

**DSA - Heldenbrief**

Name \_\_\_\_\_ Typus \_\_\_\_\_ Geschlecht \_\_\_\_\_

**MUT****KLUGHEIT****CHARISMA****GEWANDTHEIT****KÖRPERKRAFT****LEBENSENERGIE****ASTRALENERGIE****ABENTEUERPUNKTE****STUFE****ATTACKE****PARADE****WAFFE****RÜSTUNGSSCHUTZ****MOMENTANE LE****MOMENTANE AE****Ausrüstung****Notizen**

Name \_\_\_\_\_ Typus \_\_\_\_\_ Geschlecht \_\_\_\_\_

**MUT****KLUGHEIT****CHARISMA****GEWANDTHEIT****KÖRPERKRAFT****LEBENSENERGIE****ASTRALENERGIE****ABENTEUERPUNKTE****STUFE****ATTACKE****PARADE****WAFFE****RÜSTUNGSSCHUTZ****MOMENTANE LE****MOMENTANE AE****Ausrüstung****Notizen****DSA - Heldenbrief**

Name \_\_\_\_\_ Typus \_\_\_\_\_ Geschlecht \_\_\_\_\_

**MUT****KLUGHEIT****CHARISMA****GEWANDTHEIT****KÖRPERKRAFT****LEBENSENERGIE****ASTRALENERGIE****ABENTEUERPUNKTE****STUFE****ATTACKE****PARADE****WAFFE****RÜSTUNGSSCHUTZ****MOMENTANE LE****MOMENTANE AE****Ausrüstung****Notizen**





*Portrait**Wappen*



EIGENSCHAFTEN:

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KK

## Talente

**Kampftechniken** (Steigern: max. +1 pro Stufe)

RAUFEN				
ÄXTE UND BEILE				
MESSER UND DOLCHE				
SCHARFE HIEBWAFFEN				
SCHWERTER				
SPEERE UND STÄBE				
STICHWAFFEN				
STUMPFE HIEBWAFFEN				
ZWEIHÄNDER				
SCHUSSWAFFEN ( )				
WURFWAFFEN ( )				

**Körperliche Talente** (Steigern: max. +2 pro Stufe)

KLETTERN (MU/GE/KK)				
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE)				
REITEN (CH/GE/KK)				
SCHLEICHEN (MU/IN/GE)				
SCHWIMMEN (MU/GE/KK)				
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK)				
SICH VERSTECKEN (MU/IN/GE)				
TANZEN (CH/GE/GE)				

**Gesellschaftstalente** (Steigern: max. +2 pro Stufe)

BETÖREN (IN/CH/CH)				
FEILSCHEN (MU/KL/CH)				
GASSENWISSEN (KL/IN/CH)				
LÜGEN (MU/IN/CH)				
MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH)				
SCHÄTZEN (KL/IN/IN)				

**Naturtalente** (Steigern: max. +2 pro Stufe)

FÄHRTENSUCHEN (KL/IN/GE)				
FALLENSTELLEN (KL/FF/KK)				
PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)				
TIERKUNDE (MU/KL/IN)				
WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)				

**Wissenstalente** (Steigern: max. +3 pro Stufe)

ALCHIMIE (MU/KL/FF)				
LESEN/SCHREIBEN (KL/KL/FF)				
RECHNEN (KL/KL/IN)				
SPRACHEN KENNEN (KL/IN/CH)				

**Handwerk. Talente** (Steigern: max. +1 pro Stufe)

BOOTE FAHREN (FF/GE/KK)				
FAHRZEUG LENKEN (IN/CH/FF)				
FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)				
HEILKUNDE, GIFT (MU/KL/IN)				
HEILKUNDE, WUNDEN (KL/CH/FF)				
MUSIZIEREN (KL/IN/FF)				
SCHLÖSSER KNACKEN (IN/FF/FF)				
TASCHENDIEBSTAHL (MU/IN/FF)				

**Intuitive Begabungen** (Steigern: max. +1 pro Stufe)

GEFAHREINSTINKT (KL/IN/IN)				
GLÜCKSSPIEL (MU/IN/IN)				
SINNENSCHÄRFE (KL/IN/IN)				

