

# Emer der Druide



ULTRALIGHT

Bonuswürfel



Attribute

Fertigkeiten

Soziale Interaktion	1	Was Passendes	3		
Kraft	4	<i>Tierkunde</i>	6		
Geschick	5	<i>Fährtenkunde</i>	5		
Hirn	2	<i>Kampf</i>	4		
Wahrnehmung	3	<i>Wahrnehmung</i>	4		

Trumpfkarte	Kratzer					Pool	Start	15
<i>Otis, der Waschbär</i>								
			XXX	XXX	XXX			
	Kratzt mich nicht							

Hintergrund-Aspekte

Vergangenheit die mich prägte	Was mich aufhält - Nachteil
<i>Ein Leben in der Wildnis</i>	<i>Menschen machen mir Angst</i>
Feuer das mich antreibt	Was mir weiterhilft - Vorteil
<i>Ich schütze den Wald</i>	<i>Scharfsinn des Fuchses</i>
Ritual	<i>Die alte Weise der Tierzähmung</i>

Schwierigkeiten	Normal	Schwer	Sehr schwer	Extrem Schwer	Verrückt	Geht's noch?
Erfolge	1	2	3	4	5	6

**Fertigkeitswurf:** Attribut + Fertigkeit = Fertigkeitsspool

**Pool:** 1.) Beliebige viele Würfel zusätzlich zum Fertigkeitsspool würfeln. Ein Erfolg reduziert den Pool dauerhaft.

2.) Für 5 Pool-Würfel einen automatischen Erfolg kaufen und die gewürfelte Fertigkeit um 1 steigern (Ausnahme „Was Passendes“)

**Trumpfkarte:** In passenden Situationen einsetzen.

**Hintergrund-Aspekte:** Wenn ein Aspekt passt, einen zusätzlichen Würfel zum Fertigkeitsspool addieren. Mehrere Aspekte können gleichzeitig eingesetzt werden.

**Angriff:** Jeder Erfolg beim Angriff = 1 Kratzer

**Parade:** Konkurrierender Wurf mit Kampf + Kraft gegen Angriff muss höher sein.

**Ausweichen:** Konkurrierender Wurf mit Geschick x 2 gegen Angriff muss höher sein.

**Kratzt mich nicht:** Jeder Punkt in „Kratzt mich nicht“ reduziert den Schaden um 1.





### Charakter

<b>Familie</b>	Ortman u. Dorita	<b>Geschlecht</b>	m	<b>Größe</b>	1,85
<b>Herkunftsort</b>	Nahe Trümmerburg	<b>Geburtsdatum</b>	22.Grünmond	<b>Gewicht</b>	95
<b>Zauberzirkel</b>	--	<b>Mentor</b>	Ozan aus Hohewacht	<b>Haarfarbe</b>	Rotbraun
<b>Gilde (1)</b>	Druiden der Eiche	<b>Sitale</b>	Elemente	<b>Augenfarbe</b>	Blau
<b>Gilde (2)</b>	--	<b>Gott</b>	Die Eiche	<b>Merkmale</b>	wettergegerbt

### Besonderheiten

<b>Leidenschaften, Ängste</b>	
<b>Wünsche, Ziele, Ambitionen</b>	
<b>Fehler und Schwächen</b>	
<b>Motivationen</b>	
<b>Verhalten</b>	Griesgrämig
<b>Aussehen</b>	Wildes Aussehen. Kleidung aus Tierhäuten.
<b>Besonderer Besitz und Ländereien</b>	
<b>Vermögen</b>	Arm 0-1 <input checked="" type="checkbox"/> Durchschnitt 2-5 <input type="checkbox"/> Wohlhabend 6-12 <input type="checkbox"/> Reich 13-19 <input type="checkbox"/> Überreich 20+ <input type="checkbox"/>

