

Earth Dawn

Spieler: _____		Name: _____		Disziplin: _____		Kreis: _____		Alter: _____	
Rasse: _____		Haarfarbe: _____		Augenfarbe: _____		Gewicht: _____		Größe: _____	
Geschlecht: _____									
<u>Attribute</u>	<u>Wert</u>	<u>Stufe</u>	<u>Würfel</u>	<u>Charakteristika</u>					
Geschicklichkeit	()	_____	_____	Widerstandskraft: körperlich _____ magisch _____ sozial _____					
Stärke	()	_____	_____	Rüstung: physikalisch: _____ mystisch: _____					
Zähigkeit	()	_____	_____	Initiative: Ges.-Stufe: _____ - Rüstungsmod. _____ = Stufe/ A.-würfel _____					
Wahrnehmung	()	_____	_____	Laufleistung: Normal: _____ Kampf: _____					
Willenskraft	()	_____	_____	Flugleistung: Normal: _____ Kampf: _____					
Charisma	()	_____	_____	Stärke: Traglast: _____ Hebelimit: _____					
Karma: Aktuell	_____	Maximum	_____	Kosten	_____	Stufe	_____	Aktionswürfel	_____

Talente:	Kreis:	Rang:	Attribut- stufe	Talent- stufe	A.-Würfel	Disziplin	Karma	Über- Anstrengung
Analyse	1	—	Wah	+5	_____	Ja	Nein	Nein
Fremdsprachen	1	—	Wah	_____	_____	Nein	Ja	1
Giftresistenz	1	—	Zäh	_____	_____	Ja	Nein	Nein
Lesen / Schreiben	1	—	Wah	_____	_____	Nein	Nein	Nein
Material verarbeiten	1	—	Ges	+3	_____	Ja	Nein	Nein
Magie neutralisieren	1	—	Wil	_____	_____	Ja	Nein	Nein
Trank verzaubern	1	—	Wil	_____	_____	Ja	Nein	1
Artefaktgeschichte	2	—	Wah	_____	_____	Ja	Ja	Nein
Astralsicht	2	—	Wah	_____	_____	Ja	Nein	1
Magische Klinge	2	—	Wah	_____	_____	Ja	Nein	Nein
Spruch einbetten	3	—	Wil	_____	_____	Ja	Ja	1
Summenmatrix	3	—	-	_____	_____	Nein	Nein	Nein
(S) Lehrergeist	4	—	Wah	_____	_____	Ja	Ja	2
Fadenweben	4	—	Wah	_____	_____	Ja	Nein	Nein
Mag. Elemente verarb.	4	—	Wah	_____	_____	Ja	Nein	1
Fadenweben (Magie)	5	—	Wah	_____	_____	Nein	Nein	Nein
Spruchzauberei	5	—	Wah	_____	_____	Ja	Nein	Nein
Gegenst. verzaubern	6	—	Wil	_____	_____	Ja	Ja	1 pro Std.
Zauberbücher verst.	6	—	Wah	_____	_____	Ja	Nein	Nein
Fadenweben (Elem.)	7	—	Wah	_____	_____	Nein	Nein	Nein
Fadenweben (Illusion)	7	—	Wah	_____	_____	Nein	Nein	Nein
(S) Führungsqualitäten	8	—	Cha	_____	_____	Nein	Ja	Nein
Fadenweben (Geister)	8	—	Wah	_____	_____	Nein	Nein	Nein
Willensstärke	8	—	Wil	_____	_____	Nein	Nein	Nein
Klinge erweichen	9	—	Wil	_____	_____	Nein	Ja	Nein
Schwachstelle erk.	9	—	Wah	_____	_____	Nein	Nein	2
Transmutation	9	—	Wil	_____	_____	Ja	2+1/Mat	Nein
Eiserner Wille	10	—	Wil	_____	_____	Nein	Nein	1
Fallen entschärfen	10	—	Ges	_____	_____	Nein	Nein	1
Rüstung schmieden	11	—	Wah	_____	_____	Ja	Nein	Nein
Struktur manipulieren	11	—	Wil	_____	_____	Nein	Ja	1 s. Text
Fluch aufheben	12	—	Wil	_____	_____	Ja	Nein	1
Summenmatrix	12	—	-	_____	_____	Nein	Nein	Nein
(S) Talentstruktur	13	—	Wah	_____	_____	Nein	Ja	3
M. Fallen entschärfen	13	—	Ges	_____	_____	Ja	Nein	1
Verformung	13	—	Wil	_____	_____	Ja	Nein	2
Schwachstelle zeigen	14	—	Wah	_____	_____	Nein	Nein	1
Summenmatrix	14	—	-	_____	_____	Nein	Nein	Nein
(S) Attributstruktur	15	—	Wah	_____	_____	Nein	Ja	3
Ansatz z. Perfektion	15	—	-	_____	_____	Nein	Ja	Nein
Ätherwaffe	15	—	Ges	_____	_____	Nein	Nein	2
_____	_____	—	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	—	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	—	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Disziplinfähigkeiten:

O Kreis 01: **Karmaritual:** Der Adept kann 1x pro Tag sein Karmaritual ausführen um verlorene Karmapunkte zu regenerieren. Dabei kann er max. eine Anzahl Karmapunkte zurückgewinnen, die seinem aktuellen Kreis entspricht. Der Adept kann nur von einem Karmaritual profitieren, es gilt der höhere Kreis.

Unempfindlichkeit (6 / 5): Pro Kreis erhält der Adept 1 Rang in Unempfindlichkeit (max. 15). Die beiden Werte multipliziert er mit seinem Rang. Das vordere Ergebnis wird zur Todesschwelle addiert, das Hintere zur Bewusstlosigkeitsschwelle. Besitzt der Adept mehrere Disziplinen, so gilt nur der höhere Bonusberechnung.

O Kreis 04: MWSK +1

O Kreis 05: **Verschlüsseln:** für 1 Punkt Überanstrengung kann der Alchemist Texte, Bilder, Orte, magische Strukturen und selbst seine Gedanken für alle außer ihn selbst verschlüsseln. Texte werden zu Gekrakel, Hinweise in Bildern verschwinden, Anzeichen für Geheimtüren sind unauffindbar, magische Strukturen verschwimmen und Gedanken werden verworren und bruchstückhaft.

Dazu macht er eine Probe in „Spruchzauberei“ gegen die MWSK des Ziels. Bei Erfolg erhöht sich der Mindestwurf um: **MWSK des Alchemisten / Objekts (was höher ist) +3 pro Erfolgsgrad ab durchschnitt + Halbmagiewert in Alchemist.**

Z. B. Tom der Alchemist hat sich ein neues Rezept ausgedacht, das er vor Gedankenlesern schützen möchte. Er hat eine MWSK von 10 und den 6. Kreis erreicht (Halbmagie = 3). Er versucht seine eigenen Gedanken zu verschlüsseln und schafft bei der Probe einen guten Erfolg. Wollte jemand sein Rezept durch Gedankenlesen ausspionieren, so müsste er einen Mindestwurf von $10 + 3 + 6 = 19$ überwinden.

O Kreis 06: 1 Karma für Wahrnehmungshandlungen

O Kreis 07: MWSK +1

O Kreis 08: **Auge des Alchemisten:** Der Adept addiert +5 Stufen zu seinem Talent „Fadenweben (Alchemie)“, wenn er versucht einen Faden zu einem Objekt oder Ort zu weben. Diesen Bonus erhält er ebenfalls, wenn er versucht magische Gegenstände oder Orte zu analysieren. Dies verursacht 2 Punkte Überanstrengung.

O Kreis 09: 1 Karma für Geschicklichkeits- oder Willenskrafthandlungen

O Kreis 10: 1 zusätzliche Erholungsprobe pro Tag, MWSK +2

O Kreis 11: KWSK +2, SWSK +1

O Kreis 12: MWSK +1, SWSK +2

O Kreis 13: **Karma:** Das Karmamaximum wird um +25 erhöht.

Die Initiativstufe wird um +1 erhöht, 1zusätzliche Erholungsprobe pro Tag

O Kreis 14: **Gewöhnungseffekt:** Die Stufe für Erholungsproben, Gift- sowie Krankheitswiderstandsproben wird um +1 Stufe erhöht.

O Kreis 15:

Der Stein der Weisen: Der Alchemist addiert +10 zusätzliche Stufen (kumulativ mit denen aus Kreis 8), wenn er versucht einen Faden zu einem Objekt oder Ort mit seinem Talent „Fadenweben (Alchemie)“ zu weben, oder er eine Untersuchung durchführt.

Magnetismus: Für 1 Punkt Überanstrengung kann der Alchemist in einem Gebiet von max. 100 m³ das er sehen kann, die Schwerkraft manipulieren. Er kann jedes Gewicht um 25 Kg erleichtern oder erhöhen, oder max. faustgroße Objekte mit 25 m pro Runde beliebig durch die Luft schweben lassen.

1 Karma für Charismahandlungen

1	W4-2
2	W4-1
3	W4
4	W6
5	W8
6	W10
7	W12
8	2W6
9	W8+W6
10	W10+W6
11	W10+W8
12	2W10
13	W12+W10
14	W20+W4
15	W20+W6
16	W20+W8
17	W20+W10
18	W20+W12
19	W20+2W6
20	W20+W8+W6
21	W20+W10+W6

22	$W_{20}+W_{10}+W_8$
23	$W_{20}+W_{d10}$
24	$W_{20}+W_{12}+W_{10}$
25	$W_{20}+W_{10}+W_8+W_4$
26	$W_{20}+W_{10}+W_8+W_6$
27	$W_{20}+W_{10}+W_{d8}$
28	$W_{20}+2W_{10}+W_8$
29	$W_{20}+W_{12}+W_{10}+W_8$
30	$W_{20}+W_{10}+W_8+2W_6$
31	$W_{20}+W_{10}+2W_8+W_6$
32	$W_{20}+2W_{10}+W_8+W_6$
33	$W_{20}+2W_{10}+W_{d8}$
34	$W_{20}+3W_{10}+W_8$
35	$W_{20}+W_{12}+2W_{10}+W_8$
36	$2W_{20}+W_{10}+W_8+W_4$
37	$2W_{20}+W_{10}+W_8+W_6$
38	$2W_{20}+W_{10}+2W_8$
39	$2W_{20}+2W_{10}+W_8$
40	$2W_{20}+W_{12}+W_{10}+W_8$