## **DSA Heldendokument**

Name:													
Volk	:												
Kultur	:												
Profession	:												
Zweit Profession													
GP Basis	: —												
	<u> </u>												
Geschlecht :	!							Geburts	tag :				
Größe :	١							Alter	:				
Gewicht :	·							Stand	:				
Haarfarbe :	!							Titel	:				
Augenfarbe :								Sozialsta	atus :				
Eigenschaften													
	Mod	Start	Aktuell	Max				Mod	Start	Aktuell	Zugekauft	Max. Zug.	
Mut						Le	ebenspunkte						]
Klugheit							Ausdauer						
Intuition						Α	stralenergie						
Charisma						Ka	armaenergie						
Fingerfertigkeit						Ма	gieresistenz						
Gewandtheit						II	NI-Basiswert						
Konstitution						Δ	AT-Basiswert						
Körperkraft						P	A-Basiswert						
Geschwindigkeit						F	K-Basiswert						
						W	undschwelle						
Vorteile / Nach	teile				-								
						_							
						_							
						_							
Allgemeine Soi	nderfer	tigkeite	en										
Notizen													
L Erfahrung													
Gesamt				Eingesetz	rte AP				Guthab	en			

MU	KL		ı	N [		СН			FF		GE		ко		KK		
ampf				-		-			,	Wissen	-	-	-	-	•		
Dolche			D	BE-1	AT:	PA:			ĺ	Götter/Ku	lte			KL	/ KL / IN	$\overline{}$	
Hiebwaffen				BE-4	AT:	PA:	$\vdash$	╫		Rechnen					/ KL / IN	$\vdash$	╫
Raufen			<del></del> -	BE	AT:	PA:	$\vdash$	╫		Sagen/Le	nenden				/ IN / CH	$\vdash$	╫
Ringen				BE	AT:	PA:	┢	╫		Jagenijee	genden				/ IIV / CIT	┢	⊩
Säbel					AT:	PA:	┢	╫		-						┢	╟
Wurfmesser			C	BE-3		<u>га.</u> К:	┢			1						┢	╟
wurimesser						N.	┢	╬								┢	╬
					-		┢	╬								┢	⊩
							┢	╬		-						$\vdash$	╟
					-		┢	╬								┢	╠
					-		┢	╬								┢	╠
			=		-		_	<u> </u>	.							$\vdash$	⊩
iaben & Ritual- / Li	turaieker	nntnis														⊨	╬
	3			=			i	ī								┝	⊩
							╬	╬								⊣	╟
							╬	<u> </u>	, I								
										Handwerk	<u> </u>						
										Heilkunde	e: Wunden			KL	/ CH / FF		
Örperlich				_				_	,	Holzbeark	eitung			KL	/ FF / KK		
Athletik			BE*2	GE	/ KO /	KK				Kochen				KL	. / IN / FF		
Klettern			BE*2	MU	/ GE /	KK			.	Lederarbe	eiten			KL	/ FF / FF		İ
Körperbeherrschung	<u> </u>		BE*2	ML	J / IN /	GE	İ		.	Malen/Ze	ichnen			KL	. / IN / FF	Т	i
Schleichen			BE	ML	J / IN /	GE	i			Schneider					/ FF / FF	$\vdash$	i
Schwimmen			BE*2		/ KO /											$\blacksquare$	il
Selbstbeherrschung			_		/ KO /			╫								$\vdash$	iI
Sich Verstecken			BE-2		J / IN /			╫								$\vdash$	il
Singen			BE-3		/ CH /			╫									il
Sinnensschärfe			Spez	_	_ / IN /		╬	╫								$\vdash$	╬
Tanzen			BE*2		/ GE /		╬	╫								$\vdash$	╬
Zechen					/ KO /		╫	╫								$\vdash$	╬
					7		╬	╫		-						$\vdash$	╬
							╫	╫								$\vdash$	╬
							╬	╫	, I								
							╫	╬	!	Sprachen	& Schrifte	en					
		-		-			-	-									
iesellschaft									.							$\vdash$	
Menschenkenntnis				KL	. / IN / 0	CH										一	i
Überreden				ML	J / IN /	СН	i	i –		-						一	İ
					-		il									T	厂
							i	怈								一	╬
							i	╫								一	╬
							i	╫								一	۳
								-									
latur				-				1	.	Meta Tala	nt / Weite	ra Talant	•				
Fährtensuchen					_ / IN /		<u> </u>	1	!	neta Tale	iit / weite	ie iaient		-		_	_
Orientierung					_ / IN /		<u> </u>	<u> </u>									<u> </u>
Wildnisleben				IN	/ GE /	ко	<u> </u>	<u> </u>								_	Ļ
							<u> </u>	<u> </u>								_	L
							<u> </u>	<u> </u>								_	L
									, [								L

