

DSA-Helden für Anfänger

1.) Einführung

Das erste Erstellen eines Charakters stellt für viele Spieler eine große Hürde dar, und zwar ganz gleich, ob sie ihren Charakter per Hand oder mit Hilfe einer Software erstellen. Zu diesem Zwecke sollen an dieser Stelle nun eine Reihe verschiedener vorgefertigter Helden vorgestellt werden, die alle mit ihrem bereits fertiggestellten Charakterblatt aufwarten, so dass man es bei Bedarf nur noch ausdrucken muss und gleich losspielen kann.

Fragen zu den Beispielhelden

Davor aber noch einige Fragen, die vielleicht auftauchen könnten und daher direkt geklärt werden müssen:

Frage: Die Charakterblätter sind so verwirrend. Wie finde ich mich da nur zurecht?

Antwort: Die Vielzahl an Werten eines typischen DSA-Heldenbogens kann in der Tat verwirren sein. Daher soll hier nun Schritt für Schritt das Wichtigste erläutert werden.

Übersichtsbogen:	Hier wird der jeweilige Held erstmal in Worten vorgestellt und seine vielleicht erstmal bedeutsamsten Vor- und Nachteile genannt. Diesen Bogen solltet ihr euch zuerst durchlesen.
Grundwertebogen:	Hier stehen Name, Rasse und Beruf des Helden. Hier findet ihr auch die grundlegenden Eigenschaften wie Mut, Klugheit oder Körperkraft, wie in der Hauptbroschüre beschrieben, sowie seine Vor- und Nachteile. Übt ruhig schon mal mit einem W20 die Probe auf einen dieser Werte. Aber vergesst nicht: Man darf den Wert nicht überwürfeln; nur bei schlechten Eigenschaften sollte man ihn tunlichst überwürfeln.
Talentbogen:	Hier findet ihr in Zahlen in welchen Talenten ein Charakter gut ist und in welchen nicht. Übt am besten auch hier ein paar mal die in der Hauptbroschüre beschriebene Talentprobe. Die drei notwendigen Eigenschaften, auf die geprobt wird, stehen immer rechts vom Talent. Denkt daran, dass die Proben nacheinander folgen müssen (oder nehmt verschiedenfarbige Würfel). Und sollte bei einem Talentwert ein Pfeil stehen, bedeutet das, dass hier ein Bonus wirkt. Meist kann dieser aber nur unter bestimmten Bedingungen ausgespielt werden (Erklärung weiter unten).
Zauberbogen/ Liturgiebogen:	Diese Bögen hat nicht jeder Charakter. Auch hier könnt ihr Proben üben. Abermals gilt: Egal was ihr hier alles vorfindet, die Spalte mit der dicken Überschrift (ZfW, eLkP, eRkP) ist für euch in den meisten Fällen erstmal am wichtigsten. Die Proben erfolgen i. d. R. analog zu den Talentproben. Abweichende Probenregeln werden im Übersichtsbogen erläutert.
Dämonenbogen:	Hat nur der Dämonologe. Lest hierzu das Kapitel „Dämonologie“ in der Hauptbroschüre gut durch. Den Dämonologen zu spielen ist nicht einfach.
Kampfbogen:	Auf diesem Bogen wird die Kampftauglichkeit des Helden beschrieben. Die wichtigsten Werte, auf die es ankommt, sind für euch die fett betitelten Spalten AT, PA und TP bei den Waffen/Schilden, sowie die dicken Werte bei RS, BE – und die Ausweichen-Box. Wenn ihr, wie in der Hauptbroschüre beschrieben, Kämpfe üben wollt, nehmt am besten die Kampfbögen von gleich zwei Charakteren und lasst sie gegeneinander antreten. Und lasst euch durch die anderen Werte wie TP/KK (Körperkraftbeeinflussung), WM (Waffenmodifikator) oder die dünn betitelte TP-Spalte (Grund-TP ohne TP/KK) der Waffe nicht beirren.
Inventarbogen:	Hier stehen die Ausrüstung, Proviant, Geld und das eventuelle Haustier.

Frage: Welche Bedeutung haben die ganzen Abkürzungen?

Antwort: Obwohl stellenweise schon in der Hauptbroschüre beschrieben, sollen die wichtigsten Abkürzungen der Übersicht halber hier nochmal genannt werden:

- Steigerungen:
GP = Generierungspunkte, AP = Abenteuerpunkte (Erfahrungspunkte)
- Grundwerte:
MU = Mut, KL = Klugheit, IN = Intuition
CH = Charisma, FF = Fingerfertigkeit, GE = Gewandtheit
KO = Konstitution, KK = Körperkraft
LeP = Lebenspunkte¹, AsP = Astralpunkte¹, KaP = Karmapunkte¹
A oder AuP = Ausdauer(punkte)¹, GS = Geschwindigkeit, SO = Sozialstatus
- Talente:
TaW oder TaP = Talentwert/-punkte (TaP* = Restpunkte)
ZfW oder ZfP = Zauberpunktswert/-punkte (ZfP* = Restpunkte)
LkW oder LkP = Liturgiekenntniswert/-punkte (LkP* = Restpunkte)
RkW oder RkP = Ritualkenntniswert/-punkte (RkP* = Restpunkte)
- Kampfsystem:
AT = Attacke (Umgangsvermögen mit der Waffe)
FK = Attacke bei Fernkämpfen
PA = Parade (Abwehrvermögen mit Waffe oder Schild)
RS = Rüstungsschutz, BE = Behinderung
TP = Trefferpunkte (verursachter Schaden durch die Waffe)
TP (A) = Trefferpunkte auf die Ausdauer.
INI = Initiative(modifikator)
Akt. = Aktion²
- Trefferzonen:
Ko = Kopf, Br = Brust, Rü = Rücken, Ba = Bauch
LA = Linker Arm
RA = Rechter Arm
LB = Linkes Bein, RB = Rechtes Bein
- Würfelproben:
[x]W oder [x]W6 = Der Wurf [x] sechsseitiger Würfel
[x]W20 = Der Wurf [x] zwanzigseitiger Würfel

¹ Die Werte auf dem Charakterbogen geben das jeweilige Maximum an, mit denen der Held auch beginnt. Verliert ein Held hier Punkte, kann er sie später höchstens bis zu diesem Maximum wieder auffüllen.

² Bei Zaubern in Kampfsituationen bedeutet das, dass wenn z. B. ein Zauber 3 Akt. braucht, erst einmal die nächsten 3 Helden/Gegner dran sind, bevor der Zauber zündet.

Frage: Was ist die Initiative? Auf den Heldenbogen fand ich nur Initiative-Basis.

Antwort: Hiermit kann man die Kampfreihenfolge festlegen, wenn man mag. Nehmt hierzu den Initiative-Basiswert des Charaktes, addiert die Waffen- und Schildmodifikatoren der für diesen Kampf gewählten Waffen/Schilder hinzu, und zieht die BE ab. Notiert euch das Ergebnis. Vor jeder Kampfunde müssen die Spieler nun einmal mit einem W6 werfen und den Wurf zum notierte Ergebnis hinzuaddieren. Wer hier die höchste Punktzahl hat, beginnt den Kampf.

Frage: Wieso haben die Helden keine Namen und Geburtsjahre?

Antwort: Diese Angaben fehlen, damit ihr sie euch selber aussuchen könnt. Anstelle des Namens könnt ihr natürlich auch ein reines Alter angeben, falls exakte Jahresangaben vom Meister nicht erfordert sind.

Frage: Wieso haben die Helden eigentlich alle 3000 Abenteuerpunkte?

Antwort: Das Sinn der Sache war es, ein paar zumindest etwas erfahrenere Helden vorzustellen, die die Fehler eines Anfängers leichter verzeihen und mit denen man etwas experientieren kann. Falls es interessiert: Zu den 3000 AP kommen noch um die 400 bis 500 AP aus der Generierung hinzu. Es wurden keine SE vergeben.

Frage: Was ist der Sozialstatus und welcher Wert steht für was?

Antwort: Mit dem Sozialstatus (SO) wird grob das offensichtliche Ansehen der Person durch sein Erscheinungsbild ausgedrückt. Natürlich hängt das resultierende Ansehen nicht nur vom Sozialstatus, sondern auch vom Ort ab. Einem Adligen nützt sein Rang sicherlich herzlich wenig, wenn er im Dschungel von Eingeborenen umzingelt wird. Hier einige Beispiele: Bettler (1), Durchschnittsbürger (5), höher angesehene Bürger und niedrigster Adel (8), einfacher Adel (10), Baron (12), Graf (14), Herzog (16), König (18), Kaiser (21). Der höchste SO der Beispielhelden liegt bei 10, um die Balance im Zusammenspiel mit den anderen Helden nicht zu gefährden.

Frage: Wo sind Geld und Proviant?

Antwort: Die fehlen, damit ihr sie selbst dazu schreiben könnt. Sprecht das aber vorher mit dem Meister ab. Er wird die Menge höchstwahrscheinlich vom Sozialstatus abhängig machen.

Frage: Was bedeutet Zauber X, Manöver Y, Eigenschaft Z?

Antwort: Einige der Talente und Eigenschaften werden in der Broschüre erklärt oder sind selbsterklärend. Andere Talente und Eigenschaften werden beim jeweiligen Charakter nochmal vorgestellt. Was den Rest betrifft: Einigt euch notfalls auf eine Wirkung oder lasst die Fähigkeit außen vor. Ihr werdet ohnehin nicht alles brauchen, was das Charakterblatt vorgibt.

Frage: Ein Talent, das ich einsetzen will, fehlt. Und nun?

Antwort: In vielen Fällen gilt, dass wenn ein Talent nicht aufgeführt ist, dieses auch nicht eingesetzt werden kann. Manchmal lässt sich jedoch unter starken, spricht bis zu einem Wert von 10 erschwerten Bedingungen auf ein verwandtes Talent proben, wie z. B. auf Überreden anstelle von Überzeugen.

Frage: Was bedeuten die Pfeile ↑, ↓, ↗ und ↘ bei einigen Angaben?

Antwort: Die Pfeile weisen darauf hin, dass der Wert in einigen Fällen (z. B. durch Vorteile, Nachteile) höher oder niedriger ausfallen kann als angegeben. Die Bedingungen hierfür sind meist in den Notizen oder unten-rechts im Bogen mit angegeben. Bei den gestrichelten Pfeilen wurde die Änderung des Wertes bereits fest verrechnet. Die Angaben im Waffenbogen berücksichtigen bereits auch immer einen eventuellen Bonus oder Malus vom Talentbogen.

Frage: Wieso sind AT und PA im Talentbogen und Waffenbogen unterschiedlich?

Antwort: Die Angaben im Waffenbogen berücksichtigen zusätzlich noch die Behinderung durch die Rüstung, sowie den Waffenmodifikator (Handlichkeit der Waffe), während die Angaben im Talentbogen nur das allgemeine Talent im Umgang mit dem Waffentyp widerspiegeln. Für Proben gelten die Werte auf dem Waffenbogen.

Frage: Was passiert bei Wunden im Zonensystem? Auf dem Heldenbogen steht nix.

Antwort: Das offizielle Regelwerk gibt Richtlinien vor, doch wären die jetzt zu lang, um sie hier zu alle nennen. Hier daher nur einige Möglichkeiten: Der AT/PA-Malus gilt bei Armwunden nur dort, wo der Arm auch gebraucht wird; eine Beinwunde kann kurzzeitig zu einem Sturz führen; jede Wunde an Bauch, Brust oder Rücken führt einmalig zu 1W6 Zusatzschaden; die dritte Wunde am Kopf führt zu 2W6 Zusatzschaden. Und Last-but-not-least: Drei Wundpunkte an Armen/Beinen lassen diese Ausfallen, in allen anderen Fällen wird der Getroffene ohnmächtig.

DSA-Helden für Anfänger

2.) Amazone

Beschreibung:

Nicht sonderlich viel weiß man über die Hochburgen der Amazonas. Eine Gruppe rondra-treuer Kriegerinnen sollen sie sein, die Männern nichts abgewinnen können und sie höchstens als notwendiges Übel zur Fortpflanzung betrachten. Amazonas seien launisch, stürmisch, mutig – und sehr stolz. Man tut gut daran sie sich nicht zum Feind zu machen. Wie männerfeindlich diese Amazone hier ist, bleibt sicherlich euch überlassen, doch habt ihr mit ihr einen gleichsam starken und wendigen Charakter, dessen Kampfeslust nur durch die Gebote der Göttin Rondra Einhalt findet.

⚠ Hinweis:

Die Kultur der Amazonas gibt regeltechnisch keinen genauen Herkunftsort vor. Zwei mögliche Orte wären allerdings die Amazonasburg „Yeshinna“ in den Drachensteinen, ein Gebirge in Nordaventurien zwischen Bornland und Tobrien (der Kaiserdrache Apep soll hier leben), oder die Amazonasburg „Keshal Rondra“ im Raschtulswall zwischen Mittelreich und Mhanadistan.

Vorteile:

- ▶ Eine sehr gute Nahkämpferin (meist offensiver Kampfstil)
- ▶ Geübt im Kampf mit zwei Waffen
- ▶ Beherrscht verschiedene waffenlose Kampftechniken
- ▶ Geübt im Kampf zu Pferd
- ▶ Hoher Rüstungsschutz und Ausweichrate
- ▶ Gefahreninstinkt

Nachteile:

- ▶ Ist an den Moralkodex der Rondra-Kirche gebunden
- ▶ Person mit starkem Temperament
- ▶ Neigt zu: Arroganz, Neugier, Raumangst, Vorurteilen
- ▶ Neigt stark zu: Jähzorn, Gerechtigkeitswahn

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländerin		
Kultur:	Amazonenburg (Keshal Rondra im Raschtulswall)		
Profession:	Amazonen		

Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	6. Rondra BF	
Größe:	178 cm	
Gewicht:	74 kg	
Haarfarbe:	braun	
Augenfarbe:	grün	
Glaube:	Rondra (Zwölfgötter)	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	6	

Vorteile und Nachteile:
+ Akademische Ausbildung [Kriegerin] + Gefahreninstinkt: 6 – Arroganz: 5 – Gerechtigkeitswahn: 8 – Impulsiv – Jähzorn: 8 – Neugier: 5 – Raumangst (enge Räume): 6 – Moralkodex [Rondra-Kirche/Amazonen (Ehrenhafter Kampf, Ritterlichkeit, Loyalität, Disziplin, Verurteilung unehrenhafter Waffen (Bogen und Wurfaffen allerdings erlaubt, sofern nicht hinterhältig eingesetzt))]: 12 – Unfähigkeit für Talentgruppe [Fernwaffen] – Vorurteile [Männer, besonders rondra-ungefällige]: 5

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	15			Lebenspunkte:	40		
Klugheit:	11			Ausdauer:	40		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	4		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	15			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	14			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	8		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	11	12	12	12	12	15	14
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Gebirgskundig; Kulturkunde: Amazonen				Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)			6
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	15	10	9	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		3
Hieb Waffen	-4	12	11	7	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		5
Lanzenreiten		15		7	Heraldik (KL/KL/FF)		6
Raufen		12	12	8	Kriegskunst (MU/KL/CH)		5
Ringern		12	11	7	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Säbel	-2	15	13	12	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		3
Schwerter	-2	10	10	4			
Stäbe	-2	11	11	6			
Wurfmesser	-3	8		0			
Wurfspeere	-2	12		4			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	6			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	6	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6	Garethi	18	10
Reiten (CH/GE/KK)			-2	8	Tulamidya	18	6
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5			
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	6			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	3	Schriften (KL/KL/CH)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	0			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	4			
Zechen (IN/KO/KK)				5	Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Abrichten (MU/IN/CH)		5
Etikette (KL/IN/CH)				5	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
Gassenwissen (KL/IN/CH)				-2	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				5	Kochen (KL/IN/FF)		3
Überreden (MU/IN/CH)				5	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		2
					Schneidern (KL/FF/FF)		2
Natur				TaW			
Fährtenuche (KL/IN/KO) ¹				4 ↑			
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wettervorhersage (KL/IN/IN) ¹				1 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ¹				5 ↑			
					¹ Bonus von 3 in Gebirgen.		

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		8		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Amazonensäbel				1W+4	11/4	+1	0/0	15	13	1W+4		
Amazonensäbel (vom Pferd aus gegen Fußkämpfer) ¹				1W+4	11/4	+1	0/0	15	13	1W+6		
Langdolch				1W+2	12/4	±0	0/0	15	9	1W+2		
Langdolch (linke Hand)				1W+2	12/4	±0	-3/-3	12	6	1W+2		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Ausweichen I, Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff ² , Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):					
Raufen		10/3	±0	11	11	1W+1	Doppelangriff ¹					
Ringens		10/3	±0	11	10	1W+1						
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):					
							Beinarbeit, Fußfeger ⁷ , Hoher Tritt ³ , Knie,					
							Sprung ⁴ , Sprungtritt ⁵ , Tritt ³ , Würgegriff					
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		3	5	3	5	2	2	3	3	4	5	3
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen					Links		Rechts	
Amazonenrüstung ⁶		5	2 ↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			Kopf		○ ○ ○			
				8 - 2 + 3 = <u>9</u>			Arme		○ ○ ○		○ ○ ○	
				Wunden			Brust		○ ○ ○			
				Jede Wunde führt zu:			Hüfte		○ ○ ○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			Beine		○ ○ ○		○ ○ ○	
Gesamt:		5	2	○ ○ ○ ○ ○ ○								
Notizen:												
¹ Der Angriff vom Pferd setzt eine zusätzliche Reitenprobe voraus. ² Angriff mit zwei Waffen. Zwei AT-Proben nötig, jeweils erschwert um 2. AT-Probe für die linke Waffe zusätzlich erschwert um 4, falls die Waffe nicht identisch mit der rechten ist. ³ Raufen-Angriff erschwert um freiwilliges X. Schaden dadurch erhöht um X (Tritt) bzw. X+2 (Hoher Tritt). Raufen-Parade des Gegners normalerweise um 4 erschwert (gilt nicht für Waffen-Paraden oder Ausweichen). ⁴ Ausweichen für tiefe Angriffe durch Sprung nach oben. Geprüft wird auf Raufen-PA anstelle auf Ausweichen. ⁵ Variante des Hohen Tritts (siehe ²) für Tritte aus günstiger Ausgangslage. Kann ohne spezielle Kenntnisse oder Schild kaum pariert werden, jedoch ausgewichen. Schlägt der Sprungtritt fehl, kann dies Stürze oder Verletzungen zur Folge haben (z. B. GE-Probe bei ausgewichenem Sprungtritt, Sturz bei Patzer). ⁶ Komplettes Set, bestehend aus Rüstung, Armschienen, Beinschienen, Helm und Lederschurz. ⁷ Raufen-AT nachdem der Gegner bei Versagen der PA-Probe zusätzlich eine GE-Probe ablegen muss, um nicht zu stürzen. Raufen-PA für den Gegner um 4 erschwert (mit Beinarbeit hingegen um 0, mit [herausragender] Balance um 2 [bzw. 4] erleichtert).												

