

Earthdawn (en)lighted

Entwickelt von Sven Lotz (<http://www.sven-lotz.de>)

Attribute

Weiterhin Geschick, Stärke, Zähigkeit, Wahrnehmung, Willenskraft, Charisma
Nur noch Rang, keine Stufe mehr

Nebenattribute

Widerstände

Physical	Geschick
Spell	Wahrnehmung
Social	Charisma

Widerstand = Attributsrang + 2

Rüstung

Physische	0, auch für Obsidianer
Magische	Willenskraft : 2 (aufr.)

Verletzungsschwellen

Todesschwelle entfällt, Helden sterben nicht ohne weiteres.

Wundschwelle	Zähigkeit * 1,5
Bewusstlosigkeit	Zähigkeit * 5

Erholungsproben

Immer 2 pro Tag. Weitere für Karma.

Karma

Wird nicht mehr gekauft, sondern einfach 10 Punkte pro Abenteuer
Karmawürfel immer W10

Fertigkeiten

Jede Disziplin ist eine eigene Fertigkeit

Talentproben

Untrainiert	Attributsrang als Würfelstufe
Trainiert	Attributsrang als Würfelstufe plus Disziplin Rang als Bonus
Speziell	Disziplinrang +2 als Würfelstufe; kostet soweit nichts anderes gesagt Karma

Karma

Kann zu jeder Trainierten und Speziellen Talentprobe verwendet werden

Völker

Automatisch einige zusätzliche Dinge trainiert, auf die der Charakter einen +2 Bonus erhält.
Falls sich Disziplin und Volk dabei überlappen, so gilt der +2 Bonus auch weiterhin.

Für bestimmte Völker sind einige Dinge trainiert, die für Disziplinen speziell sind. In diesem Fall gilt es weiterhin als trainiert, ohne weiteren Effekt.

Dwarf

Attribute: +1 STR, +1 ZÄH, -1 CHA
Trainiert: Buchgelehrter, Handwerk

Elf

Attribute: +1 GES, -1 ZÄH
Trainiert: Handwerk, Künstler

Human

Trainiert: Gassenwissen, Wildnisleben

Obsidianer

Attribute: -1 GES, +3 STR, +2 ZÄH
Trainiert: Geisterzunge, Gehärtete Haut

Ork

Attribute: +1 STR, -1 WIL
Trainiert: Regeneration, Wildnisleben

Troll

Attribute: +2 STR, +1 ZÄH
Trainiert: Nahkampf, Willensstark

T'skrang

Trainiert: Händler, Schwimmen

Windling

Attribute: -2 STR, -2 ZÄH, +1 CHA
Trainiert: Fliegen, Astralsicht

Disziplinen

Trainiert gibt an welcher Bereich von Proben trainiert ist
Speziell gibt an welche speziellen Anwendungen die Disziplin hat
Widerstände gibt an welche Widerstände Boni erhalten, der Bonus entspricht der Stufe und muss auf alle Widerstände gleichmäßig verteilt werden
Durability automatischer Bonus auf Todes- und Bewusstlosigkeitsschwelle pro Rang

Air-Sailor

Trainiert: Fernkampf, Händler, Initiative, Körperbeherrschung, Luftschiffahrt, Nahkampf
Speziell: Höllen-Kapitän (durch schwere Stürme fahren etc.)
Widerstände: Physical, Spell
Durability: 5

Archer

Trainiert: Fernkampf, Fernkampf-Schaden, Handwerk, Initiative, Körperbeherrschung, Sinnesschärfe
Speziell: Kunstschuss (sicherer Schuss mit Schaden = Rang, Boni von Waffen nur bei magischen Waffen)
Widerstände: Physical, Spell
Durability: 5

Beastmaster

Trainiert: Körperbeherrschung, Nahkampf, Nahkampf-Schaden, Regeneration, Sinnesschärfe, Tierbund, Tierpflege, Wildnisleben, Willensstark
Speziell: Kreaturenwissen (Schwachstellen von Kreaturen erkennen)
Widerstände: Physical
Durability: 6

Cavalryman

Trainiert: Kavallerie, Kavallerie-Schaden, Fernkampf, Nahkampf, Regeneration, Reiten, Tierbund, Tierpflege, Wildnisleben
Speziell: Geisterross (Geisterpferd beschwören)
Widerstände: Physical, Social, Spell
Durability: 6

Elementalist

Trainiert: Buchgelehrter, Geisterzunge, Kampfmagie, Kampfmagie-Schaden, Magiewissen, Regeneration, Wildnisleben
Speziell: Elementarmagie (Zauber wirken)
Widerstände: Spell, Social
Durability: 3

Illusionist

Trainiert: Buchgelehrter, Fluchmagie, Gassenwissen, Heimlichkeit, Kampfmagie, Magiewissen, Sinnesschärfe
Speziell: Illusionsmagie (Zauber wirken)
Widerstände: Social, Spell, Physical
Durability: 3

Nethermancer

Trainiert: Angst einflößen, Astralsicht, Buchgelehrter, Geisterzunge, Kampfmagie, Magiewissen, Sinnesschärfe, Willensstark
Speziell: Nethermancy (Zauber wirken)
Widerstände: Social, Spell
Durability: 3

Scout

Trainiert: Astralsicht, Fernkampf, Heimlichkeit, Körperbeherrschung, Manövrieren, Mechanismen, Nahkampf, Sinnesschärfe, Wildnisleben
Speziell: Gefahreninstinkt (einen Karma für sofortiges, genaues Wissen über Gefahr)
Widerstände: Physical, Spell
Durability: 5

