

Fadenmagie

von Jhary-a-Conel (conel@gmx.net)

(Quellen: ED2 p137 ff, Companion II p123 ff)

I. Vorbemerkung

Fadenweben ist das zentrale Talent aller Adepten in Earthdawn. Es ermöglicht Zaubernern, Sprüche mit magischer Energie zu versorgen, um diese dann zu sprechen. Aber auch für alle anderen Adepten besitzt Fadenweben eine besondere Bedeutung. Magische Fäden sind astrale „Kanäle“, die eine magische Struktur mit Energie versorgen. Durch diese Energie steigen spieltechnisch gesehen die Werte der Struktur bzw. des Adepten, der mit ihr in Kontakt tritt. Je mächtiger der Adept wird, desto stärkere Fäden und eine umso höhere Zahl an solchen kann er zu Strukturen weben.

Fäden werden zu magischen Strukturen gewoben. Strukturen entstehen dadurch, dass eine Gegenstand, ein Ort oder eine Person Bedeutung erlangt und die Welt formt. So hat das Zwergenkönigreich von Throal mehr als einmal die Geschichte Barsaives beeinflusst und ist jedem Einwohner Barsaives ein Begriff. Throal hat deshalb eine eigene magische Struktur entwickelt. Auch ist Niokus Bogen ein Gegenstand, der in Sagen und Legenden genannt wird, da mit ihm wahre Heldentaten vollbracht wurden. Daher besitzt er eine magische Struktur. Aber auch das Lieblingsmesser eines Adepten, die Lieblingspuppe eines Kindes oder die Amtskette eines Bürgermeisters können eine magische Struktur besitzen. Entscheidend dafür ist ihre Bedeutung für die jeweilige Person und ob diese Bedeutung von der Umwelt wahrgenommen wird.

Für einen Adepten mit dem Talent Fadenweben ist es daher unter gewissen Umständen möglich, einen Faden zur magischen Struktur Throals oder der von Niokus Bogen zu weben. Diese Fäden erhöhen dann die Fähigkeiten des Adepten.

Diese Abhandlung beschäftigt sich damit, unter welchen Voraussetzungen Adepten zu magischen Strukturen dauerhaft Fäden weben können. Nicht behandelt wird der gesamte Komplex der Spruchzauberei.

II. Das Talent Fadenweben, maximale Anzahl von Fäden

Jeder Charakter besitzt nur ein Fadenweben-Talent, folgt ein Charakter mehreren Disziplinen, so verschmelzen die Fadenweben-Talente zu einem einzigen. Jede Magieschule besitzt ihre eigenen typischen Abläufe beim Fadenweben. Wenn verschiedene Fadenwebentalente verschmelzen, enthält das entstehende Talent Merkmale jeder Art der verschmolzenen Talente.

Beispiel:

Jhary ist Krieger des neunten Kreises und hat das Talent Kriegswaben auf Rang zehn. Nun erlernt er noch eine zweite Disziplin, nämlich die des Waffenschmieds. Sobald er beim Waffenschmied auf Kreis vier das Talent Fäden schmieden auf Rang eins erwirbt, verschmelzen sich seine beiden

Talente zu einem einzigen Talent Fadenweben. Dazu wird das Mittel aus beiden errechnet, wenn nötig wird abgerundet. Dieses beträgt bei Jhary fünf ((Kriegsweben + Fäden Schmieden) / 2 = „Kriegsfäden schmieden“ = (10 + 1) / 2 = 10,5, also abgerundet 5). Jhary hat nun also ein einziges Fadenwebentalent auf Rang fünf, dessen Rang er nach normalen Regeln wieder erhöhen darf.

Die maximale Anzahl von Fäden, die ein Charakter zu Artefakten weben kann, entspricht seinem Rang in Fadenweben. Die maximale Anzahl von Fäden, die ein Charakter zu anderen Strukturen (Darunter fallen unbedeutende, bedeutende und zentrale magische Strukturen sowie Gruppenstrukturen) weben kann entspricht ebenfalls seinem Rang in Fadenweben.

Beispiel:

Jharys Rang in Fadenweben beträgt neun. Jhary kann daher maximal neun Fäden zu Artefakten weben, d. h. maximal neun Artefakte binden, und maximal neun (zusätzliche) Fäden zu sonstigen magischen Strukturen (z. B. Gruppenfäden) weben.

Der Rang eines Fadens darf den Rang des Charakters in Fadenweben nicht übersteigen. Der Rang des Fadens darf auch den Kreis des Charakters nicht übersteigen.

Beispiel:

Jhary ist Krieger des neunten Kreises, sein Rang in Fadenweben beträgt zehn. Jhary kann daher Fäden mit einem Höchststrang von neun zu Artefakten bzw. Strukturen weben.

