

# DSA Reign Crossover

## Waffen

### **Schwerter:**

*Anderhalbhänder/Bastardschwert (Killing: Width+1, Shock: 1)*  
*Nachtwind (Killing: Width+1) 2-händig wenn Cordiante kleiner 3*  
*Rondrakamm (Killing: Width+1, Shock: Width) 2-händig*  
*Tuzakmesser (Killing: Width+1, Shock: 2) 2-händig,*  
*Kurzschwert (Killing: Width, Shock :1)*  
*Amazonensäbel (Killing: Width+1)*  
*Arbach (Killing: Width+1)*  
*Entermesser (Killing: Width, Shock:1)*  
*Khunchomer (Killing: Width+1)*  
*Kusliker Säbel (Killing: Width+1)*  
*Robbentöter (Killing: Width+1)*  
*Säbel (Killing: Width+1)*  
*Sklaventod (Killing: Width+1)*  
*Barbarebschwert (Killing: Width+1, Shock:1)*  
*Breitschwert (Killing: Width+1)*  
*Schwert (Killing: Width+1)*  
*Tunierschwert (Killing:1, Shock:Width)*  
*Andergaster (Killing: Width+2, Shock:Width) 2-händig*  
*Boronsichel (Killing: W+1, Shock: Width) 2-händig*  
*Doppelkhunchomer (Killing: W+1, Shock: Width) 2-händig*  
*Großersklaventod (Killing: W+1, Shock: Width) 2-händig*  
*Richtschwert (Killing: Width+2, Shock: Width+1) 2-händig*  
*Zweihänder (Killing: Width+1, Shock: Width) 2-händig*

### **Dolche:**

*Basiliskenzunge (Killing: Width, Shock: 1)*  
*Borndorn (Killing: Width, Shock: 1)*  
*Drachenzahn (Killing: Width, Shock: 1)*  
*Eberfänger (Killing: Width, Shock: 1)*  
*Jagdmesser (Killing: Width, Shock: 1)*  
*Langdolch (Killing: Width, Shock: 1)*  
*Scheibendolch (Killing: Width, Shock: 1)*  
*Schwerer Dolch (Killing: Width, Shock: 1)*  
*Ogerfänger (Killing: Width, Shock: 1) jede Runde einen S*  
*Dolch (Killing: Width)*  
*Hakendolch (Killing: Width)*  
*Linkhand (Killing: Width)*  
*Wurfdolch (Killing: Width)*  
*Messer (Killing: 1, Shock: Width)*  
*Wurfdolch (Killing: 1, Shock: Width)*  
*Vulkanglasdolch (Killing: 1, Shock: Width)*

**Fechtwaffen:**

Degen (Killing: Width+1)  
Florett (Killing: Width+1)  
Magierdegen (Killing: W, Shock: 1)  
Panzerstecher (Killing: Width+1) ignoriert 1 Punkt Rüstung  
Rapier (Killing: Width+1)  
Stockdegen (Killing: Width, Shock: 1)  
Wolfsmesser (Killing: Width+1)

