

## EARTHDAWN 2nd Edition - Changes

### Inhaltsverzeichnis

Erläuterungen .....	2
Ausgestoßener Krieger (Outcast warrior) .....	3
Befreier (Liberator) .....	4
Bootsmann (Boatman).....	5
Dämonenjäger (Horror stalker) .....	6
Dieb (Thief).....	7
Elementarist (Elementalist) .....	8
Geisterbeschwörer (Nethermancer).....	9
Illusionist (Illusionist) .....	10
Krieger (Warrior) .....	11
Läuterer (Purifier) .....	12
Luftpirat (Sky raider) .....	13
Luftsegler (Air sailor).....	14
Magier (Wizard).....	15
Reisender Scholar (Traveled scholar) .....	16
Schamane (Shaman) .....	17
Schütze (Archer) .....	18
Schwertmeister (Swordmaster) .....	19
Scout (Scout).....	20
Steppenreiter (Cavalryman) .....	21
Tiermeister (Beastmaster) .....	22
Troubadour (Troubadour) .....	23
Waffenschmied (Weaponsmith).....	24
Waldläufer (Woodsman) .....	25
Windmeister (Windmaster).....	26
Windscout (Windscout).....	27
Windtänzer (Wind-Dancer).....	28
Die Talente im Überblick.....	29
Entfallene Talente .....	29
Neue Talente .....	29
Sonstige Änderungen .....	29
Konflikte bei Talenteffekten .....	30
Neuerungen bei den Talenten.....	30
Die Fertigkeiten im Überblick.....	45
Allgemein.....	45
Allerweltsfertigkeiten.....	45
Steigern von Fertigkeiten .....	45
Neuerungen bei den Fertigkeiten .....	45
Änderungen bei den Zaubersprüchen.....	50
Allgemeines.....	50
Zauber für Elementaristen.....	51
Zauber für Geisterbeschwörer .....	57
Zauber für Illusionisten .....	64
Zauber für Magier .....	71
Zweitdisziplinen und sonstige Änderungen .....	79
Talentkniffe .....	79
Zweitdisziplinen .....	79
Alternative Karmaregel .....	80
Kampfsystem.....	80
Ausrüstung .....	80
Kreaturen, Drachen und Dämonen.....	80

## Erläuterungen

Earthdawn Second Edition ist draußen und hat eine Menge Veränderungen gebracht. 3 Monate habe ich nun an diesem Dokument gearbeitet und es ist nun vollbracht. Dieses Dokument soll einen schnellen Überblick geben, was sich bei den Disziplinen geändert hat. Dies wird mit verschiedenen Farbcodes dargestellt:

### Farbcodierungen:

In SCHWARZ sind alle Talente, Boni, etc. aufgeführt – Es haben sich keine Änderungen in der Position ergeben.

In ROT sind alle Talente etc. markiert, die in einer Disziplin herausgefallen sind.

In GRÜN sind alle Talente etc. markiert, die in Earthdawn Second Edition NEU eingeführt worden sind (mit Übersetzungsvorschlag).

In TÜRKIS sind alle Talente etc. markiert, die in einer Disziplin NEU aufgenommen worden sind.

In BLAU sind alle Talente etc. markiert, die in einer Disziplin im Kreis geändert worden sind.

Disziplinfähigkeiten sind KURSIV gehalten.

Disziplinfähigkeiten in ROT sind entfallen.

Disziplinfähigkeiten in TÜRKIS sind neu.

Disziplinfähigkeiten in BLAU haben sich im Kreis geändert.

ÄNDERUNGEN in den Wirkungen, Anforderungen etc. sind mit einem \* (Stern) markiert.

DISZIPLINALENTE sind mit einem (D) gekennzeichnet – Die Zuordnung hat sich zum Teil geändert!

Linke Hälfte: Earthdawn first edition (Deutsche Ausgabe) – Rechte Hälfte: Earthdawn second edition (US-Ausgabe).

Aus praktischen Gründen habe ich hinter jedem Talent das englische Original in Klammern gesetzt. Bei neuen Talenten ist die deutsche Übersetzung lediglich ein Vorschlag.

Anschließend werden die wichtigsten Änderungen bei den Talenten, Fertigkeiten und Zaubersprüchen kurz und knapp dargestellt. Bei den Disziplinübersichten sind alle Disziplinen aufgelistet, auch wenn bisher nur zu einigen Disziplinen alle Änderungen bekannt sind. Dies sind zurzeit die Disziplinen die im Grundbuch und im Kompendium jeweils der Second Edition erschienen sind. Insbesondere die rassenspezifischen Disziplinen fehlen noch.

### Abkürzungen:

A = Arcane mysteries of Barsaive

ED = Earthdawn-Grundbuch

ED2 = Earthdawn-Grundbuch 2nd Edition

EHP = Erholungsprobe

Illu = Zauber ist eine Illusion und kann angezweifelt werden

Ko = Kompendium

Ko2 = Kompendium 2nd Edition

KWSK = körperliche Widerstandskraft

M = Magie-Buch (Handbuch mystischer Geheimnisse)

MWSK = magische Widerstandskraft

mR = mystische Rüstung

MW = Mindestwurf

pR = physische Rüstung

r = Radius bei Reichweite von Zaubern

SWSK = soziale Widerstandskraft

t oder txt = genaueres steht in den Beschreibungen

ÜAS = Überanstrengungsschaden

W = Würfel

WI = bei Zaubersprüchen Willensstärkestufe

Lob, Anregungen, Fragen an Rilyntar@gmx.net

Ich hoffe diese Übersicht hilft euch beim Umstieg. Viel Spaß beim Earthdawn zocken.

Rilyntar aka Christian Lüdke

Earthdawn is a registered trademark of FASA Corporation. Copyright since 1993 FASA Corporation. All rights reserved.

Any use of FASA Corporation's copyrighted material or trademarks in these files should not be viewed as a challenge to those copyrights or trademarks.

Earthdawn is no longer supported by FASA.

American licensee is Living room games (<http://www.lrgames.com>)

German licensee is Games-In-Verlag (<http://www.games-in-vlg.de>)

Official German Earthdawn-page: <http://www.earthdawn.de>

My homepage: actually closed

Selling this document is not allowed.

## Ausgestoßener Krieger (Outcast warrior)

(nur Trolle)

Kreis 1	Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D) Kampfgebrüll (Battle shout)* Karmaritual (Karma ritual) Nahkampfwaffen (Melee weapons) (D) Verspotten (Taunt)* Waffenloser Kampf (Unarmed combat) (D)	
Kreis 2	Kampfsinn (Anticipate blow) (D) Schildangriff (Shield charge)* Unempfindlichkeit (Durability) 9/7	
Kreis 3	Nachtritt (Swift kick)* (D) Wurfaffen (Throwing weapons)*	
Kreis 4	Karma für Willenskraft Kriegsweben (War weaving) (D) Feuerblut (Fireblood)	
Kreis 5	Karma für Stärke Luftgleiten (Gliding stride)* (D) Schlachtruf (Battle bellow)*	
Kreis 6	KWSK +1 Schmetterschlag (Down strike) (D) Stählerner Blick (Steely stare)	
Kreis 7	1 zusätzliche Erholungsprobe Entwaffnen (Disarm) Projekttilwaffen (Missile weapons)	
Kreis 8	SWSK +1 Hammerschlag (Crushing blow) Schwungvoller Angriff (Momentum attack)	
Kreis 9		
Kreis 10		
Kreis 11		
Kreis 12		
Kreis 13		
Kreis 14		
Kreis 15		

## Befreier (Liberator)

(nur Orks)

Kreis 1	Freiheitssuche (Freedom search) (D) Geistklinge (Mind blade) (D) Geistrüstung (Mind armor) (D) Karmaritual (Karma ritual) Nahkampfwaffen (Melee weapons) Sühneritual (Ritual of atonement) (D)	
Kreis 2	Freier Geist (Free mind) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 7/6 Waffenloser Kampf (Unarmed combat)	
Kreis 3	Bande / Fessel abwerfen (Shackle shrug) (D) Herz der Freiheit (Heart of freedom) (D)	
Kreis 4	Karma für Willenskraft Freiheitsweben (Freedom weaving) (D) Falsche Fesseln / Bande (False shackles)	
Kreis 5	KWSK +1 Dietrich (Lock pick) Löwenmut (Lion spirit)	
Kreis 6	SWSK +1 Freiheitslied (Freedom song) (D) Tot stellen (Dead fall)	
Kreis 7	MWSK +1 Machtmaske (Power mask) Ruf der Gerechtigkeit (Shout of justice) (D)	
Kreis 8	Karma für Proben gg. SWSK des Gegners Gefängnisruf / Kerkerruf (Prison call) Herz der Rebellion (Heart of rebellion)	
Kreis 9	Initiative +1 Fluchtweg ahnen (Escape divination) Schläge horten (Hoard blows)	
Kreis 10	Karma für Erholungsprobe 1 zusätzliche Erholungsprobe Sklaven heilen (Heal slave) Unmögliches Versteck (Impossible hide)	
Kreis 11		
Kreis 12		
Kreis 13		
Kreis 14		
Kreis 15		

## Bootsmann (Boatman)

(nur T'skrang)

Kreis 1	Boot steuern (Pilot boat) (D) Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D) Karmaritual (Karma ritual) Nahkampfwaffen (Melee weapons) Waffenloser Kampf (Unarmed combat) Wurfaffen (Throwing weapons)*	
Kreis 2	Fluss lesen (Read river) (D) Spektakulärer Angriff (Acrobatic strike)* Unempfindlichkeit (Durability) 6/5	
Kreis 3	Feilschen (Haggle)* (D) Netz werfen (Cast net) (D)	
Kreis 4	Karma für Geschicklichkeit Netzweben (Net weaving) (D) Magische Markierung (Wurfaffe) (Mystic aim) (Throwing weapons)	
Kreis 5	KWSK +1 Ablenkung (Engaging banter) Schätzen (Evaluate) (D)	
Kreis 6	Karma für Schaden bei Nahkampfwaffenangriff Fremdsprachen (Speak language) Froschsprung (Lizard leap)	
Kreis 7	1 zusätzliche Erholungsprobe Erster Eindruck (First impression) Weitsprung (Great leap)	
Kreis 8	Initiative +1 Löwenherz (Lion heart) Standhaftigkeit (Wound balance)	
Kreis 9		
Kreis 10		
Kreis 11		
Kreis 12		
Kreis 13		
Kreis 14		
Kreis 15		

## Dämonenjäger (Horror stalker)

(alle Rassen)

Kreis 1	Astralsicht (Astral sight) (D) Eiserner Wille (Steel thought)* (D) Karmaritual (Karma ritual) Lautloser Gang (Silent walk)* Magisches Spurenlesen (Tracking) Nahkampfwaffen (Melee weapons)	Astralsicht (Astral sight) (D) Eiserner Wille (Steel thought)* (D) Karmaritual (Karma ritual) Lautloser Gang (Silent walk)* Magisches Spurenlesen (Tracking) Nahkampfwaffen (Melee weapons)
Kreis 2	Beweisanalyse (Evidence analysis) Todesschlag (Deathstrike) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5	Beweisanalyse (Evidence analysis) Todesschlag (Deathstrike) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5
Kreis 3	Empathische Wahrnehmung (Empathic sense)* Mal tragen (Bear mark) (D)	Mal tragen (Bear mark) (D) Projekttilwaffen (Missile weapons)
Kreis 4	MWSK +1 Dämonenweben (Horror weaving) (D) Willensstärke (Willforce) (D)	MWSK +1 Dämonenweben (Horror weaving) (D) Willensstärke (Willforce) (D)
Kreis 5	Astralfanal (Astral flare) Ätherhaut (Temper self)* Herzliches Lachen (Heartening laugh)	Astralfanal (Astral flare) Ätherhaut (Temper self)* Empathische Wahrnehmung (Empathic sense)*
Kreis 6	Dämonenabwehr (Horror defense) (Karma gegen Dämonenmagie) Letzte Rettung (Life check) (D) Projekttilwaffen (Missile weapons)	Dämonenabwehr (Horror defense) (Karma gegen Dämonenmagie) Letzte Rettung (Life check) (D) Herzliches Lachen (Heartening laugh)
Kreis 7	MWSK +1 Schutzgeist (Spirit dodge)* Zweiter Angriff (Second attack)*	MWSK +1 Schutzgeist (Spirit dodge)* (D) Zweiter Angriff (Second attack)*
Kreis 8	SWSK +1 Astralangriff (Spirit strike) (D) Löwenherz (Lion heart) (D)	SWSK +1 Astralkrieger (Astral warrior) (D) Löwenherz (Lion heart) (D)
Kreis 9	Dämonenhass (Horror hatred) (Karma für Angriffe gegen Dämonen) Bardenstimme (Bardic voice) Kritischer Treffer (Critical hit) Stählerner Blick (Steely stare)	Dämonenhass (Horror hatred) (Karma für Angriffe gegen Dämonen) Einfluss entdecken (Detect influence)* Kritischer Treffer (Critical hit) Stählerner Blick (Steely stare)
Kreis 10	SWSK +1 Dämonen entgegentreten (Confront horror) (D) Löwenmut (Lion spirit)	Astralriss (Astral rend) Dämonen entgegentreten (Confront horror) (D) Löwenmut (Lion spirit)
Kreis 11		
Kreis 12		
Kreis 13		
Kreis 14		
Kreis 15		

# Dieb (Thief)

(alle Rassen außer Obsidianer und Trolle)

Kreis 1	Dietrich (Lock pick) (D) Karmaritual (Karma ritual) Klettern (Climbing)* Lautloser Gang (Silent walk)* (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) Taschendiebstahl (Picking pockets)* (D) Überraschungsangriff (Surprising strike)* (D)	Dietrich (Lock pick) (D) Karmaritual (Karma ritual) Klettern (Climbing)* Lautloser Gang (Silent walk)* (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) Taschendiebstahl (Picking pockets)* (D)
Kreis 2	Schlossgespür (Lock sense) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 5/4	Überraschungsangriff (Surprising strike)* (D) Unempfindlichkeit (Durability) 5/4 Wurfwaffen (Throwing weapons)* (D)
Kreis 3	Hehlerei (Fence) (D) Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D)	Geistesgegenwart (Trap initiative) (D) Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D)
Kreis 4	Karma für Wahrnehmung Diebweben (Thief weaving) (D) Geistesgegenwart (Trap initiative) (D)	Diebeszunge (Thieves tongues) Diebweben (Thief weaving) (D) Fallen entdecken (Detect trap)
Kreis 5	MWSK +1 Fallen entdecken (Detect trap) Fallen entschärfen (Disarm trap)* (D)	MWSK +1 Fallen entschärfen (Disarm trap)* (D) Projektilwaffen (Missile weapons)
Kreis 6	SWSK +1 Maske (Disguise) Projektilwaffen (Missile weapons)	SWSK +1 Magische Maske (Disguise self)* Standhaftigkeit (Wound balance)
Kreis 7	Metallwert Schätzen (Evaluate metal) Waffen entdecken (Detect weapon)* Wurfwaffen (Throwing weapons)* (D)	Karma für Geschicklichkeit Gassenwissen (Streetwise) (D) Waffe verbergen (Conceal weapon) (D)
Kreis 8	KWSK +1 Standhaftigkeit (Wound balance) Waffe verbergen (Conceal weapon) (D)	KWSK +1 Blitzschneller Wurf (Lightning throw)* Waffen entdecken (Detect weapon)*
Kreis 9	Karma für Erholungsproben MWSK +1 Fremdsprachen (Speak language) Goldgespür (Gold sense) Lippenlesen (Lip reading) (D)	Karma für Erholungsproben Lippenlesen (Lip reading) Gift erspüren (Sense poison) Goldgespür (Gold sense) (D) Flinke Hand (Fast hand) (D)
Kreis 10	Schattenmantel (Shadowcloak) Magische Fallen entschärfen (Disarm magical trap) (D) Schuld abwälzen (Slough blame)	MWSK +1 Schattenmantel (Shadowcloak) Gedanken verbergen (Safe thought) Untrüglicher Blick (True sight)
Kreis 11	KWSK +2 Gezielter Querschläger (Bank shot) (D) Sprint (Sprint)	KWSK +2 Falschheit erkennen (Detect falsehood)* (D) Giftresistenz (Poison resistance)*
Kreis 12	1 zusätzliche Erholungsprobe SWSK +1 Flinke Klinge (Quickblade) Gift erspüren (Sense poison)	1 zusätzliche Erholungsprobe SWSK +1 Klingen jonglieren (Blade juggle) (D) Schuld abwälzen (Slough blame) (D)
Kreis 13	MWSK +2 Diebeszunge (Thieves tongues) Chamäleon (Chameleon)* Zielansage (Called shot)	MWSK +2 Chamäleon (Chameleon)* (D) Flinke Klinge (Quickblade)
Kreis 14	Karmamaximum +25 Karma für Geschicklichkeit Karma für Willenskraft Flinke Hand (Fast hand) Verteidigung (Defense)*	Karmamaximum +25 Karma für Willenskraft Verteidigung (Defense)* (D) Wundenübertragung (Wound transfer)
Kreis 15	SWSK +1 Schattenheilung (Shadow heal) Überrumpelung (Gain surprise) Untrüglicher Blick (True sight)	SWSK +1 Schattenheilung (Shadow heal) Überrumpelung (Gain surprise) (D) Zweite Chance (Second chance)

## Elementarist (Elementalist)

(alle Rassen)

Kreis 1	<p>Elementarismus (Elementalism) (D)                  Karmaritual (Karma ritual)                  Lesen und Schreiben (Read and write language)                  Spruchzauberei (Spellcasting) (D)                  Zauberbücher verstehen (Read and write magic) (D)                  Zaubermatrix (Spell Matrix)*                  Zaubermatrix (Spell Matrix)*</p>	<p>Elementarismus (Elementalism) (D)                  Karmaritual (Karma ritual)                  Spruchzauberei (Spellcasting) (D)                  Zauberbücher verstehen (Read and write magic) (D)                  Zaubermatrix (Elementar-Matrix)                  (Spell Matrix) (Elemental Matrix)*                  Zaubermatrix (Elementar-Matrix)                  (Spell Matrix) (Elemental Matrix)*</p>
Kreis 2	<p>Heilendes Feuer (Fire heal) (D)                  Unempfindlichkeit (Durability) 4/3                  Zaubermatrix (Spell Matrix)*</p>	<p>Heilendes Feuer (Fire heal) (D)                  Unempfindlichkeit (Durability) 4/3                  Zaubermatrix (Elementar-Matrix)                  (Spell Matrix) (Elemental Matrix)*</p>
Kreis 3	<p>Elementarsprachen (Elemental tongues) (D)                  Wispern (Air speaking) (D)</p>	<p>Elementarsprachen (Elemental tongues) (D)                  Windkissen (Wind catcher) (D)</p>
Kreis 4	<p>MWSK +1                  Elementarbann (Elemental hold) (D)                  Zaubermatrix (Spell Matrix)*</p>	<p>MWSK +1                  Elementarbann (Elemental hold) (D)                  Zaubermatrix (Elementar-Matrix)                  (Spell Matrix) (Elemental Matrix)*</p>
Kreis 5	<p>Karma für Wahrnehmung                  Reinigende Kälte (Cold purify) (D)                  Willensstärke (Willforce)</p>	<p>Karma für Wahrnehmung                  Reinigende Kälte (Cold purify) (D)                  Willensstärke (Willforce)</p>
Kreis 6	<p>MWSK +1                  Temperatur (Temperature) (D)                  Unerschütterliche Erde (Unshakable earth) (D)</p>	<p>MWSK +1                  Temperatur (Temperature) (D)                  Unerschütterliche Erde (Unshakable earth) (D)</p>
Kreis 7	<p>Karma für Charisma                  Erweiterte Zaubermatrix (Enhanced Matrix)*                  Verformung (Reshape object)* (D)</p>	<p>Karma für Charisma                  Erweiterte Matrix (Elementar-Matrix)                  (Enhanced Matrix) (Elemental Matrix)*                  Verformung (Reshape object)* (D)</p>
Kreis 8	<p>SWSK +1                  Erweiterte Zaubermatrix (Enhanced Matrix)*                  Sicherer Pfad (Safe path)</p>	<p>SWSK +1                  Erweiterte Matrix (Elementar-Matrix)                  (Enhanced Matrix) (Elemental Matrix)*                  Sicherer Pfad (Safe path)</p>
Kreis 9	<p>Karma für Erholungsproben                  Gepanzerte Matrix (Armored Matrix)*                  Metallbann (Metal ward)                  Wassertanz (Water dancing)</p>	<p>Karma für Erholungsproben                  Faden halten (Hold thread)                  Gepanzerte Matrix (Elementar-Matrix)                  (Armored Matrix) (Elemental Matrix)*                  Metallbann (Metal ward)</p>
Kreis 10	<p>Feuer und Eis (Fire and ice)                  Blätterdach (Plant shelter) (D)                  Gegenstand beleben (Animate object)*</p>	<p>Feuer und Eis (Fire and ice)                  Blätterdach (Plant shelter)                  Wassertanz (Water dancing)</p>
Kreis 11	<p>KWSK +2                  Beschwören (Summon)* (D)                  Beschwörungskreis (Summoning circle)* (D)</p>	<p>KWSK +2                  Gegenstand beleben (Animate object)* (D)                  Gepanzerte Matrix (Elementar-Matrix)                  (Armored Matrix) (Elemental Matrix)*</p>
Kreis 12	<p>Karma für Willenskraft und Willensstärke                  MWSK +1                  Feilschen mit beschworenem Wesen                  (Bargain with summoned creature) (D)                  Gepanzerte Matrix (Armored Matrix)*</p>	<p>Karma für Willenskraft und Willensstärke                  MWSK +1                  Beschwören (Summon)* (D)                  Matrixschlag (Matrix strike)*</p>
Kreis 13	<p>Erde und Wind (Earth and wind)                  SWSK +1                  Astralsicht (Astral sight)                  Erdbewegung (Moving earth)</p>	<p>Erde und Wind (Earth and wind)                  SWSK +1                  Erdbewegung (Moving earth)                  Summenmatrix (Elementar-Matrix)                  (Shared Matrix) (Elemental Matrix)*</p>
Kreis 14	<p>1 zusätzliche Erholungsprobe                  MWSK +2                  Irdene Rüstung (Earth armor)*                  Summenmatrix (Shared Matrix)*</p>	<p>Karmamaximum +25                  1 zusätzliche Erholungsprobe                  MWSK +2                  Beschwörungskreis (Summoning circle)* (D)                  Irdene Rüstung (Earth armor)*</p>
Kreis 15	<p>Eiserne Stärke (Metal strenght)                  KWSK +1                  Faden halten (Hold thread)                  Summenmatrix (Shared Matrix)*</p>	<p>Eiserne Stärke (Metal strenght)                  KWSK +1                  Summenmatrix (Elementar-Matrix)                  (Shared Matrix) (Elemental Matrix)*                  Zauberstruktur (Casting pattern) (D)</p>



# Geisterbeschwörer (Nethermancer)

(alle Rassen außer Windlinge)

Kreis 1	Geisterbeschwörung (Nethermancy) (D) Karmaritual (Karma ritual) Lesen und Schreiben (Read and write language) Spruchzauberei (Spellcasting) (D) Zauberbücher verstehen (Read and write magic) (D) Zaubermatrix (Spell Matrix)* Zaubermatrix (Spell Matrix)*	Geisterbeschwörung (Nethermancy) (D) Karmaritual (Karma ritual) Spruchzauberei (Spellcasting) (D) Zauberbücher verstehen (Read and write magic) (D) Zaubermatrix (Geister-Matrix) (Spell Matrix) (Nether Matrix)* Zaubermatrix (Geister-Matrix) (Spell Matrix) (Nether Matrix)*
Kreis 2	Angst einflößen (Frighten)* Astralsicht (Astral sight) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 4/3	Angst einflößen (Frighten)* Astralsicht (Astral sight) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 4/3
Kreis 3	Verspotten (Taunt)* Zaubermatrix (Spell Matrix)*	Verspotten (Taunt)* Zaubermatrix (Geister-Matrix) (Spell Matrix) (Nether Matrix)*
Kreis 4	Karma für Wahrnehmung Willensstärke (Willforce) Zaubermatrix (Spell Matrix)*	Karma für Wahrnehmung Willensstärke (Willforce) Zaubermatrix (Geister-Matrix) (Spell Matrix) (Nether Matrix)*
Kreis 5	MWSK +1 Geisterbann (Spirit hold)* (D) Mentale Tierkontrolle (Animal possession)	MWSK +1 Geisterbann (Spirit hold)* (D) Mentale Tierkontrolle (Animal possession)
Kreis 6	SWSK +1 Erweiterte Zaubermatrix (Enhanced Matrix)* Geistersprache (Spirit talk) (D)	SWSK +1 Erweiterte Matrix (Geister-Matrix) (Enhanced Matrix) (Nether Matrix)* Geistersprache (Spirit talk) (D)
Kreis 7	Initiative +1 Lebensblick (Lifesight) (D) Schutzgeist (Spirit dodge)* (D)	Initiative +1 Lebensblick (Lifesight) (D) Schutzgeist (Spirit dodge)* (D)
Kreis 8	MWSK +1 Erweiterte Zaubermatrix (Enhanced Matrix)* Kreisender Spion (Orbiting spy)* (D)	MWSK +1 Erweiterte Matrix (Geister-Matrix) (Enhanced Matrix) (Nether Matrix)* Kreisender Spion (Orbiting spy)* (D)
Kreis 9	Karma für Willenskraft und Willensstärke Arkane Gefasel (Arcane mutterings)* Astraltasche (Astral pocket)* (D) Gepanzerte Matrix (Armored Matrix)*	Karma für Willenskraft und Willensstärke Arkane Gefasel (Arcane mutterings)* Astraltasche (Astral pocket)* Gepanzerte Matrix (Geister-Matrix) (Armored Matrix) (Nether Matrix)*
Kreis 10	KWSK +1 MWSK +1 Beschwören (Summon)* (D) Beschwörungskreis (Summoning circle)* (D)	KWSK +1 MWSK +1 Außerweltliche Kontrolle (Otherworldly control) Wundenübertragung (Wound transfer)*
Kreis 11	Außerweltliche Kontrolle (Otherworldly control) Feilschen mit beschworenem Wesen (Bargain with summoned creature) (D) Gepanzerte Matrix (Armored Matrix)*	SWSK +1 Beschwören (Summon)* (D) Gepanzerte Matrix (Geister-Matrix) (Armored Matrix) (Nether Matrix)*
Kreis 12	Karma für Probe eines kontrollierten Geistes / Tieres Initiative +1 Geistwandeln (Netherwalk) (D) Matrixschlag (Matrix strike)* (D)	Karma für Probe eines kontrollierten Geistes / Tieres Initiative +1 Geistwandeln (Netherwalk) Matrixschlag (Matrix strike)*
Kreis 13	1 zusätzliche Erholungsprobe MWSK +2 Kristallenes Zauberschloss (Spell crystal lock) (D) Summenmatrix (Shared Matrix)*	1 zusätzliche Erholungsprobe MWSK +2 Beschwörungskreis (Summoning circle)* (D) Summenmatrix (Geister-Matrix) (Shared Matrix) (Nether Matrix)*
Kreis 14	Karmamaximum +25 Karma für Erholungsproben MWSK +1 Ätherwaffe (Ethereal weapon) Summenmatrix (Shared Matrix)*	Karmamaximum +25 Karma für Erholungsproben MWSK +1 Einfluss entdecken (Detect influence)* (D) Summenmatrix (Geister-Matrix) (Shared Matrix) (Nether Matrix)*
Kreis 15	KWSK +1 Astralgesicht (Astral face) Bestürzung (Soul shatter)* (D) Summenmatrix (Shared Matrix)*	KWSK +1 Astralgesicht (Astral face) Bestürzung (Soul shatter)* (D) Summenmatrix (Geister-Matrix) (Shared Matrix) (Nether Matrix)*

# Illusionist (Illusionist)

(alle Rassen)

Kreis 1	Illusion (Illusion) (D) Karmaritual (Karma ritual) <b>Lesen und Schreiben (Read and write language)</b> Spruchzauberei (Spellcasting) (D) Zauberbücher verstehen (Read and write magic) (D) Zaubermatrix (Spell Matrix)* Zaubermatrix (Spell Matrix)*	Illusion (Illusion) (D) Karmaritual (Karma ritual) Spruchzauberei (Spellcasting) (D) Zauberbücher verstehen (Read and write magic) (D) Zaubermatrix (Illusions-Matrix) (Spell Matrix) (Illusion Matrix)* Zaubermatrix (Illusions-Matrix) (Spell Matrix) (Illusion Matrix)*
Kreis 2	Magische Maske (Disguise self)* (D) Unempfindlichkeit (Durability) 4/3 Zaubermatrix (Spell Matrix)*	Magische Maske (Disguise self)* (D) Unempfindlichkeit (Durability) 4/3 Zaubermatrix (Illusions-Matrix) (Spell Matrix) (Illusion Matrix)*
Kreis 3	Fremdsprachen (Speak language) Tot stellen (Dead fall) (D)	Fremdsprachen (Speak language) Tot stellen (Dead fall) (D)
Kreis 4	<b>Glamour (Glamour)</b> Illusionsverstärkung (False sight) (D) Zaubermatrix (Spell Matrix)*	<b>Karma für Wahrnehmung</b> Illusionsverstärkung (False sight) (D) Zaubermatrix (Illusions-Matrix) (Spell Matrix) (Illusion Matrix)*
Kreis 5	MWSK +1 <b>Kampfsinn (Anticipate blow)</b> Willensstärke (Willforce)	MWSK +1 <b>Glamour (Glamour) (D)</b> Willensstärke (Willforce)
Kreis 6	SWSK +1 Erweiterte Zaubermatrix (Enhanced Matrix)* Flinke Hand (Fast hand)	SWSK +1 Erweiterte Matrix (Illusions-Matrix) (Enhanced Matrix) (Illusion Matrix)* Flinke Hand (Fast hand)
Kreis 7	Karma für Geschicklichkeit Ablenkung (Engaging banter) Erweiterte Zaubermatrix (Enhanced Matrix)*	Karma für Geschicklichkeit Ablenkung (Engaging banter) Erweiterte Matrix (Illusions-Matrix) (Enhanced Matrix) (Illusion Matrix)*
Kreis 8	KWSK +1 Gedankenwelle (Mind wave)* (D) Untrüglicher Blick (True sight) (D)	KWSK +1 Gedankenwelle (Mind wave)* (D) Untrüglicher Blick (True sight) (D)
Kreis 9	MWSK +2 Bildgedächtnis (Memorize image) <b>Falschheit erkennen (Detect falsehood)* (D)</b> Gepanzerte Matrix (Armored Matrix)*	MWSK +2 Bildgedächtnis (Memorize image) Gepanzerte Matrix (Illusions-Matrix) (Armored Matrix) (Illusion Matrix)* <b>Kreisender Spion (Orbiting spy)*</b>
Kreis 10	Karma für Willenskraft und Willensstärke Gedanken verbergen (Safe thought) (D) <b>Projektilwaffen (Missile weapons)</b>	Karma für Willenskraft und Willensstärke <b>Falschheit erkennen (Detect falsehood)* (D)</b> Gedanken verbergen (Safe thought) (D)
Kreis 11	Karma für Erholungsproben <b>1 zusätzliche Erholungsprobe</b> Gepanzerte Matrix (Armored Matrix)* Nachdenkliche Miene (Thoughtful expression)* (D)	Karma für Erholungsproben Gepanzerte Matrix (Illusions-Matrix) (Armored Matrix) (Illusion Matrix)* Nachdenkliche Miene (Thoughtful expression)*
Kreis 12	<b>Matrix verbergen (Hide matrix)</b> Matrixschlag (Matrix strike)* <b>Starrsinn (Resist taunt)</b>	<b>Matrix verbergen (Hide matrix)</b> <b>Gepanzerte Matrix (Illusions-Matrix)</b> (Armored Matrix) (Illusion Matrix)* Matrixschlag (Matrix strike)*
Kreis 13	Karmamaximum +25 MWSK +2 <b>Astralsicht (Astral sight)</b> Summenmatrix (Shared Matrix)*	Karmamaximum +25 MWSK +2 <b>Einfluss entdecken (Detect influence)* (D)</b> Summenmatrix (Illusions-Matrix) (Shared Matrix) (Illusion Matrix)*
Kreis 14	KWSK +2 SWSK +1 Schnelles Weben (Multiweaving) (D) Summenmatrix (Shared Matrix)*	KWSK +2 SWSK +1 Schnelles Weben (Multiweaving) Summenmatrix (Illusions-Matrix) (Shared Matrix) (Illusion Matrix)*
Kreis 15	Initiative +2 MWSK +1 Summenmatrix (Shared Matrix)* Zweite Chance (Second chance)	Initiative +2 MWSK +1 Summenmatrix (Illusions-Matrix) (Shared Matrix) (Illusion Matrix)* Zweite Chance (Second chance) (D)

# Krieger (Warrior)

(alle Rassen)

Kreis 1	Holzhaut (Wood skin) (D) Karmaritual (Karma ritual) Lufttanz (Air dance)* Nahkampfwaffen (Melee weapons) (D) Spektakulärer Angriff (Acrobatic strike)* Waffenloser Kampf (Unarmed combat) (D)	Holzhaut (Wood skin) (D) Karmaritual (Karma ritual) Lufttanz (Air dance)* Nahkampfwaffen (Melee weapons) (D) Spektakulärer Angriff (Acrobatic strike)* Waffenloser Kampf (Unarmed combat) (D)
Kreis 2	Kampfsinn (Anticipate blow) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 9/7 Wurfwaffen (Throwing weapons)*	Kampfsinn (Anticipate blow) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 9/7 Wurfwaffen (Throwing weapons)*
Kreis 3	Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D) Tigersprung (Tiger spring)	Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D) Tigersprung (Tiger spring)
Kreis 4	Karma für Willenskraft Kriegsweben (War weaving) (D) Schmetterschlag (Down strike) (D)	Karma für Willenskraft Kriegsweben (War weaving) (D) Schmetterschlag (Down strike) (D)
Kreis 5	MWSK +1 Luftgleiten (Gliding stride)* (D) Nachtritt (Swift kick)* (D)	MWSK +1 Luftgleiten (Gliding stride)* (D) Nachtritt (Swift kick)*
Kreis 6	1 zusätzliche Erholungsprobe Letzte Rettung (Life check) (D) Projektile (Missile weapons)	1 zusätzliche Erholungsprobe Letzte Rettung (Life check) (D) Projektile (Missile weapons)
Kreis 7	KWSK +1 Erdhaut (Earth skin)* Zweiter Angriff (Second attack)*	KWSK +1 Erdhaut (Earth skin)* Zweiter Angriff (Second attack)*
Kreis 8	MWSK +1 Astralangriff (Spirit strike) (D) Kobradoß (Cobra strike) (D)	MWSK +1 Astralangriff (Spirit strike) (D) Kobradoß (Cobra strike) (D)
Kreis 9	Karma für Geschicklichkeit Karma für Stärke Katzenpfote (Cat's paw)* Projektile abwehren (Missile twister)* Zweitwaffe (Second weapon)*	Karma für Geschicklichkeit Karma für Stärke Elementarsprachen (Elemental tongues) Froschsprung (Lizard leap) Zweitwaffe (Second weapon)*
Kreis 10	Karma für Schaden bei Nahkampfwaffenangriff Karma für Schaden bei waffenlosen Angriff Körperklinge (Body blade) (D) Matrixschlag (Matrix strike)*	Karma für Schaden bei Nahkampfwaffenangriff Karma für Schaden bei waffenlosen Angriff Befestigung durchbrechen (Siege blow) (D) Projektile abwehren (Missile twister)*
Kreis 11	KWSK +1 SWSK +1 Elementarsprachen (Elemental tongues) Vitalität (Vitality)	KWSK +1 SWSK +1 Elementarbann (Elemental hold) (D) Matrixschlag (Matrix strike)* (D)
Kreis 12	Initiative +2 Aus dem Sattel holen (Unmount) (D) Chamäleon (Chameleon)*	Initiative +2 Aus dem Sattel holen (Unmount) (D) Vitalität (Vitality)
Kreis 13	Karmamaximum +25 Im Angesicht des Todes (Death stand) Sicherer Pfad (Safe path) Steinhaut (Stone skin) (D)	Karmamaximum +25 Spuren der Schicksalsverweigerung (Scars of fate's denial) Puls der Schlacht (Pulse of battle) (D) Steinhaut (Stone skin) (D)
Kreis 14	KWSK +2 Initiative +1 Elementarbann (Elemental hold) Tödlicher Schlag (Vital strike)	KWSK +2 Initiative +1 Chamäleon (Chameleon)* Tödlicher Schlag (Vital strike) (D)
Kreis 15	KWSK +1 MWSK +1 SWSK +1 Aurarrüstung (Aura armor) (D) Mehrfacher Schlag (Multi-strike) (D)	KWSK +1 MWSK +1 SWSK +1 Aurarrüstung (Aura armor) Mehrfacher Schlag (Multi-strike) (D)

## Läuterer (Purifier)

(nur Obsidianer)

Kreis 1	Astralsicht (Astral sight) Kampfgebrüll (Battle shout)* Karmaritual (Karma ritual) Körperkontrolle (Body control) (D) Standhaftigkeit (Wound balance) Waffenloser Kampf (Unarmed combat) (D)	Astralsicht (Astral sight) Erinnerung der Unschuld (Memory of innocence) Kampfgebrüll (Battle shout)* Karmaritual (Karma ritual) Körperkontrolle (Body control) (D) Waffenloser Kampf (Unarmed combat) (D)
Kreis 2	Feuerblut (Fireblood) Tieranalyse (Creature analysis) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5	Feuerblut (Fireblood) Tieranalyse (Creature analysis) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5
Kreis 3	Elementarsprachen (Elemental tongues) Nachtritt (Swift kick)*	Fluch aufheben (Abate curse)* Mutters Hilfe (Mother's aid) (D)
Kreis 4	Karma für Schaden Läutereiweben (Purifier weaving) (D) Steinhaut (Holzhaut) (Clay skin)	Karma für Schaden Läutereiweben (Purifier weaving) (D) Steinhaut (Holzhaut) (Clay skin)
Kreis 5	Gezielter Schlag (Focused strike) Riposte (Riposte)* Schlachtruf (Battle bellow)* (D)	Gezielter Schlag (Focused strike) Elementarsprachen (Elemental tongues) Läutern (Purify) (D)
Kreis 6	KWSK +1 Letzte Rettung (Life check) Unerschütterliche Erde (Unshakable earth) (D)	KWSK +1 Letzte Rettung (Life check) (D) Unerschütterliche Erde (Unshakable earth) (D)
Kreis 7	1 zusätzliche Erholungsprobe Erdhaut (Earth skin)* Zweiter Angriff (Second attack)*	1 zusätzliche Erholungsprobe Erdhaut (Earth skin)* Zweiter Angriff (Second attack)*
Kreis 8	MWSK +1 Hammerschlag (Crushing blow) (D) Löwenherz (Lion heart)	MWSK +1 Hammerschlag (Crushing blow) (D) Löwenherz (Lion heart)
Kreis 9	Karma für Erholungsproben Eiserner Wille (Steel thought)* Tierische Härte (Bestial resilience)* Tigersprung (Tiger spring)	
Kreis 10	Initiative +1 Körperklinge (Body blade) (D) Wirbelwind (Whirlwind)	
Kreis 11		
Kreis 12		
Kreis 13		
Kreis 14		
Kreis 15		

## Luftpirat (Sky raider)

(alle Rassen außer Elfen, Obsidianer und Windlinge)

Kreis 1	Feuerblut (Fireblood) (D) Hieb ausweichen (Avoid blow)* Kampfgebrüll (Battle shout)* (D) Karmaritual (Karma ritual) Luftschiiffahrt (Air sailing)* (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) (D)	Feuerblut (Fireblood) (D) Hieb ausweichen (Avoid blow)* Kampfgebrüll (Battle shout)* Karmaritual (Karma ritual) Luftschiiffahrt (Air sailing)* (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) (D)
Kreis 2	Schildangriff (Shield charge)* (D) Unempfindlichkeit (Durability) 8/6 Weitsprung (Great leap) (D)	Schildangriff (Shield charge)* (D) Unempfindlichkeit (Durability) 8/6 Weitsprung (Great leap) (D)
Kreis 3	Nachtritt (Swift kick)* Windkissen (Wind catcher)	Waffenloser Kampf (Unarmed combat) Windkissen (Wind catcher) (D)
Kreis 4	Karma für Stärke Luftweben (Air weaving) (D) Wurfaffen (Throwing weapons)*	Karma für Stärke Himmelsweben (Sky weaving) (D) Projekttilwaffen (Missile weapons)
Kreis 5	SWSK +1 Hehlerei (Fence) Schlachtruf (Battle bellow)* (D)	SWSK +1 Nachtritt (Swift kick)* Schlachtruf (Battle bellow)*
Kreis 6	KWSK +1 Schwungvoller Angriff (Momentum attack) (D) Stählerner Blick (Steely stare) (D)	KWSK +1 Stählerner Blick (Steely stare) (D) Wurfaffen (Throwing weapons)*
Kreis 7	Karma für Schaden bei Nahkampfangriff Fremdsprachen (Speak language) Projekttilwaffen (Missile weapons)	Karma für Schaden bei Nahkampfwaffenangriff Fremdsprachen (Speak language) Schwungvoller Angriff (Momentum attack) (D)
Kreis 8	MWSK +1 Hammerschlag (Crushing blow) (D) Waffenloser Kampf (Unarmed combat)	MWSK +1 Hammerschlag (Crushing blow) (D) Starrsinn (Resist taunt)
Kreis 9	Karma für Charisma Karma für Willenskraft Donneraxt (Thunder axe)* (D) Kritischer Treffer (Critical hit) Löwenherz (Lion heart)	Karma für Charisma Karma für Willenskraft Astralangriff (Spirit strike) Löwenherz (Lion heart) (D) Zweiter Angriff (Second attack)*
Kreis 10	Karma für Erholungsproben 1 zusätzliche Erholungsprobe Kälte ertragen (Endure cold)* Schild umgehen (Shield beater)* (D)	Karma für Erholungsproben 1 zusätzliche Erholungsprobe Donneraxt (Thunder axe)* (D) Kritischer Treffer (Critical hit)
Kreis 11	1 zusätzliche Erholungsprobe MWSK +1 Verteidigung (Defense)* Waffenbruch (Weapon breaker)	1 zusätzliche Erholungsprobe MWSK +1 Schild umgehen (Shield beater)* (D) Zorn des Himmels (Wrath of the sky) (D)
Kreis 12	Initiative +2 Heulen (Howl) Vitalität (Vitality)	Initiative +2 Deck krümmen (Buckle deck) (D) Matrixschlag (Matrix strike)*
Kreis 13	MWSK +2 SWSK +1 Matrixschlag (Matrix strike)* Schreiender Pfeil (Screaming arrow)*	MWSK +2 SWSK +1 Ansporn (Rally)* (D) Waffenbruch (Weapon breaker)
Kreis 14	Karmamaximum +25 Himmelsstärke (Strength of the sky) Flinke Klinge (Quickblade) Zweiter Angriff (Second attack)*	Karmamaximum +25 Verteidigung (Defense)* Wind betreten (Tread wind) (D)
Kreis 15	Gewitterlied (Lightning song) Blattschuss (True shot) Steinhaut (Stone skin)	Gewitterlied (Lightning song) Hilfe der Ewigkeit (Aid of ages) (D) Vitalität (Vitality)

## Luftsegler (Air sailor)

(alle Rassen außer Obsidianer)

Kreis 1	Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D) Karmaritual (Karma ritual) Luftschiffahrt (Air sailing)* (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) Spektakulärer Angriff (Acrobatic strike)* (D) Waffenloser Kampf (Unarmed combat)	Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D) Karmaritual (Karma ritual) Luftschiffahrt (Air sailing)* (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) (D) Spektakulärer Angriff (Acrobatic strike)* Waffenloser Kampf (Unarmed combat)
Kreis 2	Manövrieren (Maneuver) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5 Weitsprung (Great leap) (D)	Manövrieren (Maneuver) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5 Weitsprung (Great leap) (D)
Kreis 3	Riposte (Riposte)* Windkissen (Wind catcher) (D)	Windkissen (Wind catcher) (D) Wurfaffen (Throwing weapons)*
Kreis 4	Karma für Geschicklichkeit Luftweben (Air weaving) (D) Wurfaffen (Throwing weapons)*	Karma für Geschicklichkeit Luftweben (Air weaving) (D) Projekttilwaffen (Missile weapons)
Kreis 5	KWSK +1 Lufttanz (Air dance)* (D) Zweitwaffe (Second weapon)* (D)	KWSK +1 Lufttanz (Air dance)* (D) Parade (Parry)*
Kreis 6	MWSK +1 Schwungvoller Angriff (Momentum attack) Verspotten (Taunt)*	MWSK +1 Verspotten (Taunt)* Zweitwaffe (Second weapon)* (D)
Kreis 7	Karma für Schaden bei Nahkampfangriff Fremdsprachen (Speak language) Projekttilwaffen (Missile weapons)	Karma für Schaden bei Nahkampfwaffenangriff Fremdsprachen (Speak language) Schwungvoller Angriff (Momentum attack)
Kreis 8	SWSK +1 Hammerschlag (Crushing blow) Kampfsinn (Anticipate blow)	SWSK +1 Luftgleiten (Gliding stride)* (D) Starrsinn (Resist taunt)
Kreis 9	Karma für Charisma Karma für Willenskraft Kritischer Treffer (Critical hit) Löwenherz (Lion heart) Standhaftigkeit (Wound balance) (D)	Karma für Charisma Karma für Willenskraft Kälte ertragen (Endure cold)* (D) Löwenherz (Lion heart) (D) Zweiter Angriff (Second attack)* (D)
Kreis 10	Karma für Erholungsproben 1 zusätzliche Erholungsprobe Kälte ertragen (Endure cold)* (D) Schild umgehen (Shield beater)*	Karma für Erholungsproben 1 zusätzliche Erholungsprobe Kritischer Treffer (Critical hit) (D) Schild umgehen (Shield beater)*
Kreis 11	MWSK +1 1 zusätzliche Erholungsprobe Verteidigung (Defense)* Waffenbruch (Weapon breaker)	MWSK +1 1 zusätzliche Erholungsprobe Verteidigung (Defense)* Wirbelwind (Whirlwind) (D)
Kreis 12	Initiative +2 Starrsinn (Resist taunt) Vitalität (Vitality)	Initiative +2 Matrixschlag (Matrix strike)* Vitalität (Vitality) (D)
Kreis 13	MWSK +2 SWSK +1 Matrixschlag (Matrix strike)* Zweite Chance (Second chance)	MWSK +2 SWSK +1 Wind betreten (Tread wind) (D) Zweite Chance (Second chance)
Kreis 14	Karmamaximum +25 Himmelsstärke (Strength of the sky) Flinke Klinge (Quickblade) Zweiter Angriff (Second attack)*	Karmamaximum +25 Himmelsstärke (Strength of the sky) Flinke Klinge (Quickblade) Letzte Rettung (Life check)
Kreis 15	KWSK +2 Blattschuss (True shot) Letzte Rettung (Life check)	KWSK +2 Lied der sicheren Passage (Song of safe passage) Hilfe der Ewigkeit (Aid of ages) Schiff erwecken (Raise ship) (D)