Schlägt der Versuch eines Charakters, einen Faden zu weben fehl, so hat er einen zweiten Versuch mit minus drei Stufen. Misslingt auch dieser, so muss er sein Talent erst um einen Rang steigern, bevor er einen erneuten Versuch unternehmen kann.

II. **Fäden zu magischen Gegenständen** (ED2 p 141ff, p277ff)

1. Allgemeines zu magischen Gegenständen (Artefakte)

Die meisten Artefakte in Earthdawn sind auf irgendeine Weise einzigartig, erschaffen durch eine Verbindung aus magischer und emotionaler Energie. Diese Energien statten das Artefakt mit magischen Kräften aus. Artefakte werden in Earthdawn üblicherweise nicht einfach verzaubert. Seine Kräfte erhält ein Artefakt einfach dann, wenn es in ein wichtiges Geschehen verwickelt ist.

Umso größer die Legende um ein Artefakt ist, bei umso berühmteren Geschehnissen hatte es Teil und umso größer ist natürlich demnach seine Kraft. Diejenige Person, die ein solches Artefakt trägt, sieht nicht auf einen Blick all seine Macht, sondern ergründet sie erst über eine Zeit des Kennen Lernens und Erforschens der Geschichte des Artefakts. Mittels dieses Prozesses lernt die Person die Kräfte des Artefakts zu nutzen.

2. Das Erschließen der Macht eines magischen Gegenstandes

Jedes Artefakt hat eine wahre magische Struktur. Ähnlich wie eine Zaubermatrix, die einen komplizierten Zauberspruch enthält, kann auch ein Artefakt seine Macht erst entfalten, wenn ein Faden zu ihm gewoben wird. Allerdings ist es nicht so einfach, einen Faden zu einem Artefakt zu weben, da zunächst die sog. Schlüsselinformationen nötig sind, um einen Zugang zur magischen Struktur des Artefakts finden zu können.

Die Macht eines Artefakts misst sich in Rängen. Umso mehr Ränge ein Artefakt hat, umso mehr hat es „erlebt“ und umso mächtiger sind seine Kräfte. Für jeden Rang benötigt man eine Schlüsselinformation, um die Kraft erschließen zu können. Schlüsselinformationen müssen sukzessive herausgefunden und benutzt werden. Die zweite Schlüsselinformation muss vor der dritten gelernt und benutzt werden usw.

Jeder Charakter, der einen Faden zu einem Artefakt weben will und dadurch dieses Artefakt an sich binden will, muss folgende Schritte ausführen:

a) Herausfinden der Schlüsselinformation:

- Einsatz des Talents Artefaktgeschichte, um die Natur der Schlüsselinformation, das sog. Probenwissen, zu lernen (z.B. Name des Artefakts ist nötig, um es zu binden)
Dabei ist zu beachten, dass der Charakter mit einem durchschnittlichen Erfolg auf Artefaktgeschichte eine (/die nächste) Schlüsselinformation herausfindet, mit einem guten Erfolg (die nächsten) zwei, usw. Ein Charakter kann höchstens so viele Informationen auf einmal erhalten wie sein Rang in Artefaktgeschichte ist. Nach einer Probe bei einem bestimmten Artefakt kann der Charakter dieses Artefakt erst nach einer Zeit des Abstands neu untersuchen, die einer Woche entspricht. Bei Herausfinden des ersten Probenwissens erkennt der Charakter außerdem, wie viele Ränge das Artefakt hat und ob mit den Schlüsselinformationen das Ausführen von Taten verbunden ist.
- Das Herausfinden der eigentlichen Schlüsselinformation (z.B. das Artefakt heißt Lorms Axt) sollte durch Rollenspiel selbst geschehen (evtl. Einsatz von Fertigkeiten/Talenten wie Forschen)
- Eventuell Ausführen von Taten, die in direktem symbolischem Zusammenhang mit der Geschichte des Artefakts stehen. Falls Taten nötig sind, ist das Erledigen dieser *vor* Binden des Artefakts nötig. Taten sind ein erweiternder Teil der Schlüsselinformation.

b) Weben des Fadens:

- Zahlen der Legendenpunkte, abhängig vom Rang des Fadens. Der Fadenrang entspricht der Schlüsselinformation und der Kraft des Artefakts, die eben auf diesem Rang aktiviert wird.
- Probe auf Fadenweben, wobei der Mindestwurf vom Rang des Fadens abhängt (vgl. Tabelle Fadenweben ED2 p139).

c) Einsetzen des Artefakts

3. Arten von magischen Gegenständen

Wie beschrieben hat jedes Artefakt eine eigene prägende Geschichte hinter sich, welche es zu dem macht, was es ist. Daher gibt es Artefakte, die mehr „erlebt“ haben, an mehr Heldentaten und wichtigeren Ereignissen beteiligt waren als andere Artefakte. Dies schlägt sich in der Macht nieder, die ihnen inne wohnt.