**Hiebwaren:**

Bakka (Shock: Width+1, Killing: 1)  
Beil/Fleischerbeil (Killing: Width)  
Brakakbengel (Shock: Width+1, Killing: 2)  
Byakka (Killing: Width, Shock: 2)  
Haumesser (Killing: Width)  
Keule (Shock: Width+2)  
Knochenkeule (Shock: Width+2)  
Knüppel (Shock: Width+1)  
Kriegsfächer (Shock: Width+1)  
Lindwurmschläger (Killing: Width, Shock: 1)  
Molkdeschnaja (Killing: Width, Shock: 1)  
Orknase (Killing: Width, Shock: 2) 2-händig wenn Body kleiner 3  
Rabenschnabel (Killing: Width, Shock: 1)  
Schmiedehammer (Shock: width+2)  
Sichel (Killing: Width)  
Skraja/Zwergenskraja (Killing: Width)  
Sonnenszepter (Killing: 1, Shock: Width+1)  
Streitaxt (Killing: Width, Shock: 1)  
Streitkolben (Killing: 1, Shock: Width+1)  
Wurfbeil (Killing:Width)  
Wurfkeule (Shock: Width+1)  
Warunker Hammer (Killing: Width, Shock: 3) 2-händig  
Dreigliederstab (Shock: Width+2)  
Kettenstab (Shock: Width+1)  
Geißel (Shock: Width)  
Kettenkugel (Shock: Width+3)  
Morgenstern (Shock: Width+2)  
Neunschwänzige (Shock: Width+1)  
Ochsenherde (Killing: Width+1, Shock: Width+3)  
Peitsche (Shock: Width+1)  
Barbarenstreitaxt (Killing: Width+1, Shock: Width) 2-händig  
Echsiche Axt (Killing: Width+1, Shock: 1) 2-händig  
Felsplater (Killing: Width+1, Shock: 3) 2-händig  
Gruufhai (Killing: 1, Shock: Width+2) 2-händig  
Holzfälleraxt (Killing: Width+1) 2-händig  
Kriegshammer (Killing: 1, Shock: Width+3) 2-händig  
Zwergenschlägel (Killing: 1, Shock: Width+2) 2-händig

**Stangenwaffen:**

*Glefe (Killing: Width+1, Shock: Width) 2-händig*  
*Hakenspieß (Killing: Width+1, Shock: 1) 2-händig*  
*Hellebarde (Killing: Width+1, Shock: Width) 2-händig*  
*Korspieß (Killing: Width+1, Shock: Width) 2-händig*  
*Neethaner Langaxt (Killing: Width+1, Shock: Width) 2-händig*  
*Pailos (Killing: Width+1, Shock: Width+1) 2-händig*  
*Partisane (Killing: Width+1, Shock:2) 2-händig*  
*Sense (Killing: Width+1) 2-händig*  
*Sturmsense (Killing: Width, Shock: 2) 2-händig*  
*Drachentöter (Killing: Width+3) 4-händig*  
*Dreizack (Killing: Width, Shock: 1)*  
*Dschadra (Killing: Width+1, Shock: 1)*  
*Efferdbart (Killing: Width, Shock: 1)*  
*Holzspeer (Killing: Width) 2-händig wenn Body kleiner 2*  
*Jagdspieß (Killing: Width+1, Shock: 1) 2-händig wenn Body kleiner 3*  
*Kriegslanze (Killing: Width, Shock: Width+3) vom Pferderücken*  
*Pike (Killing: Width+1, Shock: 1) 2-händig*  
*Schnitter (Killing: Width+1, Shock: 1) 2-händig*  
*Stoßspeer (Killing: Width+1, Shock: 1) 2-händig*  
*Tunierlanze (Shock: Width+3) vom Pferderücken*  
*Wurfspeer: (Killing: Width)*  
*Wurmspieß (Killing: Width+1, Shock: 1) 2-händig*  
*Kampfstab (Shock: Width+2) 2-händig*  
*Magierstab (Shock: Width+2) 2-händig*  
*Zweililien (Killing: Width, Shock: 1) 2-händig*  
*Dreschflegel (Shock: Width+3) 2-händig*  
*Kriegsflegel (Killing: 1, Shock: Width+3) 2-händig*

## **Rassen**

### **Elfen** (15 Punkte Kosten):

Dämmerungssicht (1 EP)

Beauty 2 Vorteil (2 EP)

Altern nicht (2 EP)

Sense +1 (5 EP)

+2 Perform (2 EP)

+1 Akrobatik (1 EP)

+1 Student of Woodwork (Auelfen) (1 EP)

+1 Student of Ice Navigation (Firmelfen) (1 EP)

+1 Student of Herbs and Plants (Waldelfen) (1 EP)

+1 Riding (Steppenelfen) (1 EP)

Duty:

Craving: Weiche allen schlechten Gerüchen aus

Problem: Elfische Weltsicht (1 EP)

### **Zwerg**:(Kosten 15 EP)

Dämmerungssicht (1EP)

+2 Vigor (2 EP)

+2 Endurance (2 EP)

