

Der Druid

-Die Hände sind von rostbraunen Altersflecken übersät, die Finger von der Gicht gekrümmt, aber dennoch formen sie flink und behende einen menschlichen Körper aus einem Klumpen Bienenwachs. Kräftige Daumendrucke treiben die Masse auseinander, trennen sie in Kopf, Leib und Glieder, ein langer Fingernagel hebt Augenhöhlen aus, die alsbald mit kleinen Kugeln wieder gefüllt werden. Ein Mäntelchen aus echtem Samt wird um die Schultern der Miniatur gelegt, aus echtem blondem Haar sind auch die langen Haare, die soeben über den wächsernen Schädel gelegt werden. Behutsam betten die alten Hände die Figur auf dem Tisch. Der Blick des Druiden huscht noch einmal zum Schloß hinauf, zum gelb schimmernden Fenster, hinter dem die junge Baronin soeben die Nachthaube über ihre blonden Haare bindet, dann treibt er die Fingerlange Schusternadel mit einem kräftigen Ruck durch den weichen Wachs und tief in das Holz der Tischplatte hinein...

Hintergrund

Ähnlich wie auch die Hexe gewinnt der Druid (elfisch: duridya = Weiser des Waldes) einen Teil seiner übersinnlichen Kraft aus der Erde und der Natur. Aber während viele Hexen im Einklang mit der Natur und den Menschen leben wollen, sieht der Druid einen Gegensatz zwischen den denkenden Wesen (wie Mensch, Elf und Zwerg) auf der einen und den Kräften der Natur (den Elementen, wobei der den Geist als siebtes betrachtet) auf der anderen Seite. So nehmen viele Druiden (möglicherweise mit Recht) für sich in Anspruch, daß unter allen denkenden Kreaturen nur sie die Kräfte der Erde wirklich verstehen und zu nutzen wissen. Häufig gebrauchen sie diese Kräfte, um Macht über andere Menschen zu gewinnen, tatsächlich verstehen sie sich auf die magische Kunst der Beherrschung besser als alle anderen Zauberkundigen, denen wir in Aventurien begegnen können: Ein Töpfer läßt den rohen, erdigen Ton zu einer geschmeidigen Masse werden, die sich unter seinen Händen zu einer zartwandigen Phiole formt. In ähnlicher Weise wird der unwissende Mensch sein Leben lang von der Willkür der Urgewalten gelenkt warum sollte er da nicht auch dem Zugriff einer - druidischen - Zauberkunst verfügbar sein? Doch nicht nur Macht über Menschen ist es, was die Druiden erstreben, sondern auch die Beherrschung der sechs Elemente, der Teile, die im Ganzen Sumus Leib und Wesen bilden, und so gelten die Druiden auch als Meister der elementaren Manifestationen, sei es in körperlicher oder auch astraler Form. Der Druidenzauber ist eine geheime Kunst, über die wenig allgemein zugängliche Aufzeichnungen existieren. Die meisten Druiden beherrschen alle ihre (bisweilen höchst komplizierten) Formeln und Zeremonien auswendig und geben sie in mündlicher Form an ihre Schüler weiter. Diese Schüler, niemals mehr als zwei zur gleichen Zeit, wählt der Druid selber aus. Häufig „kauft“ er ein Kind, in dem er eine druidische Veranlagung spürt, regelrecht den Eltern ab, aber es sind zahlreiche Fälle überliefert, in denen der Druid das Kind seiner Wahl - fast immer handelt es sich um einen Knaben - gegen den Willen der Eltern entführt hat und mit ihm verschwunden ist. Selten einmal begibt sich ein Kind aus freien Stücken oder den Wünschen der Eltern gehorchend zu einem Druiden in die Lehre. Ob es nun an dieser "geraubten Kindheit" liegen oder daran, daß die Anteilnahme an den Kräften Sumus ein gewisses Maß an Selbstüberhebung mit sich bringt- es entwickeln jedenfalls viele Druiden in späteren Jahren ein abweisendes, herrisches Wesen. Einige erliegen der Versuchung der Macht, die in ihrer Zauberkraft liegt, und streben nach weltlicher Herrschaft, indem sie sich zum Beispiel als Ratgeber (und heimlicher Meister) eines Fürsten verdingen, andere entschließen sich zum Einsiedlerleben und treten allen Fremden verschlossen oder feindselig gegenüber. Nur mit anderen Druiden unterhalten sie länger währende, feste Verbindungen, und in unregelmäßigen Abständen nehmen sie an den geheimnisumwitterten Druidentreffen teil. Zum Glück gibt es unter den Druiden nicht nur finstere Eigenbrötler, sondern auch einige aufgeschlossene, junge Männer, die etwas erleben und erfahren wollen, bevor sie sich nach Druidenart von der Welt zurückziehen - ein solcher Druid könnte Ihr Held sein.