Ein weiteres Merkmal, das in Hinsicht auf die Macht von Artefakten sehr wichtig ist, ist nicht nur ihre Geschichte als Ganze, sondern im Besonderen die Umstände, die zu ihrer Erschaffung führten. Ein Artefakt also, das magische Struktur erlangte, da mit ihm ein mächtiger Dämon erschlug wurde, hat üblicherweise mehr magisches Potential als ein Artefakt, dessen Magie durch eine Verzauberung geweckt wurde.

Daher unterscheidet man verschiedene Arten von magischen Gegenständen mit magischer Struktur. Normale magische Gegenstände ohne Struktur sind im Folgenden nicht berücksichtigt.

a) Einzigartige Artefakte:

Darunter versteht man legendäre magische Gegenstände mit gewaltiger Macht wie z.B. Niokus Bogen, Kegels Schwert oder Vennas Rüstung. Ihre magische Struktur ist von ihrer Komplexität her fast mit einer zentralen Struktur vergleichbar.

b) Bedeutende Artefakte:

Normale Artefakte sind solche, die eine enorme magische Macht in sich bergen, die aber eben nicht durch so gewaltige Ereignisse geformt wurden wie die einzigartigen Artefakte. Ihre magische Struktur ist von ihrer Komplexität her mit einer bedeutenden Struktur vergleichbar.

c) Gewöhnliche Artefakte (z.B. ED2 Companion p62-71):

Gewöhnliche Artefakte wurden durch das Wirken von starker Magie „erweckt“, nicht etwa durch das Beteiligt sein an wichtigen Ereignissen. Mächtige Waffenschmiede und talentierte Magier können mit ihren Fähigkeiten solche Artefakte erschaffen. Üblicherweise werden diese Gegenstände bis zu einem Rang vier erschaffen; die Wirkungsweise wird bei der Erschaffung festgesetzt, genauso wie die Schlüsselinformation, die auf Rang eins benötigt wird, um das Artefakt zu binden. Kauft man diese Artefakte bei einem Händler, sind alle Schlüsselinformation im Preis inbegriffen. Findet man ein solches Artefakt, erkennt man bei einer erfolgreichen Probe auf Artefaktgeschichte, dass es ein gewöhnlicher magischer Gegenstand. Ferner erkennt man an der Struktur, Zeichen, die für den jeweiligen Erschaffer typisch sind. Mit entsprechend Nachforschung (z.B. Forschen in Bibliotheken) ist es leicht heraus zu finden, wer das Artefakt schuf. Daraufhin eine Schrift zu finden, in der die Schlüsselinformationen für Artefakte dieses Erschaffers niedergeschrieben sind, ist einfach.

Da jedoch nur die erste Schlüsselinformation, normalerweise also der Name, nicht das Verständnis der Struktur des Artefakts mit sich bringt, benötigt man entweder eine erfolgreiche Probe auf Artefaktgeschichte oder einen guten Erfolg beim Weben des ersten Fadens zum Artefakt.

d) Artefakte mit Ladungen:

Artefakte mit Ladungen sind magische Gegenstände, die eine magische Struktur aus einer Verzauberung heraus entwickelt haben. Sie wurden einmal mit einem benannten Zauber belegt, der durch Ereignisse, die mit

dem Artefakt in Verbindung stehen, geprägt wurde. Jedoch verlor der Zauber durch diese Umwandlung an Kraft. Dafür gewann das Artefakt einige Eigenschaften von typischen magischen Gegenständen in oben beschriebener Weise.

Artefakte mit Ladungen werden grundsätzlich wie normale Artefakte behandelt, allerdings mit folgenden Ergänzungen, die sich aus dem benannten Zauber ergeben:

Bei einer erfolgreichen Probe auf Artefaktgeschichte bei einem solchen Gegenstand erkennt man ungefähr, wie viele Ladungen er noch hat. Wie man den benannten Zauber auslöst, was jedes Mal unwiederbringlich eine Ladung des Zaubers verbraucht, hängt von dem Auslöser des benannten Zaubers ab. Diesen Auslöser erkennt man aber ebenfalls über die Probe auf Artefaktgeschichte. Um den Zauber einzusetzen, muss man das Artefakt nicht gebunden haben. Man muss aber den Auslöser kennen. Zur Berechnung von Spruchzaubereiwert und Effektstufe des Zaubers siehe „Regelrevision – Permanente Zaubersprüche“.

Hat man alle Ladungen eines solchen Artefakts aufgebraucht, löst sich innerhalb kurzer Zeit die magische Struktur des Gegenstandes auf und hinterlässt einen nicht-magischen Gegenstand.

Artefakte mit Ladungen sind oftmals magische Gegenstände sehr schwacher Natur, also nur mit ein oder zwei Rängen.