+2 Couterspell (2 EP)

+3 Student of

Kristallzucht (Brilliantzwerg) (3EP)

Mechanik (Amboszwerg) (3EP)

Schmiedekunst (Erzzwerg) (3EP)

Kochen (Hügelzwerg) (3EP)

Leather Hard (5 EP)

Craving: Meide alles was schwimmt

Duty: Vom Clan abhängig

Problem:

### **Halbelf** (starke elfische Wurzeln/ Kosten 10 EP)

Dämmerungssicht oder Altern langsamer (1 EP)

Beauty 1 Vorteil (1 EP)

Sense +1 (5 EP)

+1 Perform (1 EP)

+1 Akrobatik (1 EP)

+2 Student of (je nach Elfenrasse) (1 EP)

Craving (vermeide strenge Gerüche (+1 EP)

**Halbelf** (starkes menschliches Erbe/ Kosten 10 EP)

Beauty 1 Vorteil (1 EP)

Sense +1 (5 EP)

+1 Perform (1 EP)

+1 Akrobatik (1 EP)

+2 Student of (je nach Menschengruppe) (2 EP)

**Goblin** (5 EP):

Run + 1 (1 EP), (als Umsetzung von "flink")

Sight +1 (1 EP), (als Umsetzung von Sinnesschärfe )

Dämmerungssicht (1 EP)

Stealth +1 (1 EP), (als Umsetzung für Heimlichkeit)

Dodge + (1 EP), (Äquivalent zu Gefahreninstinkt/Sie reagieren schneller als andere Völker)

Duty:

Craving:

Problem:

**Ork** (10 EP):

Dämmerungssicht (1 EP)

Body 1 (5 EP)

Charm -1 (-5 EP)

Leather Hard (5 EP) (für zäher Hund)

+1 Direction (1 EP)

+2 Fight (1 EP)

Duty: Beschütze den Stamm

Craving:

Problem: Randgruppe (1EP)

**Halb-Ork** (starkes orkisches Erbe) (5 EP):

Dämmerungssicht (1 EP)

Body 1 (5 EP)

Charm -1 (-5 EP)

Thick Headet (1 EP)

+1 Direction (1 EP)

+2 Fight (2 EP)

**Halb-Ork** (starkes menschliches Erbe) (5 EP):

Dämmerungssicht (1 EP)

Thick Headet (1 EP)

+1 Direction (1 EP)

+2 Student of \_\_\_\_\_ (Nach Kultur) (2 EP)

**Achaz** (15 EP)

Dämmerungssicht (1 EP)

Natürliche Waffe/Gliedmaßen (1 EP)

+1 Endurance (1 EP)

+2 Student of (vom Stamm abhängig) (2 EP)

+1 natürliche Rüstung (10 EP)

+1 auf Sense Proben, die auf Riechen basieren (1 EP)

-1 auf Hearing (-1 EP)

Duty:

Craving: Suche die Sonne

Problem: Randgruppe (1 EP)

**Geplant: Holberker**

## Life Pathes

### Ork/Al Anfa

2x1 Gebrantmarkt: +1 KÖRPER, +1 Expert \_\_\_\_\_, +2 Vitalität, +2 Empathie (+ Nachteil)

3x1 Pferdlos: +2 Rennen, +2 Lügen, +1 Heimlichkeit

4x1 Rebell: +2 Heimlichkeit, +1 Lügen, +2 Kampf

5x1 Des eigenen Schicksals Schmied: +1 Reichtum, +2 Überlieferungen, +2 Expert \_\_\_\_\_

2x2 Sklave: +1 WAHRNEHMUNG, +2 Flehen, +1 Vitalität, +1 Untersuchen, +1 Ausdauer

3x2 Sich durchgeboxt: +2 Expert \_\_\_\_\_, +2 Ausdauer, Hard Headed

4x2 Alle Härten ertragen: Leather Hard

5x2 Freigekämpft. +3 Kampf +1 Ausdauer, +1 Vitalität

2x3 Wächter: +1 KÖRPER, +1 Kampf, +3 Parieren, +1 Einschüchtern  
3x3 Leibwächter: +2 Heilen, +1 Sehen, +1 Schwert, First level of a Parieren path  
4x3 Persönlicher Beschützer: +1 Schwert, +1 Expert: Throw, +1 Athletik, Second level of Parieren path  
5x3 Verteidigungsspezialist: Upgrade a Parieren die to an ED, +1 Schwert, +2 Expert: Throw, +1 Athletik

