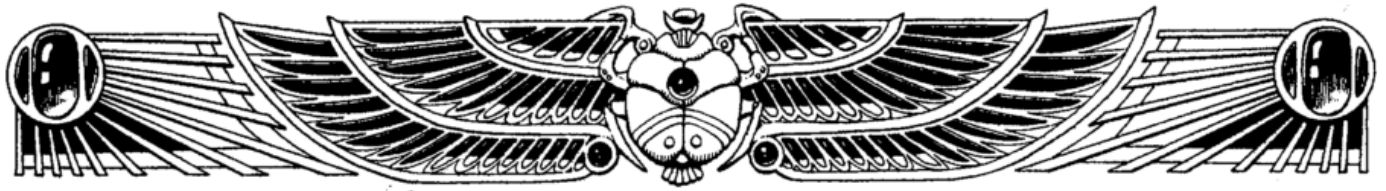


DIE VÖLKER EARTHDawns TEIL 2



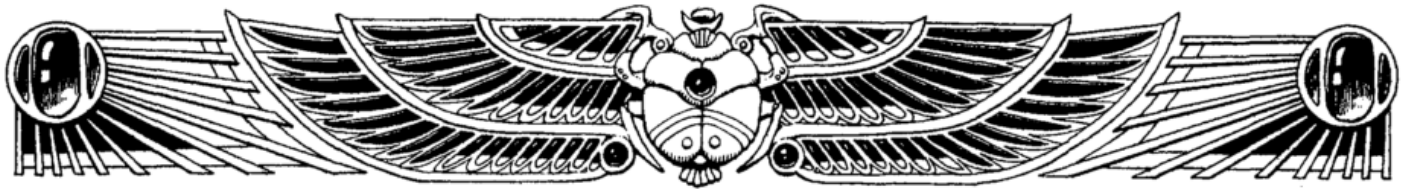
FANTASY PRODUCTIONS GMBH
unter Lizenz von
FASA CORPORATION



INHALT

Die Erstellung von "Die Völker Barsaives"	5	Wie die Orks andere Rassen sehen	50
Die merkwürdige Rasse, die wir als die "Obsidianer" kennen	6	Das Essen und Trinken, das die Orks lieben	51
Eine erste Begegnung mit einem Obsidianer	7	Das bemerkenswerte Wesen und die Lebensweise der Trolle	52
Das Wesen der Obsidianer	8	Ein Wort zu Verallgemeinerungen	52
Erscheinungsbild und körperliche Merkmale	8	Das zwispältige Wesen der Trolle	53
Gefühle und Verhalten der Obsidianer	9	Die vielen Bedeutungen von "Ehre"	54
Der Grund, sich in die Welt hinauszuwagen	11	Spiritualität bei Trollen	54
Die Lebensart der Obsidianer	12	Die Trollgesellschaft	55
Der Schöpfungsmythos der Obsidianer	12	Die Lebensweise der Hochlandtrolle	56
Die Bruderschaft als Familie	13	Flachlandtrolle	61
Die Bedeutung des Lebensfelsens	14	Verschiedene Lebensrituale	63
Geburt und Erwachsenwerden	16	Die Qual der Geburt	63
Die sogenannte Traumzeit	18	Namen und Benennung	64
Die endgültige Rückkehr in den Lebensfelsens	19	Die Zeit des Erwachsenwerdens und ihre Riten	65
Kultur und Mythen der Obsidianer	21	Ehebräuche	65
Das Tal der Ahnen und der Rat der Vier	22	Wie Trolle den Tod annehmen	66
Kunstwerke	23	Diverse Aspekte der Trollkultur	67
Handwerk bei den Obsidianern	24	Geschichten und Helden	67
Bedeutsamer Zierat	27	Kunst	71
Die wundersame Komplexität der Obsidianersprache	27	Handwerk	71
Wie das Zeitempfinden das gesprochene Wort formt	28	Etikettefragen und gesellschaftliche Bräuche	73
Die Struktur der Obsidianersprache	28	Die innere Ruhe finden	73
Ein Diskurs über die Schrift bei den Obsidianern	29	Die Bedeutung der Hörner	74
Der Umgang mit der Welt und ihren Bewohnern	30	Begrüßung und Abschied	75
Obsidianer und die Disziplinen	33	Der merkwürdige Brauch des Prahlens	75
Obsidianer und Thera	35	Wie Trolle andere Rassen sehen	76
Obsidianer und die Passionen	36	Das bemerkenswerte Volk, das als die "Zwerge" bekannt ist	78
Verschiedene Bräuche der Obsidianer	37	Das Leben als Zwerg in Barsaive	78
Der Brauch des Sendens	37	Zwerge als Baumeister	79
Beobachtungen über Versammlungen	37	Werkzeugherstellung	79
Bräuche, die bei Obsidianern in Dörfern und Städten verbreitet sind	38	Warum alle Dinge selbstgebaut sein sollten	79
Enthüllungen über das wahre Wesen der Orks	40	Die Verbindung zwischen Handwerk und Kunst	79
Die Freiheit geht über alles	41	Gründe und Ursprung des Handels	81
Gutes Leben und Sterben	42	Die Herstellung des "Ungreifbaren"	81
Das Leben ergreifen und schütteln	43	Die Loyalität unter Zwergen	81
Rebellion und Wandel	43	Anforderungen der Familie	81
Die drei Wege der Orks	44	Stammesloyalität	82
Gahad – das Sodbrennen	45	Die Loyalität gegenüber den Nationen	83
Orks und die Passionen	46	Die Lehnstreue zum Königreich	84
Verhaltensweisen und Bräuche der Orks	48	Die Stellung der Zwerge in Barsaive	86
Die Kunst der Orks	48	Die Bedeutung der Zwergenfäbeln	87
Handwerk	48	Die Haltung der Zwerge anderen Namensgebern gegenüber	88
Kleidung	48	Die Kultur der Zwerge	89
Waffen und Rüstungen	49	Künstlerische Projekte und Handwerkskunst	89
Orkarchitektur	49	Rituale, die den Lauf des Lebens markieren	89
Orkische Manieren	49	Wie die Nähe zur Erde das Verhalten bestimmt	91
Liebes-, Hochzeits- und Familienbräuche	50	Die Bedeutung von Sprache und Gesetz	91
Männer und Frauen	50	Die faszinierende Lebensweise der Khavro'am	93