Beispiel:

Jhary findet eine Axt im Verlies des bösen Geisterbeschwörers Mordom. Sein geschultes Auge vermutet, dass es sich um eine magische Waffe handelt, womit er auch Recht hat. Jedoch ergibt sich durch eine Probe auf Artefaktgeschichte, dass die Axt neben den zwei Rängen als Eigenschaften eines Artefakts auch noch drei Ladungen des Zaubers Knochenbrecher in sich birgt. Durch die Worte „Throal muss fallen!“ kann Jhary den gemeinen Zauber auslösen. Dies darf er allerdings nur dreimal tun, da danach die Ladungen unwiederbringlich aufgebraucht sind. Sind die Ladungen aufgebraucht, löst sich die magische Struktur des Gegenstandes auf und es bleibt eine normale Axt in Jharys Hand zurück.

e) Artefakte mit aktiver magischer Struktur

Solche magischen Gegenstände sind legendär und absolut rar in Earthdawn. Diese Artefakte haben aus der Grundstruktur eines magischen Gegenstandes heraus eine aktive magische Struktur gebildet, die eine ständige Verbindung zum Astralraum hat und aus diesem gebündelte magische Energien zieht. Dadurch wird die Struktur des Artefakts dauernd genährt und „erwacht“ nach einiger Zeit.

Diese Artefakte sind, wenn sie mit Artefaktgeschichte untersucht werden, als extrem mächtige magische Gegenstände zu erkennen. Es ist auch möglich, Schlüsselinformationen über sie herauszufinden und ihre Geschichte zu rekonstruieren, jedoch kann ein Adept üblicherweise keine Fäden zu der Struktur eines solchen Gegenstandes weben. Einschränkend muss man sagen, dass es häufig vorkommt, dass sich diese Artefakte als durchschnittliche magische Gegenstände oder gar nicht magische, weltliche Gegenstände „tarnen“.

Der Prozess des Fadenwebens läuft hier andersherum ab.

Sobald sich ein solcher machtvoller Gegenstand länger im Besitz eines Namensgebers befindet, wobei hier besonders auch Nicht-Adepten gemeint sind, wird die Struktur des Gegenstands aktiv und beginnt Fäden zur wahren magischen Struktur des Charakters zu weben. Ob zu seiner Stärkung oder Schwächung hängt von der Beschaffenheit und „Gesinnung“ des Artefakts ab. Artefakte mit aktiver magischer Struktur stärken aber oft nicht nur den Charakter mit dem sie sich verbinden, sondern verleihen auch besondere Fähigkeiten und Kräfte.

Den Legenden nach sind solche Artefakte auf undefinierbare Weise intelligent und schützen und beeinflussen ihren Träger auf subtile – aber wirksame – Art. In diesen Legenden werden als Artefakte, die einen eigenen Willen haben oft in Verbindung mit den Drachen das alles sehende Auge Allschwinges sowie die vier Kugeln der Elementbeherrschung genannt.

III. Fäden zu anderen Strukturen (ED2 p137ff)

1. Arten der Fäden

Außer den Artefakten kennt Earthdawn auch andere magische Strukturen, zu denen Fäden gewoben werden können:

Ein Adept kann *Fäden zu einem bestimmten Ort* weben. Diese verstärken die Fähigkeiten des Charakters, wenn er sich an diesem Ort aufhält. Der Adept kann stattdessen aber auch verschiedene Werte des Ortes verbessern (Barrierenstufe der Mauern, Entzauberungsschwierigkeit (vgl. ED2 p141)).

Um Fäden zu einem Ort zu weben, benötigt der Adept üblicherweise (Ausnahme bilden speziell „magische“ Orte) keinen Gegenstand magischer Struktur des Ortes. Es reicht aus, dass der Adept in einem besonderen Verhältnis zu dem Ort steht, er sich also häufig und über längere Zeit an diesem aufhält, ihn erhalten und schützen will, etc. Will ein Charakter nicht durchweg etwas „Gutes“ für den Ort, ist ihm das Weben der Fäden zur Struktur des Ortes verwehrt.

Beispiel:

Gillord will sich endgültig im Turm der Schwarzen Schar niederlassen. Der Turm verfügt über eine magische Struktur, zu der Gillord Fäden weben kann. Diese magische Struktur entstand über die Zeit hinweg, wurde jedoch besonders geprägt von der Eroberung durch die Schwarze Schar und das darauf folgende Einrichten als Stützpunkt und Erholungsort für die Zeit zwischen den Abenteuern.

Gillord webt zwei Fäden der Stufe fünf. Einen der Fäden legt er auf sein Talent Spruchzauberei. Daher erhält er immer, wenn er sich im Turm aufhält, einen Bonus von fünf Stufen auf dieses Talent. Den anderen Faden legt er auf die Entzauberungsschwierigkeit der auf den Turm verankerten Sprüche. Diese steigt damit ebenfalls um fünf.

Besonders hilfreich kann es sein, *Fäden zu einer feindlichen Person* zu weben.

Immer dann, wenn der Adept gegen diese Person handelt, erhält er die Boni aus den Fäden.

