

Druide

Druiden sind geweihte Anhänger des druidischen Aspektes. Sie nehmen in ihren Gemeinschaften die Position eines Priesters ein, zählen aber nicht zum offiziellen Klerus. Sie selbst sehen sich auch nicht als Geistliche, sondern als Privilegierte, die einen genaueren Einblick in das Gefüge der Welt haben. Der druidische Glaube ist keine Religion im eigentlichen Sinne. Er beinhaltet keine Anbetung von Gottheiten, sondern ist vielmehr eine spezielle Weltanschauung, die mit bestimmten Verhaltensregeln verbunden ist.

Alle Grundsätze der Druiden und ihrer Weltanschauung basieren auf der Annahme, dass es zwei gegensätzliche Energien in der Welt gibt. Sie betrachten die Welt nicht als toten Körper, sondern als lebendes Wesen, die *Foquira* (Aussprache: "Fuchia"). Sie umfasst all die Dinge, die die Welt ursprünglich formten. Dazu gehören die Landmasse mit der darauf vorhandenen Vegetation sowie die Ozeane. Der Gegenpol wird von allen Lebewesen gebildet, die diesen ursprünglichen Zustand verändern. Hierzu gehören neben den humanoiden Wesen auch Tiere oder andere natürliche Kreaturen. Dieses Konglomerat wird von den Druiden als das *Yustoul* (Aussprache: "Jüstul") bezeichnet.

Sowohl *Foquira* als auch *Yustoul* haben einen bestimmten Energiestand. Im Idealfalle, der von den Druiden angestrebt wird, befindet sich dieser im Gleichgewicht und verändert sich nicht.

Herrscht ein Überschuss an Energie auf der Seite des *Yustouls*, verfällt die Welt nach Annahme der Druiden in Boshaftigkeit und dem Drang, sich und die *Foquira* zu vernichten. Diese Bösartigkeit befällt in solchen Fällen nicht nur die Lebewesen, sondern springt auch auf die Natur über. Druiden gehen davon aus, dass sich ein lokales Ungleichgewicht zugunsten des *Yustouls* beispielsweise in Naturkatastrophen zeigt.

Auf der anderen Seite ist es aber auch nicht erstrebenswert, dass die *Foquira* zu viel Energie hat. In diesem Falle würde sich diese Energie negativ auf die Lebewesen auswirken und sie in einen Glückstaumel verfallen lassen. Durch die auftretende Ekstase würde es zur Stagnation bei Entwicklung und Bildung kommen. Die Lebewesen wären zwar euphorisch, verkümmerten aber geistig und würden faul. Das wiederum fiel auf die Natur zurück und brächte diese dazu, ebenfalls zu stagnieren und letztlich zu verkümmern. Eine schwache Auswirkung dieses Effektes sehen Druiden, wenn beispielsweise Ernten ohne ersichtlichen Grund eingehen. Sie gehen davon aus, dass die Lebewesen, die das Land bestellen, sich zu sicher gefühlt haben, nachlässig wurden und sich zu sehr auf andere Dinge konzentriert haben. Dadurch wurde die Natur angehalten, dieses ebenfalls zu tun und nicht

ausreichend Kraft in das Gedeihen der angepflanzten Nahrungsmittel zu investieren.

Die *Foquira* verliert immer dann Energie, wenn ursprüngliche Natur durch Kreaturen des *Yustoul* zerstört oder verändert wird. Das Abholzen von Bäumen, das Schürfen von Erzen, die Urbarmachung von Erdboden, das Begräben von Flüssen und ähnliche Eingriffe sehen die Druiden als ernsthafte Verletzung der *Foquira*, durch die sie enorm an Kraft verliert. Einen Zuwachs an Energie bekommt sie, wenn der Natur die Möglichkeit gegeben wird, wieder in ihren ursprünglichen Zustand zurückzukehren. In den meisten Fällen reicht es, sie einfach wachsen zu lassen. Man kann die *Foquira* allerdings durch beispielsweise Aufforstung dabei unterstützen, wieder Energie zu gewinnen. Eine andere Möglichkeit wäre, dass ehemals von Lebewesen genutzte Flächen von der Natur zurückerobert werden können, z.B. durch das Aufgeben von Siedlungen. In diesem Falle würde nicht nur die *Foquira* an Energie gewinnen, sondern gleichzeitig das *Yustoul* geschwächt werden.

