

DSA-Heldendokument

Name	Ardo Korninger					Geburtstag	30. Ingerimm 3 Hal		
Typus	Abenteurer					Geschlecht	m	Alter	27
Geburtsort						Haarfarbe	braun	Augenfarbe	schwarz
Größe	174	Gewicht	76	Stand der Eltern	mittelständisch				
Gottheit						Ruf	respektabel		
Titel									

Mut	13	
Klugheit	10	
Intuition	10	
Charisma	10	
Fingerfertigkeit	10	
Gewandtheit	13	
Körperkraft	13	

Aberglaube	6	
Höhenangst	3	
Raumangst	3	
Totenangst	2	
Neugier	2	
Goldgier	5	
Jähzorn	4	

Lebensenergie	83
Ausdauer	96
Astralenergie	0
Magieresistenz (+0)	-2
Abenteurpunkte	2100
Stufe	7
Nächste Stufe	2800

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

AT-Basis	PA-Basis
8	7

Ausweichen	FK-Basis
9	8

Waffe	KK-	WV	Ohne BE		mit BE		TP	BF
			AT	PA	AT	PA		
Säbel	15	7/7	11	10	11	10	1W+3	2
Peitsche	19	8/0	10	9	10	9	1W	0
Messer	16	1/0	8	7	8	7	1W	4

Fernkampfwaffen	TP	RW	Entfernungs-Modifikator

	Ohne BE		mit BE	
	AT	PA	AT	PA
BE				

Sprachen
Garethi (0)

MU: 13	KL: 10	IN: 10	CH: 10	FF: 10	GE: 13	KK: 13
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Kampftalente		
Raufen (BE)	8	
Boxen (BE)	0	
Hruruzat (BE)	-8	
Ringern (BE)	0	
Äxte und Beile (BE-3)	0	
Dolche (BE-1)	0	
Infanteriewaffen (BE-3)	2	
Linkshändig	0	
Kettenwaffen (BE-2)	-7	
Peitsche	4	
Scharfe Hieb Waffen (BE-2)	6	
Schwerter (BE-2)	-1	
Speere und Stäbe (BE-2)	0	
Stichwaffen (BE-1)	-2	
Stumpfe Hieb Waffen (BE-3)	7	
Zweihänder (BE-2)	-6	
Lanzenreiten	-6	
Schusswaffen	-2	
Wurf Waffen	5	
Schleuder	2	

Körperliche Talente		
Akrobatik (MU/GE/KK)	-2	
Fliegen (MU/KL/GE)	-5	
Gaukeleien (CH/FF/GE)	0	
Klettern (MU/GE/KK)	5	
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	5	
Reiten (CH/GE/KK)	9	
Schleichen (MU/IN/GE)	-1	
Schwimmen (MU/GE/KK)	3	
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)	5	
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	4	
Tanzen (CH/GE/GE)	1	
Zechen (KL/IN/KK)	7	

Gesellschaft		
Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH)	-3	
Betören (IN/CH/CH)	0	
Etikette (KL/CH/GE)	7	
Feilschen (MU/KL/CH)	9	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	1	
Lehren (KL/IN/CH)	1	
Lügen (MU/IN/CH)	2	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	10	
Schätzen (KL/IN/IN)	1	
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)	1	

Natur		
Fährten suchen (KL/IN/GE)	-3	
Fallenstellen (KL/FF/KK)	-4	
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	0	
Fischen/ Angeln (IN/FF/KK)	0	
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	5	
Orientierung (KL/IN/IN)	-1	
Tierkunde (MU/KL/IN)	-1	
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	-2	
Wildnisleben (IN/FF/GE)	-1	

Wissenstalente		
Alchimie (MU/KL/FF)	-5	
Alte Sprachen (KL/KL/IN)	-3	
Geographie (KL/KL/IN)	1	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	2	
Götter und Kulte (KL/IN/CH)	4	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	-5	
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)	8	
Magiekunde (KL/KL/IN)	-4	
Mechanik (KL/KL/FF)	0	
Rechnen (KL/KL/IN)	1	
Rechtskunde (KL/IN/CH)	0	
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)	0	
Staatskunst (KL/IN/CH)	-3	
Sternkunde (KL/KL/IN)	-4	

Handwerk		
Abrichten (MU/IN/CH)	4	
Boote Fahren (FF/GE/KK)	-1	
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)	13	
Falschspiel (MU/CH/FF)	0	
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)	-1	
Heilkunde, Krankh. (MU/KL/CH)	1	
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)	1	
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)	4	
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	3	
Kochen (IN/KL/FF)	2	
Lederarbeiten (KL/KL/FF)	1	
Malen/ Zeichnen (KL/IN/FF)	0	
Musizieren (KL/IN/FF)	0	
Schneidern (KL/FF/FF)	2	
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)	0	
Singen (KL/IN/CH)	0	
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	-1	
Töpfern (KL/FF/FF)	1	

Intuitive Begabungen		
Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	6	
Glücksspiel (MU/IN/IN)	1	
Prophezeien (IN/IN/CH)	-2	
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	7	
Stimmen Imitieren (KL/IN/CH)	-1	

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

Inventar

[illegible]