Beispiel:

Imiak hat das Grimoire des bösen Geisterbeschwörers Mordom erbeutet. Mit dessen Hilfe kann er Fäden zu dessen magischer Struktur weben. Um im Endkampf mit Mordom gut gerüstet zu sein, webt er einen Faden der Stufe fünf zu seiner magischen Widerstandskraft, deren Wert bisher 25 beträgt. Im Endkampf hat Mordom einen schweren Stand. Immer dann, wenn er etwas unternehmen will, das sich gegen Imiaks magische Widerstandskraft richtet, ist diese um fünf Punkte höher als sonst (also 30). Mordoms Gehilfen, den bösen T´Ron, stört dies nicht. Er hat es nur mit der normalen Widerstandskraft von 25 zu tun und verpasst Imiak erstmal einen Knochenbrecher.

Beliebt unter Adepten ist es auch, *Fäden* zu anderen Personen in *freundlicher Absicht* zu weben. Der Charakter stärkt mittels dieser Fäden die Werte der anderen Person.

Das bedeutet natürlich einen hohen Vertrauensbeweis, weil derjenige, der den Faden webt, ihn auch zum Nachteil des Ziels weben kann. Zu beachten ist zudem, dass ein Charakter üblicherweise höchstens eine Anzahl an Gegenständen mit magischer Struktur besitzt, die einem Fünftel seines Ranges in Fadenweben entsprechen.

Jhary und Rana Sinreva gehören zwar nicht derselben magischen Gruppe an, trotzdem wollen sie sich gegenseitig helfen. Jhary gibt Rana seine Lieblingspfeife, einer seiner Gegenstände mit magischer Struktur. Mit Hilfe dieses Gegenstandes webt Rana einen Faden der Stufe fünf auf Jharys Soziale Widerstandskraft.

Unter Spielern beliebt sind sogenannte Gruppenfäden. Nach Gründung einer magischen Gruppe (ED2 Companion p123ff) können die Charaktere fünf Fäden von maximal Stufe fünf zu ihren Fähigkeiten weben. Im Einzelnen siehe die besonderen Regeln unter IV.

Endlich ist Rath´Ric Mitglied der Gruppe Black Sun. Mit Begeisterung webt er seine Gruppenfäden und erhöht seine drei Widerstandswerte, seine Spruchzauberei und seine Willensstärke um jeweils fünf.

Letztlich kann ein Charakter auch *Fäden zur eigenen Person* weben. Dazu siehe die Sonderregeln unter V.

2. Arten der magischen Struktur

Earthdawn unterscheidet drei Arten von magischen Strukturen:

a) Unbedeutende Strukturen

Unbedeutende Strukturen sind flüchtig, sie weisen in der Regel eine magische Widerstandskraft von sieben bis zwölf auf. Sie entstehen dann, wenn ein Gegenstand für eine Person oder eine Gruppe von Personen eine ideelle Bedeutung erlangt, geschätzt

oder verehrt wird. Endet diese Wertschätzung, so verflüchtigt sich diese Struktur auch wieder.

Beispiele:

Die Struktur einer magischen Gruppe oder Person stellt eine unbedeutende Struktur dar. Trennen sich diese Personen, so endet diese Struktur.

b) Bedeutende Strukturen

Diese Art von Strukturen ist nicht flüchtig, sondern permanent. Die magische Widerstandskraft liegt in der Regel bei 13 bis 18. Bedeutende Strukturen entstehen oftmals über eine lange Zeit hinweg, in denen der Gegenstand oder Ort immer mehr Bedeutung für eine Vielzahl von Namensgebern erlangt. Oft spielen sich an solchen Orten Geschehnisse, von denen die Geschichte geprägt wird oder beispielsweise der Beginn einer großen Heldenkarriere eingeläutet wird, ab.

Beispiele:

Die Bibliothek von Throal, die Städte Urupa und Travar haben eine bedeutende magische Struktur entwickelt. Auch die legendäre Rüstung von Venna besitzt eine solche Struktur.

c) Zentrale Struktur

Diese Strukturen weisen eine Magische Widerstandskraft von 19 oder (weit) mehr auf. Zentrale Strukturen brauchen viele Jahrhunderte, um sich zu entwickeln. Sie entwickeln sich nur durch Ereignisse von großer Tragweite, Heldentaten oder Tragödien.

Beispiel:

Reiche wie Throal, der Blutwald oder die Brachen besitzen eine zentrale magische Struktur. Aber auch Jarons Sphinx auf Thera hat eine zentrale magische Struktur entwickelt, die unabhängig von der Theras selbst existiert.

3. Studium der Struktur

Notwendig zum Weben ist ein Gegenstand, der mit der Struktur im Zusammenhang steht und dadurch selbst ein Gegenstand mit magischer Struktur geworden ist.