Das *Yustoul* hingegen gewinnt durch jedes neu geborene Lebewesen an Kraft. Jeder Gegenstand, der aus abgebauten oder erzeugten Rohstoffen neu geschaffen wird, erhöht seine Energie. Es verliert diese Kraft im Grunde nur, wenn ein Lebewesen stirbt oder eine von Lebewesen genutzte Fläche durch die *Foquira* zurückerobert wird.

Foquira und *Yustoul* beeinflussen sich somit gegenseitig und keiner Energie ist der Vorzug zu geben. Druiden betrachten jedoch nicht nur den Energiehaushalt der Welt als Ganzes, sondern sehen auch lokale Unterschiede im Gleichgewicht der Kräfte. So ist es möglich, dass in einem Landstrich die Energie der *Foquira* vorherrscht und eine Stärkung des *Yustouls* angestrebt wird, während in einer anderen nur wenige Kilometer entfernten Region die Verteilung genau andersherum sein kann.

Druiden sehen in der heutigen Welt eine starke Gefahr, dass sich die Energien zugunsten des *Yustouls* verschieben. Es werden immer mehr Rohstoffe abgebaut und immer mehr Siedlungen errichtet, was die *Foquira* erheblich schwächt. Zudem werden immer mehr, insbesondere humanoide, Lebewesen geboren. Den einzigen Gegenpol bildet das Sterben von Lebewesen, entweder auf natürlichem Wege, in Kämpfen oder zur Nahrungsversorgung, was dem *Yustoul* wieder etwas Energie entzieht. Eine direkte Stärkung der *Foquira* findet aber nur sehr selten statt. Daher sehen Druiden momentan ihre Hauptaufgabe darin, für einen Energiezuwachs der *Foquira* zu sorgen.¹ So gehen sie vehement gegen das Roden von Wäl-

¹ Aufgrund dieser momentanen Situation findet man bei der Beschreibung des druidischen Aspektes im GRW 54 einen starken Fokus auf die Erhaltung und Achtung der Natur und damit

dem, den Abbau von Rohstoffen, die Errichtung neuer Siedlungen und andere Handlungen vor, die der Foquira Energie entziehen. Durch diese schon seit zahlreichen Jahrzehnten andauernden Aktivitäten haben sie in der Bevölkerung, die ihre Beweggründe nicht versteht, den Ruf von radikalen Naturschützern. Umso verständnisloser ist der einfache Bürger, wenn ein Druide nicht zu diesem Vorurteil passt und beispielsweise dem Bau einer Siedlung zustimmt. Er wird dieses tun, weil er weiß, dass regional betrachtet die Foquira im Gebiet zu stark ist - einem einfachen Bauern wird sich diese Logik aber nicht erschließen. Vielmehr führt es dazu, dass Druiden oftmals als willkürlich und unberechenbar gelten. Teilweise gelten sie auch als eigenbrötlerisch oder verrückt. Viele Bewohner Samyras nehmen sie nicht einmal ernst, sondern betrachten sie eher als Ärgernis, das vehement versucht, den Fortschritt aufzuhalten.

Voraussetzungen

Rassen: Aftaleeni, Mensch

Glaube: druidisch bzw. druidischer Aspekt

Heilung +1	
<i>Wunden</i>	12
<i>Krankheit</i>	10
<i>Gift</i>	10
Selbstbeherrschung +1	
<i>Selbstbeherrschung</i>	10
Magie	
<i>Deutung</i>	10
Natur +1	
<i>Naturkunde</i>	10
<i>Kräuterkunde</i>	12
<i>Monsterkunde</i>	10
<i>Pflanzenkunde</i>	12
<i>Tierkunde</i>	10
Welt und Länder	
<i>Dämonen und Kulte</i>	10
<i>Sagen und Legenden</i>	10
Aspektmagie +1	
<i>Leben</i>	12
<i>Schutz</i>	12
Elementarmagie +1	
<i>2x Elementarweig</i>	12
Gesellschaft -1	
Diebeskunst -1	
Mechanismen -1	
Rechnen -1	
Waffengrupe 3 -1	

Steigerungen:

Körperliche Energie +1
Mentale Energie +3
Ausdauer +2

der Foquira. Dieser Zustand ist eine Momentaufnahme. Die Grundsätze des druidischen Aspektes könnten sich durchaus ändern, wenn die Energien der Welt einen anderen Zustand erreichen sollten.