2x4 Kann sich versorgen: +1 GESCHICKLICHKEIT, +1 Heimlichkeit, +1 Kampf, +1 Orientierung, +2 Untersuchen  
3x4 Geht regelmässig jagen: +1 Heimlichkeit, +1 Rennen, +1 Reiten, +1 Bow, +1 Orientierung  
4x4 Jäger: +2 Student: Wilderness, +1 Orientierung, Upgrade Heimlichkeit die to Expert  
5x4 Meisterjäger: Upgrade Heimlichkeit ED to Master

2x5 Hat ein Pferd: + 3 Reiten, +2 Expert: Animal Trainer, +5 Tier  
3x5 Berittener Kämpfer: +2 Parieren, +2 Kampf, First level of a Mounted Combat path  
4x5 Berittener Späher: +1 WAHRNEHMUNG  
5x5 Elitereiter: Second and third level of Mounted Combat path

2x6 Stallarbeiter: +1 GESCHICKLICHKEIT, +3 Expert: Animal Trainer, +1 Reiten, +1 Tier  
3x6 Bote: +1 Tier, First level of a Ausweichen technique, +2 Hören, +1 Reiten  
4x6 Karawanenführer: +4 Besitz, +2 Tier, +1 Reiten  
5x6 Rittmeister: +1 Ausweichen, +1 Sprache, +1 Tier, +ED Reiten

2x7 Schläger: +1 KÖRPER, +2 Kampf, +1 Parieren, +2 Zauberabwehr  
3x7 Vollstrecker: +1 Kampf, +1 Ausweichen, +2 Einschüchtern, +1 Athletik  
4x7 Söldner: +1 WAHRNEHMUNG  
5x7 Zäher Veteran: +ED Kampf, +2 Vitalität, +1 Taktik

2x8 Wissenssammler: +1 WISSEN, +3 Überlieferungen, +2 Spraches  
3x8 Assistent in der Ausbildung: +2 Faszinieren, +1 Überlieferungen, +2 Feilschen  
4x8 Assistent des Schamanen: +2 Anhänger, +1 Überlieferungen, +1 Feilschen, +1 Student: \_\_\_\_\_  
5x8 Schamane: +1 Heilen, +1 Status, +1 Expert: \_\_\_\_\_, +1 Zaubern, +1 Zaubers

2x9 Fahrender Händler: +1 AUSSTRAHLUNG, +3 Feilschen, +1 Reichtum, +1 Empathie

3x9 Karawanenhändler: +1 Reichtum, +1 Besitz, +ED Feilschen, +1 Einschüchtern

4x9 Karavanenbesitzer: +1 Reichtum, +1 Anhänger, +1 Besitz, +1 Umgangsformen, +1 Begeistern

5x9 Unternehmer: +1 Status, +1 Anhänger, +1 Besitz, +1 Sprache, +1 Empathie

2x10 Wichtiger Klan: First Two Levels of a Martial Path, +2 Waffe, +1 Einschüchtern, +1 Empathie, +ED Begeistern, +1 Strategie

3x10 Klanoberer: +2 Waffe, +1 Begeistern, +1 Status, +1 Empathie

4x10 Im Rat der Klans: +1 Anhänger, +1 Status, +1 Begeistern, +2 Strategie

5x10 Klanführer: Upgrade Begeistern ED to MD

## Al Anfa

### Sklave:

2x1 Sklave: **+1 KÖRPER**, +1 Experte \_\_\_\_\_, +2 Vitalität, +2 Athletik

3x1 Leibeigener: +2 Rennen, +1 Lügen, +1 Faszinieren, +1 Orientierung

4x1 Diener: +1 Faszinieren, +1 Lügen, +2 Experte \_\_\_\_\_ +1 Student Natur

5x1 Leibdiener: +1 Sprache, +2 Überlieferungen, +1 Umgangsformen, +1 Faszinieren

### Straßenjunge:

2x2 Streuner: **+1 GESCHICKLICHKEIT**, +1 Heimlichkeit, +1 Kampf, +1 Orientierung, +2 Untersuchen