DSA-Helden für Anfänger

3.) Söldner

Beschreibung:

Man findet diesen gebürtigen Bornländer dort wo Krieg herrscht. Er kämpft für den Meistbietenden, und seine wahre Heimat ist das Schlachtfeld. Ein erfahrener Krieger ist er, ein zäher Hund wie man so schön sagt, der trotz des hohen Gewichts seiner Rüstung eine hohe Wendigkeit aufweisen kann. Sein bisheriges Schlachtfeld waren lange Zeit die frostigen Gefilde Nordaventuriens, doch ist er sicherlich bereit im Bedarfsfall in ganz Aventurien seine Dienste anzubieten, wobei sein „Söldnertrupp“ durchaus aus einer Heldenparty bestehen kann.

Vorteile:

- ▶ Ein sehr guter Nahkämpfer (offensiver Kampfstil)
- ▶ Beherrscht verschiedene waffenlose Kampftechniken
- ▶ Auch schwer verwundet meist noch kampftauglich
- ▶ Hoher Rüstungsschutz und Ausweichrate

Nachteile:

- ▶ Nur noch ein Auge
- ▶ Unahnsehnliches Aussehen
- ▶ Ein gesuchter Mann (kein Kapitalverbrechen)
- ▶ Neigt zu: Jähzorn, Neugier, Goldgier, Aberglaube, Vorurteilen

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Bornland		
Profession:	Söldner, Schweres Fußvolk		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	29. Firun BF	
Größe:	189 cm	
Gewicht:	89 kg	
Haarfarbe:	schwarz	
Augenfarbe:	dunkelbraun	
Glaube:	Zwölfgötter	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	5	

Vorteile und Nachteile:
+ Eisern (weniger Behinderung durch Wunden) + Kälteresistent + Zäher Hund (siehe Inventarbogen) – Aberglaube [über Geister oder Dämonen zu reden, lockt sie an]: 5 – Einäugig – Gesucht: 1(siehe Inventarbogen) – Goldgier: 5 – Jähzorn: 6 – Neugier: 5 – Vorurteile [Elfen]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	42		
Klugheit:	11			Ausdauer:	40		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	10			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	4		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	15			AT-Basiswert:	9		
Körperkraft:	15			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	8		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	12	10	12	13	15	15
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Eiskundig, Sumpfkundig; Kulturkunde: Bornland							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Armbrust ¹	-5	10 ↓		6	Geografie (KL/KL/IN)		4
Dolche	-1	14	9	7	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		5
Hiebswaffen	-4	8	8	0	Heraldik (KL/KL/FF)		6
Infanteriewaffen	-3	15	14	13	Kriegskunst (MU/KL/CH)		6
Raufen		12	12	8	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Ringen		11	10	5	Rechtskunde (KL/KL/IN)		1
Säbel	-2	8	8	0	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		2
Schwerter	-2	11	10	5	Schätzen (KL/IN/IN)		4
Speere	-3	11	11	6	Tierkunde (MU/KL/IN)		3
Wurfmesser ¹	-3	6 ↓		2			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	5			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Alaani ³	21	8
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Garethi	18	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	1	Nujuka ⁴	15	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8	Oloarkh	10	5
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	4			
Singen (IN/CH/CH) ³			-3	0	Schriften (KL/KL/CH)	Kplx.	TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				5			
Tanzen (CH/GE/GE) ³			×2	1			
Zechen (IN/KO/KK)				6			
				Handwerk			TaW
Gesellschaft				TaW	Ackerbau (IN/FF/KO)		1
Etikette (KL/IN/CH) ³				2	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Gassenwissen (KL/IN/CH) ³				5	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³				4	Kochen (KL/IN/FF)		2
Überreden (MU/IN/CH) ³				5	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		2
					Schneidern (KL/FF/FF)		3
Natur				TaW			
Fährtenuche (KL/IN/KO) ¹				4 ↑			
Fallen stellen (KL/FF/KK)				5			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				4			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				2	¹ Malus von 4 auf den AT-Wert aller Fernkampfswaffen durch Einäugigkeit (bereits eingerechnet). ² Bonus von 3 in Eislandschaften und Sümpfen. ³ Sprache der Norbarden. ⁴ Sprache der Nivesen (schriftlos).		
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wettersvorhersage (KL/IN/IN) ¹				1 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ¹				5 ↑			

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis	
9		8		8		11	
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM
Nethaner Langaxt (Axt-Hellebarde-Mix)				2W+2	13/4	-2	-1/-3
Schwerer Dolch				1W+2	12/4	±0	0/-1
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3
Kampf-Sonderfertigkeiten:							
Aufmerksamkeit, Ausweichen I + II, Formation, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Sturmangriff ² , Wuchtschlag ² ,							
Waffenloser Kampfstil: Bornländisch							
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):
Raufen		10/3	±0	11	10	1W+1	Sturmangriff ¹ , Wuchtschlag ²
Ringens		10/3	±0	10	8	1W+1	
							Manöver (Raufen/Ringen):
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger ⁷ , Griff,
							Halten, Klammer ⁴ , Knie, Kopfstoß,
							Niederringen ⁵ , Schmutzige Tricks,
							Schwitzkasten ⁶ , Tritt ² , Wurf ³ , Würgegriff
Rüstung nach Trefferzonen:							
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA
Standard		4	7	3	5	3	3
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen			Links	
Kürass	3	1↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			Kopf	
Panzerhandschuhe	1	1	8 - 3 + 6 = 11			Arme	
Sturmhaube	1	1	Wunden			Brust	
Lederkleidung, H. Stiefel	✓	✓	Jede Wunde führt zu:			Hüfte	
Gambeson, W. Kappe	✓	✓	(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			Beine	
Gesamt:	5	3	○○○○○○				
Notizen:							
¹ Angriff mit längerem Anlauf. AT-Probe erschwert um 4. Der Schaden: TP + Geschwindigkeit + 4 - RS. ² Waffen-AT (Wuchtschlag) oder Raufen-AT (Tritt) erschwert um freiwilliges X. Schaden erhöht sich dabei um X. ³ Ringen-AT erschwert um 4. Bei Gelingen wird der Gegner auf den Boden geworfen und erhält 1W+0 TP (A). ⁴ Wird geklammert, muss der Gegner neben einer PA-Probe eine KK-Probe, erleichtert/erschwert um die 2-fache KK-Differenz ablegen, oder er kann keine regulären Aktionen mehr ausführen. ⁵ Raufen-Angriff erschwert um 4 (freiwillig auch um weitere X für mehr Schaden). Gelingt die Probe und übersteigt der Schaden die Körperkraft des Gegners, muss dieser eine KK-Probe ablegen oder er stürzt. ⁶ Ringen-Technik für Gegner am Boden. Gegner im Schwitzkasten können nicht angreifen, nur parieren. Mit jeder Kampfrunde X im Schwitzkasten ist die AT-Probe zum Aufrechterhalten erleichtert um X, die PA-Probe zusätzlich erschwert um X, der Schaden erhöht um X. Der Schwitzkasten endet mit einer erfolgreichen Ringen-Parade. ⁷ Raufen-AT nachdem der Gegner zusätzlich eine GE-Probe ablegen muss, um zu stürzen. Raufen-PA für den Gegner um 4 erschwert (mit Beinarbeit um 0, mit [herausragender] Balance um 2 [bzw. 4] erleichtert).							
Eisern: Der Held ist weniger anfällig für Wundpunkte und niedrige Lebensenergie (siehe Inventarbogen).							
Hinweis: Steht bei den RS/BE eines Rüstungsstückes ein ✓ anstelle einer Zahl, wirken sich ihre RS/BE in dieser Rüstungskombination nicht aus (gilt nicht für die Trefferzonen). Oftmals machen sie andere Rüstungen erst tragbar.							

Kleidung:													
Normal: Lederkleidung (ohne Jacke), Ledergürtel, Umhang, Hohe Stiefel, Rüstzeug													
Ausrüstung:				#	Vermögen:								
Brotbeutel				1	Dukaten								
Dicke Kleidung, Leder (Hemd, Hose, ...)				1	Sibertaler								
Essnapf & Essbesteck				1	Heller								
Feuerstein & Stahl				1	Kreuzer								
Feldflasche*				1	Edelsteine								
Gambeson (Wattierter Waffenrock)				1									
Geldbeutel, Leder				1	Sonstiges:								
Gürteltasche, Hartleder				2									
Hohe Stiefel, Paar				1	Proviant:								#
Messer				1	*Wasser (in Feldflasche)								100
Nethaner Langaxt (Axt-Hellebarde-Mix)				1	*Schnaps (in Schnapsflasche)								20
Panzerhandschuhe, Paar				1									
Pfanne & Holzkochlöffel				1									
Ledergürtel				1									
Lederkleidung (Hose, Jacke usw.)				1									
Sturmhaube				1									
Schlafsack				1									
Schnapsflasche*				1									
Schwerer Dolch & Scheide				1									
Tuchbeutel				1									
Umhang				1									
Würfel				3									
					Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.								
					Verbindungen:								
Haustier:													
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO ²
		INI	AT	PA	TP	RS	MR			AP erhalten	AP ausgeg.		
Notizen:													
► <u>Eisern</u>: Erst Schläge die mehr als KO+2 (Pfeil- und Bolzenwaffen KO/2+2) Schaden machen, verursachen bei diesem Helden einen Wundpunkt. Der Held kann auch mit 5 bis 1 LeP noch agieren und fällt nicht in Ohnmacht. ► <u>Gesucht (Stufe 1)</u>: Der Held wird [evtl. fälschlicherweise] für ein Verbrechen gesucht, für das er mit Gefängnis (allerdings nicht mit der Todesstrafe) zu rechnen hat. Die Fahndung erfolgt nur in einer Provinz oder einem kleinen Land, dem Helden können jedoch auch außerhalb Kopfgeldjäger auflauern. Den Fahndungsgrund bestimmt selbst. ► <u>Zäher Hund</u>: Die endgültige Todesschwelle steigt auf den 1,5-fachen KO-Wert unter null. Der Charakter kann länger in einem lebensbedrohlichem Zustand verweilen (0 LeP oder weniger) als andere, bevor er endgültig stirbt.													

DSA-Helden für Anfänger

4.) Jäger

Beschreibung:

Dieser Mann aus Nostria oder Andergast ist ein Mann der Wildnis, der vielleicht lange Zeit in einer Hütte im Wald gelebt hat. Und auch in Sümpfen kennt er sich gut aus. So weiß er immer wo es gutes Wild zu jagen gibt und wie man Spuren liest. Und wenn es dann doch mal brenzlig wird, weiß er sich mit seiner Armbrust auch gegen Wege-lagerer zu verteidigen. Wenn es jedoch um Abenteuer in der freien Natur geht, ist er der Mann.

Vorteile:

- ▶ Ein sehr guter Schütze (Armbrust, Scharfschütze)
- ▶ Ein Erfahrener der Wildnis und der Tierwelt
- ▶ Ein Meister der Improvisation

Nachteile:

- ▶ Ein eher mäßiger Nahkämpfer
- ▶ Ein niedriger Rüstungsschutz
- ▶ Neigt zu: Aberglaube, Goldgier, Raumangst, Totenangst
- ▶ Neigt stark zu: Vorurteilen

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländerin		
Kultur:	Nostria und Andergast		
Profession:	Jäger		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	27. Firun BF	
Größe:	182 cm	
Gewicht:	78 kg	
Haarfarbe:	braun	
Augenfarbe:	blau	
Glaube:	Zwölfgötter	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	4	

Vorteile und Nachteile:
+ Gefahreninstinkt + Richtungssinn (siehe Inventarbogen) – Aberglaube [ruft eine Krähe/Rabe, wird bald jemand sterben]: 6 – Goldgier: 5 – Raumangst: 6 – Totenangst: 5 – Vorurteile [Goblins]: 8

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	12			Lebenspunkte:	37		
Klugheit:	11			Ausdauer:	33		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	14			Magieresistenz:	4		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	8		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	11	13	12	14	13	13	12
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Meister der Improvisation; Sumpfkundig, Waldkundig;				Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)			10
Kulturkunde: Nostria und Andergast							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Armbrust (Leich. Armbrst.) ³	-5	20		12 ↑	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		3
Dolche	-1	13	10	8	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ¹		6 ↑
Hiebswaffen	-4	11	10	6	Rechnen (KL/KL/IN)		2
Raufen		11	10	6	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		4
Ringern		11	10	6	Tierkunde (Jagdwild) (MU/KL/IN) ¹³		10 ↑
Säbel	-2	10	10	5			
Speere	-3	10	9	4			
Wurfmesser	-3	8		0			
Wurfspeere	-2	9		1			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	6	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	6	Garethi	18	8
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Oloarkh	10	4
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	8	Thorwalsch	18	6
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	5			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	8	Schriften (KL/KL/CH)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	1			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				8			
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)			-2	5			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Handwerk		TaW
Zechen (IN/KO/KK)				5	Ackerbau (IN/FF/KO)		4
					Bogenbau (Armbrust) (KL/IN/FF) ³		7 ↑
Gesellschaft				TaW	Fleischer (KL/FF/KK)		6
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				4	Gerber/Kürschner (KL/FF/KO)		7
Überreden (MU/IN/CH)				5	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		6
					Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		5
					Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		7
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		6
Natur				TaW	Kochen (KL/IN/FF)		4
Fährtsuche (KL/IN/KO) ¹				8 ↑	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		5
Fallen stellen (KL/FF/KK)				6	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5	Schneidern (KL/FF/FF)		4
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				5			
Orientierung (KL/IN/IN) ²				7 ↑			
Wettervorhersage (KL/IN/IN) ¹				6 ↑	¹ Bonus von 3 in Sümpfen und Wäldern.		
Wildnisleben (IN/GE/KO) ¹				10 ↑	² Bonus von 5 durch Richtungssinn, gilt nur für die Landschaften von Nostria und Andergast (ohne Städte).		
					³ Bonus von 2 im genannten Fachgebiet.		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		8		8		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Beil				1W+3	11/4	-1	-1/-2	10	8	1W+3		
Jagdmesser				1W+2	12/5	-1	0/-2	13	7	1W+2		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Scharfschütze (Armbrust) ¹												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Leichte Armbrust				1W+6	10/15/25/40/60	1/1/0/0/-1	22	20				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	11	9	1W+0	Scharfschütze (Armbrust) ¹						
Ringens	10/3	±0	11	9	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raffen/Ringen):						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	1	1	2	0	0	2	2	1	1	1
Mit Fuhrmannsmantel		0	2	3	2	1	1	3	3	2	2	1
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen				Links		Rechts			
Lederweste, Lederhose	1	1	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf	○ ○ ○				
Fuhrmannsmantel	✓	✓	7 - 1 + 0 = <u>6</u>				Arme	○ ○ ○ ○ ○ ○				
			Wunden				Brust	○ ○ ○				
			Jede Wunde führt zu:				Hüfte	○ ○ ○				
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine	○ ○ ○ ○ ○ ○				
Gesamt:	1	1	○ ○ ○ ○ ○ ○									
Notizen:												
¹ Der Angreifer gibt vorher eine Erschwernis auf die FK-Probe an. Bei Erfolg steigen die TP um die Erschwernis. <u>Hinweis:</u> Steht die den RS/BE eines Rüstungsstückes ein ✓ anstelle einer Zahl, wirken sich ihre RS/BE in dieser Rüstungskombination nicht aus (gilt nicht für die Trefferzonen). Oftmals machen sie andere Rüstungen erst tragbar.												

Kleidung:														
Normal: Hemd, Lederweste, Lederhose, Ledergürtel, Leichte Stiefel, Federhut														
Schlechte Tage: Hemd, Lederweste, Lederhose, Ledergürtel, Leichte Stiefel, Federhut, Fuhrmannsmantel														
Ausrüstung:			#	Vermögen:										
Armbrustsehne			1	Dukaten										
Armbrustbolzen			20	Sibertaler										
Beil			1	Heller										
Bolzenköcher, Hartleder			1	Kreuzer										
Federhut mit breiter Krempe			1	Edelsteine										
Fesselseil, Leder (5 m)			1											
Feuerstein & Stahl			1	Sonstiges:										
Geldbeutel, Leder			1											
Gürteltasche, Hartleder			1	Proviant:										#
Hemd			2	*Wasser (in Wasserschlauch)										100
Leichte Stiefel, Paar			1											
Jagdmesser & Scheide			1											
Kleines Zelt			1											
Ledergürtel			1											
Lederkleidung (Hose, Weste usw.)			1											
Leichte Armbrust			1											
Lederrucksack			1											
Material für Tierfallen (Draht, Schnur usw.)			3											
Pechfackel			1											
Reisemantel mit Kapuze			1											
Schlafsack			1											
Wasserschlauch*			1											
				Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.										
				Verbindungen:										
Haustier:														
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO ²	
		INI	AT	PA	TP	RS	MR			AP erhalten		AP ausgeg.		
Notizen:														
► Richtungssinn: Dieser Vorteil erleichtert alle Orientierungsproben um 5, allerdings nur, wenn der Charakter den Geländetyp [aus seiner Heimat] gut kennt.														

DSA-Helden für Anfänger

5.) Thorwalerpirat

Beschreibung:

Groß gewachsen, ein Schrank von einem Mann, und doch überraschend gelenkig ist dieser Pirat. Und natürlich: Wenn man jemals ein Partymitglied für ein Abenteuer auf hoher See braucht, ist er der Mann. Und auch gegen ein kleines Kartenspielchen hat er sicher nichts einzusetzen. Wie viele Seeleute liebt auch er einen guten Schluck, was ihn leider ein wenig alkoholabhängig gemacht hat. Doch das soll ihn nicht stören. Wer es wagt ihn anzugreifen, kriegt seinen Säbel zu spüren – bei Swafnir!

