

EARTHDAWN-KOMPENDIUM



FANTASY PRODUCTIONS GMBH
unter Lizenz von
FASA CORPORATION

INHALT

INHALT	2	LICHTTRÄGER	98	Schiffsbeschreibungen	122
EINLEITUNG	4	Ursprünge	99	Luftschiffe	122
Die Möglichkeiten der Charaktere	5	Organisation	99	Schiffe zu Wasser	123
Die Aufgabe des Spielleiters	5	Die Große Magische Struktur	99	NEUE DISZIPLINEN	
DISZIPLINEN	7	Wie wird man Lichtträger?	100	ENTWERFEN	124
Neue Charakteristikaboni	8	Initiation	100	Ideen für neue Disziplinen	125
Disziplinfähigkeiten	8	Das Talent Lichtträger	100	Anwendung des Systems	125
Karmaboni	8	Fähigkeiten der Lichtträger	101	Entwurf einer Disziplin	126
Beschreibungen der einzelnen Disziplinen	8	ZUSATZREGELN	104	Entwurfssystem für Disziplinen	126
TALENTE	22	Kampf	105	Das Ziel der Disziplin	126
Earthdawn-Talente	23	Bewegung	105	Rassenbeschränkungen	127
Spezielle Talente	42	Initiativdifferenz (Tabelle)	105	Wichtige Attribute und das Kunsthandwerk	127
FADENMAGIE	43	Schaden	106	Talente	127
Das Wirken von Fadenmagie	44	Besondere Schadenswirk.	106	Erhältlichkeit von Talenten (Tabelle)	128
Die Anwendung von Fadenmagie	44	Verletzte Körperteile (Tab.)	106	Spezielle Fähigkeiten	132
Arten von Fadenmagie	47	Schaden an Waffen und Rüstung	107	Schriftliche Disziplinbeschreibung	133
Personen und Orte	48	Talente und Fertigkeiten	108	Neue Disziplinen	133
Gruppen	48	Die Dreierregel	108	Luftsegler	134
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	51	Der Erwerb von Talenten aus höheren Kreisen	108	Scout	136
Fadengegenstände	52	Aufstiegsrituale	109	NEUE LEBEWESSEN	
Das Erlangen von Schlüsselinformationen	52	Anhänger	114	ENTWERFEN	138
Die Erschaffung magischer Schätze	52	Wie findet man einen Anhänger?	114	Die Werte der Lebewesen	139
Fadenwaffen	53	Arten von Anhängern	115	Attribute	139
Fadenrüstungen und -schilde	57	Wozu Anhänger bereit sind	115	Eigenschaften	139
Fadenobjekte	59	Wozu Anhänger nicht bereit sind	116	Spezielle Fähigkeiten	140
Häufige magische Gegenstände	64	Anhänger und Legendenpunkte	116	Beschreibung des Lebewesens	140
Typische Gegenstände	65	Verräter	116	Vergabe von Legendenprämien	140
Tabelle: Magische Gegenstände	67	SCHIFFSKAMPF	117	Widerstandswerte	141
SPRUCHZAUBEREI	69	Maßeinheiten	118	Angriffs- und Spruchzaubereistufe	141
Gibt es Zauber des 11. Kreises?	70	Schiffsattribute	118	Rüstung/Mystische Rüstung	141
Zauber für Elementaristen	70	Geschwindigkeit	118	Schadensstufe	141
Zauber für Geisterbeschwörer	73	Manövrierbarkeit	118	Todesschwelle	141
Zauber für Illusionisten	76	Feuerkraft	118	Anpassung der Summe	141
Zauber für Magier	78	Rumpfstärke	119	Legendenprämien für Lebewesen (Tabelle)	142
QUESTOREN	81	Verfolgung und Angriff	119	Earthdawn-Zaubertabelle	143
Wie wird man Questor?	82	Kampf	119	Zauber für Elementaristen	143
Die Wahnsinnigen Passionen	82	Erklärung	119	Zauber für Geisterbeschwörer	144
Regeln für Questoren	82	Initiative	119	Zauber für Illusionisten	146
Das Talent Questor	83	Ausführung	119	Zauber für Magier	147
Weihetaten	83	Schiffsmanöver	120	ARBEITSBLATT FÜR DISZIPLINENTWÜRFE	149
Unterlassene Handlungen	84	Schaden	121	CHARAKTER-DATENBLATT	150
In Ungnade fallen	84	Auswirkungen des Schadens	121	INDEX	152
Kräfte der Questoren	84	Gelandete Schiffe	122		
Die einzelnen Passionen	85				