### Seele

Vorteile	Pkt.	Nachteile	Pkt.	Schwächen	Wert	Wert	Tugenden
Empathie f. Tiere	2	Berüchtigt	2	Angst / Horror	4	6	Mut / Courage
				Hass / Abneigung	5	5	Liebe / Zuneigung
Tier-Begleiter	1	Böse Aura	2	Verwirrung / Unstetigkeit	5	5	Klarer Geist / Konzentration
				Trägheit / Faulheit	5	5	Eigeninitiative / Tatendrang
Hüter der Natur	2	Neg.Angewohnheit (Unmanierliches Benehmen)	1	Gier / Habsucht	3	7	Freigiebigkeit
				Ketzerei / Lasterhaftigkeit	4	6	Gläubigkeit / Frömmigkeit
Gilde (Druiden der Eiche)	1	Neg.Angewohnheit (Fluchen)	1	Selbstsucht / Egoismus	5	5	Hilfsbereitschaft
				Ungerechtigkeit / Tyrannei	5	5	Gerechtigkeit / Güte
				Unehrlichkeit	5	5	Ehrlichkeit / Ehre
				Untreue	6	4	Loyalität
				Gleichgültigkeit	4	6	Neugier
				Wahnsinn / Tollheit	4	6	Innere Stabilität / Selbstbeherrschung
				Geistige Schwäche	4	6	Willensstärke

### Manöver

Manöver	AP	Effekt
Waldläufer-Botschaften		Der Charakter kann anderen, die diese Fertigkeit beherrschen, Botschaften hinterlassen, die von Dritten nicht entdeckt oder verstanden werden können. Er kann sich auch über weite Entfernung mittels Rauch- oder Lichtzeichen mit anderen verständigen. Auf diese Weise können einfache Nachrichten ausgetauscht werden. Es muss nicht gewürfelt werden.

<b>Neues Manöver lernen</b>
3 Würfel aus dem Basispool opfern

Fertigkeiten verbessern		
Fertigkeit Aktueller Fertigkeitsspool	Neuer Fertigkeitsspool	Anzahl zu opfernder Basispool-Würfel
○	●	6
●	●●	5
●●	●●●	4
●●●	●●●●	3
●●●●	●●●●●	2
●●●●●	●●●●●●	1

Lebenspunkte steigern		
Aktuelle Lebenspunkte	Neue Lebenspunkte	Anzahl zu opfernder Basispool-Würfel
20	21	1
21	22	2
22	23	3
23	24	4
24	25	5
24	25	6



### Würfelpools

Basis-Pool	Persönl. Pool	Sitalenpools						
10	2	Seelenmeister	Bewahren	Wandel	Erwachen	Nacht	Geist	Elemente
		0	0	0	0	0	0	7

### Kampf

Lebenspunkte	Rüstung	Schadensred.	Durch Rüstung Abzug entsprechend der Schadensreduzierung auf die Fertigkeiten: Akrobatik, Fallenkunde, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Schlösser öffnen, Schwimmen/Tauchen, Kampfkunst Li-Gu und Chra-Sho		
24	Gehärtetes Leder	2			

Schild	Schaden 1 Erfolg	Max. Schaden	AP Angr.	AP Vert.	Spezielles
--					

Waffen	Schaden 1 Erfolg	Max. Schaden	AP	Reich- weite	Spezielles
2-Hand-Kriegskeule	1W10	3W10	6	1	+1W auf K.O. schlagen
					+1W auf Gewaltangriff
					+1W auf Rundumschlag