Vereinigung: Gemeinschaft

Druiden sind in so genannten Zirkeln organisiert. Sie trennen hierbei den kleinen und den großen Zirkel. Der kleine Zirkel besteht aus jeweils einem Erzdruiden, der die Position des Anführers einnimmt, sowie drei weiteren geweihten Druiden. Der große Zirkel umfasst neben diesen vier Geweihten noch eine beliebige aber stets durch vier teilbare Anzahl nicht geweihter aber überzeugter druidischer Anhänger. Die Größe dieser Zirkel variiert zwischen 20 und 100 Mitgliedern. Große Zirkel leben in der Regel zusammen an einem Ort, während kleine Zirkel immer wieder die Energien der Welt überprüfen und dorthin wandern, wo sie ein Eingreifen für notwendig halten.

Neben diesen festen Gruppen gibt es noch die so genannten Wanderdruiden, die in eingeweihten Kreisen als *Lechas Nosma* bezeichnet werden. Hierbei handelt es sich um Einzelpersonen, die keinen Anschluss an einen Zirkel gefunden haben. Da ein Zirkel immer aus vier Druiden besteht, passiert es oft, dass ein neu geweihter Druide vorerst keinen Platz findet und warten muss, bis ein anderer Druide in Energie übergeht (also stirbt) und seine Position neu besetzt werden muss. Auf ihrer Suche nach einem Zirkel ziehen diese Druiden quer durch die Welt und versuchen überall dort, wo es benötigt wird, regulierend in die Energien einzugreifen. Da sie keine Rituale durchführen können, die direkt in den Energiehaushalt der Welt eingreifen (dafür sind immer mindestens vier Personen notwendig), versuchen sie auf profane Weise zu intervenieren.

Aufnahme und Ausbildung

Das Wissen der Druiden wird schon seit Jahrtausenden bewahrt und weitergegeben. Normalerweise werden schon Kinder auf das Leben als geweihter Druide vorbereitet, indem sie in der Gemeinschaft eines großen Zirkels aufwachsen und entsprechend geprägt werden. Stellt sich eine besondere Verbundenheit zu den druidischen Grundsätzen heraus, werden entsprechende Kinder in die Obhut eines kleinen Zirkels gegeben und im Laufe ihres Lebens auf eine Weihe vorbereitet. Eine besondere Begabung stellt sich in der Regel zwischen dem dritten und fünften Lebensjahr heraus (bei Aftaleeni im Alter von 10-15 Jahren), kann jedoch bis zu einem Alter von 15 Jahren (bei Aftaleeni bis zum 40. Lebensjahr) auftreten und setzt vor allem ein magisches Talent voraus.

Nachdem eine solche Begabung festgestellt wurde, wächst das Kind im Kreise der geweihten Druiden auf und ist bei all ihren Aktivitäten dabei. Einen Unterricht im klassischen Sinne gibt es nicht; die Schüler lernen durch Praxis, durch Zuhören und nicht zuletzt auch durch Nachahmung.

Die *Jalachan* (frei übersetzt: "Keimlinge, Knospe"), wie die Schüler der Druiden genannt werden, erhalten einen tiefen Einblick in die Weltanschauung der Druiden. Sie lernen die Energien der Welt zu verstehen und zu erkennen und ihnen wird vermittelt, mit welchen Methoden das Gleichgewicht zwischen *Foquira* und *Yustoul* erzeugt oder gefestigt werden kann. Für das Verständnis der Welt werden ihnen Kenntnisse über die Natur und die Lebewesen beigebracht und sie lernen vergangene Ereignisse

aus Sicht der Druiden zu verstehen und zu deuten. Durch dieses gesamte Wissen erlangen sie fast nebenbei Kenntnisse darüber, wie man Verletzungen jeglicher Art kuriert, nicht zuletzt, um eventuell durch den Erhalt eines Lebewesens das Gleichgewicht zu wahren.

Neben diesem überwiegend theoretischen Wissen lernen sie den Umgang mit der Magie des Lebens und des Schutzes, um Energien erhalten zu können, sowie das oftmals zerstörerische Spiel mit unterschiedlichen Elementen, mit dem sie Energien schwächen können.

Je nachdem, wie schnell ein Schüler lernt, ist er nach 10 bis 15 Jahren Ausbildung bereit, die Weihe zum Druiden zu empfangen. Diese Weihe findet immer am Tag der Weihe statt (s. Wichtige Tage). Von diesem Tage an ist er auf sich selbst gestellt und wird normalerweise vorerst zu einem Wanderdruiden, bis ein Platz in einem kleinen Zirkel frei wird.

