

DSA-Heldendokument

Name	Vetkin Aguya			Ruf	
Typus	Schläger			Geburtstag	25. Tsa 3 n. Hal
Geschlecht	männlich	Alter	27	Gewicht	87
Geburtsort		Größe	185	Stand d. Eltern	arm
Haarfarbe	blauschwarz	Augenfarbe	schwarz		
Gottheit	Rheia	Titel			
Abenteuer					

Mut	15	
Klugheit	11	
Intuition	14	
Charisma	11	
Fingerfertigkeit	12	
Gewandtheit	16	
Körperkraft	16	

Aberglaube	4	
Höhenangst	3	
Raumangst	2	
Totenangst	3	
Neugier	4	
Goldgier	4	
Jähzorn	6	

Lebensenergie	75	
Ausdauer	91	
Astralenergie	0	
Karmaenergie	0	
Magieresistenz ⁽⁰⁾	5	
Abenteurpunkte	5000	
Stufe ^(nächste bei)	10 ⁽⁵⁵⁰⁰⁾	

Rüstung	RS	BE
Schwere Lederjacke/ -hose	2	2
BE-Minderung: 3	2	0

AT-Basis	PA-Basis
9	9

Ausweichen	FK-Basis
11	10

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
Hruruzat	18	14	18	14

Sprachen	
Garethi	0
Atak	3
Tulamidisch (Novadisch)	4
Norbardisch (Alaanii)	3
Rogolan	2
Zelemja (Selemisch)	2
Mohisch	2
Füchsisch	1
Orkisch/Ogrisch	1
Thorwalsch	2

MU: 15	KL: 11	IN: 14	CH: 11	FF: 12	GE: 16	KK: 16
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Kampftalente			
Raufen	(BE)	0	
Boxen	(BE)	0	
Hruruzat	(BE)	14	
Ringen	(BE)	-2	
Axte und Beile	(BE-3)	-5	
Dolche	(BE-1)	1	
Infanteriewaffen	(BE-3)	2	
Linkshändig		2	
Kettenwaffen	(BE-2)	-9	
Peitsche		-3	
Scharfe Hieb Waffen	(BE-2)	-2	
Schwerter	(BE-2)	-2	
Speere und Stäbe	(BE-2)	0	
Stichwaffen	(BE-1)	2	
Stumpfe Hieb Waffen	(BE-3)	0	
Zweihänder	(BE-2)	-7	
Lanzenreiten		-9	
Schusswaffen		-1	
Wurfwaffen		-3	
Schleuder		-4	

Körperliche Talente					
Akrobatik	MU	GE	KK	7	
Fliegen	MU	KL	GE	-3	
Gaukeleien	CH	FF	GE	-4	
Klettern	MU	GE	KK	6	
Körperbeherrschung	MU	IN	GE	12	
Reiten	CH	GE	KK	-2	
Schleichen	MU	IN	GE	5	
Schwimmen	MU	GE	KK	7	
Selbstbeherrschung	MU	KK	KK	8	
Sich Verstecken	MU	IN	GE	0	
Tanzen	CH	GE	GE	0	
Zeichen	KL	IN	KK	8	

Gesellschaft					
Bekehren/Überzeugen	KL	IN	CH	5	
Betören	IN	CH	CH	0	
Etikette	KL	CH	GE	2	
Feilschen	MU	KL	CH	6	
Gassenwissen	KL	IN	CH	9	
Lehren	KL	IN	CH	2	
Lügen	MU	IN	CH	7	
Menschenkenntnis	KL	IN	CH	7	
Schätzen	KL	IN	IN	9	
Sich Verkleiden	MU	FF	GE	-3	

Natur					
Fährtsensuchen	KL	IN	GE	-3	
Fallenstellen	KL	FF	KK	-4	
Fesseln/ Entfesseln	FF	GE	KK	7	
Fischen/ Angeln	IN	FF	KK	-2	
Pflanzenkunde	KL	IN	FF	-3	
Orientierung	KL	IN	IN	7	
Tierkunde	MU	KL	IN	1	
Wetervorhersage	KL	IN	IN	-5	
Wildnisleben	IN	FF	GE	6	

Wissenstalente					
Alchimie	MU	KL	FF	-4	
Alte Sprachen	KL	KL	IN	-1	
Geographie	KL	KL	IN	5	
Geschichtswissen	KL	KL	IN	5	
Götter und Kulte	KL	IN	CH	5	
Kriegskunst	MU	KL	CH	-5	
Lesen/Schreiben	KL	KL	FF	7	
Magiekunde	KL	KL	FF	-2	
Mechanik	KL	KL	IN	-3	
Rechnen	KL	KL	IN	5	
Rechtskunde	KL	IN	CH	-1	
Sprachen Kennen	KL	IN	CH	13	
Staatskunst	KL	IN	CH	0	
Sternkunde	KL	KL	IN	-4	

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

Intuitive Begabungen					
Gefahreninstinkt	KL	IN	IN	10	
Glücksspiel	MU	IN	IN	8	
Prophezeien	IN	IN	CH	-1	
Sinnesschärfe	KL	IN	IN	9	
Stimmen Imitieren	KL	IN	CH	-3	

[illegible]

Inventar

Name	Anzahl	Wert			Wert gesamt		
		D	S	H	D	S	H
Cape	1						
Fackel	1						
Feldflasche	1						
Fesselseil	1						
Feuerstein und Stahl	1						
Lederrucksack	1						
Würfel	1						
Zunderdose, voll	1						
Beutel mit toten Flöhen	1 (11)						
Messer	1						
Einmachglas (halbvoll, Heilkraut, nicht identifiziert)	1						
Kompass	1						
Kleidung							
Geld	N	4	6				

Sonstiges

Rituale	

Besondere Fähigkeiten

Geschwindigkeit 10

Bemerkungen
Aberglauben: Talismane: ermöglichen es mit den Geistern der vorherigen Besitzer u kommunizieren, sofern sie ermordet wurden magische Zahlen: aus denen kann man die Zukunft deuten Flöhe: bringen tot als Staub im Beutel Glück Zwerge: kleine, dicke, pelzige Menschen Kobolde: leben unter Brücken und bringen Pech wenn man sie erblickt Elfen: alle Elfen sind Huren Besuchte Kriegerakademie: Vinsalt (Hruruzat)

Vor- / Nachteile	
20	Grundwert
5 → 25	Rachsucht
-15 → 10	Blitzschnelle Reflexe
-10 → 0	Balance