

DSA-Heldendokument

Name	Faye Kinnit			
Typus	Alchemist			
Geschlecht	weiblich	Alter	21	Ruf
Geburtsort		Geburtstag	8. Rondra 9 n. Hal	
Haarfarbe	blauschwarz	Größe	178	Gewicht
Gottheit	Rahja	Augenfarbe	dunkelblau	73
Abenteuer		Stand d. Eltern	arm	
		Titel		

Mut	11	
Klugheit	15	
Intuition	14	
Charisma	13	
Fingerfertigkeit	15	
Gewandtheit	10	
Körperkraft	10	

Aberglaube	3	
Höhenangst	3	
Raumangst	3	
Totenangst	7	
Neugier	5	
Goldgier	4	
Jähzorn	4	

Lebensenergie	46	
Ausdauer	56	
Astralenergie	0	
Karmaenergie	0	
Magieresistenz ⁽¹⁾	5	
Abenteurpunkte	2500	
Stufe ^(nächste bei)	7 ⁽²⁸⁰⁰⁾	

Rüstung	RS	BE
Kleidung	1	1
BE-Minderung: 0	1	1

AT-Basis	PA-Basis
6	6

Ausweichen	FK-Basis
8	9

Waffe	KK-	WV	Ohne BE		mit BE		TP	BF
			AT	PA	AT	PA		
Dolch	15	2/1	8	9	7	8	1W+1	3
Messer	16	1/0	8	9	7	8	1W	4

Fernkampfwaffen	TP	RW	Entfernungs-Modifikator
Blasrohr	1W	0	25

	Ohne BE		mit BE	
	AT	PA	AT	PA
Dolche	8	9	7	9
Schußwaffen	15	0	14	0

Sprachen	
Garethi	0
Tulamidisch (Novadisch)	4
Atak	2
Bosparano	2 *
Ur-Tulamidya	3 *

MU: 11	KL: 15	IN: 14	CH: 13	FF: 15	GE: 10	KK: 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Kampftalente			
Raufen	(BE)	2	
Boxen	(BE)	0	
Hruruzat	(BE)	-6	
Ringen	(BE)	-1	
Axte und Beile	(BE-3)	-6	
Dolche	(BE-1)	4	
Infanteriewaffen	(BE-3)	-5	
Linkshändig		0	
Kettenwaffen	(BE-2)	-7	
Peitsche		0	
Scharfe Hieb Waffen	(BE-2)	-2	
Schwerter	(BE-2)	-2	
Speere und Stäbe	(BE-2)	1	
Stichwaffen	(BE-1)	0	
Stumpfe Hieb Waffen	(BE-3)	2	
Zweihänder	(BE-2)	-5	
Lanzenreiten		-7	
Schusswaffen		6	
Wurfwaffen		0	
Schleuder		-1	

Körperliche Talente					
Akrobatik	MU	GE	KK	0	
Fliegen	MU	KL	GE	-1	
Gaukeleien	CH	FF	GE	2	
Klettern	MU	GE	KK	0	
Körperbeherrschung	MU	IN	GE	5	
Reiten	CH	GE	KK	2	
Schleichen	MU	IN	GE	0	
Schwimmen	MU	GE	KK	0	
Selbstbeherrschung	MU	KK	KK	3	
Sich Verstecken	MU	IN	GE	0	
Tanzen	CH	GE	GE	1	
Zeichen	KL	IN	KK	7	

Gesellschaft					
Bekehren/Überzeugen	KL	IN	CH	9	
Betören	IN	CH	CH	10	
Etikette	KL	CH	GE	4	
Feilschen	MU	KL	CH	2	
Gassenwissen	KL	IN	CH	7	
Lehren	KL	IN	CH	3	
Lügen	MU	IN	CH	11	
Menschenkenntnis	KL	IN	CH	12	
Schätzen	KL	IN	IN	8	
Sich Verkleiden	MU	FF	GE	1	

Natur					
Fährtsensuchen	KL	IN	GE	-7	
Fallenstellen	KL	FF	KK	-6	
Fesseln/ Entfesseln	FF	GE	KK	0	
Fischen/ Angeln	IN	FF	KK	-3	
Pflanzenkunde	KL	IN	FF	12	
Orientierung	KL	IN	IN	8	
Tierkunde	MU	KL	IN	0	
Wettervorhersage	KL	IN	IN	-3	
Wildnisleben	IN	FF	GE	-4	

Wissenstalente					
Alchimie	MU	KL	FF	15	
Alte Sprachen	KL	KL	IN	5	
Geographie	KL	KL	IN	1	
Geschichtswissen	KL	KL	IN	1	
Götter und Kulte	KL	IN	CH	2	
Kriegskunst	MU	KL	CH	-5	
Lesen/Schreiben	KL	KL	FF	6	
Magiekunde	KL	KL	FF	5	
Mechanik	KL	KL	IN	1	
Rechnen	KL	KL	IN	5	
Rechtskunde	KL	IN	CH	3	
Sprachen Kennen	KL	IN	CH	6	
Staatskunst	KL	IN	CH	-5	
Sternkunde	KL	KL	IN	2	

Handwerk					
Abrichten	MU	IN	CH	-4	
Boote Fahren	FF	GE	KK	-2	
Fahrzeug Lenken	IN	CH	FF	2	
Falschspiel	MU	CH	FF	0	
Heilkunde, Gift	MU	KL	IN	9	
Heilkunde, Krankh.	MU	KL	CH	8	
Heilkunde, Seele	IN	CH	CH	8	
Heilkunde, Wunden	KL	CH	FF	8	
Holzbearbeitung	KL	FF	KK	0	
Kochen	IN	KL	FF	5	
Lederarbeiten	KL	KL	FF	-2	
Malen/Zeichnen	KL	IN	FF	7	
Musizieren	KL	IN	FF	1	
Schneidern	KL	FF	FF	0	
Schlösser Knacken	IN	FF	FF	0	
Singen	KL	IN	CH	0	
Taschendiebstahl	MU	IN	FF	0	
Töpfern	KL	FF	FF	-3	

Intuitive Begabungen					
Gefahreninstinkt	KL	IN	IN	6	
Glücksspiel	MU	IN	IN	1	
Prophezeien	IN	IN	CH	-1	
Sinnesschärfe	KL	IN	IN	6	
Stimmen Imitieren	KL	IN	CH	-4	

[illegible]

Inventar

[illegible]

Sonstiges

Rituale	

Besondere Fähigkeiten	
Zombie Trank (Nervensystem des Opfers wird irreparabel geschädigt und das Opfer wird willenlos) Schlaf Trank Wahrheits Serum Gift (Effekte: Diarrhoe, Erbrechen, Schwindel, Fieber) Liebes Trank Vergessenstrank	

Geschwindigkeit 10

Bemerkungen	
Aberglauben: Ankunft, Kröten, Bäume Zutaten: Zombietrank: Schlaftrank: Wahrheitsserum: Gift: Liebestrank: Vergessenstrank:	

Vor- / Nachteile	
20	Grundwert
5 → 25	Rachsucht
-10 → 15	Gutes Gedächtnis
-4 → 11	Immunität gegen Gifte: organisch
-4 → 7	Immunität gegen Gifte: bakteriell
-7 → 0	Soziale Anpassungsfähigkeit