Auch oft benutzte Gegenstände oder Gegenstände mit besonderem Affektionsinteresse können unbedeutende Strukturen entwickeln; diese verflüchtigen sich wieder, sobald der Gegenstand nicht mehr benutzt wird oder seine Wertschätzung einbüßt.

Beispiel:

Der Gegenstand der Bibliothek von Throal, der ihre magische Struktur repräsentiert, ist ihr Schlüssel, da er immer von einem Meister des Dokumenthauses zum nächsten weitergegeben wird und somit die Macht der Bibliothek und damit die Macht des Besitzers unter den Namensgebern aufzeigt.

Analog wäre ein Gegenstand mit magischer Struktur der Stadt Travar z.B. die Amtskette des Magistrats von Travar, für Throal die Krone des Königs und für den Blutwald etwa die Blume des ewigen Lebens.

Dieser Gegenstand mit magischer Struktur muss studiert werden mit Hilfe des Talents Artefaktgeschichte, wobei sich die Dauer nach der Studienzeittabelle (ED2 p139) für magische Gegenstände richtet. Der Mindestwurf ist hierbei die magische Widerstandskraft der Struktur. Ist der Wurf erfolgreich, kann der Charakter einen Faden zu der magischen Struktur weben.

Anmerkung:

Das wichtigste dabei ist, dass die Entscheidung, ob ein Ort, ein Gegenstand oder eine Person magische Struktur hat, allein Meisterentscheidung ist!

4. Das Weben des Fadens

Das Weben des Fadens verhält sich grundsätzlich so wie bereits bei den Artefakten beschrieben:

Das benötigte Talent ist Fadenweben, die Mindestwürfe richten sich nach der Tabelle für Fadenweben-Mindestwürfe (ED2 p 139). Die Kosten entsprechen denen beim Steigern eines Talents des ersten Kreises.

Der maximale Rang des Fadens beträgt für unbedeutende Strukturen Rang fünf, für bedeutende Strukturen Rang neun. Bei zentralen Strukturen gibt es bei der Höhe des Ranges keine Begrenzung. Allgemeine Grenzen siehe unter „6. Grenzen“.

5. Boni durch Fäden

Gewobenen Fäden können auf die Widerstandskräfte eines Adepten, die Verwundungsschwelle, die mystische Rüstung und auf Talente gelegt werden. Sie erhöhen den Wert des Ziels, bei Talenten die Stufe, um den Rang des Fadens.

Anmerkung:

Die Fäden erhöhen bei Talenten aus Gründen der Spielbalance nur die Stufenzahl, nicht den Rang des Talents (auch wenn dies von der Beschaffenheit der Fadenmagie korrekter wäre, was auch von offizieller Seite, in diesem Fall vom ehemaligen „Earthdawn Line Developer“ Lou Prospero, bestätigt wurde). Gegenausnahme sind Talente, die keinen Erfolgswurf benötigen, wie z.B. Unempfindlichkeit. Bei solchen Talenten erhöht der Faden den Rang.

Ferner ist die „Regel der Drei“ (ED Companion p206) bei Fäden nicht zu beachten, da ein solcher Talentbonus nicht unter diese Regelung fällt.

6. Grenzen

Auch die mächtige Fadenmagie hat Grenzen: So darf der Rang des Fadens den Rang des Charakters in Fadenweben nicht übersteigen, ebenso wenig wie den Kreis des Charakters.

Außerdem werden Fadengegenstände, über die zu Personen, Orten und auch Gegenständen Fäden gewoben werden, in der Anzahl der webbaren Fäden begrenzt. Die maximale Fadenzahl bei unbedeutenden Strukturen beträgt eins, bei bedeutenden in der Regel 5 und bei zentralen in der Regel neun.

IV. Sonderregeln: Gruppenfäden (ED Companion p123-126)

Voraussetzungen für die Gründung einer magischen Gruppe ist natürlich, dass alle Adepten über das Talent Fadenweben verfügen. Darüber hinaus wird ein Name der Gruppe benötigt, ein Symbol, das die Gruppe als Ganzes repräsentiert. Jeder Charakter muss einen Gegenstand erwähnen, der ihm besonders lieb ist, also ein Gegenstand, der prädestiniert ist, eine magische Struktur zu bilden (also sinnigerweise kein magisches Artefakt). Dieser Gegenstand wird charakteristisch für den Adept und repräsentiert ihn in der Gruppe. Schließlich muss noch jedes Gruppenmitglied einen Bluteid für zwei permanente Schadenspunkte schwören.

Das Besondere an einer Gruppenstruktur ist ja, dass sie mehrere unbedeutende Strukturen zu einer großen verbindet, daher gelten hier Sonderregeln:

Die Gruppenfäden fallen nicht unter die „Regel der Drei“, der maximale Fadenrang beträgt allerdings fünf. Jedoch ist es möglich bis zu fünf Fäden zu dieser Struktur zu weben. Die Steigerungskosten entsprechen dem eines Kreis neun Talents.