3x2 Bandenmitglied: +1 Heimlichkeit, +1 Rennen, +2 Bogen, +1 Orientierung

4x2 Rechte Hand: +2 Graces, +1 Orientierung, Ändere einen Heimlichkeit Würfel auf Experte

5x2 Bandenführer: +2 Einschüchtern, +2 Inspirieren, +1 Handeln

### Zwielichtige Stadtbevölkerung:

2x3: Bettler **+1 GESCHICKLICHKEIT** +1 Betteln +2 Heimlichkeit +1 Rennen +1 Wahrnehmung

3x3: Dieb/Einbrecher +1 Ausweichen +1 Dolch +1 Rennen +1 Lügen +1 Heimlichkeit

4x3: Streuner + ED auf Heimlichkeit +1 Dolch +2 Klettern +1 Faszinieren

5x3: Schieber Ändere deinen ED in Heimlichkeit zum MD.



### **Einfache Bürger:**

2x4: Tagelöhner/Arbeiter **+1 KÖRPER**, +1 Experte \_\_\_\_\_, +2 Vitalität, +2 Athletik

3x4: Handwerker +2 Experte \_\_\_\_\_, +2 Handeln, +1 Umgangsformen

4x4: Edelhandwerker +2 Faszinieren, +1 Lügen, +1 Experte \_\_\_\_\_ +1 ED

5x4: Meisterhandwerker Wechsel den ED in einen MD

### **Küstenbewohner:**

2x5: Fischer **+1 KÖRPER**, +1 Experte Seemann, +1 ED Seemann, +1 Klettern, +1 Athletik,

3x5: Pirat/Matrose +2 Heimlichkeit, +1 Flehen, +1 Einschüchtern, +1 Lügen

4x5: Lotse/Seeoffizier +2 Navigation, +2 Inspirieren, +1 Sprache

5x5: Kapitän + 1 Gebahren

### **Soldaten und Wachen:**

2x6: Büttel **+1 KÖRPER** +2 Kampf +1 Ausdauer+2 Parieren

3x6: Wache +1 Kampf, +1 Parieren, +1 Einschüchtern, +1 Sprache, +1 Reiten

4x6: Soldat + ED Kampf, + 1 Parieren, +2 Taktik, +1 Orientierung

5x6: Feldwebel Stufe 1 und 2 des Iron Tortoise Kampfstils, +2 Inspirieren

### **Kämpfer:**

2x7: Fähnrich **+1 Geschick** +2 Waffe \_\_\_\_\_ +1 Reiten +1 Taktik +1 Ausweichen

3x7: Schwertgesellen +2 Ausweichen +2 Taktik +1 Waffe \_\_\_\_\_

4x7: Akademiekriegler +1 Waffe \_\_\_\_\_, 1 +2 Stufe eines Kampfpfades. +1 Reiten

5x7: Ritter +1 Waffe \_\_\_\_\_, +1 Umgangsformen, +2 Reiten, +1 Pferd (Schlachtrösser +1 Reiten)

### **Magische Professionen:**

2x8: Magiedilettant +1 Student: Magie, +1 Magie entdecken **+1 WISSEN** +2 Zauber

3x8: Halbzauberer +2 Zauberabwehr +1 Magie entdecken +1 Student: Magie, +1 Zauber

4x8: Vollzauberer +1 ED Student Magie, +1 Sagenkunde, +1 Zauberabwehr, +2 Zauber,

5x8: Akademiemagier ED in Student Magie wird MD

### **Geweihte:**

2x9: Bettelmönche **+1 AUSSTRAHLUNG** +1 Magie entdecken +1 Überlieferungen +1 Heilen +1 Begeistern

3x9: Akoluthen, Eleven +2 Mirakel, +3 Ränge Student in Themen deiner Wahl.