Vorteile:

- ▶ Ein guter Nahkämpfer (offensiver Kampfstil, Kampf im Wasser)
- ▶ Beherrscht den Umgang mit der Schleuder
- ▶ Geübt im Kampf mit dem Schild
- ▶ Prügeleien? Ringen? Sein Ding!
- ▶ Ein erfahrener Mann der See
- ▶ Überdurchschnittliche Körperbalance
- ▶ Äußerst trinkfest ... :]

Nachteile:

- ▶ ... leider aber auch alkoholsüchtig
- ▶ Geringe Magieresistenz
- ▶ Neigt zu: Aberglaube, Goldgier, Jähzorn, Neugier, Neid, Vorurteilen

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Thorwaler		
Kultur:	Thorwal, Thorwal (Stadt der Freien)		
Profession:	Seefahrer/Pirat		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	21. Efferd BF	
Größe:	201 cm	
Gewicht:	106 kg	
Haarfarbe:	blond	
Augenfarbe:	blau	
Glaube:	Swafnir (Thorwahl-Pantheon)	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	3	

Vorteile und Nachteile:
+ Entfernungssinn (siehe Inventarbogen) – Aberglaube [Frauen an Bord bringen Unglück]: 7 – Goldgier: 7 – Jähzorn: 7 – Neugier: 6 – Neid: 6 – Sucht [Alkoholsucht]: 6 – Vorurteile [Horasreichler (versnobt und unehrlich)]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	39		
Klugheit:	11			Ausdauer:	40		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	3		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	14			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	14			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	8		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	12	12	13	13	14	14
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Standfest (siehe Inventarbogen); Meereskundig;							
Kulturkunde: Thorwal							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	13	9	6	Geografie (KL/KL/IN)		5
Hieb Waffen	-4	10	9	3	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		3
Raufen		13	13	10	Kriegskunst (MU/KL/CH)		6
Ring en		13	13	10	Rechnen (KL/KL/IN)		2
Säbel	-2	15	11	10	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		6
Schleuder ¹	-2	18 †		8	Schätzen (KL/IN/IN)		1
Wurfbeile ¹	-2	15 †		5	Sternkunde (KL/KL/IN)		3
Wurfmesser ¹	-3	13 †		3			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Akrobatik (MU/GE/KK) ²			×2	6 †			
Athletik (GE/KO/KK) ²			×2	6 †			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	6	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ²			×2	7 †	Garethi	18	8
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Oloarkh	10	6
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	10	Thorwalsch	18	10
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	2			
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Schriften (KL/KL/CH)	Kplx.	TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6			
Tanzen (CH/GE/GE) ²			×2	0 †			
Zechen (IN/KO/KK)				9			
					Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Boote fahren (GE/KO/KK)		8
Gassenwissen (KL/IN/CH)				3	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				4	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		4
Überreden (MU/IN/CH)				4	Kochen (KL/IN/FF)		0
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		2
Natur				TaW	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Fährtsuche (KL/IN/KO)				0 †	Seefahrt (FF/GE/KK)		10
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				6			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				8			
Orientierung (KL/IN/IN)				6			
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				5 †			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				0 †	¹ Bonus von 2 auf den AT-Wert aller Fernkampfwaffen durch Entfernungssinn (bereits eingerechnet). ² Bonus von 2, gilt nur, wenn Talent im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt wird. ³ Bonus von 3 in Meeresgebieten.		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		8		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT ¹	PA	TP		
Kusliker Säbel				1W+3	12/4	1	0/0	15↓	11	1W+3		
Ogerfänger ²				1W+2	12/4	0	0/-2	13↓	6	1W+2		
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	11↓	5	1W+0		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Ausweichen I, Kampf im Wasser, Linkhand, Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Schleuder				1W+2	0/5/15/25/40	-/0/0/0/0	17	5				
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):					
Raufen		10/3	±0	12	12	1W+1						
Ringens		10/3	±0	12	12	1W+1						
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufens/Ringens):					
Thorwaler Rundschild		Schild		-1	-2/4	15	Auspendeln, Block, Doppelschlag ³ , Eisenarm ⁴ , Gerade ⁵ , Handkante, Kreuzblock ⁷ ,					
							Schmetterschlag ⁶ , Schwinger					
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	4	4	2	2	2	2	2	3	4	2
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen					Links		Rechts	
Krötenhaut		3	2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			Kopf		○○○			
Fellumhang		✓	✓	8 - 2 + 3 = <u>9</u>			Arme		○○○		○○○	
Hohe Stiefel		0	0	Wunden			Brust		○○○			
				Jede Wunde führt zu:			Hüfte		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		3	2	○○○○○○○								
Notizen:												
¹ Wird der Schild im Kampf eingesetzt, erniedrigen sich alle AT-Werte um 2. ² Verursacht die Waffe einen Wundpunkt, so verhaftet sie sich für den Rest des Kampfes im Körper des Feindes, was ihm pro Kampfrunde 1W6 zusätzlichen Schaden bringt. Ähnliches gilt für das Entfernen der Waffe. ³ Raufen-Angriff erschwert um 4 für zwei Schläge anstelle von einem, die einzeln abgewehrt werden müssen. ⁴ Erlaubt es auch ohne Waffe/Schild einen Angriff zu parieren, ohne dass man selbst dabei verletzt wird. Probe erfolgt auf den PA-Basiswert, erschwert um die BE. Bei Gelingen geht der Schaden auf die AuP anstelle der LeP. ⁵ Raufen-Angriff erschwert um freiwilliges X. Schaden am Ende erhöht um X. ⁶ Raufen-Angriff; sind die TP (A) am Ende höher als die KO des Gegners, so muss dieser eine KO-Probe ablegen, um nicht sofort ohnmächtig zu werden (beim doppelten KO-Wert auch ohne Probe). Kombinierbar mit der Geraden. ⁷ Ermöglicht es Tritte, hohe Tritte und Sprungtritte mittels einfacher Raufen-PA ohne Erschwernis abzuwehren. Freiwillige Erschwernis um X kann als Punkte in der nächsten Runde auf Raufen/Ringens-AT/PA verteilt werden.												
Hinweis: Steht bei den RS/BE eines Rüstungsstückes ein ✓ anstelle einer Zahl, wirken sich ihre RS/BE in dieser Rüstungskombination nicht aus (gilt nicht für die Trefferzonen). Oftmals machen sie andere Rüstungen erst tragbar. Ähnliches gilt für Rüstungsstücke mit einem RS von 0.												

Kleidung:													
Normal: Wetterfeste Kleidung, Ledergürtel, Hohe Stiefel, Fellumhang, Rüstzeug													
Ausrüstung:				#	Vermögen:								
Angelhaken mit Schnur				2	Dukaten								
Enterhaken (mit Hanfseil, 20 m)				1	Sibertaler								
Fellumhang				1	Heller								
Geldbeutel, Leder				1	Kreuzer								
Gürteltasche, Hartleder				1	Edelsteine								
Hängematte				1									
Hohe Stiefel, Paar				1	Sonstiges:								
Krötenhaut ²				1									
Kusliker Säbel				1	Proviant:								#
Ledergürtel				1	*Manreker Rebe (im Weinschlauch) ¹								100
Lederrucksack				1									
Ogerfänger & Scheide				1									
Messer & Scheide				1									
Schleuder				1									
Schleudersteine				5									
Schwertgürtel				1									
Spielkartenset				1									
Thorwaler Rundschild				1									
Tuchbeutel				1									
Weinschlauch*				1									
Wolldecke				1									
Wetterfeste Kleidung				1									
					Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.								
					Verbindungen:								
Haustier:													
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO ²
		INI	AT	PA	TP	RS	MR			AP erhalten		AP ausgeg.	
Notizen:													
► Standfest: Alle Gewandtheitsproben sind um 1, und gewisse körperliche Talente um 2 erleichtert, wenn es um Balance geht. Zudem führen kritische Paradedatzer in Kämpfen nicht zu stürzen. ► Entfernungssinn: Der Charakter hat ein intuitives Gespür für Entfernungen. Alle Intuitionsproben zu Entfernungsabschätzungen sind um 3 erleichtert und der FK-Wert von Fernkampfwaffen steigt um 2. ¹ Ein äußerst säuerlicher Weißwein, der außerhalb Thorwals oftmals als ungenießbar gilt. ² Eine dicke, zusammenschnürbare (bei Thorwalern beliebte) Weste mit schweren Nieten.													

DSA-Helden für Anfänger

6.) Zwergenkrieger

Beschreibung:

Eine wahre kleine Kampfmaschine ist sicher dieser Zwerg. In ein Kettenhemd gehüllt, mit einem Tellerhelm auf dem Kopf und sowohl mit einer großen Axt wie mit einer Armbrust gewappnet, sieht er sich jedem Gegner gewachsen. Sogar Drachen, wenn es sein muss, denn im Kampf gegen sie wurde er ausgebildet. Und wenn sein Kampf nicht der gegen Ungetüme ist, dann ist es vielleicht der gegen den Alkohol, und den hat unser trinkfester Zwerg noch nie verloren.

Vorteile:

- ▶ Ein sehr guter Nahkämpfer (meist offensiver Kampfstil, Drachenkampf)
- ▶ Ein guter Schütze (Armbrust)
- ▶ Ausgebildet im Kampf gegen Drachen
- ▶ Hoher Rüstungsschutz
- ▶ Erfahren im Leben unter Tage
- ▶ Dämmerungssicht
- ▶ Resistenzen gegen: Hitze, mineralische Gifte, Krankheiten, Verzauberungen
- ▶ Kann lesen und schreiben (Rogolan)
- ▶ Äußerst trinkfest :]

Nachteile:

- ▶ Ein absoluter Nichtschwimmer
- ▶ Leidet unter leichtem Verfolgungswahn („Die Drachen kommen!“)
- ▶ An den Moralkodex der Kampfschule zu Xorlosh gebunden
- ▶ Neigt zu: Goldgier, Jähzorn, Höhenangst, Platzangst, Vorurteilen
- ▶ Neigt stark zu: Meeresangst
- ▶ Stellenweise weltfremd gegenüber menschlichen Gepflogenheiten

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Zwerg		
Kultur:	Ambosszwerge		
Profession:	Krieger: Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch		

Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	6. Hesinde BF	
Größe:	138 cm	
Gewicht:	58 kg	
Haarfarbe:	kupferrot	
Augenfarbe:	braun	
Glaube:	Angrosch	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	8	

Vorteile und Nachteile:
+ Akademische Ausbildung [Krieger, Drachenkampf] + Dämmerungssicht + Schwer zu verzaubern (siehe Kampfbogen) + Resistenz gegen mineralische Gifte, + Resistenz gegen Krankheiten – Einbildungen [leichter Verfolgungswahn: Drachengezücht] – Goldgier: 6, – Jähzorn: 6 – Höhenangst: 6, – Platzangst (weite Plätze): 5 – Meeresangst: 8, – Unfähigkeit für Talent: Schwimmen – Prinzipientreue [Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen]: 10 – Vorurteile [geschuppte Wesen]: 6 – Weltfremd [menschliche Ansiedlungen und Gewohnheiten]: 9 – Zwergenwuchs

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	44		
Klugheit:	11			Ausdauer:	41		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	7 †		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	16			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	16			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	6			FK-Basiswert:	8		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	12	12	12	11	16	16
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Akklimatisierung: Hitze; Höhlenkundig;							
Kulturkunde: Ambosszwerge							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Armbrust	-5	18		10	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		5
Belagerungswaffen		13		5	Gesteinskunde (KL/IN/FF)		8
Dolche	-1	13	9	6	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		5
Hiebswaffen	-4	13	13	10	Kriegskunst (Drachenkampf) (MU/KL/CH) ¹		6 ↑
Infanteriewaffen	-3	11	10	5	Magiekunde (Drachenmagie)(KL/KL/IN) ¹		5 ↑
Raufen		13	12	9	Mechanik (KL/KL/FF)		5
Ringens		13	12	9	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Säbel	-2	11	11	6	Rechtskunde (KL/KL/IN)		1
Speere	-3	14	9	6	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		7
Wurfmesser	-3	11		3	Schätzen (KL/IN/IN)		8
2H-Flegel	-3	11	10	5	Tierkunde (Drachen) (MU/KL/IN) ¹		4 ↑
2H-Hiebswaffen (Felsspalt.) ¹	-3	16	15	15 ↑			
2H-Schwerter/-Säbel	-2	11	10	5			
Körperliche Talente			BE	TaW	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Akrobatik (MU/GE/KK)			×2	-3	Garethi	18	8
Athletik (GE/KO/KK)			×2	6	Rogolan	21	10
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6			
Reiten (CH/GE/KK)			×1	-1			
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Schriften (KL/KL/CH)	Kplx.	TaW
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	-4	Rogolan	11	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	6			
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Handwerk		TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7	Bergbau (IN/KO/KK)		8
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Grobschmied (FF/KO/KK)		8
Zechen (IN/KO/KK)				10	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
Gesellschaft				TaW	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Etikette (KL/IN/CH)				2	Kochen (KL/IN/FF)		3
Gassenwissen (KL/IN/CH)				-2	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				6	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
Überreden (MU/IN/CH)				6	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Natur				TaW			
Fährtsensuche (KL/IN/KO) ²				2 ↑			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				1			
Orientierung (KL/IN/IN) ³				14 ↑			
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				-2			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ²				5 ↑	¹ Bonus von 2 im genannten Fachgebiet. ² Bonus von 3 in Höhlen, Minen und Grotten. ³ Bonus von 7 durch inneren Kompass (bereits enthalten)		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis						
8		8		8			10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Felsspalter (zweg. 2H-Doppelblattaxt)				2W+2	14/2	-1	0/-2	17	13	2W+3			
Drachenzahn (zweg. Dolch)				1W+2	11/4	0	0/0	12	7	1W+3			
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	10	4	1W+0			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Befreiungsschlag ² , Fußfeger, Niederringen ³ , Niederwerfen ⁴ , Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd, lang), Schwitzkasten ⁵ , Wuchtschlag ⁵													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung		TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Leichte Armbrust				1W+6	10/15/25/40/60		1/1/0/0/-1	18	15				
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen		10/3	±0	11	10	1W+2	Befreiungsschlag ¹ , Niederwerfen ³ ,						
Ringen		10/3	±0	11	10	1W+2	Wuchtschlag ⁵ ,						
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
							Fußfeger ⁶ , Niederringen ² , Schwitzkasten ⁴						
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard			2	5	5	6	4	4	4	4	4	5	5
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Kettenhemd, lang		4	3 ↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Tellerhelm, gepolstert		1	1	8 - 4 + 0 = 4				Arme		○○○		○○○	
Wattiertes Unterzeug		✓	✓	Wunden				Brust		○○○			
				Jede Wunde führt zu:				Hüfte		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		5	4	○○○○○○									
Notizen:													
¹ Rundumschlag gegen mehrere Gegner, falls man umzingelt ist. Die AT-Probe ist pro Gegner um 4 erschwert.													
² Ermöglicht es aus dem Stand und mit nur einer Ringen-Probe (ohne andere Proben) sich und den Gegner auf den Boden zu befördern (z. B. als Vorbereitung für den Schwitzkasten).													
³ Raufen-Angriff erschwert um 4 (freiwillig auch um weitere X für mehr Schaden). Gelingt die Probe und übersteigt der Schaden die Körperkraft des Gegners, muss dieser eine KK-Probe ablegen oder er stürzt.													
⁴ Ringen-Technik für Gegner am Boden. Gegner im Schwitzkasten können nicht angreifen, nur parieren. Mit jeder Kampfrunde X im Schwitzkasten ist die AT-Probe zum Aufrechterhalten erleichtert um X, die PA-Probe zusätzlich erschwert um X, der Schaden erhöht um X. Der Schwitzkasten endet mit einer erfolgreichen Ringen-Parade.													
⁵ Angriff erschwert um freiwilliges X. Der Schaden erhöht sich dafür um X.													
⁶ Raufen-AT nachdem der Gegner zusätzlich eine GE-Probe ablegen muss, um zu stürzen. Raufen-PA für den Gegner um 4 erschwert (mit Beinarbeit um 0, mit [herausragender] Balance um 2 [bzw. 4] erleichtert).													
Hinweis: Steht bei den RS/BE eines Rüstungsstückes ein ✓ anstelle einer Zahl, wirken sich ihre RS/BE in dieser Rüstungskombination nicht aus (gilt nicht für die Trefferzonen). Oftmals machen sie andere Rüstungen erst tragbar.													
► Schwer zu verzaubern: Erhöht die Magierresistenz um 3 (im Grundwertebogen bereits mit eingerechnet). Dies gilt allerdings auch bei Freiwilligkeit und Heilzaubern; in diesem Fall beträgt die effektive Magierresistenz genau 3.													

DSA-Helden für Anfänger

7.) Aelfe

Beschreibung:

Im Gegensatz zu ihren Vettern im hohen Norden, ist diese Elfe in einer Sippe in der Nähe der Menschen aufgewachsen und von ihnen zu einem kleinen Teil mit geprägt worden. Zumindest hat sie sich an *badoce* Dinge wie das Angebeten der Götter oder auch den Handel mit Geld gewöhnt, wenn sie sie auch nicht unbedingt teilt. Doch die Zeiten der eigenen Sippe sind vorbei. Egal was passiert ist, ob sie ausgestoßen wurde oder ihre Sippe nicht mehr existiert, sie ist nun allein und auf ständiger Wanderschaft. Ihr Leben hat sie den Prinzipien von Nurdra verschrieben und verdingt sich daher weitgehend als Heilerin – dort wo ein Arzt entweder nicht vorhanden oder zu teuer ist. Doch auch das Zerza kommt in ihr nicht zu kurz. So dient ihr ein Bogen sowohl zur Jagd als auch zur Selbstverteidigung.

► Elfische Zauberlieder:

Diese Zauberlieder bedürfen einer Probe auf Musizieren und Singen. Die Proben müssen meist nach einiger Zeit wiederholt werden, soll das Lied weiter erklingen. Ein einmal gespieltes Lied, verliert danach für einige Zeit seine Zauberkraft.