**Sprachen:**

---



---

## Zauberfertigkeiten

ADLERAUG UND LUCHSENOHR (KL/IN/FF)				
ANALŪS ARCANSTRUKTUR (KL/KL/IN)				
ARCANO PSYCHOSTABILIS (MU/KL/CH)				
ARMATRUTZ (IN/GE/KK)				
AURIS NASUS OCLUS (KL/CH/FF)				
AXXELERATUS BLITZ. (KL/GE/KK)				
BALSAM SALABUNDE (KL/IN/CH)				
BANNBALADIN (IN/CH/CH)				
CLAUDIBUS CLAVISTIBOR (KL/FF/KK)				
DUPLICATUS DOPPELPEIN (KL/IN/CH)				
ODEM ARCANUM (KL/IN/CH)				
FLIM FLAM FUNKEL (KL/KL/FF)				
FORAMEN FORAMINOR (KL/KL/FF)				

FULMINICTUS DONNERKEIL (KL/GE/KK)				
GARDIANUM PARADEI (IN/CH/KK)				
HORRIPHOBUS SCHRECKEN. (MU/IN/CH)				
IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL (KL/GE/FF)				
KLARUM PURUM (KL/KL/CH)				
PARALŪ PARALEIN (IN/CH/KK)				
PENETRIZZEL HOLZ U. STEIN (KL/KL/KK)				
SALANDER MUTANDERER (KL/CH/KK)				
SENSIBAR (KL/IN/CH)				
SILENTIUM SILENTILLE (KL/KL/CH)				
SOMNIGRAVIS (KL/CH/CH)				
VISIBILI VANITAR (KL/KL/GE)				
WEHE, WALLE NEBULA (KL/FF/KK)				

**Ausrüstung**

---



---



---



---

**Notizen**

---



---



---



---



# Dokumente für den Meister

Außer den Blättern für die Spielerhelden haben wir zwei neue Dokumente entworfen, die Sie als Meister zur Unterstützung ihrer Spielleitung verwenden können: einen Bogen, auf dem Sie bestimmte Spielwerte ihrer Heldengruppe festhalten können, und um ein Blatt für die wichtigsten Daten von Meisterpersonen.

*Beide Dokumente können nach Belieben für den Eigenbedarf kopiert werden. Vervielfältigung für kommerzielle Zwecke ist untersagt.*

## Der Spielleiterbrief

Dieser Bogen sollte vor Spielbeginn herumgereicht werden, damit die Spieler die Daten ihrer Figuren mit Bleistift in den Bogen eintragen können. So ist während des Spiels gewährleistet, daß sich der Meister jederzeit mit einem raschen Blick über Stärken, Schwächen und Gesundheitszustand der Helden informieren kann.

Außerdem kommt er nicht mehr in die häßliche Lage, daß er, wenn er heimlich auf den Gefahreninstinkt eines Helden würfeln will, den Spieler erst verräterischerweise nach dem Wert in diesem Talent fragen muß!

Darum haben wir vor allem solche Talente aufgelistet, bei denen es wahrscheinlich ist, daß der Meister verdeckte Proben auf sie auswürfeln will. In die freien Felder können nach Belieben weitere Talente, vorzugsweise solche, die der Held ausgezeichnet beherrscht, eingetragen werden.

Bei den Kampfwerten halten wir es für sinnvoll, zuerst die Werte einzutragen, die der Held am besten beherrscht, oder die er ständig anwendet, als zweites die Werte für die zweitbeste Kampftechnik oder die beste waffenlose Kampftechnik.

Die hier angebotenen fünf Spalten sollten für die meisten Runden ausreichen. Besteht Ihre Gruppe jedoch aus sechs oder mehr Spielern, so raten wir, den Bogen mehrmals zu kopieren, benötigte Spalten auszuschneiden und an das erste Blatt anzukleben.

## Der Bogen für Meisterfiguren

Auf diesem Dokument können Sie die Werte und Charakterzüge von Meisterfiguren verewigen, die Sie mehr als einmal oder für einen längeren Zeitraum einzusetzen planen. So ersparen Sie sich peinliche Situationen wie die von einem zum anderen Spielabend wechselnde Haarfarbe einer Meisterfigur oder das ständige Nachblättern in Ihren Unterlagen.

Wir haben alle spielrelevanten Daten hier aufgeführt, aber auch Freiraum für die Kampfwerte und die wichtigsten Talente und Zauber gedacht.

Dieser Bogen ist für Meisterpersonen gedacht, die die Helden häufiger einmal aufsuchen, oder die sie ein Stück ihres Wegs begleiten. Das können Karawanenführer, Handelsherrn, Magier, Gelehrte oder Bandenführer der Unterwelt in der Stadt sein, in der sich die Helden am häufigsten aufhalten.