4x9: Mitglied eines Ordens +1 Mirakel +2 Liturgien +1 Heilen, +1 Begeistern

5x9: Geweihte +1 grosses Wunder, +1 Begeistern, +2 Umgangsformen, +1 Student \_\_\_\_\_

### **Adel:**

2x10 Flirt: Jeder mag eine Partei, aber Einige sind daran besser als Andere. Sie wissen, wie man Spaß hat. Sie wissen, wie man Spaß für andere macht. Und, wenn erforderlich, wissen Sie, wie man sich über andere lustig macht.

**+1 CHARME**, +1+ED Lüge, +1 Reichtum, +1 Faszinieren

3x10 Genießer: Das Leben für das Vergnügen ist nette Arbeit, aber nur wenn man es bekommen kann. Wie bekommt man es?

+2 Scherzen, +1 Status, +1 Umgangsformen, +1 Student: Rauschgifte und Gifte

4x10 Großartig Ausschweifend: Die plebejischen Vergnügen der Flasche, das Büfett des Zimmers mit Frühstück hat begonnen, für Sie jeden Reiz zu verlieren. Sie suchen weitere Anregung, und finden es in den zwingenden sozialen Duellen zwischen sich selbst und anderen Mitgliedern der Oberschicht.

+1 Tierbegleiter, +1 Lügen, +ED Scherzen, +1 Status

5x10 Hof Hai: Nicht nur ein anderer, Fisch im Teich des Hofes der nach einem Happen schnappt., Sie ein sozialer Reisehai. Sie erschüttert, berührt oder verführt nichts mer. Doch wie kann man diesen Kreislauf entkommen? Wie können Sie etwas wieder fühlen? +1 Lügen, +1 Umgangsformen, +2 Empathie, +1 Anhänger (Leibsklave)

## **Horas Reich**

### **Bauern:**

2x1 Leibeigener: **+1 KÖRPER**, +1 Experte \_\_\_\_\_, +2 Vitalität, +2 Athletik

3x1 Knecht: +2 Rennen, +1 Lügen, +1 Faszinieren, +1 Orientierung

4x1 Bauer: +1 Faszinieren, +1 Lügen, +2 Experte \_\_\_\_\_ +1 Student Natur

5x1 Gutsherren: +1 Sprache, +2 Überlieferungen, +1 Umgangsformen, +1 Faszinieren

### **Waldbewohner:**

2x2 Wilderer: **+1 GESCHICKLICHKEIT**, +1 Heimlichkeit, +1 Kampf, +1 Orientierung, +2 Untersuchen

3x2 Holzfäller: +1 Heimlichkeit, +1 Rennen, +2 Bogen, +1 Orientierung

4x2 Waldbauer: +2 Student: Natur, +1 Orientierung, Ändere einen Heimlichkeit Würfel auf Experte

5x2 Jäger: Ändere deinen Heimlichkeit ED zum MD

### **Zwielichtige Stadtbevölkerung:**

2x3: Bettler **+1 GESCHICKLICHKEIT** +1 Betteln +2 Heimlichkeit +1 Rennen +1 Wahrnehmung

3x3: Dieb/Einbrecher +1 Ausweichen +1 Dolch +1 Rennen +1 Lügen +1 Heimlichkeit

4x3: Streuner + ED auf Heimlichkeit +1 Dolch +2 Klettern +1 Faszinieren

5x3: Schieber Ändere deinen ED in Heimlichkeit zum MD.

