

DSA Charakterbogen

Name:

Stufe:

Typus:

Geschlecht:

Geburtstag:

Herkunft:

Augenfarbe:

Größe:

Gottheit:

Haarfarbe:

Gewicht:

Beruf:

Titel:

Monsterstufe:

Attribut:

Basis:

Effekt:

Aktuell:

negativ:

Basis:

Aktuell:

Mut:

Aberglaube:

Klugheit:

Höhenangst:

Intuition:

Raumangst:

Charisma:

Totenangst:

Fingerfertigkeit:

Neugier:

Gewandtheit:

Goldgier:

Körperkraft:

Jähzorn:

Attacke-Basiswert:

Ausweichen:

Parade-Basiswert:

Ausdauer:

Fernkampf-Basis:

Magieresistenz:

Basis:

Max:

Aktuell:

Lebensenergie:

Astralenergie:

Abenteuerpunkte:

Rüstung:

RS:

BE:

Gewicht:

Heldenaufstieg:

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Lebensenergie										
Astralenergie										
Negativ Attribut										
Attribut										

Tagesheilung:

Summe:

Nahkampfwaffe

Würfel

+

Attacke

Parade

WF:

KK Grenze

BF:

Zwei-händig

wo getragen

Gewicht Unzen

aktiv

Fernkampfwaffe

Fernkampf-angriff:

Laden & Spannen:

Reichweite / m:

Kampftalente:	AT	PA	Start	Mod	Stufe 1	Stufe 2-n
Äxte und Beile						
Dolche						
Infanteriewaffen						
Hieb Waffen, Scharf						
Hieb Waffen, Stumpf						
Kettenwaffen						
Peitsche						
Schwerter						
Speere und Stäbe						
Stichwaffen						
Zweihänder						
Linkshändig						

Kampftalent	AT	PA	Start	Mod	Stufe 1	Stufe 2-n
Schuss Waffen, Bogen/Armbrust						
Wurf Waffen, Axt						
Wurf Waffen, Dolch						
Wurf Waffen, Speer						
Blasrohr						
Schleuder						
Lanzenreiten						
Raufen						
Boxen						
Hruruzat						
Ring						

Geld und Wertvolles:

Gegenstand	Wert	Gewicht Unzen

Dukaten	Silbertaler	Gewicht Unzen
Heller	Kreuzer	

Nutztiere und größere Ausrüstung	#	Wert

Ausrüstung:

Gegenstand	#	Gewicht Unzen

Pflanzen und Kräuter:

Gegenstand	Wirkung	#	Wert

Tränke und Elixiere:

Gegenstand	Wirkung	#	Wert

Gegenstand	#	Gewicht Unzen	Gegenstand	#	Gewicht Unzen	Gegenstand	#	Gewicht Unzen

Tragkraft: Summe:

Talent:	Probe	Probenlimit	TAW	P %
Abrichten (Handwerk)				
Akrobatik (Körper)				
Alchemie (Wissen)				
Alte Sprachen (Wissen)				
Bekehren/Überzeugen (Gesellschaft)				
Betören (Gesellschaft)				
Boote fahren (Handwerk)				
Etikette (Gesellschaft)				
Fährtsensuche (Natur)				
Fahrzeug lenken (Handwerk)				
Fallenstellen (Natur)				
Falschspiel (Handwerk)				
Feilschen (Gesellschaft)				
Fesseln / Entfesseln (Natur)				
Fischen / Angeln (Natur)				
Fliegen (Körper)				
Gassenwissen (Gesellschaft)				
Gaukeleien (Körper)				
Gefahreninstinkt (Intuitiv)				
Geographie (Wissen)				
Geschichte (Wissen)				
Glücksspiel (Intuitiv)				
Götter und Kulte(Wissen)				
Heilkunde Gift (Handwerk)				
Heilkunde Krankheit (Handwerk)				
Heilkunde Seele (Handwerk)				
Heilkunde Wunden (Handwerk)				
Holzbearbeitung (Handwerk)				
Klettern (Körper)				
Kochen (Handwerk)				
Körperbeherrschung (Körper)				
Kriegskunst (Wissen)				
Lederarbeiten (Handwerk)				
Lehren (Gesellschaft)				
Lesen / Schreiben				
Lügen (Gesellschaft)				
Magiekunde (Wissen)				
Malen / Zeichnen (Handwerk)				
Mechanik (Wissen)				
Menschenkenntnis (Gesellschaft)				
Musizieren (Handwerk)				
Orientierung (Natur)				
Pflanzenkunde (Natur)				
Prophezeien (Intuitiv)				
Rechnen (Wissen)				
Rechtskunde (Wissen)				
Reiten (Körper)				
Schätzen (Gesellschaft)				
Schleichen (Körper)				
Schlösser knacken (Handwerk)				
Schneidern (Handwerk)				
Schwimmen (Körper)				
Selbstbeherrschung (Körper)				
Singen (Handwerk)				
Sinnesschärfe (Intuitiv)				
Sprachen kennen (Wissen)				
Staatskunst (Wissen)				
Sternenkunde (Wissen)				
Stimmen imitieren (Intuitiv)				
Tanzen (Körper)				
Taschendiebstahl (Handwerk)				
Tierkunde (Natur)				
Töpfern (Handwerk)				
Verkleiden (Gesellschaft)				
Verstecken (Körper)				
Wettervorhersage (Natur)				
Wildniskunde (Natur)				
Zechen (Körper)				

Muttersprache:

Fremdsprache	Max	TW	Fremdsprache	Max	TW	Alte Sprache	Max	TW	Alte Sprache	Max	TW

[illegible]

[illegible]