der GM wählt auch eine Eigenschaft, nimm äquivalent -1 für alle Würfe.

AVATAR



Druide (Level 2)

Wenn du **die elementaren Geister des Feuers, Wassers, der Erde oder Luft rufst um eine Aufgabe für dich zu erfüllen**, würfle und wähle:

- Der gewünschte Effekt tritt ein.
- Du musst den Preis der Natur nicht zahlen.
- Du behältst die Kontrolle.

WIRF+WIS

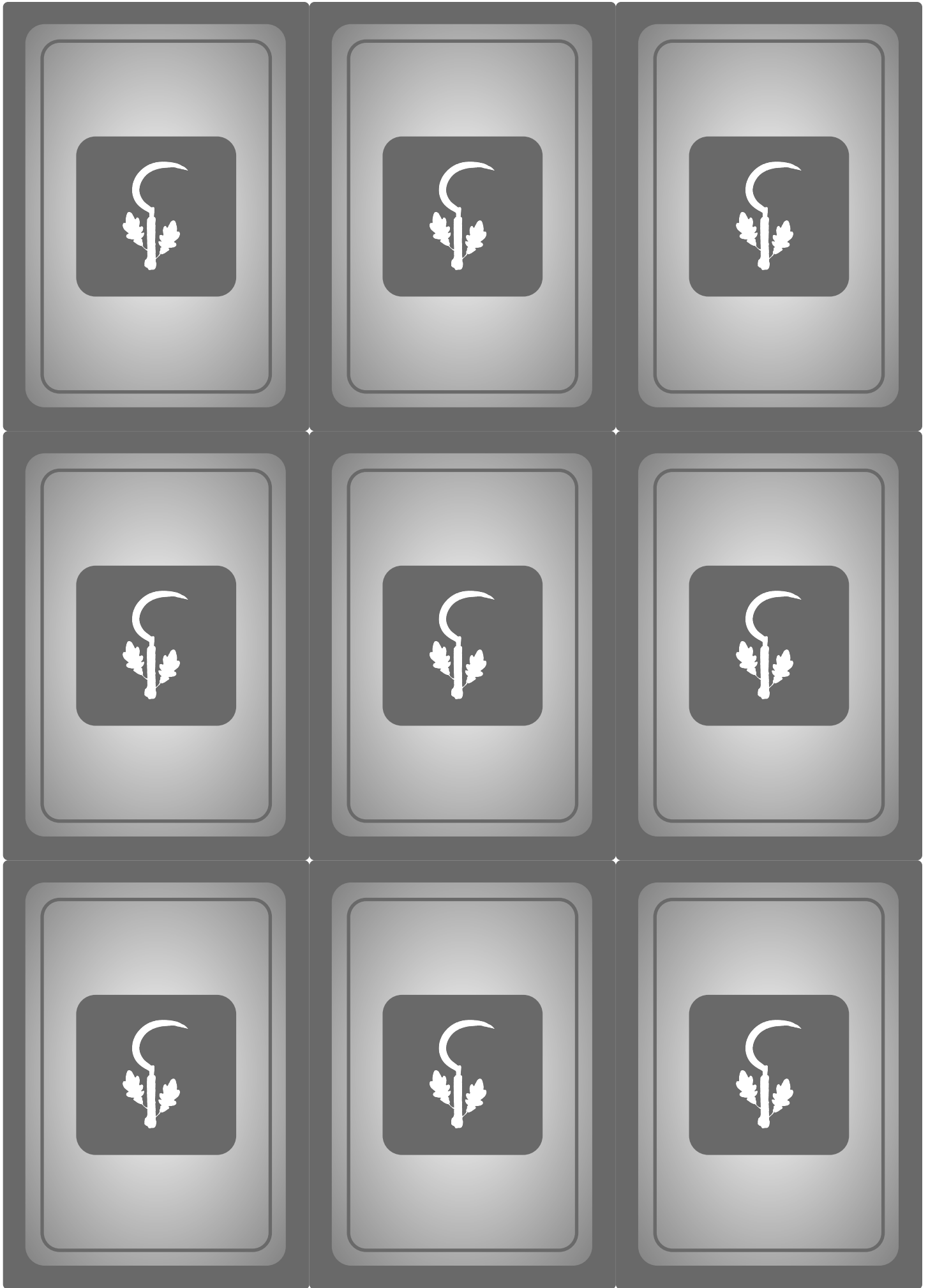
- Bei **10+** wähle 2.
- Bei **7-9** wähle 1.
- Bei Fehlschlag passiert eine Katastrophe.