### **Einfache Bürger:**

2x4: Tagelöhner/Arbeiter **+1 KÖRPER**, +1 Experte \_\_\_\_\_, +2 Vitalität, +2 Athletik

3x4: Handwerker +2 Experte \_\_\_\_\_, +2 Handeln, +1 Umgangsformen

4x4: Edelhandwerker +2 Faszinieren, +1 Lügen, +1 Experte \_\_\_\_\_ +1 ED

5x4: Meisterhandwerker Wechsel den ED in einen MD

### **Küstenbewohner:**

2x5: Fischer **+1 KÖRPER**, +1 Experte Seemann, +1 ED Seemann, +1 Klettern, +1 Athletik,

3x5: Pirat/Matrose +2 Heimlichkeit, +1 Flehen, +1 Einschüchtern, +1 Lügen

4x5: Lotse/Seeoffizier +2 Navigation, +2 Inspirieren, +1 Sprache

5x5: Kapitän **+1 AUSSTRAHLUNG**

### **Soldaten und Wachen:**

2x6: Büttel **+1 KÖRPER** +2 Kampf +1 Ausdauer+2 Parieren

3x6: Wache +1 Kampf, +1 Parieren, +1 Einschüchtern, +1 Sprache, +1 Reiten

4x6: Soldat + ED Kampf, +1 Parieren, +2 Taktik, +1 Orientierung

5x6: Feldwebel Stufe 1 und 2 des Iron Tortoise Kampfstils, +2 Inspirieren

### **Kämpfer:**

2x7: Fähnrich +1 **Geschick** +2 Waffe \_\_\_\_\_ +1 Reiten +1 Taktik +1

Ausweichen

3x7: Schwertgesellen +2 Ausweichen +2 Taktik +1 Waffe \_\_\_\_\_

4x7: Akademiekrieger +1 Waffe \_\_\_\_\_, 1 +2 Stufe eines

Kampfpfades. +1 Reiten

5x7: Ritter +1 Waffe \_\_\_\_\_, +1 Umgangsformen, +2 Reiten, +1

Pferd (Schlachtrösser +1 Reiten)

### **Magische Professionen:**

2x8: Magiedilettant +1 Student: Magie, +1 Magie entdecken +1 **WISSEN**

+2 Zauber

3x8: Halbzauberer +2 Zauberabwehr +1 Magie entdecken +1 Student:

Magie, +1 Zauber

4x8: Vollzauberer +1 ED Student Magie, +1 Sagenkunde, +1

Zauberabwehr, +2 Zauber,

5x8: Akademiemagier ED in Student Magie wird MD

### **Geweihte:**

2x9: Bettelmönche +1 **AUSSTRAHLUNG** +1 Magie entdecken +1

Überlieferungen +1 Heilen +1 Begeistern

3x9: Akoluthen, Eleven +2 Mirakel, +3 Ränge Student in Themen deiner Wahl.

4x9: Mitglied eines Ordens +1 Mirakel +2 Liturgien +1 Heilen, +1

Begeistern

5x9: Geweihte +1 grosses Wunder, +1 Begeistern, +2 Umgangsformen, +

1 Student \_\_\_\_\_

### **Höflinge:**

2x10: Diener +1 **CHARM**, +2 Lügen, +1 Umgangsformen, +1 Handeln, 1

Faszinieren

3x10: Leibdiener +1 Betteln, +1 Heimlichkeit, +1 Faszinieren, +2

Umgangsformen

4x10: Hofkünstler Schönheit 2, +1 Lügen, +1 Status

5x10: Höfling +ED Faszinieren, +2 Sprachen, Erster Level eines

Faszinieren Pfades

# Liturgien des Praios

## **Blendstrahl aus Alveran I**

Blendender Lichtstrahl aus der Hand des Priesters. (Produziert Gobbeldice)

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

## **Des Herren Goldener Mittag I**

Der Geweihte erkennt die Himmelsrichtung Süden

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

## **Innere Ruhe I**

Für die Dauer des Spruchs erhält der Geweihte automatisch Gobbeldice in Höhe und Breites des Wurfes gegen Beeinflussung oder Furcht.

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

## **Wort der Wahrheit II**

Ziel erhält Strafwürfel in Höhe und Breite+1 auf Lügen, Ziel ist sich Wirkung bewusst

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

## **Goldene Rüstung II**

Der Geweihte erhält für die Wirkungsdauer eine Rüstung von 2 Punkten, wirkt auf lichtscheue/-empfindliche Wesen wie Sonnenlicht.