V. Sonderregeln: Fäden zur eigenen Struktur

Charaktere können mittels ihrer eigenen Gegenstände magischer Struktur auch Fäden zu ihrer eigenen Struktur weben.

Das Studium der Gegenstände entfällt dabei normalerweise, außer ein Gegenstand wurde in einer völlig abwegigen Weise in seiner Struktur geprägt, mit der der Charakter nicht rechnen kann. D.h. der Charakter verfügt üblicherweise über alle notwendigen Schlüsselinformationen. Der maximale Rang des gewobenen Fadens beträgt für unbedeutende Strukturen eins, für bedeutende vier, für zentrale acht. Die maximale Anzahl der Fäden ist entsprechend eins, drei und fünf.

Der Charakter muss den Gegenstand bei sich tragen, um die Vorteile des gewobenen Fadens zu genießen.

VI. Talentkniffe auf Fadenweben

1. Fäden flechten (Rang: 5)

Dieser Kniff erlaubt es, die Zahl der maximalen Anzahl von Fäden zu einem Artefakt oder einer Struktur zu umgehen, indem mehrere Charaktere einen gemeinsamen Faden zu einem Artefakt oder einer Struktur weben.

Beispiel:

Jhary, Gillord und Rath´Ric haben einen Gegenstand unbedeutender magischer Struktur des bösen Zauberers Mordom erbeutet. Normalerweise kann zu einer unbedeutenden Struktur nur ein Faden mit maximal Rang

fünf gewoben werden, so dass nur einer der drei diesen Vorteil nutzen könnte. Alle Drei haben aber den Kniff Fäden flechten. Daher weben sie gemeinsam gleichzeitig einen Faden zu dem Gegenstand und erhöhen damit jeder ihre magische Widerstandskraft, wobei auch jeder Legendenspunkte zahlt, wie wenn er den Faden allein gewoben hätte.

2. Talentverbindung (Rang 5)

Erlaubt es Charakteren gegenseitig ihre Talente zu stärken. Der Mindestwurf ist dabei die effektive Stufe des Talents.

Bei Erfolg erhält der Charakter, zu dem der Faden gewoben wurde einen Bonus in Höhe des Talentrangs des webenden Charakters. Diese Boni fallen nicht unter die „Regel der Drei“.

Ein Charakter kann höchstens von einer Anzahl Adepten mit Talentverbindung unterstützt werden, die seinem Kreis entspricht.

Beispiel:

Drei Trobadoure des sechsten Kreises wollen ihre Zuhörer beeindrucken. Der erste hat in Gefühlsmelodie eine Stufe von 13. Troubadour zwei und drei weben jeweils per Talentverbindung einen Faden zu Troubadour eins, der Mindestwurf beträgt dabei 13. Beide haben Erfolg und dürfen Troubadour eins ihren Rang in Gefühlsmelodie (je Rang 6) als Bonus zur Verfügung stellen. Troubadour eins singt äußerst gekonnt mit einer Stufe 25 (=13 + 6 + 6).

3. Fadensicht (Rang 3)

Erlaubt dem Charakter, mittels eines temporären Fadens Schlüsselinformationen in Erfahrung zu bringen.

Die Dauer zum Weben beträgt eine Kampfunde.

Insgesamt können mit Fadensicht nur die ersten drei Ränge eines Artefakts herausgefunden werden. Der Mindestwurf für die erste Schlüsselinformation entspricht der magischen Widerstandskraft des Artefakts, für die zweite Schlüsselinformation wird der Erfolgsgrad um eins erhöht, für die dritte Schlüsselinformation um zwei.

Wichtig ist, dass der Charakter auf jedes Artefakt nur einmal Fadensicht anwenden darf. Auch wenn der Wurf misslingt, ist keine weitere Probe möglich.

Gefährlich ist die Fadensicht zudem: Der Charakter bindet sozusagen intuitiv das Artefakt und „öffnet“ dem Artefakt seine magische Struktur. Dadurch können z.B. Flüche, die auf dem Artefakt liegen, ausgelöst werden. Diese sind dann automatisch erfolgreich.

4. Entweben (Rang 7)

Erlaubt es dem Adept, Fadenweben zu nutzen, um die Struktur eines Fadens in einer aufwendigen Weise zu zermürben und den Faden schließlich zu brechen und aufzulösen.

Entweben kann ausschließlich gegen Zaubersprüche eingesetzt werden, die Fäden haben. Strukturen von Artefakten kann der Adept mit diesem Kniff nicht zerstören.

Die Dauer für das Entweben entspricht der Anzahl der Fäden des Zaubers in Runden. Der Mindestwurf entspricht der Entzauberungsschwierigkeit.