Eine nachträgliche Weihe zum Druiden ist möglich, aber äußerst selten. Da eine jahrelange Ausbildung in fortgeschrittenem Alter nicht mehr möglich ist, muss ein Anwärter alle erforderlichen Kenntnisse schon mitbringen und tief und aufrichtig von den druidischen Grundsätzen überzeugt sein. Er muss außerdem eine grundlegende Veranlagung haben, die Energien der Welt zu erkennen (Diese Voraussetzung ist erfüllt, wenn der Wert für Deutung auf 10 oder höher ist). Zu guter Letzt benötigt er einen besonders engen und freundschaftlichen Kontakt zu einem kleinen Zirkel, da nur dieser eine Weihe durchführen kann. Insbesondere diese letzte Anforderung ist für die meisten sehr schwer zu erfüllen.

Sind all diese Voraussetzungen erfüllt, muss der Anwärter vier Monate beim Zirkel bleiben. In dieser Zeit wird sein Gespür für die Energien der Welt vertieft und er damit für die Aufgaben eines geweihten Druiden vorbereitet. Nach Ablauf der Zeit muss er sich einer Prüfung unterziehen, in der noch einmal seine druidische Überzeugung überprüft wird und er zeigen muss, dass er die Energien und ihre Bedürfnisse verstanden hat. Fällt das Ergebnis zur Zufriedenheit des prüfenden Zirkels aus, kann der Anwärter am nächsten Tag der Weihe (s. Wichtige Tage) zum Druiden werden. Je nachdem, wann er mit der Ausbildung begonnen hat, kann also bis zu einem Jahr vergehen, bis er seine Weihe empfängt.

Verbreitung

Druiden findet man nahezu überall auf Samyra, wobei ihre Anzahl jedoch recht gering ist. In den meisten Ländern gibt es vereinzelte kleine Zirkel. Diese bestehen normalerweise aus Druiden, die aufgrund des energetischen Zustandes im Land bzw. der Region dorthin ausgesendet wurden. Sie sind somit keine Einheimischen und haben oftmals einen noch schwereren Stand als in anderen Ländern. Man kann davon ausgehen, dass man in jedem Land zwischen drei und fünf regionale kleine Zirkel finden kann, wobei sich ihr Standort immer wieder ändert, je nachdem, wo sie ein Eingreifen für notwendig halten.

Große Zirkel findet man in Inrida, Issengor, Ivana und Rasharr.

Eine besondere Stellung nehmen die Stämme Ystriens ein, die jeweils einem großen Zirkel entsprechen. Dadurch, dass alle Angehörigen den druidischen Grundsätzen folgen und mit recht strenger Hand von den jeweiligen kleinen Zirkeln geführt werden, ist Ystrien die Hochburg der druidischen Gemeinschaft.²

Hierarchie

In der Gemeinschaft der Druiden gibt es keine Hierarchie im eigentlichen Sinne. Der erfahrenste (und damit meist älteste) Druiden eines kleinen Zirkels erhält den Titel eines Erzdruiden, des *Mianlos*. Er hat dadurch zwar keine Privilegien im Vergleich zu anderen geweihten Druiden, gilt jedoch als Anführer des Zirkels. Nur in den Stämmen Ystriens nehmen Erzdruiden eine besondere Position ein, da sie für die politischen Belange des Landes verantwortlich sind, während die anderen Druiden eines kleinen Zirkels nur als Berater fungieren.

Der Posten eines Erzdruiden ist für Spielercharaktere nicht zugänglich, da sie sich damit aus ihrem aktiven Abenteuerleben verabschieden müssten. Gleiches gilt für andere Druiden eines kleinen Zirkels. Sobald er Teil einer solchen Gruppierung geworden ist, kann ein Druiden nicht mehr auf eigene Faust durch das Land ziehen. Er wird vielmehr zusammen mit den anderen Angehörigen des Zirkels dorthin wandern, wo die Energien im Ungleichgewicht sind und ein Eingreifen erforderlich ist.

Erkennungszeichen

Es gibt keine offiziellen Zeichen, an denen man Druiden erkennen kann. Sie selbst lernen während ihrer Ausbildung eine Sprache und Schrift, die nur den Druiden bekannt ist und von ihnen *Dichomar* genannt wird. Sie ist eine Vermischung einer sehr alten Sprache, die vor der Dunklen Zeit in weit südlich liegenden Ländern (im heutigen Toten Land) gesprochen wurde, mit einer Abwandlung der auch jetzt noch genutzten *Manazeichen*. Die Sprache kommt vor allem während der traditionellen Rituale der Druiden zum Einsatz. Die damit verbundene Schrift wird eingesetzt, um Orte zu kennzeichnen, an denen Druiden in die Energien der Welt eingegriffen haben. Die Zeichen, die normalerweise auf Steine geschrieben werden, geben Aufschluss darüber, welcher Druiden bzw. Zirkel vor Ort war und welche Aktivitäten er durchgeführt hat.

Druiden erkennen sich nahezu intuitiv gegenseitig und können sich absichern, indem sie ihr Gegenüber mit einer kurzen Begrüßungsfloskel in *Dichomar* ansprechen. Erfolgt die erforderliche Antwort in ebenfalls dieser Sprache, wird davon ausgegangen, dass es sich um einen Druiden handelt. Normalerweise wird eine folgende

² In der Länderbeschreibung von Ystrien (GRW 151ff.) wird des Öfteren von nur einem Druiden gesprochen, der den jeweiligen Stamm führt. Hier ist immer der Erzdruide des jeweiligen kleinen Zirkels gemeint. Die anderen drei Druiden fungieren als seine Berater. Der Druidenzirkel, der für überregionale politische Fragen zuständig ist, setzt sich aus den Druiden aller neun kleinen Zirkel zusammen.

Unterhaltung, so sie sich denn um druidische Themen dreht, ebenfalls in *Dichomar* geführt.

Ein Außenstehender kann Druiden an ihrer einfachen Kleidung (meistens Roben oder Kutten) und den aus Holz und Stein gefertigten bzw. geformten Waffen erkennen. Eine eindeutige Zuordnung ist jedoch nicht möglich, da auch andere Personen mit derartiger Ausrüstung anzutreffen sind.

Wichtige Tage

Die meisten Feiertage der Druiden sind traditionelle Riten, die schon seit Jahrtausenden von Generation zu Generation weitergegeben werden. Bevor die Dunkle Zeit Chaos in das Gleichgewicht der Welt brachte und beide Energien erheblich schwächte, kannten Druiden eine periodische Veränderung der Energien im Verlauf des Jahres. Diese Schwankungen gibt es auch heute noch, allerdings sind sie sehr viel geringer und das generelle Kräfteverhältnis zwischen *Foquira* und *Yustoul* ist nicht so ausgeglichen, wie es damals war. Trotzdem (oder gerade deswegen) behalten die Druiden die alten Feierlichkeiten bei.

Die Zahl Vier spielt eine große Rolle in der Mythologie der Druiden. Es gibt vier Jahreszeiten, die aus jeweils vier Mondphasen bestehen, die sich wiederum aus jeweils vier Wochen zusammensetzen. Jede Woche hat zweimal vier Tage. Daher besteht jeder kleine Zirkel aus vier Druiden und große Zirkel haben immer eine durch vier teilbare Anzahl Mitglieder. Alle Rituale der Druiden basieren auf dieser Zahl und sind so gestaltet, dass sie nur mit mindestens vier geweihten Druiden durchgeführt werden können.

Am 1. Hund jeden Jahres betrauern die Druiden den **Tag des Untergangs**. An diesem Tag gedenken sie der Erschütterung der Energien und dem Verlust, den sowohl die *Foquira* als auch das *Yustoul* während der Dunklen Zeit erlitten hat. Der Tag des Untergangs ist ein Ruhetag, an dem sich die Druiden auf ihre Aufgabe besinnen und für das kommende Jahr vorbereiten. Da der Tag direkt im Anschluss an den Einstimmungsritus (s.u.) stattfindet, nutzen sie ihn, um in einer tiefen und langen Meditation neue Kräfte zu sammeln und sich so auf das durch den vorangegangenen Ritus veränderte Energieniveau einzustimmen. Sie benötigen diese regelmäßige Einstimmung, um eine Verbindung zu den Energien der Welt herstellen zu können und so eine Energetisierung erhalten zu können (s. Vorzüge). Daher wird diese Meditation nicht nur in den Zirkeln sondern auch von allen wandernden Druiden durchgeführt.

Am 1. Löwe feiern die Druiden den Beginn des Sommers beim so genannten **Sommerlichtfest**. An diesem Tag ist die *Foquira* im jährlichen Turnus der Energieschwankungen besonders stark. Die Druiden der kleinen Zirkel begeben sich an unberührte Orte in der Natur, an denen die *Foquira* besonders präsent ist. Dort bauen sie mit einem Ritual eine direkte Verbindung zu ihr auf und lassen von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang ihre Kraft durch sich hindurch fließen. Sie sehen dieses Ritual als eine Art

Reinigung, die sie von den Resten des im Winter sehr starken *Yustouls* befreit.

Während der **Energiegleichen** treffen sich die Druiden jeden Kontinents zu einer großen Versammlung an einem im Vorjahr festgelegten Ort. Die viertägige Veranstaltung findet vom 31. Einhorn bis zum 2. Troll statt. Vor der Schädigung der Energien (also vor der Dunklen Zeit) befanden sich die *Foquira* und das *Yustoul* in dieser Zeit im absoluten Gleichgewicht. Daher nutzen die Druiden diese Zeitspanne, um in einem Ritual den Stand der Energien zu analysieren. Dadurch, dass der natürliche Zustand der *Foquira* und des *Yustouls* auf gleichem Niveau stehen sollte, können sie ermitteln, wie viel Überschuss oder Verlust die Energien haben. Da das Ritual mehr Kraft benötigt als die Druiden der kleinen Zirkel aufbringen können, reisen normalerweise alle großen Zirkel an, um die Geweihten zu unterstützen. Schon allein aufgrund der Menge an Personen, die sich hier treffen, kommt diese Zusammenkunft einem Fest gleich. Zwar sind nur Mitglieder druidischer Gemeinschaften zugelassen, aber diese nutzen die Zeit, die sie nicht in das Ritual involviert sind, um ausgelassen zu feiern.

Der 1. Rabe ist der Beginn des Winters, an dem das Ritual der **Winternacht** durchgeführt wird. Es ähnelt dem Sommerlichtfest, findet jedoch von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang an einem Ort statt, an dem das *Yustoul* besonders stark ist. Da nur wenig Siedlungen oder gar Städte den Druiden eine Erlaubnis geben, dort eine Nacht zu meditieren, suchen sich die Zirkel in der Regel andere Orte, die von Lebewesen stark verändert wurden, beispielsweise verlassene Steinbrüche oder Bergwerke.

Am vierten Tag der vierten Woche des vierten Monats im vierten Viertel des Jahres (28. Ratte) findet der **Tag der Weihe** statt. Er ist der einzige Tag im Jahr, an dem ein *Jalachan* seine Weihe erhalten kann. Er findet an einem Ort statt, an dem die Energien im Gleichgewicht sind. Je nach Land wird das Ritual zur Weihe der Schüler entweder im Rahmen eines kleinen oder eines großen Zirkels vollzogen. Unabhängig von der Anzahl Teilnehmer ist die Veranstaltung sehr ruhig und feierlich. Die eigentliche Weihe dauert vier Stunden, in denen die Anwärter durch die Kraft der Druiden mit dem druidischen Aspekt verbunden werden. Sie werden ihm förmlich vorgestellt und es wird darum gebeten, dass die Schüler seine Unterstützung erhalten, um in seinem Namen handeln zu können. Anschließend wird der *Jalachan* mit den Energien der Welt verbunden und erfährt seine erste Energetisierung - die Verwandlung in ein Wesen reiner und ursprünglicher Energie (s. Vorzüge).

Das Ende des Jahres begehen die Druiden mit einem großen, globalen Ritual, dem so genannten **Einstimmungsritus**. Es findet von der 30. Ratte bis zur 32. Ratte statt. Überall auf der Welt führen kleine und große Zirkel die Zeremonie zeitgleich durch. Nachdem die Energien der Welt analysiert wurden, versinken die Druiden in eine zweitägige Meditation, in der sie so viel ihrer eigenen Kraft aufwenden, wie ihnen möglich ist, um die Weltenenergien zu speisen. Das Ziel ist es, ein Ungleichgewicht auszugleichen und nach Abschluss die *Foquira* und das *Yustoul* auf dem gleichen Stand zu haben. In der heutigen Zeit wird normalerweise die *Foquira* gestärkt, weil ein konstantes Absinken im Laufe des Jahres zu beobachten

ist. Die Kraft der Druiden reicht in den meisten Jahren jedoch nicht, um ein absolutes Gleichgewicht herzustellen. Sie führen das Ritual dennoch jedes Jahr aus, um wenigstens dem Schlimmsten vorzubeugen und mit einem ruhigen Gewissen in das nächste Jahr gehen zu können.

Pflichten

Druiden bewahren mit allen Mitteln das Gleichgewicht zwischen der *Foquira* und dem *Yustoul*. Dieses Bestreben zeigt sich auch in den seit Jahrtausenden überlieferten Verhaltensregeln.

Sie dürfen dem Gleichgewicht der Energien in keiner Lebenslage weiteren Schaden zufügen. Sie dürfen Rohstoffe der Natur (und somit der *Foquira*) nur nutzen, wenn sie die Natur freiwillig gibt. Das schränkt die Ressourcen auf totes Holz und lose Steine ein.

Auf der anderen Seite dürfen sie auch nicht in das *Yustoul* eingreifen. Die meisten Druiden verzichten daher vollständig auf Rohstoffe, für die das *Yustoul* geschwächt werden muss (für die also ein Lebewesen sterben muss). Möchte ein Druide dieses nicht, darf er Tiere zum Eigenbedarf töten. Alle anderen Lebewesen dürfen nicht getötet werden, solange es einen anderen Weg gibt.

Da Druiden sowohl *Foquira* als auch *Yustoul* schützen müssen, bewahren sie in irdischen Konflikten Neutralität und versuchen zwischen den Parteien zu vermitteln, um eine Verletzung einer der beiden Energien (oder sogar beiden) vorzubeugen.

Ein besonderer Dorn im Auge eines Druiden sind Wesen, die sich keiner Energie eindeutig zuordnen lassen. Dazu gehören magisch geschaffene Kreaturen wie beispielsweise Untote und Pflanzenkämpfer, beschworene Wesen aus anderen Welten (Elementarwesen, Dämonen) und Geister, die sie als anormale Verschmelzung der *Foquira* mit dem *Yustoul* betrachten. Alle diese Geschöpfe führen zu einer gleichzeitigen Schwächung (oder in seltenen Fällen auch Stärkung) beider Energien, was von Druiden als massiver Eingriff in den energetischen Zustand der Welt betrachtet wird. Daher müssen sie alles versuchen, um diese Kreaturen zu beseitigen.

Druiden kennen kein offizielles Ausschlussverfahren. Verstößt ein Druide jedoch gegen die Grundsätze des druidischen Aspektes kann es vorkommen, dass sich der Aspekt von ihm abwendet. Der Druide verliert dadurch alle Vorzüge, die ihm die Weihe bringt. Solche Druiden werden als *Vechman*, gefallene Druiden, bezeichnet. Sie haben wie gefallene Bewahrer eine dunkelviolette Aura. Neben offensichtlichen Verstößen gegen die Aspektgrundsätze kann auch eine vorsätzliche oder fahrlässige Schädigung einer sowieso schon schwachen Energie (unabhängig, ob es sich um die *Foquira* oder das *Yustoul* handelt), dazu führen, dass der Aspekt sich vom Druiden abwendet. Geringere Verletzungen können zunächst erst einmal zu einem Karmaverlust führen. Bei Wiederholung oder schwereren Schädigungen wird ein Druide jedoch von seinem Aspekt verlassen.

Druiden sind daher in der Regel darauf bedacht, zunächst die Energien zu analysieren bevor sie handeln. Stellen sie fest, dass sie sich in einem Gebiet befinden, in dem das *Yustoul* relativ schwach ist, werden sie dort beispielsweise

keine Lebewesen töten. Hingegen werden sie in einem Bereich, in dem die *Foquira* schwach ist, nicht zulassen, dass Holzfäller aktiv werden. Sie werden vielmehr versuchen, einem Jäger das Gebiet schmackhaft zu machen, um das *Yustoul* zu schwächen.

Vorzüge

Druiden bekommen als direkte Vertreter des druidischen Aspektes auf der Welt genauso wie Bewahrer Karma. Sobald ein Druide geweiht wurde (also mit Eintritt in die Klasse), erhält er 5 Karmapunkte, wenn er kein Bewahrer ist. Wird ein druidischer Bewahrer geweiht, ändert sich nichts an seinem aktuellen Karmastand. Druiden erhalten Karma genauso wie jeder Bewahrer (vgl. GRW 359) und können dieses Karma für einige der folgenden Vorzüge nutzen. Sie können jedoch nicht auf die im GRW 359 beschriebenen Hilfen des Aspektes zurückgreifen (bspw. Verändern von Proben, Heilen von Schaden etc.), diese sind Bewahrern vorbehalten.

Durch ihre starke Bindung zu den Energien der Welt können Druiden Kraft aus ihnen schöpfen. Immer wenn sie in einem Gebiet meditieren, das besonders stark von einer der Energien dominiert wird, gewinnen sie hierdurch nicht nur ME in Höhe ihres Grundwertes zurück, sondern können ihre ME und AUS komplett auffüllen. Zusätzlich erhalten sie Rang/2 KE und Rang/3 (aufgerundet) LE zurück. Diese besondere Art der Meditation können sie maximal einmal pro Tag durchführen.

Die *Foquira* ist besonders stark in Gebieten, in denen die Natur in ihrem ursprünglichen Zustand ist und noch nicht von Lebewesen verändert wurde. Das *Yustoul* hingegen ist in Hochburgen der Zivilisation besonders stark. Regeltechnisch gelten alle Städte mit mehr als 10.000 Einwohnern als vom *Yustoul* dominiert.

Druiden können fühlen, wie der Stand der beiden Energien in einem bestimmten Bereich ist. Sie müssen hierfür eine FP(*Deutung) durchführen, die sie

15 – Rang ME und AUS

kostet und bei deren Gelingen sie recht klare Aussagen darüber treffen können, welche Energie dominant ist und wie das Verhältnis zwischen *Foquira* und *Yustoul* ist. Ihre Aussage bezieht sich dabei auf ein ungefähr Rang Kilometer großes Gebiet um sie herum. Sie können den Bereich jedoch einschränken und sich auf eine kleinere Umgebung konzentrieren.

Außerdem können sie sich mit einer FP(*Deutung) in eine Trance versetzen und damit die "Erinnerung" der Energien anzapfen. Diese Aktion kostet sie Rang ME und AUS sowie 1 Karmapunkt. Sie erhalten in dieser meditativen Phase, die ungefähr 10 Minuten dauert, Bilder von den Geschehnissen, die im Umkreis von Rang x10 Metern um ihren Standort herum innerhalb der letzten Rang Tage passiert sind. Diese Zeitspanne läuft wie ein Film im Zeitraffer vor ihren Augen ab. Sie können sich während der Trance nicht vom Platz bewegen, sich jedoch imaginär um bis zu 360° drehen und die Szene dadurch aus verschiedenen Blickwinkeln sehen. Sie können alles erkennen, sind jedoch auf ihren optischen Sinn beschränkt.

Genauso wie Bewahrer des druidischen Aspektes, haben auch geweihte Druiden Zugang zur Bewahrerkraft Beugung der Natur (GRW 64). Sie können diese zu gleichen Karmakosten einsetzen und damit die *Foquirá* sanft formen, um ein gewünschtes Produkt zu erhalten.

Zu guter Letzt kann ein geweihter Druiden eine so genannte Energetisierung erhalten. Er (und alles, was er bei sich trägt) verschmilzt hierbei komplett mit den Energien der Welt, und er verwandelt sich in ein Wesen reiner, pulsierender Energie. Das Wesen hat eine humanoide Gestalt und die Größe des Druiden. Es ist nur mit magischen Waffen zu verwunden und hat die gleichen Werte wie der Druiden. Selbst wenn die Energiegestalt knapp über dem Boden schwebt, kann sie sich nur genauso bewegen wie der Druiden. Sie kann nicht sprechen und

keine Geräusche, Gerüche oder Geschmäcker wahrnehmen.

Die Energetisierung hält Rang Minuten an und die Aktivierung kostet den Druiden 2 Karma. Gibt er stattdessen 3 Karmapunkte für die Aktivierung aus und investiert zusätzlich Rang ME und AUS, erhöht sich die Wirkungs-dauer auf Rang x5 Minuten. Die Verbindung zu den Energien kann jederzeit vorzeitig beendet werden.

Solange sich der Druiden in der Energiegestalt befindet, zahlt er keine ME für Zauber aus den Kategorien Leben und Schutz sowie den beiden Elementarzweigen, die er zur Erfüllung der Voraussetzungen für die Weihe gewählt hat. Alle Zauber, die innerhalb der Energetisierung abgeschlossen werden, erhalten eine Erhöhung der KS um Rang/3 (aufgerundet) auch über KS 5 hinaus. Der Druiden kann dabei beim Zaubern keinen kritischen Fehler erzielen. Es ist dem Druiden in der Gestalt jedoch nicht möglich, Varianten zu wirken.