Name:			_						
AT-Basis	PA-Basis	FK-Bas	is	INI-Basis	Lebensp	ounkte	Ausd	auer	
Nahkampfwaffen	_	-						_	
Waffe		Talent / eBe		OK TP TP/I	KK INI	WM AT	PA PA	TP	BF
Fernkampfwaffer	1								
Fernkampfwaff	fe	Typ/eBe	ТР	Entfernunge	en	TP/Entfern	ungen	FK	Mun.
Schild / Parierwa	ffen	Тур І	NI WM	PA E	E A	usweichen Behinderung Ausweichen Wundschwelle	:		
Waffenlos				Trefferzonen					
Raufen Ringen	10 / 3	T PA	TP	Gezielt Zufall Fuß Zufall Reiter	Kopf +4 19-20 17-20	Hrust +6 15-18 11-16	Arme +4/+6 9-14 3-10	7-8 1-2	Beine +2 1-6 -
Kampf Sonderfer	tigkeiten								
Rüstung Rüstung	Kopi	f Brust R	ücken Ba	auch Schwert	Schild	R-Bein	L-Bein	Gesamt	Behin.
Constitution									
Gesamt									
11 Selbst verletzt, INI-	Auswirkung  4 n GE-Probe + BE  2, Position + GE-Prol 3, TP durch eigene W		Brust -1 Arm -2 Bauch -1	Wunde  MU,KL,IN,IB,INI-2W6  AT,PA,KO,KK;1W SP  AT,PA,KK,FF  AT,PA,KO,KK,GS,IB;1W SP  AT,PA,GE,IB; -1 GS	Kampfunfähig, W Arm aktionsunfäh	20KR Bewusstlos,	pro KR -1LE		

Name:								
Rucksack	Pa	cktier						
	_							
	_							
-								
	i i-							
	Ha	us / La	ager					
	_							
	<del> </del>							
-								
	— i i-							
Gürtel								
	_							
-								
	Ve	rmöae	n / Zus	stand				
		ukaten		Heller	Kreuzer	Leben	Ausdauer	AsP
	— i iī							
	—     <u> </u>							
Körper								
	[							
-	—    <u> </u>							
	—    <u> </u>							
	─							
Körper (Versteckt)								
	<u> </u>							
	<u> </u>							

lame: _					-															
MU	KL		IN			(	Н	FF [		GE		ко		кк		MR		AsP		
	Zauber		Probe		ZfW		Liber	Z-Dauer	k	Costen	Reichweite	W	-Dauer		Merkma	ale		Repräsentation	Н	L
									_											
								_	_											
								_												
								_	_											
				十																
				+				_												
				十				_												
				-																
				$\vdash$	] 			_									<u> </u>			-
				$\vdash$	<u>                                     </u>			_												
				┢													<u> </u>			
				$\vdash$				_												
				-	<u>                                     </u>							_								
				-				_				_								
				-				_												
				<u> </u>				_				_								
								_												
								Spo	ontan	e Modifi	kationen									
Veränderte Tec	Modifikation ZfP-Kosten Sonst. Modifikationen nderte Technik 7 ZfP / Komponente 0					odifikationen 0	Veränderung der Za +3 Aktione			Modifikat ahrten (freiwillig)	on			P-Kosten 3 ZfP		t. Modifikati +1 / Person		rung der Zau +1 Aktion		

