

DSA-Heldendokument

Name	Erlan Glimmerdiek				
Typus	Magier (Lowangen)			Ruf	
Geschlecht	männlich	Alter	19	Geburtstag	10. Boron 10 n. Hal
Geburtsort		Größe	193	Gewicht	83
Haarfarbe	schwarz	Augenfarbe	dunkelbraun	Stand d. Eltern	mittelständisch
Gottheit	Hesinde	Titel			
Abenteuer					

Mut	11	
Klugheit	15	
Intuition	12	
Charisma	14	
Fingerfertigkeit	10	
Gewandtheit	10	
Körperkraft	10	

Aberglaube	1	
Höhenangst	6	
Raumangst	7	
Totenangst	2	
Neugier	7	
Goldgier	2	
Jähzorn	4	

Lebensenergie	33	
Ausdauer	43	
Astralenergie	73	
Karmaenergie	0	
Magieresistenz ⁽²⁾	10	
Abenteurpunkte	2800	
Stufe ^(nächste bei)	8 ⁽³⁶⁰⁰⁾	

Rüstung	RS	BE
BE-Minderung: 0	0	0

AT-Basis	PA-Basis
6	6

Ausweichen	FK-Basis
8	8

Waffe	KK-	WV	Ohne BE		mit BE		TP	BF
			AT	PA	AT	PA		

Fernkampfwaffen	TP	RW	Entfernungs-Modifikator

	Ohne BE		mit BE	
	AT	PA	AT	PA

Sprachen	
Garethi	0
Tulamidisch (Novadisch)	4
Zhayad	2
Bosparano	2 *
Ur-Tulamidya	2 *

MU: 11	KL: 15	IN: 12	CH: 14	FF: 10	GE: 10	KK: 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Kampftalente			
Raufen	(BE)	2	
Boxen	(BE)	-1	
Hruruzat	(BE)	-6	
Ringen	(BE)	0	
Axte und Beile	(BE-3)	-5	
Dolche	(BE-1)	3	
Infanteriewaffen	(BE-3)	-5	
Linkshändig		0	
Kettenwaffen	(BE-2)	-5	
Peitsche		0	
Scharfe Hieb Waffen	(BE-2)	-4	
Schwerter	(BE-2)	-4	
Speere und Stäbe	(BE-2)	6	
Stichwaffen	(BE-1)	1	
Stumpfe Hieb Waffen	(BE-3)	0	
Zweihänder	(BE-2)	-5	
Lanzenreiten		-6	
Schusswaffen		-2	
Wurfwaffen		0	
Schleuder		-2	

Körperliche Talente					
Akrobatik	MU	GE	KK	-3	
Fliegen	MU	KL	GE	-1	
Gaukeleien	CH	FF	GE	1	
Klettern	MU	GE	KK	1	
Körperbeherrschung	MU	IN	GE	0	
Reiten	CH	GE	KK	1	
Schleichen	MU	IN	GE	3	
Schwimmen	MU	GE	KK	0	
Selbstbeherrschung	MU	KK	KK	5	
Sich Verstecken	MU	IN	GE	0	
Tanzen	CH	GE	GE	8	
Zeichen	KL	IN	KK	1	

Gesellschaft					
Bekehren/Überzeugen	KL	IN	CH	-2	
Betören	IN	CH	CH	0	
Etikette	KL	CH	GE	8	
Feilschen	MU	KL	CH	1	
Gassenwissen	KL	IN	CH	0	
Lehren	KL	IN	CH	5	
Lügen	MU	IN	CH	2	
Menschenkenntnis	KL	IN	CH	7	
Schätzen	KL	IN	IN	3	
Sich Verkleiden	MU	FF	GE	0	

Natur					
Fährtsensuchen	KL	IN	GE	-5	
Fallenstellen	KL	FF	KK	-5	
Fesseln/ Entfesseln	FF	GE	KK	0	
Fischen/ Angeln	IN	FF	KK	-3	
Pflanzenkunde	KL	IN	FF	7	
Orientierung	KL	IN	IN	-2	
Tierkunde	MU	KL	IN	10	
Wettervorhersage	KL	IN	IN	-3	
Wildnisleben	IN	FF	GE	-4	

Wissenstalente					
Alchimie	MU	KL	FF	10	
Alte Sprachen	KL	KL	IN	4	
Geographie	KL	KL	IN	0	
Geschichtswissen	KL	KL	IN	3	
Götter und Kulte	KL	IN	CH	4	
Kriegskunst	MU	KL	CH	-4	
Lesen/Schreiben	KL	KL	FF	7	
Magiekunde	KL	KL	FF	11	
Mechanik	KL	KL	IN	2	
Rechnen	KL	KL	IN	5	
Rechtskunde	KL	IN	CH	1	
Sprachen Kennen	KL	IN	CH	7	
Staatskunst	KL	IN	CH	-4	
Sternkunde	KL	KL	IN	3	

Handwerk					
Abrichten	MU	IN	CH	-2	
Boote Fahren	FF	GE	KK	-2	
Fahrzeug Lenken	IN	CH	FF	0	
Falschspiel	MU	CH	FF	0	
Heilkunde, Gift	MU	KL	IN	5	
Heilkunde, Krankh.	MU	KL	CH	3	
Heilkunde, Seele	IN	CH	CH	3	
Heilkunde, Wunden	KL	CH	FF	10	
Holzbearbeitung	KL	FF	KK	0	
Kochen	IN	KL	FF	1	
Lederarbeiten	KL	KL	FF	-1	
Malen/Zeichnen	KL	IN	FF	7	
Musizieren	KL	IN	FF	-2	
Schneidern	KL	FF	FF	-1	
Schlösser Knacken	IN	FF	FF	0	
Singen	KL	IN	CH	0	
Taschendiebstahl	MU	IN	FF	-2	
Töpfern	KL	FF	FF	-1	

Intuitive Begabungen					
Gefahreninstinkt	KL	IN	IN	7	
Glücksspiel	MU	IN	IN	3	
Prophezeien	IN	IN	CH	4	
Sinnesschärfe	KL	IN	IN	9	
Stimmen Imitieren	KL	IN	CH	-4	

[illegible]

Inventar

Name	Anzahl	D	Wert S	H	D	Wert gesamt S	H
Geld	N						

Zauberliste

[illegible]

Sonstiges

[illegible]

Besondere Fähigkeiten	
1. Stabzauber	
2. Stabzauber	
3. Stabzauber	
4. Stabzauber	
5. Stabzauber	
6. Stabzauber	
7. Stabzauber	
1. Kugelzauber	
2. Kugelzauber	
3. Kugelzauber	
4. Kugelzauber	
5. Kugelzauber	

Geschwindigkeit 10

Bemerkungen	
Aberglauben: Ankunft, Talismane	

Vor- / Nachteile	
20	Grundwert