**Schnelligkeit** (Patzer = 5 AP statt 10)  
Erfolge: 1=2AP, 2=3AP, 3=5AP, 4+=7AP

**Ausweichen** (=3 AP)  
Akrobatikwurf mind. wie Angriff

**Parieren** (=AP Waffe/Schild)  
Kampfkunstwurf mind. wie Angriff

### Fertigkeiten

Fertigkeit	Pool	Fertigkeit	Pool
Akrobatik	●●○○○ ○○○○○	Pflanzenkunde	●●○○○ ○○○○○
Alchemie	○○○○○ ○○○○○	Reiten	●○○○○ ○○○○○
Altertumskunde	○○○○○ ○○○○○	Religionskunde	○○○○○ ○○○○○
Ausdauer	●●●○○ ○○○○○	Sagenkunde	○○○○○ ○○○○○
Etikette	○○○○○ ○○○○○	Schätzen	●○○○○ ○○○○○
Fährtenkunde	●●●●● ○○○○○	Schauspielen	●○○○○ ○○○○○
Fallenkunde	○○○○○ ○○○○○	Schiffahrt / Boote	○○○○○ ○○○○○
Fälschen	○○○○○ ○○○○○	Schlösser öffnen	○○○○○ ○○○○○
Fingerfertigkeit	●○○○○ ○○○○○	Schnelligkeit 🎲🎲	●●○○○ ○○○○○
Giftkunde	●●○○○ ○○○○○	Schwimmen/tauchen	●○○○○ ○○○○○
Heilkunst	●●○○○ ○○○○○	Seilkunst	●○○○○ ○○○○○
Heimlichkeit	●●○○○ ○○○○○	Soziale Kompetenz 🎲🎲	●○○○○ ○○○○○
Heraldik	○○○○○ ○○○○○	Spielen	●○○○○ ○○○○○
Kartographie	○○○○○ ○○○○○	Sprache, Alte: .....	○○○○○ ○○○○○
Konzentration	●○○○○ ○○○○○	Sprache, Handels-	○○○○○ ○○○○○
Kraftakt 🎲🎲	●○○○○ ○○○○○	Sprache, Mod.: .....	○○○○○ ○○○○○
Kryptographie	○○○○○ ○○○○○	Straßen - "Wissen"	●○○○○ ○○○○○
Kunstform: Geräusche nachahmen	●●○○○ ○○○○○	Teamkampf	○○○○○ ○○○○○
Lesen und Schreiben	○○○○○ ○○○○○	Tierkunde	●●●●○ ○○○○○
Lippen Lesen	○○○○○ ○○○○○	Unfairer Kampf	○○○○○ ○○○○○
Lok. Geschichte: .....	○○○○○ ○○○○○	Verfolgen	●○○○○ ○○○○○
Meditation	○○○○○ ○○○○○	Verkleiden	●○○○○ ○○○○○
Millitärtaktiken	○○○○○ ○○○○○	Vermögen 🎲🎲	●○○○○ ○○○○○
Monsterkunde	●●○○○ ○○○○○	Waffenkunde	○○○○○ ○○○○○
Nachforschung	●○○○○ ○○○○○	Wahrnehmung 🎲🎲	●○○○○ ○○○○○
Orientierung	●●●○○ ○○○○○	Wetterkunde	○○○○○ ○○○○○
Improvisation	● + Basispool	.....	○○○○○ ○○○○○



= Zusatz-Steigerungskosten



= Erlernt



= Nicht erlernt

### Seelenfang

Seelenkontakt	○○○○○ ○○○○○
Seelenfang	○○○○○ ○○○○○
Seelen-Herrschaft	○○○○○ ○○○○○

### Widerstände

Körper 🎲🎲	●○○○○ ○○○○○
Naturgewalten 🎲🎲	●○○○○ ○○○○○
Zauberkraft 🎲🎲	●○○○○ ○○○○○

### Kampfkünste

Improvisierte Waffen	●○○○○ ○○○○○
Faustkampf und Rauferei	●○○○○ ○○○○○
Kampfk. Wucht Waffen	●●○○○ ○○○○○
.....	○○○○○ ○○○○○
.....	○○○○○ ○○○○○
Beruf 1: Köhler	●●●●● ●○○○○

### Zauber

Zauberkraft stärken	○○○○○ ○○○○○
Zauberkunde	○○○○○ ○○○○○
Zaubern ohne Hilfsmittel	○○○○○ ○○○○○
Naturmagie	●●●●○ ○○○○○
.....	○○○○○ ○○○○○
Beruf 2: .....	○○○○○ ○○○○○