Vorteile:

- Eine sehr gute Schützin (Bogen)
- Eine gute Fechterin (ausgeglichener Kampfstil)
- Magiebegabt (Elfenmagie, inkl. Adlerverwandlung)
- Tierlieb und eine Erfahrene der Wildnis
- Erfahren im Umgang mit Heilkräutern
- Hohe Sinnesschärfe (herausragendes Gehör, Dämmerungssicht)
- Resistenz gegen: Krankheiten
- Kann lesen und schreiben (Isdira)
- Schön in Gestalt und Stimme :]

Nachteile:

- Niedriger Rüstungsschutz
- Übersensibler Geruchssinn
- Sippenlose Elfe
- Ist gewissen Speisegeboten unterworfen
- Neigt zu: Arroganz, Neugier, Raumangst
- Stellenweise weltfremd gegenüber menschlichen Gepflogenheiten
- Verträgt absolut keinen Alkohol :]

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Elfe, Auelfe		
Kultur:	Elfische Siedlung		
Profession:	Behüterin, Wanderin		

Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	19. Firun BF	
Größe:	183 cm	
Gewicht:	63 kg	
Haarfarbe:	hellblond	
Augenfarbe:	graublau	
Glaube:	elfische Weltsicht	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	5	

Vorteile und Nachteile:
+ Altersresistenz + Dämmerungssicht, + Herausragender Sinn: Gehör (siehe Inventarbogen), + Gutaussehend (siehe Talentbogen), + Wohlklang (siehe Inventarbogen) + Resistenz gegen Krankheiten + Tierfreund – Arroganz: 5 – Nahrungsrestriktion [täglich Früchte, keine Milchprodukte, kein Alkohol] – Neugier: 5 – Raumangst (enge Räume): 6 – Sensibler Geruchssinn: 6, – Unfähigkeit für Talent: Zehen – Sippenlosigkeit – Vorurteile [Zwerge]: 6, – Weltfremd [Adeltum, Klassensystem]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	30		
Klugheit:	11			Ausdauer:	31		
Intuition:	14			Astralenergie:	33		
Charisma:	14			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	5		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	8		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	11	14	12	11	13	13	11
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Kulturkunde: Auelfen							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bogen (Elfenbogen) ¹	-3	20		12 ↑	Anatomie (MU/KL/FF)		3
Dolche	-1	12	8	5	Geografie (KL/KL/IN)		2
Fechtwaffen	-1	12	11	8	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		2
Hiebswaffen	-4	7	8	0	Magiekunde (KL/KL/IN)		5
Raufen		8	8	1	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ¹		12
Ringen		9	9	3	Rechnen (KL/KL/IN)		2
Säbel	-2	7	8	0	Rechtskunde (KL/KL/IN)		-1
Wurfmesser	-3	8		0	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		3
					Tierkunde (MU/KL/IN) ¹		10
Körperliche Talente			BE	TaW	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Athletik (GE/KO/KK) ¹			×2	6	Garethi	18	7
Klettern (MU/GE/KK)			×2	1	Isdira	21	10
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ¹			×2	6			
Schleichen (MU/IN/GE) ¹			×1	9			
Schwimmen (GE/KO/KK) ¹			×2	7			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sich verstecken (MU/IN/GE) ¹			-2	5	Isdira/Asdharja	18	8
Singen (IN/CH/CH) ¹²⁴			-3	10 ↑			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN) ¹³				8 ↑			
Tanzen (CH/GE/GE) ¹⁴			×2	6 ↑	Handwerk		TaW
Zehen (IN/KO/KK)				-3	Ackerbau (IN/FF/KO) ¹		2
					Bogenbau (KL/IN/FF) ¹		8
					Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		12
Gesellschaft				TaW	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		8
Betören (IN/CH/CH) ⁴				3 ↑	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ⁴				7 ↑	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Überreden (MU/IN/CH) ²⁴				5 ↑	Kochen (KL/IN/FF)		3
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) ¹		6
					Musizieren (IN/CH/FF) ¹⁴		10 ↑
Natur				TaW	Schneidern (KL/FF/FF)		2
Fährtenuche (KL/IN/KO)				5			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK) ¹				1			
Orientierung (KL/IN/IN) ¹				5			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ¹				10	¹ Diese Talente sind Leittalente und damit Bestandteil der Kultur der elfischen Sippen. ² Bonus von 2 (5) durch Wohlklang (s. Inventarbogen). ³ Bonus von 5 für das Gehör (siehe Inventarbogen). ⁴ Bonus von 1 durch gutes Aussehen (situationsabhängig) ⁵ Bonus von 3 durch Vorteil Tierfreund. ⁶ Bonus von 2 im genannten Fachgebiet.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	15	13	12	11	11	12	11

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Besondere Merkmale:			
Elfische Magietradition, Salasandra ¹				Zweistimmiger Gesang (ermöglicht elfische Magie)			

Zauberlieder				
	Probe ²	Dauer	Wirkungsdauer	Erschwernis
Freundschaftslied	Mus.o.Sing.	speziell	permanent	3
Lied der Reinheit	Mus.o.Sing.	30 Min.	perman./natürl.	5
Lied des Trostes	Mus.+Sing.	1 Std.	perman./natürl.	je nach Fall
Sorgenlied	Mus.+Sing.	15 Min.	Zauberdauer	beide 2
Windgeflüster	Mus.o.Sing.	≥ 5 Min.	Zauberdauer	2, dann 4, 6, 8 ...

Zaubersprüche						
Name	Probe ⁴	Dauer	Wirkungsdauer ³	MR	ZfW	Ktrl.
Abvenenum reine Speise ⁵	KL/KL/FF	15 Akt.	perm./natürl.	Nein	7	
Adlerschwinge Wolfsgestalt [Tier: Adler]	MU/IN/GE	20 Akt.	variabel	Nein	6	
Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit	KL/GE/KO	2 Akt.	ZfP* × 30 Min.	Nein	5	
Balsam Salabunde	KL/IN/CH	5 Min.	perman./natürl.	Nein	8	
Bannbaladin	IN/CH/CH	5 Akt.	ZfP* × 10 Min.	Ja	6	
Gedankenbilder Elfenruf	KL/IN/CH	5 Akt.	ZfP* × 10 KR	Nein	8	
Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge ⁵	MU/IN/CH	20 Akt.	ZfP* × 10 Min.	Ja	9 †	
Klarum Purum	KL/KL/CH	7 Akt.	perm./natürl.	Nein	8	
Nebelwand und Morgendunst	KL/FF/KO	5 Akt.	ZfP* × 20 Min.	Nein	6	
Sanftmut ⁵	MU/CH/CH	4 Akt.	10 Minuten	Ja	10 †	
Sensibar Empaticus	KL/IN/CH	10 Akt.	variabel	Ja	3	
				KR = Kampfbrüder		

Intuitives Zaubern: Ist die Anwendung eines bestimmten Zaubers aus der Situation heraus naheliegend (z. B. Bannbaladin beim Gruß, Flim Flam Funkel bei plötzlicher Dunkelheit), kann der Meister dem Spieler erlauben oder auch ihn zwingen den Zauber intuitiv zu wirken. Proben intuitiver Zauber sind um bis zu 2 erleichtert und können weitere Modifikationen (höhere Zauberdauer, fehlende Zaubergeste, geringerer AsP-Verbrauch usw.) mit sich ziehen.

Erzwungenes Zaubern: Versucht ein Elf einen Zauber aus einem für ihn nicht nachvollziehbarem Grund zu wirken, z. B. weil ihn ein Freund dazu auffordert, kann dies zu einem inneren Widerstand (*badoc*-Angst) und damit zu einer Erschwernis der Zauberprobe um 2, sowie einen leicht höheren AsP-Verbrauch führen.

Abbrechen von Zaubern: Ein Elf kann einen bereits wirkenden Zauber jederzeit probenlos abbrechen/beenden.

¹ Das Seelenlied der Sippe, das immer erklingt und die Elfe mit der Sippe vereint. Kann mit anderen Elfen der gleichen Sippe zum Formen großer gemeinsamer Zauber verwendet werden. Bitte beachtet, dass diese Elfe den Nachteil „Sippenlosigkeit“ besitzt und daher kaum noch bis hin zu gar nicht an dem Salasander teilnehmen kann, solange sie sich nicht mit ihrer Sippe versöhnt (falls noch existent) oder sie Teil einer anderen Sippe wird.

² Mus.o.Singen = Musizieren oder Singen; Mus.+Sing = Musizieren und Singen.

³ Durch die elfische Tradition ist die Wirkungsdauer eines Zaubers doppelt so lang wie z. B. bei der Gildenmagie üblich.

Dies hat jedoch keinen Einfluss auf den AsP-Verbrauch. Die doppelte Wirkungsdauer ist hier bereits eingetragen.

⁴ Die elfische Zauberei erlaubt es ein KL in der Probe durch ein IN zu ersetzen, sofern daraus nicht IN/IN/IN entsteht.

⁵ Bonus von 3 durch den Vorteil Tierfreund bereits mit eingerechnet.

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe um den Magieresistenzwert des Opfers erschwert.

perman./natürl.: Wirkung erfolgt sofort und kehrt sich nicht um, ist aber den späteren natürlichen Prozessen unterworfen (Beispiel: Ein geknacktes Schloss schließt sich nicht wieder von selbst, der Zauber verhindert aber auch nicht, dass man es nachträglich manuell wieder schließt.

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis						
7		8		8			11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP			
Wolfsmesser (elfischer Rapier)				1W+3	12/4	0	0/0	12	11	1W+3			
Jagdmesser (elfisch)				1W+2	12/5	-1	0/-2	12	6	1W+2			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.					
Elfenbogen				1W+5	10/25/50/100/200	3/2/1/1/0	22	20					
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):							
Raufen	10/3	±0	8	7	1W+0								
Ring	10/3	±0	9	8	1W+0								
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raffen/Ring):							
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard			0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen							Links	Rechts		
Wildleder Kleidung	1	1	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.					Kopf		○○○			
			8 - 1 + 0 = 7					Arme		○○○		○○○	
			Wunden					Brust		○○○			
			Jede Wunde führt zu:					Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1					Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	1	1	○○○○○○										
Notizen:													

DSA-Helden für Anfänger

8.) Magier

Beschreibung:

In Garethien aufgewachsen und auch in Gareth studiert, könnte man diesen Magier wohl als Stadtmenschen bezeichnen. Als Absolvent der Schwert-und-Stab-Akademie in Gareth wurde er sowohl in der Zauberei, wie auch im Kampf mit dem Schwert ausgebildet, auch wenn die Zauberei wohl der Schwerpunkt war. Wie viele seiner Genossen ist auch dieser Zauberer zur Treue gegenüber dem Mittelreich, dem Adel, dem Recht und der Verteidigung des Zwölfgötterglaubens erzogen worden, was ihn nicht immer unbedingt immer zu einer leichten Gesellschaft macht.

Vorteile:

- ▶ Ein guter Schwertkämpfer (defensiver Kampfstil)
- ▶ Ein ausgebildeter Magier (Kampfmagie, Dämonenbannung)
- ▶ Beherrscht einen mächtigen Stabzauber
- ▶ Ausgesprochen redegewand (Garethi)
- ▶ Kann lesen und schreiben (Kusliker Zeichen)

Nachteile:

- ▶ Ist an den Moralkodex der Schwert-und-Stab-Akademie gebunden
- ▶ Ist an eine Dienstpflicht gegenüber Mittelreich & Co. gebunden
- ▶ Neigt zu: Arroganz, Höhenangst, Neugier, Vorurteilen
- ▶ Neigt zu: Spinnenphobie, Dunkelangst
- ▶ Ist finanziell verschuldet

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Garetien, Städte mit wichtigem Tempel/Pilgerstätte		
Profession:	Magier: Akademie Schwert und Stab zu Gareth		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	7. Hesinde BF	
Größe:	178 kg	
Gewicht:	78 kg	
Haarfarbe:	blond	
Augenfarbe:	grau	
Glaube:	Zwölgötter	
Stand:	bürgerlich	
Titel:	Adeptus minor	
Sozialstatus:	8	

Vorteile und Nachteile:
+ Vollzauberer + Akademische Ausbildung [Magier] – Angst vor Spinnen: 5 – Arroganz: 5 – Dunkelangst: 5 – Höhenangst: 6 – Neugier: 7 – Prinzipientreue [Schutz des Mittelreichs, des Adels, Zwölgötterglaube, Wahrheitsliebe]: 10 – Schulden [bei der Akademie: noch 1000 Dukaten] – Verpflichtungen [gegenüber Akademie, Gilde und Mittelreich] – Vorurteile [gildenlose Zauberer, Orks]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	34		
Klugheit:	14			Ausdauer:	34		
Intuition:	14			Astralenergie:	48		
Charisma:	13			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	6		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	7		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	14	14	13	11	12	12	12
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	9	9	3	Geografie (KL/KL/IN)		4
Hieb Waffen	-4	7	8	0	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		5
Infanteriewaffen	-3	8	8	1	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		9
Raufen		9	9	3	Heraldik (KL/KL/FF)		3
Ringern		8	9	2	Kriegskunst (MU/KL/CH)		4
Säbel	-2	7	8	0	Magiekunde (KL/KL/IN)		12
Schwerter	-2	12	15	12	Mechanik (KL/KL/FF)		2
Stäbe	-2	12	13	10	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		2
Wurfmesser	-3	8		1	Rechnen (KL/KL/IN)		7
					Rechtskunde (KL/KL/IN)		7
Körperliche Talente			BE	TaW	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		8
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Staatskunst (KL/IN/CH)		4
Klettern (MU/GE/KK)			×2	2	Sternkunde (KL/KL/IN)		4
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Tierkunde (MU/KL/IN)		1
Reiten (CH/GE/KK)			-2	4	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Bosparano	21	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3	Garethi	18	15
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8	Rogolan	21	5
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	0	Tulamydia	18	10
Singen (IN/CH/CH)			-3	0			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	3	Kusliker Zeichen	10	8
Zechen (IN/KO/KK)				3			
Gesellschaft				TaW			
Etikette (KL/IN/CH)				5	Handwerk		TaW
Gassenwissen (KL/IN/CH)				3	Alchimie (MU/KL/FF)		4
Lehren (KL/IN/CH)				3	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				6	Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		4
Überreden (MU/IN/CH)				6	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
Überzeugen (KL/IN/CH)				3	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
					Kochen (KL/IN/FF)		2
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
Natur				TaW	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		6
Fährtsuche (KL/IN/KO)				0	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				1			

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	15	13	12	11	11	12	11

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:			Besondere Merkmale:		
Gildenmagie			Gildenangehörigkeit: Bund des weißen Pentagramms		
			Fähig ein Langschwert zu führen (kein Eisen-Malus)		
Rituale, Bann- und Schutzkreise, Zeichen:	RkW	Stabzauber:	Vol.	RkW	
Astrale Medidation ¹ (IN/CH/KO, nur halber RkW)	11	Bindung des Stabes (passiv)	0	11	
		Ewige Flamme (keine Probe notwendig)	2		
		Flammenschwert (MU/IN/GE) ⁷	7		
		Kraftfokus (passiv) ⁵	3		

Zaubersprüche						
Name	Probe	Dauer	Wirkungsdauer	MR	ZfW	Ktrl.
Adamantium Erzstruktur	KL/FF/KO	40 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Nein	2	
Adlerauge Luchenohr	KL/IN/FF	5 Akt.	5 Minuten	Nein	5	
Armatrutz	IN/GE/KO	3 Akt.	5 Minuten	Nein	7	
Attributo ²	KL/CH/**	30 Akt.	1 Stunde	Nein	6	
Balsam Salabunde	KL/IN/CH	5 Min.	perman./natürl.	Nein	6	
Blitz dich find	KL/IN/GE	1 Akt.	½ ZfW Akt.	Ja	10	
Corpofrigo Kälteschock	CH/GE/KO	2 Akt.	perman./natürl.	Ja	7	
Cryptographo Zauberschrift	KL/KL/IN	5 Min.	≤ 1 Jahr	Nein	5	
Eisenrost und Patina	KL/CH/GE	2 Akt.	perman./natürl.	Nein	5	
Flim Flam Funkel	KL/KL/FF	2 Akt.	variabel	Nein	7	
Fortifex Arkane Wand	IN/KK/KO	10 Akt.	10 ZfP* Kampfpr.	Nein	5	
Fulminictus Donnerkeil	IN/GE/KO	2 Akt.	perman./natürl.	Nein	10	
Gardianum Zauberschild	KL/IN/KO	2 Atk.	5 Minuten	Nein	5	
Ignifaxius Flammenstrahl	KL/FF/KO	4 Akt.	perman./natürl.	Nein	10	
Ignisphaero Feuerball	MU/IN/KO	7 Akt.	perman./natürl.	Nein	7	
Illusion auflösen	KL/IN/CH	2 Akt.	perman./natürl.	Nein	8	
Invercano Spiegeltrick	MU/IN/FF	7 Akt.	ZfP* × 10 Min.	Nein	2	
Motoricus	KL/FF/KK	5 Akt.	5 Minuten	Nein	6	
Odem Arcanum	KL/IN/IN	4 Akt.	1 Kampfrunde	Nein	8	
Paralysis starr wie Stein	IN/CH/KK	2 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Ja	3	
Pentagramma Sphärenbann ⁶	MU/MU/CH	20 Akt.	perman./natürl.	Nein	7	
Plumbumbarum schwerer Arm	CH/GE/KK	3 Akt.	25 Minuten	Ja	5	
Psychostabilis	MU/KL/KO	5 Akt.	variabel	Nein	5	
Respondami	MU/IN/CH	3 Akt.	perman./natürl.	Ja	3	

¹ Erlaubt es mittels eines längeren Rituals Lebenspunkte in Astralpunkte im Verhältnis 1:1 umzuwandeln.

² Das ** steht für die zu steigernde Eigenschaft.

³ Die Zauberdauer gilt pro getäushtem Sinneseindruck. Werden alle drei Sinne getäuscht, beträgt sie 15 Aktionen.

⁴ Erläuterungen siehe Inventarbogen. – ⁵ Alle Zauber kosten mit dem Zauberstab in der Hand 1 AsP weniger.

⁶ Zauber mit dämonischer Komponente. Ein Misslingen kann eventuell 1W6 LeP Schaden verursachen.

⁷ Der Stab als Flammenschwert, richtet 1W+4 Feuerschaden an. Es kann in der Hand (mit den AT/PA-Werten eines Langschwerts) oder telekinetisch (AT 12, GS 3, kein Motoricus notwendig) geführt werden. RkP* können beliebig auf AT, PA, TP und GS verteilt werden. Jeder Angriff kostet einen zusätzlichen AsP, bei Telekinese 2 AsP.

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe um den Magieresistenzwert des Opfers erschwert.

perman./natürl.: Wirkung erfolgt sofort und kehrt sich nicht um, ist aber den späteren natürlichen Prozessen unterworfen (Beispiel: Ein geknacktes Schloss schließt sich nicht wieder von selbst, der Zauber verhindert aber auch nicht, dass man es nachträglich manuell wieder schließt).

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		8		7		10						
Nahkampf-Waffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
(Lang-)Schwert				1W+4	11/4	±0	0/0	12	15	1W+4		
Magierstab als Stab				1W+1	11/5	±0	-1/-1	11	12	1W+1		
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	7	6	1W+0		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Knaufschlag ¹ , Rüstungsgewöhnung I (Gambeson)												
Fernkampf-Waffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:				TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):			
Rufen				10/3	±0	9	8	1W+0				
Ringen				10/3	±0	8	8	1W+0				
Schild:				Typ	INI	WM	PA	Manöver (Rufen/Ringen):				
								Knaufschlag ¹				
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Gambeson	2	1 ↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○ ○ ○			
			8 - 1 + 0 = <u>7</u>				Arme		○ ○ ○		○ ○ ○	
			Wunden				Brust		○ ○ ○			
			Jede Wunde führt zu:				Hüfte		○ ○ ○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○ ○ ○		○ ○ ○	
Gesamt:	2	1	○ ○ ○ ○ ○ ○									
Notizen:												
¹ Rufen-Angriff mit Schwertknauf erschwert um freiwilliges X. Schaden am Ende erhöht um X+2.												

Kleidung:														
Normal: Helle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Magierrobe, Rüstzeug														
Auf Reisen: Helle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Magierrobe, Kutte mit Kapuze, Rüstzeug														
Feste/Treffen: Helle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Festgewand														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
(Lang-)Schwert & Scheide				1	Dukaten									
Federmesser				1	Sibertaler									
Feldflasche*				1	Heller									
Festgewand (blaue Seide, silberne Ornamente)				1	Kreuzer									
Formelsammlung/Tagebuch				1	Edelsteine									
Gambeson (Wattierter Waffenrock)				1										
Geldbeutel, Leder				1	Sonstiges:									
Gänsekiel				2										
Gürteltasche				2	Proviant:									#
Helle Kleidung				1	*Wasser (im Feldflasche)									1
Kutte mit Kapuze (hellgrau)				1										
Ledergürtel				1										
Leichte Stiefel, Paar				1										
Löschbims				1										
Magierstab als Stab				1										
Magierrobe (grüne Seide, silberne Ornamente)				1										
Pergament				20										
Tintenfasschen mit Tinte				1										
Umhängetasche				1										
Zunderdose (Feuerstein, Stahl, Zunder)				1										
					Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.									
					Verbindungen:									
Haustier:														
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO ²	
		INI	AT	PA	TP	RS	MR			AP erhalten		AP ausgeg.		
Notizen:														
► Hammer des Magus: Dieser Zauber erlaubt es einen besonders harten Schlag gegen unbelebte Objekte auszuführen. Auf diese Weise kann man z. B. Schlösser zerstören oder Türen und Kisten aufbrechen. Die Stärke des Hammers beträgt 3W6 + RkP* TP. Der Hammer kann auch Gegner wegschleudern, aber nicht direkt Schaden verursachen (indirekt durch Aufprall aber schon).														

DSA-Helden für Anfänger

9.) Hexe

Beschreibung:

Von diversen Festen des Fahrenden Volkes mag diese Hexe vielleicht als „Schönheit mit den roten Haaren“ bekannt sein. Sie ist sicher keine erfahrene Kriegerin, doch hat sie für alle Fälle immer den einen oder anderen Dolch im Ärmel versteckt – und zur Not hat sie zudem ja auch noch ihre Hexenflüche. Sie ist in der Lage mit ihrem Wanderstab zu fliegen, und ein kleines, trainiertes Moosäffchen ist ihr ständiger Begleiter. Und wenn die beiden die Leute nicht grad mit Kunstsüßchen begeistern, können sie ihnen immer noch das Geld aus der Tasche ziehen.

► Hexenflüche:

Hexenflüche sind die Zauber der Töchter Sumus, und NUR der Töchter Sumus. Allerdings ist diese Zauberei vielerorts verboten und kann am falschen Ort eingesetzt schwere Strafen nach sich ziehen. Auch Hexenflüche kosten AsP.

Probe: Ähnlich einer Talentprobe mit dem RkW minus einer Erschwernis als Talentwert. Das Opfer muss eine je nach Fluch individuelle Grundwertprobe, erschwert um „3 plus die RkP*“ bestehen, um zu widerstehen – andernfalls wirkt der Fluch.

► Magie des Vertrautentiers:

Durch die Bindung an die Hexe hat das Tier eigene Zauber erlernt. Geprobt wird wie bei einer Talentprobe mit dem RkW des Tieres(!) [minus einer Erschwernis] als Talentwert. Die Zauber können von der Hexe ausgelöst werden oder vom Tier selbst. Wer den Zauber auslöst, auf dessen Eigenschaften wird geprobt. Im Fall des Tiers sind alle Proben um 15 erleichtert.

► Zaubertränke der Hexe:

Wie viele anderen Hexen ist auch diese Hexe in der Lage einige Tränke zu brauen, was die passenden Utensilien und eine Probe auf Kochen (bei Hexen nicht Alchimie) erfordert. Da diesem Charakter keine Rezepte mitgegeben wurden, sollte vor dem Spiel mit dem Meister abgesprochen werden, welche Rezepte die Hexe alles kennt.

Vorteile:

- Magiebegabt [Magie, Hexenflüche, Vertrautenmagie]
- Flugbegabt [Wanderstab als Hexenbesen]
- Kann Zaubertränke brauen (Probe bei Hexen: Kochen, nicht Alchimie)
- Kann gut mit Tieren umgehen
- Besitzt ein dressiertes Äffchen (Vertrautentier)
- Gutes Aussehen und gute Betörungskünste :]

Nachteile:

- Schlechte Kämpferin (außer Wurfdolche aus dem Hinterhalt)
- Kein Rüstungsschutz
- Die Zauberei ist Erdgebunden (braucht Bodenkontakt)
- Wilder Magie (bereits zwei 19-er oder 19 und 20 sind ein Patzer)
- Neigt zu: Neugier, Eitelkeit, Jähzorn, Rachsucht
- Neigt stark zu: Rachsucht

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländerin		
Kultur:	Mittelreich		
Profession:	Hexe: Schwester der Fahrenden Gemeinschaft		

Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	14. Peraine BF	
Größe:	176 cm	
Gewicht:	71 kg	
Haarfarbe:	rot	
Augenfarbe:	grün	
Glaube:	Satuaria (Hexenkult)	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	5	

Vorteile und Nachteile:
+ Vollzauberer + Gutaussehend (siehe Talentbogen) + Tierfreund + Astralmacht: 1 – Eitelkeit: 7 – Feste Gewohnheit [Erdegebundenheit] – Jähzorn: 6 – Neugier: 5 – Rachsucht: 9 – Totenangst: 5 – Vorurteile [Weißmagier, Praioten]: 6 – Wilde Magie

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	12			Lebenspunkte:	32		
Klugheit:	13			Ausdauer:	36		
Intuition:	14			Astralenergie:	40		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	14			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	7		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	13	14	12	12	14	12	11
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Kulturkunde: Svellttal							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bogen	-3	8		1	Götter und Kulte (Hexenkult) (KL/KL/IN) ³		6 ↑
Dolche	-1	12	11	8	Magiekunde (KL/KL/IN)		8
Hiebswaffen	-4	8	8	1	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		8
Infanteriewaffen	-3	8	8	1	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Raufen		9	9	3	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		6
Ringern		8	8	1	Sternkunde (KL/KL/IN)		5
Säbel	-2	7	8	0	Tierkunde (MU/KL/IN)		6
Wurfmesser	-3			12			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	5			
Fliegen (MU/IN/GE)			×1	8	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Gaukeleien (MU/CH/FF) ¹			×2	8 ↑	Füchsisch	12	6
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	Garethi	18	11
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	8	Nujuka	15	8
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Oloarkh	15	6
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	5			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	6			
Singen (IN/CH/CH) ¹			-3	6 ↑			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7			
Tanzen (CH/GE/GE) ¹			×2	8 ↑	Handwerk		TaW
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)			×2	7	Abrichten (MU/IN/CH) ²		12 ↑
Zechen (IN/KO/KK)				1	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		5
Gesellschaft				TaW	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		5
Betören (IN/CH/CH) ¹				9 ↑	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
Gassenwissen (KL/IN/CH) ¹				2 ↑	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ¹				8 ↑	Kochen (Tränke) (KL/IN/FF) ³		7 ↑
Sich verkleiden (MU/CH/GE) ¹				7 ↑	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
Überreden (MU/IN/CH) ¹				8 ↑	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
					Schneidern (KL/FF/FF)		5
Natur				TaW	Viehzucht (KL/IN/KK) ²		4 ↑
Fährtsuche (KL/IN/KO)				2			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5			
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				5			
					¹ Bonus von 1 durch gutes Aussehen (situationsabhängig)		
					² Bonus von 3 durch Vorteil Tierfreund (eingerechnet).		
					³ Bonus von 2 im genannten Fachgebiet.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	13	14	12	12	14	12	11

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Besondere Merkmale:			
Magietradition der Hexen, Hexensalbe ¹ ,				Feste Gewohnheit ² , Wilde Magie ⁴			
Vertrautenbindung				Ritualkunde:			
				Ritualkundewert (RkW)			9

Hexenflüche ²					
Name	Probe	E	Gegenprobe	Wirkungsdauer	eRkP
Hagelschlag	KL/IN/KK	+6	keine	RkP* × 5 Min.	3
Hexenschuss	IN/CH/KK	±0	Konstitution	perman./natürl.	9
Pech an den Hals wünschen	MU/IN/IN	±0	Mut	RkP* Tage	9
Warzen sprießen	IN/CH/CH	-2	Charisma	RkP* Tage	11
Zunge lähmen	KL/KL/FF	±0	Konstitution	RkP* Stunden	9

Zaubersprüche ²						
Name	Probe	Dauer	Wirkungsdauer	MR	ZfW	Ktrl.
Ängste lindern	MU/IN/CH	20 Akt.	perman./natürl.	Nein	6	
Attributo ³	KL/CH/**	30 Akt.	1 Stunde	Nein	4	
Blick aufs Wesen	KL/IN/CH	30 Akt.	30 Aktionen	Ja	4	
Einfluss bannen	IN/CH/CH	40 Akt.	perman./natürl.	Nein	5	
Große Gier	KL/KL/CH	5 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Ja	5	
Harmlose Gestalt	KL/CH/GE	10 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Nein	5	
Hexenblick	IN/IN/CH	4 Akt.	4 Aktionen	Nein	6	
Hexenholz	KL/FF/KK	5 Min.	variabel	Nein	6	
Hexenknoten	KL/IN/CH	10 Akt.	variabel	Nein	8	
Krähenruf ⁵	MU/CH/CH	7 Akt.	20 Kampfrund.	Nein	9 †	
Krötensprung	IN/GE/KK	7 Akt.	perman./natürl.	Nein	5	
Manifesto Element	KL/IN/CH	10 Akt.	variabel	Nein	6	
Radau	MU/CH/KO	4 Akt.	variabel	Nein	6	
Schleier der Unwissenheit	KL/KL/FF	5 Min.	ZfP* Stunden	Nein	3	
Spinnenlauf	IN/GE/KK	10 Akt.	variabel	Nein	5	
Tiere besprechen ⁵	MU/IN/CH	50 Akt.	perman./natürl.	Nein	9 †	

Vertrautenmagie ²					
Name	Probe	E (für Hexe)	Wirkungsdauer	hRkP	tRkP
Hexe finden ⁵	KL/IN/IN	-7 (+1 je km)	RkP* × 5 Min.	16 † ↓	28 ↓
Ungesehener Beobachter ⁵	IN/IN/CH	±0	≤ halber Tag	9 †	21
Zwiesgespräch ⁵	KL/IN/IN	±0	variabel	9 †	21

¹ Ein großes und langes Brau-Ritual zur Herstellung von Hexensalbe, die zum Einstreichen von Fluggeräten verwendet wird und diese damit etwa ein halbes Jahr lang flugfähig macht.

² Die Hexe benötigt für ihre Zauber Bodenkontakt (Schuhe gelten, Hausdach gilt, Pferd/Schiff teils nicht, Brücke nicht). Ansonsten sind Zauber um bis zu 7 (Pferd/Schiff) bzw. um 12 erschwert. Der Flugzauber ist eine Ausnahme.

³ Das ** steht für die zu steigernde Eigenschaft.

⁴ Bereits zwei 19-er oder eine 19 und eine 20 führen zu einem Auto-Patzer.

⁵ Bonus von 3 durch den Vorteil Tierfreund bereits mit eingerechnet.

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe um den Magieresistenzwert des Opfers erschwert.

E: Erschwernis der Hexenfluchprobe (Erleichterung falls negativ).

eRkP: Effektive Ritualkundepunkte für diesen Zauber nach Abzug der Erschwernis E.

hRkP: Effektive Ritualkundepunkte für den Vertrautenzauber (Zauber geht von der Hexe aus).

tRkP: Effektive Ritualkundepunkte für den Vertrautenzauber (Zauber geht vom Tier selbst aus).

perman./natürl.: Wirkung erfolgt sofort und kehrt sich nicht um, ist aber den späteren natürlichen Prozessen unterworfen (Beispiel: Ein geknacktes Schloss schließt sich nicht wieder von selbst, der Zauber verhindert aber auch nicht, dass man es nachträglich manuell wieder schließt).

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		8		8		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Basiliskenzunge ¹				1W+2	12/4	-1	0/-1	12	10	1W+2		
Vulkanglasdolch (geweiht) ²				1W-1	12/5	-2	-2/-3	10	8	1W-1		
Wanderstab (Fluggerät) ³				1W+1	11/5	0	-1/-1	4	4	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Wurfdolch				1W+1	2/4/6/8/15	1/0/0/0/-1	19	3				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	9	9	1W+0							
Ringeln	10/3	±0	8	8	1W+0							
Schild:	Typ	INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):							
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen				Links		Rechts			
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			8 - 0 + 0 = <u>8</u>				Arme		○○○ ○○○			
			Wunden				Brust		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	0	0	○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Dieser verzierte Dolch mit wellenartiger Klinge gilt u. a. als Markenzeichen der Draconiter, einem Hesinde-Orden. Wie die Hexe an den Dolch gekommen ist, bleibt euch überlassen. ² Der Vulkanglasdolch gilt als der Erdmutter Sumu geweiht und war möglicherweise das Geschenk eines Druiden. Als geweihte Waffe reagieren eine Reihe unheiliger Wesen besonders empfindlich darauf, darunter auch einige von den Arten von Wesen, denen mit herkömmlichen Waffen nicht beizukommen ist. Allerdings gilt die Waffe auch sehr zerbrechlich. ³ Im absoluten Notfall als improvisierte Waffe einsetzbar. Bereits eine 19 in der AT- oder PA-Probe ist ein automatischer Patzer und als Waffe ist der Wanderstab nicht unbedingt bruchsticher.												
<u>Hinweis:</u> Der Vulkanglasdolch und diese spezielle Version der Basiliskenzunge gelten als Zeremoniendolche.												

Kleidung:													
Normal: Farbenfrohe Kleidung, Halstuch, Leichte Schuhe													
Auf Reisen: Farbenfrohe Kleidung, Halstuch, Leichte Schuhe, Reisemantel mit Kapuze													
Ausrüstung:				#	Vermögen:								
Armreif, Messing				2	Dukaten								
Basiliskenzunge, verziert				1	Sibertaler								
Farbenfrohe Kleidung (Kleid, Unterkleid usw.)				1	Heller								
Feldflasche*				1	Kreuzer								
Feuerstein & Stahl				1	Edelsteine								
Geldbeutel, Leder				1									
Halstuch, Seide				1	Sonstiges:								
Holzbecher				1									
Holzlöffel				1	Proviant:								#
Kerzen				5	*Wasser (in Feldflasche)								100
Kleiner Handspiegel				1									
Kleiner Kupferkessel				1									
Leichte Schuhe, Paar				1									
Nähzeug (Nadeln, Garn)				1									
Ohrring				2									
Pechfackel				1									
Reisemantel mit Kapuze				1									
Tuchbeutel				1									
Vulkanglasdolch				1									
Wanderstab (Fluggerät)				1									
Wurfdolch & Dolchscheide (versteckt)				3									
					Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.								
					Verbindungen:								
Haustier:													
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO ²
	Moosaffe ¹	5	4	5	6	10	12	7	5	8	11	15	17
		INI	AT	PA	TP	RS	MR	RkW	AsP	AP erhalten		AP ausgeg.	
		9+1W	9	11	1W3	1	4	6	8	750		750	
Notizen:													
¹ Kleinaffe von etwa 40 cm Größe mit beinahe schneeweißem Fell und dunkelgrünen Augen. Diese Affenart gilt als geschickt und zutraulich und ist dressierbar (Dressuren wie Taschendiebstahl vorher mit dem Meister absprechen). ² Nehmt am besten einen normalen Würfel und weist zwei Seiten immer einen Wert zu. ³ LO = Loyalität; man kann auf LO würfeln, um die Bereitschaft, Befehle auch in bedrohlichen Situationen entgegenzunehmen, zu überprüfen – sofern das Tier sie versteht. Die Loyalität eines Tiers kann durch unterschiedliche Situationen steigen (z. B. Hexe rettet Tier das Leben) und sinken (z. B. Hexe verprügelt Tier) – in der Regel immer um einen Punkt. Fällt die Loyalität in einen kritischen Bereich, kommt es evtl. zum Bruch zwischen Hexe und Tier.													

DSA-Helden für Anfänger

10.) Praios-Geweihter

Beschreibung:

Ein Sohn adliger Eltern, der es innerhalb der Praioskirche inzwischen zum Geweihten geschafft hat. Doch sollte man ihn nicht mit der fackelschwingenden Gruppierung der Bannstrahler verwechseln. Dieser Praiot ist ein Prediger, einer der die Leute zum Glauben überzeugt und auch selbst überzeugt ist. Er ist gebildet, hat gute Umgangsformen und kennt sich sogar im Staatswesen gut aus. Doch er ist noch mehr: Er ist ein ausgebildeter Exorzist im ständigen Konflikt wider die Dämonen. Zwar ist er ein miserabler Kämpfer, doch wo er ist, ist die Macht seines Gottes Praios nicht weit.

Vorteile:

- ▶ Göttlicher Beistand (Praios)
- ▶ Von adliger Abstammung
- ▶ Äußerst Redegewand, gute Umgangsformen
- ▶ Hohe Menschenkenntnis, guter Zuhörer und Seelenheiler
- ▶ Ausgebildeter Exorzist mit Wissen über die Magie des Feindes
- ▶ Kann lesen und schreiben (Kusliker Zeichen, Tulamidya)
- ▶ Hohe Magieresistenz

Nachteile:

- ▶ Neigt zu: Neugier, Arroganz, Totenangst, Jähzorn, Vorurteilen
- ▶ Neigt zu: Autoritätsgläubigkeit, Gerechtigkeitswahn
- ▶ Kein Rüstungsschutz
- ▶ Ist an den Moralkodex der Praios-Kirche gebunden
- ▶ Ist an eine Dienspflicht gegenüber der Praios-Kirche gebunden
- ▶ Gemieden von der Unterwelt (Kehrseite hohen Standes)
- ▶ Nicht gerade der beste Kämpfer
- ▶ Eventuell fanatisch (eure Entscheidung)

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Yaquirien/Horasreich, Städtischer Adel		
Profession:	Geweihter: Praios		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	1. Praios BF	
Größe:	183 cm	
Gewicht:	83 kg	
Haarfarbe:	dunkelblond	
Augenfarbe:	braun	
Glaube:	Praios (Zwölfgötter)	
Stand:	Adel	
Titel:	Donator Lumini (Lichtbringer)	
Sozialstatus:	10	

Vorteile und Nachteile:
+ Geweiht [Praios-Kirche], + Adlige Abstammung + Hohe Magieresistenz: 3 – Arroganz: 5, Jähzorn: 6 – Gerechtigkeitswahn: 6, – Autoritätsgläubig: 6 – Moral-Kodex [Praios-Kirche (Gesetze wahren, Hierarchie achten, Magie misstrauen, nicht lügen)]: 12 – Verpflichtungen [gegenüber der Praios-Kirche] – Neugier: 5, – Totenangst: 5 – Vorurteile [gildenlose Zauberer und Schwarzmagier]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	15			Lebenspunkte:	36		
Klugheit:	13			Ausdauer:	34		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	14			Karmaenergie:	36		
Fingerfertigkeit:	10			Magieresistenz:	9		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	7			FK-Basiswert:	7		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	13	13	14	10	11	13	12
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Kulturkunde: Horasreich							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Armbrust	-5	8		1	Geografie (KL/KL/IN)		3
Dolche	-1	9	7	1	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		7
Fechtwaffen	-1	11	10	6	Götter und Kulte (Praios) (KL/KL/IN)		10↑
Hiebswaffen	-4	13	12	10	Heraldik (KL/KL/FF)		4
Raufen		10	9	4	Magiekunde (KL/KL/IN)		11
Ringen		8	7	0	Mechanik (KL/KL/FF)		1
Säbel	-2	9	9	3	Rechnen (KL/KL/IN)		6
Wurfmesser	-3	7		0	Rechtskunde (KL/KL/IN)		8
					Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		6
					Staatskunst (KL/IN/CH)		7
Körperliche Talente			BE	TaW	Sternkunde (KL/KL/IN)		5
Athletik (GE/KO/KK)			×2	5			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	4			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5			
Reiten (CH/GE/KK)			-2	4	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	4	Bosparano	21	8
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	4	Garethi	18	15
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8	Tulamidya	18	8
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	0			
Singen (IN/CH/CH)			-3	5			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	1	Kusliker Zeichen	10	13
Zechen (IN/KO/KK)				0	Tulamidya	14	6
Gesellschaft				TaW			
Betören (IN/CH/CH)				1	Handwerk		TaW
Etikette (KL/IN/CH)				9	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		4
Gassenwissen (KL/IN/CH)				2	Heilkunde: Seele (IN/CH/CH)		10
Lehren (KL/IN/CH)				2	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				9	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Überreden (MU/IN/CH)				8	Kochen (KL/IN/FF)		2
Überzeugen (KL/IN/CH)				8	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		6
Natur				TaW	Musizieren (IN/CH/FF)		2
Fährtsuche (KL/IN/KO)				2	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Orientierung (KL/IN/IN)				8			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				1			
					¹ Bonus von 2 im angegebenen Fachgebiet.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	13	13	14	10	11	13	12

Liturgieformen / mag. Sonderfertigkeiten:		Liturgiekunde:	
Zwölfgöttliche Liturgien, Zwölfgöttliche Mirakel		Liturgiekundewert (LkW)	12
Liturgien der Praios-Kirche, Exorzist			
Mirakel, typische der Gottheit gewogene Talente:	Effektive LkP nach Liturgiegrad	eLkP	
Rechtskunde, Staatskunde, Überreden, Überzeugen,	Liturgien vom Grad I	12	
Etikette, Menschenkenntnis, Orientierung, Sinnesschärfe,	Liturgien vom Grad II	10	
Selbstbeherrschung, Heilkunde: Seele, Götter & Kulte	Liturgien vom Grad III	8	
	Liturgien vom Grad IV	6	

Liturgien (MU/IN/CH)			
Name	Grad	Wirkung	eLkP
Blendstrahl aus Alveran	I	Ein Lichtblitz lässt kurzzeitig alle Proben erschweren. ¹	12
Des Herren Goldener Mittag	I	Ein Blick auf den Himmel offenbart die Himmelsrichtungen.	12
Eidsegen (primäre Segnung)	0	Bindet eine Person zeitweise [mäßig] an einen Schwur.	14 ↑
Exorzismus (praiotische Version)	III→IV	Zerstört mindere Dämonen Blakharaz' komplett ... ²⁵⁶ ↑	8→6
Feuersegen	I	Erzeugt bzw. schützt kleine Flammen.	12
Geburtssegen	I	Schützt Kleinkinder vor unheiligen Wesen bis zum 12. Jahr.	12
Glückssegen	I	Eine verpatzte Probe darf wiederholt werden.	12
Goldene Rüstung	II	Gegnern fällt es schwer den so Gesegneten anzugreifen.	10
Grabsegen	I	Weiht Gräber [regulär] und verhindert u. a. so Untote.	12
Großer Eidsegen	III	Bindet eine Person lebenslang [mäßig] an einen Schwur.	8
Göttliches Zeichen	I→III	Erzeugt ein kleines göttliches Naturwunder ... ³	12→8
Harmoniesegen	I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.	12
Heiliger Lehnseid	II	Bindet eine Person zeitweise stark an einen Schwur.	10
Heilungssegen	I	Heilt Lebenspunkte, verschließt jedoch keine Wunden.	12
Initiation	II	Die Liturgie zur zwölfgöttlichen Taufe.	10
Innere Ruhe	I	Eine innere Ruhe erhöht die Selbstbeherrschung.	12
Licht des Herren	III	Die Umgebung wird in taghelles Licht getaucht.	8
Märtyrersegen	I	Verstärkt den Glauben der Person in kritischen Situationen.	12
Objektsegen	I	Ein Segen für leblose Dinge und Substanzen.	12
Schutzsegen	I→II	Erzeugt Schutzzone um Person gegen Unheilige. ⁴⁶ ↑	12→10
Seelenprüfung	III	Erkennt ob das Ziel Geweihter/Verdammter/Paktierer ist.	8
Speisesegen	I	Macht verdorbene oder vergiftete Speisen genießbar.	12
Tranksegen	I	Macht verdorbene oder vergiftete Getränke genießbar.	12
Ucuris Geleit	II	Ein Glitzern weist die Richtung zum gesuchten Ziel.	10
Weisheitssegen	I	Hilft dem Geweihten besser die Wahrheit zu erkennen.	12
Wort der Wahrheit	II	Zwingt eine Person die Wahrheit zu sagen.	10

¹ Erschwernis hängt davon ab, wie gut die Probe ausgefallen ist. Die Wirkung ist eher schwach, dafür breit gefächert.

² In der Grad-IV-Version werden auch gehörnte Blakharaz-Dämonen und beliebige mindere Dämonen zerstört.

³ Erzeugt in der Grad-III-Version eine konkrete Erscheinung (z. B. ein Greif aus reinem Licht zieht am Himmel vorbei).

⁴ Grad I: Die Kreaturenart muss bekannt sein. Grad II: Der ungefähre Typ muss bekannt sein (ungehörnter Dämon, untotes Wesen usw.) oder die genaue Kreaturenart ist bekannt und die Zone gilt als doppelt geweiht.

⁵ Die Liturgieprobe kann je nach Dämon erschwert sein. Meist um die Erschwernis auf die Kontrollprobe bei Dämonenbeschwörungen – sofern dem Meister bekannt. Die Liturgie ist auch geeignet zur Anwendung bei Besessenen.

⁶ Die Probe ist um die halben TaP* einer Magiekundeprobe erleichtert (Sonderfertigkeit: Exorzist).

Hinweis: Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen eine einzelne Person.

Karmalqueste: Der Geweihte hat bereits drei Karmalqueste absolviert, wodurch sein Vorrat an Karmapunkten anstieg. Möglicherweise gehörte dazu eine Reise nach Gareth, da einige seiner Liturgien nur dort gelehrt werden.

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		7		7		10						
Nahkampfswaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Sonnenzepter (geweihte Waffe) ¹				1W+3	12/3	±0	-1/-1	12	11	1W+3		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfswaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	10	9	1W+0							
Ring	10/3	±0	8	7	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ring):						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			7 - 0 + 0 = <u>7</u>				Arme		○○○		○○○	
			Wunden				Brust		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	0	0	○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Als praios-geweihte Waffe reagieren eine Reihe unheiliger Wesen, magischer Wesen, sowie Blakharaz-Paktierer besonders empfindlich darauf, selbst wenn ihnen mit normalen Waffen nicht beizukommen ist. Wichtig dabei: Der Eigentümer muss sich, solange er die Waffe in Händen hält, den Geboten seiner Gottheit entsprechend verhalten. Ein größerer Verstoß gegen diese Gebote kann dazu führen, dass die Waffe zerbricht oder gar zu Staub zerfällt.												
<u>Hinweis:</u> Rüstungsstücke mit RS 0 haben trotzdem noch Auswirkungen auf den Schutz nach Trefferzonen.												

Kleidung:

Normal: Untergewand, Robe, Filzhaube, Leichte Stiefel, Gürtel, Amulett, Mantel, Rüstzeug

Zeremonien: Untergewand, Robe, Tiara, Leichte Stiefel, Gürtel, Amulett, Rüstzeug

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Brevier der 12-göttlichen Unterweisung ¹	1	Dukaten	
Feldflasche*	1	Sibertaler	
Filzhaube (flach, rot-golden)	1	Heller	
Geldbeutel, Leder	1	Kreuzer	
Gänsekiel	2	Edelsteine	
Gürtel mit 2 Sphärenkugeln (vergoldet)	1		
Leichte Stiefel, Paar	1	Sonstiges:	
Notizbuch	1		
Pergament	10	Proviant:	#
Robe (ärmellos, rot-golden)	1	*Wasser (in Feldflasche)	100
Sonnenamulett (vergoldet)	1		
Sonnenzepter (praios-geweiht)	1		
Tiara (rot-golden, vergoldet) ¹	1		
Tintenfässchen mit Tinte	1		
Umhängetasche, Leder	1		
Untergewand, weiß	1		
Wetterfester Mantel	1		
Zunderdose (Feuerstein, Stahl, Zunder)	1		
		Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.	
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]**Notizen:**

¹ Das Gebetsbuch der Zwölfgöttlichen Kirchen.

² Ein prätiotischer Kopfschmuck bestehend einem in diesem Fall rot-goldenem Kopftuch und der sogenannten Zwölfkrone, einem vergoldetem Diadem/Stirnband. Wird hauptsächlich für zeremonielle Zwecke getragen.

DSA-Helden für Anfänger

11.) Boron-Geweihter

Beschreibung:

Ein gar stiller und dennoch kämpferischer Zeitgenosse ist dieser Herr, den so Mancher wegen seines weißen Umhangs und Wappenrocks und des geflügelten Symbols auf der Brust für einen Bannstrahler halten könnte. Doch handelt es sich bei diesem Ritter auf seinem Pferd um einen Geweihten Borons, immer auf der Suche nach den schwersten Sündern wider der Totenruhe und nach untoten Bedrohungen. Wie alle Boroniten ist auch dieser Mann recht schweigsam, auch wenn dieses Schweigen sicher auch seinen Sprachfehler verbergen soll. Dass soll aber nicht davor hinwegtäuschen, dass es sich bei dieser Person um jemanden handelt, der notfalls sein Leben für seinen Gott hingeben würde.

► Über die Golgariten:

Der „Orden des Heiligen Golgari“ ist eine halb-autonome Ritterschaft der Puniner Boronkirche und sozusagen ihr Schwertarm. Vor den Schwarzen Landen war der Orden hauptsächlich mit der Verfolgung von Sündern und der Bekämpfung des Al'Anfaner Ritus betraut. Mit dem Entstehen der Schwarzen Lande und der zögerlichen Annäherung beider Boron-Kirchen, ist die Hauptaufgabe der meisten Golgariten nun die Bekämpfung der Nekromanten, wie sie beispielsweise in Schwarz-Tobrien zu finden sind. Die Tracht der Golgariten ist sein weißer Wappenrock und Umhang über einer schwarzen Rüstung. Ihr Symbol ist das geflügelte Boronsrad.

Vorteile:

- Göttlicher Beistand (Boron)
- Eine sehr guter Nahkämpfer (offensiver Kampfstil)
- Geübt im Kampf mit den Schild
- Geübt im Kampf zu Pferd
- Besitzt ein erfahrenes Pferd

Nachteile:

- Ist an den Moralkodex der Boron-Kirche gebunden
- Ist an eine Dienstpflicht gegenüber dem Golgariten-Orden gebunden
- Als Albino eine unheimliche Erscheinung
- Empfänglich für Einflüsterungen von Geistern
- Besitzt einen persönlichen Feind
- Neigt zu: Höhenangst, Neugier, Vorurteilen, Aberglaube, Autoritätsgläubigkeit
- Weltfremd gegenüber gesellschaftlichem lebhaften Treiben

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Mittelreich, Landbevölkerung an wichtiger Handel-/Reichsstraße		
Profession:	Geweihter: Boron, Puniner Ritus, Golgarit		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	9. Boron BF	
Größe:	181 cm	
Gewicht:	81 kg	
Haarfarbe:	schwarz	
Augenfarbe:	dunkelbraun	
Glaube:	Boron (Zwölfgötter)	
Stand:	Adel, Ritter	
Titel:	Diener des Raben (Geweihtrrang), Ritter Golgaris (Golgaritenrang)	
Sozialstatus:	8	

Vorteile und Nachteile:
+ Amtsadel [Titularadel durch Ritterschlag] + Besonderer Besitz: Erfahrenes Pferd mit Zaumzeug und Sattel – Aberglaube [Raben weisen dem Suchenden den Weg]: 5 – Albino (siehe Waffenbogen) – Besonderer Besitz: Erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug – Feind: 4 (siehe Inventarbogen) – Höhenangst: 6 (die Höhe des Pferderückens reicht natürlich nicht dazu aus) – Neugier: 5, – Medium (siehe Waffenbogen) – Moral-Kodex [Boron/Golarit (Lebende schützen > Totenruhe wahren, Besonnenheit, Folterverbot, wenig reden)]:6 – Vorurteile [Al'Anfaner]: 6 – Verpflichtungen [gegenüber dem Orden des Heiligen Golgari] – Weltfremd [gegenüber dem gesellschaftlichen lebhaften Treiben]

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	38		
Klugheit:	12			Ausdauer:	38		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	13			Karmaenergie:	35		
Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	5 ↓		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	13			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	7		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	13	13	11	12	13	13
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Kulturkunde: Mittelreich							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	10	9	3	Geografie (KL/KL/IN)		3
Hiebswaffen	-4	15	11	10	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		10
Raufen		10	10	5	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		8
Ringens		10	10	5	Heraldik (KL/KL/FF)		6
Säbel	-2	8	8	0	Kriegskunst (MU/KL/CH)		5
Schwerter	-2	14	10	8	Kryptographie (KL/KL/IN)		6
Wurfmesser	-3	7		0	Magiekunde (KL/KL/IN)		6
Zweihandhiebswaffen	-3	9	8	1	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		2
					Rechnen (KL/KL/IN)		6
					Rechtskunde (KL/KL/IN)		3
Körperliche Talente			BE	TaW	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		8
Athletik (GE/KO/KK)			×2	6	Sprachenkunde (KL/KL/IN)		4
Klettern (MU/GE/KK)			×2	4			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5			
Reiten (CH/GE/KK)			-2	8	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Aureliani (Alt-Güldenländisch)	21	6
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	4	Bosparano	21	8
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				10	Garethi	18	10
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5	Tulamidya	18	8
Singen (IN/CH/CH)			-3	0			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Imperiale Zeichen	12	6
Zechen (IN/KO/KK)				1	Kusliker Zeichen	10	8
Gesellschaft				TaW			
Etikette (KL/IN/CH)				6	Handwerk		TaW
Lehren (KL/IN/CH)				2	Abrichten (MU/IN/CH)		6
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				7	Ackerbau (IN/FF/KO)		1
Überreden (MU/IN/CH)				6	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		5
Überzeugen (KL/IN/CH)				6	Heilkunde: Krankheiten (MU/KL/CH)		8
					Heilkunde: Gift (MU/KL/IN)		4
					Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		5
					Kochen (KL/IN/FF)		3
Natur				TaW	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		1
Fährtenuche (KL/IN/KO)				4	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
Orientierung (KL/IN/IN)				7	Schneidern (KL/FF/FF)		1
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				1	Zimmermann (KL/FF/FF)		6
Wildnisleben (IN/GE/KO)				3			

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	15	13	12	11	11	12	11

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:		Liturgiekunde:	
Zwölfgöttliche Liturgien, Zwölfgöttliche Mirakel		Liturgiekundewert (LkW)	9
Liturgien der Boron-Kirche			
Mirakel, typische der Gottheit gewogene Talente:		Effektive LkP nach Liturgiegrad	eLkP
Geschichtswissen, alte Sprachen, alte Schriften,		Liturgien vom Grad I	9
Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Etikette,		Liturgien vom Grad II	7
Heilkunde: Seele, Holzbearbeitung, Zimmermann,		Liturgien vom Grad III	5
Götter & Kulte			

Liturgien (KL/IN/CH)			
Name	Grad	Wirkung	eLkP
Bannfluch des Heiligen Khalid	III	Zerstört Untote bei Berührung. Benötigt Hilfsmittel. ¹	5
Bishdariels Angesicht	II	Ermöglicht Traumreisen in die eigene Erinnerung. ³	7
Bishdariels Auge	II→III	Ermöglicht es den letzten Traum einer Person zu sehen. ⁵	7→5
Eidsegen	I	Bindet eine Person zeitweise [mäßig] an einen Schwur.	9
Feuersegen	I	Erzeugt bzw. schützt kleine Flammen.	9
Geburtssegen	I	Schützt Kleinkinder vor unheiligen Wesen bis zum 12. Jahr.	9
Glückssegen	I	Eine verpatzte Probe darf wiederholt werden.	9
Grabsegen (primäre Segnung)	0	Weiht Gräber [regulär] und verhindert u. a. so Untote.	11 †
Harmoniesegen	I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.	9
Hauch Borons	III	Erzeugt eine geweihte Zone der Finsternis. ⁴	5
Heilungssegen	I	Heilt Lebenspunkte, verschließt jedoch keine Wunden.	9
Märtyrersegen	I	Verstärkt den Glauben der Person in kritischen Situationen.	9
Ruf zur Ruhe	I	Zwingt das Opfer dazu sofort zu schweigen.	9
Salbung der Heiligen Noiona	III	Zerstört mindere Dämonen Thargunitoths komplett. ²	5
Schlaf des Gesegneten	I	Verhilft zu einem traumreichen aber erholsamen Schlaf.	9
Schutzsegen	I→II	Erzeugt Schutzzone um Person gegen Unheilige. ⁶	9→7
Siegel Borons	III	Zwingt eine Person dazu ein Geheimnis zu wahren. ⁷	5
Speisesegen	I	Macht verdorbene oder vergiftete Speisen genießbar.	9
Tranksegen	I	Macht verdorbene oder vergiftete Getränke genießbar.	9
Weihe der letzten Ruhestatt	II	Weiht Gräber doppelt und verhindert u. a. so Untote.	7
Weisheitssegen	I	Hilft dem Geweihten besser die Wahrheit zu erkennen.	9

¹ Benötigt den Einsatz von Weihrauch oder geweihter Graberde. Wirkt auch gegen mehrere Untote, diese müssen allerdings von Weihrauch (dem Rauch des Weihrauch) oder Graberde unmittelbar berührt werden.

² Die Liturgieprobe kann je nach Dämon erschwert sein, meist um die Erschwernis auf die Kontrollprobe bei Dämonenbeschwörungen – sofern bekannt. Die Liturgie ist auch geeignet bei Besessenen und schadet deren Seele nicht.

³ Die Reise ist auch möglich, wenn die Erinnerung magisch/dämonisch blockiert ist.

⁴ Innerhalb der Zone wird alles natürliche und magische Licht verschluckt. Die Zone gilt als boron-geweihter Bereich und ist somit für Geister, Dämonen und Thargunitoth-Paktierer schädlich. Boron-Getreue kann sich in der Regel hier orientieren. Für Dämonen gilt die Zone als doppelt geweiht.

⁵ In der Grad-III-Version ist auch eine direkte Reise in den Traum eines Schlafenden zur Kontaktaufnahme möglich.

⁶ Grad I: Die Kreaturenart muss bekannt sein. Grad II: Der ungefähre Typ muss bekannt sein (ungehörnter Dämon, untotes Wesen usw.).

⁷ Dem Betroffenen müssen hierzu die Lippen gesalbt werden.

Hinweis: Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen eine einzelne Person.

Karmalqueste: Der Geweihte hat bereits drei Karmalqueste absolviert, wodurch sein Vorrat an Karmapunkten anstieg. Möglicherweise gehörte dazu eine Reise nach Punin, da die Liturgie des Siegel Borons nur über einen Blick in das heilige Schwarze Buch der Boron-Kirche in Punin gelehrt wird.

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis			Initiative-Basis						
8		8		7			10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT³	PA	TP			
Rabenschnabel (Boron)¹²				1W+4	10/4	±0	0/0	15↓	11	1W+4			
Rabenschnabel (Boron) (vom Pferd aus gegen Fußkämpfer)¹²				1W+4	10/4	±0	0/0	15↓	11	1W+6			
(Lang-)Schwert				1W+4	11/4	±0	0/0	14↓	10	1W+4			
(Lang-)Schwert (vom Pferd aus gegen Fußkämpfer)²				1W+4	11/4	±0	0/0	14↓	10	1W+6			
Dolch				1W+1	11/4	±0	0/-1	10↓	7	1W+1			
Kampf-Sonderfertigkeiten:													
Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf I, Wuchtschlag⁴													
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung		TP/Entfern.		FK	# Mun.			
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen		10/3	±0	9	9	1W+0	Wuchtschlag⁴						
Ringen		10/3	±0	9	9	1W+0							
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
Großschild		Schild		-2	-2/5	16							
Rüstung nach Trefferzonen:													
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard			0	6	5	6	1	1	3	3	4	5	3
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Leichte Platte		4	3↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Wattiertes Unterzeug		✓	✓	8 - 2 + 0 = 6				Arme		○○○		○○○	
				Wunden				Brust		○○○			
				Jede Wunde führt zu:				Hüfte		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		4	2	○○○○○○									
Notizen:													
¹ Ein Reiterhammer mit dem Hammerkopf eines Raben. Als boron-geweihte Waffe reagieren eine Reihe unheiliger Wesen, Geister sowie Thargunitoth-Paktierer besonders empfindlich darauf, selbst wenn ihnen mit profanen Waffen nicht beizukommen ist. Wichtig dabei: Der Eigentümer muss sich, solange er die Waffe in Händen hält, den Geboten seiner Gottheit entsprechend verhalten. Ein größerer Verstoß gegen diese Gebote kann dazu führen, dass die Waffe zerbricht oder gar zu Staub zerfällt.													
² Der Angriff vom Pferd aus erfordert zusätzlich eine Reiten-Probe.													
³ Wird der Schild im Kampf eingesetzt, erniedrigen sich alle AT-Werte um 2.													
⁴ Angriff erschwert um freiwilliges X. Der Schaden erhöht sich dafür um X.													
► <u>Albino</u> : Auf einem von Aberglauben durchsetzt ist – oftmals sogar zurecht – kann das Auftreten eines Albinos mit seiner bleichen Haut, den weißen Haaren und den roten Augen mitunter für Ängste sorgen, könnte er doch genauso gut ein Vampir, ein sonstwie gearteter Untoter oder ein Dämonenpaktierer sein. Lediglich das Zeichen Borons dürfte die ängstlichen Gemüter zumindest zum Teil beruhigen.													
► <u>Medium</u> : Dieser Held spürt die Nähe von Totengeistern, ihre Stimmen und ihre Einflüsterungen. Er ist auch anfälliger gegenüber ihren Einflussversuchen (MR um 5 reduziert). Sehr selten kann dies auch bei dämonischen Präsenzen geschehen. Eventuell mitunter ein Grund für den Eintritt in den Golgariten-Orden.													

Kleidung:													
Normal: Hochwertige Kleidung, Ledergürtel, Stulpenstiefel, Umhang, Rüstzeug													
Ausrüstung:				#	Vermögen:								
(Lang-)Schwert				1	Dukaten								
Geldbeutel, Leder				1	Sibertaler								
Großschild (Golgariten-Emblem)				1	Heller								
Gürteltasche				2	Kreuzer								
Hochwertige Kleidung, schwarz				1	Edelsteine								
Kleines Säckchen**				2									
Ledergürtel				1	Sonstiges:								
Leichte Platte, schwarz				1									
Pferdesattel				1	Proviant:								#
Rabenschnabel (Boron)				1	*Graberde (in kleinem Säckchen)								100
Fläschchen, Kupfer*				2	*Salböl (in Kupferfläschchen)								20
Satteltasche				2	*Lotoswein (in Weinflasche) ¹								40
Stulpenstiefel (Paar, schwarz)				1	*Weihrauch (in kleinem Säckchen)								50
Sturmlaterne + Öl				1									
Umhang, weiß				1									
Wattiertes Unterzeug				1									
Weihrauchschwenker, klein				1									
Weinflasche*				1									
Zaumzeug				1									
Zunderdose (Feuerstein, Stahl, Zunder)				1									
					Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.								
					Verbindungen:								
Haustier:													
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	tGS	gGS	LeP	tAuP	gAuP
	Warunker Pferd (erfahren)	17	-	-	-	-	-	20	11	14	60	35	25
		INI	AT	PA	TP	RS	MR	TK	ZK	AP erhalten		AP ausgeg.	
		s.u.	10	11	1W+4	1	-2	180	500	-		-	
Notizen:													
tGS = Geschwindigkeit im Trab; gGS = Geschwindigkeit im Galopp tAuP = Ausdauer im Trab (Angabe in Minuten); gAuP = Ausdauer im Galopp (Angabe in Minuten) INI = Initiative von berittenem Pferd. Der Wert ist die Summe aus den TaP* einer Reitenprobe plus dem Waffenmodifikator der aktuellen Angriffswaffe und dem Schildmodifikator vom Schild des Reiters. TK = Tragkraft in Kilogramm. ZK = Zugkraft in Kilogramm. ¹ In Rotwein gelöster Schwarzer Lotus. Ein Atemgift, das Halluzinationen verursacht und oft als Sterbehilfe dient. ► Feind: Dieser Held hat sich eine andere Person zum Feind, eventuell sogar zum Erzfeind gemacht. Spricht mit dem Meister vorher ab, was das für ein Feind ist und was der Anlass für die Feindschaft war. Es obliegt dem Meister Begegnungen mit dem Feind einzubauen oder nicht. Der Wert hinter dem Nachteil Feind gibt den Sozialstatus an.													

DSA-Helden für Anfänger

12.) Phex-Geweihter

Beschreibung:

In Al'Anfa geboren und dort auf die schiefe Bahn geraten, war sein Schicksal bereits vorprogrammiert: Kerker oder tot auf der Straße. Glücklicherweise wurde ein Anhänger der Phex-Kirche auf ihn aufmerksam, der ihm half auf den rechten Weg zurückzufinden – natürlich ohne sein Talent zu „vergeuden“ – und ihn sogar in einige der Geheimnisse der Kirche einführte. Warum? Nun, vielleicht lag es an der schon fast intimen Beziehung des Helden zum Mond. So oder so ähnlich könnte die jedenfalls Vorgeschichte dieser Person aussehen – die Geschichte eines Phex geweihten Fassadenkletterers, der nachts unerkannt über die Dächer in fremde Wohnungen steigt und Beute macht. Ein Mann, der die Heimlichkeit liebt, offene Konfrontationen aber lieber meidet.

Vorteile:

- ▶ Göttlicher Beistand [Phex]
- ▶ Begnadeter Kletterer und Balancierkünstler
- ▶ Sehr gut im „Unsichtbar-Machen“
- ▶ Ein talentierter Lügner, wenn es sein muss.
- ▶ Kann lesen und schreiben (Kusliker Zeichen)
- ▶ Ihm öffnet sich fast jede Tür :]

Nachteile:

- ▶ Nicht gerade der beste Kämpfer
- ▶ Kein Rüstungsschutz (aber wenigstens eine hohe Ausweichrate)
- ▶ Ist an den Moral-Kodex der Phex-Kirche gebunden
- ▶ Ist an eine Dienstpflicht gegenüber der Phex-Kirche gebunden
- ▶ Leidet unter Mondsucht
- ▶ Neigt zu: Neugier, Vorurteilen, Totenangst
- ▶ Neigt stark zu: Goldgier
- ▶ Riskante Lebensweise

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Südaventurien, Stadtstaat Al'Anfa		
Profession:	Geweihter: Phex, Fassadenkletterer		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	21. Phex BF	
Größe:	179 cm	
Gewicht:	75 kg	
Haarfarbe:	schwarz	
Augenfarbe:	dunkelbraun	
Glaube:	Phex (Zwölfgötter)	
Stand:	bürgerlich	
Titel:	Monschatten	
Sozialstatus:	5	

Vorteile und Nachteile:
+ Entfernungssinn (siehe Inventarbogen) + Glück im Spiel (siehe Inventarbogen) + Soziale Anpassungsfähigkeit – Vorurteile [Erbreiche und -wohlhabende]: 6 – Neugier: 7, – Totenangst: 5, – Goldgier: 8 – Verpflichtungen [gegenüber der Phex-Kirche] – Moral-Kodex [Phex-Kirche (Heimlichkeit, Gegenleistung fordern, Wachsamkeit anderer fördern)]:6 – Mondsüchtig (siehe Kampfbogen)

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	34		
Klugheit:	11			Ausdauer:	38		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	12			Karmaenergie:	36		
Fingerfertigkeit:	14			Magieresistenz:	4		
Gewandtheit:	14			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			FK-Basiswert:	8		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	12	13	12	14	13	12	11
Allg. Sonderfertigkeit.				Gaben			TaW
Kulturkunde: Südaventurien							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bogen	-3	9		1	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		3
Dolche	-1	13	12	9	Götter und Kulte (KL/KL/IN)		8
Hiebswaffen	-4	8	8	0	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Raufen		11	11	6	Rechtskunde (KL/KL/IN)		5
Ringens		11	10	5	Sagen und Legenden (KL/IN/CH)		3
Säbel	-2	10	10	4	Schätzen (KL/IN/IN)		7
Wurfmesser ¹	-3	12 †		3	Sternkunde (KL/KL/IN)		6
Körperliche Talente			BE	TaW			
Akrobatik (MU/GE/KK)			×2	8			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	5			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	10			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	7	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	8	Atak	12	6
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	1	Garethi	18	10
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				5	Mohisch	15	4
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	10	Tulamydia	18	10
Singen (IN/CH/CH)			-3	0			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				8	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	3	Kusliker Zeichen	10	7
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)			×2	6			
Zechen (IN/KO/KK)				4			
Gesellschaft				TaW	Handwerk		TaW
Etikette (KL/IN/CH)				3	Boote fahren (GE/KO/KK)		1
Gassenwissen (KL/IN/CH)				7	Handel (KL/IN/CH)		7
Lehren (KL/IN/CH)				3	Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF)		6
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				8	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Sich verkleiden (MU/(CH/GE)				7	Kochen (KL/IN/FF)		1
Überreden (Lügen) (MU/IN/CH) ²				8 †	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		1
Überzeugen (KL/IN/CH)				3	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		6
Natur				TaW	Schlösser knacken (IN/FF/FF)		10
Fährtsuche (KL/IN/KO)				4	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				8	Seefahrt (FF/GE/KK)		1
Orientierung (Stadt) (KL/IN/IN) ²				8 †			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2			
					¹ Bonus von 2 durch Entfernungssinn bereits enthalten. ² Bonus von 2 im genannten Fachgebiet.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
12	12	13	12	14	13	12	11

Magische und klerikale Sonderfertigkeiten:		Liturgiekunde:	
Zwölfgöttliche Liturgien, Zwölfgöttliche Mirakel		Liturgiekundewert (LkW)	9
Liturgien der Phex-Kirche, Karmalqueste			
Mirakel, typische der Gottheit gewogene Talente:		Effektive LkP nach Liturgiegrad	eLkP
Schleichen, Sich verstecken, Taschendiebstahl, Handel,		Liturgien vom Grad I	9
Glücksspiel, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen,		Liturgien vom Grad II	7
Sich verkleiden, Sternkunde, Schlösser knacken,		Liturgien vom Grad III	5
Schätzen, Fesseln/Entfesseln			

Liturgien (KL/IN/CH)			
Name	Grad	Wirkung	eLkP
Auge des Mondes	II	Ermöglicht es eine Inventur auf einem Blick vorzunehmen.	7
Eidsegen	I	Bindet eine Person zeitweise [mäßig] an einen Schwur.	9
Feuersegen	I	Erzeugt bzw. schützt kleine Flammen.	9
Geburtssegen	I	Schützt Kleinkinder vor unheiligen Wesen bis zum 12. Jahr.	9
Glückssegen (primäre Segnung)	0	Eine verpatzte Probe darf wiederholt werden.	11 †
Grabsegen	I	Weiht Gräber und schützt u. a. so vor Untoten.	9
Harmoniesegen	I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.	9
Heilungssegen	I	Heilt Lebenspunkte, verschließt jedoch keine Wunden.	9
Märtyrersegen	I	Verstärkt den Glauben der Person in kritischen Situationen.	9
Mondsilberzunge	III	Die Überredungskunst des Geweihten steigt ins Extreme.	5
Phexens Augenzwinkern	III	Ein Zeuge vergisst das genaue Aussehen des Geweihten.	5
Phexens Kunstverstand	II	Offenbart den wahren Wert eines Gegenstandes.	7
Phexens wunderbare Verständigung	II	Ermöglicht es fremde, unbekannte Sprachen zu sprechen.	7
Schutzsegen	I	Unheilige Wesen meiden die Annäherung an die Person.	9
Speisesegen	I	Macht verdorbene oder vergiftete Speisen genießbar.	9
Sterne funkeln immerfort	I	Ermöglicht es die Sterne auch durch Wolken zu sehen.	9
Tranksegen	I	Macht verdorbene oder vergiftete Getränke genießbar.	9
Verborgene wie der Neumond	III	Der Geweihte wird schemenhaft bis fast unsichtbar.	5
Weg des Fuchses	I	Unwirtliches Gelände wird leicht passierbar.	9
Weisheitssegen	I	Hilft dem Geweihten besser die Wahrheit zu erkennen.	9

Hinweis: Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen eine einzelne Person.

Liturgie-Herkunft: Ohne dem Spieler vorschreiben zu wollen, wie die Vergangenheit des Helden auszusehen hat, läge es doch sehr nahe, dass er zumindest jeweils einmal im Leben die Städte Kunchom und Punin besucht hat, da eigentlich nur dort die Liturgien „Mondsilberzunge“ bzw. „Phexens Augenzwinkern“ gelehrt werden. Die Herkunft von „Verborgene wie der Neumond“ ist hingegen ein Geheimnis, das dieser Phexianer wohl zu hüten hat.

Karmalqueste: Der Geweihte hat bereits 3-mal (im Rahmen des Erlernens der Liturgien „Mondsilberzunge“, „Phexens Augenzwinkern“ und „Verborgene wie der Neumond“) eine sogenannte Karmalqueste absolviert, wodurch sein Vorrat an Karmapunkten anstieg.

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		8		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Schwerer Dolch				1W+2	12/4	-1	0/-1	13	11	1W+2		
Dolch				1W+1	12/5	±0	0/-1	13	11	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	11	11	1W+0							
Ring	10/3	±0	11	10	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raffen/Ringen):						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
	0	0	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			8 - 0 + 0 = <u>8</u>				Arme		○○○		○○○	
			Wunden				Brust		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	0	0	○○○○○○○									
Notizen:												
► Mondsüchtig: Dieser Nachteil äußert sich bisweilen in Glücksgefühlen, Leichtsinnigkeit, Rastlosigkeit, einer leichten Entrückung bis hin zu Schlafwandeln oder falschen/richtigen Visionen. In diesem speziellen Fall könnte der Held das Durchaus als Präsenz von Phex interpretieren. Der Nachteil wirkt sich am ehesten um die Vollmondphasen herum aus, und zwar dann, wenn man länger dem Mondlicht ausgesetzt ist.												

Kleidung:														
Normal: Leichte Kleidung, Ledergürtel, Lederschuhe – nur selten den Umhang														
Im „Dienst“: Leichte Kleidung, Ledergürtel, Lederschuhe, Tuchmaske Umhang, Mondbrotsche, öfters Handschuhe														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Dietriche, Sortiment				3	Dukaten									
Dolch & Scheide				1	Sibertaler									
Feuerstein & Stahl				1	Heller									
Geldbeutel, Leder				1	Kreuzer									
Gürteltasche				4	Edelsteine									
Hanfseil mit Wurfhaken, 15 m				1										
Kletterhaken				3	Sonstiges:									
Leichte Kleidung (neutral, gepludert)				1										
Ledergürtel				1	Proviant:									#
Lederhandschuhe (Paar, fein)				1	*Wasser (in Wasserschlauch)									100
Lederschuhe, Paar				1										
Lederweste				1										
Mondbrotsche, silber				1										
Spielkarten, Satz				1										
Schwerer Dolch & Scheide				1										
Tuchmaske				1										
Umhang mit Kapuze				1										
Umhängetasche				1										
Wasserschlauch*				1										
Würfel				5										
					Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.									
					Verbindungen:									
Haustier:														
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO ²	
		INI	AT	PA	TP	RS	MR	RkW	AsP	AP erhalten	AP ausgeg.			
Notizen:														
► <u>Entfernungssinn</u>: Der Charakter hat ein intuitives Gespür für Entfernungen. Alle Intuitionsproben zu Entfernungsabschätzungen sind um 3 erleichtert und der FK-Wert von Fernkampfwaffen steigt um 2. ► <u>Glück im Spiel</u>: Der Charakter hat eine besondere intuitive Gabe bei Spielen seine Chancen bzw. die seiner Mitspieler vorherzuahnen. Eventuelle Intuitionsproben sind erleichtert um 7.														

DSA-Helden für Anfänger

13.) Dämonologe

Beschreibung:

Ein ganz und gar zwielichter Geselle mag dieser Herr sein. In den Dunklen Hallen der Geister zu Brabak hat er seine düstere Kunst studiert. Wer weiß schon, warum er es getan hat. Vielleicht war es ja die Neugier. Jetzt beherrscht er eine Reihe der dunkelsten Zauberkünste und es liegt alleine bei euch, in wie weit sie ihn bereits verdorben haben. Hoffentlich nicht zu sehr, soll dies ja immer noch ein DSA-Held sein. Mit etwas Glück findet er ja vielleicht eine Gruppe, der er zeigen kann, dass er Dämonen und Geister nicht nur beschwören, sondern genauso gut auch abwehren kann.

► Zauberzeichen, Bann- und Schutzkreise:

Die Bannkreise dieses Magiers können Dämonen oder Totengeister einsperren (saugen sie auf, wenn diese ihnen zu nahe kommen), die Schutzkreise sie aussperren. Keiner dieser Kreise wirkt bei reinen Untoten. Die Wirkung ist zudem zeitlich und in ihrer Stärke begrenzt. Extrem mächtige Dämonen könnten also einen zu schwachen Bannkreis durchbrechen.

Ablauf: Erstellen des Zeichens (meist Probe auf Malen/Zeichnen), erschwert um die Komplexität, aktivieren des Zeichens (Probe auf KL/IN/FF mit dem RkW als Talentwert).