Die Rolle des Druiden:

Aus dem obigen Text kann man entnehmen, daß sich ein alter erfahrener aventurischer Druide nicht sehr gut zu einem Helden in einer Rollenspielrunde eignet: Als klassischer Einzelgänger paßt er schlecht in eine Gruppe abenteuerlustiger Glücksritter. Wenn Sie also einen hochstufigen Druiden besitzen, sollten Sie ihn nur in einem Abenteuer einsetzen, dessen Thema zur Lebensweise und Einstellung eines Druiden paßt. Die Macht eines finsternen Magiers zu brechen, das könnte so ein Thema sein, aber auch der Kampf gegen einen Frevler an der Natur. Die Darstellung eines jungen Druiden ist weniger problematisch. Zwar würde ihn die Aussicht auf ein paar Dukaten allein nicht dazu verleiten, sich auf ein Abenteuer einzulassen, aber unheimliche magische Orte und Geschehnisse ziehen ihn fast unwiderstehlich an. Auch suchen viele junge Druiden ganz bewußt die Gefahr, und sie sind immer daran interessiert, andere Menschen im Angesicht der Gefahr zu beobachten, weil sie aus deren Verhalten wichtige Erkenntnisse für die Vervollkommnung ihrer Beherrschungszauber gewinnen.

Zitate

»Lange genug hat Sumus Leib den Tritt deiner plumpen Füße geduldig ertragen, doch damit ist es nun vorbei ...«

»Soso, ein hochgelehrter Magus aus Punin schickt Euch, ein Mäusebeschwörer und Meister staubiger Bücher.«

»Still jetzt! Still~ Es spricht die Nacht, ihr will ich lauschen.«

Kleidung und Waffen:

Die meisten Druiden wählen ihre Kleidung ausschließlich nach nützlichen Gesichtspunkten aus: Zweckmäßig soll sie sein, die Beweglichkeit nicht behindern, unauffällig und haltbar, und wenn sie bei Streifzügen durch den Wald einen gewissen Schutz vor Entdeckungen bietet, um so besser. (Bedenken Sie jedoch, daß wir an dieser Stelle, wie bei jeder anderen Heldenbeschreibung auch, immer nur von dem Heldentyp im allgemeinen sprechen können. Gerade Geschmacksfragen sollte man nicht als feste Regeln behandeln - die Figuren des Schwarzen Auges richten sich oft selbst nicht danach. So weiß man von Archon Megalon, dem Hof Druiden des Fürsten von Albernia, daß er ein sehr eitler Mensch war und so manchen Dukaten in seine Garderobe investierte.)

Besonderheiten:

Nach den Lehren der Druiden sind in gegossenem oder geschmiedetem Metall die Kräfte der Natur auf eine widernatürliche Weise überlistet und gebunden worden. Darum raubt ihnen der Kontakt mit bearbeiteten Metallen, zu mal mit Eisen, ihre Zauberfähigkeit (siehe Weder Band noch Fessel in den Mysteria Arkana). Aus diesem Grund ist es einem Druiden unmöglich, eiserne Rüstungsteile oder eine geschmiedete Waffe zu tragen. Sie verwenden z. B. nur Pfeile oder Speere mit steinernen Spitzen und tragen einen Dolch aus Vulkanglas, der zugleich ähnlich wie ein Magierstab - einen Fokus für die druidischen Zauberkräfte darstellt und in entsprechenden Ritualen geweiht wird. Der Druide erhält wegen seiner Kenntnis des menschlichen Geistes einen Bonus von 2 Punkten auf seine Magieresistenz. Er ist außerdem als einzige in der Lage die speziellen Druidenrituale durchzuführen.

Ausgestaltung der Talente:

Der Druide ist ein typisches Kind der Nordhälfte Aventuriens und auf diese Region sind die Startwerte in den Talenten von uns abgestimmt worden. Eine Umgestaltung, um den Druiden an südaventurische Gegebenheiten anzupassen, sollte sich damit eigentlich erübrigen.

Stufenanstieg:

Bei jedem Stufenanstieg wird mit 1W6+2 gewürfelt. Das Ergebnis wird entweder der Lebens- oder der Astralenergie des Druiden zugeteilt oder auf beide Kräfte verteilt. Jeder Druide beherrscht zu Beginn seines Wirkens 13 Zauber, seine Grundkenntnisse. Er erhält pro Stufe 30 Versuche, um seine Zauberfertigkeiten zu steigern, und 25 Versuche für seine nichtmagischen Talente, wobei er fünf Würfe von einem zum anderen Gebiet verschieben kann. Jeden der ihm eigenen Zauber darf er um 3 Punkte pro Stufe anheben, alle anderen Zauber nur um 1 Punkt