BALANCE



Druide (Level 2)

Wenn du **Schaden machst**, nimm 1 Balance. Wenn du jemanden berührst und die Geister des Lebens in ihn fließen lässt, kannst du Balance gegen 1w4 Heilung eintauschen.



FORMENLOS



Druide (Level 6)

Wenn du **Gestaltwandeln nutzt**, würfle $1w4$ und addiere dies zu deinem Halt.

DOPPELGÄNGER



Druide (Level 6)

Du bist in der Lage die Essenz von bestimmten Individuen zu studieren, darunter auch Menschen, Elven und ähnliche. Dein Merkmal zu unterdrücken ist möglich aber falls du es tust, nimm -1 auf alle Aktionen während du in dieser Form bist.

KEILER UND BÄREN



Druide (Level 6)

Wenn du **die Form eines gefährlichen Tieres hast**, erhöhe deinen Schaden auf $1w10$.

Ersetzt Blutiges Beutereißer

DRUIDENSCHLAF



Druide (Level 6)

Wenn du **das nächste Mal in Ruhe und Sicherheit bist**, kannst du dich an eine andere Region gewöhnen. Dieser Effekt passiert nur einmal und der GM verrät dir wie lange es dauert und was du dafür tun musst. Danach ist diese neue Region deine Heimat.

SPRACHEN DER WELT



Druide (Level 6)

Du erkennst die Muster die diese Welt ergeben. Du kannst **Tierflüsterer**, **Gestaltwandeln** und **Tierstudium** nun auch auf die Elemente anwenden.

Benötigt Objektophilie

GESUNDES MISSTRAUEN



Druide (Level 6)

Wenn die dreckige Magie der Sterblichen dafür sorgt, dass du Gefahr Ausweichen benutzen musst, behandle eine 6- wie eine 7-9.

SCHWESTERN IM GEISTE



Druide (Level 6)

Wähle eine Aktion aus der Liste des Waldläufers.

FORMENFORMER



Druide (Level 6)

Wenn du **Gestaltwandeln nutzt** kannst du einen Zusatz wählen:

- $+1$ Rüstung
- $+1w4$ Schaden

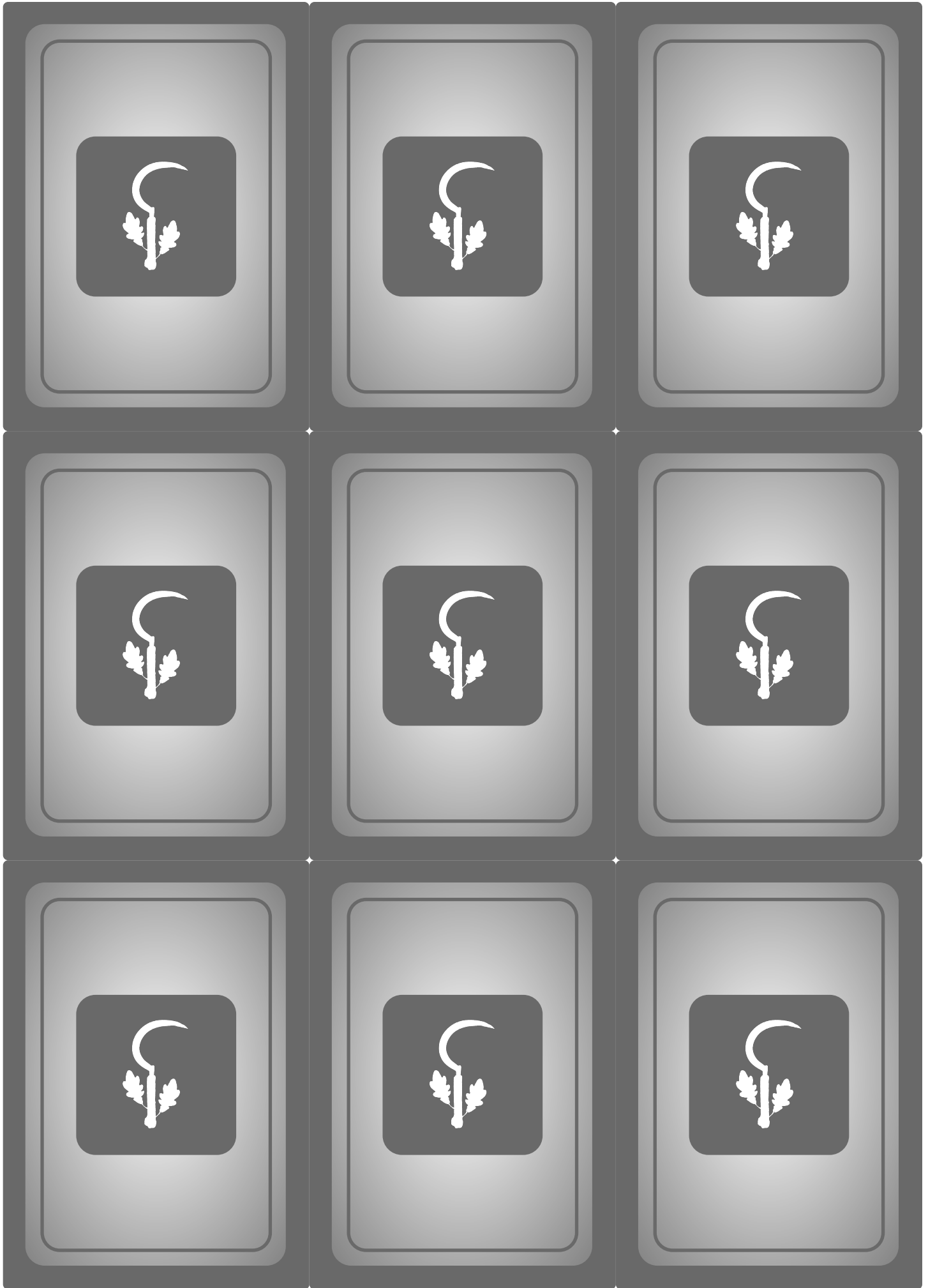
Benötigt Formschaffer

CHIMÄRE



Druide (Level 6)

Wenn du **Gestaltwandeln nutzt**, kannst du ein Wesen aus bis zu drei verschiedenen Wesen schaffen. Jedes Merkmal ermöglicht dir eine andere Aktion.



WETTERFROSCH



Druide (Level 6)

Wenn du **unter freiem Himmel befindest, wenn die Sonne aufgeht**, sag dem GM wie das Wetter heute wird. Sag ihm was du möchtest, es wird passieren.

METZELN & SCHNETZELN



Aktion

Wenn du **im Nahkampf angreiffst**, würfle.

WIRF+STÄ

- Bei **10+** machst du deinen Schaden und weichst dem Gegenangriff aus. Du kannst auch +1w6 Extraschaden machen und dich dafür vom Gegner angreifen lassen.
- Bei **7-9** machst du deinen Schaden und der Gegner greift dich an.

GEFAHR AUSWEICHEN



Aktion

Wenn du **trotz Gefahr handelst**, beschreibe und würfle. Wenn du...

- Kraft nutzt, +STÄ
- Schnell handelst, +GES
- Aushältst, +KON
- Schnell denkst, +INT
- Tapfer bist, +WIS
- Charmant & Schlagfertig bist, +CHA

WIRF+BONUS

- Bei **10+** schaffst du was du wolltest, die Gefahr zieht vorbei.
- Bei **7-9** zögerst du, stolperst: Schlechterer Ausgang oder harte Entscheidung. GM wählt.

VERTEIDIGEN



Aktion

Wenn du **eine Person, einen Gegenstand oder Ort verteidigst**, würfle.

Solange du verteidigst, darfst du Halt für Optionen ausgeben.

- Leite einen Angriff auf dich selbst.
- Halbiere den Effekt oder Schaden.
- Gib einem Alliierten +1 gegen den Angreifer.
- Mache Schaden gegen den Angreifer in Höhe deines Levels.

WIRF+KON

- Bei **10+**, Halte 3.
- Bei **7-9**, Halte 1.

WURF & SCHUSS



Aktion

Wenn du **zielst und auf einen Gegner schießt**, würfle.

WIRF+GES

- Bei **10+** hast du freie Bahn und machst deinen Schaden.
- Bei **7-9** mache Schaden und wähle...
- Du musst dich bewegen um zu treffen und begiebst dich in Gefahr. GM wählt.
- Du nimmst was du kriegst: -1w6 Schaden.
- Du musst mehrfach schießen: Munition -1.

REALITÄT ERKENNEN



Aktion

Wenn du **eine Situation oder Person untersuchst**, würfle.

WIRF+WIS

- Bei **10+** stelle 3 Fragen.
- Bei **7-9** stelle 1 Frage.

Nimm +1 beim Reagieren.

- Was ist hier kürzlich geschehen?
- Was wird hier passieren?
- Wonach sollte ich schauen?
- Was ist nützlich oder von Wert?
- Wer hat hier die Kontrolle?
- Was ist nicht wie es scheint?

VERHANDELN



Aktion

Wenn du **ein Druckmittel gegen jemanden hast und ihn manipulierst**, würfle.

WIRF+CHA

- Bei **10+** tun sie was du möchtest wenn du ihnen versprichst auch etwas für sie zu tun.
- Bei **7-9** brauchen sie einen sofortigen Beweis für dein Versprechen.

NACHDENKEN



Aktion

Wenn du **deine grauen Zellen zu etwas bemühst**, würfle.

WIRF+INT

- Bei **10+** erzählt dir der GM einen nützlichen und interessanten Fakt über das Thema.
- Bei **7-9** erzählt dir der GM etwas interessantes und wird fragen woher du das weißt. Sag ihm die Wahrheit.

HILFEN ODER HINDERN



Aktion

Wenn du **jemandem hilfst oder ihn an etwas hinderst mit dem du eine Verbindung hast**, würfle.

WIRF+VERBINDUNGEN

- Bei **10+** nimmt er +1 oder -2, deine Wahl.
- Bei **7-9** setzt du dich außerdem Gefahr, Strafe oder Kosten aus.



LAST



Spezial-Aktion

Wenn du **eine Aktion ausführst während du so viel trägst wie du kannst**, ist alles in Ordnung! Wenn du eine Aktion ausführst während deine Traglast deine Kapazität höchstens um zwei überschreitet, nimm -1. Solltest du mehr tragen, latwas fallen und nimm -1 oder schlage fehl!

FELDLAGER AUFSCHLAGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **dich ausruhst um zu schlafen**, verbrauche eine Ration. Solltest du an einem gefährlichen Ort sein, einigt euch auf eine Wachreihenfolge. Falls du genug XP hast, kannst du aufleveln. Wenn du nach einigen geruhsamen Stunden aufwachst, heile Schaden in Höhe der Hälfte deiner maximalen HP.

WACHE HALTEN



Spezial-Aktion

Wenn du **Wache hältst und sich etwas nähert**, würfle.

WIRF+WIS

- Bei **10+** schaffst du es das Lager aufzuwecken und ihr bereitet euch vor, jeder nimmt +1.
- Bei **7-9** reagierst du zu spät, alle sind wach aber nicht sonderlich vorbereitet.
- Bei einem Fehlschlag werdet ihr überrascht!

VORBEREITEN



Spezial-Aktion

Wenn du **deine Freizeit mit Studien, Meditation und Training verbringst** erhältst du Vorberedich für eine Woche oder mehr vorbereitet, erhältst du 1 Vorbereitung. Nach einem Monat erhältst du 3 Vorbereitung. Wenn sich deine Vorbereitung auszahlt, verbrauche 1 Vorbereitung für +1 auf deinen Wurf.

VORRAT



Spezial-Aktion

Wenn du **etwas mit barer Münze kaufen möchtest** und es im Ort verfügbar ist dann kannst du es zum Marktpreis kaufen. Falls es etwas besonderes ist würfle.

WIRF+CHA

- Bei **10+** findest du was du suchst zu einem fairen Preis.
- Bei **7-9** findest du etwas ähnliches, oder der Preis ist höher. Der GM sagt dir die Optionen.

EINE GEFÄHRLICHE REISE



Spezial-Aktion

Wenn du durch gefährliches Gebiet reist, wähle einen Vorreiter, einen Späher und einen Quartiermeister. Jede Rolle würfelt.

WIRF+WIS

- Bei **10+** reduziert der Quartiermeister die Rationen um 1. Verringert der Vorreiter die Zeit der Reise. Erkennt der Späher alle Gefahren früh genug um euch einen Vorteil zu verschaffen.
- Bei **7-9** schafft jede Rolle es ihren Job wie erwartet zu erfüllen.

RUHE & GENESUNG



Spezial-Aktion

Wenn du **nichts tust als dich in Ruhe und Sicherheit zu erholen** regenerierst du nach einem Tag deine kompletten HP. Nach drei Tagen darfst du eine Schwäche entfernen. Falls sich ein Heiler um dich kümmert sogar schon nach zwei Tagen.

ZECHEN



Spezial-Aktion

Wenn du **siegreich zurückkehrst und eine Feier schmeißt** zahle 100 Münzen und addiere +1 für alle weiteren 100 Münzen. Würfle und wähle:

- Ihr freundet euch mit einem nützlichen NPC an.
- Ihr hört von Gerüchten und Gelegenheiten.
- Ihr erhaltet nützliche Informationen.
- Ihr werdet nicht hereingelegt/etc.

WIRF+MÜNZEN

- Bei **10+** wähle 3.
- Bei **7-9** wähle 1.
- Bei einem Fehlschlag, wähle 1 aber die Feier gerät völlig außer Kontrolle.

REKRUTIEREN



Spezial-Aktion

Wenn du **bekannt machst, dass du rekrutierst**, würfle mit Boni:

- +1, falls du gut bezahlst.
- +1, falls dein Vorhaben bekannt ist.
- +1, falls sie beteiligt werden.
- +1, falls dein Ruf hilfreich ist.

WIRF+BONUS

- Bei **10+** hast du die freie Wahl unter einer Reihe von Leuten.
- Bei **7-9** musst du dich mit jemandem halbwegs gutem zufrieden geben.
- Bei einem Fehlschlag erklärt ein einflussreicher Idiot/Gegner/etc, dass er euch begleitet. Weise ihn ab und nimm -1 auf Rekrutieren.



SESSION ENDE



Spezial-Aktion

Wenn ihr **das Ende einer Session erreicht** wähle eine Verbindung und besprich mit deinem Partner, ob diese aufgelöst ist. Falls ja, markiere XP. Solltest du deinem Wesen mindestens einmal gefolgt haben, markiere XP. Für jeden folgenden Punkt, markiert XP als Gruppe:

- Haben wir etwas neues und wichtiges über die Welt gelernt?
- Haben wir einen großen Gegner besiegt?
- Haben wir einen unvergesslichen Schatz gefunden?

LEVELN



Spezial-Aktion

Wenn du **Zeit hast und deine XP größer gleich deinem Level+7 sind**:

- Entferne Level+7 XP
- Erhöhe dein Level um 1.
- Wähle eine neue fortgeschrittene Aktion deiner Klasse.
- Der Zauberer darf außerdem einen neuen Spruch hinzufügen.
- Wähle eine Eigenschaft < 18 und addiere 1.

OFFENE RECHNUNGEN



Spezial-Aktion

Wenn du **an einen Ort zurückkehrst an dem du für Unruhe gesorgt hast**, würfle.

WIRF+CHA

- Bei **10+** haben sich deine Abenteuer herumgesprochen und jeder erkennt dich.
- Bei **7-9** wählt der GM außerdem eine Komplikation.
- Die Exekutive hat einen Haftbefehl gegen dich.
- Jemand hat ein Kopfgeld ausgesetzt.
- Jemand wichtiges hat dich als Rache in eine missliche Lage gezwungen.

LETZTER ATEMZUG



Spezial-Aktion

Wenn du **stirbst**, siehst du einen Bruchteil der schwarzen Tore des Totenreichs und trittst vor den Tod. Würfle ohne Modifikator!

WIRF+NICHTS

- Bei **10+** entgehst du dem Tod. Du bist in misslicher Lage, aber am Leben.
- Bei **7-9** wird dir der Tod ein Angebot machen. Nimm es oder stirb.
- Bei einem Fehlschlag gehört deine Seele dem Tod. Der GM sagt dir wann du stirbst.