► Das Bannschwert:

Der Magierpapier des Zauberers wurde einem speziellen Ritus unterworfen und gilt nun als sog. Bannschwert. Dies vereinfacht nicht nur seine Beschwörungen, sondern ist im Notfall auch seine letzte Rettung, denn es vermag es im Kampfeinsatz die Zaubermatrix der von ihm selbst beschworenen Wesen zu zerstören und sie damit gewaltsam zurückzuschicken.

Vorteile:

- Ausgebildeter Magier (Dämonologie, Nekromantie, Geister)
- Besitzt Kenntnisse über die Magie der Zeichen
- Ein sprachliches Multi-Talent
- Kann lesen und schreiben (Kusliker Zeichen, Tulamidya, Zhayad)

Nachteile:

- Nicht gerade der beste Kämpfer
- Niedriger Rüstungsschutz
- Viele seiner Zauber sind hochriskant (und vielerorts hoch illegal)
- Recht behäbig, ein eher langsamer Mensch
- Neigt zu: Arroganz, Jähzorn, Goldgier
- Neigt stark zu: Neugier
- Finanziell verschuldet

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Südaventurien, Stadtstaat Brabak		
Profession:	Magier: Dunkle Halle der Geister zu Brabak		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	5. Tsa BF	
Größe:	182 cm	
Gewicht:	78 kg	
Haarfarbe:	weißblond	
Augenfarbe:	grün	
Glaube:	Zwölfgötter (pragmatisch)	
Stand:	bürgerlich	
Titel:	Adeptus minor	
Sozialstatus:	6	

Vorteile und Nachteile:
+ Vollzauberer + Besonderer Besitz: Wahre Namen weiterer Dämonen + Soziale Anpassungsfähigkeit – Arroganz: 5 – Behäbig – Goldgier: 7 – Jähzorn: 6 – Lästige Mindergeister (siehe Inventarbogen) – Neugier: 8 – Soziale Randgruppe – Schulden [bei der Akademie: noch 1000 Dukaten] – Vorurteile [Praioten, bisweilen Weißmagier]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	32		
Klugheit:	13			Ausdauer:	29		
Intuition:	13			Astralenergie:	44		
Charisma:	14			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	6		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	7			FK-Basiswert:	7		

Stufe nach DSA4.1	3	Stufe nach DSA4.0	8
Abenteuerpunkte:	3000	Davon verbraucht:	3000

[illegible]

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	13	14	12	11	12	11

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Besondere Merkmale:			
Gildenmagie, Große Meditation, Verbotene Pforten ¹ ,				Gildenangehörigkeit: Bruderschaft der Wissenden			
Zauberzeichen, Invocatio Integra, Bannschwert				Merkmalskenntnis: Beschwörung			
Rituale, Bann-/Schutzkreise, Zeichen:	Kplx.	RkW	Stabzauber:		Vol.	RkW	
Bann-/Schutzkreis vs. niedere Dämonen	6	9	Bindung des Stabes (passiv)		0	9	
Bann-/Schutzkreis vs. gehörnte Dämonen	8		Ewige Flamme (keine Probe notwendig)		2		
Satinavs Siegel (keine Probe) ¹	1→3		Hammer des Magus (MU/CH/KK) ¹		3		
Singendes Zeichen ¹	2		Seil des Adepten (keine Probe notwendig)		2		
Zähne des Feuers ¹	6						

Zaubersprüche							
Name	Probe	Dauer	Wirkungsdauer	MR	ZfW	Ktrl.	
Analysis Arcanstructur	KL/KL/IN	variabel	perman./natürl.	Nein	8		
Attributo ²	KL/CH/**	30 Akt.	1 Stunde	Nein	6		
Flim Flam Funkel	KL/KL/FF	2 Akt.	variabel	Nein	7		
Foramen Foraminor	KL/KL/FF	5 Akt.	perman./natürl.	Nein	5		
Fulminictus Donnerkeil ⁹	IN/GE/KO	2 Akt.	perman./natürl.	Nein	8		
Gardianum Zauberschild	KL/IN/KO	2 Akt.	5 Minuten	Nein	5		
Geisterbann ⁷	MU/MU/CH	5 Min.	ZfP* Tage	Nein	7 ↑		
Geisterruf ⁷	MU/MU/CH	5 Min.	variabel ³	Nein	7 ↑	12 ↑	
Horriphobus Schreckgestalt	MU/IN/CH	3 Akt.	ZfP* × 10 Sek.	Ja	10		
Invocatio maior ⁴⁷	MU/MU/CH	40 Akt. ⁵	variabel ³	Nein	8 ↑	13 ↑	
Invocatio minor ⁴⁷	MU/MU/CH	5 Akt. ⁵	variabel ³	Nein	10 ↑	13 ↑	
Magischer Raub	MU/KL/KO	40 Akt.	ZfP* Std.	Ja	2		
Nekropathia Seelenreise	MU/KL/CH	15 Min.	ZfP* × 10 Min.	Nein	7		
Odem Arcanum	KL/IN/IN	4 Akt.	5 Sekunden	Nein	8		
Pandaemonium ⁴	MU/MU/CH	20 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Nein	7		
Reptilea Natternest	MU/IN/CH	50 Akt.	ZfP* × 2 Std.	Nein	8		
Reversalis Revidum	KL/IN/CH	8 Akt.	ZfP* × 2 Std.	Nein	8		
Skelettarius ⁴	MU/MU/CH	30 Akt.	ZfW × 5 Min.	Nein	7	19	
Tlalucs Odem Pestgestank ⁴	MU/IN/GE	5 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Nein	7		
Totes handle! ⁴	MU/CH/KO	5 Min.	permanent	Nein	6	12	
Unitatio Geisterbund	IN/CH/KO	30 Akt.	variabel	Nein	6		

¹ Erläuterungen siehe Waffenbogen. – ² Das ** steht für die zu steigernde Eigenschaft.

³ Wirkungsdauer vom Ritual, Extrakosten, Dienst usw. abhängig.

⁴ Zauber mit dämonischer Komponente. Ein Misslingen kann eventuell 1W6 LeP Schaden verursachen.

⁵ Die angegebene Ritualdauer gilt nur für die schnelle Feldvariante des Invocatio-Zaubers.

⁶ Wirkt zeitlich begrenzt gegen genau einen Geist. Alternative: Erschweris um 3 für zeitweilige geisterfreie Zone.

⁷ Bonus von 1 bei Beschwörungen bzw. 2 bei Verbannungen (dazu zählt auch der Reversalis einer Beschwörung) durch Besitz einer Bannklinge.

⁸ Beim Reversalis auf Beschwörungsauber (Verbannung) ist die Kenntnis des Wahren Namens nicht notwendig.

⁹ Wählbare Alternativformen (alle erschwert um 3): Welle des Schmerzes (Schadenswelle in alle Richtungen mit 3 Meter Radius, Schaden aber nur auf AuP); Welle der Reinigung (Tötet im gleichen Radius alle Kleinstlebewesen).

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe um den Magieresistenzwert des Opfers erschwert.

Ktrl.: Kontrollprobe-Zauberfertigkeitwert [errechnet durch (MU+MU+KL+CH+ZfW)/5 für Dämonen und (MU+IN+CH+CH+ZfW)/5 für Geistwesen]. Kontrollproben werden mit nur einem W20 direkt auf den Wert abgelegt.

perman./natürl.: Wirkung erfolgt sofort und kehrt sich nicht um, ist aber den späteren natürlichen Prozessen unterworfen (Beispiel: Ein geknacktes Schloss schließt sich nicht wieder von selbst, der Zauber verhindert aber auch nicht, dass man es nachträglich manuell wieder schließt.

Invocatio Integra: Besondere Form des Invocatio maior. Erläuterungen siehe Dämonenbogen.

Dämonenliste für die Invocatio-Zauber						
Name	Aufr-E	Kontr-E	Domäne	Hörner	Q	Aufgabe
Azzitai	7	+4	Agrimoth	3	6	Brandschatzung, Zerstörung
Gotongi	3	+1	Amazeroth	keine	5	Fliegendes Spionageauge
Heshtoth	4	±0	Blakharaz	keine	7	Bestrafung, Folter
Karakil ¹	5	+4	Lolgramoth	1	5	Transport einer Person
Karmanath	4	+2	Nagrach	keine	5	Hetzjagd
Karunga	2	-1	Amazeroth	keine	6	Nachrichtenübermittlung
Morcan	13	+4	Targunitoth	keine	1	Albträume, Besessenheit
Nephazz	5	+1	Targunitoth	keine	5	Untote, Albträume
Zant	4	+2	Belhalhar	keine	6	Kampf, Vernichtung

¹ Bitte beachtet, dass der Karakil nicht einfach ein Reitdrache ist und dieser Dämonologe weder das Talent Reiten noch Fliegen besitzt. Ein Flugritt ist nur auf Grundlage des an den Dämon formulierten Auftrags möglich. Ab diesem Moment ist der Dämonologe dem Dämon mehr oder weniger hilflos ausgesetzt. Änderungen des Auftrags mitten im Ritt sind zwar möglich, erfordern in der Regel aber weitere AsP und eventuell eine neue Kontrollprobe.

Aufr-E: Grundlegende Erschwernis auf die Aufrufprobe (die Probe auf Invocatio maior/minor).

Kontr-E: Grundlegende Erschwernis auf die Kontrollprobe (Erleichterung bei negativen Werten).

Hörner: Anzahl der Hörner des Dämons.

Q: Qualität bzw. Kenntnisgrad des „Wahren Namens“ des Dämons.

Folgende Faktoren können die Aufruf- bzw. die Kontrollprobe erleichtern:

- Kenntnisgrad des Wahren Namens (Qualität bis maximal 7 [bei einigen Dämonen weniger] möglich). Die Kontrollprobe erleichtert sich allerdings nur um 1 (Q von 2 bis 4) oder 2 (Q von 5 bis 7).
- Achtung! Die hieraus resultierenden Erleichterungen sind in der Tabelle bereits berücksichtigt! Nicht nochmal erleichtern!*
- Die passende Beschwörungskleidung (hier das Beschwörungsgewand [siehe Inventarseite] und - Schuhe aus!).
- Die richtige Tageszeit, Jahreszeit und Sternkonstellation.
- Das passende Beschwörungsgeschenk, erleichtert die Probe um maximal 7. Entweihte Gegenstände der gegnerischen Gottheit sind hier am mächtigsten, gefolgt von geschändeten Symboltieren der Gottheit. Alternativ gehen auch bestimmte Edelsteine oder Gegenstände (z. B. Dolch mit dem gemeuchelmordet wurde für Belhalhar).
- Das richtige Umfeld (z. B. Kraken-Dämon am Meer beschwören, Kampfdämon am Kriegsschauplatz usw.)
- Die aktuelle Gesinnung (z. B. Beschwörung eines Rachedämons, während man Rachedgedanken hegt).
- Der Besitz einer sogenannten Bannklinge, beispielsweise eines Bannschwertes (siehe Zauberbogen, Punkt 7)
- Beschwörer bereits in einem der sieben Kreise der Verdammnis.
- Beschwörer bietet Pakt an (erhebliche Erleichterung zu einem hohen Preis).

Folgende Faktoren können die Aufruf- bzw. die Kontrollprobe erschweren:

- Die grundlegende Erschwernis auf Aufrufung und Kontrolle (Hörner sind hier bereits mit eingerechnet).
- Ein besonders ungünstiges Umfeld (z. B. Krakendämon in der Wüste beschwören).
- Extra-Wünsche bezüglich Fähigkeiten oder Gefolgschaft des Dämons, die er nicht automatisch mitbringt.
- Absolut keine Kenntnis über den Wahren Namen (Erschwernis um 7). Der Wahre Name lässt sich allerdings vom Beschwörer mit Hilfe des Rufnamens und Eigenstudium, sowie etwas Zeit herleiten (auf Qualität 1).
- Ein absolut unpassendes Beschwörungsgeschenk kann die Probe bis zu 7 erschweren.

↳ **Invocatio Integra:** Diese Sonderfertigkeit erlaubt es dem Zauberer den Invocatio maior in einer besonderen Form einzusetzen. Der ZfW des Invocatio maior steigt für dieses Ritual um 7 an. Zudem können auf Malen und Zeichnen, sowie Magiekunde geprobt, und deren TaP* und ZfP* noch draufgepackt werden. Eine Opfergabe erleichtert die Probe überdies hinaus auch nochmal um 3 mehr als sonst üblich. Der Nachteil: Die Dauer des Rituals verlängert sich um die Aufr-E (siehe oben) in Stunden (bei diesem Magier also um bis zu 14 Stunden).

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		7		7		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Magierstab als Stab ¹				1W+1	11/5	±0	-1/-1	10	10	1W+1		
Magierrapier (Bannschwert) ¹²				1W+2	12/5	-2	-2/-2	9	8	1W+2		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP (A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	8	7	1W+0							
Ringern	10/3	±0	8	7	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	2	2	2	0	0	0	0	1	2	2
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen				Links		Rechts			
Tuchrüstung	2	2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			7 - 2 + (-1) = 4				Arme		○○○ ○○○			
			Wunden				Brust		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Hüfte		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	2	2	○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Der Zauberstab gilt als magische Waffe. Magische und unheilige Wesen erleiden durch ihn Extra-Schaden. Wesen, die gegen profane Waffen immun sind, erleiden in der Regel hierdurch auch Schaden. ² Wie oben, nur dass hiermit den selbst beschworenen Wesen zusätzlich massiver Schaden zugefügt werden kann. ↳ Hammer des Magus: Dieser Zauber erlaubt es, einen besonders harten Schlag gegen unbelebte Objekte auszuführen. Auf diese Weise kann man z. B. Schlösser zerstören oder Türen und Kisten aufbrechen. Der Hammer kann auch Gegner wegschleudern, aber nicht direkt Schaden verursachen (indirekt durch Aufprall aber schon). ↳ Satinavs Siegel: Verlängert als Beiglyphe die Wirkungsdauer eines Zeichens oder Kreises, erhöht jedoch die Komplexität des so unterstützten Zeichens, je nach gewünschter Stärke, um bis zu 3. ↳ Singendes Zeichen: Dieses Zeichen schlägt, wenn angebracht, bei Feindnäherung Alarm. ↳ Verbotene Pforten: Erlaubt es mittels eines kurzen Rituals Lebenspunkte in Astralpunkte im Verhältnis 1:1 umzuwandeln. ↳ Zähne des Feuers: Brennt ein Loch durch viele gängige Materialien (die meisten Hölzer, Steine, Böden usw.).												

Kleidung:														
Normal: Dunkle Kleidung, Lederschuhe, Hanfgürtel, Magierrobe, Rüstzeug														
Auf Reisen: Dunkle Kleidung, Lederschuhe, Hanfgürtel, Magierrobe, Kutte mit Kapuze, Rüstzeug														
Feste/Treffen: Dunkle Kleidung, Lederschuhe, Hanfgürtel, Festgewand														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Dunkle Kleidung				1	Dukaten									
Federmesser				1	Sibertaler									
Feldflasche*				1	Heller									
Festgewand (rote Seide, silberne Ornamente)				1	Kreuzer									
Formelsammlung/Tagebuch				1	Edelsteine									
Geldbeutel, Leder				1										
Gänsekiel				2	Sonstiges:									
Gürteltasche				2										
Hanfgürtel (Kordel mit Silberfäden)				1	Proviant:									#
Kerzen				5	*Wasser (in Feldflasche)									100
Kohlestift				2										
Kreide				3										
Kutte mit Kapuze (neutrales grau)				1										
Lederschuhe				1										
Löschbims				1										
Magierpapier (Bannklinge)				1										
Magierstab als Stab				1										
Magierrobe (schlicht, schwarz)				1										
Pergament				20										
Tintenfasschen mit Tinte				1										
Tuchrüstung				1										
Umhängetasche				1										
Zunderdose (Feuerstein, Stahl, Zunder)				1	Einheiten in Gramm bei dosierbaren Stoffen, in Zentilitern bei Flüssigkeiten – ansonsten Stückzahl.									
					Verbindungen:									
Haustier:														
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO ²	
		INI	AT	PA	TP	RS	MR	RkW	AsP	AP erhalten	AP ausgeg.			
Notizen:														
► Lästige Mindergeister: Elementare Mindergeister, die in der Regel dort erscheinen, wo starke elementare Kräfte ineinander übergehen, werden von diesem Magier angezogen. Die Mindergeister sind nicht gefährlich, aber störend und mitunter lästig wie Insekten.														

DSA-Helden für Anfänger

Anhang: Quellen und Rechtliches

Rechtliches:

Dieses Dokument ist geistiges Eigentum von Sean David Schöppler. Das Spielsystem „Das Schwarze Auge“ ist geistiges Eigentum von Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Die Marke ist Eigentum der Significant GbR. Dieses Werk ist von einem Fan des Schwarzen Auges für Fans geschrieben worden und darf daher nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

Bezüglich der Inhalte:

Der Autor dieses Werkes gibt keine Garantie auf vollständige Korrektheit der Inhalte. Vieles wurde in seiner Bedeutung stark gekürzt, weswegen dort weitere Missverständnisse auftreten können.

Quellen:

- Das Schwarze Auge – Basisregelwerk – (ISBN: 978-3890644400)
- Das Schwarze Auge – Wege der Helden – (ISBN 978-3940424006)
- Das Schwarze Auge – Wege des Schwerts – (ISBN 978-3940424129)
- Das Schwarze Auge – Wege der Zauberei – (ISBN: 978-3940424136)
- Das Schwarze Auge – Wege der Götter – (ISBN: 978-3940424211)
- Das Schwarze Auge – Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen – (ISBN 978-3890642826)
- Das Schwarze Auge – Liber Cantiones – (ISBN 978-3940424501)
- Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- Alle Spieler und Meister, die mich mit Rat und Informationen unterstützt haben. :]

Internet:

Ulisses Spiele – Offizielle Seite des Herstellers: <http://www.ulisses-spiele.de>
Das Schwarze Auge – Offizielle Seite: <http://www.dasschwarzeauge.de>
QVAT – Alternatives Kampfsystem: <http://www.kampfregel-projekt.de/qvat/qvat.html>
Helden – Heldengenerator nach DSA 4 in Java: <http://helden-software.de>
Windfeders Wolkenturm: <http://www.wolkenturm.de>

Kostenlose Abenteuer (Achtung! Nur für Meister!):

Wenn ihr erstmal mit einem inoffiziellen Fan-Abenteuer beginnen wollt, dann besucht am besten „Windfeders Wolkenturm“ und sucht dort nach der Rubrik „Gänsekiel und Tastenschlag“ und geht dann dort ins Download-Archiv. Dort findet ihr eine Reihe kostenlose Abenteuer aus Abenteuer-Wettbewerben.

Die Erkenntnis kommt am Schluss:

Wehe dir, du der diese Zeilen liest. So wisse, dass du, an dieser Stelle angelangt, auch das letzte der 13 Kapitel der „Dreizehn Lobpreisungen der DSA-Helden“ gelesen hast. Somit sei deine Seele nun endgültig und auf ewig Aventurien und DSA verfallen. :]

Version vom 25. Juli 2009