

DER WEG DES ADEPTEN

FANTASY
PRODUCTIONS
GMBH
unter Lizenz von
FASA
CORPORATION





INHALT

ZUR ZUSAMMENSTELLUNG DIESES BUCHES	5	Der Feind	41
Disziplinen, die in diesem Band nicht genannt werden	5	Loyalität	42
Die Legende von den Ersten Helden	5	Ausbildung	43
DAS LEBEN ALS ADEPT	7	DER WILDE UND EHRENHAFTE WEG	
Disziplin und Identität	7	DES LUFTPIRATEN	44
Individualität und der Weg des Adepten	8	Das Leben am Himmel	44
Die Initiation	8	Ein paar Worte zum Thema Verantwortung	46
Die Initiation anderer Adepten	9	Zusammenarbeit mit anderen	46
Das Phänomen der Talentkrise	9	Loyalität gegenüber Schiff und Mannschaft	47
Die Kombination mehrerer Disziplinen	10	Raub	48
Das Praktizieren mehrerer Disziplinen	10	Luftpiraten und die Passionen	48
Die Minderen oder Halbmagischen Adepten	10	Ausbildung	48
DIE GABE DES DIEBSTAHLS	12	Weiterführende Ausbildung	49
Die Tyrannei des Besitzes	12	DER WEG DES EDLEN LUFTSEGLERS	50
Das Schließen von Bündnissen	14	Das Leben als Luftsegler	50
Einen Lehrmeister finden	15	Den Himmel lesen lernen	51
Wie man der Welt Magie raubt	16	Wie man sich als würdig erweist	52
Andere Diebe	16	Nichtadepten als Luftsegler	53
Der Weg der Selbstsucht	16	Die Rassen, die der Himmel erwählt	53
DIE BEDEUTUNG DES ELEMENTARISTEN		Luftsegler und die Passionen	54
FÜR DIE WELT	18	Die Diener Theras	55
Wie der Elementarist die Welt sieht	18	DER WEG DES GEISTES UND DER SYMBOLE	56
Das Gleichgewicht der Elemente	19	Symbole und Spruchzauberei	56
Elementargeister	20	Die Idee und ihrer Bedeutung	57
Der Umgang mit Erde	21	Verstehen durch Ideen und Symbole	58
Der Umgang mit Luft	21	Korrespondenzen und Antipathien	60
Der Umgang mit Feuer	22	Seitenpfade	61
Der Umgang mit Wasser	22	DER WEG DES SCHÜTZEN	62
Der Umgang mit Holz	22	Die Teilung der Welt	62
Der Stellenwert des Orichalkums für das Gleichgewicht	23	Die Kunst des Sehens	63
Die Ausbildung zum Elementaristen	23	Der Feind	64
Die Signifikanz des Rituals	23	Das Verständnis der Flugbahn	64
Die Spezialisierung auf ein Element	25	Bogen und Armbrust	66
Die als Verwandler bekannten Adepten	25	Heckenschützen	67
WANDLER IM SCHATTEN	26	DER TANZ DER SCHWERTMEISTERIN	68
Das Leben-Tod-Kontinuum	26	Die Welt der Schwertmeisterin	68
Das Wesen des Geistes	27	Das Leben als Schwertmeisterin	69
Der Weg des Geistes nach dem Tode	28	Wie man seinen Weg findet	70
Der Zustand, der Untod genannt wird	29	Die Kunst des Übens	70
Das Wirken der Geisterbeschwörung	30	Die Annahme des Fehdehandschuhs	70
Kosmologie und andere Dimensionen	30	Die Drei Klingen	71
Verständnis der Dämonen	30	Turniere und Geschichten	72
ENTHÜLLUNGEN EINER ILLUSIONISTIN	32	Spezialisten	73
Die Geschichte von Odu Fratan	33	Der Kavalier	73
Der Alltag eines Illusionisten	34	Der Fechtmeister	73
Ausbildung und Lehre	35	DER WEG DES SCOUTS	74
Die Rituale des Aufstiegs	36	Eins mit der Welt	74
Scharlatane	37	Ein Diskurs über andere Lebensräume	76
DER WEG DES SCHLACHTFELDS	38	Spezialisten	78
Das Schlachtfeld	38	Der Kampf und andere Fertigkeiten	78
Der Schild	39	Ausbildung	78
Das Schwert	41	Scouts und die Passionen	79





