

DSA-Heldendokument

Name	Meri Phexa			Geburtstag	7. Travia 10 Hal		
Typus	Phex-Geweihter			Geschlecht	w		
Geburtsort	Gareth			Alter	19		
Größe	172	Gewicht	65	Haarfarbe	blond	Augenfarbe	schwarz
Gottheit	Phex			Stand der Eltern	Phex-Geweihter		
Titel				Ruf	respektabel		

Mut	12	
Klugheit	12	
Intuition	12	
Charisma	12	13
Fingerfertigkeit	15	
Gewandtheit	12	
Körperkraft	8	

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

Lebensenergie	51
Ausdauer	59
Astralenergie	0
Magieresistenz (1)	-1
Abenteuerpunkte	2100
Stufe	7
Nächste Stufe	2800

Rüstung	RS	BE
Rotes Kleid	1	1
BE-Minderung: 0	0	0

AT-Basis	PA-Basis
6	6

Ausweichen	FK-Basis
9	8

Waffe	KK-	WV	Ohne BE		mit BE		TP	BF
			AT	PA	AT	PA		
Basiliskenzunge	16	2/1	11	11	11	11	1W+1	4

Fernkampfwaffen	TP	RW	Entfernungs-Modifikator

	Ohne BE		mit BE	
	AT	PA	AT	PA

Sprachen
Garethi (0)

MU: 12	KL: 12	IN: 12	CH: 12	FF: 15	GE: 12	KK: 8
--------	--------	--------	--------	--------	--------	-------

Kampftalente		
Raufen (BE)	4	
Boxen (BE)	2	
Hruruzat (BE)	-6	
Ringn (BE)	4	
Äxte und Beile (BE-3)	-4	
Dolche (BE-1)	10	
Infanteriewaffen (BE-3)	-3	
Linkshändig	1	
Kettenwaffen (BE-2)	-4	
Peitsche	5	
Scharfe Hieb Waffen (BE-2)	-4	
Schwerter (BE-2)	-2	
Speere und Stäbe (BE-2)	0	
Stichwaffen (BE-1)	8	
Stumpfe Hieb Waffen (BE-3)	2	
Zweihänder (BE-2)	-5	
Lanzenreiten	-4	
Schußwaffen	-2	
Wurfwaffen	4	
Schleuder	1	

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

Gesellschaft		
Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH)	9	
Betören (IN/CH/CH)	8	11
Etikette (KL/CH/GE)	4	
Feilschen (MU/KL/CH)	5	
Gassenwissen (KL/IN/CH)	6	
Lehren (KL/IN/CH)	3	
Lügen (MU/IN/CH)	12	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	8	
Schätzen (KL/IN/IN)	3	
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)	3	

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

Wissenstalente		
Alchimie (MU/KL/FF)	2	
Alte Sprachen (KL/KL/IN)	2	
Geographie (KL/KL/IN)	1	
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	0	
Götter und Kulte (KL/IN/CH)	5	
Kriegskunst (MU/KL/CH)	-4	
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)	5	
Magiekunde (KL/KL/IN)	1	
Mechanik (KL/KL/FF)	6	
Rechnen (KL/KL/IN)	4	
Rechtskunde (KL/IN/CH)	6	
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)	3	
Staatskunst (KL/IN/CH)	-1	
Sternkunde (KL/KL/IN)	2	

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

Intuitive Begabungen		
Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	6	
Glücksspiel (MU/IN/IN)	7	
Prophezeien (IN/IN/CH)	0	
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	4	
Stimmen Imitieren (KL/IN/CH)	3	

Eigene Talente/ Berufe		
Jagen/Falle (IN/GE/FF)	-3	
Jagen/Pirsch (MU/IN/GE)	0	

Anmerkungen

Anmerkungen

- Ist noch für 68 Tage mit dem Rahjafieber infiziert.
- Ist von einer von Nirwulfs zwergischen Wachen schwanger.
- Die **rot** markierten Werte sind durch das Rahjafieber beeinflusst
- Ist unter dem Pseudonym „Mira von Greifenfurt“ unterwegs.