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

## **Heiliger Lehnseid II**

Eidabnahme, Strafe bei Bruch wird festgelegt (Strafwürfel) oder gilt als Eidbrecher (kann durch Seelenprüfung festgestellt werden)

(Dauer Höhe des Wurfes in Jahren)

## **Sicht auf Madas Welt II**

Erkennt und markiert magische Gegenstände oder verzauberte Personen sowie die emotionale Färbung des Zaubers

### **Ucuris Geleit II**

Ein Blitz und Funkeln weist dem Geweihten den Weg zum nächsten Praiostempel oder -Geweihten, je nach Wahl.

### **Wort der Wahrheit II**

Ziel erhält Strafwürfel in Höhe und Breite+1 auf Lügen, Ziel ist sich Wirkung bewusst

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

### **Urischars Ordnender Blick III**

Der Geweihte findet in Unordnung und Chaos Muster, so dass bestimmte Objekte oder Personen für ihn markiert werden.

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

### **Praios Mahnung III**

Bestraft einen Frevler, der eine der folgenden Nachteile erhält: Blindheit, Proben zum Erkennen und Wahrheit werden erschwert, Orientierungsproben werden erschwert.

(Dauer Höhe des Wurfes in Monaten)

### **Purgation III**

Entzieht einem Artefakt sämtliche magische Kraft

### **Doradors prüfender Blick III**

Erkennt Illusionen und markiert sie.

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

### **Gilborns Heilige Aura III**

Der Geweihte ist vor magischen Angriffen, die direkt auf seine Person gewirkt werden geschützt. (Produziert Gobbeldice in Breite und Höhe des Wurfes.)

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

### **Licht des Herrn III**

Von der Hand des Geweihten geht ein göttliches Licht aus, das die Umgebung in himmlisches Licht taucht, aber Schatten wirft. Wirkt auf lichtempfindliche Kreaturen wie Sonnenlicht und vertreibt magische Dunkelheit.

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

### **Praios Magiebann IV**

Antimagische Zone

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

### **Wille zur Wahrheit IV**

Überreden und ungesetzliche Handlungen erschwert durch 8 Strafwürfel Zuhörer sind sich der Wirkung bewusst

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

### **Vertreibung des Dunkelsinns IV**

Bricht Beherrschungszauber und nicht permanente Hexenflüche

(Vergleichender Wurf)

### **Daradors Bann der Schatten IV**

Hebt innerhalb einer stationären Zone jegliche Schatten auf und taucht sie in blendend helles Licht

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

### **Purgation V**

Entzieht einem Zauberer sämtliche magische Kraft

### **St. Gilborns Bannfluch V**

Bannt Zauber (vergleichender Wurf)

### **Vertreibung des Dunkelsinns V**

Bricht Druidenrituale und permanente Hexenflüche

(Ohne Wurf)

### **Garafans Gleißende Schwingen V**

Ruft einen Greifen herbei, der den Geweihten so lange wie er will unterstützt.

(Dauer Höhe des Wurfes in Tagen)

### **Zerschmetternder Bannstrahl V**

Gleißender Bannstrahl vom Himmel. Vernichtet 5 + Höhe des Wurfes unheilige Wesen, normale Wesen werden bewusstlos und verlieren Astralenergie, Paktierer erleiden Schock-Schaden.

(Dauer Höhe des Wurfes in Runden)

### **Arcanum Interdictum V**

Antimagische Zone bis zum nächsten 1. Praios (Monat)

**Positive Mirakel** geben Boni auf Attribute:

GEBAHREN (COMMAND), WAHRNEMUNG (SENSE), CHARISMA

und Fähigkeiten:

Vigor, Graces, Student of \_\_\_\_\_, Empathie, Faszinate, + dazu Auswahl vier dieser Talente: Abrichten, Baukunst, Brettspiel, Hauswirtschaft, Heilkunde, Magiekunde

**Negative Mirakel** geben Abzug auf Fertigkeiten:

Fliegen, Stealth, Stimmen imitieren, , Faszinate, Pleade, Perform.