DIE KÜHNE UND UNERSCHROCKENE		Wie wird man Waffenschmied	99
STEPPENREITERIN		Das Leben als Waffenschmied	101
Die Welt der Steppenreiterin	80	Die Herzklinge	102
Das Band zwischen Reittier und Reiterin	80	Die Werkstatt	103
Die Grenzen der Beziehung zu anderen	81	Waffenschmiede und andere Adepten	103
Das Leben in der Reiterei	81	SPIELINFORMATIONEN	104
Tägliche Übungen	82	Allgemeine Regeln	105
Wie man Steppenreiterin wird	82	Initiation	105
Neue Bindungen	83	Ausbildung zum Aufstieg in den Kreisen	105
Der Ritus des Heldenmuts	83	Attributssteigerung	106
Ehrenzöpfe	84	Der Erwerb mehrerer Disziplinen	106
Die Ausbildung der Steppenreiterin	84	Zusatzregeln	107
Söldner und Kinder der Pferde	85	Persönliche Visionen	107
HÜTER DER TIERE	86	Talentkrisen	108
Wie wird man Tiermeisterin	86	Halbmagie	109
Wie man die Meisterschaft von den Tieren lernt	87	Regeln für die einzelnen Disziplinen	110
Die Tugenden Stärke und Geduld	87	Dieb	110
Die vielen Arten von Tiermeistern	88	Elementarist	111
Die für die Disziplin ungeeigneten Rassen	90	Geisterbeschwörer	112
Das Vertrauen der Tiermeister in Jaspree	90	Illusionist	114
Das Vermeiden der Befleckung durch Dämonen	90	Krieger	115
Die Pflicht der Tiermeister seit der Plage	91	Luftpirat	116
WARUM DER TROUBADOUR SINGT	92	Luftsegler	117
Unsere Stellung in der Welt	92	Magier	119
Warum Geschichten so wichtig sind	93	Schütze	120
Unterhaltung	93	Schwertmeister	122
Das Wahren der Erinnerungen	94	Scout	124
Die Freude des Troubadours	95	Steppenreiter	125
Troubadoure und die Passionen	96	Tiermeister	132
Ausbildung	96	Troubadour	134
Spezialisten	97	Waffenschmied	135
DER WERT STARKER ARME UND		INDEX	138
EINES NOCH STÄRKEREN GEISTES	98		

Bisher sind folgende EARTHDAWN-Produkte bei Fantasy Productions erschienen:

1. **EARTHDAWN** – Das Grundregelwerk (10 400)
2. **Earthdawn für Spielleiter** (10 401)
3. **Nebel über dem Blutwald** – Erstes Abenteuer (10 402)
4. **Die Barsaive-Box** – Eine Weltbeschreibung (10 403)
5. **Das Earthdawn-Kompodium** (10 404)
6. **Die Geißel des Himmels** – Zweites Abenteuer (10 405)
7. **Verseucht** – Drittes Abenteuer (10 407)
8. **Die Völker Earthdawns Band 1** (10 406)
9. **Die Völker Earthdawns Band 2** (10 408)
10. **Parlaint** – Die Vergessene Stadt (10 409)
11. **Abenteuer in Parlaint** (10 410)
12. **Die Kreaturen von Barsaive** (10 411)
13. **Der Weg des Adepten** (10 412)

Es handelt sich hierbei um eine Liste der bisher erschienenen Titel und nicht um ein Verzeichnis der lieferbaren Titel. Es ist leider unmöglich, alle Titel ständig lieferbar zu halten. Bitte fordern Sie bei Ihrem Händler oder direkt beim Verlag ein Verzeichnis der lieferbaren Earthdawn-Produkte an. Wir bitten um Ihr Verständnis. Fantasy Productions GmbH, Postfach 1416, 40674 Erkrath.