Modifikation	ZfP-Kosten	Sonst. Modifikationen	Veränderung der Zauberdauer	Modifikation	ZfP-Kosten	Sonst. Modifikationen	Veränderung der Zauberdauer
Veränderte Technik	7 ZfP / Komponente	0	+3 Aktionen	Mehrere Gefährten (freiwillig)	3 ZfP	+1 / Person	+1 Aktion
Veränderte Tecnik, zentrale Komp.	12 ZfP / Komponente	0	+3 Aktionen	Mehrere Gegner (unfreiwillig)	0	+MRMax +Anzahl	+1 Aktion
Halbierte Zauberdauer	5 ZfP / Halbierung	0	-50 %	Vergrößerung von Reichw. oder Wirkungsradius	5 ZfP / Stufe	0	+1 Aktion pro Stufe
Verdoppelte Zauberdauert	0	-3	+100 %	Verkleinerung von Reichw. oder Wirkungsradius	3 ZfP / Stufe	0	+1 Aktion pro Stufe
Erzwingen	0	-1 pro 1/2/4/8 AsP	je + 1 Aktion	Verdoppelung der Wirkungsdauer	7 ZfP	0	+1 Aktion pro Verdoppelung
Kosten einsparen (max 50%)	3 ZfP / -10% AsP	0	+1 Aktion / -10% AsP	Halbierung der Wirkungsdauer (2/3 Kosten)	3 ZfP	0	+1 Aktion pro Halbierung
Unfreiwillig statt freiwilliges Ziel	5 ZfP	+ MR	+1 Aktion	Änderung von Aufrecherhaltend auf feste Dauer	7 ZfP	0	+1 Aktion
Freiwllig statt unfreiwillig	2 ZfP	-1/2 MR	+1 Aktion				

MU KL N CH FF GE KO KK MR ASP    100	Name: _																		
Trailer   Trai	MU		KL	IN		С	Н	FF		GE		ко		KK		MR	AsP		
		Zauber		Probe	ZfW		Liber	Z-Dauer	Kosten		Reichweite	W-I	Dauer		Merkma	ale	Repräsentation	Н	L
												_							
												_							
												_		-					
												_		-					

Name:																	
MU		KL		IN		СН	FF	G	E	ко		KK		MR		AsP	
	-		-			7.0						7 Mag	gische So	nderferti	gkeiten	-	
	Ritu	aı		Probe	Liber	Z-Dauer	Kosten	Reichweite	W-Dauer	Mer	kmale						
									_								
										_							
									_								
							-	_	_			_					
									_								
							-					Ritu	ualkenntr	nis			
								-									
									_								
								_	_								
							-	_	_	_							
							-		_								
									_								
							-										
									_								
							-		_								
							-		_	-							
							-		_								
									_								
									_								
							-										
					-		-	-	-	-		4					

MU	KL	IN	СН	1	FF	GE	K	0	KK		MR		Karma		
						-				Klerikale Sono	derfertia	keiten			-
	Liturgie		Wege der Götter	Grad	d Ziel	Reichweit	e R-Dauer	W-Dauer							
		-			-				_						
					<del></del>										
									_						
									<u> </u>						
										Liturgiekennt	nis				
					•	•	•								
									_					_  -	<u> </u>
									_	-					F
															<u> </u>
					<u>-</u>				_1						
									<u> </u>	Modifikatione	n der Lit	urgiepro	be		
									_		Modifikation			Auswirkur	ng
										Aus Notlage heraus			<u> </u>	-3	
									_	Zur Erfüllung einer	Götterquest	е		bis zu -7	
									_	Aus Eigensucht				bis zu +	
									_	Unter Einfluss/Behe				+12	
										Frisch konvertierte				+3	
									-1	Eidbrecher / Frevle				+3/+7	
									_ }	Auf geweihtem Boo			eit 	-1	
										An Kappe / Schrein				-2 -3	
				<u> </u>	<u> </u>					Im Tempel der Got An einem heiligen		oit	<u> </u>	-3	
				<del></del> -	<del></del> -		<u></u>	<u>.</u>	<u> </u>	Im Territorium Ung		leit		+3	
									_	In der Gegenwart v		ner	<u> </u>	+3	
										In einer anderen W				min. +7	<del></del>
-					-		<del></del> -		_	Auf dämonischem			<del></del> -	min. +7	
										Im Monat der Gotth	neit			-1	
										Am Feiertag der Go	ottheit			-3	
										Während der name	nlosen Tage			+7	
				-	-					Nach Harmonie des		hen		-2 bis +7	
									_	Ziel ist Eidbrecher/				+2/+5	
									_	Aufgestufte Liturgi			+2 p	ro Veränd	derung
									-	Probe für mitbeten	de Geweihte	n	+2 p	+3	
									_		de Geweihte	n	+2 p		

Name: