



FANTASY PRODUCTIONS
unter Lizenz von
FASA CORPORATION

7269612

INHALT

ZEIT DER LEGENDEN	8	CHARAKTERERSCHAFFUNG	44
Die Welt von Earthdawn	10	Formen eines Helden	46
Was ist ein Rollenspiel?	11	Ausführliche Charaktererschaffung	47
VERMÄCHTNIS	12	Charakter-Datenblatt	47
WIE ALLES BEGANN	20	1. Wahl der Disziplin	47
Der Märtyrer	22	2. Wahl der Rasse	47
Die Ewige Bibliothek	22	3. Generierung der Attribute	47
Die ersten Dämonen	22	3A. Modifizierung des Charakters nach Rasse	50
Theras Geburt	23	3B. Notierung der Stufenzahlen und Aktionswürfel	50
Die Theraner und Barsaive	23	4. Ermittlung der Charakteristika	51
Geburt eines Imperiums	24	5. Verzeichnen der Rassenfähigkeiten	54
Riten des Schutzes und des Übergangs	24	6. Zuordnung der Talentränge	56
Die Orichalkumkriege	24	7. Zuordnung Fertigkeitstränge	57
Die Theranische Flotte und das Imperium	25	8. Ausrüstung des Charakters	58
Jaron und die Sphinx	26	9. Ausschmückung des Charakters	58
Thera und die Drachen	27	10. Spielen!	61
Wettlauf in die Kaers	27	DISZIPLINEN	62
Das Elfenschema	27	Spielbegriffe	64
Die Plage	28	Wichtige Attribute	64
Throal und Parlainth	28	Beschränkungen der einzelnen Rassen	64
Der Blutwald	29	Karmaritual	64
Die Zeit des Versteckens	29	Kunsth Handwerk	65
Die Rückkehr	30	Talente	65
Die Earthdawn	30	Charakteristikaboni	65
Throal öffnet die Tore	30	Dieb	66
Konflikt der Geschicke	30	Windlingdieb	67
Die Neue Welt	31	Elementarist	68
SPIELKONZEPTE	32	Zwergenelementarist	69
Das Spiel	32	Geisterbeschwörer	70
Proben	34	Menschlicher Geisterbeschwörer	71
Würfel	34	Illusionist	72
Mindestwürfe	34	Menschlicher Illusionist	73
Resultate von Proben	34	Krieger	74
Stufen	35	Obsidianerkrieger	75
Spielbegriffe	35	Luftpirat	76
Runde	35	Troll-Luftpirat	77
Charaktere	35	Magier	78
Disziplinen	36	Obsidianermagier	79
Magie	36	Schütze	80
Die Dämonen	37	Elfenschütze	81
Namen	37	Schwertmeister	82
Die Passionen	37	T'skrangschwertmeister	83
BEDEUTENDE RASSEN BARSAIVES	38	Steppenreiter	84
Verwandschaft zwischen den Rassen	40	Orksteppenreiter	85
Elfen	40	Tiermeister	86
Menschen	40	Orktiermeister	87
Obsidianer	41	Troubadour	88
Orks	41	Elfentroubadour	89
Trolle	42	Waffenschmied	90
T'skrang	42	Zwergenwaffenschmied	91
Windlinge	43		
Zwerge	43		

PfP
6542



TALENTE	92	Ergebniss auf Erfolg prüfen	159
Wahl der Anfangstalente	94	Wirkung des Zaubers ermitteln	159
Der Einsatz von Talenten	94	Wirkungsdauer ermitteln	159
Talentproben	94	Methoden der Spruchzauberei	159
Allerweltstalente	94	Spruchzauberei (Matrixzaubern)	159
Wirkungsdauer	94	Wirken aus einem Grimoire	161
Spieltechnische Werte	95	Das Wirken roher Magie	161
Talente in Earthdawn	96	Neutralisierung von Magie	163
FERTIGKEITEN	128	Zaubersprüche	163
Auswahl der Anfangsfertigkeiten	130	Fäden	163
Einsatz von Fertigkeiten	130	Reichweite	163
Fertigkeitsproben	130	Wirkung	163
Talente als Fertigkeiten	130	Wirkschwierigkeit	164
Wissensfertigkeiten	131	Webschwierigkeit	164
Auswahl von Wissensfertigkeiten	131	Wirkungsdauer	164
Hinzugewinn von Rängen	131	Zauber für Elementaristen	164
Einsatz von Wissensfertigkeiten	132	Zauber für Geisterbeschwörer	174
Wissensproben	133	Zauber für Illusionisten	185
Grenzen der Wissensfertigkeiten	133	Zauber für Magier	195
Allgemeine Fertigkeiten	134	KAMPF	204
Kunsthandwerk	141	Kampfunde	206
DAS WESEN DER ZAUBEREI	142	Initiative	206
Der Magiezyklus	144	Aktionen	206
Der Astralraum	144	Laufen	206
Das Wesen des Astralraums	144	Einfache Aktionen	207
Astrales Spüren	145	Talentproben	207
Magie in unserer Welt	145	Besondere Aktionen	207
Magische Theorie	146	Ändern einer angekündigten Aktion	207
Magische Struktur	146	Abwicklung von Aktionen	207
Namen und Namensgebung	146	Die Abwicklung von Angriffen	208
Wahre Magische Struktur	147	Angriffsprobe ablegen	208
Kenntnis der Magischen Struktur	148	Erfolg bestimmen	208
Gegenstände mit Magischer Struktur	148	Schadenswurf ablegen	208
Fäden	149	Schaden mit Rüstung vergleichen	208
Zaubertrizen	150	Zielperson auf Wunden prüfen	209
Fadenmagie	150	Niederschlagprobe ablegen	209
Einsatz magischer Gegenstände	150	Zielperson auf Bewußtlosigkeit und Tod prüfen	209
Wie man sich die Schlüsselinformationen beschafft	151	Neue Kampfunde beginnen	209
Das Weben des Fadens	152	Arten des Kampfes	209
Beschränkungen auf Fäden	153	Nahkampf	209
Verlust von Fäden	153	Kampf mit Projekttilaffen	210
Blutmagie	153	Kampf mit Zaubersprüchen	211
Der Einsatz von Blutmagie	153	Waffenloser Kampf	211
Wirkungsdauer von Blutmagie	153	Berittener Kampf	212
SPRUCHZAUBEREI	154	Luftkampf	213
Über das Wirken von Zaubersprüchen	154	Kampf mit Lebewesen	213
Talente für das Wirken von Zaubersprüchen	156	Kampfoptionen	214
Das Talent Spruchzauberei	156	Blindwütiger Angriff	214
Das Talent Fadenweben	156	Angriff zum Niederschlag	214
Das Talent Zaubertrix	156	Angriff zum Betäuben	214
Das Talent Willensstärke	156	Gezielter Angriff	214
Anfangszauber	157	Abwehrhaltung	214
Grimoires	157	Zurückweichen	215
Das Erlernen neuer Zaubersprüche	157	In den Schild gehen	215
Spruchfäden	157	Aufteilung der Laufleistung	215
Das Wirken von Zaubersprüchen	158	Schilde	215
Einschränkungen beim Wirken v. Zaubersprüchen	158	Bonus für Mystische Rüstung	215
Abfolge beim Wirken von Zaubersprüchen	158	Bonus für Magische Widerstandskraft	215
Fäden in den Zauber einweben	158	Zerschmettern eines Schildes	215
Ablegen der Probe in Spruchzauberei	158	Schilde und Direkttreffer	215