# Magier (Wizard)

(alle Rassen)

Kreis 1	Karmaritual (Karma ritual) Lesen und Schreiben (Read and write language) (D) Magie (Wizardry) (D) Spruchzauberei (Spellcasting) (D) Zauberbücher verstehen (Read and write magic) (D) Zaubermatrix (Spell Matrix)* Zaubermatrix (Spell Matrix)*	Karmaritual (Karma ritual) Magie (Wizardry) (D) Spruchzauberei (Spellcasting) (D) Zauberbücher verstehen (Read and write magic) (D) Zaubermatrix (Magie-Matrix) (Spell Matrix) (Wizardry Matrix)* Zaubermatrix (Magie-Matrix) (Spell Matrix) (Wizardry Matrix)*
Kreis 2	Beweisanalyse (Evidence analysis) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 4/3 Zaubermatrix (Spell Matrix)*	Beweisanalyse (Evidence analysis) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 4/3 Zaubermatrix (Magie-Matrix) (Spell Matrix) (Wizardry Matrix)*
Kreis 3	Büchergedächtnis (Book memory)* (D) Buchwissen erneuern (Book recall) (D)	Büchergedächtnis (Book memory)* (D) Lesen und Schreiben (Read and write language) (D)
Kreis 4	Karma für Charisma Arkane Gefasel (Arcane mutterings)* (D) Astralsicht (Astral sight) (D)	Karma für Charisma Arkane Gefasel (Arcane mutterings)* (D) Zaubermatrix (Magie-Matrix) (Spell Matrix) (Wizardry Matrix)*
Kreis 5	MWSK +1 Lippenlesen (Lip reading) Willensstärke (Willforce)	MWSK +1 Astralsicht (Astral sight) (D) Willensstärke (Willforce)
Kreis 6	SWSK +1 Erweiterte Zaubermatrix (Enhanced Matrix)* Fremdsprachen (Speak language)	SWSK +1 Erweiterte Matrix (Magie-Matrix) (Enhanced Matrix) (Wizardry Matrix)* Fremdsprachen (Speak language)
Kreis 7	Karma für Willenskraft und Willensstärke Faden halten (Hold thread) (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons)	Karma für Willenskraft und Willensstärke Artefaktgeschichte (Item history)* (D) Faden halten (Hold thread) (D)
Kreis 8	1 zusätzliche Erholungsprobe Erweiterte Zaubermatrix (Enhanced Matrix)* Starrsinn (Resist taunt)	1 zusätzliche Erholungsprobe Erweiterte Matrix (Magie-Matrix) (Enhanced Matrix) (Wizardry Matrix)* Starrsinn (Resist taunt)
Kreis 9	MWSK +2 Gepanzerte Matrix (Armored Matrix)* Matrixschlag (Matrix strike)* Zauberreichweite (Range pattern)* (D)	MWSK +2 Gepanzerte Matrix (Magie-Matrix) (Armored Matrix) (Wizardry Matrix)* Letzte Rettung (Life check) Untrüglicher Blick (True sight)
Kreis 10	Matrixspaltung (Matrix split) Astralangriff (Spirit strike) Letzte Rettung (Life check)	Matrixspaltung (Matrix split) Matrixschlag (Matrix strike)* Zauberreichweite (Range pattern)* (D)
Kreis 11	KWSK +1 SWSK +1 Gepanzerte Matrix (Armored Matrix)* Zauberstruktur (Casting pattern) (D)	KWSK +1; MWSK +1 Gepanzerte Matrix (Magie-Matrix) (Armored Matrix) (Wizardry Matrix)* Zauberstruktur (Casting pattern) (D)
Kreis 12	Karma für Erholungsproben MWSK +1 Gepanzerte Matrix (Armored Matrix)* Wundenübertragung (Wound transfer)*	Karma für Erholungsproben 1 zusätzliche Erholungsprobe MWSK +1 Gepanzerte Matrix (Magie-Matrix) (Armored Matrix) (Wizardry Matrix)* Wundenübertragung (Wound transfer)*
Kreis 13	Karmamaximum +25 Karma für Geschicklichkeit Summenmatrix (Shared Matrix)* Untrüglicher Blick (True sight)	Karmamaximum +25 Karma für Geschicklichkeit Summenmatrix (Magie-Matrix) (Shared Matrix) (Wizardry Matrix)* Verbannung (Void)
Kreis 14	MWSK +1 Zauberdreieck (Casting triangle) Kreisender Spion (Orbiting spy)* (D) Summenmatrix (Shared Matrix)*	MWSK +1 Zauberdreieck (Casting triangle) Schnelles Weben (Multiweaving) (D) Summenmatrix (Magie-Matrix) (Shared Matrix) (Wizardry Matrix)*
Kreis 15	KWSK +1 SWSK +2 Struktur beeinflussen (Effect pattern) (D) Summenmatrix (Shared Matrix)*	KWSK +1; SWSK +2 Struktur beeinflussen (Effect pattern) (D) Summenmatrix (Magie-Matrix) (Shared Matrix) (Wizardry Matrix)*

## Reisender Scholar (Traveled scholar)

(nur Zwerge)

Kreis 1	Eiserner Wille (Steel thought)* Karmaritual (Karma ritual) Lesen und Schreiben (Read and write language) (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) Waffengeschichte (Weapon history) (D) Zauberbücher verstehen (Read and write magic)	
Kreis 2	Artefaktgeschichte (Item history)* (D) Fremdsprachen (Speak language) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5	
Kreis 3	Astralsicht (Astral sight) Büchergedächtnis (Book memory)*	
Kreis 4	Karma für Wahrnehmung Buchwissen erneuern (Book recall) (D) Scholarenweben (Scholar weaving) (D)	
Kreis 5	Karma für Artefaktgeschichte Karma für Waffengeschichte Beweisanalyse (Evidence analysis) (D) Empathische Wahrnehmung (Empathic sense)*	
Kreis 6	SWSK +1 Feilschen (Haggle)* Hieb ausweichen (Avoid blow)*	
Kreis 7	MWSK +1 Ablenkung (Engaging banter) Erster Eindruck (First impression)	
Kreis 8	Schnelllesen (Fast readings) Arkane Gefasel (Arcane mutterings)* Eleganter Abgang (Graceful exit)	
Kreis 9	Karma für Willenskraft Bildgedächtnis (Memorize image) (D) Lebensblick (Lifesight) Sprachbegabung (Multi-tongue) (D)	
Kreis 10	1 zusätzliche Erholungsprobe Hypnotisieren (Hypnotize)* Schuld abwälzen (Slough blame)	
Kreis 11		
Kreis 12		
Kreis 13		
Kreis 14		
Kreis 15		



## Schamane (Shaman)

(alle Rassen)

Kreis 1	Fetisch erschaffen (Create fetish) (D) Fetischzauber (Spell fetish) Fetischzauber (Spell fetish) Karmaritual (Karma ritual) Schamanismus (Shamanism) (D) Spruchzauberei (Spellcasting) (D) Zauber lernen (Learn spell pattern) (D)	
Kreis 2	Astralsicht (Astral sight) (D) Fetischzauber (Spell fetish) Unempfindlichkeit (Durability) 4/3	
Kreis 3	Hieb ausweichen (Avoid blow)* Nahkampfwaffen (Melee weapons)	
Kreis 4	MWSK +1 Arkane Gefasel (Arcane mutterings)* Fetischzauber (Spell fetish)	
Kreis 5	KWSK +1 Empathische Wahrnehmung (Empathic sense)* (D) Willensstärke (Willforce)	
Kreis 6	Karma für Charisma Fetischzauber (Spell fetish) Kälte ertragen (Endure cold)*	
Kreis 7	SWSK +1 Gift erspüren (Sense poison) (D) Lebensblick (Lifesight) (D)	
Kreis 8	1 zusätzliche Erholungsprobe Erweiterter Fetisch (Enhanced fetish) Sicherer Pfad (Safe path)	
Kreis 9	Karma für Wahrnehmung MWSK +1 Angst einflößen (Frighten)* Erweiterter Fetisch (Enhanced fetish) Katzenpfote (Cat's paw)* (D)	
Kreis 10	1 zusätzliche Erholungsprobe MWSK +1 Erweiterter Fetisch (Enhanced fetish) Matrixschlag (Matrix strike)*	
Kreis 11		
Kreis 12		
Kreis 13		
Kreis 14		
Kreis 15		

## Schütze (Archer)

(alle Rassen außer Obsidianer)

Kreis 1	Blattschuss (True shot) Hieb ausweichen (Avoid blow)* Karmaritual (Karma ritual) Kompasspfeil (Direction arrow) (D) Magische Markierung (Mystic aim)* (D) Projektile (Missile weapons) (D)	Blattschuss (True shot) Hieb ausweichen (Avoid blow)* Karmaritual (Karma ritual) Kompasspfeil (Direction arrow) (D) Magische Markierung (Mystic aim)* (D) Projektile (Missile weapons) (D)
Kreis 2	Sprint (Sprint) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5 Wurfwaffen (Throwing weapons)*	Sprint (Sprint) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5 Wurfwaffen (Throwing weapons)* (D)
Kreis 3	Brandpfeil (Flame arrow)* (D) Standhaftigkeit (Wound balance)	Brandpfeil (Flame arrow)* (D) Standhaftigkeit (Wound balance)
Kreis 4	Karma für Geschicklichkeit Nahkampfwaffen (Melee weapons) Pfeilweben (Arrow weaving) (D)	Karma für Geschicklichkeit Kampfsinn (Anticipate blow) Pfeilweben (Arrow weaving) (D)
Kreis 5	KWSK +1 Bannmarkierung (Stopping aim)* (D) Erster Eindruck (First impression)	KWSK +1 Bannmarkierung (Stopping aim)* (D) Erster Eindruck (First impression)
Kreis 6	Karma für Schaden bei Projektile (Bank shot) Fremdsprachen (Speak language) Gezielter Querschläger (Bank shot) (D)	Karma für Schaden bei Projektile (Bank shot) Fremdsprachen (Speak language) Gezielter Querschläger (Bank shot) (D)
Kreis 7	Initiative +1 Kampfsinn (Anticipate blow) Pfeile einsammeln (Call arrow)* (D)	Initiative +1 Pfeile einsammeln (Call arrow)* (D) Zweiter Schuss (Second Shot)* (D)
Kreis 8	MWSK +1 Adlerauge (Eagle eye) (D) Zielansage (Called shot) (D)	MWSK +1 Adlerauge (Eagle eye) (D) Beeindruckender Schuss (Impressive shot)* (D)
Kreis 9	1 zusätzliche Erholungsprobe Beeindruckender Schuss (Impressive shot)* (D) Lautloser Gang (Silent walk)* Schütze aufspüren (Trace missile) (D)	1 zusätzliche Erholungsprobe Gefährlicher Schuss (Dangerous shot) (D) Pfeil beherrschen (Dominate arrow) (D) Schütze aufspüren (Trace missile) (D)
Kreis 10	Initiative +2 Pfeil beherrschen (Dominate arrow) (D) Schneller Angriff (Rushing attack) (D)	Initiative +2 Abfangpfeil (Counter missile) Schneller Angriff (Rushing attack) (D)
Kreis 11	Karma für Stärke Karma für Wahrnehmung Blind schießen (Blind fire) Pfeilhagel (Quick shot) (D)	Karma für Stärke Karma für Wahrnehmung Blind schießen (Blind fire) Pfeilhagel (Quick shot) (D)
Kreis 12	KWSK +2 Pfeil erschaffen (Create arrow) (D) Schild umgehen (Shield beater)*	KWSK +2 Rüstung durchbrechen (Armor piercer) Pfeil erschaffen (Create arrow) (D)
Kreis 13	Karma für Erholungsproben 2 zusätzliche Erholungsproben Schreiender Pfeil (Screaming arrow)* (D) Verteidigung (Defense)*	Karma für Erholungsproben 2 zusätzliche Erholungsproben Schreiender Pfeil (Screaming arrow)* (D) Verteidigung (Defense)*
Kreis 14	KWSK +1 MWSK +2 Dauerfeuer (Multi-shot) (D) Zweiter Angriff (Second attack)*	KWSK +1 MWSK +2 Pfeil Fänger (Arrow catcher) Dauerfeuer (Multi-shot) (D)
Kreis 15	Karmamaximum +25 Ätherwaffe (Ethereal weapon) (D) Windbogen (Wind bow) (D)	Karmamaximum +25 Karma für Erholungsproben (2x) Ätherwaffe (Ethereal weapon) (D) Windbogen (Wind bow) (D)

## Schwertmeister (Swordmaster)

(alle Rassen außer Obsidianer und Trolle)

Kreis 1	Hieb ausweichen (Avoid blow)* Karmaritual (Karma ritual) Manövrieren (Maneuver) (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) (D) Standhaftigkeit (Wound balance) Verspotten (Taunt)*	Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D) Karmaritual (Karma ritual) Manövrieren (Maneuver) (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) (D) Standhaftigkeit (Wound balance) Verspotten (Taunt)*
Kreis 2	Riposte (Riposte)* (D) Unempfindlichkeit (Durability) 7/6 Wurfwaffen (Throwing weapons)*	Fremdsprachen (Speak language) Parade (Parry) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 7/6
Kreis 3	Herzliches Lachen (Heartening laugh) Projekttilwaffen (Missile weapons)	Herzliches Lachen (Heartening laugh) Wurfwaffen (Throwing weapons)*
Kreis 4	Karma für Geschicklichkeit Klingenweben (Blade weaving) (D) Geistesgegenwart (Trap initiative)	Karma für Geschicklichkeit Klingenweben (Blade weaving) (D) Riposte (Riposte)* (D)
Kreis 5	Karma für Schaden mit Schwertangriffen Gewinnendes Lächeln (Winning smile) Zweitwaffe (Second weapon)* (D)	Karma für Schaden mit Schwertangriffen Gewinnendes Lächeln (Winning smile) Zweitwaffe (Second weapon)* (D)
Kreis 6	SWSK +1 Entwaffnen (Disarm) (D) Fremdsprachen (Speak language)	SWSK +1 Entwaffnen (Disarm) (D) Geistesgegenwart (Trap initiative)*
Kreis 7	KWSK +1 Starrsinn (Resist taunt) Zweiter Angriff (Second attack)* (D)	KWSK +1 Starrsinn (Resist taunt) Zweiter Angriff (Second attack)* (D)
Kreis 8	Karma für Willenskraft Ablenkung (Engaging banter) Kampfsinn (Anticipate blow)	Karma für Willenskraft Ablenkung (Engaging banter) Eleganter Abgang (Graceful exit) (D)
Kreis 9	Initiative +1 MWSK +1 Festnageln (Pin) (D) Kobrastöß (Cobra strike) Zielansage (Called shot) (D)	Initiative +1 MWSK +1 Astralangriff (Spirit strike) Beeindruckender Schlag (Impressive strike) (D) Kobrastöß (Cobra strike)
Kreis 10	Karma für Erholungsproben 1 zusätzliche Erholungsprobe Kritischer Treffer (Critical hit) (D) Wirbelwind (Whirlwind) (D)	Karma für Erholungsproben 1 zusätzliche Erholungsprobe Festnageln (Pin) (D) Wirbelwind (Whirlwind) (D)
Kreis 11	Karmamaximum +25 1 zusätzliche Erholungsprobe Flinke Klinge (Quickblade) Schild umgehen (Shield beater)* (D)	Karmamaximum +25 1 zusätzliche Erholungsprobe Klinge formen (Form blade) Flinke Klinge (Quickblade) Kritischer Treffer (Critical hit) (D)
Kreis 12	MWSK +1 SWSK +1 Letzte Rettung (Life check) Verteidigung (Defense)*	MWSK +1 SWSK +1 Letzte Rettung (Life check) Verteidigung (Defense)*
Kreis 13	Scharfe Klinge (Keen blade) Herausforderung der Besten (Champion challenge) Astralangriff (Spirit strike)	Scharfe Klinge (Keen blade) Mehrfacher Schlag (Multi-strike) Schild umgehen (Shield beater)* (D)
Kreis 14	2 zusätzliche Erholungsproben MWSK +1 Matrixschlag (Matrix strike)* Mehrfacher Schlag (Multi-strike)	2 zusätzliche Erholungsproben MWSK +1 Herausforderung der Besten (Champion challenge) (D) Matrixschlag (Matrix strike)* (D)
Kreis 15	MWSK +1 SWSK +2 Ätherwaffe (Ethereal weapon) (D) Tödlicher Schlag (Vital strike)	MWSK +1 SWSK +2 Ätherwaffe (Ethereal weapon) (D) Tödlicher Schlag (Vital strike) (D)

## Scout (Scout)

(alle Rassen außer Obsidianer und T'skrang)

Kreis 1	Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D) Karmaritual (Karma ritual) Klettern (Climbing)* (D) Lautloser Gang (Silent walk)* (D) Magisches Spurenlesen (Tracking) (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons)	Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D) Karmaritual (Karma ritual) Klettern (Climbing)* (D) Lautloser Gang (Silent walk)* (D) Magisches Spurenlesen (Tracking) (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons)
Kreis 2	Lesen und Schreiben (Read and write language) Manövrieren (Maneuver) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5	Fremdsprachen (Speak language) Manövrieren (Maneuver) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5
Kreis 3	Astralsicht (Astral sight) (D) Sprint (Sprint)	Astralsicht (Astral sight) (D) Sprint (Sprint)
Kreis 4	Geschärfte Sinne (Enhanced senses) Scoutweben (Scout weaving) (D) Riposte (Riposte)*	Geschärfte Sinne (Enhanced senses) Projekttilwaffen (Missile weapons) Scoutweben (Scout weaving) (D)
Kreis 5	Karma für Geschicklichkeit Karma für Wahrnehmung Karma für Geschärfte Sinne Geistesgegenwart (Trap initiative) (D) Schlossgespür (Lock sense)	Karma für Geschicklichkeit Dietrich (Lock pick) Geistesgegenwart (Trap initiative) (D)
Kreis 6	KWSK +1 Tierische Sinne (Borrow sense)* Weitsprung (Great leap)*	KWSK +1 Tierische Sinne (Borrow sense)* Weitsprung (Great leap)*
Kreis 7	MWSK +1 Fallen entdecken (Detect trap) (D) Kälte ertragen (Endure cold)*	MWSK +1 Fallen entdecken (Detect trap) (D) Kälte ertragen (Endure cold)*
Kreis 8	Initiative +1 Luftgleiten (Gliding stride)* Projekttilwaffen (Missile weapons)	Initiative +1 Luftgleiten (Gliding stride)* Sicherer Pfad (Safe path) (D)
Kreis 9	KWSK +1 1 zusätzliche Erholungsprobe Kampfsinn (Anticipate blow) Tieranalyse (Creature analysis) (D) Waffen entdecken (Detect weapon)*	KWSK +1 1 zusätzliche Erholungsprobe Fallen entschärfen (Disarm trap)* (D) Kobrastoß (Cobra strike) Waffen entdecken (Detect weapon)* (D)
Kreis 10	Verschmelzen (Blend) Projektile abwehren (Missile twister)* Schütze aufspüren (Trace missile)	Verschmelzen (Blend) Ätherhaut (Temper self)* Gift erspüren (Sense poison) (D)
Kreis 11	MWSK +1 SWSK +1 Katzenpfote (Cat's paw)* Standhaftigkeit (Wound balance)	MWSK +1 SWSK +1 Giftresistenz (Poison resistance)* (D) Projektile abwehren (Missile twister)*
Kreis 12	Karma für Erholungsproben 1 zusätzliche Erholungsprobe Flinke Klinge (Quickblade) Verteidigung (Defense)*	Karma für Erholungsproben 1 zusätzliche Erholungsprobe Chamäleon (Chameleon) Schütze aufspüren (Trace missile) (D)
Kreis 13	KWSK +2 MWSK +1 Schwungvoller Angriff (Momentum attack) Sicherer Pfad (Safe path) (D)	KWSK +2 MWSK +1 Flinke Klinge (Quickblade) (D) Verteidigung (Defense)*
Kreis 14	Karmamaximum +25 Initiative +1 Giftresistenz (Poison resistance)* Matrixschlag (Matrix strike)*	Karmamaximum +25 Initiative +1 Echolot (Echolocation) (D) Matrixschlag (Matrix strike)*
Kreis 15	KWSK +1 SWSK +1 Ätherwaffe (Ethereal weapon) Echolot (Echolocation)	KWSK +1 SWSK +1 Ätherwaffe (Ethereal weapon) (D) Aurariüstung (Aura armor)

## Steppenreiter (Cavalryman)

(alle Rassen außer Obsidianer)

Kreis 1	Hieb ausweichen (Avoid blow)* Karmaritual (Karma ritual) Kunstreiten (Trick riding)* (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) Sturmangriff (Charge)* (D) Tierfreundschaft (Animal bond)*	Hieb ausweichen (Avoid blow)* Karmaritual (Karma ritual) Kunstreiten (Trick riding)* (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) (D) Sturmangriff (Charge)* (D) Tierfreundschaft (Animal bond)*
Kreis 2	Empathie (Reittier) (Empathic command) (D) Schadensverteilung (Blood share) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 7/6	Empathie (Reittier) (Empathic command) (D) Schadensverteilung (Blood share) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 7/6
Kreis 3	Geisterpferd (Spirit mount)* (D) Schwenkangriff (Wheeling attack)*	Geisterpferd (Spirit mount)* (D) Projektilwaffen (Missile weapons)
Kreis 4	Karma für Reittieraktionen außer Schaden Reiterweben (Rider weaving) (D) Starrsinn (Resist taunt) (D)	Karma für Reittieraktionen außer Schaden Reiterweben (Rider weaving) (D) Sicherer Reitsitz (Sure mount) (D)
Kreis 5	KWSK +1 Abwehrkreis (Wheeling defense) (D) Sicherer Reitsitz (Sure mount) (D)	KWSK +1 Schwenkangriff (Wheeling attack)* (D) Starrsinn (Resist taunt)
Kreis 6	Karma für Erholungsproben Tiere bändigen (Dominate beast)* Unempfindlichkeit Reittier (Durability mount) 5/4	Karma für Erholungsproben Tiere bändigen (Dominate beast)* Unempfindlichkeit Reittier (Durability mount) 5/4
Kreis 7	MWSK +1 Bleibender Eindruck (Lasting impression) Projektilwaffen (Missile weapons)	MWSK +1 Abwehrkreis (Wheeling defense) Bleibender Eindruck (Lasting impression)
Kreis 8	SWSK +1 Furcht erregender Sturmangriff (Fearsome charge)* (D) Reittierangriff (Mount attack)* (D)	SWSK +1 Furcht erregender Sturmangriff (Fearsome charge)* (D) Reittierangriff (Mount attack)* (D)
Kreis 9	KWSK +2 Ansporn (Rally)* (D) Reittier rufen (Call mount)* (D) Schmetterschlag (Down strike)	KWSK +2 Schmetterschlag (Down strike) Schwungvoller Angriff (Momentum attack) (D) Tiere verschrecken (Frighten animal servants)
Kreis 10	25 Karmapunkte in Reittier lagern Karma für Geschicklichkeit Herausforderung der Besten (Champion challenge) Reittier panzern (Armor mount)*	25 Karmapunkte in Reittier lagern Karma für Geschicklichkeit Sicherer Pfad (Safe path) Tiere heilen (Heal animal servant) (D)
Kreis 11	KWSK +2 Reittier zähmen (Tame mount)* Tiere heilen (Heal animal servant) (D)	KWSK +2 Letzte Rettung (Life check) Schwachstelle erkennen (Spot armor flaw)*
Kreis 12	MWSK +2 Schwungvoller Angriff (Momentum attack) Tiere verschrecken (Frighten animal servants) (D)	MWSK +2 Ansporn (Rally)* (D) Reittier rufen (Call mount)* (D)
Kreis 13	Reittier wieder beleben (Resurrect mount) Magische Markierung (Mystic aim)* Schild umgehen (Shield beater)* (D)	Reittier wieder beleben (Resurrect mount) Reittier panzern (Armor mount)* Reittier zähmen (Tame mount)* (D)
Kreis 14	Karmamaximum +25 KWSK +1 SWSK +1 Schwachstelle erkennen (Spot armor flaw)* Zertrampeln (Trample) (D)	Karmamaximum +25 KWSK +1 SWSK +1 Schild umgehen (Shield beater)* (D) Zertrampeln (Trample) (D)
Kreis 15	KWSK +1 MWSK +2 Letzte Rettung (Life check) Mehrfacher Angriff (Multi-charge) (D)	KWSK +1 MWSK +2 Herausforderung der Besten (Champion challenge) Mehrfacher Angriff (Multi-charge) (D)

## Tiermeister (Beastmaster)

(alle Rassen außer Obsidianer und T'skrang)

Kreis 1	Karmaritual (Karma ritual) Krallenhand (Claw shape) (D) Magisches Spurenlesen (Tracking) (D) Tiere bändigen (Dominate beast)* (D) Tierfreundschaft (Animal bond)* (D) Waffenloser Kampf (Unarmed combat)	Karmaritual (Karma ritual) Krallenhand (Claw shape) (D) Magisches Spurenlesen (Tracking) Tiere bändigen (Dominate beast)* (D) Tierfreundschaft (Animal bond)* (D) Waffenloser Kampf (Unarmed combat)
Kreis 2	Abrichten (Animal training) (D) Tieranalyse (Creature analysis) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 7/6	Abrichten (Animal training) (D) Tieranalyse (Creature analysis) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 7/6
Kreis 3	Katzenpfote (Cat's paw)* (D) Tierische Sinne (Borrow sense)* (D)	Katzenpfote (Cat's paw)* Tierische Sinne (Borrow sense)* (D)
Kreis 4	Karma für Erholungsproben Karma für Talente, die EHP ersetzen Tiere verschrecken (Frighten animal servants) (D) Tierweben (Beast weaving) (D)	Karma für Erholungsproben Tiere verschrecken (Frighten animal servants) (D) Tierweben (Beast weaving) (D)
Kreis 5	KWSK +1 Stampede (Incite stampede)* (D) Tiere heilen (Heal animal servant) (D)	KWSK +1 Stampede (Incite stampede)* (D) Tiere heilen (Heal animal servant) (D)
Kreis 6	Karma für Stärke Froschsprung (Lizard leap) (D) Kälte ertragen (Endure cold)*	Karma für Stärke Froschsprung (Lizard leap) (D) Kälte ertragen (Endure cold)*
Kreis 7	1 zusätzliche Erholungsprobe Blutige Krallen (Claw frenzy)* (D) Gift erspüren (Sense poison) (D)	1 zusätzliche Erholungsprobe Blutige Krallen (Claw frenzy)* (D) Gift erspüren (Sense poison) (D)
Kreis 8	Karma für Willenskraft Giftresistenz (Poison resistance)* (D) Löwenherz (Lion heart) (D)	Karma für Willenskraft Giftresistenz (Poison resistance)* (D) Löwenherz (Lion heart) (D)
Kreis 9	SWSK +2 Heulen (Howl) (D) Mentale Tierkontrolle (Animal possession) (D) Tierische Zähigkeit (Bestial toughness)	SWSK +2 Astralangriff (Spirit strike) Heulen (Howl) (D) Mentale Tierkontrolle (Animal possession)
Kreis 10	MWSK +2 Löwenmut (Lion spirit) Tiere führen (Animal leadership)	MWSK +2 Tiere führen (Animal leadership) Tierische Zähigkeit (Bestial toughness)
Kreis 11	2 zusätzliche Erholungsproben Reittier zähmen (Tame mount)* (D) Tiersinne entwickeln (Develop animal sense)* (D)	2 zusätzliche Erholungsproben Löwenmut (Lion spirit) Tiersinne entwickeln (Develop animal sense)* (D)
Kreis 12	Karma für Charisma Karma für Geschicklichkeit Chamäleon (Chameleon) (D) Tierische Härte (Bestial resilience)* (D)	Karma für Charisma Karma für Geschicklichkeit Chamäleon (Chameleon) (D) Tierische Härte (Bestial resilience)* (D)
Kreis 13	Todesklaue (Death claw) Festnageln (Pin) Schild umgehen (Shield beater)*	Todesklaue (Death claw) Echolot (Echolocation) (D) Festnageln (Pin)
Kreis 14	MWSK +3 Astralangriff (Spirit strike) Echolot (Echolocation) (D)	MWSK +3 Schild umgehen (Shield beater)* Reittier zähmen (Tame mount)* (D)
Kreis 15	Karmamaximum +25 KWSK +2 Astralnetz (Web astral)* (D) Gift (Venom) (D)	Karmamaximum +25 KWSK +2 Astralnetz (Web astral)* (D) Gift (Venom) (D)

# Troubadour (Troubadour)

(alle Rassen)

Kreis 1	Erster Eindruck (First impression) Gefühlsmelodie (Emotion song)* (D) Karmaritual (Karma ritual) <b>Maske (Disguise)</b> Nahkampfwaffen (Melee weapons) Stimmen imitieren (Mimic voice) (D)	Erster Eindruck (First impression) (D) Gefühlsmelodie (Emotion song)* (D) Karmaritual (Karma ritual) <b>Magische Maske (Disguise self)*</b> Nahkampfwaffen (Melee weapons) Stimmen imitieren (Mimic voice) (D)
Kreis 2	Artefaktgeschichte (Item history)* Fremdsprachen (Speak language) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5	Artefaktgeschichte (Item history)* Fremdsprachen (Speak language) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5
Kreis 3	Empathische Wahrnehmung (Empathic sense)* (D) Lesen und Schreiben (Read and write language) (D)	Empathische Wahrnehmung (Empathic sense)* (D) Lesen und Schreiben (Read and write language) (D)
Kreis 4	Karma für Geschicklichkeit Geschichtenweben (Story weaving) (D) Verspotten (Taunt)*	Karma für Geschicklichkeit Geschichtenweben (Story weaving) (D) Verspotten (Taunt)* (D)
Kreis 5	Karma für soz. Handlung eines Anderen Ablenkung (Engaging banter) (D) Wurfwaffen (Throwing weapons)*	Karma für soz. Handlung eines Anderen Ablenkung (Engaging banter) (D) Wurfwaffen (Throwing weapons)*
Kreis 6	SWSK +1 Feilschen (Haggle)* Starrsinn (Resist taunt) (D)	SWSK +1 Feilschen (Haggle)* Starrsinn (Resist taunt) (D)
Kreis 7	<i>Der Kuss (The kiss)</i> Mob aufwiegeln (Incite mob)* (D) <b>Projekttilwaffen (Missile weapons)</b>	<i>Der Kuss (The kiss)</i> Mob aufwiegeln (Incite mob)* (D) <b>Zugabe (Encore)*</b>
Kreis 8	KWSK +1 Eleganter Abgang (Graceful exit) Hypnotisieren (Hypnotize)*	KWSK +1 Eleganter Abgang (Graceful exit) Hypnotisieren (Hypnotize)*
Kreis 9	<i>Die Geschichte (The tale)</i> <b>Bardenstimme (Bardic voice) (D)</b> Klingen jonglieren (Blade juggle) (D) <b>Untrüglicher Blick (True sight)</b>	<i>Die Geschichte (The tale)</i> <b>Bardenlehre (Bardic lore)</b> <b>Diplomatie (Diplomacy) (D)</b> Klingen jonglieren (Blade juggle) (D)
Kreis 10	1 zusätzliche Erholungsprobe KWSK +1 Schuld abwälzen (Slough blame) (D) <b>Sprachbegabung (Multi-tongue)</b>	1 zusätzliche Erholungsprobe KWSK +1 <b>Ortswissen erlangen (Location lore)</b> Schuld abwälzen (Slough blame) (D)
Kreis 11	Karma für Wahrnehmung Karma für Willenskraft <b>Beeindruckender Schuss (Impressive shot)* (D)</b> Lied der Ablenkung (Song of deflection) (D)	Karma für Wahrnehmung Karma für Willenskraft <b>Bardenstimme (Bardic voice) (D)</b> Lied der Ablenkung (Song of deflection) (D)
Kreis 12	MWSK +2 Gedankenkette (Thought link)* (D) Wahrheitsfindung (Truth skit)	MWSK +2 Gedankenkette (Thought link)* (D) Wahrheitsfindung (Truth skit)
Kreis 13	KWSK +1 SWSK +1 <i>Geisterlied (Ghost song)</i> Einfluss entdecken (Detect influence)* (D) Waffe der Blutschuld (Blood guilt weapon)	KWSK +1 SWSK +1 <i>Geisterlied (Ghost song)</i> Einfluss entdecken (Detect influence)* (D) Waffe der Blutschuld (Blood guilt weapon)
Kreis 14	KWSK +2 MWSK +1 <b>Geistersprache (Spirit talk)</b> <b>Letzte Rettung (Life check)</b>	KWSK +2 MWSK +1 <b>Aurarüstung (Aura armor)</b> <b>Geistgespräch (Ghost speak) (D)</b>
Kreis 15	MWSK +1 SWSK +2 <b>Aurarüstung (Aura armor)</b> Dämonen entgegentreten (Confront horror)	MWSK +1 SWSK +2 Dämonen entgegentreten (Confront horror) <b>Erzählung der Elemente (Tale of the elements) (D)</b>

## Waffenschmied (Weaponsmith)

(alle Rassen)

Kreis 1	Eiserner Wille (Steel thought)* Hieb ausweichen (Avoid blow)* Karmaritual (Karma ritual) Magische Klinge (Forge blade)* (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) Waffengeschichte (Weapon history) (D)	Artefaktgeschichte (Item history)* (D) Eiserner Wille (Steel thought)* Hieb ausweichen (Avoid blow)* Karmaritual (Karma ritual) Magische Klinge (Forge blade)* (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons)
Kreis 2	Feilschen (Haggle)* (D) Lesen und Schreiben (Read and write language) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5	Feilschen (Haggle)* (D) Lesen und Schreiben (Read and write language) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5
Kreis 3	Fluch aufheben (Abate curse)* (D) Waffen entdecken (Detect weapon)*	Fluch aufheben (Abate curse)* (D) Waffen entdecken (Detect weapon)*
Kreis 4	Waffe beurteilen (Evaluate weapon) Fadenschmieden (Thread smithing) (D) Fremdsprachen (Speak language)	Waffe beurteilen (Evaluate weapon) Fadenschmieden (Thread smithing) (D) Fremdsprachen (Speak language)
Kreis 5	SWSK +1 Ätherhaut (Temper self)* (D) Projektile ablenken (Warp missile) (D)	SWSK +1 Ätherhaut (Temper self)* (D) Projektile ablenken (Warp missile) (D)
Kreis 6	MWSK +1 Schwachstelle erkennen (Spot armor flaw)* (D) Waffe verbergen (Conceal weapon)	MWSK +1 Rüstung schmieden (Forge armor)* (D) Waffe verbergen (Conceal weapon)
Kreis 7	Karma für Geschicklichkeit Ätherhaut (Andere) (Temper other)* (D) Entwaffnen (Disarm)	Karma für Geschicklichkeit Ätherhaut (Andere) (Temper other)* (D) Schwachstelle erkennen (Spot armor flaw)* (D)
Kreis 8	1 zusätzliche Erholungsprobe Klinge verbessern (Improve blade)* (D) Metallbann (Metal ward) (D)	1 zusätzliche Erholungsprobe Klinge verbessern (Improve blade)* (D) Metallbann (Metal ward)
Kreis 9	Karma für Schaden bei Nahkampfwaffenangriff KWSK +1 Magische Waffe spüren (Sense magic weapon) (D) Schwachstelle zeigen (Show armor flaw) (D) Zauberbücher verstehen (Read and write magic)	Karma für Schaden bei Nahkampfwaffenangriff KWSK +1 Eindämmen (Douse) (D) Magische Waffe spüren (Sense magic weapon) (D) Metall erspüren (Sense metal)
Kreis 10	Karma für Willenskraft 1 zusätzliche Erholungsprobe Feuerblut (Fireblood) Spruchzauberei (Spellcasting)	Karma für Willenskraft 1 zusätzliche Erholungsprobe Feuer der Schmiede (Fires of the forge) (D) Letzte Rettung (Life check)
Kreis 11	Blutschneide (Blood edge) Elementarismus (Elementalism) Rüstung schmieden (Forge armor)* (D)	Blutschneide (Blood edge) Erhitzen (Heat) (D) Klinge erweichen (Soften blade)
Kreis 12	Initiative +1 MWSK +1 Erweiterte Matrix (Enhanced Matrix)* Klinge erweichen (Soften blade)	Initiative +1 MWSK +1 Rüstung verbessern (Improve armor) (D) Schild umgehen (Shield beater)*
Kreis 13	Karmamaximum +25 KWSK +2 Kritischer Treffer (Critical hit) Rüstung verbessern (Improve armor) (D)	Karmamaximum +25 KWSK +2 Astralwaffe (Spirit weapon) (D) Kritischer Treffer (Critical hit)
Kreis 14	Orichalkum erschaffen (Create Orichalcum) Ansatz zur Perfektion (First ring of perfection) Gepanzerte Matrix (Armored Matrix)*	Orichalkum erschaffen (Create Orichalcum) Ansatz zur Perfektion (First ring of perfection) Elementarer Hammer (Elemental hammer) (D)
Kreis 15	MWSK +3 Summenmatrix (Shared Matrix)* Zweite Chance (Second chance)	MWSK +3 Elementarer Amboss (Elemental anvil) (D) Zweite Chance (Second chance)



## Waldläufer (Woodsmen)

(nur Elfen)

Kreis 1	Hieb ausweichen (Avoid blow)* Karmaritual (Karma ritual) Lautloser Gang (Silent walk)* (D) Nahkampfwaffen (Melee weapons) Projektile (Missile weapons) Magisches Spurenlesen (Tracking) (D)	
Kreis 2	Abrichten (Animal training) (D) Klettern (Climbing)* (D) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5	
Kreis 3	Sprint (Sprint) Tierische Sinne (Borrow sense)* (D)	
Kreis 4	Karma für Geschicklichkeit Scoutweben (Scout weaving) (D) Wurfaffen (Throwing weapons)*	
Kreis 5	Initiative +1 Krallenhand (Claw shape) Lufttanz (Air dance)*	
Kreis 6	KWSK +1 Froschsprung (Lizard leap) Kälte ertragen (Endure cold)* (D)	
Kreis 7	<i>Geschärfte Sinne (Enhanced senses)</i> Holzhaut (Wood skin) Zweiter Angriff (Second attack)*	
Kreis 8	MWSK +1 Giftresistenz (Poison resistance)* (D) Standhaftigkeit (Wound balance)	
Kreis 9		
Kreis 10		
Kreis 11		
Kreis 12		
Kreis 13		
Kreis 14		
Kreis 15		

## Windmeister (Windmaster)

(nur Windlinge)

Kreis 1	Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D) Karmaritual (Karma ritual) Nahkampfwaffen (Melee weapons) (D) Sturzflug (Dive attack) (D) Waffenloser Kampf (Unarmed combat) Wurfwaffen (Throwing weapons)*	
Kreis 2	Kampfsinn (Anticipate blow) Unempfindlichkeit (Durability) 9/7 Verspotten (Taunt)*	
Kreis 3	Holzhaut (Wood skin) Waffen entdecken (Detect weapon)*	
Kreis 4	Karma für Stärke Kriegsweben (War weaving) (D) Windtanz (Wind dance)	
Kreis 5	Initiative +1 Manövrieren (Maneuver) (D) Schnelles Zupacken (Fast grab)	
Kreis 6	KWSK +1 Entwaffnen (Disarm) (D) Rüstung umgehen (Armor bypass) (D)	
Kreis 7	1 zusätzliche Erholungsprobe Lufttanz (Air dance)* Schwungvoller Angriff (Momentum attack)	
Kreis 8	MWSK +1 Furcht erregender Sturmangriff (Fearsome charge)* Schmetterschlag (Down strike)	
Kreis 9	Karma für Geschicklichkeit Feuerblut (Fireblood) Kritischer Treffer (Critical hit) Magische Waffe spüren (Sense magic weapon)	
Kreis 10	KWSK +1 Beeindruckender Schuss (Impressive shot)* Wirbelwind (Whirlwind) (D)	
Kreis 11		
Kreis 12		
Kreis 13		
Kreis 14		
Kreis 15		

## Windscout (Windscout)

(nur Windlinge)

Kreis 1	Hieb ausweichen (Avoid blow)* (D) Karmaritual (Karma ritual) Lautloser Gang (Silent walk)* (D) Lufttanz (Air dance)* Nahkampfwaffen (Melee weapons) Projektile (Missile weapons)	
Kreis 2	Kampfsinn (Anticipate blow) Luftspuren lesen (Air tracking) (D) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5	
Kreis 3	Manövrieren (Maneuver) Schmetterschlag (Down strike)	
Kreis 4	Karma für Wahrnehmung Magisches Spurenlesen (Tracking) (D) Scoutweben (Scout weaving) (D)	
Kreis 5	KWSK +1 Geruch identifizieren (Scent identifier) (D) Schlachtruf (Battle bellow)*	
Kreis 6	Initiative +1 Gezielter Querschläger (Bank shot) Sturzflug (Dive attack)	
Kreis 7	MWSK +1 Gift erspüren (Sense poison) (D) Wurfaffen (Throwing weapons)*	
Kreis 8	1 zusätzliche Erholungsprobe Adlerauge (Eagle eye) (D) Überraschungsangriff (Surprising strike)*	
Kreis 9	SWSK +1 Projektile abwehren (Missile twister)* Sicherer Pfad (Safe path) Waffenloser Kampf (Unarmed combat)	
Kreis 10	Initiative +2 Holzhaut (Wood skin) Spektakulärer Angriff (Acrobatic strike)*	
Kreis 11		
Kreis 12		
Kreis 13		
Kreis 14		
Kreis 15		

## Windtänzer (Wind-Dancer)

(nur Windlinge)

Kreis 1	Fremdsprachen (Speak language) (D) Karmaritual (Karma ritual) Kommunikation mit Insekten (Insect communication) (D) Lesen und Schreiben (Read and write language) (D) Stimmen imitieren (Mimic voice) (D) Windtanz (Wind dance) (D)	
Kreis 2	Artefaktgeschichte (Item history)* Gewinnendes Lächeln (Winning smile) Unempfindlichkeit (Durability) 6/5	
Kreis 3	Katzenpfote (Cat's paw)* Nahkampfwaffen (Melee weapons)	
Kreis 4	Zauber (Spellcasting) Elementarismus (Elementalism) (D) Spruchzauberei (Spellcasting) Zaubermatrix (Spell Matrix)*	
Kreis 5	Büchergedächtnis (Book memory)* Zauberbücher verstehen (Read and write magic)	
Kreis 6	SWSK +1 Geistgespräch (Ghost speak) Wurfwaffen (Throwing weapons)*	
Kreis 7	MWSK +1 Bleibender Eindruck (Lasting impression) (D) Kälte ertragen (Endure cold)*	
Kreis 8	KWSK +1 Eleganter Abgang (Graceful exit) (D) Sturzflug (Dive attack)	
Kreis 9	SWSK +1 Bardenstimme (Bardic voice) Beeindruckender Schuss (Impressive shot)* Wispern (Air speaking)	
Kreis 10	1 zusätzliche Erholungsprobe Schuld abwälzen (Slough blame) Sprachbegabung (Multi-tongue)	
Kreis 11		
Kreis 12		
Kreis 13		
Kreis 14		
Kreis 15		

## Die Talente im Überblick

### Entfallene Talente

Buchwissen erneuern (Book recall) (gestrichen)  
 Feilschen mit beschworenem Wesen (Bargain with summoned creature) (gestrichen)  
 Hehlerei (Fence) (durch Fertigkeit ersetzt)  
 Kristallenes Zauberschloss (Spell crystal lock) (gestrichen)  
 Lippenlesen (Lip reading) (durch Fertigkeit ersetzt)  
 Maske (Disguise) (ersetzt durch Magische Maske (Disguise self))  
 Schlossgespür (Lock sense) (gestrichen)  
 Schwachstelle zeigen (Show armor flaw) (gestrichen)  
 Sprachbegabung (Multi-tongue) (wahrscheinlich gestrichen; eventuell ins Völkerbuch gerutscht)  
 Waffengeschichte (Weapon history) (fällt zusammen mit Artefaktgeschichte)  
 Wispern (Air speaking) (durch Kniff auf Elementarsprachen ersetzt)  
 Zielansage (Called shot) (fällt mit in Beeindruckender Schuss)

### Neue Talente

Abfangpfeil (Counter missile)  
 Astralkrieger (Astral warrior)  
 Astralwaffe (Spirit weapon)  
 Außerweltliche Kontrolle (Otherworldly control)  
 Bardenlehre (Bardic lore)  
 Beeindruckender Schlag (Impressive strike)  
 Befestigung durchbrechen (Siege blow)  
 Blitzschneller Wurf (Lightning throw)  
 Deck krümmen (Buckle deck)  
 Diplomatie (Diplomacy)  
 Eindämmen (Douse)  
 Elementarer Amboss (Elemental anvil)  
 Elementarer Hammer (Elemental hammer)  
 Erhitzen (Heat)  
 Erinnerung der Unschuld (Memory of innocence)  
 Erzählung der Elemente (Tale of the elements)  
 Feuer der Schmiede (Fires of the forge)  
 Gassenwissen (Streetwise)  
 Gefährlicher Schuss (Dangerous shot)  
 Geistgespräch (Ghost speak)  
 Glamour (Glamour)  
 Hilfe der Ewigkeit (Aid of ages)  
 Läutern (Purify)  
 Metall erspüren (Sense metal)  
 Mutters Hilfe (Mother's aid)  
 Ortswissen erlangen (Location lore)  
 Parade (Parry)  
 Pfeil Fänger (Arrow catcher)  
 Puls der Schlacht (Pulse of battle)  
 Rüstung durchbrechen (Armor piercer)  
 Schiff erwecken (Raise ship)  
 Verbannung (Void)  
 Wind betreten (Tread wind)  
 Zorn des Himmels (Wrath of the sky)  
 Zugabe (Encore)  
 Zweiter Schuss (Second shot)

### Sonstige Änderungen

Allerweltstalente gibt es nicht mehr. Sie wurden durch Allerweltfertigkeiten ersetzt.  
 Aufrecht bei Aktion bedeutet, dass diese Talente eine lange Zeit benötigen bis sie wirken. Der Charakter muss diese Aktion durchgehend machen und kann keine andere Aktion unternehmen, bis er fertig ist, oder abbricht. Bricht er ab oder wird er unterbrochen, muss er in der Regel wieder von vorne beginnen. Beispiele sind Artefaktgeschichte, Ätherhaut oder Schutzgeist.

