Sample file

EARTHDAWN-KOMPENDIUM

Sample file

FANTASY PRODUCTIONS GMBH
unter Lizenz von
FASA CORPORATION

INHALT

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

Sample file

CREDITS

DESIGN
Greg Gordon, Louis J. Prosperi
ZUSÄTZLICHES MATERIAL
Christopher Kubasik, Allen Varney
ENTWICKLUNG
Louis J. Prosperi
LEKTORAT FASA
Donna Ippolito
Sharon Turner Mulvihill
Diane Piron-Gelman
Rob Cruz
HERSTELLUNG FASA
Art Director
Jeff Laubenstein
Stellvertretender Art Director
Jim Nelson
Projektmanager
Jeff Laubenstein, Jim Nelson, Steve Bryant
Coverillustration
Tony Szczudlo
Farbseiten
Janet Aulisio
SW-Illustrationen
Joel Biske, Steve Bryant, Earl Geier, Jeff Laubenstein,
Larry MacDougall, Darell Midgette, Robert Nelson,
Mike Nielsen, Tony Szczudlo, Karl Waller
Layout
Steve Bryant
Produktionsassistent
Ernesto Hernandez

ÜBERSETZUNG AUS DEM AMERIKANISCHEN
Oliver Hofmann

LEKTORAT
Hermann Ritter
Hella Scharfenberg
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

Sample file

EARTHDAWN®, THE EARTHDAWN COMPANION 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 USA 1995.

ISBN 3-89064-404-X

EINLEITUNG

Sample file

Glaube nie, du hättest ausgelernt.
Die Erweiterung und das Wachstum deines Wissens
kennen keine Grenzen.
— Relaan, Meistermagier

Das **Earthdawn**-Kompendium ist eine Regelerweiterung für das Spielsystem **Earthdawn**, die es Spielern und Spielleitern ermöglicht, ihre Charaktere mächtiger zu gestalten. Um dieses Buch benutzen zu können, benötigen Sie das **Earthdawn-Grundregelwerk** und **Earthdawn für Spielleiter**.

Das **Kompendium** setzt an dem Punkt ein, an dem das **Earthdawn-Grundregelwerk (ED)** endet. Die 13 dort vorgestellten Disziplinen werden bis zum 15. Kreis erweitert, und die Talente und Zauber für diese Kreise werden angegeben und erläutert. Außerdem finden Sie Regeln für zusätzliche Anwendungsbereiche der Fadenmagie und viele neue Arten magischer Gegenstände, Regeln zum Spielen von Questoren (Personen, die ihr Leben einer einzelnen Passion widmen) und Lichtträgern (die sich der Aufgabe verschrieben haben, alle Spuren der Plage und der Dämonen von der Welt zu tilgen). Der Abschnitt **Zusatzregeln** stellt Möglichkeiten vor, wie Spieler und Spielleiter **Earthdawn** genauer auf ihren eigenen Spielstil zuschneiden können. **Schiffskampf** beinhaltet Regeln zur Abwicklung von Kämpfen zwischen Schiffen; **Der Entwurf neuer Disziplinen** stellt ein System vor, mit dessen Hilfe Spieler und Spielleiter neue Disziplinen für Adepten entwerfen können, außerdem enthält es zwei neue, fertig ausgearbeitete Disziplinen. Der letzte Abschnitt des **Kompendiums** schließlich umreißt einen Weg, wie man ohne große Vorbereitung neue Tierarten für eine **Earthdawn**-Kampagne entwerfen kann.

Sample file

DIE MÖGLICHKEITEN DER CHARAKTERE

Die Welt von **Earthdawn** ist ein gefährlicher und wunderbarer Ort, an dem mächtige Magie nichts Ungewöhnliches ist. Die Informationen in diesem Buch ermöglichen es **Earthdawn**-Charakteren, in Machtbereiche vorzudringen, die in den meisten Fantasy-Rollenspielen unerreichbar sind. Die Talente und Zauber, die hier beschrieben werden, zeigen, daß Charaktere wirklich verblüffende Kräfte und Fähigkeiten erlangen können, wenn sie über den Zehnten Kreis hinaus aufsteigen.

Illusionisten können zum Beispiel lernen, einen bestimmten Bereich tagelang in Dunkelheit zu hüllen, Schützen können die Kräfte der Natur beschwören und dadurch einen aus Wind bestehenden Bogen erschaffen, und Luftpiraten können Stürme zu Hilfe rufen. Questoren der Passionen können aus dem Nichts Gebäude entstehen und Pflanzen mit ungeheurer Geschwindigkeit wachsen lassen; Lichtträger lernen, durch den Astralraum zu reisen, um Dämonen auf deren eigener Heimatebene zu bekämpfen; und Charaktere aller Disziplinen erhalten die Möglichkeit, beachtliches Wissen über Land und Leute anzuwenden, um ihre magischen Fähigkeiten zu verbessern und Gruppen zu bilden, die in der Lage sind, die Magie Einzelner über die Grenzen des Bekannten hinaus auszudehnen.

Diese sagenumwobenen Fähigkeiten machen es Spielercharakteren möglich, zu den nächsten legendären Helden Barsaives zu werden und diese Bezeichnung auch zu Recht zu tragen.

DIE AUFGABE DES SPIELLEITERS

Wenn Charaktere mächtiger werden, stehen Spielleiter vor der verantwortungsvollen Aufgabe, Abenteuer zu entwerfen, die schwierig genug sind, um für die Abenteurer noch eine Herausforderung darzustellen. Die leichteste Übung dabei ist es, schwierige Kampfsituationen herbeizuführen. Die **Earthdawn**-Regeln ermöglichen es Spielleitern, ausreichend gegnerische Wesen zu entwerfen oder zusammenzustellen, um auch die mächtigsten Charaktere zu überwinden. Einige der Lebewesen, die im **Grundregelbuch** beschrieben sind, besonders die Drachen und Dämonen, sind so mächtig, daß es unwahrscheinlich ist, daß Charaktere welchen Kreises auch immer sie besiegen könnten. Verjigorm ist ein hervorragendes Beispiel für ein fast unschlagbares Monster.

Die wahre Herausforderung beim Entwerfen von Abenteuern für Charaktere hoher Kreise liegt darin, Situationen zu erfinden, die die Spieler dazu herausfordern, auf verantwortliche, kreative Weise alle Fähigkeiten ihrer Charaktere einzusetzen. Das heißt, die Spieler sollten sich herausgefordert fühlen, ihre Kräfte wenn nötig einzusetzen, sie aber nicht zu mißbrauchen. Wenn beispielsweise die Oberhäupter eines kleinen Dorfes die Spielercharaktere beleidigen, wäre es nicht angemessen, mit der Zerstörung des Dorfes zu reagieren, auch wenn es den Charakteren an sich möglich wäre.

Die Verantwortung, die es mit sich bringt, große Macht zu besitzen, liegt darin, der Versuchung zu widerstehen, jedes Problem durch Einsatz dieser Macht zu lösen. Wenn die Abenteurer ihre Kräfte nicht kontrollieren, sind sie am Ende vielleicht wenig mehr als eine Bande von Raufbolden, die sich nehmen, was sie wollen, und jeden töten, der es wagt, sich ihnen in den Weg zu stellen. Das wäre jedoch keine gute Lösung: Die Welt von **Earthdawn** braucht Helden, die ihre Probleme lösen und bei der Zurückgewinnung des Landes helfen, und eine Gruppe von Charakteren, die nur durch ausgeprägtes Eigeninteresse motiviert ist, hat im großen Plan der Dinge keinen Platz. Daher sollte der Spielleiter die Spieler ermuti-