Situationsbedingte Modifikatoren	216	SPIELLEITUNG IN EARTHDAWN	242
Angriff aus dem toten Winkel	216	Grundregeln	244
Dunkelheit	216	Spaß am Spiel	244
Bedrängen	216	Autorität des Spielers	244
Niederschlag	216	Regelinterpretation	244
Überraschung	216	Fair bleiben	244
Schadensauswirkungen	217	Fehler	244
Erholung	217	Richtlinien für die Spielleitung	245
Wunden	217	Seien Sie aufmerksam!	245
ABENTEUER IN EARTHDAWN	218	Seien Sie immer gut informiert!	245
Gefahren des Abenteuerlebens	220	Seien Sie realistisch!	245
Klettern	220	Seien Sie flexibel!	245
Fallschaden	220	Seien Sie hart, aber nicht zu hart!	246
Feuer	221	Abenteurerentwicklung	246
Lebewesen und Dämonen	221	Ziele	246
Gift	221	Motivation	246
Barrieren und Gebäude	222	Opposition	247
Das Erforschen von Kaers und Zitadellen	223	Tod und Earthdawn	247
Fallen	223	Ausgestaltung des Abenteuers	247
Geheimtüren	224	Spielleitercharaktere	249
Flüche	225	Soziale Interaktionen	249
Überlastung	226	Rollenspiel	250
Reisen	226	Interaktionsproben	252
Über Land	226	Einsatz von Talenten	254
Flußreisen	227	Legendenpunkte und Interaktionsproben	255
Luftschiffe	228	Spielhilfen	256
Reisegefahren	228	Schaubilder	256
Überleben	228	Karten	256
Wetter	229	Spielleitercharakterprofile	255
Sicht	229	Zuerkennung von Legendenpunkten	255
Verirren	229	Verteilung von Legendenprämien	255
Theranische Sklavenjäger	230	Spielabwicklung	258
Beute	230	Die Tabelle Erfolgsgrade	258
Wertsachen	230	Ermitteln eines Mindestwurfs	258
Schätze	231	Umgang mit Erfolgsgraden	259
AUFBAU DER EIGENEN LEGENDE	232	Wahrnehmungsproben	260
Erwerb von Legendenpunkten	232	WAREN UND DIENSTLEISTUNGEN	262
Spielerfahrung	234	Kauf	262
Der Einsatz von Legendenpunkten	234	Wartezeit	264
Steigern von Attributwerten	234	Warenqualität	264
Steigern von Talentträgen	235	Geld	264
Steigern von Fertigkeitsrängen	235	Übliche Nennwerte	264
Erwerb von Karmapunkten	236	Edelsteine	265
Fadenweben	236	Elementarmünzen	265
Aufsummieren von Legendenpunkten	236	Waffen	265
Aktueller Legendenpunktstand	236	Beschränkungen	265
Gesamtstand der Legendenpunkte	236	Nahkampfwaffen	265
Aufstieg in einen höheren Kreis	236	Projektilwaffen	267
Aufstiegsbedingungen	236	Wurfwaffen	267
Lehre	237	Windlingwaffen	268
Erreichen des nächsten Kreises	239	Rüstungen und Schilde	269
Erlernen neuer Disziplinen	240	Beschränkungen	269
Das Talent Unempfindlichkeit	240	Behinderung	269
Legendenstatus	240	Rüstungen	269
Stusebenen	240	Schilde	270
Die Kehrseite des Ruhms	241	Kleidung	271
		Pakete	271
		Besondere Artikel	271

Abenteurerausrüstung	272	Maßgeschneiderte Schätze	286
Pakete	272	Neue Schätze	286
Besondere Artikel	272	Schatzkarten	286
Magische Ausrüstung	272	Die Schätze	286
Heilhilfen	272	Allgemeine Schätze	286
Lichtquarz	273	Einzigartige Schätze	294
Blutamulette	273	LEBEWESEN	300
Unterkunft und Verpflegung	274	Spielbegriffe	302
Verpflegung	274	Magische Lebewesen	303
Frische Nahrung und Unterkunft	275	Nichtmagische Lebewesen	328
Dienstleistungen	276	DIE PASSIONEN VON BARSAIVE	330
Bibliothekszugang	276	Das Wesen der Passionen	332
Bote	276	Konflikte zwischen den Passionen	332
Rüstmeister	276	Questoren	333
Schreiber	276	Verehrung der Passionen	334
Waffenschmied	276	Beschreibung der Passionen	334
Weiser	276	Astendar	335
Transportmittel	276	Chorrolis	335
Käufliche Fahrzeuge	276	Dis (Wahnsinnige Passion)	336
Tiere	277	Floranuus	336
Elefanten	277	Garlen	336
Falken	277	Jaspree	337
Greifen	277	Lochost	337
Hunde	277	Mynbruje	338
Packesel	277	Raggok (Wahnsinnige Passion)	339
Pferde	277	Thystonius	340
Tundrabestien	277	Upandal	340
ÜBERSICHT WAREN UND DIENSTLEISTUNGEN	277	Vestrial (Wahnsinnige Passion)	341
Waffen	277	BARSAIVE	342
Nahkampfwaffen	277	Überblick	344
Projektilwaffen	278	Das Land	344
Wurfwaffen	278	Landschaft	344
Rüstungen	279	Klima	345
Schilde	279	Bevölkerung	345
Kleidung	279	Regierung	345
Pakete	279	Sehenswürdigkeiten	346
Einzelne Artikel	279	Das Königreich Throal	346
Unterkunft und Verpflegung	280	Märkteburg	346
Abenteurerausrüstung	280	Parlaint/Haven	346
Pakete	280	Die Öde	347
Einzelne Artikel	280	Die Brachen	347
Magische Ausrüstung	281	Blutwald	347
Dienstleistungen	281	Kratas	347
Fahrzeuge	281	Iopos	347
Tiere	281	Jerris	347
MAGISCHE SCHÄTZE	282	Travar	348
Das Wesen magischer Schätze	284	Theranisches Imperium	348
Benutzung der Schätze	284	Himmelsspitze	348
Kenntnis der Magischen Struktur	284	Vivane	348
Schlüsselinformationen	284	CHARAKTER-DATENBLATT	349
Schlüsselinformationen erlangen	284	INDEX	351
Weben von Fäden zu einem Gegenstand	286		