## Konflikte bei Talenteffekten

Einige Talente – bedingt durch die Natur der Effekte – können *nicht gleichzeitig* bei *demselben Charakter* eingesetzt werden. Wenn in den Talentbeschreibungen nicht ausdrücklich etwas anderes erwähnt ist, dann wird bei einem Charakter bei gleichzeitiger Verwendung der folgenden Talente *nur die Wirkung desjenigen Talent* berücksichtigt, dessen *Wirkungswurf am Höchsten* ausgefallen ist. Die Wirkung der übrigen (hier gelisteten) Talente wird verworfen.

Ablenkung (Engaging banter)  
 Angst einflößen (Frighten)  
 Arkanes Gefasel (Arcane mutterings)  
 Bannmarkierung (Stopping aim)  
 Bardenstimme (Bardic voice)  
 Furcht erregender Sturmangriff (Fearsome charge)  
 Gedankenwelle (Mind wave)  
 Gefährlicher Schuss (Dangerous shot)  
 Herausforderung der Besten (Champion challenge)  
 Heulen (Howl)  
 Kampfgebrüll (Battle shout)  
 Schlachtruf (Battle bellow)  
 Stählerner Blick (Steely stare)  
 Verspotten (Taunt)

## Neuerungen bei den Talenten

<p><b>Abfangpfeil (Counter missile)</b>                  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Abfangpfeil (Counter missile)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: 2                  Wirkung: Kann beliebig viele gegnerische Pfeile oder Wurfwaffen abfangen, sofern er sich normaler Reichweite aufhält. Funktioniert nur gegen Angriffe die durch die Talente oder Fertigkeiten „Projekttilwaffen“ oder „Wurfwaffen“ durchgeführt werden. Kann anstatt Zweiter Schuss (Second shot) verwendet werden. Kann nicht mit Dauerfeuer (Multi-Shot) verwendet werden.</p>
<p><b>Angst einflößen (Frighten)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Ja      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Hält Rang Runden</p>	<p><b>Angst einflößen (Frighten)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Ja      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Hält Rang Runden oder bis Opfer Willenskraft gegen Angst einflößen Stufe schafft.</p>
<p><b>Ansporn (Rally)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: Ja      Karma: Ja      Überanstrengung: 0,1                  Wirkung: Der Einsatz dieses Talents hebt auch die Modifikatoren für Angriffsproben auf, die bedrängte und niedergeschlagene Charaktere erleiden.</p>	<p><b>Ansporn (Rally)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: Ja      Karma: Ja      Überanstrengung: 0,1                  Wirkung: Der Einsatz dieses Talents hebt auch die Modifikatoren für Angriffsproben auf, die bedrängte und niedergeschlagene Charaktere erleiden, und zwar für eine Anzahl von Runden, die seinem Rang in Ansporn entsprechen.</p>
<p><b>Arkane Gefasel (Arcane mutterings)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Ja      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: unverändert.</p>	<p><b>Arkane Gefasel (Arcane mutterings)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Aufrecht      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: unverändert.</p>
<p><b>Artefaktgeschichte (Item history)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Unverändert</p>	<p><b>Artefaktgeschichte (Item history)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Aufrecht      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Unverändert</p>
<p><b>Astralkrieger (Astral warrior)</b>                  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Astralkrieger (Astral warrior)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Nein      Karma: txt      Überanstrengung: 2                  Wirkung: Das Talent hilft dem Charakter im Astralkampf. Er formt sich damit eine astrale Rüstung und eine astrale Waffe im Astralraum. Den Rang in Astralkrieger bekommt er zur mystischen Rüstung hinzu und die Talentstufe benutzt er für Angriffsproben.</p>
<p><b>Astralnetz (Web astral)</b>                  Rang + Stärkestufe + 10                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unverändert bis auf:</p>	<p><b>Astralnetz (Web astral)</b>                  Rang + Stärkestufe + 10                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unverändert bis auf:</p>

<p>Sobald das Netz einen seiner Stärkestufe entsprechenden Schaden genommen hat, kommt dadurch genau ein Charakter frei. Jede Person muss einzeln befreit werden.</p>	<p>Kann in einer Entfernung von bis zu Rang x 10 Ellen erschaffen werden. Sobald das Netz einen Schaden in Höhe des Rangs x 25 erlitten hat, ist es zerstört.</p>
<p><b>Astraltasche (Astral pocket)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1x Wirkung: unverändert bis auf letzter Absatz: „Die Astraltasche kann genauso angebracht werden wie eine Zaubermatrix. Zusätzlich kann der Charakter sein Talent Fadenweben benutzen, um die Tasche zu zerstören; er braucht 13 oder mehr bei einer Probe in Fadenweben. Alle Gegenstände, die sich zum Zeitpunkt ihrer Vernichtung in einer Astraltasche befinden, gehen bei ihrer Zerstörung im Astralraum verloren.“</p>	<p><b>Astraltasche (Astral pocket)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1x Wirkung: unverändert bis auf letzter Absatz: „Die Astraltasche kann genauso angegriffen werden wie eine Zaubermatrix, mit einer Todesschwelle von 20 und einem Rüstwert in Höhe des Rangs in Astraltasche. Zusätzlich kann der Charakter sein Talent Fadenweben benutzen, um die Tasche zu zerstören. Um eine Astraltasche zu zerbrechen, muss sich der Charakter innerhalb eines Schrittes von der Astraltasche aufhalten und einen guten oder besseren Erfolg mit seinem Fadenwebentalent würfeln. Der Mindestwurf entspricht dem Ergebnis das bei der Erschaffung der Astraltasche gewürfelt wurde. Alle Gegenstände, die sich zum Zeitpunkt ihrer Vernichtung in einer Astraltasche befinden, gehen bei ihrer Zerstörung im Astralraum verloren.“</p>
<p><b>Astralwaffe (Spirit weapon)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Astralwaffe (Spirit weapon)</b> Rang Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: 4 Wirkung: Eine ätherische Nahkampfwaffe beschwören, deren maximale Schadensstufe dem Rang dieses Talents entspricht. Zum Schaden wird die Stärkestufe wie normal hinzuaddiert. Statt alles auf die Schadensstufe zu legen, können die Punkte auch teilweise verwendet werden, um den Angriffswert zu erhöhen. Z.B. Waffensstufe 4 und Angriffsbonus +4 Stufen bei Rang 8. Die Astralwaffe hält für Rang Runden.</p>
<p><b>Ätherhaut (Andere) (Temper other)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: <b>Ja</b>      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert</p>	<p><b>Ätherhaut (Andere) (Temper other)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: <b>Aufrecht</b>      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert</p>
<p><b>Ätherhaut (Temper self)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: <b>Ja</b>      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert</p>	<p><b>Ätherhaut (Temper self)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: <b>Aufrecht</b>      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert</p>
<p><b>Außerweltliche Kontrolle (Otherworldly control)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Außerweltliche Kontrolle (Otherworldly control)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1x (2) Wirkung: Erlaubt dem Charakter zusätzliche Proben abzulegen, wenn er versucht, Furcht oder anderer Magie zu widerstehen, die ihn die Kontrolle über seine Gefühle verlieren lassen. Er kann dabei bis zu Rang zusätzliche Proben ablegen, um der Wirkung zu widerstehen, bei Kosten von 1 ÜAS je Versuch. In Situationen ohne Möglichkeit auf normale Weise einen Effekt abzuwehren, kann Außerweltliche Kontrolle gegen 2 ÜAS benutzt werden, um die angstausslösende Ursache eine neue Würfelprobe machen zu lassen gegen die sWsk bzw. mWsk plus den Rang des Charakters in Außerweltliche Kontrolle.</p>
<p><b>Bannmarkierung (Stopping aim)</b> Rang + Charismastufe Aktion: <b>Ja</b>      Karma: Nein      Überanstrengung: 1 Wirkung: unverändert</p>	<p><b>Bannmarkierung (Stopping aim)</b> Rang + Charismastufe Aktion: <b>Aufrecht</b>      Karma: Nein      Überanstrengung: 1 Wirkung: unverändert</p>
<p><b>Bardenlehre (Bardic lore)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Bardenlehre (Bardic lore)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: Jeder Rang erlaubt dem Charakter eine neue Wissensfertigkeit (Knowledge Skill) zu lernen (Diese ist permanent mit dem Rang verknüpft). Statt mit der Wissensfertigkeiten-Stufe würfelt er dann mit diese Stufe. Er muss nur 8 Stunden meditieren, um einen neuen Skill zu lernen.</p>
<p><b>Beeindruckender Schlag (Impressive strike)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Beeindruckender Schlag (Impressive strike)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: 2 Wirkung: Bei gezieltem Treffer (Charakter muss Angriff und Trefferzone laut ansagen) sind Rang Charaktere beeindruckt und erleiden bei ihrer nächsten Probe einen Abzug von -2 Stufen. Die</p>

	<p>betroffenen Charaktere müssen den Angreifer verstehen können. Der Schaden bei diesem Angriff wird um den Rang in Beeindruckender Schlag erhöht.</p>
<p><b>Beeindruckender Schuss (Impressive shot)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: <b>Nein</b> Karma: Nein Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Ersetzt Schadensprobe, Kein Schaden, dafür Einschüchtern gegen einen Gegner, welcher dann Rang Runden -1 auf alle Stufen bekommt, bei gutem Erfolg bleibt Opfer Rang Runden friedlich.</p>	<p><b>Beeindruckender Schuss (Impressive shot)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: <b>Ja</b> Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Charakter muss Angriff und Trefferzone laut ansagen, bis Rang Gegner kriegen -1 auf nächste Probe, Schaden des Angriffs wird um Rang erhöht.</p>
<p><b>Befestigung durchbrechen (Siege blow)</b>                  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Befestigung durchbrechen (Siege blow)</b>                  Rang + Stärkestufe                  Aktion: Aufrecht Karma: Ja Überanstrengung: 3                  Wirkung: 2 Runden lang eine Struktur berühren. In der 3. Runde schlägt er zu. Bei Erfolg wird ein Trollgroßes Loch in die Struktur geschlagen. Die Dicke der Struktur muss kleiner sein als der Rang in Fuß (Ellen). Jede Nicht-Fadenwaffe wird dabei zerstört. Der Charakter kann Astralwaffe (Spirit weapon), Waffenloser Kampf (Unarmed Combat) und so weiter verwenden.</p>
<p><b>Beschwören (Summon)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 2                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Beschwören (Summon)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe + 8                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 2                  Wirkung: Unverändert.</p>
<p><b>Beschwörungskreis (Summoning circle)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 2                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Beschwörungskreis (Summoning circle)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe + 8                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 2                  Wirkung: Unverändert.</p>
<p><b>Bestürzung (Soul shatter)</b>                  Rang + Willenskraftstufe + 10                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 3                  Wirkung: Charakter muss den Gegner berühren. ... Erleidet das Ziel keine Wunde, gibt der Geist des Charakters unter der Überanstrengung nach. Er erleidet sofort eine Wunde und den anderen oben beschriebenen Schaden, gerade so, als hätte jemand erfolgreich Bestürzung gegen ihn eingesetzt.</p>	<p><b>Bestürzung (Soul shatter)</b>                  Rang + Willenskraftstufe + 10                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 3                  Wirkung: Charakter und Gegner müssen innerhalb einer Reichweite von 1 Schritt sein. ... Bei einem schlechten Erfolg bei der Spruchzaubereprobe gibt der Geist des Charakters unter der Überanstrengung nach. Er erleidet sofort eine Wunde und den anderen oben beschriebenen Schaden, gerade so, als hätte jemand erfolgreich Bestürzung gegen ihn eingesetzt. Der Schaden folgt den obigen Regeln und dem Charakter hat steht eine Chance zu den Effekten mit seiner Willenskraft bzw. Willensstärke zu widerstehen.</p>
<p><b>Blitzschneller Wurf (Lightning throw)</b>                  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Blitzschneller Wurf (Lightning throw)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 1 / Wurf                  Wirkung: Dieses Talent erlaubt bis zu Rang Wurfaffen-Angriffe in einer Runde. Pro angesagten Angriff wird ein Punkt ÜAS fällig. Geht ein Angriff daneben, können keine weiteren Angriffe gemacht werden. Die ÜAS bekommt er trotzdem. Max. Waffengröße = 2.</p>
<p><b>Blutige Krallen (Claw frenzy)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: <b>Nein</b>                  Wirkung: Ermöglicht Rang Angriffe mit Krallenhand</p>	<p><b>Blutige Krallen (Claw frenzy)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: <b>1 / Angriff</b>                  Wirkung: So viele Angriffe wie Rang oder bis einer schieß geht. Angestrebte Anzahl muss angesagt werden. In Höhe der angesagten Anzahl nimmt der Charakter Schaden. Karma pro Angriff möglich.</p>
<p><b>Brandpfeil (Flame arrow)</b>                  Rang + Willenskraftstufe + 3                  Aktion: Nein Karma: Ja Überanstrengung: 2                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Brandpfeil (Flame arrow)</b>                  Rang + Willenskraftstufe + 3                  Aktion: Nein Karma: Ja Überanstrengung: 2                  Wirkung: Bei Fadenprojektilwaffen wird der Schaden der Waffe nicht ersetzt sondern addiert.</p>
<p><b>Büchergedächtnis (Book memory)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: <b>Ja</b> Karma: Ja Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Kann mit Büchergedächtnis erneuern verlängert werden. Ist Allerweltstalent.</p>	<p><b>Büchergedächtnis (Book memory)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: <b>Aufrecht</b> Karma: Ja Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Büchergedächtnis erneuern gibt's nicht mehr, ist kein Allerweltstalent mehr.</p>
<p><b>Chamäleon (Chameleon)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Chamäleon (Chameleon)</b>                  Rang + Rang in Lautloser Gang + Willenskraftstufe                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unverändert.</p>
<p><b>Deck krümmen (Buckle deck)</b>                  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Deck krümmen (Buckle deck)</b>                  Rang + Stärkestufe                  Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: 2</p>



	<p>Wirkung: Der Charakter erfährt die innewohnende Schwäche und den Stress, dem das Deck ausgesetzt ist. Er führt einen Schlag aus der das Deck wie eine Welle krümmt und Gegner von den Füßen haut. Alle müssen einen Niederschlagswurf gegen das Würfelergebnis bestehen oder sie fallen um. Auch Charaktere mit Lufttanz sind hiergegen nicht immun. Ist die Niederschlagsprobe ein Schlechter oder schlechterer Erfolg fallen die Charaktere sogar über Bord und erleiden Fallschaden.</p>
<p><b>Diplomatie (Diplomacy)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Diplomatie (Diplomacy)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Situationen / Gruppen beruhigen. Mindestwurf beträgt höchste SWSK +1 je Person. Bei einem Durchschnittlichen Erfolg hat er die Aufmerksamkeit der Gruppe. Bei einem Guten Erfolg hat der die Gruppe beruhigt. Das Verhalten der NSC wird um eine Stufe Richtung Neutral erhöht, also von Unfreundlich zu Neutral, von Böartig zu Unfreundlich etc. Bei einem Hervorragenden Erfolg sind es sogar 2 Stufen und die Gruppe ist bereit das Problem diplomatisch zu lösen. Bei einem Außergewöhnlichen Erfolg wird die Situation zerstreut und beide Parteien akzeptieren den Vorschlag des Charakters. Der Zustand ist jedoch nicht Dauerhaft. Nichts hält die Charaktere davon ab, ihre Meinung zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu ändern</p>
<p><b>Donneraxt (Thunder axe)</b> Rang + Stärkestufe Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Dauer des Effekts unklar.</p>	<p><b>Donneraxt (Thunder axe)</b> Rang + Stärkestufe Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Ein Erfolg betäubt den Charakter für eine Runde.</p>
<p><b>Eindämmen (Douse)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Eindämmen (Douse)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 2 Wirkung: Ein erhitztes Objekt oder eine Flamme eindämmen. Der Charakter muss das Objekt irgendwie halten (Mit der Hand oder einer Zange z.B.). Beim offenen Feuer bleibt ihm nur die Hand hineinzuhalten, so dass er Schaden erleidet. Der Charakter kann die Flammen im Umkreis von Rang Schritten eindämmen. Wird das Talent zusammen mit Rüstung schmieden (Forge armor) oder Magische Klinge (Forge blade) benutzt, so addiert er dort +1 zur endgültigen Talentprobe.</p>
<p><b>Einfluss entdecken (Detect influence)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Einfluss entdecken (Detect influence)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: Nein Wirkung: Ein hervorragender Erfolg enthüllt zudem, ob ein Charakter ein Dämonenmal trägt, aber nicht unter dem aktiven Einfluss des Dämons ist.</p>
<p><b>Eiserner Wille (Steel thought)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: <b>Nein</b> Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Eiserner Wille (Steel thought)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Unverändert.</p>
<p><b>Elementarer Amboss (Elemental anvil)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Elementarer Amboss (Elemental anvil)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: 5 Wirkung: Beschwört einen elementaren Amboss aus purer elementarer Erde auf dem geschmiedet werden kann. MW: 20. Ein schlechter Erfolg lässt es nach innerhalb einer Stunde verschwinden. Es hält einen Tag mit einem durchschnittlichen Erfolg, eine Woche mit einem guten und einen Monat mit einem hervorragenden Erfolg. Mit einem außergewöhnlichen Erfolg bleibt es ein Jahr und ein Tag bestehen. Der elementare Amboss erhöht die Schmiede-Talente des Charakters um 5 Stufen. Die Herstellungszeit wird um 25% reduziert. Die elementare Erde des Amboss kann nicht entfernt werden und verschwindet wenn die Zeit abgelaufen ist, der Charakter es entlässt oder er stirbt. Während der Amboss besteht kann der Charakter die 5 Schadenspunkte nicht heilen.</p>
<p><b>Elementarer Hammer (Elemental hammer)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Elementarer Hammer (Elemental hammer)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: 3 Wirkung: Beschwört einen elementaren Hammer aus purer</p>

	<p>elementarer Erde zum schmieden. Mindestwurf: 15. Bei einem durchschnittlichen Erfolg hält der Hammer einen Tag, eine Woche mit einem guten, einen Monat mit einem hervorragenden Erfolg und ein Jahr und ein Tag mit einem außergewöhnlichen Erfolg. Bei einem außergewöhnlichen Erfolg kann der Charakter zusätzlich 3 permanente Schadenspunkte hinnehmen um den Hammer permanent zu machen. Der Charakter erhält +3 Stufen zu allen Schmiede-Talenten. Als Waffe verwendet macht der Hammer Stärke+7 Schaden. Die elementare Erde kann nicht entfernt werden und verschwindet wenn die Zeit abgelaufen ist, der Charakter es entlässt oder er stirbt. Ein permanenter Hammer bleibt über den Tod des Charakters hinaus bestehen.</p>
<p><b>Empathische Wahrnehmung (Empathic sense)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: 3 Minuten Meditation <b>bei</b> Zielperson notwendig</p>	<p><b>Empathische Wahrnehmung (Empathic sense)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: 3 Minuten Meditation <b>mit</b> Zielperson notwendig</p>
<p><b>Erdhaut (Earth skin)</b> Rang Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: 1 Wirkung: ermöglicht mehr Schaden hinzunehmen, bevor man <b>bewusstlos wird oder</b> stirbt</p>	<p><b>Erdhaut (Earth skin)</b> Rang Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: 1 Wirkung: ermöglicht mehr Schaden hinzunehmen, bevor man stirbt</p>
<p><b>Erhitzen (Heat)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Erhitzen (Heat)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: 2 Wirkung: Ein Objekt erhitzen. Der Charakter muss es irgendwie halten und die Kontrolle über es haben. Mindestwurf ist die eigene MWSK. Es dauert eine Runde bis das Objekt heiß ist. Das Halten des Objekts verursacht Schaden der Stufe 7. Eine glühend heiße Metallwaffe kann zum kämpfen benutzt werden, wenn zugleich eine weitere Erhitzen-Probe bestanden wird. Zum Schaden werden 7 Stufen hinzuaddiert. Versagt er bei der Probe, ist die Waffe unbrauchbar, Fadengegenstände werden beschädigt und geschmiedete Objekte verlieren eine Schmiede-Stufe. Wird das Talent zusammen mit Magische Klinge (Forge blade) oder Rüstung schmieden (Forge armor) verwendet, werden diese Talente um 1 Stufe erhöht.</p>
<p><b>Erinnerung der Unschuld (Memory of innocence)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Erinnerung der Unschuld (Memory of innocence)</b> Rang + Zähigkeitsstufe Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: Mit diesem Talent kann der Läuterer schaden an der Natur heilen, indem er den Schaden auf sich selbst überträgt. Dafür macht er eine Probe gegen die mWsk der Gegend. Gelingt sie, bekommt er eine Anzahl von Schadenspunkten gleich dem Würfelerggebnis. Der Läuterer kann keine Gegend heilen, wo die astrale Struktur zerstört ist oder der Astralraum korrumpiert ist.</p>
<p><b>Erweiterte Matrix (Enhanced Matrix)</b> Rang Aktion: NA      Karma: NA      Überanstrengung: NA Wirkung: Kann von mehreren Disziplinen verwendet werden</p>	<p><b>Erweiterte Matrix (Disziplin-Matrix) (Enhanced Matrix) (Discipline-Matrix)</b> Rang Aktion: NA      Karma: NA      Überanstrengung: NA Wirkung: Hält nur Zauber einer Disziplin</p>
<p><b>Erzählung der Elemente (Tale of the elements)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Erzählung der Elemente (Tale of the elements)</b> Rang + Charismastufe Aktion: NA      Karma: Ja      Überanstrengung: 3 permanent Wirkung: Erlaubt dem Charakter den Tod eines Namensgebers hinauszuschieben indem der Namensgeber in eine Form elementarer Erde verwandelt wird. Das Ritual muss innerhalb einer Stunde nach dem Tod angewendet werden. Wird das Ritual unterbrochen, so kann es nicht wieder versucht werden und der Charakter bleibt tot. Das Talent dauert eine Stunde an, wobei weder der Erzähler noch die Zuhörer daran erinnern können, was gesagt wurde. Gelingt die Probe gegen die Differenz zur Todesschwelle oder die MWSK des Gifts, so verwandelt sich der Tote in eine Statue aus elementarer Erde, die weder zerstört noch bewegt werden kann. Der Erzähler kann eine Erholungsprobe opfern, um die Talent-Stufe um seine Erholungsstufe zu erhöhen. Die Erzählung kostet den Erzähler 3 permanente Schadenspunkte. Der Erzähler bestimmt einen Zeitpunkt (beliebig), wo die Magie</p>

	<p>endet. Es ist nicht bekannt, wie ein versteinertes Charakter wieder aus der Umwandlung entlassen werden kann, wenn der Erzähler stirbt bevor er einen Zeitpunkt bestimmt hat.                  Wenn die Erzählung endet verwandelt sich der Charakter zurück, hat keine Wunden mehr und ist 5 Schadenspunkte unter seiner Todesschwelle. Man kann nun die normalen Mittel (Wiederbelebungs-salbe, Heiltrank) anwenden, um den Charakter ins Leben zurück zu holen, als wäre er gerade erst gestorben. Alle Effekte die den Tot verursacht hatten sind aufgehoben.                  Die Erzählung der Elemente ist in einer Sprache gehalten die Obsidianerisch ähnelt. Sie kann nicht gelernt werden. Die Erzählung hinterlässt beim Erzähler eine Markierung in seiner wahren Struktur, die von jedem Obsidianer durch eine Wahrnehmungsprobe gegen die MWSK erkannt werden kann. Obsidianer stufen diese Leute unmittelbar als Ehrenhafte Gäste und potenzielle Freunde ein.</p>
<p><b>Fallen entschärfen (Disarm trap)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Funktioniert bei <b>mechanischen</b> Fallen</p>	<p><b>Fallen entschärfen (Disarm trap)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Funktioniert bei Fallen <b>mit Auslöser</b></p>
<p><b>Falschheit erkennen (Detect falsehood)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Falschheit erkennen (Detect falsehood)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unverändert. Zusätzlich:                  Bei einem außergewöhnlichen Erfolg weiß der Charakter nicht nur die Art der Lüge, sondern hat Einsicht in die zugrunde liegende Natur der Falschheit (Versuch einen Komplizen zu schützen, Versuch Zeit zu gewinnen, und so weiter).</p>
<p><b>Feilschen (Haggle)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: <b>Ja</b> Karma: Nein Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Mehrere Feilschen Proben gegen SWSK des Händlers mit jeweils 5% Preisnachlass</p>	<p><b>Feilschen (Haggle)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: <b>Aufrecht</b> Karma: Nein Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Eine Feilschen Probe gegen SWSK + Feilschen Rang des Händlers, Ergebnis je nach Erfolgsgrad:                  Patzer: 20% zugunsten des Gegners                  Schlechter Erfolg 10 % zugunsten des Gegners                  Durchschnitt: 5 % zugunsten des Charakters                  Gut: 10 % zugunsten des Charakters                  Hervorragend: 20% zugunsten des Charakters                  Außergewöhnlich: 30% zugunsten des Charakters</p>
<p><b>Feuer der Schmiede (Fires of the forge)</b>                  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Feuer der Schmiede (Fires of the forge)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 3                  Wirkung: Schützt den Charakter vor großer Hitze. Mindestwurf ist die eigene MWSK. Bei Erfolg erhält der Charakter Rang Rüstungspunkte gegen Feuer für Rang Stunden. Bei einem hervorragenden Erfolg halten die Rüstungspunkte eine Anzahl von Stunden, die dem Würfelergebnis entsprechen. Bei einem außergewöhnlichen Erfolg bestimmt das Würfelergebnis die Anzahl der Rüstungspunkte gegen Feuer, die zudem genau so viele Stunden halten.</p>
<p><b>Fluch aufheben (Abate curse)</b>                  Rang + <b>Wahrnehmungsstufe</b>                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Fluch aufheben (Abate curse)</b>                  Rang + <b>Willenskraftstufe</b>                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unverändert.</p>
<p><b>Furcht erregender Sturmangriff (Fearsome charge)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 2                  Wirkung: Bei mehreren Zielen werden alle beeinflusst, die weniger SWSK haben, als das Ergebnis. Keine Maximaldauer angegeben.</p>	<p><b>Furcht erregender Sturmangriff (Fearsome charge)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 2                  Wirkung: Bei mehreren Zielen zählt die höchste SWSK +1 für jede weitere Person. Maximaldauer: Rang Runden.</p>
<p><b>Gassenwissen (Streetwise)</b>                  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Gassenwissen (Streetwise)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Mit diesem Talent kann sich der Charakter instinktiv in einer fremden Stadt oder einem Dorf zurechtfinden. Mit einem guten Erfolg gegen einen Wert für die Größe der Stadt oder des Dorfes (8-13) kann der Charakter instinktiv bestimmte Informationen wissen.</p>
<p><b>Gedankenkette (Thought link)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe</p>	<p><b>Gedankenkette (Thought link)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe</p>

**Earthdawn First Edition**

vs.

**Earthdawn Second Edition**

<p>Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Unverändert.</p>	<p>Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Unverändert. Zusätzlich: Sobald die Verbindung besteht, können beide Charaktere leise soziale Angriffe gegen den jeweils anderen durchführen.</p>
<p><b>Gedankenwelle (Mind wave)</b> Rang + Willenskraftstufe + 5 Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Charakter muss höhere Initiative haben</p>	<p><b>Gedankenwelle (Mind wave)</b> Rang + Willenskraftstufe + 5 Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Kann nicht im Kampf eingesetzt werden.</p>
<p><b>Gefährlicher Schuss (Dangerous shot)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Gefährlicher Schuss (Dangerous shot)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: Der Charakter muss die Benutzung des Talents ankündigen. Er verwendet es entweder zusammen mit dem Projektilwaffentalent oder dem Wurfwaffentalent. Der Angriff muss den Gegner nicht Verletzen aber in seiner unmittelbaren Nähe einschlagen. Nach dem Angriffswurf macht der Charakter keine Schadensprobe sondern eine Probe in Gefährlicher Schuss und vergleicht das Ergebnis mit der SWSK des Gegners. Bei Erfolg erleidet das Ziel einen Stufenmalus von -1 auf alle Proben für Rang Runden. Bei einem guten oder besseren Erfolg greift der Gegner den Charakter für Rang Tage nicht an, es sei denn er wird von ihm oder seinen Verbündeten angegriffen, oder er schafft eine Willenskraftprobe gegen das Würfelergebnis von Gefährlicher Schuss.</p>
<p><b>Gefühlsmelodie (Emotion song)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: Anwendung dauert halbe Stunde</p>	<p><b>Gefühlsmelodie (Emotion song)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Aufrecht Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: keine Dauer angegeben</p>
<p><b>Gegenstand beleben (Animate object)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: unverändert Belebte Gegenstände haben folgende Attributstufen: Geschicklichkeit Rang Stärke Rang Zähigkeit Rang Wahrnehmung 2 Willenkraft 2 Charisma 3</p>	<p><b>Gegenstand beleben (Animate object)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: unverändert Belebte Gegenstände haben folgende Attributstufen: Geschicklichkeit Rang Stärke Rang Zähigkeit Rang Wahrnehmung 3 Willenkraft 3 Charisma 3</p>
<p><b>Geisterbann (Spirit hold)</b> Rang + Willenskraftstufe + 5 Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: unklar</p>	<p><b>Geisterbann (Spirit hold)</b> Rang + Willenskraftstufe + 5 Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: Kann nicht gegen Dämonen eingesetzt werden</p>
<p><b>Geisterpferd (Spirit mount)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Geisterpferd hat festgelegte Werte</p>	<p><b>Geisterpferd (Spirit mount)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Stärke und Schaden basieren auf dem Talentrang + 3.</p>
<p><b>Geistesgegenwart (Trap initiative)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 (2) Wirkung: Im Kampf wird eine zusätzliche Initiativeprobe mit Geistesgegenwart abgelegt, wenn eine Falle ausgelöst wird.</p>	<p><b>Geistesgegenwart (Trap initiative)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 (2) Wirkung: Im Kampf wird nur dann mit Geistesgegenwart versucht der Falle zu entkommen, wenn die normale Initiative schon vergangen ist.</p>
<p><b>Geistgespräch (Ghost speak)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Geistgespräch (Ghost speak)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: Erlaubt dem Charakter sich mit Geistern und Wesen zu unterhalten, die einst Namensgeber waren oder Benannt wurden, inkl. derer die nicht seine Sprache sprechen oder die normalerweise oder nicht mehr verbal kommunizieren. Ein Erfolg gegen die SWSK des Geistes ermöglicht den Charakter für Rang Minuten mit dem Geist zu reden, wobei das Talent den Geist nicht zwingen kann dies zu tun. Ist der Geist nicht anwesend, kann der Charakter einen beliebigen anderen Geist kontaktieren, dessen Name er kennt. Der Charakter benötigt jedoch einen Mindestwurf der von der Einstellung des Geistes ihm gegenüber abhängt. Ein durchschnittlicher Erfolg bei Ehrfürchtig, Ergeben, Freundlich, Neutral. Ein guter Erfolg bei Unfreundlich, ein hervorragender Erfolg bei Feindselig und ein</p>

	<p>außergewöhnlicher Erfolg bei Feindlich. Während der Wirkung greift der Geist nicht an, es sei denn er wird es. Soziale Angriffe wie Verspotten verschlechtern die Haltung, führen aber nicht zu einem Angriff während der Unterhaltung. Andere soziale Talente und Fertigkeiten können verwendet werden, um die Haltung des Geistes zu beeinflussen.</p>
<p><b>Gepanzerte Matrix (Armored Matrix)</b> Rang Aktion: NA      Karma: NA      Überanstrengung: NA Wirkung: Kann von mehreren Disziplinen verwendet werden</p>	<p><b>Gepanzerte Matrix (Disziplin-Matrix) (Armored Matrix) (Discipline-Matrix)</b> Rang Aktion: NA      Karma: NA      Überanstrengung: NA Wirkung: Hält nur Zauber einer Disziplin</p>
<p><b>Giftresistenz (Poison resistance)</b> Rang + Zähigkeitsstufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: unklar</p>	<p><b>Giftresistenz (Poison resistance)</b> Rang + Zähigkeitsstufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: Kann nur als Erholungsprobe gegen Giftschaden benutzt werden.</p>
<p><b>Glamour (Glamour)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Glamour (Glamour)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja      Karma: Ja      Überanstrengung: 2 Wirkung: Ersatz für die ehemalige Disziplinfähigkeit des Illusionisten. Visuelle Illusion in Trollgröße. Würfelwurf = MW um Illusion zu entdecken. Der Illusionist erleidet einen Stufenabzug von 1 auf alle Proben für jede aufrechterhaltene Illusion durch Glamour. Nicht mehr aufrechterhaltene Illusionen verschwinden nach Rang Minuten.</p>
<p><b>Hammerschlag (Crushing blow)</b> Rang + Stärkestufe Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein Wirkung: muss in einer Runde mit Kampfgebrüll eingesetzt werden, bei erfolgreicher Probe wird der Schaden erhöht.</p>	<p><b>Hammerschlag (Crushing blow)</b> Rang + Stärkestufe Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein Wirkung: muss in einer Runde mit Kampfgebrüll <b>oder Schlachtruf</b> eingesetzt werden, bei erfolgreicher Probe wird der Schaden erhöht.</p>
<p><b>Hieb ausweichen (Avoid blow)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1 Wirkung: gegen „Schläge und Hiebe“ einmal pro Runde</p>	<p><b>Hieb ausweichen (Avoid blow)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1x Wirkung: Kann gegen <b>jeden</b> Nahkampf-, Projektil-, Wurfaffen- oder Unbewaffneten <b>Angriff</b> eingesetzt werden.</p>
<p><b>Hilfe der Ewigkeit (Aid of ages)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Hilfe der Ewigkeit (Aid of ages)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein Wirkung: Die Hilfe der Ewigkeit ist die Krönung der Talente und Fähigkeiten eines Luftpiraten oder Luftseglers. Seine Legende ist derart weit verbreitet, dass die Geister seiner Vorfahren und toten Gefährten ihn stets nach ihm sehen. In schweren Zeiten kann er so ihre Hilfe in Anspruch nehmen. Der Erfolgsgrad bestimmt die Güte der Hilfe. Hilfe der Ewigkeit kann nicht wahllos verwendet werden. Unnötige Nutzung zieht den Zorn der Geister auf sich. Jede erfolgreiche Anwendung erhöht den Mindestwurf um 5. Ein Schlechter Erfolg hat einen astralen Rückschlag zur Folge, der Schaden ähnlich wie Rohe Magie verursacht. Benutze die Tabelle für Rohe Magie um den Schaden zu ermitteln und verwende den Rang in Hilfe der Ewigkeit anstatt des Zaubergrades.</p>
<p><b>Hypnotisieren (Hypnotize)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: <b>Ja</b>      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Hypnotisieren (Hypnotize)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: <b>Aufrecht</b>      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert.</p>
<p><b>Irdene Rüstung (Earth armor)</b> Rang + Willenkraft + 10 Aktion: Ja      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein Wirkung: Absorbiert Ergebnis Schadenspunkte. Die irdene Rüstung hält maximal eine Stunde, bis sie verschwindet. Eine irdene Rüstung kann repariert werden. Dazu muss der Charakter 1 Runde aufwenden und dann eine zweite Probe ablegen. Das Ergebnis der Probe ist die Höhe des Schadens an der Rüstung, der durch die Reparatur behoben wird. <b>Der Charakter kann sich entschließen, zur Reparaturprobe Karmawürfel einzusetzen, aber für die Reparatur der Rüstung ist kein Karma nötig.</b></p>	<p><b>Irdene Rüstung (Earth armor)</b> Rang + Willenkraft + 10 Aktion: Ja      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein Wirkung: Absorbiert Ergebnis Schadenspunkte. <b>Der Charakter muss eine Erholungsprobe opfern damit er Irdene Rüstung verwenden kann.</b> Die irdene Rüstung hält maximal eine Stunde, bis sie verschwindet, <b>oder bis sie freiwillig durch den Träger beendet wird.</b> Eine irdene Rüstung kann repariert werden. Dazu muss der Charakter 1 Runde aufwenden und dann eine zweite Probe ablegen. Das Ergebnis der Probe ist die Höhe des Schadens an der Rüstung, der durch die Reparatur behoben wird. <b>Die Reparaturprobe benötigt keine weitere Erholungsprobe. Die irdene Rüstung kann nicht mehr Schadenspunkte zurück erhalten, als sie zu Anfang absorbieren konnte.</b></p>

<p><b>Kälte ertragen (Endure cold)</b>                  Rang + Zähigkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: ungenau</p>	<p><b>Kälte ertragen (Endure cold)</b>                  Rang + Zähigkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: wirkt auch gegen auf Kälte basierende Zauber.</p>
<p><b>Kampfgebrüll (Battle shout)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Auch gegen mehrere, muss in Kampfgeschehen eingreifen können, Wirkt Rang Runden, wirkt ab Anfang der Runde</p>	<p><b>Kampfgebrüll (Battle shout)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Nur noch gegen eine Zielperson, muss mit einer Attacke gemacht werden, Wirkt bis Ende der Runde.</p>
<p><b>Katzenpfote (Cat's paw)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Normale Wirkung unverändert</p>	<p><b>Katzenpfote (Cat's paw)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Rang schützt vor Fallschaden</p>
<p><b>Klettern (Climbing)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Normale Wirkung unverändert</p>	<p><b>Klettern (Climbing)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Klettern kann den Platz von den Laufweiten einnehmen.</p>
<p><b>Klinge verbessern (Improve blade)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Klinge verbessern (Improve blade)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Aufrecht      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Unverändert.</p>
<p><b>Kreisender Spion (Orbiting spy)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Sofortige Beschwörung</p>	<p><b>Kreisender Spion (Orbiting spy)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Aufrecht      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Beschwören dauert 30 Minuten.</p>
<p><b>Kunstreiten (Trick riding)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: unklar</p>	<p><b>Kunstreiten (Trick riding)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Einmal pro Runde kann der Charakter versuchen mit diesem Talent Nahkampf-, Projektil-, Wurfaffen oder Waffenlosen Angriffen gegen sich oder sein Reittier zu entkommen.</p>
<p><b>Läutern (Purify)</b>                  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Läutern (Purify)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Aufrecht      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Mit diesem Talent kann der Läuterer verschmutzten Astralraum wieder reinigen. Der Läuterer muss die Region eine Woche lang für jeweils eine Stunde jede Nacht studieren. Die Gegend darf zu dem Zeitpunkt natürlich nicht befleckt sein. Nach der Woche macht er eine Probe auf Läutern gegen die mWsk der Gegend. Je Erfolgsgrad verringert sich die Verschmutzung permanent. Allerdings verliert er auch je Erfolgsgrad eine Erholungsprobe für den Tag.                  Die Größe des Gebiets, das er läutern kann, ist das Ergebnis des Talentswurfs mal dem Erfolgsgrad in Schritten.                  Der Schwierigkeitsgrad ist bei einer offenen Region 10, bei einer befleckten 20 und einer korrupten 30.</p>
<p><b>Lautloser Gang (Silent walk)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Dämpft Geräusche</p>	<p><b>Lautloser Gang (Silent walk)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Versteckt generell den Charakter, Wirkung endet, wenn der Charakter einen Angriff ausführt.</p>
<p><b>Luftgleiten (Gliding stride)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1*                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Luftgleiten (Gliding stride)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1*                  Wirkung: Ersetzt Laufleistungen im Kampf</p>
<p><b>Luftschiffahrt (Air sailing)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Luftschiffahrt (Air sailing)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Aufrecht      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Unverändert.</p>
<p><b>Lufttanz (Air dance)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Ungenau</p>	<p><b>Lufttanz (Air dance)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Rüstungsabzüge von Initiative gelten auch bei Lufttanz.</p>
<p><b>Magische Klinge (Forge blade)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Eine Woche Arbeit, so oft wie Rang, nur</p>	<p><b>Magische Klinge (Forge blade)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Aufrecht      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: 8 Stunden Arbeit während einer Woche, so oft wie</p>

<p>Nahkampfwaffen. Wirkung verebbt nicht. Wert der Verbesserung: 25 x Kreis Silber pro Woche.</p>	<p>ursprüngliche Schadensstufe, Wirkung verebbt nach Rang Monaten. Wert der Verbesserung: 50 x Rang in Silber je +1 Bonus. Wirkt auch auf Pfeile, Bolzen und Wurfaffen, nicht auf Projektilwaffen selbst.</p>
<p><b>Magische Markierung (Mystic aim)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja            Karma: Nein    Überanstrengung: 1 Wirkung: Das Zeichen ist nur für den Charakter zu erkennen, der das Talent einsetzt.</p>	<p><b>Magische Markierung (Mystic aim)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja            Karma: Nein    Überanstrengung: 1 Wirkung: Das Zeichen ist für jeden Charakter einzigartig und von jedem zu sehen!!</p>
<p><b>Magische Maske (Disguise self)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Ja            Karma: Ja        Überanstrengung: Nein Wirkung: Karmapunkt wird zum Durchschauen und Anzweifeln Mindestwurf addiert.</p>	<p><b>Magische Maske (Disguise self)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Ja            Karma: Ja        Überanstrengung: Nein Wirkung: Ergebnis der Probe ist der Mindestwurf, um die Illusion zu durchschauen.</p>
<p><b>Matrixschlag (Matrix strike)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja            Karma: Nein    Überanstrengung: 1 Wirkung: Das Talent Matrixschlag erlaubt einem Charakter, die Zaubermatrix eines Magiers anzugreifen. Seine Waffe wird unsichtbar, wenn sie in die Astralebene eindringt, und taucht von einem schillernden, leuchtenden Film bedeckt wieder auf. Der Charakter macht eine Probe auf Matrixschlag gegen die magische Widerstandskraft des Magiers (sie ersetzt die Probe auf Nahkampfwaffen, Projektilwaffen, Wurfaffen oder Waffenlosen Kampf, je nachdem, mit welcher Waffe er gerade kämpft). Ein Treffer beschädigt die Zaubermatrix des Ziels. Mystische Rüstung schützt das Ziel vor dem Matrixschlag.</p>	<p><b>Matrixschlag (Matrix strike)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja            Karma: Nein    Überanstrengung: 1 Wirkung: Das Talent Matrixschlag erlaubt einem Charakter, die Zaubermatrix eines Magiers anzugreifen und diese möglicherweise zu brechen. Der Charakter macht eine Probe auf Matrixschlag gegen die magische Widerstandskraft des Magiers. Ein durchschnittlicher Erfolg trifft die Matrix. Der Rang in Fadenweben des angreifenden Charakters wird für die Schadensprobe verwendet. Schadensstufen der Waffe werden nicht zur Schadensstufe hinzuaddiert. Bei einem hervorragenden Erfolg kommt es zum Direkttreffer. Die mystische Rüstung des Charakters wird umgangen, aber die Rüstung bei gepanzerten Matrizen wird weiterhin abgezogen. Bei einem außergewöhnlichen Erfolg nützt aber auch diese nichts mehr und die Matrix wird direkt beschädigt. Die Reichweite von Matrixschlag beträgt 10 Schritte pro Talentrang. Zu weiteren Informationen über die Effekte beschädigter Matrizen siehe Seite 152 ED2.</p>
<p><b>Metall erspüren (Sense metal)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Metall erspüren (Sense metal)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja            Karma: Nein    Überanstrengung: Nein Wirkung: Erlaubt den Charakter eine Ader qualitativen Erzes aufzuspiüren. Der Charakter muss 5 Minuten die Gegend begutachten, die Felsen und Wände überprüfen, oder das umliegende Metall. Ein Erfolg verrät dem Charakter, ob es qualitativ wertvolles Metall in der Umgebung gibt. Mit einem hervorragenden Erfolg kann der Ort exakt bestimmt werden. Die Schwierigkeit hängt stark von der Gegend ab. Z.B. wäre das Finden einer Goldader in der Mitte des Ozeans legendär, während das Auffinden eine Ader in einer unerforschten Höhle relativ einfach wäre.</p>
<p><b>Mob aufwiegeln (Incite mob)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: <b>Ja</b>            Karma: Nein    Überanstrengung: 1 Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Mob aufwiegeln (Incite mob)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: <b>Aufrecht</b>    Karma: Nein    Überanstrengung: 1 Wirkung: Unverändert.</p>
<p><b>Mutters Hilfe (Mother's aid)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Mutters Hilfe (Mother's aid)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Ja            Karma: Nein    Überanstrengung: 2 Wirkung: Mit diesem Talent kann der Läuterer die Kräfte der Natur zu Hilfe rufen. Der Mindestwurf hängt von dem Verschmutzungsgrad ab: Sicher                12 Offen                 15 Befleckt             20 Korrupt              25 Die Auswirkung der Hilfe hängt von dem Erfolgsgrad und dem Element ab, welches man zu Hilfe gerufen hat. Der Rest ist natürlich Spielleiter-Entscheidung.</p>
<p><b>Nachdenkliche Miene (Thoughtful expression)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Nein           Karma: Nein    Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert bis auf: Nachdenkliche Miene kann wie ein Illusionszauber des 2. Kreises gespürt und durchschaut werden.</p>	<p><b>Nachdenkliche Miene (Thoughtful expression)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Nein           Karma: Nein    Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert bis auf: Der Durchschauenmindestwurf für Nachdenkliche Miene ist gleich der Wahrnehmungsstufe des Erschaffers.</p>
<p><b>Nachtritt (Swift kick)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe</p>	<p><b>Nachtritt (Swift kick)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe</p>

<p>Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1 Wirkung: Kann bei jedem Angriff angewendet werden</p>	<p>Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1 Wirkung: Kann nur bei Waffenloser Kampf angewendet werden.</p>
<p><b>Ortswissen erlangen (Location lore)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Ortswissen erlangen (Location lore)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: Dieses Talent erlaubt auf magische Weise permanent etwas über einen neuen Platz zu erlernen. Jeder Rang erlaubt einen neuen Platz oder eine Wissensfertigkeit über den physischen Ort zu erlernen. Einmal einem Rang zugeordnet kann es nicht verwendet werden um neues Wissen zu erlangen. Um das Wissen zu erlangen muss der Charakter an sieben Tagen jeweils eine Stunde über die Natur des Platzes meditieren oder es erkundschaften. Bei einem Erfolg kann sich der Charakter das gelernte Ortswissen zu seinen Wissensfertigkeiten hinzufügen, wobei seine Stufe in Ortswissen erlangen die Stufe der Wissensfertigkeit ersetzt. Ort      Schwierigkeit Stark bevölkerter Platz      10 Leicht bevölkerter Platz      13 Ehemals bevölkerter Platz      16 Unbewohntes Land      20</p>
<p><b>Parade (Parry)</b> Gab es bisher nur als Kniff</p>	<p><b>Parade (Parry)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe + 3 Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: 1 Wirkung: Mit einer Nahkampfwaffe kann man Nahkampfwaffenangriffe parieren. Kann nur einmal pro Runde eingesetzt werden. Gegen dieselbe Attacke darf nicht Parade und Hieb ausweichen eingesetzt werden.</p>
<p><b>Pfeil Fänger (Arrow catcher)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Pfeil Fänger (Arrow catcher)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: 4 Wirkung: Erlaubt das Auffangen und Zurückschießen von ankommenden Wurfaffen, Pfeilen und Bolzen. Diese Absicht muss bereits erklärt werden, bevor die Initiative bestimmt wird. Pfeil Fänger ersetzt nämlich die Initiative für diese Runde, wobei die Behinderungsmodifikatoren auch hier berücksichtigt werden. Dann wählt er den zu schützenden Charakter, der auch er selber sein kann. Eine Probe in Pfeil Fänger ersetzt dann die KWSK des Ausgewählten bezüglich Wurfaffen und Geschosse in dieser Runde. Jeder misslungene Angriff gegen diesen Charakter wurde vom Charakter aufgefangen. Bis zu Rang Projektilen bzw. Wurfaffen können dann zurück geschossen/geworfen werden, wobei das Talent Pfeil Fänger anstatt Wurfaffen oder Projektilwaffen für den Angriff verwendet wird.</p>
<p><b>Pfeile einsammeln (Call arrow)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein Wirkung: Auf Pfeile in 100 Schritt</p>	<p><b>Pfeile einsammeln (Call arrow)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: nein Wirkung: Auf selbst abgeschossene Pfeile in 100 Schritt</p>
<p><b>Projektil abwehren (Missile twister)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert, eventuell unklar wann Direkttreffer.</p>	<p><b>Projektil abwehren (Missile twister)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert. Nur ein außergewöhnlicher Erfolg führt zu einem Direkttreffer.</p>
<p><b>Puls der Schlacht (Pulse of battle)</b> Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Puls der Schlacht (Pulse of battle)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1 Wirkung: Man sagt dass Schlachten ein schlagendes Herz haben und Puls der Schlacht kann dem Charakter erzählen was gerade passiert. Der Charakter liest die wahre magische Struktur der Schlacht und ist so stets auf dem Laufenden und weiß wie die Chancen stehen. Mit diesem Wissen kann er seine Leute besser kommandieren was ihnen einen entscheidenden Vorteil verschafft. Der Charakter macht einen Mindestwurf gegen die MWSK des gegnerischen Anführers oder die höchste MWSK wenn kein Anführer erkennbar ist. Der Erfolgsgrad bestimmt wie gut er die Schlacht lesen kann. Er und alle Verbündeten erhalten: Schlechter Erfolg: -1 zu allen Proben. Durchschnittlicher Erfolg: +1 zu allen Proben. Guter Erfolg: +2 zu allen Proben. Hervorragender Erfolg: +3 zu allen Proben. Außergewöhnlicher Erfolg: +4 zu allen Proben.</p>



	Puls der Schlacht dauert an bis der Charakter sich für mehr als eine Minute aus dem Kampf ferngehalten hat. Tritt er anschließend wieder in den Kampf ein, so muss er erneut Würfeln.
<p><b>Reittier panzern (Armor mount)</b>  Rang + Zähigkeitsstufe  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 1  Wirkung: Erhöht Rüstung um Rang.</p>	<p><b>Reittier panzern (Armor mount)</b>  Rang + Zähigkeitsstufe  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 1  Wirkung: Erhöht <b>physische und mystische</b> Rüstung um Rang.</p>
<p><b>Reittier rufen (Call mount)</b>  Rang + Willenskraftstufe  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1  Wirkung: Erlaubt dem Charakter sein Reittier magisch zu rufen. Die maximale Reichweite des Rufs entspricht dem Ergebnis der Talentprobe <b>x 50 Schritte</b>. Ein Ergebnis von 8 würde einem Charakter beispielsweise erlauben, sein Reittier aus einer Entfernung von bis zu 400 Schritten herbeizurufen.</p>	<p><b>Reittier rufen (Call mount)</b>  Rang + Willenskraftstufe  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1  Wirkung: Erlaubt dem Charakter sein Reittier magisch zu rufen. Die maximale Reichweite des Rufs entspricht dem Ergebnis der Talentprobe <b>in Meilen</b>. Ein Ergebnis von 8 würde einem Charakter beispielsweise erlauben, sein Reittier aus einer Entfernung von bis zu 8 Meilen herbeizurufen. Logischerweise kann es einige Zeit dauern bis das Reittier den Charakter erreicht.</p>
<p><b>Reittier zähmen (Tame mount)</b>  Rang + Charismastufe  Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: Nein  Wirkung: Unverändert bis auf: Das Reittier verhält sich jedem anderen gegenüber, der es zu reiten versucht, automatisch feindlich.</p>	<p><b>Reittier zähmen (Tame mount)</b>  Rang + Charismastufe  Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: Nein  Wirkung: Unverändert bis auf: Die betroffene Kreatur behält ihr natürliches Verhalten gegenüber allen anderen außer dem Charakter der Reittier zähmen verwendet hat.</p>
<p><b>Reittierangriff (Mount attack)</b>  Rang + Reittierstärkestufe  Aktion: Nein Karma: Ja Überanstrengung: 1  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Reittierangriff (Mount attack)</b>  Rang + Reittierstärkestufe  Aktion: Nein Karma: Ja Überanstrengung: 1  Wirkung: Erhöht jetzt auch die Angriffsprobe des Reittiers um den Rang</p>
<p><b>Riposte (Riposte)</b>  Rang + Geschicklichkeitsstufe + 3  Aktion: Nein Karma: Ja Überanstrengung: 2  Wirkung: Mindestwurf ist Attacke des Gegners, blockt Angriff ab und greift an.</p>	<p><b>Riposte (Riposte)</b>  Rang + Geschicklichkeitsstufe + 3  Aktion: Nein Karma: Ja Überanstrengung: 1  Wirkung: Kann nur nach erfolgreicher Parade eingesetzt werden. Mindestwurf ist KWSK des Gegners.</p>
<p><b>Rüstung durchbrechen (Armor piercer)</b>  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Rüstung durchbrechen (Armor piercer)</b>  Rang + Geschicklichkeitsstufe  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1  Wirkung: Statt der Talente Wurfaffen oder Projektilaffen verwendet man Rüstung durchbrechen. Ein erfolgreicher Angriff umgeht das Schild und hilft die Rüstung zu durchbrechen. Reduziere den nötigen Erfolgsgrad für einen Direkttreffer um eins, wenn dieses Talent benutzt wird. Z.B. statt eines hervorragenden Erfolgs genügt mit diesem Talent bereits ein guter Erfolg.</p>
<p><b>Rüstung schmieden (Forge Armor)</b>  Rang + Wahrnehmungsstufe  Aktion: <b>Nein</b> Karma: Nein Überanstrengung: Nein  Wirkung: Ermöglicht Rüstungen und Schilde zu verbessern. Muss mindestens 1 Monat an Rüstung arbeiten. Erhöht entweder physischen oder mystischen Rüstwert um 1. Kann Rang mal angewendet werden (inklusive misslungener Proben). Die Wirkung verebbt nicht, da hierzu keine Angabe gemacht ist. Wert der Verbesserung: 50 x Kreis pro Woche.</p>	<p><b>Rüstung schmieden (Forge Armor)</b>  Rang + Wahrnehmungsstufe  Aktion: <b>Aufrecht</b> Karma: Nein Überanstrengung: Nein  Wirkung: Ermöglicht Rüstungen und Schilde zu verbessern. Muss 40 Stunden im Monat an der Rüstung arbeiten. Erhöht physischen Rüstwert um 1. Der Rüstwert kann max. auf das doppelte des ursprünglichen Wertes gebracht werden. Die Wirkung verebbt nach Rang Monaten. Wert der Verbesserung: 100 x Rang in Silber je +1 Bonus.</p>
<p><b>Schiff erwecken (Raise ship)</b>  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Schiff erwecken (Raise ship)</b>  Rang + Willenskraftstufe  Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: 5  Wirkung: Erlaubt dem Charakter, ein gefallenes Luftschiff für eine limitierte Zeit wieder zu erwecken. Mindestwurf ist der ursprüngliche Rüstwert des Luftschiffs. Bei Erfolg wird das Luftschiff durch den Willen des Charakters zusammengehalten für eine Anzahl Stunden, die seinem Rang entsprechen. Das Luftschiff hat die ursprünglichen Werte, als wäre es nie beschädigt worden, und der Charakter kontrolliert es durch sein Luftschiffahrt-Talent. 15 Minuten vor Ablauf der Zeit beginnt das Luftschiff langsam zu sinken und fällt auseinander. Der Charakter kann dann eine weitere Probe in Schiff erwecken machen, sonst fällt es wie jedes kaputte Schiff wie ein Stein vom Himmel. Jeder Schadenspunkt den das erweckte Schiff erleidet kostet den Charakter genauso viele Punkte Überanstrengung. Da das Schiff durch den Willen des Charakters zusammengehalten wird, wird es sofort auseinander fallen, wenn der Charakter stirbt. Auch kann der Charakter nicht Schlafen, da die fehlende aktive Kontrolle das Schiff langsam vom Himmel fallen</p>

<p><b>Schild umgehen (Shield beater)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Schild umgehen erlaubt einen Nahkampfwaffenangriff, der den Schild des Gegners umgeht. Wird statt Nahkampfwaffentalent eingesetzt werden.</p>	<p>lassen würde.  <b>Schild umgehen (Shield beater)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Schild umgehen erlaubt einen Nahkampfwaffenangriff oder einen unbewaffneten Angriff, der den Schild des Gegners umgeht. Wird statt der Talente Nahkampfwaffen oder Waffenloser Kampf verwendet.</p>
<p><b>Schildangriff (Shield charge)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: <b>Nein</b> Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Schildangriff (Shield charge)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: <b>Ja</b> Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: unverändert, trotz der Angabe, dass Schildangriff nun eine Aktion ist. Man greift mit Nahkampfwaffentalent an. Schildangriff bestimmt den Schaden und erhöht die Niederschlagsprobe um 7.</p>
<p><b>Schlachtruf (Battle bellow)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Mindestwurf muss mit durchschnittlichem Erfolg erreicht werden. Für Gefährtenanstachelung guter Erfolg.</p>	<p><b>Schlachtruf (Battle bellow)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Mindestwurf muss mit gutem Erfolg erreicht werden. Für Gefährtenanstachelung hervorragender Erfolg.</p>
<p><b>Schreiender Pfeil (Screaming arrow)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Bei einem außergewöhnlichen Erfolg wird das Ziel gezwungen sich dem Schützen zu ergeben.</p>	<p><b>Schreiender Pfeil (Screaming arrow)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Ein außergewöhnlicher Erfolg zwingt den Charakter eine Anzahl von Runden zu fliehen, die seinem Rang in Schreiender Pfeil entspricht. Er kann nach der zweiten Runde versuchen eine Willenskraftprobe gegen das Ergebnis abzulegen. Gelingt dies ist der Zwang zu fliehen gebrochen. Sollte die Probe in Schreiender Pfeil erfolgreich sein, dann macht der Pfeil normalen Schaden zusätzlich zu den oben genannten Effekten.</p>
<p><b>Schutzgeist (Spirit dodge)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: <b>Nein</b> Karma: Nein Überanstrengung: 1 / Wurf                  Wirkung: Unklar, sofortige Beschwörung</p>	<p><b>Schutzgeist (Spirit dodge)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: <b>Aufrecht</b> Karma: Nein Überanstrengung: 1 / Wurf                  Wirkung: Beschwörung dauert halbe Stunde, hilft gegen jeden Nahkampf-, Projektil-, Wurfaffen oder unbewaffneten Angriff.</p>
<p><b>Schwachstelle erkennen (Spot armor flaw)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: <b>Nein</b>                  Wirkung: Bei Erfolg wird der Rang zu Schadensstufen addiert</p>	<p><b>Schwachstelle erkennen (Spot armor flaw)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: <b>2</b>                  Wirkung: Bei Erfolg wird die Rüstung für den „Erkenner“ um den Rang reduziert.</p>
<p><b>Schwenkangriff (Wheeling attack)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja Karma: <b>Ja</b> Überanstrengung: <b>Nein</b>                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Schwenkangriff (Wheeling attack)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja Karma: <b>Nein</b> Überanstrengung: <b>1</b>                  Wirkung: Wenn dieses Talent zusammen mit Sturmangriff eingesetzt wird, muss die Laufleistung in die gleiche Richtung fortgesetzt werden.</p>
<p><b>Spektakulärer Angriff (Acrobatic strike)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja Karma: <b>Ja</b> Überanstrengung: 1                  Wirkung: Ungenau</p>	<p><b>Spektakulärer Angriff (Acrobatic strike)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja Karma: <b>Nein</b> Überanstrengung: 1                  Wirkung: Nur anstelle von Nahkampfwaffen oder Unbewaffnetem Angriff, Rang nicht höher als diese Talente.</p>
<p><b>Stampede (Incite stampede)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: <b>Ja</b> Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unverändert.</p>	<p><b>Stampede (Incite stampede)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: <b>Aufrecht</b> Karma: Nein Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unverändert.</p>
<p><b>Sturmangriff (Charge)</b>                  Rang + Stärkestufe                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Zum Einsatz muss man aufs Ziel zureiten</p>	<p><b>Sturmangriff (Charge)</b>                  Rang + Stärkestufe                  Aktion: Nein Karma: Nein Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Zum Einsatz muss man eine volle Bewegung aufs Ziel zureiten, nicht unbedingt genau gerade.                  Steppenreiter können Karma einsetzen bei der „Im Sattel bleiben“ Probe</p>
<p><b>Summenmatrix (Shared Matrix)</b>                  Rang                  Aktion: NA Karma: NA Überanstrengung: NA                  Wirkung: Kann von mehreren Disziplinen verwendet werden</p>	<p><b>Summenmatrix (Disziplin-Matrix) (Shared Matrix) (Discipline-Matrix)</b>                  Rang                  Aktion: NA Karma: NA Überanstrengung: NA                  Wirkung: Hält nur Zauber einer Disziplin</p>
<p><b>Taschendiebstahl (Picking pockets)</b></p>	<p><b>Taschendiebstahl (Picking pockets)</b></p>

Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: Bei einem durchschnittlichen Erfolg kann das Opfer mit Willenskraft bemerken, dass es bestohlen wird.	Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: Bei einem durchschnittlichen Erfolg kann das Opfer mit Wahrnehmung bemerken, dass es bestohlen wird.
<b>Tiere bändigen (Dominate beast)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: normale Wirkung unverändert	<b>Tiere bändigen (Dominate beast)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Augenkontakt erforderlich
<b>Tierfreundschaft (Animal bond)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: Eine Woche Arbeit	<b>Tierfreundschaft (Animal bond)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: 40 Stunden Arbeit
<b>Tierische Härte (Bestial resilience)</b> Rang + Zähigkeitsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert.	<b>Tierische Härte (Bestial resilience)</b> Rang + Zähigkeitsstufe + 6 Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: Unverändert.
<b>Tierische Sinne (Borrow sense)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: <b>Nein</b> Wirkung: Unverändert.	<b>Tierische Sinne (Borrow sense)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Unverändert.
<b>Tiersinne entwickeln (Develop animal sense)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Unverändert.	<b>Tiersinne entwickeln (Develop animal sense)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Der Charakter kann Tierische Sinne (Borrow sense) zusätzlich zu ihrem Tiersinne entwickeln Talent verwenden.
<b>Überraschungsangriff (Surprising strike)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: Nein Wirkung: Nur mit Nahkampfwaffen	<b>Überraschungsangriff (Surprising strike)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: Nein Wirkung: Mit Nahkampfwaffen oder Wurfaffen
<b>Verbannung (Void)</b> Gab es bisher nicht	<b>Verbannung (Void)</b> Rang + Willensstärkestufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Probe gegen die Summe aus Willenskraftstufe und Machtwert der beschworenen Kreatur. Ein Erfolg verbannt die Kreatur für mindestens ein Jahr und ein Tag.
<b>Verformung (Reshape object)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 2 Wirkung: Rang x 20 Pfund sind verformbar	<b>Verformung (Reshape object)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 2 Wirkung: Rang x 5 Pfund sind verformbar
<b>Verspotten (Taunt)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: Wirkt Rang Runden	<b>Verspotten (Taunt)</b> Rang + Charismastufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: Nein Wirkung: Zielperson muss den Spötter verstehen können, Wirkt eine Runde pro Erfolgsgrad.
<b>Verteidigung (Defense)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 2 Wirkung: Ein Erfolg erhöht die KSWK um den Rang in Verteidigung. Jede Anwendung dieses Talents hält eine dem Talenrang entsprechende Anzahl von <b>Runden</b> vor.	<b>Verteidigung (Defense)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 2 Wirkung: Ein Erfolg erhöht die KSWK um den Rang in Verteidigung. Jede Anwendung dieses Talents hält eine dem Talenrang entsprechende Anzahl von <b>Stunden</b> vor. <b>Ein Charakter kann nur von einer Anwendung des Talents zurzeit betroffen sein.</b>
<b>Waffen entdecken (Detect weapon)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Ermöglicht Initiativebonus	<b>Waffen entdecken (Detect weapon)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Aktion: Ja Karma: Nein Überanstrengung: 1 Wirkung: Ermöglicht Initiativebonus, Initiativebonus von Waffe verbergen wird nichtig.
<b>Wind betreten (Tread wind)</b> Gab es bisher nicht	<b>Wind betreten (Tread wind)</b> Rang + Willenskraftstufe Aktion: Ja Karma: Ja Überanstrengung: 1/Minute Wirkung: Erlaubt auf Wind zu gehen. Mindestwurf 15. Hält für eine Minute an. Jede weitere Minute kostet einen Punkt Überanstrengungsschaden. Horizontal bewegt er sich mit der normalen Laufleistung, klettern geht nur mit der Laufleistung im Kampf. Beispiel: Targ Bonesliecer, Toll Luftpirat, fällt während des Kampfes über Bord. In dieser Runde wendet er das Windkissen-Talent an, um seinen Fall zu bremsen. In der nächsten Runde

<p><b>Wundenübertragung (Wound transfer)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Der Charakter muss das Ziel berühren.</p>	<p>verwendet er Wind betreten, um auf das Schiff zurück zu klettern.  <b>Wundenübertragung (Wound transfer)</b>                  Rang + Willenskraftstufe                  Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Der Charakter und das Ziel müssen sich innerhalb einer Reichweite von 1 Schritt aufhalten.</p>
<p><b>Wurfaffen (Throwing weapons)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Unklar</p>	<p><b>Wurfaffen (Throwing weapons)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: Nein                  Wirkung: Der Charakter kann nur Dinge werfen, die er in einer Hand halten kann.</p>
<p><b>Zaubermatrix (Spell Matrix)</b>                  Rang                  Aktion: NA      Karma: NA      Überanstrengung: NA                  Wirkung: Kann von mehreren Disziplinen verwendet werden</p>	<p><b>Zaubermatrix (Disziplin-Matrix) (Spell Matrix) (Discipline-Matrix)</b>                  Rang                  Aktion: NA      Karma: NA      Überanstrengung: NA                  Wirkung: Hält nur Zauber einer Disziplin.</p>
<p><b>Zauberreichweite (Range pattern)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Kann nicht auf Zauber mit der Reichweite <b>Kontakt</b> angewendet werden. Eine gelungene Probe erhöht die Reichweite des Zaubers um <b>100</b> Schritte x Talentrang des Zaubers.</p>	<p><b>Zauberreichweite (Range pattern)</b>                  Rang + Wahrnehmungsstufe                  Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Kann nicht auf Zauber mit der Reichweite <b>1 Schritt oder weniger</b> angewendet werden. Eine gelungene Probe erhöht die Reichweite des Zaubers um <b>50</b> Schritte x Talentrang des Zaubers.</p>
<p><b>Zorn des Himmels (Wrath of the sky)</b>                  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Zorn des Himmels (Wrath of the sky)</b>                  Rang + Stärkestufe + 3                  Aktion: Ja      Karma: Nein      Überanstrengung: 2                  Wirkung: Einen Gegner aus der Entfernung niederstrecken. Der Charakter nimmt ein Stück Himmel und verwendet es als Wurfgeschoss, wobei er sein Wurfwaffentalent für die Angriffsprobe benutzt. Der Schlag hat folgende Werte:                  Schaden: Rang + Stärkestufe + 3                  Mindestentfernung: 4                  Kurze Entfernung: 4-50                  Mittlere Entfernung: 51-160                  Große Entfernung: 161-200</p>
<p><b>Zugabe (Encore)</b>                  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Zugabe (Encore)</b>                  Rang + Charismastufe                  Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Ermöglicht zweiten sozialen Angriff in einer Runde gegen SWSK für einige Talente:                  Arkanes Gefasel (Arcane mutterings), Ablenkung (Engaging banter), Angst einflößen (Frighten), Gedankenwelle (Mind wave), Stählerner Blick (Steeley stare), Verspotten (Taunt).</p>
<p><b>Zweiter Angriff (Second attack)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Unklar</p>	<p><b>Zweiter Angriff (Second attack)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Ja      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Kann nur mit Nahkampfwaffen oder Unbewaffnetem Angriff eingesetzt werden.</p>
<p><b>Zweiter Schuss (Second Shot)</b>                  Gab es bisher nicht</p>	<p><b>Zweiter Schuss (Second Shot)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 2                  Wirkung: Mit diesem Talent kann ein zweiter Projektilwaffenangriff mit derselben Waffe ausgeführt werden.</p>
<p><b>Zweitwaffe (Second weapon)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Zweite Waffe muss kleiner sein</p>	<p><b>Zweitwaffe (Second weapon)</b>                  Rang + Geschicklichkeitsstufe                  Aktion: Nein      Karma: Nein      Überanstrengung: 1                  Wirkung: Zweite Waffe muss kleiner oder gleich groß sein.</p>

# Die Fertigkeiten im Überblick

## Allgemein

Jeder Charakter erhält zu Beginn wie bisher auch: 2 Punkte für Wissensfertigkeiten, 1 Kunsthandwerk, die Fertigkeit „Fremdsprachen“ auf Rang 2, so dass man zwei Sprachen sprechen kann (die Zwergensprache und die Sprache seiner Rasse, bzw. bei Zwergen seiner Wahl) und die Fertigkeit „Lesen und Schreiben“ auf Rang 1 für die Zwergensprache. Neu ist, dass man nun zusätzlich eine Anzahl an „freien“ Fertigkeitpunkten erhält. Diese Anzahl ist gleich der Charismastufe zu Beginn plus bis zu 3 Attributkaufpunkte (nicht verwendete Attributkaufpunkte können also statt in Karma nun in Fertigkeitpunkten umgewandelt werden und gehen so nicht verloren). Die Fertigkeitpunkte können für Fertigkeiten aller Art (Wissensfertigkeit, Kunsthandwerk, Fertigkeit) bis Rang 1 oder für eine Sprachfertigkeit bis Rang 3 verwendet werden (also für Fremdsprachen und/oder Lesen und Schreiben). Die bis zu 3 übrigen Attributkaufpunkte, die für die Fertigkeiten verwendet werden, können nur 1-zu-1 übertragen werden, also für bis zu 3 Fertigkeiten jeweils auf Rang 1. Weiterhin neu ist, dass keine Fertigkeit mehr Karma benötigt, und so auch keine Erholungsproben dafür geopfert werden müssen.

## Allerweltsfertigkeiten

Statt Allerweltstalenten gibt es nun die folgenden Allerweltsfertigkeiten:

- Feilschen (Haggle) (Charisma)
- Hieb ausweichen (Avoid blow) (Geschicklichkeit)
- Klettern (Climbing) (Geschicklichkeit)
- Luftschiiffahrt (Air sailing) (Willenskraft)
- Nahkampfwaffen (Melee weapons) (Geschicklichkeit)
- Projektilwaffen (Missile weapons) (Geschicklichkeit)
- Segeln (Sailing) (Geschicklichkeit)
- Waffenloser Kampf (Unarmed combat) (Geschicklichkeit)
- Wurfaffen (Throwing weapons) (Geschicklichkeit)

## Steigern von Fertigkeiten

Das Steigern benötigt jetzt nur noch (neuer Rang) Tage mit Lehrer und (neuer Rang) Wochen Training. Weiterhin braucht man etwas weniger LPs zum Steigern: 200, 300, 500, 800, 1300, 2100, 3400, 8900, 14400, 23300.

## Neuerungen bei den Fertigkeiten

Die Fertigkeiten und Talente sind nun voneinander strikt getrennt. Bei den Talenten ist nicht mehr aufgeführt, ob es auch als Fertigkeit erlernbar ist. Demnach sind Talente nicht mehr als Fertigkeit erlernbar. Dennoch gibt es zu einigen Talenten äquivalente Fertigkeiten. Die folgenden Fertigkeiten gibt es in der second Edition.

<b>Ablenkung (Engaging banter)</b> Rang + Charismastufe                      Überanstengung:1 Wirkung: Kann im Kampf eingesetzt werden.	<b>Ablenkung (Engaging banter)</b> Rang + Charismastufe                      Überanstengung:1 Wirkung: Kann als Fertigkeit nicht im Kampf eingesetzt werden.
<b>Akrobatik (Acrobatic)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe              Überanstengung: Nein	<b>Akrobatik (Acrobatic)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe              Überanstengung: Nein Kann nicht in derselben Runde mit Spektakulärer Angriff (Acrobatic strike) eingesetzt werden.
<b>Arzt (Physician)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe                  Überanstengung: Nein	<b>Arzt (Physician)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe                  Überanstengung: Nein
<b>Beeindruckender Schuss (Impressive shot)</b> Gab es bisher nicht als Fertigkeit	<b>Beeindruckender Schuss (Impressive shot)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe              Überanstengung: 1 Betrifft Rang Charaktere, die den Charakter verstehen müssen. Sie erleiden -1 Stufen auf ihre nächste Aktion. Muss für jede Waffenart separat erlernt werden: Wurfaxt (Axe, thrown), Dolch (Dagger), Wurfdolch (Dagger, thrown), Wurfpeil (Dart), Elfischer Kriegsbogen (Elven warbow), Schwere Armbrust (Great crossbow), Falkenklau (Hawk hatcher), Leichte Armbrust (Light crossbow), Langbogen (Longbow), Armbrust (Medium crossbow), Kurzbogen (Short bow), Speer (Spear), Schleuder (Sling)

<b>Bestechung (Bribery)</b> Rang + Charismastufe      Überanstrengung: Nein	<b>Bestechung (Bribery)</b> Rang + Charismastufe      Überanstrengung: Nein
<b>Beweisanalyse (Evidence analysis)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: 1 Wirkung: Ist die Tat länger als 24 Stunden her, wird die MWSK um einen Punkt erhöht.	<b>Beweisanalyse (Evidence analysis)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: 1 Wirkung: Für jede Stunde seit der Tat erhöht sich die MWSK um einen Punkt.
<b>Dietrich (Lock pick)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe      Überanstrengung: Nein	<b>Dietrich (Lock pick)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe      Überanstrengung: Nein
<b>Entwaffnen (Disarm)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe      Überanstrengung: 1 Wirkung: Funktioniert mit allen Waffen	<b>Entwaffnen (Disarm)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe      Überanstrengung: 1 Wirkung: Muss für jede folgende Waffenart separat erlernt werden. Streitaxt (Axe, battle), Handaxt (Axe, hand), Stabaxt (Axe, pole), Breitschwert (Broadsword), Flegel (Flail), Messer und Dolch (Knife and dagger), Streitkolben und Morgenstern (Mace and Spiked Mace), Stangenwaffen (Pole arms), Kampfstab (Quarterstaff), Kurzschwert (Short sword), Speer (Spear), Dreizack (Trispear), Zweihänder (Two handed sword), Kriegshammer (Warhammer), Peitsche (Whip).
<b>Erster Eindruck (First impression)</b> Rang + Charismastufe      Überanstrengung: <b>Nein</b> Wirkung: Erhöht Charismaproben um Rang	<b>Erster Eindruck (First impression)</b> Rang + Charismastufe      Überanstrengung: <b>2</b> Wirkung: Erhöht Charismaproben um 1 Stufe
<b>Etikette (Etiquette)</b> Rang + Charismastufe      Überanstrengung: Nein	<b>Etikette (Etiquette)</b> Rang + Charismastufe      Überanstrengung: Nein
<b>Fallen entdecken (Detect weapon)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: 1 Wirkung: Entdeckt mechanische und magische Fallen	<b>Fallen entdecken (Detect weapon)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: 1 Wirkung: Entdeckt mechanische Fallen
<b>Fallen entschärfen (Disarm trap)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe      Überanstrengung: 1	<b>Fallen entschärfen (Disarm trap)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe      Überanstrengung: 1
<b>Fälschung (Forgery)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe      Überanstrengung: Nein	<b>Fälschung (Forgery)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe      Überanstrengung: Nein
<b>Fischen (Fishing)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: Nein	<b>Fischen (Fishing)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: Nein
<b>Flinke Hand (Fast hand)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: <b>Nein</b> Wirkung: Bis zwei Schritt auseinander, Durchschnittlicher Erfolg reicht	<b>Flinke Hand (Fast hand)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: <b>2</b> Wirkung: In Kontaktreichweite, Guter Erfolg notwendig
<b>Flirten (Flirting)</b> Rang + Charismastufe      Überanstrengung: Nein	<b>Flirten (Flirting)</b> Rang + Charismastufe      Überanstrengung: Nein
<b>Forschen (Research)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: Nein	<b>Forschen (Research)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: Nein
<b>Fremdsprachen (Speak language)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: Nein	<b>Fremdsprachen (Speak language)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: Nein
<b>Gassenwissen (Streetwise)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: Nein	<b>Gassenwissen (Streetwise)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: Nein Muss für jede Stadt gesondert erlernt werden.
<b>Geistesgegenwart (Trap initiative)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: 1,2 Wirkung: Wirkt gegen magische und mechanische Fallen, im Kampf neue Initiativeprobe	<b>Geistesgegenwart (Trap initiative)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe      Überanstrengung: 1,2 Wirkung: Wirkt nur gegen mechanische Fallen, im Kampf nur dann neue Initiativeprobe wenn die Initiative des Charakters schon war.
<b>Handeln (Trading)</b> Rang + Charismastufe      Überanstrengung: Nein	<b>Handeln (Trading)</b> Rang + Charismastufe      Überanstrengung: Nein Muss für jede folgende Warenart separat erlernt werden: Luftschiffe (Airships), Tiere (Animals), Rüstung und Schilde (Armor and shields), Blutamulette (Blood charms), Boote (Boats), Bücher (Books), Karren und Wagen (Carts and waggons), Kleidung (Clothing), Ausrüstung (Equipment), Heilhilfen (Healing aids), Information (Information), Unbedeutende magische Gegenstände (Minor magical items), Unterkunft und Verpflegung (Provisions), Dienstleistungen (Services), Waffen (Weapons).
<b>Handwerker (Craftsman)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe      Überanstrengung: Nein	<b>Handwerker (Craftsman)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe      Überanstrengung: Nein Ein hervorragender oder besserer Erfolg bedeutet, der Handwerker hat ein qualitativ hochwertiges Stück hergestellt. Wie beim Schmieden ist die Waffe / Rüstung verbessert um 1.
<b>Hehlerei (Fence)</b>	<b>Hehlerei (Fence)</b>

**Earthdawn First Edition**

vs.

**Earthdawn Second Edition**

Rang + Charismastufe Wirkung: Mehrere Proben verändern den Preis je Probe um 5 % zugunsten des Charakters Überanstrengung: Nein	Rang + Charismastufe Wirkung: Eine Probe entscheidet je nach Erfolgsgrad gegen SWSK + Feilschen oder Hehlerei Rang, wie bei Feilschen Talent. Überanstrengung: Nein
<b>Hieb ausweichen (Avoid blow)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: 1	<b>Hieb ausweichen (Avoid blow)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: 1 Im Gegensatz zum Talent kann die Fertigkeit nur einmal pro Kampfrunde eingesetzt werden. Außerdem muss sie für die vier Angriffsarten (Nahkampf-, Projektil-, Wurfaffen und waffenloser Kampf) separat erlernt werden.
<b>Jagen (Hunting)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein	<b>Jagen (Hunting)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein
<b>Kampfgebrüll (Battle shout)</b> Rang + Charismastufe Wirkung: Rang wird zum Stufenabzug Überanstrengung: 1	<b>Kampfgebrüll (Battle shout)</b> Rang + Charismastufe Wirkung: Stufenabzug von 1 Überanstrengung: 1
<b>Kampfsinn (Anticipate blow)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Wirkung: Wirkt mit jeder Art von Attacke, addiert Rang auf KWSK und Attacke Überanstrengung: 1	<b>Kampfsinn (Anticipate blow)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Wirkung: Addiert 1 Punkt auf KWSK gegen eine Angriffsart und gibt +1 auf Angriffsergebnis. Muss für jede Angriffsart separat erlernt werden (Nahkampf-, Projektil-, Wurfaffenangriff, Waffenloser Kampf). Überanstrengung: 1
<b>Klettern (Climbing)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein	<b>Klettern (Climbing)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein
<b>Konversation (Conversation)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein	<b>Konversation (Conversation)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein
<b>Künstler (Artist)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein	<b>Künstler (Artist)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein
<b>Kunstreiten (Trick riding)</b> Rang + Willenskraftstufe Wirkung: Für jede Art von Reittier Überanstrengung: 1	<b>Kunstreiten (Trick riding)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Wirkung: Muss für jede folgende Tierart einzeln erlernt werden: Elefanten (Elephants), Granlain (Granlain), Greif (Griffin), Pferd (Horse), Huttawa (Huttawa), Kue (Kue), Tundrabestie (Thundra beast), Troajin (Troajin), Zoak (Zoak). Überanstrengung: 1
<b>Lautloser Gang (Silent walk)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: <b>Nein</b>	<b>Lautloser Gang (Silent walk)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: <b>1</b>
<b>Lesen und Schreiben (Read and write language)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: Nein	<b>Lesen und Schreiben (Read and write language)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: Nein
<b>Lippenlesen (Lip reading)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: <b>1</b>	<b>Lippenlesen (Lip reading)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: <b>2</b>
<b>Luftschiffahrt (Air sailing)</b> Rang + Willenskraftstufe Wirkung: Funktioniert mit allen Luftschiffen Überanstrengung: Nein	<b>Luftschiffahrt (Air sailing)</b> Rang + Willenskraftstufe Wirkung: Muss für jede der 4 Schiffarten einzeln gelernt werden (Drakkar, Galeere und Galeone, Vedette, Kila und Behemoth) Überanstrengung: Nein
<b>Manövrieren (Manöver)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Wirkung: Bei erfolgreichem Einsatz wird der nächste Angriff um den Rang erhöht. Überanstrengung: Nein	<b>Manövrieren (Manöver)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Wirkung: Bei erfolgreichem Einstz wird der nächste Nahkampfwaffenangriff oder Unbewaffnete Angriff sowie dessen Schaden um 1 erhöht. Überanstrengung: Nein
<b>Maske (Disguise)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Wirkung: Gegen jeden der getäuscht werden soll, eine eigene Probe mit Überanstrengung Überanstrengung: <b>1</b>	<b>Maske (Disguise)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Wirkung: Eine Probe gegen die höchste SWSK um eine bestimmte Person nachzumachen. Hervorragender Erfolg notwendig. Überanstrengung: <b>Nein</b>
<b>Nahkampfwaffen (Melee weapons)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Wirkung: Wirkt mit jeder Waffe Überanstrengung: Nein	<b>Nahkampfwaffen (Melee weapons)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Wirkung: Muss für jede folgende Waffenart einzeln gelernt werden. Äxte (Axes), Keulen (Clubs), Flegel (Flails), Messer und Dolche (Knives and daggers), Streitkolben und Hämmer (Maces and hammers), Stangenwaffen (Pole arms), Speere (Spears), Stäbe (Staffs), Schwerter (Swords), Peitschen (Whips). Überanstrengung: Nein
<b>Navigation (Navigation)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: Nein	<b>Navigation (Navigation)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: Nein
<b>Parade (Parry)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: 2	<b>Parade (Parry)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Wirkung: Muss für jede folgende Waffenart separat erlernt werden: Streitaxt (Axe, battle), Handaxt (Axe, hand), Stabaxt (Axe, pole), Breitschwert (Broadsword), Keule (Club), Flegel (Flail), Messer und Dolch* (Knife and dagger*), Streitkolben und Hammer (Mace Überanstrengung: 2

		and hammer), Stangenwaffen (Pole arms), Kampfstab (Quarterstaff), Kurzschwert (Short sword), Speer (Spear), Dreizack (Trispear), Zweihänder (Two handed sword), Kriegshammer (Warhammer). *= Kann nicht Waffen der Größe 4-6 parieren.
<b>Projektilwaffen (Missile weapons)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein Wirkung: Wirkt mit jeder Waffe		<b>Projektilwaffen (Missile weapons)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein Wirkung: Muss für jede Waffe einzeln gelernt werden. Blasrohre (Blowguns), Bögen (Bows), Armbrüste (Crossbows), Schleudern (Slings).
<b>Schauspielerei (Acting)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein		<b>Schauspielerei (Acting)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein
<b>Schwungvoller Angriff (Momentum attack)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein Wirkung: Wirkt mit jeder Waffe		<b>Schwungvoller Angriff (Momentum attack)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein Wirkung: Muss für jede folgende Waffenart einzeln gelernt werden: Streitaxt (Axe, battle), Handaxt (Axe, hand), Stabaxt (Axe, pole), Breitschwert (Broadsword), Keule (Club), Flegel (Flail), Messer und Dolch (Knife and dagger), Streitkolben und Hammer (Mace and hammer), Stangenwaffen (Pole arms), Kampfstab (Quarterstaff), Kurzschwert (Short sword), Speer (Spear), Dreizack (Trispear), Zweihänder (Two handed sword), Kriegshammer (Warhammer)
<b>Segeln (Sailing)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein		<b>Segeln (Sailing)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein
<b>Sprint (Sprint)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: 1		<b>Sprint (Sprint)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: 1 Ergebnis in Ellen kommt zur normalen vollen Laufleistung hinzu.
<b>Spurenlesen (Tracking)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: Nein		<b>Spurenlesen (Tracking)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: Nein
<b>Sturmangriff (Charge)</b> Rang + Stärkestufe Überanstrengung: Nein Wirkung: Erhöht Schaden und hält Reiter dabei im Sattel		<b>Sturmangriff (Charge)</b> Rang + Stärkestufe Überanstrengung: Nein Wirkung: Hält nur den Reiter im Sattel
<b>Taktik (Tactics)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: Nein		<b>Taktik (Tactics)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: Nein
<b>Taschendiebstahl (Pick pockets)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein Wirkung: Räumt bei durchschnittlichem Erfolg die Tasche leer, aber Opfer kann mit Willenskraft bemerken, mit Gutem Erfolg nicht		<b>Taschendiebstahl (Pick pockets)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: Nein Wirkung: Durchschnittlicher Erfolg: nichts passiert, Guter Erfolg: Tasche leer und Opfer kann mit Wahrnehmungsstufe bemerken, Hervorragender Erfolg: Tasche leer und Opfer bemerkt nichts.
<b>Tiere abrichten (Animal trainig)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein		<b>Tiere abrichten (Animal trainig)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein
<b>Tiere führen (Animal handling)</b> Rang + Willenskraftstufe Überanstrengung: Nein		<b>Tiere führen (Animal handling)</b> Rang + Willenskraftstufe Überanstrengung: Nein
<b>Tierfreundschaft (Animal bond)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein		<b>Tierfreundschaft (Animal bond)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein
<b>Überleben (Wilderness survival)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: Nein		<b>Überleben (Wilderness survival)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstrengung: Nein
<b>Überraschungsangriff (Surprising strike)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: <b>Nein</b> Wirkung: Wirkt mit Nahkampfwaffen		<b>Überraschungsangriff (Surprising strike)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: <b>1</b> Wirkung: Muss für jede folgende Waffenart einzeln gelernt werden: Handaxt (Axe, hand), Wurfaxt (Axe, thrown), Blasrohr (Blowgun), Bola (Bola), Breitschwert (Broadsword), Keule (Club), Wurfdolch (Dagger, thrown), Elfischer Kriegsbogen (Elven warbow), Flegel (Flail), Schwere Armbrust (Great crossbow), Falkenklau (Hawk hatcher), Messer und Dolch (Knife and dagger), Leichte Armbrust (Light crossbow), Langbogwn (Longbow), Streitkolben und Morgenstern (Mace and spiked mace), Armbrust (Medium crossbow), Keule (Sap), Kurzschwert (Short sword), Kurzbogen (Short bow), Schleuder (Sling), Speer (Spear), Wurfspeer (Spear, thrown), Dreizack (Trispear).
<b>Verführung (Seduction)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein		<b>Verführung (Seduction)</b> Rang + Charismastufe Überanstrengung: Nein
<b>Verstecken (Hiding)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: 1		<b>Verstecken (Hiding)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstrengung: 1 Erlaubt es einem bewegungslosen Charakter sich zu verbergen. Die Fertigungsprobe ist der Entdeckungsmindestwurf.
<b>Waffe verbergen (Conceal weapon)</b>		<b>Waffe verbergen (Conceal weapon)</b>



**Earthdawn First Edition**

vs.

**Earthdawn Second Edition**

Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstengung: 1 Wirkung: Jeder kann jede Waffe verbergen	Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstengung: 1 Wirkung: Windlinge können maximal Größe 1 Waffen verstecken, Zwerge Größe 2 Menschen, Elfen, Orks, Tskrang Größe 3 und Trolle und Obsidianer Größe 4. Wirkung hält 4 Stunden.
<b>Waffen entdecken (Detect weapon)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstengung: 1 Wirkung: Wirkt bei normal und magisch versteckten Waffen	<b>Waffen entdecken (Detect weapon)</b> Rang + Wahrnehmungsstufe Überanstengung: 1 Wirkung: wirkt nur bei normal versteckten Waffen.
<b>Waffenloser Kampf (Unarmed combat)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstengung: Nein Wirkung: Wirkt bei allen waffenlosen Angriffen	<b>Waffenloser Kampf (Unarmed combat)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstengung: Nein Wirkung: Muss für beide Arten einzeln erworben werden: Greifen (Grapping) oder Schlagen (Striking)
<b>Weitsprung (Great leap)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstengung: Nein Wirkung: Ergebnis ist Reichweite in Schritt	<b>Weitsprung (Great leap)</b> Rang + Stärkestufe + 3 Überanstengung: Nein Wirkung: Ergebnis ist Reichweite in Ellen
<b>Wurfwaffen (Throwing weapons)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstengung: Nein Wirkung: Kann mit jeder Art Wurfwaffe benutzt werden	<b>Wurfwaffen (Throwing weapons)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstengung: Nein Wirkung: Muss für jede folgende Waffenart einzeln gelernt werden: Bolas und Netze (Bolas and nets), Wurfpeile und Speere (Darts and spears), Klauen und Äxte (Hatchets and axes), Messer und Dolche (Knives and daggers), Steine, Bälle und Flaschen (Rocks, balls and flasks).
<b>Zweitwaffe (Second weapon)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstengung: 1 Wirkung: Wirkt mit jeder Waffe	<b>Zweitwaffe (Second weapon)</b> Rang + Geschicklichkeitsstufe Überanstengung: 1 Wirkung: Muss für jede folgende Waffenart einzeln gelernt werden: Handaxt (Axe, hand), Breitschwert* (Broadsword*), Keule (Club), Flegel* (Flail*), Messer und Dolch (Knife and dagger), Streitkolben* (Mace*), Kurzschwert (Short sword), Unbewaffnet (Unarmed), Peitsche (Whip). *= Nur Trolle und Obsidianer

## Änderungen bei den Zaubersprüchen

### Allgemeines

Zauber und Talente die Furcht verursachen kann jetzt mit Willenskraft (oder -stärke) ab der 2. Runde widerstanden werden. Dämonen sind immun gegen Furcht-Verursachende Zauber.

Einige Zauber verursachen nun astrale Verschmutzung. Diese Auswirkung ist im Astralraum als eine Art Nebel zu sehen, die Dämonen anlocken kann. Nach ein paar Tagen nimmt der 200 Schritt durchmessende Bereich wieder normale Ausmaße an.

Erlernen neuer Zauber:

Jeder gelernter Zauber kostet 100 Legendendpunkte je Zauberkreis, sowie ca. 50 Silberstücke pro Zauberkreis. Hiervon gibt es zwei Ausnahmen. Die Anfangszauber und die Kreisaufstiegszauber. Sie kosten keine LP's und kein Geld. Der Zauberer erhält beim Kreisaufstieg eine Anzahl Kaufpunkte für Zauber in Höhe 2 x neuer Kreis. Also bei Aufstieg in Kreis 5 sind das 10 Punkte. Zauber des ersten Kreises kosten 1 Punkt, Zauber des zweiten Kreises 2, etc.

Magie neutralisieren ist stark abgeschwächt worden. War der Neutralisationsmindestwurf vorher gleich dem Lernmindestwurf, so ist er nun viel höher als der Lernmindestwurf. Außerdem wirkt er nur noch gegen Zaubersprüche.

Kreis	Neutralisierungs-MW	Kreis	Neutralisierungs-MW
1	15	9	35
2	18	10	38
3	20	11	40
4	23	12	43
5	25	13	45
6	28	14	48
7	30	15	50
8	33		

Generelles zu Illusionen:

Jedes Opfer ist einzeln von einer Illusion betroffen, wenn ein Charakter die Illusion durchschaut, ist sie für die anderen noch immer real. Anzweifeln verursacht jetzt 2 Punkte Überanstrengung und wird (wenn nicht anders angegeben) gegen die Effektprobe abgelegt. Wird ein echter Effekt angezweifelt, erleidet der Charakter -3 auf die Widerstandskräfte gegen den falsch angezweifelten Sachverhalt. Es gibt keine automatischen Durchschauenproben mehr! Der erste Versuch etwas anzuzweifeln zählt nicht als Aktion, jeder weitere schon.

Anzweifeln macht man mit Wahrnehmung + höchster erreichter Kreis des Charakters. Diese Stufe wird erhöht, wenn der Spieler gute Gründe vorbringen kann, warum er es mit einer Illusion zu tun hat.

Illusionisten können ihre Runde damit verbringen, ihre Illusionen an das Geschehen anzupassen, um sie schwerer durchschaubar zu machen.

Anmerkungen zu der folgenden Auflistung:

Im Folgenden sind hauptsächlich die Zauber aufgeführt, bei denen sich etwas geändert hat. Bei den Zaubersprüchen aus den Graden 1 bis 8, die im Kompendium 2nd Edition aufgeführt sind, handelt es sich um weniger bekannte Zauber. Die im Kompendium 2nd Edition aufgeführten Zauber waren früher in 3 verschiedenen Büchern zu finden, und sind daher eigentlich nicht neu. Sie stammen hauptsächlich aus dem englischen Buch „Arcane mysteries of Barsaive“, das nie auf Deutsch erschien. Daher habe ich hier fast alle Zaubersprüche aus dem Kompendium 2 aufgenommen. Der verbleibende Rest war im Kompendium 1 oder im Magie-Buch zu finden. Es sind aber nicht alle Zauber aus diesen 3 Büchern ins Kompendium 2 gewandert.

Zaubersprüche des 9. und 10. Kreises repräsentieren bereits das hohe Ende magischer Macht, das bereits viele Zauberer nie zu Gesicht bekommen.

Es gab Zeiten wo große Gruppen hochstufiger Zauberer ihre speziellen Fähigkeiten verfeinerten und ihre Zauberkräfte expandierten. Heute, mit einem geringeren Magieniveau in der Welt und der Dezimierung durch die Plage, gibt es nur noch wenige von ihnen. Zaubersprüche über den 10. Kreis können nur in Zeiten eines hohen Magieniveaus geschaffen werden. Entsprechend schwer dürfte es sein an das Wissen zu kommen. Es ranken sich zahlreiche Legenden um bis zu 5000 Jahre alte Grimoires, die in irgendwelchen Ruinen lagern, und natürlich sollen auch die Drachen im Besitz von dem einen oder anderen Grimoire sein.

Beim aufarbeiten des Kompendium ist mir aufgefallen, dass nur ein Zauber (Elementarist, 11. Kreis, Holzsword) die Reichweite Kontakt hat. In der Beschreibung ist aber manchmal von einer Berührung die Rede. Möglicherweise hat sich hier der Fehlerteufel eingeschlichen. Bei den Zaubersprüchen des Illusionisten ist nun zudem angegeben, ob es sich um eine Illusion handelt, die man anzweifeln kann (siehe auch „Generelles zu Illusionen“).

Bei Webschwierigkeit steht der erste Wert für den Mindestwurf für das Weben eines Fadens, der zweite für den Neuabstimmungs-MW auf die Schnelle.

## Zauber für Elementaristen

<p><b>Kreis: 01 Erde läutern (Purify earth)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 05:13 Buch: A 6                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: &gt;=5 t                  Wirkung: Läutert (reinigt) Erde und Erdreich</p>	<p><b>Kreis: 01 Erde läutern (Purify earth)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 05:12 Buch: Co2 128                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: &gt;=5 t                  Wirkung: Läutert (reinigt) Erde und Erdreich</p>
<p><b>Kreis: 01 Flammenwaffe (Flameweapon)</b>                  Wirkung: Addiert 1 W4 Flammenschaden</p>	<p><b>Kreis: 01 Flammenwaffe (Flameweapon)</b>                  Wirkung: Addiert Stufe 3 Flammenschaden</p>
<p><b>Kreis: 01 Luftrüstung (Air armor)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:10 Buch: A 6                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: +3 pR, +3 Stufen Hitzewiderstand</p>	<p><b>Kreis: 01 Luftrüstung (Air armor)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:10 Buch: Co2 128                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: +3 pR, +3 Stufen Hitzewiderstand</p>
<p><b>Kreis: 01 Mondglimmen (Moon glow)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:10 Buch: A 6                  Reichweite: 10 m Wirkungsdauer: 5 + Rang Monate                  Wirkschwierigkeit: 4                  Wirkung: Erschafft Licht</p>	<p><b>Kreis: 01 Mondglimmen (Moon glow)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:10 Buch: Co2 128                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: 4                  Wirkung: Erschafft Licht (wie Fackel, 10 Schritt Radius)</p>
<p><b>Kreis: 02 Eisspeer (Ice spear)</b>                  Keine Rüstung angegeben</p>	<p><b>Kreis: 02 Eisspeer (Ice spear)</b>                  Physikalische Rüstung schützt</p>
<p><b>Kreis: 02 Jagdinstinkt (Hunter's sense)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:14 Buch: A 7                  Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 5, spürt Art und Richtung von Tieren auf</p>	<p><b>Kreis: 02 Jagdinstinkt (Hunter's sense)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:14 Buch: Co2 129                  Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 5, spürt Art und Richtung von Tieren auf                  Spürt, was für Tiere wo sind. Weder Namensgeber, noch Untote Kreaturen oder Dämonenkonstrukte werden gespürt</p>
<p><b>Kreis: 02 Kleiner Killer (Small slayer)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: A 7                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Beschwört giftige Kreatur</p>	<p><b>Kreis: 02 Kleiner Killer (Small slayer)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: Co2 129                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: 6                  Wirkung: Beschwört giftige Kreatur (Spinne etc.), Stufe 8                  Z.B. Spinne, Schlange, Skorpion (Angriff &amp; Schaden = Stufe 8; Gift-Stufe 8 (4 Runden)); kWsk 8, sWsk und mWsk wie Elementarist, Todesschwelle 10)</p>
<p><b>Kreis: 02 Luftmatratze (Air mattress)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:17 Buch: A 6                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 10 Stunden                  Wirkschwierigkeit: 5                  Wirkung: Erschafft Luftkissen; nach 8 Std +2 Stufen zur EHP</p>	<p><b>Kreis: 02 Luftmatratze (Air mattress)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:17 Buch: Co2 129                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 10 Stunden                  Wirkschwierigkeit: 6                  Wirkung: Erschafft Luftkissen; nach 8 Std +2 Stufen zur EHP</p>
<p><b>Kreis: 02 Vereiste Oberfläche (Icy surface)</b>                  Wirkung: Schafft schlüpfrige Oberfläche, Errata: Willensstärke</p>	<p><b>Kreis: 02 Vereiste Oberfläche (Icy surface)</b>                  Wirkung: Willensstärke                  Bei mehreren Oberflächen aufeinander zählt die oberste (letzte) Wirkung.</p>
<p><b>Kreis: 02 Wogender Mantel (Billowing cloak)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: A 6                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 5 = bei Einschüchterungsversuchen</p>	<p><b>Kreis: 02 Wogender Mantel (Billowing cloak)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: Co2 129                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 5 = bei Einschüchterungsversuchen                  Stufe kann bei Einschüchterungsproben verwendet werden</p>
<p><b>Kreis: 02 Zusammenkleben (Stick together)</b>                  Wirkung: Willensstärke + 7                  Schwierigkeit: Höchste MWSK der beiden Ziele                  unklarer Ausdruck</p>	<p><b>Kreis: 02 Zusammenkleben (Stick together)</b>                  Wirkung: Willensstärke + 4                  Schwierigkeit: Summe der MWSK der beiden Ziele.                  Gegenstände bewegen sich nicht aufeinander zu.</p>
<p><b>Kreis: 03 Erdung (Grounding)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 04:12 Buch: A 7                  Reichweite: <b>Selbst</b> Wirkungsdauer: Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: +12 pR &amp; mR gg elekt. Angriffe; Verankert Ziel</p>	<p><b>Kreis: 03 Erdung (Grounding)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 04:12 Buch: Co2 130                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: +12 pR &amp; mR gg elekt. Angriffe; Verankert Ziel                  Niederschlagsprobe + 6 Stufen, Bewegungsraten sind halbiert. Gegner benötigen Erfolg &gt;=Gut um ihn zu bewegen.</p>
<p><b>Kreis: 03 Flamme nähren (Fuel Flame)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:15 Buch: A 7                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: 4                  Wirkung: WI + 3</p>	<p><b>Kreis: 03 Flamme nähren (Fuel Flame)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:15 Buch: Co2 130                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: 4                  Wirkung: WI + 3                  Verstärkt Schadensstufe des Feuers um 2 je Erfolgsgrad</p>
<p><b>Kreis: 03 Rauchwolke (Smoke cloud)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:15 Buch: A 8                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 8 + Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: 6                  Wirkung: -5 Stufen auf alle Aktionen</p>	<p><b>Kreis: 03 Rauchwolke (Smoke cloud)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:15 Buch: Co2 130                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 8 + Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: 6                  Wirkung: -5 Stufen auf alle Aktionen                  Jeder Zauber der Wind verursacht hebt die Wirkung auf.</p>
<p><b>Kreis: 03 Rost (Rust)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:12 Buch: A 8                  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: <b>1 Runde</b>                  Wirkschwierigkeit: mWsk</p>	<p><b>Kreis: 03 Rost (Rust)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:12 Buch: Co2 130                  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: <b>Permanent</b>                  Wirkschwierigkeit: mWsk</p>

**Earthdawn First Edition**

vs.

**Earthdawn Second Edition**

Wirkung: txt, -5 Stufen beim Gegenstand	Wirkung: txt, -2 Stufen beim Gegenstand Z.B. Metallrüstung -2 phys. Rüst, Waffe - 2 Stufen Schaden. Wirkt nicht bei magischen oder Faden-Gegenständen
<b>Kreis: 03 Rückwärtiges Auge (Behind eye)</b> Wirkung: 1W6 Wahrnehmung nach hinten	<b>Kreis: 03 Rückwärtiges Auge (Behind eye)</b> Wirkung: Stufe 4 Wahrnehmung nach hinten
<b>Kreis: 03 Schnaufen (Snuff)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: A 8 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Sofort Wirkschwierigkeit: <b>t</b> Wirkung: WI + 5	<b>Kreis: 03 Schnaufen (Snuff)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: Co2 130 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Sofort Wirkschwierigkeit: <b>mWsk t</b> Wirkung: WI + 5 Gegenteil von „Flamme nähren“; Reduziert um je 2 Stufen.
<b>Kreis: 03 Sonnenlicht (Sunlight)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:15 Buch: A 8 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: Erschafft grelles Licht	<b>Kreis: 03 Sonnenlicht (Sunlight)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:15 Buch: Co2 130 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: Erschafft grelles Licht Wirkt wie Sonnenlicht in einem Radius von 10 Schritten.
<b>Kreis: 03 Träger (Porter)</b> Wirkung: Willensstärke Wirkung ergibt Stärkestufe	<b>Kreis: 03 Träger (Porter)</b> Wirkung: Willensstärke + 5 Wirkung ergibt Stärkewert
<b>Kreis: 03 Windfinger (Fingers of wind)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: A 7 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: WI	<b>Kreis: 03 Windfinger (Fingers of wind)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: Co2 129 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: WI Wirkung = ST- und GE-Attribut der unsichtbaren Hand
<b>Kreis: 04 Blitzschild (Lightning shield)</b> Fäden : 0	<b>Kreis: 04 Blitzschild (Lightning shield)</b> Fäden: 2
<b>Kreis: 04 Blitzschneller Schritt (Lightning step)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 10 Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 2	<b>Kreis: 04 Blitzschneller Schritt (Lightning step)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 131 Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 2 Ergebnis ersetzt Geschicklichkeitsattribut bezüglich Laufleistung. Würfelstufe = neue Initiativstufe
<b>Kreis: 04 Elementarer Speer (Spear (Element))</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:14 Buch: A 11 Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6	<b>Kreis: 04 Elementarer Speer (Element spear)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:14 Buch: Co2 132 Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6 Muss für jedes der 5 Elemente separat gelernt werden. Physische Rüstung schützt. Nach dem Angriff (ob getroffen oder nicht) zerfällt der Speer.
<b>Kreis: 04 Erstickende Paste (Suffocating paste)</b> Wirkungsdauer: <b>WI</b> Runden Wirkung: 1W6 Erstickungsschaden	<b>Kreis: 04 Erstickende Paste (Suffocating paste)</b> Wirkungsdauer: <b>2 + Rang</b> Runden Wirkung: Stufe 4 Erstickungsschaden
<b>Kreis: 04 Feuerpeitsche (Fire whip)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: A 9 Reichweite: 3 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 4 Wirkung: WI + 6	<b>Kreis: 04 Feuerpeitsche (Fire whip)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: Co2 131 Reichweite: 3 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 4 Wirkung: WI + 6 Wirkung ist Schadensstufe, benutze Nahkampfwaffentalent.
<b>Kreis: 04 Geister des Todesmeeres (Spirits of death's sea)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 11 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: 10 Wirkung: WI + 6	<b>Kreis: 04 Geister des Todesmeeres (Spirits of death's sea)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 132 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: 10 txt (9 + 1/Ziel) Wirkung: WI + 2 Wirkschwierigkeit wird um 1 je weiteres Ziel erhöht. Ziel muss Zähigkeitsprobe gegen 7 schaffen, sonst keine Wirkung und Stufe 3 Schaden. Bei Erfolg ist Wirkungsstufe = Willenskraftstufe um Angst zu widerstehen.
<b>Kreis: 04 Magnetische Berührung (Lodestone's touch)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:17 Buch: A 10 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 3	<b>Kreis: 04 Magnetische Berührung (Lodestone's touch)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:17 Buch: Co2 131 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 3 Ziel wird zum Magneten. Wirkung = Stärkeattribut der Magnetwirkung = MW um Dinge von Rüstung entfernen). Alle Charaktere mit Metallrüstung müssen ST-Probe gg. Willenskraft-Stufe des Elementaristen bestehen. Angriff mit Metallwaffen -3 Stufen; Metallprojekte +3 Stufen.
<b>Kreis: 04 Mantel des Falken (Falcon's cloak)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: A 9 Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Verwandelt den Zauberer in einen Falken	<b>Kreis: 04 Mantel des Falken (Falcon's cloak)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: Co2 131 Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Verwandelt den Zauberer in einen Falken
<b>Kreis: 04 Schild der Verzerrung (Shield of warping)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 11 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk	<b>Kreis: 04 Schild der Verzerrung (Shield of warping)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 132 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p>Wirkung: WI + 6</p>	<p>Wirkung: WI + 6 Wirkt gegen Holz Waffen und Waffen mit Holzgriff wie Hieb ausweichen. Außergewöhnlicher Erfolg beschädigt Waffe um 1 Stufe. Hält nur einem Angriff statt.</p>
<p><b>Kreis: 04 Stark klebende Ranken (Great sticky vines)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:20 Buch: A 9 Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 2, dann mWsk, txt Wirkung: <b>WI+4</b> Stärke gegen Wirkungswurf befreit den Charakter.</p>	<p><b>Kreis: 04 Stark klebende Ranken (Great sticky vines)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:20 Buch: Co2 131 Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 2, dann mWsk, txt Wirkung: <b>Hält Ziel fest</b>, max. Rang Ranken Stärke oder Geschicklichkeit gegen Willenskraftstufe des Elementaristen befreit Charakter. KWsk und mWsk der Ranke = der des Elementaristen, Würfelerggebnis = Todesschwelle einer Ranke.</p>
<p><b>Kreis: 04 Waffe herbei (Weapon back)</b> Webschwierigkeit: <b>05:16</b></p>	<p><b>Kreis: 04 Waffe herbei (Weapon back)</b> Webschwierigkeit: <b>02:17</b></p>
<p><b>Kreis: 04 Wurzelfalle (Root trap)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:20 Buch: A 11 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 4 Wirkung: WI + 2</p>	<p><b>Kreis: 04 Wurzelfalle (Root trap)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:20 Buch: Co2 132 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 4 Wirkung: WI + 2 Charaktere werden von Wurzeln gepackt und gelten als Umschlungen. Guter Erfolg mit Stärke oder Waffenloser Kampf gegen Ergebnis befreien Charakter.</p>
<p><b>Kreis: 05 Eisenwald (Ironwood)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 12 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: Transformiert Wald</p>	<p><b>Kreis: 05 Eisenwald (Ironwood)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 133 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: Transformiert Wald Holz wird stabil wie Stahl (bleibt aber Holz). Verdopple den Rüstwert und verdreifache die Schadenskapazität.</p>
<p><b>Kreis: 03 Astralsinn (Disziplin) (Astral sense (discipline))</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 05:15 Buch: M 129 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 10 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 t Wirkung: WI + 6, Präsenzen im Astralraum wahrnehmen</p>	<p><b>Kreis: 05 Elementarer Astralsinn (Elemental astral sense)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 05:15 Buch: Co2 132 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 10 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 t Wirkung: WI + 6, Präsenzen im Astralraum wahrnehmen</p>
<p><b>Kreis: 05 Gift widerstehen (Resist poison)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: A 13 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: +8 Stufen um Gift zu widerstehen</p>	<p><b>Kreis: 05 Gift widerstehen (Resist poison)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: Co2 133 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: +8 Stufen um Gift zu widerstehen</p>
<p><b>Kreis: 05 Kreischendes Metall (Metal scream)</b></p>	<p><b>Kreis: 05 Kreischendes Metall (Metal scream)</b> Furchtschwierigkeit: 10</p>
<p><b>Kreis: 05 Nahrhafte Erde (Nutritious earth)</b> Fäden: 4 Webschwierigkeit: 08:15 Buch: A 13 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 Jahr und 1 Tag Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Macht Land fruchtbar</p>	<p><b>Kreis: 05 Nahrhafte Erde (Nutritious earth)</b> Fäden: 4 Webschwierigkeit: 08:15 Buch: Co2 133 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 Jahr und 1 Tag Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Macht Land fruchtbar Elementarist erleidet 1 Schadenspunkt, der erst nach 1 Jahr und 1 Tag wieder geheilt werden kann. Pflanzen wachsen doppelt so schnell wie normal. Gebiet: 100x100 Schritte.</p>
<p><b>Kreis: 05 Selbstentzündung (Inflame self)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 08:15 Buch: A 12 Reichweite: <b>Selbst</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 8</p>	<p><b>Kreis: 05 Selbstentzündung (Inflame self)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 08:15 Buch: Co2 133 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 8 Wirkung = Schadensstufe, Angriff mit Waffenloser Kampf, pR schützt, ab 3.Runde ist jede Runde WI-Test gegen Wirkungsstufe nötig. Gelingt diese nicht erleidet er Schaden der Stufe 4. pR schützt nicht, Feuerresistenz-Zauber schon.</p>
<p><b>Kreis: 05 Zersplitternder Stein (Shattering stone)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: A 13 Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6</p>	<p><b>Kreis: 05 Zersplitternder Stein (Shattering stone)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: Co2 133 Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6 Stein trifft Ziel und explodiert. Im Umkreis von 10 Ellen erleidet jeder Schaden, dessen mWsk nicht höher ist als die Spruchzaubereprobe. pR schützt.</p>
<p><b>Kreis: 06 Baumverschmelzung (Tree merge)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 16:23 Buch: A 14 Reichweite: <b>Selbst</b> Wirkungsdauer: 6 + Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: txt</p>	<p><b>Kreis: 06 Baumverschmelzung (Tree merge)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 16:23 Buch: Co2 134 Reichweite: <b>Selbst</b> Wirkungsdauer: 6 + Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: txt Verbirgt den Elementarist völlig. Nur im Astralraum sichtbar. Entdecker benötigt guten Erfolg. Elementarist kann sich mit dem Baumgeist unterhalten.</p>
<p><b>Kreis: 06 Erdstoß (Tossing earth)</b></p>	<p><b>Kreis: 06 Erdstoß (Tossing earth)</b> Die Grundfläche darf keine Seite haben, die länger ist als 20 Schritte. Um der Fläche zu entkommen, muss man eine Geschicklichkeitsprobe -2 machen, um das Ergebnis kann man sich in Schritten bewegen.</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p><b>Kreis: 06 Lebende Wand (Living wall)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 12:22 Buch: A 13  Reichweite: 15 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten  Wirkung: WI + 3</p>	<p><b>Kreis: 06 Lebende Wand (Living wall)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 12:22 Buch: Co2 133  Reichweite: 15 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten  Wirkung: WI + 3  Wirkung ist Todesschwelle. Verhindert physisches und astrales Durchreisen. KWsk 5, mWsk wie Elementarist, pR wie Rang. Jeder Charakter der angreift oder hindurch will erleidet jede Runde Schaden der Stufe 4.</p>
<p><b>Kreis: 06 Querschläger (Ricochet attack)</b>  unklare Formulierungen</p>	<p><b>Kreis: 06 Querschläger (Ricochet attack)</b>  Vor dem Fadenweben muss bereits gesagt werden, wie viele Fäden es werden sollen, ein und derselbe Charakter darf nicht zweimal hintereinander von demselben Querschläger getroffen werden, wohl aber mehrmals durch einen Zauber.</p>
<p><b>Kreis: 06 Steinregen (Stone rain)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 15:22 Buch: A 13  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden  Wirkung: WI + 4</p>	<p><b>Kreis: 06 Steinregen (Stone rain)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 15:22 Buch: Co2 134  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden  Wirkung: WI + 4  Jeder im Umkreis von 10 Ellen Durchmesser erleidet Schaden.</p>
<p><b>Kreis: 07 Donnerschlag (Thunderclap)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:17 Buch: A 15  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: -8 Stufen auf alle Aktionen, Taubheit</p>	<p><b>Kreis: 07 Donnerschlag (Thunderclap)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:17 Buch: Co2 136  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: -8 Stufen auf alle Aktionen, Taubheit  15 Ellen Radius. Jeder mit mWsk &lt;= Spruchzaubereprobe wird getroffen. Nächste Runde -8 Stufen auf alle Aktionen, dann sind die betäubt für Stufe 8 Runden.</p>
<p><b>Kreis: 07 Verschlingen (Element) (Engulf (Element))</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: A 14  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden  Wirkung: WI</p>	<p><b>Kreis: 07 Elementverschlingung (Element Engulf)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: Co2 135  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden  Wirkung: WI  Überschüttet Ziel mit dem Element (=Schaden). P. Rüstung schützt nicht. Muss für jedes Element separat erlernt werden.</p>
<p><b>Kreis: 07 Erdsurfen (Earth surfing)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 10:22 Buch: A 14  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde  Wirkung: Erschafft Erdwelle</p>	<p><b>Kreis: 07 Erdwelle (Earth wave)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 10:22 Buch: Co2 134  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde  Wirkung: Erschafft Erdwelle  Laufleistung: 200 / 100; Rang Passagiere reisen sicher, andere Niederschlagsprobe gegen 10, sonst Stufe 5 Schaden. Richtungsänderungs-MW: 10. Bei Kontakt mit solidem Hindernis (Baum, Felsen) ist Zauber gebrochen, und die Charaktere erleiden Schaden der Stufe 10. P. Rüstung schützt.</p>
<p><b>Kreis: 07 Feuerhunde (Fire hounds)</b>  Fäden: 2+ t Webschwierigkeit: 13:20 Buch: A 15  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten  Wirkung: Beschwört Feuerhunde</p>	<p><b>Kreis: 07 Feuerhunde (Fire hounds)</b>  Fäden: 2+ t Webschwierigkeit: 13:20 Buch: Co2 135  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten  Wirkung: Beschwört Feuerhunde  Beschwört Anzahl Fäden Feuerhunde. Versagt er beim Fadenweben, so erscheinen die bisher gewobenen Feuerhunde sofort und greifen den Elementaristen an.</p>
<p><b>Kreis: 07 Flammenpfeile (Flame darts)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: A 15  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: WI + 7</p>	<p><b>Kreis: 07 Flammenpfeile (Flame darts)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: Co2 135  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: WI + 7  Bereich 10x10 Ellen. Jeder dessen mWsk &lt;= der Spruchzaubereprobe ist, wird getroffen. PR schützt.</p>
<p><b>Kreis: 07 Packende Hand der Erde (Grasping hand of earth)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: A 15  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden  Wirkung: WI + 6</p>	<p><b>Kreis: 07 Packende Hand der Erde (Grasping hand of earth)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: Co2 135  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden  Wirkung: WI + 6  Befreiung mit Stärkeprobe gegen Wirkungsergebnis.</p>
<p><b>Kreis: 07 Tierform (Beastform)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 16:23 Buch: A 14  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten  Wirkung: Transformiert Elementarist in ein Tier</p>	<p><b>Kreis: 07 Tierform (Beastform)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 16:23 Buch: Co2 134  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten  Wirkung: Transformiert Elementarist in ein Tier  Er erhält alle phys. Attribute, er behält aber seine mentalen. Es sind nur Zauber nutzbar, die mit der Tierform möglich sind, also z.B. keine, die Sprache erfordern.</p>
<p><b>Kreis: 07 Todesregen (Death rain)</b></p>	<p><b>Kreis: 07 Todesregen (Death rain)</b>  Der Elementarist darf sich nicht wegbewegen, sonst macht der Regen keinen Schaden mehr.</p>
<p><b>Kreis: 09 Wolkenbann (Cloud banish)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 15:20 Buch: Ko 71</p>	<p><b>Kreis: 07 Wolkenbann (Cloud banish)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 15:20 Buch: Co2 134  Unverändert</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p><b>Kreis: 08 Vernichtende Hand der Erde (Crushing hand of earth)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 14:21 Buch: A 16  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden  Wirkung: mWsk  Wirkung: WI + 6</p>	<p><b>Kreis: 08 Vernichtende Hand der Erde (Crushing hand of earth)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 14:21 Buch: Co2 136  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden  Wirkung: mWsk  Wirkung: WI + 6  Wie Packende Hand der Erde (Grasping hand of earth) hält es das Ziel fest. Zusätzlich jede Runde Schaden. Physische Rüstung schützt, mit Ausnahme von Schilden.</p>
<p><b>Kreis: 08 Wasserspeier (Waterspout)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 14:21 Buch: A 16  Reichweite: 1 Meile Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: mWsk t  Wirkung: WI + 15</p>	<p><b>Kreis: 08 Wasserspeier (Waterspout)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 14:21 Buch: Co2 136  Reichweite: 1 Meile Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: mWsk t  Wirkung: WI + 15  PR bzw. Schiffsrüstung schützt. Kleine Ziele (&lt;15 Ellen) trifft er nur bei hervorragendem Erfolg. Erleidet eine Kreatur eine Wunde, erhöht sich die Niederschlagsprobe um 7.</p>
<p><b>Kreis: 09 Brennendes Wasser (Burning Water)</b>  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 15:25 Buch: A 17  Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkung: 6  Wirkung: Erschafft entflammbares Wasser</p>	<p><b>Kreis: 09 Brennendes Wasser (Burning Water)</b>  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 15:25 Buch: Co2 136  Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkung: 6  Wirkung: Erschafft entflammbares Wasser  Bei Kontakt mit Feuer entflammt das Wasser. Macht Stufe 10 Schaden pro Runde. Auf schnell fließendem Wasser wie dem Schlangenfluss hält der Zauber nur bis 2 Runden.</p>
<p><b>Kreis: 09 Flammenwand (Fire wall)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 14:20 Buch: Ko 70</p>	<p><b>Kreis: 09 Feuerwand (Fire wall)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 14:20 Buch: Co2 137  Unverändert, Feuerwand klingt besser und trifft auch eher das Englische.</p>
<p><b>Kreis: 09 Kalte Asche (Cold embers)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 18:25 Buch: A 17  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: 4  Wirkung: Lässt offene Flammen erlöschen</p>	<p><b>Kreis: 09 Kalte Asche (Cold embers)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 18:25 Buch: Co2 136  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: 4  Wirkung: Lässt offene Flammen erlöschen  Ist die große Version von Schnaufen (Snuff). 100x100 Schritte.</p>
<p><b>Kreis: 09 Mondschatten (Moon shadow)</b>  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 16:22 Buch: Ko 71</p>	<p><b>Kreis: 09 Mondschatten (Moon shadow)</b>  Zauber entfallen</p>
<p><b>Kreis: 10 Feuer und Wasser (Fire and water)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 17:20 Buch: Ko 72  Reichweite: 120 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden  Wirkung: &gt;= 2 t  Wirkung: WI + 9</p>	<p><b>Kreis: 10 Feuer und Wasser (Fire and water)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 16:20 Buch: Co2 137  Reichweite: 120 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden  Wirkung: &gt;= 2+ t  Wirkung: WI + 10  Unverändert. Verwandelt Feuer in Wasser und umgekehrt.</p>
<p><b>Kreis: 10 Gefrorener Hafen (Frozen Harbor)</b>  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 16:29 Buch: A 17  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: 9  Wirkung: Lässt eine Fläche Wasser gefrieren</p>	<p><b>Kreis: 10 Gefrorener Hafen (Frozen Harbor)</b>  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 16:29 Buch: Co2 138  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: 9  Wirkung: Lässt eine Fläche Wasser gefrieren  Ritualzauber. Jeder Faden benötigt 1 Stunde. Gebiet von 1 Meile Durchmesser gefriert (Dicke 1 Schritt). Nach 1 Runde ist das Wasser gefroren. Nach 1-2 Tagen können Schiffe wieder fahren. Es ist bei Barsaive-typischen Temperaturen nach 1 Woche komplett geschmolzen.</p>
<p><b>Kreis: 10 Händler - Elementar</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 15:19 Buch: Ko 72</p>	<p><b>Kreis: 10 Händler - Elementar</b>  Zauber entfallen</p>
<p><b>Kreis: 10 Luftfestung (Air fortress)</b>  Fäden: div Webschwierigkeit: 17:23 Buch: Ko 72  Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 10 x Rang Stunden  Wirkung: 2  Wirkung: WI + 12  Kein Maximum vorgegeben. Kann 5 Meilen pro Stunde reisen.  Wirkungsdauer steigt um 1 Jahr und 1 Tag mit jedem geopfertem Punkt Blutschaden.</p>	<p><b>Kreis: 10 Luftfestung (Air fortress)</b>  Fäden: div Webschwierigkeit: 17:23 Buch: Co2 137  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 10 x Rang Stunden  Wirkung: 2  Wirkung: WI + 12  Maximale Grundfläche beträgt 10.000 Quadratellen. Bereist die Gegend mit der Geschwindigkeit eines Pferdes. Wirkungsdauer kann auf 1 Jahr und 1 Tag erhöht werden. Dies kostet 1 Blutschaden je 400 Quadratellen.</p>
<p><b>Kreis: 10 Versteinern (Petrify)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 19:26 Buch: A 17  Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: Rang Tage  Wirkung: mWsk  Wirkung: WI + 5</p>	<p><b>Kreis: 10 Versteinern (Petrify)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 19:26 Buch: Co2 138  Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: Rang Tage  Wirkung: mWsk  Wirkung: WI + 5  Versteinert Ziel (ist bewegungsunfähig). Ziel kann jede Stunde eine Willenkraftprobe gegen das Wirkungsergebnis machen um sich zu befreien. 3 permanente Schadenspunkte durch Blutmagie verlängern die Wirkung auf 1 Jahr und 1 Tag. Das Ziel kann nur noch 1 Mal pro Woche würfeln.</p>
<p><b>Kreis: 10 Wetterzauber (Weather change)</b>  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: Ko 73  Reichweite: 10 Meilen Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden</p>	<p><b>Kreis: 10 Wetterzauber (Weather change)</b>  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: Co2 138  Reichweite: 10 Meilen Wirkungsdauer: 10 + Rang Stunden  Unverändert</p>
<p><b>Kreis: 11 Holzsword (Wood blade)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 22:28 Buch: A 17  Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 8 + Rang Stunden  Wirkung: 4  Wirkung: WI + 16</p>	<p><b>Kreis: 11 Holzsword (Wood blade)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 22:28 Buch: Co2 138  Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 8 + Rang Stunden  Wirkung: 4  Wirkung: WI + 16  Transformiert Holzstück in Breitsword, dessen Schadensstufe der</p>

**Earthdawn First Edition**

vs.

**Earthdawn Second Edition**

<p><b>Kreis: 12 Ernte vernichten (Crop blight)</b>                  Fäden: 8 Webschwierigkeit: 21:26 Buch: A 18                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 Jahr und 1 Tag                  Wirkschwierigkeit: 5                  Wirkung: Zerstört die Feldpflanzen</p>	<p>Effektstufe entspricht (Stärkestufe wird nicht addiert).  <b>Kreis: 12 Ernte vernichten (Crop blight)</b>                  Fäden: 8 Webschwierigkeit: 21:26 Buch: Co2 138                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 Jahr und 1 Tag                  Wirkschwierigkeit: 5                  Wirkung: Zerstört Feldpflanzen und andere Pflanzen                  Betrifft Gebiet von 10 Quadratmeilen. Weben der Fäden dauert 1 Woche je Faden. Während der Wirkungsdauer wächst hier keine Pflanze mehr. Die meisten Elementaristen verabscheuen diesen Spruch, fügt er doch großen Schmerz den Pflanzengeistern zu. Die meisten Elementaristen, die diesen Spruch verwendeten, wurden nur Tage später tot aufgefunden, wahrscheinlich von den Geistern getötet.</p>
<p><b>Kreis: 14 Rat des Waldes (Council of the forest)</b>                  Fäden: 9 Webschwierigkeit: 18:32 Buch: A 18                  Reichweite: 1 Meile Wirkungsdauer: 1 Tag                  Wirkschwierigkeit: 10                  Wirkung: Beschwört Baum- und andere Pflanzengeister</p>	<p><b>Kreis: 14 Rat des Waldes (Council of the forest)</b>                  Fäden: 9 Webschwierigkeit: 18:32 Buch: Co2 139                  Reichweite: 1 Meile r Wirkungsdauer: 1 Tag                  Wirkschwierigkeit: 10                  Wirkung: Beschwört Baum- und andere Pflanzengeister                  Ruft die Baum- und Pflanzengeister innerhalb 1 Meile, sich zu versammeln. Der Elementarist kann 1 Angelegenheit vortragen und das Urteil erfahren. Die Geister wägen seine Worte ab und teilen ihm dann ihre Auffassung bzw. ihren Rat mit. Diese Geister können mächtige Verbündete sein, wenn sie sich entschließen ihm zu helfen, denn sie wissen einfach alles über ihre Umgebung.</p>
<p><b>Kreis: 15 Wald läutern (Purify forest)</b>                  Fäden: 12 Webschwierigkeit: 28:33 Buch: A 18                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk t                  Wirkung: txt</p>	<p><b>Kreis: 15 Wald läutern (Purify forest)</b>                  Fäden: 12 Webschwierigkeit: 28:33 Buch: Co2 139                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk t                  Wirkung: txt                  Zauber wird nur in Korrupten Astralregionen gewirkt. Das Weben eines Fadens dauert 1 Woche. Der Elementarist muss für den letzten Faden den Astralraum betreten. Die Wirkschwierigkeit ist gleich der höchsten mWsk des Dämons der hier innerhalb von 1 Jahr und 1 Tag hindurchgereist war. Bei Erfolg wird aus der Region eine Sichere Astralregion.</p>
<p><b>Kreis: 15 Wirbel hervorrufen (Call forth the maelstrom)</b>                  Fäden: 6 Webschwierigkeit: 25:33 Buch: A 18                  Reichweite: <b>Endlos</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden                  Wirkschwierigkeit: 10                  Wirkung: Erschafft eine natürliche Katastrophe</p>	<p><b>Kreis: 15 Wirbel hervorrufen (Call forth the maelstrom)</b>                  Fäden: 6 Webschwierigkeit: 25:33 Buch: Co2 139                  Reichweite: <b>101 Meilen</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden                  Wirkschwierigkeit: 10                  Wirkung: Erschafft eine natürliche Katastrophe                  Der Ritualzauber erschafft z.B. ein Erdbeben oder einen Waldbrand, etc. Jeder Faden dauert 1 Woche zu weben. Betroffene Charaktere erleiden mindestens Schaden der Stufe 13 pro Runde, in der sie sich in dem Gebiet aufhalten.</p>



## Zauber für Geisterbeschwörer

<p><b>Kreis: 01 Augenblick des Todes (Experience death)</b> Unklar</p>	<p><b>Kreis: 01 Augenblick des Todes (Experience death)</b> Von dem Schaden, der durch den Pool abgefangen wird, kann keine Wunde hervorgerufen werden.</p>
<p><b>Kreis: 02 Bremse (Gadfly)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: A 29 Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 4 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 4 Wirkung: -3 Stufen auf alle Aktionen</p>	<p><b>Kreis: 01 Bremse (Gadfly)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: Co2 148 Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 4 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 4 Wirkung: -3 Stufen auf alle Aktionen</p>
<p><b>Kreis: 01 Geisterhand (Spirit grip)</b> Rüstung schützt gegen den Schaden</p>	<p><b>Kreis: 01 Geisterhand (Spirit grip)</b> Physische und Mystische Rüstung schützt gegen den Schaden</p>
<p><b>Kreis: 01 Geisterpfeil (Spirit dart)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:07 Buch: A 29 Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 2, Mystische Rüstung schützt</p>	<p><b>Kreis: 01 Geisterpfeil (Spirit dart)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:07 Buch: Co2 148 Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 2, Mystische Rüstung schützt Geisterpfeil kann Kreaturen im Astralraum angreifen.</p>
<p><b>Kreis: 01 Kälteblase (Chilling circle)</b> Wirkungsdauer: 6 + Rang Minuten Wirkung: 1W6 Schadenspunkte für Personen in der Blase Wenn sich der GB selbst nicht in der Blase befindet, macht die Blase selbst die Probe</p>	<p><b>Kreis: 01 Kälteblase (Chilling circle)</b> Wirkungsdauer: 6 + Rang Minuten Wirkung: Stufe 4 Schaden in Blase Für jeden Charakter der die Blase betritt oder darin ist, wird eine eigene Spruchzaubereprobe gemacht.</p>
<p><b>Kreis: 01 Schattengeflüster (Shadow's whisper)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:11 Buch: A 29 Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 4 Wirkung: WI + 6</p>	<p><b>Kreis: 01 Schattengeflüster (Shadow's whisper)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:11 Buch: Co2 148 Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 4 Wirkung: WI + 6, Ziel macht Wahrnehmungsprobe gegen Wirkungswurf, bei Erfolg spürt er, dass er beobachtet wird.</p>
<p><b>Kreis: 01 Untote entdecken (Detect undead)</b> Probe kostet keine Aktion</p>	<p><b>Kreis: 01 Untote entdecken (Detect undead)</b> Probe braucht eine Runde Konzentration</p>
<p><b>Kreis: 01 Astraler Speer (Astral spear)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:12 Buch: A 29 Reichweite: 120 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6</p>	<p><b>Kreis: 02 Astraler Speer (Astral spear)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:12 Buch: Co2 148 Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6, PR schützt nicht, mystische schon. Astraler Speer kann Kreaturen im Astralraum angreifen</p>
<p><b>Kreis: 02 Nebelschild (Shield mist)</b> Wirkung: Willensstärke + 6 (wie Hieb ausweichen einmal die Runde)</p>	<p><b>Kreis: 02 Nebelschild (Shield mist)</b> Wirkung: Willensstärke + 3 (wie Hieb ausweichen gegen jeden Angriff) Der Charakter kann nicht durch fehlgeschlagene Proben niedergeschlagen werden.</p>
<p><b>Kreis: 02 Taschenwächter (Pocket guardian)</b> Die SWSK des Wächters beträgt 10</p>	<p><b>Kreis: 02 Taschenwächter (Pocket guardian)</b> Die SWSK des Wächters beträgt 7</p>
<p><b>Kreis: 03 Knochengest beschwören (Summon bone ghost)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: A 30 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 9 Wirkung: Beschwört Knochengest</p>	<p><b>Kreis: 03 Knochengest beschwören (Summon bone ghost)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: Co2 149 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 4 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 9 Wirkung: Beschwört Knochengest</p>
<p><b>Kreis: 03 Konservieren (Preserve)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: A 30 Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: Rang Tage Wirkschwierigkeit: 2 Wirkung: txt, Bewahrt Materie vor Beschädigung und Verwesung</p>	<p><b>Kreis: 03 Konservieren (Preserve)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: Co2 149 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: Rang Tage Wirkschwierigkeit: 2 Wirkung: txt, Bewahrt Materie vor Beschädigung und Verwesung.</p>
<p><b>Kreis: 03 Nachtbote (Dark messenger)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: A 29 Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Befördert eine Nachricht</p>	<p><b>Kreis: 03 Nachtbote (Dark messenger)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: Co2 149 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Befördert eine Nachricht Zauber wirkt nur nach Sonnenuntergang; 15 + Rang Worte.</p>
<p><b>Kreis: 03 Nebel der Angst (Fog of fear)</b> Opfer flieht außer Sichtweite, kann Nebel nicht noch mal betreten</p>	<p><b>Kreis: 03 Nebel der Angst (Fog of fear)</b> Opfer kann sich mit Furchtwiderstand wehren, Bei hervorragendem Widerstand kann Opfer in Nebel zurück</p>
<p><b>Kreis: 03 Packgeister (Pack bags)</b></p>	<p><b>Kreis: 03 Packgeister (Pack bags)</b> Die Geister packen so effizient wie möglich, wenn sie nicht alles schaffen.</p>
<p><b>Kreis: 03 Pfeil der Nacht (Arrow of night)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: A 29 Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: +8 Stufen auf Schadensproben</p>	<p><b>Kreis: 03 Pfeil der Nacht (Arrow of night)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: Co2 149 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: +8 Stufen auf Schadensproben Schütze erleidet 1 ÜAS, Pfeil wird zerstört. Talente wie Brandpfeil neutralisieren den Zauber.</p>
<p><b>Kreis: 03 Schattenverschmelzung (Shadow meld)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: A 30 Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk</p>	<p><b>Kreis: 03 Schattenverschmelzung (Shadow meld)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: Co2 149 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p>Wirkung: WI + 6 = Entdeckungs-MW</p> <p><b>Kreis: 03 Scheintod (Death trance)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: A 30  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 3 + Rang Stunden  Wirkung: txt, Ziel ist Scheintod</p>	<p>Wirkung: WI + 6 = Entdeckungs-MW</p> <p><b>Kreis: 03 Scheintod (Death trance)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: Co2 149  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 3 + Rang Stunden  Wirkung: txt, Ziel ist Scheintod  Ziel gibt kein Herzschlag, Atem oder ähnliches Lebenszeichen von sich.  Wirkung kann durch 2 Punkte Blutmagie auf 1 Jahr und 1 Tag verlängert werden.</p>
<p><b>Kreis: 03 Schmerzen (Pain)</b>  Opfer ist bewegungsunfähig, wenn es tatsächlich Schaden erleidet, bis Willenskraftprobe gegen 13 gelingt.</p>	<p><b>Kreis: 03 Schmerzen (Pain)</b>  Opfer ist bewegungsunfähig, wenn es tatsächlich Schaden erleidet (nach der mystischen Rüstung) bei der nächsten Initiative wird eine Willenskraftprobe gegen 10 gemacht, ob es der Paralyse entkommt.</p>
<p><b>Kreis: 03 Totenschädel (Death's head)</b></p>	<p><b>Kreis: 03 Totenschädel (Death's head)</b>  Furchtschwierigkeit: Willensstärkestufe + 5 des GB</p>
<p><b>Kreis: 04 Blut-Diener (Blood servitor)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:17 Buch: A 31  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: Rang Stunden  Wirkung: Erschafft Blut-Diener, 3 ÜAS</p>	<p><b>Kreis: 04 Blut-Diener (Blood servitor)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:17 Buch: Co2 150  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: Rang Stunden  Wirkung: Erschafft Blut-Diener, 3 ÜAS</p>
<p><b>Kreis: 04 Dunkler Spion (Dark spy)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: A 31  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkung: txt, Zauberer sieht durch die Augen eins fliegenden Nachtieres, dass er bereits kontrolliert hatte.</p>	<p><b>Kreis: 04 Dunkler Spion (Dark spy)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: Co2 150  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkung: txt, Zauberer sieht/hört durch die Sinne eins fliegenden Nachtieres, dass er bereits kontrolliert hatte.</p>
<p><b>Kreis: 04 Freund oder Feind (Friend or foe)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: A 31  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden  Wirkung: WI + 6</p>	<p><b>Kreis: 04 Freund oder Feind (Friend or foe)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: Co2 150  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden  Wirkung: WI + 6 = Anzweiflungs-MW, alle Kämpfer sehen aus wie der GB, 5 x Rang Charaktere sind betroffen.</p>
<p><b>Kreis: 04 Letzte Rettung (Last chance)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:17 Buch: A 31  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: +8 Stufen zur EHP</p>	<p><b>Kreis: 04 Letzte Rettung (Last chance)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:17 Buch: Co2 150  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: +8 Stufen zur EHP, txt</p>
<p><b>Kreis: 04 Mantel der Nachtflieger (Nightflyer's cloak)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:17 Buch: A 31  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 10 + Rang Minuten  Wirkung: Verwandelt den Zauberer in ein Nachtflieger</p>	<p><b>Kreis: 04 Mantel der Nachtflieger (Nightflyer's cloak)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:17 Buch: Co2 150  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 10 + Rang Minuten  Wirkung: Verwandelt den Zauberer in ein Nachtflieger</p>
<p><b>Kreis: 04 Sichtfenster (Viewpoint)</b>  unklar</p>	<p><b>Kreis: 04 Sichtfenster (Viewpoint)</b>  Durch das Fenster kann man Zauber wirken.</p>
<p><b>Kreis: 04 Skelett beleben (Animate skeleton)</b>  Niederschlag des Skeletts: 1W8</p>	<p><b>Kreis: 04 Skelett beleben (Animate skeleton)</b>  Niederschlag des Skeletts: Stufe 5</p>
<p><b>Kreis: 04 Todesvision (Visions of death)</b>  Zauber wird mit Willenskraft gegen 12 neutralisiert.</p>	<p><b>Kreis: 04 Todesvision (Visions of death)</b>  Furchtschwierigkeit: 11</p>
<p><b>Kreis: 05 Astrales Geflüster (Astral whisper)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 32  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten  Wirkung: WI + 8</p>	<p><b>Kreis: 05 Astrales Geflüster (Astral whisper)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 151  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten  Wirkung: WI + 8, Geräusche im Astralraum hören, 60 Schritte</p>
<p><b>Kreis: 05 Astrales Reittier (Astral mount)</b>  Fäden: 2 or 4 Webschwierigkeit: 11:17 Buch: A 32  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden  Wirkung: txt</p>	<p><b>Kreis: 05 Astrales Reittier (Astral mount)</b>  Fäden: 2 or 4 Webschwierigkeit: 11:17 Buch: Co2 150  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden  Wirkung: Beschwört astrales Reittier  Jeder Faden dauert 1 Stunde. 2 Fäden genügen für Pferd, Huttawa, Kues etc.  Mit 4 Fäden kann er eine Tundrabestie oder einen Greifen heraufbeschwören</p>
<p><b>Kreis: 05 Blenden (Blind)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:15 Buch: A 32  Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden  Wirkung: WI + 8</p>	<p><b>Kreis: 05 Blenden (Blind)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:15 Buch: Co2 151  Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden  Wirkung: WI + 8 von Wahrnehmungsattribut abziehen (beeinflusst nur Sicht). Bei jeder Aktion -5 Stufen Abzug. Willenskraftprobe gegen Ergebnis hebt Wirkung auf.</p>
<p><b>Kreis: 05 Dämonen spüren (Sense horror)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 33  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten  Wirkung: WI + 8</p>	<p><b>Kreis: 05 Dämonen spüren (Sense horror)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 151  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten  Wirkung: WI + 8, GB spürt Anwesenheit (auch von Konstrukten)</p>
<p><b>Kreis: 05 Dunkelheit modellieren (Sculpt darkness)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 32  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 4 + Rang Minuten  Wirkung: +4 Stufen zu Heimlichkeits-Proben</p>	<p><b>Kreis: 05 Dunkelheit modellieren (Sculpt darkness)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 151  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 4 + Rang Minuten  Wirkung: +4 Stufen zu Heimlichkeits-Proben  z.B. +4 Stufen um sich zu verstecken, oder Entdeckungs-MW um 4 erhöhen,</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

		+4 Stufen zu Schatten-/Dunkelheitszauber wie z.B. Schattenjäger (Shadow hunter) oder Ätherische Finsternis (Ethereal darkness)
<b>Kreis: 05</b>	<b>Geflüster durch die Nacht (Whisper through the night)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 34 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6	<b>Kreis: 05</b> <b>Geflüster durch die Nacht (Whisper through the night)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 152 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6, Tote Namensgeber befragen Geist muss Erfolgsgrad-Anzahl Fragen wahrheitsgemäß beantworten.
<b>Kreis: 03</b>	<b>Astralsinn (Disziplin) (astral sense (discipline))</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 05:15 Buch: M 129 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 10 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 t Wirkung: WI + 6, Präsenzen im Astralraum wahrnehmen	<b>Kreis: 05</b> <b>Geisterhafter Astralsinn (Nethermantic astral sense)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 05:15 Buch: Co2 151 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 10 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 t Wirkung: WI + 6, Präsenzen im Astralraum wahrnehmen Info: Im Buch nur Wirkschwierigkeit von 6 angegeben.
<b>Kreis: 05</b>	<b>Schattenjäger (Shadow hunter)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 33 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden Wirkschwierigkeit: 10 Wirkung: Beschwört Schattenjäger	<b>Kreis: 05</b> <b>Schattenjäger (Shadow hunter)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 152 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden Wirkschwierigkeit: 10 Wirkung: Beschwört Schattenjäger Kann Ziel verfolgen und aufspüren. Unfehlbar wenn GB eine Art von Fadengegenstand vom Ziel besitzt.
<b>Kreis: 05</b>	<b>Sternenschauer (Star shower)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 11:17 Buch: A 34 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 9, pR schützt, 10x10 Ellen	<b>Kreis: 05</b> <b>Sternenschauer (Star shower)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 11:17 Buch: Co2 152 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 9, pR schützt, 10x10 Schritte
<b>Kreis: 05</b>	<b>Tränen der Plage (Tears of the scourge)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: A 34 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 4	<b>Kreis: 05</b> <b>Tränen der Plage (Tears of the scourge)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: Co2 152 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 4, Rang Ziele Handlungsunfähig, txt Ziele können jede Runde WI-Probe gegen Ergebnis machen um sich zu befreien. Wird ein betroffenes Ziel angegriffen, erleidet der Angreifer den Effekt für einen Tag.
<b>Kreis: 05</b>	<b>Ununterbrochenes Gerede (Incessant talking)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 14:18 Buch: A 32 Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: txt, zwingt Ziel zu plappern	<b>Kreis: 05</b> <b>Ununterbrochenes Gerede (Incessant talking)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 14:18 Buch: Co2 151 Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: txt, zwingt Ziel zu plappern Ziel kann keine sozialen Talente / Fertigkeiten anwenden. Willenskraftprobe gg Spruchzaubereiergebnis stoppt Wirkung.
<b>Kreis: 06</b>	<b>Erholung (Recover)</b> Unklar	<b>Kreis: 06</b> <b>Erholung (Recover)</b> Der Zauber verbraucht eine Erholungsprobe des Ziels.
<b>Kreis: 06</b>	<b>Knochengänger (Bone walker)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 12:18 Buch: A 35 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 2 + Rang Tage Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: Erschafft Knochengänger	<b>Kreis: 06</b> <b>Knochengänger (Bone walker)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 12:18 Buch: Co2 153 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 2 + Rang Tage Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: Erschafft Knochengänger 1 Faden pro Tag. Neue Kommandos nur innerhalb 100 Schritte Reichweite. 3 Schadenspunkte verlängern die Wirkung auf 1 Jahr und 1 Tag.
<b>Kreis: 06</b>	<b>Knochenpuppe (Bone puppet)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 08:15 Buch: A 35 Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: 6 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 4	<b>Kreis: 06</b> <b>Knochenpuppe (Bone puppet)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 08:15 Buch: Co2 153 Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: 6 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 4, Bewegung kontrollieren, WI gg Erg befreit Ziel macht Bewegung wie GB. Attributstufen des Ziels sind gleich der Wirkungsstufe. Willenskraftprobe gegen das Ergebnis befreit Ziel aus der Kontrolle
<b>Kreis: 06</b>	<b>Staub zu Staub (Dust to dust)</b> Fäden: <b>div</b> Webschwierigkeit: 12:22 Buch: A 35 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 11	<b>Kreis: 06</b> <b>Staub zu Staub (Dust to dust)</b> Fäden: <b>3</b> Webschwierigkeit: 12:22 Buch: Co2 153 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 11 = Schaden, Zerstört Rang Untote, txt
<b>Kreis: 06</b>	<b>Üble Dämpfe (Foul vapors)</b>	<b>Kreis: 06</b> <b>Üble Dämpfe (Foul vapors)</b> Dieser Zauber verursacht Astrale Verschmutzung
<b>Kreis: 06</b>	<b>Wand der Dunkelheit (Wall of darkness)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 12:19 Buch: A 36 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: WI + 6	<b>Kreis: 06</b> <b>Wand der Dunkelheit (Wall of darkness)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 12:19 Buch: Co2 153 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: WI + 6 gg Angriffswurf, verhindert Sichtkontakt Ist Wirkungswurf > Angriffswurf so schlägt Angriff fehl. Man kann nicht durch die Wand durchsehen => KWSK +3 für Angriffe durch die Wand hindurch. Wand kann ohne Schaden zu nehmen passiert werden. Rang Sektionen 10x10 Schritte.
<b>Kreis: 07</b>	<b>Astraler Schlund (Astral maw)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:17 Buch: A 36 Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 8 Wirkung: WI + 10	<b>Kreis: 07</b> <b>Astraler Schlund (Astral maw)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:17 Buch: Co2 154 Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 8 Wirkung: WI + 10 = Schadensstufe, Verschlungen möglich, txt

Earthdawn First Edition

vs.

Earthdawn Second Edition

	Beschwört ein gigantisches mit Fangzähnen und Tentakeln besetztes Maul, das Ziele in Reichweite des Zaubers angreift. Angriffsstufe entspricht der Spruchzaubereinstufe. 1 Angriff pro Runde. Beim außergewöhnlichen Erfolg wird Ziel (max. Trollgröße) verschluckt und erleidet jede Runde Schaden. Erfolgreiche Stärkeprobe gg Willenskraftstufe des GB befreit das Opfer. Stirbt ein gefangenes Ziel, so verschwindet es in den Astralraum. Verschluckte lebende Ziele werden nach Ende des Zaubers ausgespuckt. Das Maul hat Todes- und Verteidigungswerte wie der GB. Keine Bewusstlosigkeitsschwelle. GB muss sich voll auf den Zauber konzentrieren => Keine andere Handlung möglich.
<p><b>Kreis: 07 Astrales Leuchtf Feuer (Astral beacon)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: A 36                  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt</p>	<p><b>Kreis: 07 Astrales Leuchtf Feuer (Astral beacon)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: Co2 154                  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt, Ziel kann Dämonenmal bekommen                  Anwendung in zivilisierten Gegenden ist Exekutionsgrund.</p>
<p><b>Kreis: 07 Bankett von Dis (Banquet of Dis)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 36                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Tage                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Eliminiert Hunger und Müdigkeit</p>	<p><b>Kreis: 07 Bankett von Dis (Banquet of dis)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 154                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Tage                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Eliminiert Hunger und Müdigkeit                  Ziel kann durch Opfern von 1 EHP 1 Tag ohne Nahrung und Wasser auskommen. Ziel kann für 1 weitere EHP die Nacht ohne Schlaf verbringen.</p>
<p><b>Kreis: 07 Durch Schatten gehen (Step through shadow)</b>                  Fäden: <b>6</b> Webschwierigkeit: 12:24 Buch: A 38                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Erschafft eine astrale Passage</p>	<p><b>Kreis: 07 Durch Schatten gehen (Step through shadow)</b>                  Fäden: <b>3</b> Webschwierigkeit: 12:24 Buch: Co2 155                  Reichweite: <b>Selbst</b> Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt, Erschafft eine astrale Passage, 100 Schritte                  Da Reise durch Astralraum, ist GB allen Gefahren ausgesetzt. Wesen können materielle Ebene betreten. Bei verlassen des Astralraums ist Zauber beendet. GB ist nach Ablauf des Zaubers im Astralraum gefangen, wenn er nicht vorher geht.</p>
<p><b>Kreis: 07 Geister-Bolzen (Spirit bolt)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: A 37                  Reichweite: <b>60</b> Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 12, nur gg Dämonen und Geister</p>	<p><b>Kreis: 07 Geister-Bolzen (Spirit bolt)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: Co2 154                  Reichweite: <b>30</b> Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 12, nur gg Dämonen und Geister</p>
<p><b>Kreis: 07 Knochenpudding (Bone pudding)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 12:20 Buch: A 37                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Verursacht 6 Wunden, -6 Stufen bei GE &amp; ST</p>	<p><b>Kreis: 07 Knochenpudding (Bone pudding)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 12:20 Buch: Co2 154                  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Verursacht 6 Wunden, -6 Stufen bei GE &amp; ST                  Kein Schaden, nur Wunden. Schienbein-, Knie- und Ellenbogen-Knochen werden puddingartig und das Ziel fällt zu Boden. Bis die Wunden geheilt sind verliert das Opfer 6 Stufen sowohl bei Geschicklichkeit und Stärke. Nach 2-3 Stunden nehmen die Knochen normale Gestalt an, so dass die Wunden ab dann auf normalem Wege geheilt werden können.</p>
<p><b>Kreis: 07 Schadensabwälzung (Damage shift)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: A 37                  Reichweite: <b>Selbst</b> Wirkungsdauer: <b>1 Runde</b>                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Erlaubt dem GB erlittenen Schaden abzuwälzen</p>	<p><b>Kreis: 07 Schadensabwälzung (Damage shift)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: Co2 154                  Reichweite: <b>Selbst t</b> Wirkungsdauer: <b>3 Runden</b>                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt, erlaubt dem GB erlittenen Schaden abzuwälzen                  Nicht verwechseln mit Schadensübertragung. GB kann den in den folgenden 3 Runden erlittenen Schaden auf anderen Charakter abwälzen. Weder mR noch pR des Ziels schützen, aber der Schaden wird um die Rüstung des GB reduziert. Vor Abwälzung ist Spruchzaubereprobe gg Ziel nötig.</p>
<p><b>Kreis: 07 Stärke klauen (Steal strenght)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: A 38                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: 2/mWsk t                  Wirkung: <b>WI + 4</b></p>	<p><b>Kreis: 07 Stärke klauen (Steal strenght)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: Co2 155                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: 2/mWsk t                  Wirkung: <b>Stufe 7</b> = Anzahl übertragene Stärkeattributwerte, txt                  Würfelerggebnis wird beim Ziel vom Stärkeattribut abgezogen, wodurch sich seine Stärkestufe reduziert. Betrifft auch Talente und Schaden, die auf Stärke basieren. GB kann die Punkte entweder zu seinen Stärkeattributwerten hinzuaddieren oder sich pro Punkt von einem Schadenspunkt heilen. Nach Ablauf des Zaubers ist die Stärke wieder normal, geheilter Schaden bleibt geheilt.</p>
<p><b>Kreis: 07 Verdorren aufheben (Reserve withering)</b></p>	<p><b>Kreis: 07 Verdorren aufheben (Reserve withering)</b>                  Der Zauber verbraucht bei gelingen eine Erholungsprobe des Ziels</p>
<p><b>Kreis: 08 Besuch vom Tod (Visit death)</b>                  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 11:24 Buch: A 38                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Tage                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt, (1,2,3,4) Stufen Abzug bei Aktionen des Ziels</p>	<p><b>Kreis: 08 Besuch vom Tod (Visit death)</b>                  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 11:24 Buch: Co2 155                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Tage                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt, (2,4,6,8) Stufen Abzug bei Aktionen vom Ziel                  Jeder erreichte Erfolgsgrad erhöht Stufenabzug um 2.</p>
<p><b>Kreis: 08 Dahinschwinden (Wither away)</b>                  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: A 39                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Monate                  Wirkschwierigkeit: mWsk</p>	<p><b>Kreis: 08 Dahinschwinden (Wither away)</b>                  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: Co2 156                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Monate                  Wirkschwierigkeit: mWsk</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p>Wirkung: WI Pfund Gewichtsverlust, später auch Schaden, txt</p>	<p>Wirkung: WI Pfund Gewichtsverlust, später auch Schaden, txt Ziel verliert jeden Monat Würfelergbnis Pfund Gewicht, bis Zauber endet oder gebrochen wird oder das Ziel stirbt. Sinkt Gewicht unter ½ des Rassendurchschnitts erleidet Opfer -3 Stufen auf alle Aktionen. Fällt das Gewicht auf ¼, so erleidet es zudem Schaden in Höhe des Würfelergbnisses. Der Zauber kann nur durch Talente und Zauber gebrochen werden, die Flüche aufheben. Muss Ziel berühren.</p>
<p><b>Kreis: 08 Geisterklinge (Netherblade)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 14:17 Buch: A 38 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 6 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 8 gg Waffenschadensstufe, Waffe wird astral.</p>	<p><b>Kreis: 08 Geisterklinge (Netherblade)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 14:17 Buch: Co2 155 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 6 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 8 gg Waffenschadensstufe, Waffe wird astral. MWsk der Waffe oder des Trägers. Wirkungswurf gegen die Waffenschadensstufe (inkl. Stärke des Trägers). Bei Erfolg kann man mit Waffe Wesen im Astralraum angreifen, aber nicht mehr solche auf der physischen Ebene. Statt pR schützt im Astralraum logischerweise mR. Man benötigt Nahkampfwaffentalent/-fertigkeit und eine Möglichkeit in den Astralraum zu sehen (z.B. Astralsicht). Muss Waffe berühren.</p>
<p><b>Kreis: 08 Knochenwand (Wall of bones)</b> Fäden: 4 Webschwierigkeit: 14:21 Buch: A 39 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 7 Wirkung: Erschafft eine Wand aus Knochen</p>	<p><b>Kreis: 08 Knochenwand (Wall of bones)</b> Fäden: 4 Webschwierigkeit: 14:21 Buch: Co2 156 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 7 Wirkung: Erschafft eine Wand aus Knochen Die Wand ist 10 Schritte hoch und max. 100 Schritte lang. Jede 10x10 Schritt Ellen-Sektion hat kWsk 8 und Schadenskapazität von 5x Kreis des GB.</p>
<p><b>Kreis: 08 Kugel der Stille (Globe of silence)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 14:20 Buch: A 38 Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 2 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: WI + 8</p>	<p><b>Kreis: 08 Kugel der Stille (Globe of silence)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 14:20 Buch: Co2 155 Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 2 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: WI + 8 = MW, keine Geräusche in 20 Schritten Radius Verhindert alle Talente und Zauber die Sprache erfordern. Geräuschbasierte Talente wie Kampfgebrüll (Battle shout) und Gefühlsmelodie (Emotion song) können den Zauber neutralisieren, wenn ihr Ergebnis größer oder gleich dem Wirkungswurf ist.</p>
<p><b>Kreis: 09 Dunkles Schwert</b> Fäden: 6 Webschwierigkeit: 15:19 Buch: Ko 73</p>	<p><b>Kreis: 09 Dunkles Schwert</b> Zauber entfallen</p>
<p><b>Kreis: 09 Haut abziehen (Shift skin)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 17:18 Buch: Ko 73 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 4, Wenn Schaden in 1. Runde =&gt; +5 Wunden</p>	<p><b>Kreis: 09 Haut abziehen (Shift skin)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 17:18 Buch: Co2 156 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 4, Wenn Schaden in 1. Runde =&gt; +5 Wunden</p>
<p><b>Kreis: 09 Leben schaffen (Create falselife)</b> Fäden: div Webschwierigkeit: 21:26 Buch: Ko 74 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 7 + Rang Jahre Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Erschafft eine Lebensform</p>	<p><b>Kreis: 09 Leben schaffen (Create falselife)</b> Fäden: div Webschwierigkeit: 21:26 Buch: Co2 156 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 7 + Rang Jahre Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Erschafft eine Lebensform Kostet 100 Silber pro Tag an Material. 1 Faden pro Tag weben - dauert 1 Stunde. Jeder Faden bringt 1 Stufe zu: Attribut, Todesschwelle oder Talent. 1 zusätzlicher Faden macht Wesen stabil genug, um zu existieren.</p>
<p><b>Kreis: 09 Leere Welle (Void wave)</b> Fäden: 4 Webschwierigkeit: 15:22 Buch: A 40 Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 13</p>	<p><b>Kreis: 09 Leere Welle (Void wave)</b> Fäden: 4 Webschwierigkeit: 15:22 Buch: Co2 157 Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 13 Schaden, 10 x 100 Schritte 10 Schritte breite Welle gequälter Seelen rollt 100 Schritte weit. GB macht Spruchzaubereiprobe. Jedes getroffene Ziel erleidet Schaden in Höhe des Wirkungswurfes.</p>
<p><b>Kreis: 09 Mystisches Gefäß (Mystic vessel)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 15:23 Buch: A 39 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 10 = Entdeckungs-MW</p>	<p><b>Kreis: 09 Mystisches Gefäß (Mystic vessel)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 15:23 Buch: Co2 156 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 10 = Entdeckungs-MW Gegen unwillige Ziele benötigt GB guten Erfolg. Während Wirkung kann Ziel weder Talente noch Fähigkeiten anwenden. Er kann aber auch nicht als Adept oder Zauberer erkannt werden, wenn er astral betrachtet wird. Das Gefäß kann jedoch entdeckt werden, wenn ein Astralsicht-Test größer oder gleich dem Wirkungswurf ist. Spruch kann jederzeit beendet werden.</p>
<p><b>Kreis: 09 Stille Finsternis (Silent darkness)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 15:22 Buch: A 40 Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: WI + 8 = MW, -8 Stufen, kein Laut, keine Sicht</p>	<p><b>Kreis: 09 Stille Finsternis (Silent darkness)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 15:22 Buch: Co2 157 Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: WI + 8 = MW, -8 Stufen, kein Laut, keine Sicht. Kombiniert die Zauber Kugel der Stille (Globe of darkness) und Ätherische Finsternis (Etheral darkness). In 10 Schritten Radius ist alles dunkel und lautlos. Wesen können weder sehen, hören noch laute von sich geben und erleiden -8 Stufen auf alle Aktionen. Der GB ist komplett immun dagegen. Zauber und Talente die von Geräuschen oder Licht gebrauch machen können den Zauber brechen, wenn ihr Ergebnis dem Wirkungswurf mindestens entspricht.</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p><b>Kreis: 09 Wandelnder Toter (Walking dead)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 13:19 Buch: Ko 74  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Tage  Wirkung: WI = max. Attributwert, &lt;= als vor Tot, txt</p>	<p><b>Kreis: 09 Wandelnder Toter (Walking dead)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 13:19 Buch: Co2 157  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Tage  Wirkung: WI = max. Attributwert, &lt;= als vor Tot, txt</p>
<p><b>Kreis: 10 Astralschnitt (Astral slice)</b>  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 13:26 Buch: A 40  Reichweite: 80 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: WI + 15, kein Rüstungsschutz, Direkttreffer nötig</p>	<p><b>Kreis: 10 Astralschnitt (Astral slice)</b>  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 13:26 Buch: Co2 157  Reichweite: 80 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: WI + 15, kein Rüstungsschutz, Direkttreffer nötig  Angriff vom Astralraum aus. Zerschneidet Ziel von innen nach außen. Bei hervorragenden oder besseren Erfolg (Direkttreffer) wirkt der Spruch. Keinerlei Rüstung reduziert den Schaden. Neben den verursachten Schaden und Wunden erleidet das Ziel 5 zusätzliche Wunden.</p>
<p><b>Kreis: 10 Brüchige Struktur</b>  Fäden: 7 Webschwierigkeit: 14:23 Buch: Ko 74</p>	<p><b>Kreis: 10 Brüchige Struktur</b>  Zauber entfallen</p>
<p><b>Kreis: 10 Dämonenkarma anzapfen</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 18:20 Buch: Ko 75</p>	<p><b>Kreis: 10 Dämonenkarma anzapfen</b>  Zauber entfallen</p>
<p><b>Kreis: 10 Geistersturm (Spirit tempest)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 16:23 Buch: A 40  Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden  Wirkung: WI + 5, Beschwört (2,4,6,8) Erfolgsgrad Geister, mR</p>	<p><b>Kreis: 10 Geistersturm (Spirit tempest)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 16:23 Buch: Co2 158  Reichweite: 25 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden  Wirkung: WI + 5, Beschwört (2,4,6,8) Erfolgsgrad Geister, mR  Anzahl Geister ist von Erfolgsgrad abhängig. Geister greifen alles im Bereich von 10x10 Schritten an (auch den GB, wenn er den Zauber zu nah bei sich gewirkt hat). Geister fliegen durch die Körper hindurch, daher schützt mystische Rüstung. Die Geister können normal angegriffen und gebannt werden.</p>
<p><b>Kreis: 10 Leichen beleben (Animate dead)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 10:15 Buch: M 130  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Tage  Wirkung: Erschafft Kadavernmenschen, Kontrolle bis 500 Schritte</p>	<p><b>Kreis: 10 Leichen beleben (Animate dead)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 10:15 Buch: Co2 157  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Tage  Wirkung: Erschafft Kadavernmenschen, Kontrolle bis 500 Schritte</p>
<p><b>Kreis: 10 Schadensübertragung (Damage transfer)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 14:19 Buch: Ko 76  Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: WI + 10 = max. übertragene Schadensmenge, mR</p>	<p><b>Kreis: 10 Schadensübertragung (Damage transfer)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 14:19 Buch: Co2 157  Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: WI + 10 = max. übertr. Schaden, max. Runde, mR</p>
<p><b>Kreis: 10 Seelenfalle (Soul trap)</b>  Fäden: 6 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: A 40  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden  Wirkung: Hält die Seele im Körper des <b>toten Ziels</b>  Hält die Seele eines verstorbenen Ziels in seinem bzw. ihrem Körper gefangen</p>	<p><b>Kreis: 10 Seelenfalle (Soul trap)</b>  Fäden: 6 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: Co2 158  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden  Wirkung: txt, Hält die Seele im Körper des <b>toten Namensgebers</b>  Hält die Seele eines Namensgebers in seinem bzw. ihrem toten Körper gefangen, so dass mehr Zeit bleibt den Charakter wiederzubeleben. So kann z.B. Letzte Rettung auch erst nach einigen Stunden angewendet werden. Wirkt nur, wenn Ziel erst innerhalb von Rang Stunden gestorben ist.</p>
<p><b>Kreis: 10 Starke Struktur</b>  Fäden: 6 Webschwierigkeit: 18:23 Buch: Ko 76</p>	<p><b>Kreis: 10 Starke Struktur</b>  Zauber entfallen</p>
<p><b>Kreis: 09 Talentblockade (Talent shredder)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 17:19 Buch: Ko 74  Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 1Runde  Wirkung: WI gg Talentstufe, EHP hebt Wirkung auf</p>	<p><b>Kreis: 10 Talentblockade (Talent shredder)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 17:19 Buch: Co2 158  Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 1Runde  Wirkung: WI gg Talentstufe, EHP (<b>min. 4</b>) hebt Wirkung auf</p>
<p><b>Kreis: 12 Unmensen herstellen (Forge falsemen)</b>  Fäden: 7 Webschwierigkeit: 20:29 Buch: A 41  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Jahre  Wirkung: Erschafft Unmensen</p>	<p><b>Kreis: 11 Unmensen herstellen (Forge falsemen)</b>  Fäden: 7 Webschwierigkeit: 20:29 Buch: Co2 159  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Jahre  Wirkung: Erschafft Unmensen  Unmensen = lebende Statuen aus Stroh, Wachs, Stein und Stahl. GB muss zuvor eine Statue formen, worauf er den Spruch wirkt. Jeder Faden benötigt 1 Monat. Er kann mehrere Statuen gleichzeitig zum Leben erwecken. Die Wirkschwierigkeit erhöht sich um 1 je weitere Statue. Der einzig bekannte Ort, wo der Spruch gefunden werden kann, ist in alten Grimoires in Parlainth. Mit unter gut bewacht.</p>
<p><b>Kreis: 11 Unnatürliches Leben (Unnatural life)</b>  Fäden: 7 Webschwierigkeit: 19:25 Buch: A 41  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Jahre  Wirkung: txt, Haucht Körper unnatürliches Leben ein</p>	<p><b>Kreis: 11 Unnatürliches Leben (Unnatural life)</b>  Fäden: 7 Webschwierigkeit: 19:25 Buch: Co2 159  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Jahre  Wirkung: txt, Haucht Körper unnatürliches Leben ein</p>
<p><b>Kreis: 12 Emotionen pervertieren (Pervert emotion)</b>  Fäden: 10 Webschwierigkeit: 23:29 Buch: A 42  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Tage  Wirkung: txt</p>	<p><b>Kreis: 12 Emotionen pervertieren (Pervert emotion)</b>  Fäden: 10 Webschwierigkeit: 23:29 Buch: Co2 159  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Tage  Wirkung: txt  Stärke der Wirkung ist vom Erfolgsgrad abhängig. Das Ziel erinnert sich an alles was während der Wirkung passiert ist, wenn der Zauber endet. Mehrfache Verwendung bei einem Ziel kann es geisteskrank machen.</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p><b>Kreis: 11    Leben verändern (Alter life)</b>  Fäden: div    Webschwierigkeit: 21:26    Buch: M 129  Reichweite: <b>Kontakt</b>    Wirkungsdauer: 7 + Rang Jahre  Wirkung: mWsk  Wirkung: Verändert eine Lebensform</p>	<p><b>Kreis: 12    Leben verändern (Alter life)</b>  Fäden: div    Webschwierigkeit: 21:26    Buch: Co2 159  Reichweite: <b>1 Schritt</b>    Wirkungsdauer: 7 + Rang Jahre  Wirkung: mWsk  Wirkung: Verändert die Struktur einer Lebensform</p>
<p><b>Kreis: 11    Struktur sprengen (Shatter pattern)</b>  Fäden: 7 t    Webschwierigkeit: mW:23    Buch: M 131  Reichweite: <b>Kontakt</b>    Wirkungsdauer: variabel  Wirkung: mWsk  Wirkung: WI + 15</p>	<p><b>Kreis: 12    Struktur sprengen (Shatter pattern)</b>  Fäden: 7    Webschwierigkeit: mW:23    Buch: Co2 159  Reichweite: <b>1 Schritt</b>    Wirkungsdauer: variabel  Wirkung: mWsk  Wirkung: WI + 15</p>
<p><b>Kreis: 13    Dämonenmal entfernen (Erase horror mark)</b>  Fäden: 6    Webschwierigkeit: 17:22    Buch: A 42  Reichweite: <b>Kontakt</b>    Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: mWsk t  Wirkung: Entfernt Dämonenmal (1 Versuch)</p>	<p><b>Kreis: 13    Dämonenmal entfernen (Erase horror mark)</b>  Fäden: 6    Webschwierigkeit: 17:22    Buch: Co2 160  Reichweite: <b>1 Schritt</b>    Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: mWsk t  Wirkung: Entfernt Dämonenmal (1 Versuch)  GB muss Dämonenmal bereits entdeckt haben und vom Ziel einen persönlichen Gegenstand mit magischer Struktur besitzen. Jeder Faden dauert 1 Stunde. Dämon macht eine Dämonenmal-Probe gg die Spruchzaubereprobe. Bei Erfolg bemerkt der Dämon die Entfernung und kann nach Spielleiterentscheidung reagieren. Der Zauber kann pro Dämonenmal nur einmal versucht werden.</p>
<p><b>Kreis: 13    Ewige Jugend (Eternal youth)</b>  Fäden: 6    Webschwierigkeit: 17:31    Buch: A 42  Reichweite: Selbst    Wirkungsdauer: Rang Jahre  Wirkung: 12  Wirkung: Stoppt Alterung</p>	<p><b>Kreis: 13    Ewige Jugend (Eternal youth)</b>  Fäden: 6    Webschwierigkeit: 17:31    Buch: Co2 160  Reichweite: Selbst    Wirkungsdauer: Rang Jahre  Wirkung: 12  Wirkung: Stoppt Alterung  Fadenweben dauert 1 Stunde pro Faden. Verursacht 1 permanenten Schadenspunkt je Faden. GBs verwenden daher oft Blutmagie anstatt. Bei Erfolg altert GB während der Wirkungsdauer nicht. Schlägt der Zauber einmal fehl, so sind alle vorherigen Anwendungen dieses Zaubers aufgehoben, was den sofortigen Tod bedeuten kann. Wird die natürliche Lebenserwartung hierbei übertroffen zerfällt der GB zu Staub.</p>
<p><b>Kreis: 14    Armee der Toten hervorrufen (Call forth the army of decay)</b>  Fäden: 8    Webschwierigkeit: 21:29    Buch: A 42  Reichweite: 5 Meilen r    Wirkungsdauer: Rang Tage  Wirkung: 10  Wirkung: Beschwört Kadavernmenschen</p>	<p><b>Kreis: 14    Armee der Toten hervorrufen (Call forth the army of decay)</b>  Fäden: 8    Webschwierigkeit: 21:29    Buch: Co2 160  Reichweite: 5 Meilen r    Wirkungsdauer: Rang Tage  Wirkung: 10  Wirkung: Beschwört Kadavernmenschen  Jeder Faden dauert 1 Stunde. Alle Namensgeber-Leichen innerhalb des 5-Meilen Radius werden zu Kadavernmenschen und stehen unter der Kontrolle des GB.</p>
<p><b>Kreis: 15    Geistermal (Nethermark)</b>  Neuer Zauberspruch</p>	<p><b>Kreis: 15    Geistermal (Nethermark)</b>  Fäden: 1    Webschwierigkeit: 16:24    Buch: Co2 160  Reichweite: 100 Schritte    Wirkungsdauer: 1 Jahr und 1 Tag  Wirkung: mWsk  Wirkung: txt, Geistermal wie Dämonenmal  Keinerlei Rüstung schützt das Ziel. Bei Proben, die auf einem Erfolgsgrad beruhen um die Wirkung zu bestimmen, behandle die Probe als außergewöhnlichen Erfolg. Der GB kann Zauber, Talente und andere Kräfte gegen das Ziel anwenden, sofern es sich innerhalb von 1001 Meilen aufhält. Der MW um das Geistermal zu entdecken beträgt mWsk des Ziels + die Willensstärkestufe des GB. Das Geistermal kann durch den Zauber Dämonenmal entfernen (Erase horror mark) entfernt werden. GB haben großen Spaß daran diesen Zauber gegen Dämonen und deren Gefolge einzusetzen. Falls ein GB ein dämonenmarkiertes Oper oder Konstrukt markiert, kann er versuchen den Dämon über dessen eigene Verbindung Selbst zu markieren. Der Dämon kann das Geistermal mit einer Wahrnehmungsprobe gegen die mWsk des GB bei einem hervorragenden Erfolg entdecken. Diese Markierung kann unabhängig der Entfernung erfolgen. So lange wie der Günstling des Dämonen sich im 1001 Meilen Radius befindet, kann der GB den Dämonen angreifen, unabhängig von dessen Aufenthaltsort. Normalerweise zerstören Dämonen derart markierte Günstlinge sofort, bevor sie einen Angriff riskieren.</p>

## Zauber für Illusionisten

<p><b>Kreis: 01 Abbild versetzen (Displace image)</b> Wirkung: Projiziert Abbild</p>	<p><b>Kreis: 01 Abbild versetzen (Displace image)</b> Wirkung: (Illu) Willensstärke +4 Projiziert Abbild in 3 Schritten Entfernung. Wofür die Wirkungsprobe gut ist, steht nicht im Text. Sie ist nicht Anzweiflungs-MW, da: Durchschauenssschwierigkeit: Attacke mit 15 reicht zum Durchschauen</p>
<p><b>Kreis: 01 Falsches Gesicht (Best face)</b> Wirkung: (Illu) Charisma + 5 Stufen, MW CH-Wert</p>	<p><b>Kreis: 01 Falsches Gesicht (Best face)</b> Wirkung: (Illu) Charisma + 5 Stufen, MW CH-Wert Durchschauenssschwierigkeit: Charismawert. Bei misslungenem Charismatest wurde der Zauber für diese Person durchschaut.</p>
<p><b>Kreis: 01 Gebrüll der Thundra (Bellow of the thundras)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:15 Buch: A 19 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: txt, Stimme des Ziels in 60 Schritt Entfernung hörbar</p>	<p><b>Kreis: 01 Gebrüll der Thundra (Bellow of the thundras)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:15 Buch: Co2 139 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: txt, Stimme des Ziels in 60 Schritt Entfernung hörbar Illusionisten verwenden den Zauber bei großen Versammlungen oder um einen Eindruck bei einer zerstreuten Situation zu machen.</p>
<p><b>Kreis: 01 Katzenaugen (Catseyes)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 05:10 Buch: A 19 Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Gewährt Nachtsicht</p>	<p><b>Kreis: 01 Katzenaugen (Catseyes)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 05:10 Buch: Co2 140 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Gewährt Nachtsicht</p>
<p><b>Kreis: 01 Lodernde Fäuste der Rage (Blazing fists of rage)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:16 Buch: A 19 Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 4 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: (Illu) WI + 5, mR schützt</p>	<p><b>Kreis: 01 Lodernde Fäuste der Rage (Blazing fists of rage)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:16 Buch: Co2 139 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 4 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: (Illu) WI + 5, mR schützt Ersetzt bei unbewaffnetem Angriff die Schadensprobe. Bei einer Wunde fungiert die Niederschlagsprobe als Anzweiflungsprobe, kostet aber keine ÜAS. Wurde der Zauber durchschaut, hat er auf das Opfer keinerlei Wirkung mehr.</p>
<p><b>Kreis: 01 Metalle tarnen (Disguise metal)</b> Wirkung: (Illu) Verändert Aussehen von Metall, MW 7</p>	<p><b>Kreis: 01 Metalle tarnen (Disguise metal)</b> Wirkung: (Illu) Verändert Aussehen von Metall, MW 7 Durchschauenssschwierigkeit: 7</p>
<p><b>Kreis: 01 Unsichtbare Stimmen (Unseen voices)</b> Wirkung: (Illu) Erschafft bis Rang Stimmen Nur Rang Stimmen</p>	<p><b>Kreis: 01 Unsichtbare Stimmen (Unseen voices)</b> Wirkung: (Illu) Willensstärke +5 Erschafft unsichtbare Stimmen, Wirkungsprobe ist Anzweiflungs-MW.</p>
<p><b>Kreis: 01 Wahre lodernde Fäuste der Rage (True blazing fists of rage)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:16 Buch: A 19 Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 4 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 2</p>	<p><b>Kreis: 01 Wahre lodernde Fäuste der Rage (True blazing fists of rage)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:16 Buch: Co2 140 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 4 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 2, bei Anzweiflungsversuch mR-Verlust Wie der Illusionszauber Lodernde Fäuste der Rage (Blazing fists of rage) nur schwächer. Jeder Versuch den Zauber anzuzweifeln führt automatisch zu einem Direkttreffer zusätzlich zu den normalen Folgen falscher Anzweiflung.</p>
<p><b>Kreis: 02 Desaster (Disaster)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 09:17 Buch: A 20 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk t Wirkung: (Illu) WI + 6 gg sWsk, Angriff aus toten Winkel</p>	<p><b>Kreis: 02 Desaster (Disaster)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 09:17 Buch: Co2 140 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk t Wirkung: (Illu) WI + 6 gg sWsk, Angriff aus toten Winkel Erschafft Illusion eines Desasters, das außerhalb der Sichtweite geschieht. Verwirrt Rang Charaktere. Erlaubt das Ziel aus dem „Toten Winkel“ anzugreifen. Für kämpfende Charaktere ist ein guter Erfolg nötig. Die sWsk von bereits abgelenkten oder kämpfenden Zielen ist um 4 Höher.</p>
<p><b>Kreis: 02 Harmloses Treiben (Innocent activity)</b> Wirkung: (Illu) Verschleiert wahre Aktivität</p>	<p><b>Kreis: 02 Harmloses Treiben (Innocent activity)</b> Wirkung: (Illu) Willensstärke + 5 Verschleiert Aktivität. Wirkungsprobe ist Anzweiflungs-MW.</p>
<p><b>Kreis: 02 Illusionärer Blitz (Ephemeral bolt)</b> Wirkung: (Illu) WI + 7 Bei einer Runde ist die Niederschlagsprobe die Durchschauensprobe</p>	<p><b>Kreis: 02 Illusionärer Blitz (Ephemeral bolt)</b> Wirkung: (Illu) WI + 7 Bei einer Wunde sollte der Spielleiter eine Anzweiflungsprobe machen.</p>
<p><b>Kreis: 02 Schatten entfernen (Remove shadow)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: A 20 Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: txt, entfernt Schatten und Reflektionen des Subjektes</p>	<p><b>Kreis: 02 Schatten entfernen (Remove shadow)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: Co2 141 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: txt, entfernt Schatten und Reflektionen des Subjektes Ziel wirft keinen Schatten und ist in Spiegeln etc. nicht zu sehen. Addiert 1 Stufe zu allen Proben, die das Ziel ablegt, um ungesehen zu bleiben oder sich zu verstecken und macht das Ziel immun gegen Zauber und Kräfte, die seinen Schatten oder seine Reflektion betreffen wie z.B. Schattenfessel (Shadow tether). Unglücklicherweise werden solche Charaktere oft als von Dämonen besessen betrachtet und entsprechend behandelt. Behandle Wahrnehmungsproben um den Charakter zu entdecken als Anzweiflungsprobe mit einem MW von 12.</p>



## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p><b>Kreis: 02 Schreckgestalt (Monstrous mantle)</b> Wirkung: <b>Verbessert Kampftüchtigkeit</b></p>	<p><b>Kreis: 02 Schreckgestalt (Monstrous mantle)</b> Wirkung: (Illu) <b>Willensstärke + 6</b> Durchschauensschwierigkeit: Ist vom Effekt abhängig. Je weniger der Illusionist von den Angriffsfähigkeiten der Kreatur weiß, desto leichter ist das Durchschauen der Illusion. Wirkungsprobe ist Anzweiflungs-MW.</p>
<p><b>Kreis: 01 Spaß mit Türen (Fun with doors)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 05:10 Buch: A 19 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: <b>mWsk t</b> Wirkung: (Illu) txt, erschafft, verändert Aussehen von Türen</p>	<p><b>Kreis: 02 Spaß mit Türen (Fun with doors)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 05:10 Buch: Co2 140 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: <b>2 mWsk</b> Wirkung: (Illu) txt, erschafft, verändert Aussehen von Türen Kann Position und Zustand ändern. Jeder Versuch die Tür zu öffnen oder zu berühren gilt als Anzweiflungsprobe. MW ist 10 ohne ÜAS. Erschaffene Illusionstüren können nicht größer sein als 10x10 Ellen und nicht passiert werden.</p>
<p><b>Kreis: 02 Unmöglicher Knoten (Impossible Knot)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: A 20 Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Tage Wirkschwierigkeit: 2 Wirkung: (Illu) WI + 4 = MW zum Lösen des Knotens</p>	<p><b>Kreis: 02 Unmöglicher Knoten (Impossible Knot)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: Co2 140 Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Tage Wirkschwierigkeit: 2 Wirkung: (Illu) WI + 4 = MW zum Lösen des Knotens Wirkungswurf zählt auch als Widerstandskraft gegen Versuche den Knoten zu zerschneiden oder zu zerstören.</p>
<p><b>Kreis: 02 Verschlüsseln (Encrypt)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:11 Buch: A 20 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk t Wirkung: (Illu) WI + 4 = Anzweiflungs-MW</p>	<p><b>Kreis: 02 Verschlüsseln (Encrypt)</b> Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:11 Buch: Co2 140 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk t Wirkung: (Illu) WI + 4 = Anzweiflungs-MW Anzweiflung mit Wahrnehmung oder Lesen/Schreiben Talent.</p>
<p><b>Kreis: 03 Blendendes Licht (Blinding Glare)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: A 21 Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 1-4 Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6 gg Wahrnehmungsstufe</p>	<p><b>Kreis: 03 Blendendes Licht (Blinding Glare)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: ED2 168 Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 1-4 Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6 gg Wahrnehmungsstufe Höchste mWsk innerhalb von 10 Ellen um den Blitz. Wirkungswurf mit Wahrnehmungsstufe der Ziele vergleichen. Jeder Erfolgsgrad blendet das Ziel für 1 Runde.</p>
<p><b>Kreis: 03 Blendendes Licht (Blinding glare)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: A 21 Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 1-4 Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6 gg Wahrnehmungsstufe</p>	<p><b>Kreis: 03 Blendendes Licht (Blinding glare)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: Co2 141 Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 1-4 Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6 gg Wahrnehmungsstufe Höchste mWsk innerhalb von 10 Ellen um den Blitz. Wirkungswurf mit Wahrnehmungsstufe der Ziele vergleichen. Jeder Erfolgsgrad blendet das Ziel für 1 Runde.</p>
<p><b>Kreis: 02 Du hast mich überzeugt (You got me)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: A 20 Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 6 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: (Illu) +6 Stufen zu Charisma</p>	<p><b>Kreis: 03 Du hast mich überzeugt (You got me)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:14 Buch: Co2 142 Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 6 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: 6 Wirkung: (Illu) +6 Stufen zu Charisma</p>
<p><b>Kreis: 03 Ersticken</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 07:18 Buch: ED1 189</p>	<p><b>Kreis: 03 Ersticken</b> Zauber entfallen</p>
<p><b>Kreis: 03 Falscher Boden (False floor)</b> Effektwurf wird zum Durchschauens-MW addiert</p>	<p><b>Kreis: 03 Falscher Boden (False floor)</b> Effektwurf ist der MW zum Anzweifeln, Nicht nur gegen Wahrnehmung auch gegen Fallen entdecken wirksam.</p>
<p><b>Kreis: 03 Gedankennebel (Mind fog)</b> Fäden: <b>1</b> Webschwierigkeit: 08:15 Buch: ED1 189 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: <b>Rang Runden</b> Wirkung: Willensstärke + <b>6</b></p>	<p><b>Kreis: 03 Gedankennebel (Mind fog)</b> Fäden: <b>2</b> Webschwierigkeit: 08:15 Buch: ED2 168 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: <b>3 Runden</b> Wirkung: Willensstärke + <b>3</b></p>
<p><b>Kreis: 03 Karmadämpfung (Dampen Karma)</b> Karmaergebnisse werden um 4 gesenkt</p>	<p><b>Kreis: 03 Karmadämpfung (Dampen Karma)</b> Karmaergebnisse werden um 4 gesenkt. Der eigene Karmawurf beim Wirken wird um 2 gesenkt.</p>
<p><b>Kreis: 03 Phantomkrieger (Phantom Warrior)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: A 21 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: (Illu) WI; txt, +3 kWsk, +3 Malus beim Gegner</p>	<p><b>Kreis: 03 Phantomkrieger (Phantom Warrior)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: Co2 141 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: (Illu) WI; txt, +3 kWsk, +3 Malus beim Gegner Erschafft 3 Bilder des Ziels innerhalb von 1 Schritt. Ziel erhält einen Bonus von 3 zur kWsk. Gegner erleiden einen Malus von 3 auf den Mindestwurf bei Hieb Ausweichen, Parade etc. Jede Probe gegen den Charakter ist als Anzweiflungsprobe zu sehen, aber ohne ÜAS. Jedes Bild muss separat angezweifelt werden. Reduziere für jedes erfolgreich angezweifelte Bild den Bonus und den Malus um 1.</p>
<p><b>Kreis: 03 Und dann wachte ich auf (And then I woke up)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:15 Buch: A 21 Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: +8 Stufen zu Wahrnehmung od. Untrüglicher Blick</p>	<p><b>Kreis: 03 Und dann wachte ich auf (And then I woke up)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:15 Buch: Co2 141 Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: +8 Stufen zu Wahrnehmung od. Untrüglicher Blick Stufenbonus bei Versuch Illusionen und Illusionsmagie in der folgenden Runde zu entdecken.</p>

**Earthdawn First Edition**

vs.

**Earthdawn Second Edition**

<p><b>Kreis: 03 Unmögliches Schloss (Impossible lock)</b> Wirkung: + W6 auf Durchschauen-MW</p>	<p><b>Kreis: 03 Unmögliches Schloss (Impossible lock)</b> Wirkung: (Illu) Willensstärke + 7 (Anzweiflungs-MW beim Schlossöffnen)</p>
<p><b>Kreis: 03 Unsichtbares sehen (See the unseen)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: A 21 Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: +8 Stufen zu Wahrnehmungsproben für Verborgenes</p>	<p><b>Kreis: 03 Unsichtbares sehen (See the unseen)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: Co2 141 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: +8 Stufen zu Wahrnehmungsproben für Verborgenes Der Spruch befähigt nicht Dinge zu sehen die normalerweise nicht zu sehen sind, wie z.B. Dämonen die im Astralraum lauern, es sei denn der Illusionist kann astral sehen.</p>
<p><b>Kreis: 03 Wildes Biest besänftigen (Soothe the savage beast)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: A 21 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Hypnotisiert ein einzelnes Tier</p>	<p><b>Kreis: 03 Wildes Biest besänftigen (Soothe the savage beast)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: Co2 141 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Hypnotisiert ein einzelnes Tier Wirk nur bei Nicht-Namensgebern. Das Tier wird aus keinem Grund angreifen, auch nicht aus Hunger oder Aggression. Wird das Tier von einem desorientierenden Zauber oder Talent beeinflusst während dieser Zauber wirkt, so wird „Wildes Biest besänftigen“ neutralisiert. Bei einem außergewöhnlichen Erfolg folgt das Tier dem Illusionisten für Rang Tage.</p>
<p><b>Kreis: 04 Albtraum der Vorhersage (Nightmare of foreboding)</b> Fäden: 5 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 23 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: Rang Tage Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: -8 auf Verwundungsschwelle</p>	<p><b>Kreis: 04 Albtraum der Vorhersage (Nightmare of foreboding)</b> Fäden: 5 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 143 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: Rang Tage Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: -8 zur Verwundungsschwelle Ziel muss Schlafen. Schaden des Ziels darf nicht über der Bewusstlosigkeitsschwelle liegen. Bei Erfolg wird die Verwundungsschwelle um 8 gesenkt bis zu einem Minimum von 2.</p>
<p><b>Kreis: 04 Aura (Aura)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:16 Buch: A 22 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 2, + Bonus zu Talenten und Zaubern für Infos</p>	<p><b>Kreis: 04 Aura (Aura)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:16 Buch: Co2 142 Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 2, + Bonus zu Talenten und Zaubern für Infos Macht astrale Aura physisch sichtbar. Jeder mit astralen Wahrnehmungsmöglichkeiten kann – ohne ÜAS oder den Gefahren des Astralsehens – Informationen über die Aura zu erlangen. Gibt +2 Stufen zu allen Talenten oder Zaubern (aber nicht Fertigkeiten) mit denen man Informationen über das Ziel erfahren kann. Ein hervorragender Erfolg gewährt diesen Bonus auch für astrale Wahrnehmungsproben. Bei einem außergewöhnlichen Erfolg beträgt der Bonus +4.</p>
<p><b>Kreis: 04 Blenden (Eyes have it)</b> Mehrere Gegner in einer Runde</p>	<p><b>Kreis: 04 Blenden (Eyes have it)</b> Pro Runde nur ein Gegner</p>
<p><b>Kreis: 04 Blutende Spitze (Bleeding edge)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: A 22 Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: +5 Stufen zum Waffenschaden</p>	<p><b>Kreis: 04 Blutende Spitze (Bleeding edge)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: Co2 142 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: +5 Stufen zum Waffenschaden mWsk des letzten Waffenführers der mit der Waffe Blut vergoss. Wurde mit der Waffe innerhalb der Nacht und dem Tag vor Anwendung des Zaubers Blut vergossen, so formt sich an dessen Spitze bzw. Schlagfläche ein Blutrinnsal. Trifft die Waffe ihren ursprünglichen Träger während sie blutet, so richtet sie zusätzlich +8 Stufen Schaden an.</p>
<p><b>Kreis: 04 Demaskieren (Unmask)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: A 23 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6, Offenbart wahre Gestalt des Ziels</p>	<p><b>Kreis: 04 Demaskieren (Unmask)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: Co2 143 Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6, Offenbart wahre Gestalt des Ziels Offenbart die wahre Gestalt des Ziels während der Wirkungsdauer. Wirkungsprobe gegen Neutralisationswert oder Stufe der Kraft, des Zaubers oder des Talents, das Verwendung fand die Erscheinung des Ziels zu verbergen. Der Zauber neutralisiert die ursprüngliche Wirkung nicht, sondern macht diese vorübergehend ineffektiv.</p>
<p><b>Kreis: 04 Gedächtnis löschen (Memory blank)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 23 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 4</p>	<p><b>Kreis: 04 Gedächtnis löschen (Memory blank)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 143 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 4 gg Willensstärkestufe Vergleich Wirkungswurf mit Willensstärkestufe des Ziels. Jeder Erfolgsgrad lässt das Ziel 1 Minute vergessen. Wirkung kann Ziel mitten im Satz oder mitten in einer Aktion treffen. Läuft die Wirkung aus, erinnert sich das Ziel an das, was er vergessen hatte. Gegen 2 Punkte Blutschaden kann die Wirkung auf 1 Jahr und 1 Tag verlängert werden. Der Schaden kann unabhängig von einer erfolgten Anzweiflungsprobe nicht vorher geheilt werden. Wurde die Wirkung verlängert, so kann das Ziel nur eine Anzahl Anzweiflungsproben pro Tag ablegen, die seiner Anzahl EHP gleicht.</p>
<p><b>Kreis: 04 Hunger (Hunger)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 22 Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: Rang Tage Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: (Illu) txt, Ziel hat Hunger oder ist Satt</p>	<p><b>Kreis: 04 Hunger (Hunger)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 142 Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: Rang Tage Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: (Illu) txt, Ziel hat Hunger oder ist Satt</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

	2 Wirkungen möglich: Ziel glaubt dass es hungrig ist oder es vergisst seinen Hunger. Bei Hunger erleidet das Ziel -1 Stufe auf alle Aktionen. Egal wie viel es isst, es bleibt hungrig. Bei Sättigung fühlt das Ziel keinen Hunger bis die Wirkung erlischt oder der Zauber angezweifelt wurde. Ist das Ziel einen länger als einen Tag nichts, so erleidet es -1 Stufen auf alle Aktionen. Für jeden weiteren Tag erhöht sich der Malus um 1 Stufe (z.B. -4 am fünften Tag). Zusätzlich erleidet das Ziel Schaden. Anzahl Tage ohne Essen = Schadensstufe. Dieser Schaden verursacht niemals eine Wunde.
<b>Kreis: 04 Kreis des Wohlbefindens (Circle of well being)</b> Wirkung: Willensstärke	<b>Kreis: 04 Kreis des Wohlbefindens (Circle of well being)</b> Wirkung: Willensstärke/ -kraft <span style="color: green;">der Zielperson</span>
<b>Kreis: 04 Pfeilhagel (Mult-Missile)</b> Durchschauens-MW: 19	<b>Kreis: 04 Pfeilhagel (Mult-Missile)</b> Durchschauens-MW: nicht angegeben
<b>Kreis: 04 Spuren verschleiern (Conceal tracks)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: A 22 Reichweite: <span style="color: red;">Kontakt</span> Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Verschleiert Spuren	<b>Kreis: 04 Spuren verschleiern (Conceal tracks)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: Co2 142 Reichweite: <span style="color: green;">1 Schritt</span> Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: Verschleiert Spuren Höchste mWsk. Verwischt magisch die Spuren gegen Versuche diesen zu folgen, z.B. mit dem „Magisches Spurenlesen (Tracking)“ Talent etc. Erhöhe den Mindestwurf für Entdeckungsproben um den Rang in Fadenweben. Verwischt Spuren von Rang Lebewesen. Verwischt zusätzlich die Spuren von einer Anzahl Wagen, Karren, oder anderen leblosen Objekten in Höhe des Halben Rangs in Spruchzauberei.
<b>Kreis: 04 Suggestive Stimme (Clarion call)</b> Mit hervorragendem Effektwurf auch gefährdende Aktionen	<b>Kreis: 04 Suggestive Stimme (Clarion call)</b> Keine gefährdende Aktionen
<b>Kreis: 05 Fleischfresser (Flesh eater)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 14:21 Buch: A 24 Reichweite: <span style="color: red;">Kontakt</span> Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: -2 Stufen auf alle Aktionen	<b>Kreis: 05 Fleischfresser (Flesh eater)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 14:21 Buch: Co2 144 Reichweite: <span style="color: green;">1 Schritt</span> Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: (Illu) -2 Stufen auf alle Aktionen, Stufe 4 Schaden Ziel erleidet den Schaden jede Runde, Rüstung schützt nicht. Jedes Mal wenn der Charakter Schaden erleidet, darf er eine Anzweiflungsprobe ablegen gegen den MW von 16 ohne ÜAS.
<b>Kreis: 05 Angenehme Visionen (Pleasant visions)</b> Wirkung: <span style="color: red;">Angenehme Visionen verhindern Aktion</span> Anzweifeln mit Willenskraftprobenergebnis + Schadenspunkte	<b>Kreis: 05 Angenehme Visionen (Pleasant visions)</b> Wirkung: <span style="color: green;">Willensstärke + 5</span> Anzweifeln mit Willensstärke, -kraft oder Wahrnehmung. Bei Schaden automatisch Anzweifeln mit Bonus in Höhe des Schadens. Wirkungsprobe ist Anzweiflungs-MW.
<b>Kreis: 05 Aufwachen (Awaken)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 23 Reichweite: <span style="color: red;">Kontakt</span> Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6, Bewusstlose Ziele aufwecken	<b>Kreis: 05 Aufwachen (Awaken)</b> Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 143 Reichweite: <span style="color: green;">1 Schritt</span> Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 6, Bewusstlose Ziele aufwecken Wirkungsprobe gegen Neutralisationswert des Zaubers oder mag. Fähigkeit, die das Ziel bewusstlos, schlafend, narkotisiert oder anders unbewusst lässt. Erfolg befreit Ziel aus der Bewusstlosigkeit. Wenn das Ziel die Bewusstlosigkeitsschwelle überschritten hatte, steht ihm sofort eine EHP mit einem 6-Stufen Bonus zu.
<b>Kreis: 05 Auge der Wahrheit (Eye of truth)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 24 Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: +10 Stufen auf Wahrnehmungsproben gg Illusionen	<b>Kreis: 05 Auge der Wahrheit (Eye of truth)</b> Fäden: 1 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 144 Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: +10 Stufen auf Wahrnehmungsproben gg Illusionen Illusionist erhält +10 Stufen zu allen Anzweiflungsproben, die während der Wirkung gegen Illusionen gemacht werden.
<b>Kreis: 05 Besseres Karma (Improve Karma)</b>	<b>Kreis: 05 Besseres Karma (Improve Karma)</b> Dieser Zauberspruch verursacht Astrale Verschmutzung
<b>Kreis: 05 Eingang und Ausgang (Enter and exit)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: A 24 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: txt, zeigt schnellsten & sichersten Weg hinaus/hinein	<b>Kreis: 05 Eingang und Ausgang (Enter and exit)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: Co2 144 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: txt, zeigt schnellsten & sichersten Weg hinaus/hinein Zauber zeigt nicht die Position von Fallen oder Wächtern, noch verrät es Passwörter oder dergleichen um hinein oder hinaus zu gelangen. Aber wenn es einen Weg gibt, ohne diese Dinge, so zeigt der Zauber dies. Der Zauber enthüllt auch versteckte Passagen, die der Illusionist möglicherweise anders nicht wahrgenommen hätte.
<b>Kreis: 05 Feuerwand (Wall of unfire)</b>	<b>Kreis: 05 Feuerwand (Wall of unfire)</b> Durchschauensschwierigkeit: 12
<b>Kreis: 05 Kleidung weg (Clothing gone)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: A 23 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 5 Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: <span style="color: red;">-4 Stufen aus alle Aktionen</span>	<b>Kreis: 05 Kleidung weg (Clothing gone)</b> Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: Co2 143 Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 5 Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: (Illu) <span style="color: green;">Stufenabzug auf alle Aktionen in Höhe des halben Rüstwertes</span> Illusion vollkommener Nacktheit. Ziel ist abgelenkt (evtl. beschämt), so dass er einen Abzug auf alle Aktionen erleidet in Höhe des halben Rüstwertes. Wird das Ziel getroffen, macht es sofort eine Anzweiflungsprobe ohne ÜAS zu erleiden. Der Anzweiflungsmindestwurf ist 13.

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p><b>Kreis: 05 Phantomfeuerball (Phantom fireball)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: A 25  Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: (Illu) WI + 8 Schaden</p>	<p><b>Kreis: 05 Phantomfeuerball (Phantom fireball)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: Co2 144  Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: (Illu) WI + 8 Schaden  Illusion eines Feuerballs. Fügt allen Charaktere innerhalb von 10 Schritten Schaden zu. Erleidet ein Ziel eine Wunde, so gilt seine Niederschlagsprobe als Anzweiflungsprobe.</p>
<p><b>Kreis: 05 Übereinkunft der Stille (Bond of silence)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 23  Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkung: WI + 4, verhindert direkte Aussprache</p>	<p><b>Kreis: 05 Übereinkunft der Stille (Bond of silence)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 143  Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkung: WI + 4, verhindert direkte Aussprache  Zauber verhindert, dass das Ziel direkt über ein spezifisches Thema, Ereignis oder Individuum redet. Wirkungswurf = MW für Willenskraftprobe, um direkt über das Verbotene zu sprechen.</p>
<p><b>Kreis: 05 Vertauschen (Switch)</b>  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:18 Buch: A 25  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkung: (Illu) Vertauscht die Erscheinung von Illusionist und Ziel</p>	<p><b>Kreis: 05 Vertauschen (Switch)</b>  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:18 Buch: Co2 144  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkung: (Illu) Vertauscht die Erscheinung von Illusionist und Ziel  Ziel kann mWsk nicht senken. Jede Probe gegen das Ziel oder den Illusionisten gilt als Anzweiflungsprobe mit einem MW von 16.</p>
<p><b>Kreis: 06 Astraler Schatten (Astral shadow)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 12:17 Buch: A 25  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten  Wirkung: WI + 4 = Entdeckungsmindestwurf</p>	<p><b>Kreis: 06 Astraler Schatten (Astral shadow)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 12:17 Buch: Co2 144  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten  Wirkung: WI + 4 = Entdeckungsmindestwurf  Macht Ziel im Astralraum schwerer zu entdecken. Wirkung ist MW um Ziel im Astralraum zu entdecken.</p>
<p><b>Kreis: 06 Gedächtnis schreiben (Memory scribe)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 12:19 Buch: A 25  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden  Wirkung: (Illu) WI + 6 gg Willensstärkestufe</p>	<p><b>Kreis: 06 Gedächtnis schreiben (Memory scribe)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 12:19 Buch: Co2 144  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden  Wirkung: (Illu) WI + 6 gg Willensstärkestufe  Verändert die Erinnerung an bestimmte Ereignisse, als sie wirklich abgelaufen sind. Jeder Erfolgsgrad verändert 1 Fakt dessen, was der Charakter erinnert. Anzweiflung ist möglich und kostet keinen ÜAS. Wirkung kann gegen 3 Blutschaden auf 1 Jahr und 1 Tag verlängert werden. Der Schaden kann unabhängig von einer erfolgten Anzweiflungsprobe nicht vorher geheilt werden. Wurde die Wirkung verlängert, so kann das Ziel nur eine Anzweiflungsprobe pro Tag ablegen.</p>
<p><b>Kreis: 06 Gestank (Stench)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 12:22 Buch: A 26  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden  Wirkung: (Illu) WI + 6 = WI-MW</p>	<p><b>Kreis: 06 Gestank (Stench)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 12:22 Buch: Co2 145  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden  Wirkung: (Illu) WI + 2 = WI-MW  Höchste mWsk in 10x10 Ellen Bereich. Bei Erfolg sind die Ziele Handlungsunfähig und können nur den Bereich verlassen. Die Wirkungsprobe ist der MW für Willenskraftproben, um irgendwelche Aktionen durchzuführen. Solch ein Test gilt als Anzweiflungsprobe.</p>
<p><b>Kreis: 06 Illusionäre Projektile (Illusory missiles)</b></p>	<p><b>Kreis: 06 Illusionäre Projektile (Illusory missiles)</b>  Durchschauensschwierigkeit: 10</p>
<p><b>Kreis: 03 Astralsinn (Disziplin) (astral sense (discipline))</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 05:15 Buch: M 129  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 10 + Rang Minuten  Wirkung: WI + 6, Präsenzen im Astralraum wahrnehmen</p>	<p><b>Kreis: 06 Illusionärer Astralsinn (Illusionist's astral sense)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 05:15 Buch: Co2 144  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 10 + Rang Minuten  Wirkung: WI + 6, Präsenzen im Astralraum wahrnehmen  Info: Im Buch fehlt die Angabe WI+6, Wirkschwierigkeit dort nur 6.</p>
<p><b>Kreis: 07 Betrunkenes Wanken (Drunken stagger)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: A 26  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Tage  Wirkung: txt, (1,2,3,4) Stufen Abzug auf alle Aktionen</p>	<p><b>Kreis: 07 Betrunkenes Wanken (Drunken stagger)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: Co2 145  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Tage  Wirkung: txt, (1,2,3,4) Stufen Abzug auf alle Aktionen  Jeder Erfolgsgrad bedingt einen Stufenabzug von 1.</p>
<p><b>Kreis: 07 Falsche Verzauberung (False enchantment)</b>  Wirkung: +W8 auf Durchschauen-MW</p>	<p><b>Kreis: 07 Falsche Verzauberung (False enchantment)</b>  Wirkung: Willensstärke + 5 = Durchschauen-MW</p>
<p><b>Kreis: 07 Gebrabbel (Twisted tongues)</b>  Wirkung: Verstümmelt Sprache</p>	<p><b>Kreis: 07 Gebrabbel (Twisted tongues)</b>  Wirkung: Willensstärke +5, verstümmelt Sprache</p>
<p><b>Kreis: 07 Rebelliges Körperteil (Rebel limb)</b>  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 10 + Rang Runden  Anzweiflungsproben werden mit Malus von -3 belegt, wenn das eigene Körperteil ihn angreift</p>	<p><b>Kreis: 07 Rebelliges Körperteil (Rebel limb)</b>  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 4 + Rang Runden  Anzweiflungsproben unmodifiziert.</p>
<p><b>Kreis: 07 Stampede (Stampede)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 12:17 Buch: A 26  Reichweite: 120 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Runden  Wirkung: -2 Stufen auf alle Aktionen</p>	<p><b>Kreis: 07 Stampede (Stampede)</b>  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 12:17 Buch: Co2 145  Reichweite: 120 Schritte Wirkungsdauer: 1 + Rang Runden  Wirkung: (Illu) -2 Stufen auf alle Aktionen + txt  Rang x 2 Kreaturen können bezaubert werden. Höchste mWsk. Schlägt ein</p>

**Earthdawn First Edition**

vs.

**Earthdawn Second Edition**

	<p>Anzweiflungsversuch fehl, so wird das Ziel niedergeschlagen. Der Anzweiflungs-MW beträgt Willensstärkestufe + Rang in Fadenweben jeweils des Illusionisten.</p>
<p><b>Kreis: 07 Traumsicht (Dream sight)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: A 26                  Reichweite: 1 Meile Wirkungsdauer: 8 + Rang Minuten                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 8 gg Willensstärkestufe</p>	<p><b>Kreis: 07 Traumsicht (Dream sight)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: Co2 145                  Reichweite: 1 Meile Wirkungsdauer: 8 + Rang Minuten                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 8 gg Willensstärkestufe                  Ritualzauber, benötigt Gegenstand vom Ziel. Jeder Faden dauert 1 Stunde und das Ziel muss schlafen, wenn der Spruch gewirkt wird. Bei Erfolg sieht der Illusionist in die Träume des Charakters und erfährt so etwas über die Wesenszüge (siehe Grundbuch), Geheimnisse, Hoffnungen und Ängste des Ziels.</p>
<p><b>Kreis: 07 Umkehrung der Passion (Reversal of Passion)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: A 26                  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 8 = MW für Willenskraftproben</p>	<p><b>Kreis: 07 Umkehrung der Passion (Reversal of Passion)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: Co2 145                  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 8 = MW für Willenskraftproben                  Bei Erfolg empfindet das Ziel das Gegenteil dessen was er zunächst empfunden hatte. Hass wird zu Liebe, Gier zu Großzügigkeit usw. Das Ziel handelt entsprechend. Der Wirkungswurf ist der MW für Willenskraftproben. Jede Runde möglich den Zauber zu brechen. Questoren können ihren Rang in Questor zu ihrer Willenskraftstufe hinzuaddieren.</p>
<p><b>Kreis: 07 Zeit verfliegt (Time flies)</b>                  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 10:23 Buch: A 26                  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: Rang Stunden                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: (Illu) WI + 3 gg mWsk</p>	<p><b>Kreis: 07 Zeit verfliegt (Time flies)</b>                  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 10:23 Buch: Co2 145                  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: Rang Stunden                  Wirkchwierigkeit: 2                  Wirkung: (Illu) WI + 3 gg mWsk                  Zauber verändert die Wahrnehmung der Zeit innerhalb der Reichweite von jedem, dessen mWsk niedriger oder gleich hoch ist wie die Wirkungsprobe. Zum Zeitpunkt des Wirkens legt der Illusionist fest, ob die Zeit schneller oder langsamer zu laufen scheint, sowie das Ausmaß bis Faktor 10 der Wirkung. Zeit verfliegt ändert nur die Wahrnehmung des Ziels und hat keinen Effekt auf die Wirkungsdauer von Zaubern, Talenten oder EHP. Falls ein betroffener Charakter bemerkt, dass diese Wirkungsdauern unnormal scheinen, darf er eine Wahrnehmungsprobe machen. Behandle dies als Anzweiflungsprobe ohne ÜAS. Der Spruch ist komplett neutralisiert, wenn alle Charaktere den Spruch erfolgreich angezweifelt haben.</p>
<p><b>Kreis: 08 Astraler Alptraum (Astral nightmare)</b>                  unklar, Opfer bekommt keinen Bonus.</p>	<p><b>Kreis: 08 Astraler Alptraum (Astral nightmare)</b>                  Opfer muss nur in Reichweite, nicht in Sichtweite bleiben, und bekommt +5 zum Anzweifeln, wenn sie noch nie den Astralraum gesehen haben.</p>
<p><b>Kreis: 08 Dimensionstor (Other place)</b></p>	<p><b>Kreis: 08 Dimensionstor (Other place)</b>                  Durchschauensschwierigkeit: 14</p>
<p><b>Kreis: 08 Gestalttausch (Form exchange)</b>                  Durchschauens-MW abhängig vom Kreis</p>	<p><b>Kreis: 08 Gestalttausch (Form exchange)</b>                  Durchschauensschwierigkeit: höchste Attributstufe</p>
<p><b>Kreis: 08 Illusionärer Zauber (Illusory Spell)</b>                  Fäden: 2+ Webschwierigkeit: 14+:24 Buch: A 27                  Reichweite: 120 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 12</p>	<p><b>Kreis: 08 Illusionärer Zauber (Illusory Spell)</b>                  Fäden: 2+ Webschwierigkeit: 14+:24 Buch: ED2 173                  Reichweite: 120 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: (Illu) WI + 12                  Imitiert die Effekte von Angriffszaubern anderer Zauberer. Nur Zauber von Kreis 1-8 können von Illusionärer Zauber dupliziert werden. Der Zauber hat die gleichen Werte wie der original Zauber mit folgenden Ausnahmen: 1. Der Zauber ist eine Illusion und kann angezweifelt werden. Wenn eine Niederschlags- oder Willenkraftprobe erforderlich ist, gilt eine solche Probe zusätzlich als Anzweiflungsprobe (ohne ÜAS). 2. hält der Spruch nur 1 Runde, unabhängig von der Wirkungsdauer des Originalzaubers. 3. muss der Illusionist mindestens 2 Fäden weben oder so viele wie der Spruch erfordert (was immer höher ist). Dies gilt auch für die Webmindestwürfe (der höhere Wert zählt). Der Illusionäre Zauber imitiert den ursprünglichen Schaden oder Willensstärke +12 Schaden, je nach dem welcher Wert niedriger ist. Anzweiflungs-MW 14. Charaktere bekommen Bonus auf Anzweiflungsprobe in Höhe des Kreises des nachgemachten Zaubers.</p>
<p><b>Kreis: 08 Illusionärer Zauber (Illusory Spell)</b>                  Fäden: 2+ Webschwierigkeit: 14+:24 Buch: A 27                  Reichweite: 120 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 12</p>	<p><b>Kreis: 08 Illusionärer Zauber (Illusory Spell)</b>                  Fäden: 2+ Webschwierigkeit: 14+:24 Buch: Co2 146                  Reichweite: 120 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: (Illu) WI + 12                  Imitiert die Effekte von Angriffszaubern anderer Zauberer. Nur Zauber von Kreis 1-8 können von Illusionärer Zauber dupliziert werden. Der Zauber hat die gleichen Werte wie der original Zauber mit folgenden Ausnahmen: 1. Der Zauber ist eine Illusion und kann angezweifelt werden. Wenn eine Niederschlags- oder Willenkraftprobe erforderlich ist, gilt eine solche Probe zusätzlich als Anzweiflungsprobe (ohne ÜAS). 2. hält der Spruch nur 1 Runde, unabhängig von der Wirkungsdauer des Originalzaubers. 3. muss der Illusionist mindestens 2 Fäden weben oder so viele wie der Spruch erfordert (was immer höher ist). Dies gilt auch für die Webmindestwürfe (der höhere Wert zählt). Der Illusionäre Zauber imitiert den ursprünglichen Schaden oder Willensstärke +12 Schaden, je nach dem welcher Wert niedriger ist. Anzweiflungs-MW 14. Charaktere bekommen Bonus auf</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p><b>Kreis: 08</b>    <b>Monsterscheinung (Leaping lizards)</b> Alle Proben gegen die Monster sind Durchschauensproben</p>	<p>Anzweiflungsprobe in Höhe des Kreises des nachgemachten Zaubers.</p> <p><b>Kreis: 08</b>    <b>Monsterscheinung (Leaping lizards)</b> Alle Proben gegen die Monster sind Anzweiflungsproben, die keine Überanstrengung kosten.</p>
<p><b>Kreis: 08</b>    <b>Schattenzauber (Shadow spell)</b> Fäden: 2    Webschwierigkeit: 14:21    Buch: A 27 Reichweite: 60 Schritte    Wirkungsdauer: 1 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 12 = Abzug von Zauberwirkung des Gegners</p>	<p><b>Kreis: 08</b>    <b>Schattenzauber (Shadow spell)</b> Fäden: 2    Webschwierigkeit: 14:21    Buch: Co2 146 Reichweite: 60 Schritte    Wirkungsdauer: 1 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 12 = Abzug von Zauberwirkung des Gegners Reduziert Effekte anderer Zaubersprüche. Das Wirkungsergebnis wird vom Ergebnis von Zaubern des Ziels reduziert. Wird der Effekt auf Null oder weniger reduziert ist der Zauber nur ein Schatten seiner Selbst und völlig harmlos. Für jede Runde wo der Schattenzauber wirkt, kann das Ziel eine Willensstärkeprobe gegen den Wirkungswurf ablegen, um den Zauber zu neutralisieren. Schattenzauber beeinflusst weder Talente, Kreaturenkräfte, oder jede Form der Magie die anders ist als Spruchzauberei.</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Donnernde Wände (Thundering walls)</b> Fäden: 3    Webschwierigkeit: 15:21    Buch: Ko 76 Reichweite: 75 Schritte    Wirkungsdauer: 7 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 2 Wirkung: (Illu, Angst) WI + 9, Donner oder Blitz, mR schützt</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Donnernde Wände (Thundering walls)</b> Fäden: 3    Webschwierigkeit: 15:21    Buch: Co2 147 Reichweite: 75 Schritte    Wirkungsdauer: 7 + Rang Runden Wirkschwierigkeit: 2 Wirkung: (Illu, Angst) WI + 9, Donner oder Blitz, mR schützt unverändert</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Einer aus der Menge (One of the crowd)</b> Fäden: 5    Webschwierigkeit: 14:21    Buch: Ko 76 Reichweite: 15 Schritte    Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: (Illu) WI + 10 gg mWsk</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Einer aus der Menge (One of the crowd)</b> Fäden: 5    Webschwierigkeit: 14:21    Buch: Co2 146 Reichweite: 15 Schritte    Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: (Illu) WI + 10 gg mWsk unverändert</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Ekel</b> Fäden: 4    Webschwierigkeit: 15:21    Buch: Ko 76</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Ekel</b> Zauber entfallen</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Schnitter Tod (Grim reaper)</b> Fäden: 5    Webschwierigkeit: 13:21    Buch: Ko 77 Reichweite: <b>Kontakt</b>    Wirkungsdauer: 10 x Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 13 Keine Angaben über Dauer der Flucht.</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Schnitter Tod (Grim reaper)</b> Fäden: 5    Webschwierigkeit: 13:21    Buch: Co2 146 Reichweite: <b>1 Schritt</b>    Wirkungsdauer: 10 x Rang Minuten Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: <b>(Illu, Angst)</b> WI + 13 Bei Erfolg werden Beobachter jeden Kontakt vermeiden und möglichst fliehen. Sobald ihnen eine Erfolgreiche Angstwiderstandsprobe geglückt ist, können sie aufhören zu fliehen.</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Wände verschieben (Shift walls)</b> Fäden: 5    Webschwierigkeit: 15:21    Buch: Ko 77 Reichweite: <b>15 Schritte</b>    Wirkungsdauer: <b>3 + Rang Stunden</b> Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: <b>WI + 9</b> = Anzahl verschiebbarer Wandabschnitte</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Wände verschieben (Shift walls)</b> Fäden: 5    Webschwierigkeit: 15:21    Buch: Co2 146 Reichweite: <b>1 Schritt</b>    Wirkungsdauer: <b>1 + Rang Minuten</b> Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: <b>WI + 13</b> = Anzahl verschiebbarer Wandabschnitte unverändert</p>
<p><b>Kreis: 10</b>    <b>Astralmaterialisierung</b> Fäden: 4    Webschwierigkeit: 15:22    Buch: Ko 77</p>	<p><b>Kreis: 10</b>    <b>Astralmaterialisierung</b> Zauber entfallen</p>
<p><b>Kreis: 10</b>    <b>Spukhaus (Haunted house)</b> Fäden: 5    Webschwierigkeit: 15:20    Buch: Ko 78</p>	<p><b>Kreis: 11</b>    <b>Spukhaus (Haunted house)</b> Fäden: 5    Webschwierigkeit: 15:20    Buch: Co2 147</p>
<p><b>Kreis: 13</b>    <b>Struktur wiederherstellen (Restore pattern)</b> Fäden: 3    Webschwierigkeit: 20:31    Buch: A 28 Reichweite: <b>Kontakt</b>    Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 15, txt, repariert wahre magische Struktur</p>	<p><b>Kreis: 13</b>    <b>Struktur wiederherstellen (Restore pattern)</b> Fäden: 3    Webschwierigkeit: 20:31    Buch: Co2 147 Reichweite: <b>1 Schritt</b>    Wirkungsdauer: 1 Runde Wirkschwierigkeit: mWsk Wirkung: WI + 15, txt, repariert wahre magische Struktur Repariert eine beschädigte wahre magische Struktur. Jeder Faden dauert 1 Stunde. Das Wirkungsergebnis heilt physischen Schaden und Willensstärke-Rang Wunden. Vergleich das Ergebnis zudem mit dem Wirkungsergebnis oder der Stufe von Zauber oder den magischen Fähigkeiten, welche die Struktur verändert haben (z.B. Struktur sprengen oder Talentblockade). Ist der Wert von Struktur wiederherstellen größer, so wird der schadhafte Effekt neutralisiert oder beendet.</p>
<p><b>Kreis: 14</b>    <b>Schattenpalast (Shadow palace)</b> Fäden: 6    Webschwierigkeit: 21:32    Buch: A 28 Reichweite: <b>Kontakt</b>    Wirkungsdauer: Rang Stunden Wirkschwierigkeit: 8 Wirkung: WI + 10 = Entdeckungs-MW + Eintritts-MW</p>	<p><b>Kreis: 14</b>    <b>Schattenpalast (Shadow palace)</b> Fäden: 6    Webschwierigkeit: 21:32    Buch: Co2 148 Reichweite: <b>1 Schritt</b>    Wirkungsdauer: Rang Tage Wirkschwierigkeit: 8 Wirkung: WI + 10 = Entdeckungs-MW + Eintritts-MW Ritualzauber. 1 Faden pro Stunde. Wirkungswurf ist Eintritts-MW bei Willensstärkeproben für alle, die ohne Zustimmung des Illusionisten von der physischen oder astralen Ebene den Palast betreten wollen. Endet der Zauber, werden alle Gäste und der Illusionist dort erscheinen, von wo aus sie den Palast betreten haben.</p>

## Zauber für Magier

<p><b>Kreis: 01 Blendende Darbietung logischer Analyse (Bedazzling display of logical analysis)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:07 Buch: A 43                  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: +6 Stufen zu Charisma</p>	<p><b>Kreis: 01 Blendende Darbietung logischer Analyse (Bedazzling display of logical analysis)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:07 Buch: Co2 161                  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: +6 Stufen zu Charisma                  MWsk kann nicht gesenkt werden. Bonus zu Charisma und hierauf beruhenden Talenten für Interaktionsproben.</p>
<p><b>Kreis: 01 Kletterhilfe (Wall walker)</b>                  Wirkung: Willensstärke + 5</p>	<p><b>Kreis: 01 Kletterhilfe (Wall walker)</b>                  Wirkung: Willensstärke + 3</p>
<p><b>Kreis: 01 Stille Unterhaltung (Silent converse)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 05:13 Buch: A 43                  Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: 4                  Wirkung: WI + 4 gg mWsk des Ziels</p>	<p><b>Kreis: 01 Stille Unterhaltung (Silent converse)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 05:13 Buch: Co2 161                  Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: 4                  Wirkung: WI + 4 gg mWsk des Ziels                  Bei Erfolg können Magier und Ziel sich flüsternd innerhalb der Reichweite unterhalten. Jemand in 3 Ellen Reichweite zum Ziel oder Magier kann sie belauschen, wenn ihm eine Erfolgreiche Wahrnehmungsprobe gegen die mWsk des Magiers gelingt.</p>
<p><b>Kreis: 01 Triangulieren (Triangulate)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:10 Buch: A 43                  Reichweite: 500 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt, exakte Entfernungsbestimmung zum Ziel</p>	<p><b>Kreis: 01 Triangulieren (Triangulate)</b>                  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:10 Buch: Co2 161                  Reichweite: 500 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt, exakte Entfernungsbestimmung zum Ziel                  Ermöglicht die exakte Entfernung zwischen ihm und einem Ziel (Objekt oder Person) zu bestimmen. Er erhält die genaue Angabe in Schritten und Ellen. Magier verwenden den Zauber oft im Kampf, um die Reichweite zu potenziellen Zielen zu bestimmen.</p>
<p><b>Kreis: 03 Auraschlag (Aura strike)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: A 43                  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 8 Schaden, mR schützt</p>	<p><b>Kreis: 02 Auraschlag (Aura strike)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: Co2 161                  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 8 Schaden, mR schützt                  Ermöglicht dem Magier seine astrale Wahrnehmung zu verwenden, um zerstörerische Energien in die Schwachstellen des Ziels zu leiten. Der Magier muss astral Sehen während er diesen Zauber wirkt. Der Zauber verursacht zum erlittenen Schaden zusätzlich eine weitere Wunde. MR schützt.</p>
<p><b>Kreis: 02 Ausweichschub (Dodge boost)</b>                  Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden                  Wirkung: +3 auf Hieb ausweichen                  Erste Handlung nach Zauber muss Hieb ausweichen sein</p>	<p><b>Kreis: 02 Ausweichschub (Dodge boost)</b>                  Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden                  Wirkung: +3 auf kWsk                  Wirkung erlischt bei Verwendung der Kampfoption „Blindwütiger Angriff“.</p>
<p><b>Kreis: 02 Geld her! (And his money)</b>                  Wirkt bei Talenten Hehlerei und Feilschen</p>	<p><b>Kreis: 02 Geld her! (And his money)</b>                  Wirkt bei Kauf und Verkauf Versuchen</p>
<p><b>Kreis: 02 Ranken (Vines)</b>                  Wirkung: Willensstärke +4                  Gefangene Charaktere bekommen keine Abzüge</p>	<p><b>Kreis: 02 Ranken (Vines)</b>                  Wirkung: Willensstärke +2                  Gefangene Charaktere bekommen einen Abzug von 1 auf kWsk und GE.</p>
<p><b>Kreis: 04 Schwimmfähigkeit (Buoyancy)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: A 45                  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: Rang Stunden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: +2 Stufen zu Schwimmproben des Ziels</p>	<p><b>Kreis: 02 Schwimmfähigkeit (Buoyancy)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: Co2 161                  Reichweite: 80 Schritte Wirkungsdauer: Rang Stunden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: +2 Stufen zu Schwimmproben, -2 Stufen Tauchen                  Ziel hat es leichte über Wasser zu bleiben. Dadurch sind alle Proben um Unterwasser zu gelangen und zu bleiben mit einem Malus belegt.</p>
<p><b>Kreis: 02 Versiegeln (Seal)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:11 Buch: A 43                  Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 8 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: 4                  Wirkung: WI + 6 = MW zum Öffnen mit Stärke</p>	<p><b>Kreis: 02 Versiegeln (Seal)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 06:11 Buch: Co2 161                  Reichweite: 20 Schritte Wirkungsdauer: 8 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: 4                  Wirkung: WI + 6 = MW zum Öffnen mit Stärke                  Verschließt Türen, Fenster, Tore und andere versiegelbare Container.</p>
<p><b>Kreis: 03 Falsche Aura (False aura)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: A 43                  Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: (Illu) WI + 6 gg mWsk des Ziels, = MW</p>	<p><b>Kreis: 03 Falsche Aura (False aura)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: Co2 162                  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: (Illu) WI + 6 gg mWsk des Ziels, = MW                  Eine erfolgreiche astrale Wahrnehmungsprobe gg das Wirkungsergebnis durchschaut die Illusion. Ansonsten sieht man nur die falsche Aura. Diese kann Fäden, Talente, Gesundheit, magische Fähigkeiten und andere Charakteristiken enthalten, die normalerweise vom Astralraum aus sichtbar sind.</p>
<p><b>Kreis: 03 Heilender Schlaf (Healing sleep)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: A 44                  Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 8 Stunden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt, verdoppelt Anzahl EHP und addiert 4 Stufen</p>	<p><b>Kreis: 03 Heilender Schlaf (Healing sleep)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: Co2 162                  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 8 Stunden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt, Schlaf für 8h, verdoppelt Anzahl EHP</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p><b>Kreis: 03 Identifikationszauber (Identify spell)</b>  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:12 Buch: A 44  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: txt, Zauber identifizieren und möglicherweise lernen</p>	<p><b>Kreis: 03 Identifikationszauber (Identify spell)</b>  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:12 Buch: Co2 162  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: txt, Zauber identifizieren und möglicherweise lernen  Ermöglicht Zauber wieder zu erkennen. Dieser Zauber muss innerhalb von Rang Runden nach dem zu identifizierenden Zauber gesprochen werden. Ein Erfolg gg die mWsk des Zaubernden identifiziert den Spruch. Kennt der Magier den Zauber oder hat von ihm gehört, so kann er den Zauber lernen, indem ihm eine Probe in Zauberbücher verstehen gegen den Lernmindestwurf gelingt. Falls die Zauberbücher verstehen Probe misslingt oder der Magier den Zauber nicht kennt, vergleich das Ergebnis mit der Erfolgsgrad-Tabelle. Ein durchschnittlicher Erfolg verrät die Disziplin des Zaubers. Ein guter Erfolg identifiziert zudem den Effekt (macht Schaden, erschafft Illusion etc.). Ein hervorragender Erfolg identifiziert den Zauberkreis und ein außergewöhnlicher Erfolg die in etwa benötigten Fäden und den besten Weg (so es einen gibt) gegen den Zauber vorzugehen.</p>
<p><b>Kreis: 03 Kampfeswut (Combat fury)</b></p>	<p><b>Kreis: 03 Kampfeswut (Combat fury)</b>  Der Charakter kann nicht die Kampfoption „Blindwütiger Angriff“ machen, wenn er unter diesem Zauber steht.</p>
<p><b>Kreis: 03 Katzensgang (Catwalk)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: A 43  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 8 + Rang Runden  Wirkung: +6 Stufen zu Klettern und Balanceproben</p>	<p><b>Kreis: 03 Katzensgang (Catwalk)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: Co2 162  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 8 + Rang Runden  Wirkung: +6 Stufen zu Klettern und Balanceproben  Bonus gilt auch bei Niederschlagsproben.</p>
<p><b>Kreis: 03 Levitieren (Levitate)</b>  Wirkt in einem Bereich von 10 x 10 Ellen  Durchschnittlicher Erfolg gegen höchste MWSK erforderlich  Keine Geschwindigkeit angegeben</p>	<p><b>Kreis: 03 Levitieren (Levitate)</b>  Wirkt in einem Bereich von 10 x 10 x 10 Ellen bei unwilligen Zielen ist ein hervorragender Erfolg notwendig.  Levitation mit 1 Elle / Sekunde</p>
<p><b>Kreis: 03 Magiermal (Wizard mark)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 06:15 Buch: A 44  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden  Wirkung: WI + 6 gg mWsk</p>	<p><b>Kreis: 03 Magiermal (Wizard mark)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 06:15 Buch: Co2 162  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 + Rang Stunden  Wirkung: WI + 6 gg mWsk  Platziert Symbol oder Mal auf die Astralstruktur des Ziels. Das Mal ist klar erkennbar und für jeden astral sichtbar und kann als Brandmal dienen, z.B. für kriminelle vergehen. Es schafft zudem eine Verbindung zum Ziel ähnlich einem schwachen Dämonenmal. Der Magier kann so Zauber gegen ihn wirken, als würde er ihn berühren. Dazu muss er das Ziel lediglich sehen können. Gerüchten zufolge haben Dämonen den Zauber an Magier weitergegeben, daher ist seine Anwendung mit Vorsicht zu genießen.</p>
<p><b>Kreis: 03 Schneller zu Fuß (Quicken pace)</b>  Keine Angabe zur Laufleistung</p>	<p><b>Kreis: 03 Schneller zu Fuß (Quicken pace)</b>  Erhöht nicht Kampf- oder volle Laufleistung.</p>
<p><b>Kreis: 03 Sprungfeder (Leaps and bounds)</b>  Wirkung: Willensstärke +7  Erhöht Laufleistungen auf 60 / 120  (wie Hieb ausweichen einmal die Runde)</p>	<p><b>Kreis: 03 Sprungfeder (Leaps and bounds)</b>  Wirkung: Willensstärke +3  Wirkung ins Geschicklichkeitsattribut für Laufleistungen auf Wirkung.  (wie Hieb ausweichen gegen jeden Angriff)</p>
<p><b>Kreis: 03 Wasserflügel (Water wings)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: A 45  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden  Wirkung: Macht Windlingsflügel wasserdicht</p>	<p><b>Kreis: 03 Wasserflügel (Water wings)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:15 Buch: Co2 162  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Stunden  Wirkung: Macht Windlingsflügel wasserdicht  Zwar schützt der Zauber die Flügel falls er kurz ins Wasser fällt, aber der Schutz ist dahin, wenn er versucht zu schwimmen oder gar zu tauchen.</p>
<p><b>Kreis: 04 Berührung des Gauklers (Juggler's touch)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 45  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden  Wirkung: WI + 6 Schaden</p>	<p><b>Kreis: 04 Berührung des Gauklers (Juggler's touch)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 163  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden  Wirkung: WI + 6 Schaden  Alle kleinen Objekte in einem 10x10 Ellen Bereich fliegen umher und treffen alle Ziele im Bereich. Spruchzaubereprobe zunächst gegen 2. Dann zusätzliche Probe während jeder Runde gg mWsk der Opfer. Jedes getroffene Ziel nimmt Schaden. Physische Rüstung schützt. Der Magier muss sich auf den Zauber konzentrieren.</p>
<p><b>Kreis: 04 Eiskalte Finger (Icy fingers)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: A 45  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten  Wirkung: Reduziert Feuerschaden, (-2,-4,-6,-8) Stufen</p>	<p><b>Kreis: 04 Eiskalte Finger (Icy fingers)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 07:12 Buch: Co2 163  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten  Wirkung: Reduziert Feuerschaden, (-2,-4,-6,-8) Stufen  Jeder Erfolgsgrad reduziert die Schadensstufe um -2 Stufen.</p>
<p><b>Kreis: 04 Fesselnde Fäden (Binding threads)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 45  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 2 + Rang Minuten  Wirkung: WI + 8 = MW für Befreiung mit Stärke, -4 kWsk</p>	<p><b>Kreis: 04 Fesselnde Fäden (Binding threads)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 162  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 2 + Rang Minuten  Wirkung: <b>Fesselt Ziel, kWsk -4, Stärke gg Willenskraftstufe befreit</b>  Mindestwurf für die Stärkeprobe ist die Willenskraftstufe des Magiers. Das gefesselte Ziel kann weder seine Hände benutzen um anzugreifen oder Zauber zu sprechen.</p>



## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p><b>Kreis: 04 Karmaverbindung (Karmic connection)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 45  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: WI + 10 = EHP, -5 Karmamaximum beim Ziel</p>	<p><b>Kreis: 04 Karmaverbindung (Karmic connection)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 163  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: WI + 10 = EHP, -5 Karmamaximum beim Ziel  Magier zapft das Karma des Ziels an um es vor dem Tod zu bewahren. Aufgrund der hohen Kosten wird dieser Zauber nur in Notfällen angewendet. Das Ziel verliert 5 Karmapunkte. Die Karmapunkte sind zudem permanent verloren, und reduzieren das Karmamaximum um 5. Das Ziel erhält eine zusätzliche EHP, die es mit der Wirkungsstufe verwendet. Der Zauber muss innerhalb von Rang Minuten nach Eintritt des Todes gewirkt werden. Natürlich braucht das Ziel mindestens 5 verfügbare Karmapunkte, um von der Wirkung zu profitieren.</p>
<p><b>Kreis: 04 Magie identifizieren (Identify magic)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: A 45  Reichweite: 80 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: txt, identifiziert Art der Magie</p>	<p><b>Kreis: 04 Magie identifizieren (Identify magic)</b>  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 10:20 Buch: Co2 163  Reichweite: 80 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: txt, identifiziert Art der Magie  Limitierte Form der Astralsicht gegen Person, Platz oder Objekt. Ein durchschnittlicher Erfolg verrät, ob das Ziel in irgendeiner Art magisch ist. Ein hervorragender Erfolg verrät die Art der Magie: Adeptenfähigkeit, angeborene Magie, Spruchzauberei usw. Ein außergewöhnlicher Erfolg verrät die exakte Natur der Magie: Disziplin und Kreis des Adepten, oder die Kräfte bzw. Fähigkeiten des mag. Gegenstandes.</p>
<p><b>Kreis: 04 Magiermantel (Wizard's cloak)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 46  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: WI + 8 = mWsk des Ziels gg Info (astral)</p>	<p><b>Kreis: 04 Magiermantel (Wizard's cloak)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 164  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: txt, mWsk des Ziels gg Info wird um Rang erhöht  mWsk wird nur gegen Zauber und Fähigkeiten erhöht, die beabsichtigen ihre Gegenwart zu entdecken oder Informationen über das Subjekt zu erfahren. Der Zauber hilft nicht gegen Angriffe die gegen die mWsk wirken.</p>
<p><b>Kreis: 04 Tobendes Haar (Hair frenzy)</b>  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:20 Buch: A 45  Reichweite: <b>25 Schritte</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: -2 Stufen Abzug auf alle Aktionen</p>	<p><b>Kreis: 04 Tobendes Haar (Hair frenzy)</b>  Fäden: 0 Webschwierigkeit: 00:20 Buch: Co2 163  Reichweite: <b>250 Schritte</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: -2 Stufen Abzug auf alle Aktionen  Lenkt das Ziel ab. Wirkt nur bei Zielen die Haare haben.</p>
<p><b>Kreis: 04 Vertrauen (Trust)</b>  Magier und Gefährten dürfen Zielperson nicht schaden oder betrügen.</p>	<p><b>Kreis: 04 Vertrauen (Trust)</b>  Magier und Gefährten dürfen Zielperson nicht schaden oder betrügen (nach Meinung der Zielperson)</p>
<p><b>Kreis: 05 Faden studieren (Study thread)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:15 Buch: A 47  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: WI + 5 = Probe auf astrales Spüren</p>	<p><b>Kreis: 05 Faden studieren (Study thread)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:15 Buch: Co2 164  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: WI + 5 = Probe auf astrales Spüren  Magier muss den Faden zuvor entdecken um ihn studieren zu können. Höchste mWsk aller damit verbundenen Strukturen.</p>
<p><b>Kreis: 05 Heiligtum (Sanctuary)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 46  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 10 + Rang Minuten  Wirkschwierigkeit: 6  Wirkung: WI + 8 = pR, mR und Barrierewert, versiegelt Haus</p>	<p><b>Kreis: 05 Heiligtum (Sanctuary)</b>  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 164  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 10 + Rang Minuten  Wirkschwierigkeit: 6  Wirkung: WI + 8 = pR, mR und Barrierewert, versiegelt Haus  Muss in einem Gebäude mit 100 Quadratschritten Größe gewirkt werden. Zauber versiegelt alle Portale und Eingänge zum Gebäude. Das Wirkungsergebnis ist physische und mystische Rüstung sowie Schadenswert des Gebäudes.</p>
<p><b>Kreis: 05 Metall erhitzen (Heat metal)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 46  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 7 + Rang Runden  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: WI + 5 Hitzeschaden</p>	<p><b>Kreis: 05 Metall erhitzen (Heat metal)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 164  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 7 + Rang Runden  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: WI + 5 Hitzeschaden  Gegenstand muss zu mindestens 50% aus Metall bestehen. Keine Rüstung schützt gegen den Schaden aber einige Zauber können ihn reduzieren.</p>
<p><b>Kreis: 05 Mystischer Schock (Mystic shock)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: A 46  Reichweite: 10 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: WI + 10 Schaden, mR schützt</p>	<p><b>Kreis: 05 Mystischer Schock (Mystic shock)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: Co2 164  Reichweite: 10 Schritte, t Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: WI + 10 Schaden, mR schützt  Magier und Ziel müssen den Leitungsträger (Oberfläche oder Objekt) berühren. Mystische Rüstung schützt.</p>
<p><b>Kreis: 05 Riesige Größe (Giant size)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: A 46  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 2 + Rang Runden  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: +5 Stufen zu Stärke und Zähigkeit</p>	<p><b>Kreis: 05 Riesige Größe (Giant size)</b>  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:18 Buch: Co2 164  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 2 + Rang Runden  Wirkschwierigkeit: mWsk  Wirkung: +5 Stufen zu Stärke und Zähigkeit  Ziel wächst um die Hälfte. Die Zähigkeit erhöht alle betroffenen Werte, wie Verwundungs-, Bewusstlosigkeits- und Todesschwelle. Die Kleidung und Rüstung wächst entsprechend mit. Die Waffen und anderen Gegenstände behalten ihre Größe bei.</p>

**Earthdawn First Edition**

vs.

**Earthdawn Second Edition**

<p><b>Kreis: 07 Astrales Geschenk (Astral gift)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: A 48                  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 5 Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt, gibt Ziel Astralsichtfähigkeit</p>	<p><b>Kreis: 06 Astrales Geschenk (Astral gift)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: Co2 164                  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt, gibt Ziel Astralsichtfähigkeit                  Wirkt wie die Windlingsfähigkeit Astralsicht.</p>
<p><b>Kreis: 06 Blutverlust (Blood lost)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 12:22 Buch: A 47                  Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 1 + Rang Tage                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Ziel kann keine Wunden heilen</p>	<p><b>Kreis: 06 Blutverlust (Blood lost)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 12:22 Buch: Co2 165                  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 1 + Rang Tage                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Ziel kann keine Wunden heilen                  Das Ziel muss bereits eine Wunde haben, sonst wirkt der Spruch nicht. Bei Erfolg ist der MW um Wunden zu heilen um den Rang in Spruchzauberei des Magiers erhöht. Schaden kann normal geheilt werden. Die Wunden des Ziels können während der Wirkung nur durch Heiltränke, Questoren-Kräfte Garlens oder Fadengegenstände geheilt werden.</p>
<p><b>Kreis: 06 Intuitives Ausweichen (Displace self)</b>                  Wirkung: Willensstärke + 7                  Ersetzt Initiativestufe</p>	<p><b>Kreis: 06 Intuitives Ausweichen (Displace self)</b>                  Wirkung: Willensstärke + 5                  Ersetzt Initiativestufe nicht</p>
<p><b>Kreis: 06 Mehrfacher mentaler Dolch (Multi-Mind dagger)</b>                  Fäden: div Webschwierigkeit: 09:22 Buch: M 130                  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk t                  Wirkung: WI + 2 Schaden, mR schützt</p>	<p><b>Kreis: 06 Mehrfacher mentaler Dolch (Multi-Mind dagger)</b>                  Fäden: div Webschwierigkeit: 09:22 Buch: Co2 165                  Reichweite: 30 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk t                  Wirkung: WI + 2 Schaden, mR schützt                  unverändert</p>
<p><b>Kreis: 06 Schlaf (Sleep)</b>                  Wirkungsdauer: 10 + Rang Runden                  Schlafende Charaktere können einmal pro Runde mit Willenskraft dagegen würfeln.</p>	<p><b>Kreis: 06 Schlaf (Sleep)</b>                  Wirkungsdauer: 7 + Rang Runden                  Schlafende Charaktere können einmal pro Runde mit Willenskraft dagegen würfeln. (Bei ihrer Initiative)</p>
<p><b>Kreis: 06 Zauber ausleihen (Loan spell)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:15 Buch: A 47                  Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: 4 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Leiht Zauber</p>	<p><b>Kreis: 06 Zauber ausleihen (Loan spell)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11:15 Buch: Co2 165                  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: 4 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: 6                  Wirkung: Verleiht Zauber                  Magier kann einem Ziel vorübergehend zugriff auf eine seiner Zaubermatrizen geben. Das Ziel kann den Zauber in der Matrix sprechen als wäre es sein eigener. Es verwendet seine eigenen Zaubertalente oder Wahrnehmung und Willenskraft falls es diese nicht hat. Der Magier kann auf die Zaubermatrix nicht zugreifen und weder den Zauber wirken oder einen anderen Zauber darin abstimmen. Das Ziel kann den Zauber nur Sprechen, wenn er sich innerhalb von 1001 Schritten vom Magier aufhält.</p>
<p><b>Kreis: 06 Zauberspeicher (Spellstore)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 12:19 Buch: A 47                  Reichweite: Kontakt Wirkungsdauer: Rang Stunden                  Wirkschwierigkeit: 6                  Wirkung: WI + 6 gg Neutralisationmindestwurf</p>	<p><b>Kreis: 06 Zauberspeicher (Spellstore)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 12:19 Buch: Co2 165                  Reichweite: 1 Schritt Wirkungsdauer: Rang Stunden                  Wirkschwierigkeit: 6                  Wirkung: WI + 6 gg Neutralisationmindestwurf                  Ermöglicht Zauberstrukturen in Gegenstände zu legen und so den Zauber zu späterer Zeit zu sprechen. Bei Erfolg Wirkungswurf gegen den Neutralisationsmindestwurf des zu speichernden Zaubers. Gelingt dies, kann jeder beliebige Charakter den Zauber via Matrixzauberei sprechen. Dieser verwendet seine eigenen Zaubertalente oder stattdessen Wahrnehmung und Willenskraft. Wurde der Zauber gesprochen oder ist die Wirkung abgelaufen, verschwindet der gespeicherte Zauber. Durch Blutmagie kann die Wirkung gesteigert werden. Durch Blutschaden in Höhe der Verwundungsschwelle (inkl. Wunde) kann der gespeicherte Zauber mehrmals verwendet werden, bis die Wirkung endet. Die Wunde und der Schaden kann erst nach Ende der Wirkung geheilt werden.</p>
<p><b>Kreis: 07 Anruf (Call)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: A 48                  Reichweite: 100 Meilen Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Überliefert eine Nachricht</p>	<p><b>Kreis: 07 Anruf (Call)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 10:17 Buch: Co2 165                  Reichweite: 100 Meilen Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Überliefert eine Nachricht, Rang Wörter                  Nachricht an jemanden, von der er weiß, dass er in Reichweite ist. Zauber ist Einweg-Kommunikation. Der Magier spürt nur den Erfolg des Zaubers, weiß aber nicht wo das Ziel ist und ob es die Nachricht verstanden hat.</p>
<p><b>Kreis: 07 Flüssige Augen (Liquid eyes)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: A 48                  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Blendet Ziel, (-2,-4,-6,-8) Stufen auf Sicht-Aktionen</p>	<p><b>Kreis: 07 Flüssige Augen (Liquid eyes)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:23 Buch: Co2 166                  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: Blendet Ziel, (-2,-4,-6,-8) Stufen auf Sicht-Aktionen                  Für jeden Erfolgsgrad erleidet das Ziel -2 Stufen Abzug auf alle Aktionen die Sicht erfordern. Das Ziel kann jede Runde versuchen den Zauber zu neutralisieren, indem ihm eine Willenskraftprobe gegen den Neutralisations-MW (15) gelingt.</p>
<p><b>Kreis: 07 Mystisches Netz (Mystic net)</b>                  Fäden: 7 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: A 48                  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 2 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 8 = MW, Fesselt Ziele, kWsk -4, Stärke befreit</p>	<p><b>Kreis: 07 Mystisches Netz (Mystic net)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:20 Buch: Co2 166                  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 2 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 8 = MW, Fesselt Ziele, kWsk -4, Stärke befreit                  Wirkt wie Fesselnde Fäden (Binding threads) jedoch auf ein Gebiet. Magier</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

	<p>vergleicht Spruchzaubereprobe mit mWsk von Zielen innerhalb von 10x10 Ellen. Jedes getroffene Ziel ist gefangen. Die Wirkungsprobe ist der MW um sich mit einer Stärkeprobe zu befreien. Die gefesselten Ziele können weder ihre Hände benutzen um anzugreifen oder Zauber zu sprechen und erleiden - 4 Abzug auf ihre kWsk.</p>
<p><b>Kreis: 07 Zauber verdrängen (Dislodge spell)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 09:22 Buch: A 48                  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 10 gg Neutralisations-MW (Basis Matrixrang)</p>	<p><b>Kreis: 07 Zauber verdrängen (Dislodge spell)</b>                  Fäden: 1 Webschwierigkeit: 09:22 Buch: Co2 165                  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 10 gg Neutralisations-MW (Basis Matrixrang)                  Greift die Zaubermatrix eines Zauberers an und macht sie leer. Der Spielleiter wählt die Zaubermatrix aus, die gelöscht wird. Wirkungsprobe ablegen gegen den Neutralisations-MW basierend auf dem Rang der Zaubermatrix. Ist eine Zaubermatrix betroffen, die gerade zum Zaubern verwendet wird, so hat der Zauberer die Möglichkeit den Zauber abbrechen oder ihn durch rohe Magie zu beenden.</p>
<p><b>Kreis: 08 Doppelschlag (Delay blow)</b>                  Fäden: 2                  Eine Waffe kann unter dem Einfluss mehrerer dieser Zauber stehen.</p>	<p><b>Kreis: 08 Doppelschlag (Delay blow)</b>                  Fäden: 3                  Eine Waffe kann nur unter einem Doppelschlag Zauber zurzeit stehen.</p>
<p><b>Kreis: 08 Friedenspakt (Peacebond)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: A 49                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 10 gg mWsk des jeweiligen Angreifers</p>	<p><b>Kreis: 08 Friedenspakt (Peacebond)</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 11:21 Buch: Co2 166                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Minuten                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 10 gg mWsk des jeweiligen Angreifers                  Dieser ungewöhnliche Zauber kann verwendet werden Frieden zwischen zwei kriegerischen Parteien zu erzwingen oder sicherzustellen, dass sie sich gegenseitig töten. Das wirken des Zaubers kosten 1 Punkt Blutschaden, der erst nach Ablauf der Wirkung geheilt werden kann. Bei Erfolg macht der Magier jedes Mal dann eine Wirkungsprobe, wenn gegen das Ziel eine erfolgreiche Angriffsprobe gelang und vergleicht diese mit der mWsk des Angreifers. Der Angreifer erleidet den gleichen Schaden, nur dass bei ihm keinerlei Rüstung den Schaden reduziert. Falls das Ziel jemanden erfolgreich attackiert, macht der Magier eine Wirkungsprobe gegen die mWsk des Ziels. Bei Erfolg erleidet der Angreifer den gleichen Schaden, den sein Angriff verursachte. Ein Magier der in Höher seiner Verwundungsschwelle ÜAS nehmen, um die Wirkung auf 1 Jahr und 1 Tag zu verlängern. Die Wunde kann nicht geheilt werden bis der Spruch endet oder neutralisiert wird.</p>
<p><b>Kreis: 08 Spruch entreißen (Spell snatcher)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 14:24 Buch: A 49                  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde t                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 10 gg Neutralisations-MW (Basis Matrixrang)</p>	<p><b>Kreis: 08 Spruch entreißen (Spell snatcher)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 14:23 Buch: Co2 166                  Reichweite: 60 Schritte Wirkungsdauer: 1 Runde t                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 10 gg Neutralisations-MW (Basis Matrixrang)                  Meistens ersetzen Magier ihren „Spruch entreißen“ Zauber mit dem geklauten Zauber des Gegners, aber der Magier kann jeden beliebigen Zauber in seinen Matrizen ersetzen. Bei Erfolg macht wählt der Spielleiter die Matrix des Gegners, aus der ein Zauber geklaut wird. Der Magier macht eine Wirkungsprobe gegen den Neutralisations-MW basierend auf dem Matrixrang. Bei Erfolg wandert der Zauber aus der Matrix des Gegners in seine eigene. Der entrissene Spruch verbleibt in der Matrix bis er gesprochen wurde oder ersetzt wird. Der entrissene Zauber kann nur aus einem Kreis sein der gleich hoch oder niedriger ist als der Rang der empfangenen Matrix. Auch Zauber anderer Magieart können entrissen werden, wenn auch nur temporär (z.B.: GB-Zauber). Wenn das Zaubern des ergatterten Spruchs über den Möglichkeiten des Magiers liegt (z.B. sein Kreis ist nicht hoch genug), so kann der Spruch aus der Matrix wie aus einem Grimoire gezaubert werden oder durch rohe Magie. In diesem Fall verschwindet der Zauber sobald er gesprochen wurde oder nach einer Anzahl Runden, die dem Rang in Spruchzauberei entspricht. Kann der Magier den Zauber aber normal sprechen, so behandelt er den Zauber wie jeden anderen. Ist der Zauber dem Magier bisher unbekannt, so kann er versuchen den Zauber durch Zauberbücher verstehen zu lernen. Bei Erfolg überträgt er den Zauber in sein Grimoire, wobei er auch für auf diese Art gelernte Zauber die entsprechenden Legendenspunkte aufwenden muss.</p>
<p><b>Kreis: 08 Wundmaske (Wound mask)</b>                  Maske hat Todesschwelle von 25 und Rüstungswert von 10</p>	<p><b>Kreis: 08 Wundmaske (Wound mask)</b>                  Keine Werte für die Maske angegeben.</p>
<p><b>Kreis: 08 Zauber einfangen (Catch spell)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 14:21 Buch: A 49                  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 12 gg Spruchzaubereprobe des Gegners</p>	<p><b>Kreis: 08 Zauber einfangen (Catch spell)</b>                  Fäden: 2 Webschwierigkeit: 14:21 Buch: Co2 166                  Reichweite: Selbst Wirkungsdauer: Rang Runden                  Wirkschwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 12 gg Spruchzaubereprobe des Gegners                  Bei Erfolg macht der Magier eine Wirkungsprobe gegen das Wirkungsergebnis des direkt gegen ihn gerichteten Zaubers. Ist sein Ergebnis größer oder gleich hoch, hat er den Zauber eingefangen und kann ihn halten bis die Wirkungsdauer von Zauber einfangen endet. Er kann den Zauber gegen jedes mögliche Ziel richten auch gegen den ursprünglichen Zauberer. Die Spielstatistiken des gefangenen Zaubers (Wirkung, Wirkungsdauer etc.) entsprechen dem des originalen Zauberers. Der Magier kann nur einen Zauber einfangen und während des Haltens des Zaubers keinen eigenen Zauber sprechen. Wird der gefangene Zauber noch gehalten wenn die Wirkungsdauer abläuft, so wirkt der Zauber ganz normal auf den</p>

Earthdawn First Edition

vs.

Earthdawn Second Edition

<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Absorbierende Kugel</b>  Fäden: 3    Webschwierigkeit: 13:19    Buch: Ko 78</p>	<p>Magier ein, als wäre er nie gefangen worden.</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Auge des Lebensraubes (Draining eye)</b>  Fäden: 4    Webschwierigkeit: 14:15    Buch: Ko 78  Reichweite: 60 Schritte    Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkung: WI + 10 gg Attr-Stufe, Übertragung von 1 Stufe je Erfolg</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Auge des Lebensraubes (Draining eye)</b>  Fäden: 4    Webschwierigkeit: 14:15    Buch: Co2 167  Reichweite: 60 Schritte    Wirkungsdauer: Rang Minuten  Wirkung: WI + 10 gg Attr-Stufe, Übertragung von 1 Stufe je Erfolg unverändert</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Ereignis beobachten (Observe event)</b>  Fäden: 5    Webschwierigkeit: 14:15    Buch: Ko 79  Reichweite: 5 Schritte    Wirkungsdauer: variabel  Wirkung: WI + 3 gg mWsk mit Zeit-Modifikator, 1 ÜAS/Runde</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Ereignis beobachten (Observe event)</b>  Fäden: 5    Webschwierigkeit: 14:15    Buch: Co2 167  Reichweite: 5 Schritte    Wirkungsdauer: variabel  Wirkung: WI + 3 gg mWsk mit Zeit-Modifikator, 1 ÜAS/Runde unverändert</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Geschichte erzählen (Tell tale)</b>  Fäden: 3    Webschwierigkeit: 12:15    Buch: Ko 79  Reichweite: <b>Kontakt</b>    Wirkungsdauer: 1 Minute  Wirkung: txt, Ggst erzählt eine Geschichte, 1 ÜAS</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Geschichte erzählen (Tell tale)</b>  Fäden: 3    Webschwierigkeit: 12:15    Buch: Co2 168  Reichweite: <b>1 Schritt</b>    Wirkungsdauer: 1 Minute  Wirkung: txt, Ggst erzählt eine Geschichte, 1 ÜAS unverändert</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Glühender Schwarm (Glowing swarm)</b>  Fäden: 4    Webschwierigkeit: 12:22    Buch: A 50  Reichweite: 10 Schritte    Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden  Wirkung: Erschafft einen Schwarm glühender Insekten</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Glühender Schwarm (Glowing swarm)</b>  Fäden: 4    Webschwierigkeit: 12:22    Buch: Co2 167  Reichweite: 10 Schritte    Wirkungsdauer: 3 + Rang Runden  Wirkung: Erschafft einen Schwarm glühender Insekten, txt  Schwarm erwartet Befehle des Magiers, so dass er einen Malus von -3 Stufen auf alle Aktionen erleidet bis der Zauber endet. Kommandiert er den Schwarm nicht, so schwebt er nur in 15 Ellen Höhe in der Luft und wartet auf Anweisungen. Der Schwarm hat eigene Angriffswerte die auf Seite 167 Co2 gelistet sind. Der Schwarm kann angegriffen werden, was aber meist keinen Schaden verursacht. Genaueres steht im Text.</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Matrizen löschen (Wipe matrices)</b>  Fäden: div    Webschwierigkeit: 12:22    Buch: A 50  Reichweite: 60 Schritte    Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: WI + 12 gg Neutralisations-MW (Basis Matrixrang)</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Matrizen löschen (Wipe matrices)</b>  Fäden: div    Webschwierigkeit: 12:22    Buch: Co2 168  Reichweite: 60 Schritte    Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: WI + 12 gg Neutralisations-MW (Basis Matrixrang)  Fadenanzahl = Anzahl Matrizen, die gelöscht werden sollen (Mindestens 2). Werden weniger Matrizen gelöscht als das Ziel hat, so wählt man diese zufällig aus. Der Zauber kann neben den Zaubermatrix-Talenten auch Matrixgegenstände betreffen. Bei Erfolg macht der Magier eine Wirkungsprobe gegen den Neutralisations-MW basierend auf dem höchsten Matrix-Rang. Bei Erfolg sind alle betroffenen Matrizen leer. Ein vom Gegner angefangener Zauber, der nun entfernt wurde kann entweder abgebrochen oder mit roher Magie beendet werden.</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Rohe Magie hineinleiten (Channel raw magic)</b>  Fäden: 2    Webschwierigkeit: 12:25    Buch: A 50  Reichweite: 25 Schritte    Wirkungsdauer: 3 Runden  Wirkung: Leitet astrale Energie durch ein Ziel</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Rohe Magie hineinleiten (Channel raw magic)</b>  Fäden: 2    Webschwierigkeit: 12:25    Buch: Co2 167  Reichweite: 25 Schritte    Wirkungsdauer: 3 Runden  Wirkung: Leitet astrale Energie durch ein Ziel  Bei Erfolg erleidet das Ziel Schaden durch rohe Magie. Das Ziel nimmt jede Runde Schaden für die Dauer von 3 aufeinander folgenden Runden. Die genaue Schadensstufe hängt von der Astralregion ab. Berechne die Schadensstufe anhand eines 9. Kreis Zaubers. Z.B. in einer offenen Region beträgt die Schadensstufe 17 für 3 Runden. Die natürliche, mystische Rüstung schützt, jedoch nicht die von Rüstung und Schilden.</p>
<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Verstümmelung heilen (Reattach limb)</b>  Fäden: 6    Webschwierigkeit: 15:15    Buch: Ko 79  Reichweite: <b>Kontakt</b>    Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: WI = Anzahl geheilter ÜAS da 1 ÜAS je Runde</p>	<p><b>Kreis: 09</b>    <b>Verstümmelung heilen (Reattach limb)</b>  Fäden: 6    Webschwierigkeit: 15:21    Buch: Co2 168  Reichweite: <b>1 Schritt</b>    Wirkungsdauer: 1 Runde  Wirkung: WI = Anzahl geheilter ÜAS da 1 ÜAS je Runde Unverändert</p>
<p><b>Kreis: 10</b>    <b>Spruchverschmelzung (Spell fusion)</b>  Fäden: 4    Webschwierigkeit: 16:26    Buch: A 51  Reichweite: 40 Schritte    Wirkungsdauer: 3 Runden  Wirkung: WI + 3 gg Spruchzaubereiprobe</p>	<p><b>Kreis: 10</b>    <b>Spruchverschmelzung (Spell fusion)</b>  Fäden: 4    Webschwierigkeit: 16:26    Buch: Co2 169  Reichweite: 40 Schritte    Wirkungsdauer: 3 Runden  Wirkung: WI + 3 gg Spruchzaubereiprobe  Der Magier fängt die Zauber eines Gegners ein, verschmilzt diese und kann sie als einen einzelnen Spruch sprechen. Bei Erfolg bildet sich neben dem Magier eine astrale Sphäre. Wann immer ein Zauberer innerhalb von 40 Schritten zum Magier einen Zauber wirkt, kann der Magier versuchen diesen einzufangen. Dies gelingt bei einem Wirkungswurf gegen die Spruchzaubereiprobe des Zauberers. Der Magier muss sich auf diesen Zauber konzentrieren. Wenn die Wirkung endet kann der Magier alle eingefangenen Zauber gegen ein einzelnes Ziel innerhalb der Reichweite richten. Ihm muss dabei ein guter oder besserer Erfolg gelingen. Das Opfer erleidet nun die Wirkungen der einzelnen Zauber, als wären sie alle einzeln in der gleichen Zeit auf ihn gewirkt worden. Die Effekte der Zauber basieren auf der Spruchzauberei- und Willenskraftstufen der jeweiligen Zauberer, die sie gewirkt haben. Alternativ kann der Magier aber auch die gefangenen</p>

Earthdawn First Edition

vs.

Earthdawn Second Edition

	Zauber neutralisieren indem er eine Spruchzaubereiprobe gegen 12 ablegt. Gelingt dies nicht, muss der Magier die Zauber gegen ein Ziel in Reichweite wirken.
<p><b>Kreis: 10 Struktur halten (Hold pattern)</b>                  Fäden: 6 Webschwierigkeit: 14:23 Buch: Ko 80                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: Rang Tage                  Wirkchwierigkeit: 2                  Wirkung: WI + 8 gg Neutralisations-MW des Zaubers</p>	<p><b>Kreis: 10 Struktur halten (Hold pattern)</b>                  Fäden: 6 Webschwierigkeit: 14:23 Buch: Co2 168                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Tage                  Wirkchwierigkeit: 2                  Wirkung: WI + 8 gg Neutralisations-MW des Zaubers unverändert</p>
<p><b>Kreis: 10 Todesschwur</b>                  Fäden: 3 Webschwierigkeit: 13:22 Buch: Ko 80</p>	<p><b>Kreis: 10 Todesschwur</b>                  Zauber entfallen</p>
<p><b>Kreis: 10 Ziehen und Vierteilen (Draw and quarter)</b>                  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 16:26 Buch: A 51                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 15 Schaden + 4 Wunden</p>	<p><b>Kreis: 10 Ziehen und Vierteilen (Draw and quarter)</b>                  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 16:26 Buch: Co2 168                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Runden                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 15 Schaden + 4 Wunden                  Ziel muss beherrscht oder gefesselt sein während der Magier die Fäden zu den 4 Gliedmaßen webt. An jedem Glied bildet sich ein Ring aus Energie. Der Charakter wird gestreckt und nimmt zusätzlich zum Schaden noch 4 Wunden. Auf Wunsch nehmen die Glieder gemäß den optionalen Regeln Schaden. Dieser Zauber wurde früher bei Exekutionen in großen Städten benutzt.</p>
<p><b>Kreis: 10 Zwiebelblut (Onion blood)</b>                  Fäden: 4 Webschwierigkeit: <b>16:19</b> Buch: Ko 80                  Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 6 Schaden + 1 Wunde bei Schaden, mR schützt                  Zuschauer müssen WI-Probe gg Neutralisations-MW (20) machen. Bei Erfolg brauchen sie nicht fliehen. Ein guter Erfolg (&gt;28) neutralisiert den Zauber.</p>	<p><b>Kreis: 10 Zwiebelblut (Onion blood)</b>                  Fäden: 4 Webschwierigkeit: <b>17:21</b> Buch: Co2 169                  Reichweite: 100 Schritte Wirkungsdauer: Rang Runden                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: WI + 6 Schaden + 1 Wunde bei Schaden, mR schützt                  Zuschauer fliehen nicht mehr bei Anblick dieses Zaubers und können den Zauber nicht mehr neutralisieren. Der Part wurde gestrichen.</p>
<p><b>Kreis: 11 Magie blockieren (Block magic)</b>                  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 16:25 Buch: A 51                  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten                  Wirkchwierigkeit: 10                  Wirkung: -10 Stufen auf magie-basierte Proben</p>	<p><b>Kreis: 11 Magie blockieren (Block magic)</b>                  Fäden: 4 Webschwierigkeit: 16:25 Buch: Co2 169                  Reichweite: 40 Schritte Wirkungsdauer: 3 + Rang Minuten                  Wirkchwierigkeit: 10                  Wirkung: -10 Stufen auf magie-basierte Proben                  Magier kann gewissenhaft den Fluss astraler Energien in einem Gebiet von 10 Schritten Radius hemmen. Bei Erfolg wird jede Probe, die auf magischen Fähigkeiten basiert (inkl. Talente, Zauber und mag. Gegenstände), beeinflusst. Auch die Schadensstufe magischer Waffen ist betroffen. Der 10-Stufen Abzug betrifft auch den Magier der ihn bewirkt hat, sowie die Kräfte und Zauber von Kreaturen und Dämonen. Wird die Stufenzahl dabei auf Null oder kleiner reduziert, kann die magische Fähigkeit nicht angewendet werden.</p>
<p><b>Kreis: 10 Reise ins Leben (Journey to life)</b>                  Fäden: 7 Webschwierigkeit: 14:15 Buch: Ko 79                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 5 + Rang Runden                  Wirkchwierigkeit: mWsk t                  Wirkung: WI + 15= mWsk gg andere Geister</p>	<p><b>Kreis: 11 Reise ins Leben (Journey to life)</b>                  Fäden: 7 Webschwierigkeit: 14:21 Buch: Co2 169                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: Rang Tage                  Wirkchwierigkeit: mWsk t                  Wirkung: WI + 15 = mWsk gg andere Geister unverändert</p>
<p><b>Kreis: 12 Form verändern (Alter form)</b>                  Fäden: 8 Webschwierigkeit: 16:26 Buch: A 51                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt</p>	<p><b>Kreis: 12 Form verändern (Alter form)</b>                  Fäden: 8 Webschwierigkeit: 16:26 Buch: Co2 170                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 Runde                  Wirkchwierigkeit: mWsk                  Wirkung: txt                  Verändert die physische Natur und die wahre magische Struktur eines Objektes, Namensgebers, Kreatur oder Wesens. Magier benutzen den Spruch meist um alte, zerlumpte oder beschädigte Gegenstände zu reparieren und wieder in Form zu bringen. Auf nichtmagische Objekte gesprochen ist der Zauber harmlos, obwohl das Sprechen auf Waffen und Rüstungen ihre Verbesserungen entfernt. Das Zaubern auf Gegenstände mit eigener Struktur kann dagegen verhängnisvoll sein. Z.B. mag der Magier ein altes, verrostetes Schwert in ein glänzend neues Breitschwert umformen, nur um später festzustellen, dass es das „Schwert der Läuterung“ gewesen ist. Wenn auf lebende Wesen gesprochen, verändert es dessen Struktur unwiderruflich. Bei Namensgebern hat es den Effekt der Wiederbenennung; es löscht dessen Identität und – im Falle eines Adepten – alle seine Talente, Fertigkeiten und so weiter.                  Form verändern ist ein Ritualzauber bei dem pro Tag 1 Faden gewebt werden muss. Das Ziel muss sich während des Rituals innerhalb von 10 Schritten Entfernung zum Magier aufhalten. Bei einem nichtmagischen Gegenstand genügt ein durchschnittlicher Erfolg. Bei magischen Gegenständen ist dagegen ein hervorragender Erfolg von Nöten, bei lebenden Wesen (Namensgebern, Kreaturen, Dämonen) ist sogar ein außergewöhnlicher Erfolg erforderlich. Dieser Zauber kann nicht auf dasselbe Ziel zweimal gezaubert werden. Versagt der Magier bei der Spruchzaubereiprobe, so kann er Zauber noch mal versuchen, allerdings erhöht sich die mWsk des Ziels dabei um 2.</p>
<p><b>Kreis: 13 Astralraum reinigen (Cleanse astral space)</b>                  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 20:28 Buch: A 52                  Reichweite: <b>Kontakt</b> Wirkungsdauer: 1 Runde</p>	<p><b>Kreis: 13 Astralraum reinigen (Cleanse astral space)</b>                  Fäden: 5 Webschwierigkeit: 20:28 Buch: Co2 170                  Reichweite: <b>1 Schritt</b> Wirkungsdauer: 1 Runde</p>

## Earthdawn First Edition

vs.

## Earthdawn Second Edition

<p>Wirkschwierigkeit: 10 Wirkung: WI + 12 gg Verzerrungsprobe, -1 Level / Erfolgsgrad</p>	<p>Wirkschwierigkeit: 10 Wirkung: WI + 12 gg Verzerrungsprobe, -1 Level / Erfolgsgrad Sehr gefährlicher Ritualzauber. Der Magier muss mit dem Astralraum in unmittelbarer Nachbarschaft interagieren und rohe Magie anwenden. Jeder Faden benötigt 1 Stunde. Jede Stunde macht der Spielleiter eine Dämonenmal-Probe und bestimmt ob ein Dämon den Magier bemerkt hat. Die Stufe hängt dabei von der Astralregion ab. Eine erfolgreiche Dämonenmal-Probe markiert den Magier nicht, sondern alarmiert jeden Dämonen in der Nähe des Magiers. Diese werden dann vermutlich den Magier an der Durchführung des Zaubers hindern wollen. Nach dem letzten Faden macht der Magier eine Spruchzaubereprobe. Bei Erfolg macht der Spielleiter eine Verzerrungsprobe auf Basis der zu reinigenden Astralregion. Der Magier vergleicht dieses Ergebnis mit seinem Wirkungswurf. Jeder Erfolgsgrad reduziert innerhalb eines Radius von 1 Meile die astrale Verschmutzung permanent um 1 Level (z.B. von Befleckt nach Offen). Zu guter letzt macht der Spielleiter eine weitere Verzerrungsprobe für die Anwendung roher Magie seitens des Magiers auf Basis der neuen Astralregion. Der Reinigungseffekt ist permanent bis eine zukünftige Grausamkeit oder Dämonenaktivität die Region wieder korrumpiert.</p>
<p><b>Kreis: 15    Stadt in der Flasche (City in a bottle)</b> Fäden: 8    Webschwierigkeit: 18:33    Buch: A 52 Reichweite: 25 Meilen    Wirkungsdauer: 1 + Rang Tage Wirkschwierigkeit: 12 Wirkung: Fängt Gebiet ein</p>	<p><b>Kreis: 15    Stadt in der Flasche (City in a bottle)</b> Fäden: 8    Webschwierigkeit: 30:33    Buch: Co2 170 Reichweite: txt    Wirkungsdauer: 1 + Rang Jahre Wirkschwierigkeit: 12 Wirkung: txt, Fängt 101 Quadratmeilen Gebiet in Flasche ein Dieser mächtige Zauber ist legendär – Tatsache ist, dass viele Magier behaupten er sei nicht existent. Dies ist ein Langandauernder Ritualzauber. Das Weben der einzelnen Fäden dauert eine Woche pro Faden. Bei Erfolg verschwindet das Gebiet und ist magisch in eine Flasche gesperrt. Die ursprüngliche Gegend ist absolut kahl. Der einzige für eingefangene Wesen wahrnehmbare Unterschied ist der Himmel, der in schillernden Farben wirbelt. Die Flasche formt undurchdringliche Wände um das Gebiet; alle Kreaturen, Namensgeber oder Dämonen im Gebiet sind für die Dauer der Wirkung gefangen. Nach Ablauf der Wirkung erscheint das Gelände wieder an der ursprünglichen Stelle. Der Magier kann die Wirkung auf 1 Jahr und 1 Tag verlängern, indem er ÜAS in Höhe seiner Verwundungsschwelle in Kauf nimmt. Die Wunde kann während der Wirkungsdauer nicht geheilt werden.</p>

## Zweitdisziplinen und sonstige Änderungen

### Talentkniffe

Die Kosten der Talentkniffe haben sich erhöht.

Bisherige Kostentabelle		Neue Kostentabelle	
Talentkreis	Legendenpunkte	Talentkreis	Legendenpunkte
1 bis 4	100	1 bis 4	300
5 bis 8	200	5 bis 8	500
9 bis 12	300	9 bis 12	800
13 bis 15	500	13 bis 15	1100

Die Zahl der Talentkniffe hat sich seit ihrer Einführung im Buch „Magie – Handbuch mystischer Geheimnisse“ immens erhöht. Sie sind im Kompendium 2nd Edition aufgeführt und nach Disziplinen sortiert.

### Zweitdisziplinen

Es gibt nur noch die Möglichkeit eine Zweitdisziplin zu erlernen. Mehr als zwei Disziplinen sind nicht mehr möglich. Um eine zweite Disziplin zu erlernen, muss man bereits den 5. Kreis in der Erstdisziplin erreicht haben. Der Charakter muss wie bisher auch alle Talente des ersten Kreises der neuen Disziplin erlernen, die er noch nicht hat. Für jedes Talent muss er mit einem Lehrer 40 Stunden pro Woche lernen. Man muss dabei mindestens 80 Stunden im Monat mit lernen verbringen, sonst ist alles für die Katz.

Das Erlernen der Zweitdisziplin ist mit Legendenpunktekosten verbunden, die umso höher sind, je später der Charakter die neue Disziplin erlernt. Für jedes neue Talent muss man so viele LP bezahlen, wie das Steigern des höchstkreisigen Talents der Erstdisziplin kostet. Beispiel: Das Steigern von Rang 5 auf Rang 6 eines Kreis 5 Talentes kostet 2.100 LP. Gibt es drei neue Talente zu lernen, so betragen die Gesamtkosten für das Erlernen der Zweitdisziplin  $3 \times 2.100 = 6.300$  LP. Würde er bis zum achten Kreis warten so betragen die Kosten:  $3 \times 8.900$  (von Rang 8 auf 9) = 26.700 LP.

Die Talente Unempfindlichkeit und Karmaritual werden nur einmal erworben und zwar von der Erstdisziplin.

Die Kosten für die Talente der Zweitdisziplin sind zudem erheblich höher, als für die Erstdisziplin:

Talent-Rang	Kreis 1 - 4	Kreis 5 - 8	Kreis 9 - 12	Kreis 13 - 15
1	300	500	800	1.300
2	500	800	1.300	2.100
3	800	1.300	2.100	3.400
4	1.300	2.100	3.400	5.500
5	2.100	3.400	5.500	8.900
6	3.400	5.500	8.900	14.400
7	5.500	8.900	14.400	23.300
8	8.900	14.400	23.300	37.700
9	14.400	23.300	37.700	61.000
10	23.300	37.700	61.000	98.700
11	37.700	61.000	98.700	159.700
12	61.000	98.700	159.700	258.400
13	98.700	159.700	258.400	418.100
14	159.700	258.400	418.100	676.500
15	258.400	418.100	676.500	1.094.600

Dabei muss aus jedem Kreis der Zweitdisziplin ein Talent auf den Rang des neuen Kreises gebracht werden, um in der Zweitdisziplin aufzusteigen. Nur wenn alle Talente eines Kreises der Zweitdisziplin bereits durch die erste Disziplin erlernt wurden, darf man auch diese Talente benutzen, um in der zweiten Disziplin die Kreisauftiegsbedingungen zu erfüllen. Solange man nicht in der Zweitdisziplin den 5. Kreis erreicht hat, darf man nicht in der ersten Disziplin einen Kreisauftieg durchführen. Weiterhin kostet das Steigern aller Talente der ersten Disziplin bis zu diesem Zeitpunkt ebenfalls soviel wie in der obigen Tabelle angegeben.

## Alternative Karmaregel

Neben der Standardregel gibt es jetzt eine alternative Karmaregel, die auf dem Rang in Karmaritual beruht. Spielleiter, die es schon immer geärgert hat, dass dieses Talent nur Rang 1 oder 2 erreicht, wird dies sicherlich freuen. Allerdings sind die Relationen des Karmamaximums hierdurch verändert. Die Rassen mit bisher relativ wenig Karma erhalten so mehr, Rassen mit bisher reichlich Karma bekommen durch die Regel etwas weniger Karma. In der Summe kann jedoch mehr Karma angehäuft werden. Die Berechnung des Karmamaximums nach der alternativen Regel lautet wie folgt:

Rasse	Karmamaximum-Multiplikator
Elf	10 + Karmaritualrang x 4
Mensch	10 + Karmaritualrang x 5
Obsidianer	10 + Karmaritualrang x 3
Ork	10 + Karmaritualrang x 5
Troll	10 + Karmaritualrang x 3
T'skrang	10 + Karmaritualrang x 4
Windling	10 + Karmaritualrang x 6
Zwerg	10 + Karmaritualrang x 4

## Kampfsystem

### Blindwütiger Angriff

Diese Kampfoption reduziert nun die kWsk des Angreifers um -3, anstatt wie bisher den Gegnern einen Bonus von +3 auf deren Angriffsproben zu verleihen.

### Gezielter Angriff

Bei dieser Kampfoption muss der Angreifer noch immer ein rüstungsbrechendes Ergebnis bei seiner Angriffsprobe erzielen, um die Rüstung des Gegners zu umgehen.

## Ausrüstung

### Blutamulette

Jedes Blutamulett verfügt nun über die so genannte Depattering Rate (DR), was so viel heißt wie Destrukturierungsrate. Sie bringt ein zusätzliches Spielinstrument mit, das den allzu zwanglosen übermäßigen Umgang mit Blutamuletten verhindern soll. Denn sie bringt die Gefahr eines Zusammenbruchs der eigenen Struktur mit sich, wenn ein solches blutmagisches Hilfsmittel zu sehr belastet wird. Dies kann einfache Verwundungen nach sich ziehen, oder aber unter ungünstigen Umständen auch stärkere Schwächungen der magischen Struktur des Benutzers hervorrufen, was im schlimmsten Fall sein Tod bedeutet.

## Kreaturen, Drachen und Dämonen

### Unempfindlichkeit

Alle magischen Kreaturen verfügen jetzt über ein Unempfindlichkeitstalent wie es auch alle Adepten haben.

Die Werte sind wie folgt:

5/4 bei Kreaturen

7/6 bei Drachen

6/5 bei Dämonen

Damit können diese Wesen den Adepten etwas mehr Paroli bieten als bisher. Die Kämpfe dürfen also noch härter ausfallen. Der jeweilige Rang den die Wesen haben ist in den jeweiligen Beschreibungen zu finden.

### Immunität

Viele Kreaturen verfügen jetzt über eine Immunität gegenüber Angst bzw. Furcht. Die Zauber, welche Furcht verursachen, sind daher auch entsprechend gekennzeichnet. Derartige Zauber wirken bei den entsprechenden Wesen einfach nicht. Schon mal 'nen Zwergen-Geisterbeschwörer dumm aus der Wäsche gucken gesehen? Alle Dämonen und ihre Konstrukte sind immun gegen Angst und Talente, Fertigkeiten und Zauber, die Angst verursachen.