Die Schwierigkeit bei Entweben ist, dass der Charakter die Struktur des Zaubers im Astralraum sehen muss, um ihn überhaupt entweben zu können. Um einen Zauber im Astralraum zu erkennen, muss der Charakter bei seiner astralen Wahrnehmung einen Mindestwurf schaffen, der entweder der Entzauberungsschwierigkeit des Zaubers entspricht oder der magischen Widerstandskraft des Erschaffers des Zaubers – je nachdem, welcher Wert höher ist.

5. Gruppenverbindung (Rang 5)

Dieser Kniff ist nur einsetzbar, wenn der Charakter einer magischen Gruppe angehört. Er ermöglicht telepathisches Kommunizieren über die Gruppenfäden. Die Reichweite beträgt Rang in Fadenweben mal zehn Meilen. Sagt ein Charakter der Gruppe etwas über die Gruppenverbindung, hören automatisch alle anderen mit Gruppenverbindung das Gesagte. Es ist nicht möglich, Empfänger auszunehmen.

Angeblich soll es Möglichkeiten geben, die Kommunikation der Gruppe abzuhören. Dazu müsste derjenige, der abhören will, aber wohl einen Gegenstand magischer Struktur eines der Gruppenmitglieder haben.

6. Heimespür (Rang 12)

Dieser Kniff ist nur einsetzbar, wenn der Charakter Fäden zu einem Ort gewoben hat. Der Charakter kann stets nur einen Ort als sein Heim bezeichnen und nur dort Heimespür anwenden. Die Funktion ähnelt der Fähigkeit Hortespür der Drachen.

Jedes Mal, wenn ein Eindringling eine Aktion (z.B. Talente wie Fallen entschärfen, Fadenweben, Spruchzauberei, Lautloser Gang) an dem Ort ausführt, zu dem der Charakter Fäden gewoben hat, darf der Charakter eine Probe in Heimespür gegen die magische Widerstandskraft des Eindringlings machen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, bemerkt der Charakter den Eindringling und kann bei einem guten Erfolg seine ungefähre Position in seinem Heim ausmachen.

7. Fadenmaske (Rang 6, 9, 12)

Erhöht permanent die magische Widerstandskraft gegen astrale Sondierung um ein, zwei bzw. drei Erfolgsgrade.

8. Tierfaden (Rang 7)

Für diesen Kniff ist es notwendig, dass der Charakter die Talente Tierfreundschaft und Fadenweben mindestens auf Rang sieben besitzt. Außerdem muss er sein Tier benannt haben und eine innige Beziehung zu ihm aufgebaut haben. Dieser Kniff erlaubt dem Charakter einen Faden zu seinem Tier zu weben, so dass die Werte des Tiers in oben beschriebener Weise gestärkt werden können.

Der Charakter kann immer nur zu einem Tier Fäden gewoben haben.

VII. Fäden Erspüren

Sollte arschschwer sein. Ist mir bisher noch keine gescheite Regelung eingefallen ;) Wäre für Tips dankbar.

VIII. Verlust von Fäden

1. Verlust von Fäden durch Tod

Stirbt ein Charakter, der Fäden gewoben hat, sinken pro volle 10 Kampfrunden (eine Kampfrunde entspricht zehn Sekunden) alle seine gebundenen Fäden um einen Rang. Sinkt dabei ein Fadenrang auf den Rang null, ist der Faden aufgelöst.

Beispiel:

Jhary war zwölf Runden tot, bevor er mit einer Letzte-Rettung- Salbe wieder belebt wurde. Alle seine Gruppenränge sinken von Rang fünf auf Rang vier. Dumm gelaufen!

2. Freiwilliges Lösen von Fäden

Ein Charakter kann jederzeit gebundene Fäden freiwillig lösen. Für jeden Rang des Fadens wird zum Lösen eine Kampfrunde benötigt.

Beispiel:

Jhary möchte seinen Faden mit Rang drei zu Kegels Schwert lösen, um stattdessen das Schwert „Läuterer“ zu binden. Er benötigt drei Runden, um den Faden komplett zu lösen.

3. Verlust von Fäden durch Verdrängen

Wenn ein anderer Charakter einen Faden zu einem Gegenstand webt, zu dem schon ein Faden/Fäden gewoben ist/sind und dabei das Fadenmaximum überschritten wird, wird der letzte der bestehenden Fäden verdrängt, um dem neuen Faden Platz zu machen.

Beispiel:

Jhary und Gillord haben ihre Armschienen verloren, zu denen maximal zwei Fäden gewoben werden können. Jhary hatte die Schienen zuerst gebunden, Gillord hatte als zweiter einen Faden dazu gewoben. Rath´Ric findet sie, freut sich und webt einen neuen Faden zu den Armschienen. Der Faden von Gillord löst sich damit auf und macht Rath´Rics Faden platz.

In allen Fällen des Verlusts von Fäden sind die Legendenpunkte verloren, die aufgewendet wurden, um die Fäden zu weben.

Neues Binden und Fadenweben kostet entsprechend erneut Legendenpunkte.