

DSA-Heldendokument

Name	Hesander			Geburtstag	1. Praios 9 Hal		
Typus	Hesinde-Geweihter			Geschlecht	m	Alter	21
Geburtsort	Angbar			Haarfarbe	dunkelblond	Augenfarbe	grün
Größe	179	Gewicht	82	Stand der Eltern	mittelständisch		
Gottheit				Ruf	respektabel		
Titel							

Mut	9	
Klugheit	13	
Intuition	14	
Charisma	13	+1
Fingerfertigkeit	12	
Gewandtheit	13	
Körperkraft	12	

Aberglaube	2	
Höhenangst	5	
Raumangst	2	
Totenangst	4	
Neugier	3	
Goldgier	2	
Jähzorn	5	

Lebensenergie	44
Ausdauer	56
Astralenergie	0
Magieresistenz ⁽¹⁾	6
Abenteurpunkte	2100
Stufe	7
Nächste Stufe	2800

Rüstung	RS	BE
Grüne Kutte	0	0
BE-Minderung: 0	0	0

AT-Basis	PA-Basis
7	8

Ausweichen	FK-Basis
9	9

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
BE				

Sprachen
Garethi (0)

MU: 9	KL: 13	IN: 14	CH: 13	FF: 12	GE: 13	KK: 12
-------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

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

Körperliche Talente		
Akrobatik (MU/GE/KK)	2	
Fliegen (MU/KL/GE)	-1	
Gaukeleien (CH/FF/GE)	-4	
Klettern (MU/GE/KK)	3	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	3	
Reiten (CH/GE/KK)	4	
Schleichen (MU/IN/GE)	2	
Schwimmen (MU/GE/KK)	5	
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)	8	
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	0	
Tanzen (CH/GE/GE)	0	
Zechen (KL/IN/KK)	4	

Gesellschaft		
Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH)	8	
Betören (IN/CH/CH)	4	
Etikette (KL/CH/GE)	10	
Feilschen (MU/KL/CH)	2	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	4	
Lehren (KL/IN/CH)	8	
Lügen (MU/IN/CH)	1	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	7	
Schätzen (KL/IN/IN)	3	
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)	0	

Natur		
Fährten suchen (KL/IN/GE)	-3	
Fallenstellen (KL/FF/KK)	-3	
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	-2	
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	4	
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	7	
Orientierung (KL/IN/IN)	4	
Tierkunde (MU/KL/IN)	6	
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	3	
Wildnisleben (IN/FF/GE)	-4	

Wissenstalente		
Alchimie (MU/KL/FF)	5	
Alte Sprachen (KL/KL/IN)	5	
Geographie (KL/KL/IN)	4	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	6	
Götter und Kulte (KL/IN/CH)	10	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	-6	
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)	7	
Magiekunde (KL/KL/IN)	7	
Mechanik (KL/KL/FF)	5	
Rechnen (KL/KL/IN)	6	
Rechtskunde (KL/IN/CH)	5	
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)	7	
Staatskunst (KL/IN/CH)	2	
Sternkunde (KL/KL/IN)	7	

Handwerk		
Abrichten (MU/IN/CH)	-3	
Boote Fahren (FF/GE/KK)	-1	
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)	2	
Falschspiel (MU/CH/FF)	-2	
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)	7	
Heilkunde, Krankh. (MU/KL/CH)	6	
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)	3	
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)	3	
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	0	
Kochen (IN/KL/FF)	6	
Lederarbeiten (KL/KL/FF)	-1	
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	5	
Musizieren (KL/IN/FF)	2	
Schneidern (KL/FF/FF)	-1	
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)	1	
Singen (KL/IN/CH)	4	
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	-3	
Töpfern (KL/FF/FF)	-4	

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

Eigene Talente / Berufe		
Jagen/Falle (IN/GE/FF)	-2	
Jagen/Pirsch (MU/IN/GE)	-1	