

# Earthdawn 2 Edition

## “Zeit Der Legenden“

Name: *Earthdawn 2 Edition*      System: Earthdawn      Vertrieb: LR-Games

Preis/Leistung: Gut      Sprache: Englisch      Kompatibel:  
Nur ED

Format: Softcover (352 Seiten)

Nach langjährigem Stillstand bei Earthdawn und der Übergabe der Rechte von FASA an Living Room Games, gibt es endlich nach über 7 Jahren eine 2. Edition von Earthdawn.

### *Illustration:*

Vorweg sei gesagt, dass Living Room Games ein Zusammenschluss von Earthdawn Fans ist, welche diese Firma gegründet haben. Dadurch konnten sie ihre eigenen Erfahrungen mit dem System in die 2. Edition mit einbringen und haben auch viele Anregungen und Verbesserungsvorschläge anderer Fans übernommen.

Doch die Kehrseite der Medaille ist leider das geringe Kapital, das ihnen zur Verfügung stand. Sofort fällt einem die schlechte Illustration auf, die beim Cover anfängt und sich leider wie ein roter Faden durchs Buch zieht.

Zwar wurden Bilder aus der 1. Edition übernommen, doch die neuen Bilder sind im Manga Stil gezeichnet, was überhaupt nicht zu der Atmosphäre von Earthdawn passt und eher kitschig wirkt.

Leider wird man so nicht gerade neue Käufer begeistern, da sie von den Bildern eher abgeschreckt als angezogen werden.

### *Inhalt:*

Doch kommen wir nun zu dem wichtigsten Kriterium nämlich dem Inhalt. Und dort hat sich den Passionen sei Dank einiges getan und das fast ausschließlich zum Besseren.

Die 15 Hauptdisziplinen wurden überarbeitet. Wie ich finde sind sie dadurch stimmiger geworden. Es wurden Talente innerhalb der ersten 8 Kreise (Kreise 9-15 werden im 2. Edition Kompendium beschrieben) verschoben, neue Talente sind hinzugekommen, alte sind ganz weggefallen oder die Wirkungsweise wurde verändert und

viele Unklarheiten bei den Talentbeschreibungen gehören nun der Vergangenheit an.

Aber nicht nur bei den Talenten hat sich einiges getan. Mit die größte Veränderung gab es beim Fertigkeitensystem. Für viele waren die Fertigkeiten der größte Schwachpunkt bei Earthdawn, da ein Charakter in der Regel nur wenige hatte, sie kaum einsetzte und es sehr lange dauerte und kostenintensiv war, neue zu erlernen und schon bestehende Fertigkeiten zu steigern.

Dies ist nun geändert worden. Man hat am Anfang mehr Fertigkeitenspunkte zur Verfügung, und es kostet nun weniger Zeit Fertigkeiten zu erlernen und zu steigern. Außerdem wurden auch die Kosten für das Steigern gesenkt.

Aber auch die Wirkungsweise der Fertigkeiten, von denen es ein Talent gibt, wurden verändert, um die Unterschiede zwischen Talenten und Fertigkeiten deutlicher zu machen.

Z.B. brauchte man früher nur die Fertigkeit Nahkampfwaffen, um mit allen Möglichen Nahkampfwaffen gleich gut umgehen zu können. Nach 2. Edition muss für jede einzelne Nahkampfwaffe die extra Nahkampfwaffen Fertigkeit dafür erlernt werden, wodurch es einen großen Unterschied zum *Talent* Nahkampfwaffen gibt.

Weitere wichtige Veränderungen gibt es natürlich auch aus dem Reich der Zauberer zu vermelden.

Neue Zauber zu lernen kostet nun Legendenspunkte (Kreis des Zaubers x 100). Da Zauberer in späteren Kreisen aber sehr mächtig werden, halte ich es persönlich für eine gute Möglichkeit die Anzahl der Zauber in einen normalen Rahmen zu halten.

Auch die Illusionsregeln wurden überarbeitet und nach meiner Meinung dadurch verbessert. Jeder ist nun einzeln von einer Illusion betroffen und sollte ein Charakter die Illusion durchschauen, können andere sie immer noch für real halten.

Die wichtigste Änderung ist aber, es gibt keine automatischen Durchschauenproben mehr. Ein Charakter kann nur noch von sich aus versuchen Illusionen anzuzweifeln.

Doch ihm steht eine höhere Stufe zur Verfügung als nach der 1. Edition. Das Anzweifeln macht er nun mit Wahrnehmung + höchster erreichter Kreis. Diese Stufe kann noch erhöht werden, wenn der Spieler dem Spielleiter glaubhafte Gründe vorlegen kann, warum sein Charakter denkt, dass es sich um eine Illusion handelt.

Die letzte große Änderung bezieht sich auf die Zweidisziplinen. Ein Charakter kann nun auch nur noch höchstens eine Zweidisziplin erlernen und muss hierfür in seiner Erstdisziplin mindestens den 5. Kreis erreicht haben. Insgesamt sind die Legendenspunkte Kosten

viel höher als früher und solange man in seiner Zweitdisziplin nicht den 5. Kreis erreicht hat, darf man auch nicht in seiner Erstdisziplin aufsteigen. Auch sind die Kosten für die Talentsteigerung der Erstdisziplin teurer, solange man in seiner Zweitdisziplin noch nicht im 5. Kreis ist.

*Fazit:*

Wenn man sich von dem äußeren Erscheinungsbild nicht abschrecken lässt und der englischen Sprache mächtig ist, dürfte einem Kauf nichts mehr im Wege stehen.

Eine Weiterentwicklung zur 1. Edition ist die 2. Edition allemal.