Spielinformationen	96
Rollenspielhinweise	97
Obsidianer	97
Orks	98
Trolle	99
Zwerge	99
Disziplinen	101
Neue Disziplinen	101
Ausgestoßener Krieger	102
Befreier	104
Läuterer	106
Reisender Scholar	108
Neue Talente	110
Bande abwerfen	110
Falsche Fesseln	110
Fluchtweg ahnen	110
Freier Geist	110
Freiheitslied	111
Freiheitssuche	111
Geistklinge	111
Geistrüstung	111
Herz der Freiheit	112
Herz der Rebellion	112
Kerkerruf	112
Körperkontrolle	113
Machtmaske	113
Ruf der Gerechtigkeit	113
Schläge Horten	113
Sklaven Heilen	114
Sühneritual	114
Unmögliches Versteck	114
Questoren	115
Sonderregeln	115
Obsidianer	115
Orks	116
Trolle	117
Zusammengesetzte Rüstungen	117
Zwerge	120

DIE VÖLKER EARTHDawns

Teil 2

Autoren

Diane Piron-Gelman, Robert "Granitknochen" Cruz,
Louis J. Prosperi, Robin D. Laws, Mike Mulvihill,
Nigel D. Findley, Jim Nelson, Mike Nielsen

Entwicklung

Louis J. Prosperi, Mike Mulvihill

Lektorat FASA

Cheflektorin: Donna Ippolito

Lektoratsleitung: Sharon Turner Mulvihill

Redaktionelle Mitarbeit: Diane Piron-Gelman,
Robert "Granitknochen" Cruz

Herstellung FASA

Art Director: Jim Nelson

Projektmanager: Mike Nielsen

Cover Art: Janet Aulisio Dannheiser

Cover Design/Design der Farbtafeln: Jim Nelson

Schwarzweiß-Illustrationen: Janet Aulisio Dannheiser,

Joel Biske, Tom Baxa, Earl Geier, Jeff Laubenstein,

Larry MacDougall, Darrel Midgette, Jim Nelson,

Mike Nielsen, Tony Szczudlo

Farbtafeln: Janet Aulisio Dannheiser, Tom Baxa,

Jeff Laubenstein, Tony Szczudlo

Layout: Mark Ernst

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Oliver Hoffmann

Lektorat

Doris Heinzmann, Florian Schauen

Layout, Satz, Cover

Florian Schauen

Belichtung

Projektion Service, Düsseldorf

Lithographische Arbeiten

Repro Gerlach, Düsseldorf

Druck

A to Z Printing and Publishing Inc., USA

EARTHDawn®, DENIZENS OF EARTHDawn und BARSaIVE sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation.
Copyright © 1994 by FASA Corporation. Copyright der deutschen Ausgabe © 1995 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jeder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Wege,
nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH.

Printed in the USA 1995.

ISBN 3-89064-408-2