Sky Raider

Trainiert: Angst einflößen, Luftschiffahrt, Nahkampf, Nahkampf-Schaden, Regeneration
Speziell: Schaden abschütteln (regeneriert sofort Schaden im Kampf)
Widerstände: Physical, Social, Spell
Durability: 6

Swordmaster

Trainiert: Charme, Doppelangriff, Körperbeherrschung, Manövrieren, Nahkampf, Nahkampf-Schaden, Reizen, Willensstark
Speziell: Riposte (Gegenangriff, mit Riposte Rang)
Widerstände: Physical, Social
Durability: 6

Thief

Trainiert: Diebstahl, Fernkampf, Gassenwissen, Händler, Heimlichkeit, Initiative, Körperbeherrschung, Mechanismen, Nahkampf, Sinnesschärfe
Speziell: Magie brechen (Magische Schutzmechanismen brechen)
Widerstände: Physical, Social, Spell
Durability: 4

Troubadour

Trainiert: Charme, Händler, Heimlichkeit, Nahkampf, Körperbeherrschung, Künstler, Legendenwissen
Speziell: Zaubersong (Ziele beeinflussen oder unterstützen)
Widerstände: Physical, Social
Durability: 5

Warrior

Trainiert: Fernkampf, Initiative, Nahkampf, Regeneration, Willensstark
Speziell: Gehärtete Haut (erhöht Schadensschwellen um Wurf)
Widerstände: Physical, Spell
Durability: 7

Weaponsmith

Trainiert: Buchgelehrter, Händler, Körperbeherrschung, Nahkampf, Regeneration, Schmieden, Waffenwissen, Willensstark
Speziell: Abhärten (erhöht Schadensschwellen, Wundschwelle und Rüstung um Rang)
Widerstände: Social, Spell
Durability: 5

Wizard

Trainiert: Astralsicht, Buchgelehrter, Kampfmagie, Magiewissen, Unterstützungsmagie, Willensstark
Speziell: Wizardry (Zauber wirken)
Widerstände: Social, Spell
Durability: 3

Ausrüstung

Waffen und Rüstungen werden ignoriert, sofern es sich nicht um Blut- oder magische Gegenstände handelt.

Blutwaffen verursachen 1 Punkt Extraschaden pro investierten Blutpunkt

Blutrüstungen geben 1 Punkt physische und magische Rüstung pro investierten Blutpunkt

Magische Gegenstände geben ihre normalen Boni, so bald sie mit LP gebunden sind.

Magie

Grundsätzliches

Magie kostet meist Karma. Dafür wirken sich die erwirkten Effekte aber auf alle Gruppenmitglieder oder auf alle Gegner in einem Bereich aus.

Unterstützungsauber

Bei Unterstützungsauber würfelt der Zauberer eine Spezielle Talentprobe (trainierte für Wizards) auf seine Disziplinstufe. Der Wurf ergibt den Bonus, den der Zauberer auf seine Gruppe verteilen kann. Unterstützungsauber kosten Karma.

Flüche

Bei Flügen würfelt der Zauberer eine Spezielle Talentprobe (trainierte für Illusionisten), die mit der Spell Resistance jedes einzelnen Gegners im Bereich verglichen wird. Die Differenz zwischen Spell Resistance und dem Wurf ergibt den Malus, den der Gegner für den Rest der Szene erleidet.

Flüche kosten bei Erfolg Karma.

Kampfzauber

Kampfzauber werden in gezielte Zauber und Flächenzauber unterteilt.

Bei gezielten Zaubern führt der Adept einen normalen Angriff gegen einen Gegner durch. Er legt eine trainierte Probe auf Wahrnehmung für den Angriff ab. Für den Schaden wird eine untrainierte Willenskraft-Probe gewürfelt, nur Elementaristen legen hier eine trainierte ab. Gezielte Kampfzauber kosten kein Karma.

Flächenzauber betreffen alle Gegner in einem Bereich. Der Mechanismus ist derselbe, wie oben dargestellt, allerdings kostet der Zauber Karma.

Beschwörungen

Beschwörungen rufen ein machtvolles Geistwesen herbei, welches der Gruppe für eine Szene zur Seite steht. Für das Geistwesen werden ein Essenz- und ein Machtrang ermittelt. Der Essenzrang ersetzt bei Proben die Attribute, der Machtrang ersetzt den Disziplinarang.

Der Essenzrang ergibt sich aus dem Disziplinarang des Beschwörers. Nethermancer addieren hierbei ihren Willenskraftrang noch hinzu.

Der Machtrang ergibt sich aus einer Speziellen Talentprobe des Beschwörers (bzw. einer trainierten auf Willenskraft bei Nethermancern).

Beschwörungen kosten einen Punkt Karma. Sofern der Geist nach einer Szene nicht aus dem Dienst entlassen werden soll, muss erneut ein Karmapunkt aufgewendet werden.

Charaktererschaffung

Attribute

Alle starten auf 1

6-mal den besseren von 2W6

nach Wunsch auf Attribute verteilen, natürlich nur ein Wurf pro Attribut

Disziplinen

Eine Disziplin auf 1 wählen.

Steigern

Attribute

$(\text{neuer Rang})^2 * 1.000 \text{ LP}$

Disziplinen

$(\text{neuer Rang})^2 * 1.000 \text{ LP}$

Fadenweben

$(\text{momentaner Fadenrang})^2 * 1.000 \text{ LP}$

Charakterkonvertierung

Attribute

Rassenboni rausrechnen

Auf Rang den Bonus für das Volk nach EDlight addieren

Disziplinen

Gesamte LP zur Hand nehmen

$\text{LP} * 1,5$

Und Werte von 1 an steigern