Für "Statisten" brauchen Sie sich natürlich nicht solche Mühe zu machen. Hier reichen meist die Werte, mit denen die Figuren auftreten, also die Kampf werte für Stadtgardisten oder Unterweltschergen, Klugheit und einige Wissenstalente für einen Gelehrten oder das Schmiedetalent desjenigen, der die Waffen der Helden wieder zusammenflicken soll.

Für ganz besonders wichtige Meisterpersonen empfiehlt es sich, den beiliegenden Heldenbogen im Kleinformat zu verwenden und alle Talentwerte/ Zauberfertigkeiten der Meisterfigur aufzuführen. Solch wichtigen Figuren können Sie auch gelegentlich Abenteuerpunkte und/oder einen Stufenanstieg spendieren, damit auch sie eine Entwicklung durchlaufen, die von den Helden bemerkt wird.



EIGENSCHAFTEN:

MU

KL

IN

CH

FF

GE

KK

## Talente

### Kampftechniken (Steigern: max. +1 pro Stufe)

#### Waffenlose Kampftechniken

RAUFEN					

#### Bewaffnete Kampftechniken

ÄXTE UND BEILE					
MESSER UND DOLCHE					
SCHARFE HIEBWAFFEN					
SCHWERTER					
SPEERE UND STÄBE					
STICHWAFFEN					
STUPFE HIEBWAFFEN					
ZWEIHÄNDER					

#### Fernkampftechniken

SCHUSSWAFFEN ( )					
WURFWAFFEN ( )					

### Körperliche Talente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

AKROBATIK (MU/GE/KK)					
FLIEGEN (MU/KL/GE)					
GAUKELEIEN (CH/FF/GE)					
KLETTERN (MU/GE/KK)					
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU/IN/GE)					
REITEN (CH/GE/KK)					
SCHLEICHEN (MU/IN/GE)					
SCHWIMMEN (MU/GE/KK)					
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/KK/KK)					
SICH VERSTECKEN (MU/IN/GE)					
TANZEN (CH/GE/GE)					
ZECHEN (KL/IN/KK)					

### Gesellschaftstalente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

BEKEHREN (KL/IN/CH)					
BETÖREN (IN/CH/CH)					
ETIKETTE (KL/CH/GE)					
FEILSCHEN (MU/KL/CH)					
GASSENWISSEN (KL/IN/CH)					
LEHREN (KL/IN/CH)					
LÜGEN (MU/IN/CH)					
MENSCHENKENNTNIS (KL/IN/CH)					
SCHÄTZEN (KL/IN/IN)					
SICH VERKLEIDEN (MU/FF/GE)					

### Naturtalente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

FÄHRTENSUCHEN (KL/IN/GE)					
FALLENSTELLEN (KL/FF/KK)					
FESSELN/ENTFESSELN (FF/GE/KK)					
FISCHEN/ANGELN (IN/FF/KK)					
PFLANZENKUNDE (KL/IN/FF)					
ORIENTIERUNG (KL/IN/IN)					
TIERKUNDE (MU/KL/IN)					
Wettervorhersage (KL/IN/IN)					
WILDNISLEBEN (IN/FF/GE)					

### Wissenstalente (Steigern: max. +3 pro Stufe)

ALCHIMIE (MU/KL/FF)					
ALTE SPRACHEN (KL/KL/IN)					
GEOGRAPHIE (KL/KL/IN)					
GESCHICHTSWISSEN (KL/KL/IN)					
GÖTTER UND KULTE (KL/IN/CH)					
KRIEGSKUNST (MU/KL/CH)					
LESEN/SCHREIBEN (KL/KL/FF)					
MAGIEKUNDE (KL/KL/FF)					
MECHANIK (KL/KL/IN)					
RECHNEN (KL/KL/IN)					
RECHTSKUNDE (KL/IN/CH)					
SPRACHEN KENNEN (KL/IN/CH)					
STAATSKUNST (KL/IN/CH)					
STERNENKUNDE (KL/KL/IN)					

### Handwerk. Talente (Steigern: max. +1 pro Stufe)

ABRICHTEN (MU/IN/CH)					
BOOTE FAHREN (FF/GE/KK)					
FAHRZEUG LENKEN (IN/CH/FF)					
FALSCHSPIEL (MU/CH/FF)					
HEILKUNDE, GIFT (MU/KL/IN)					
HEILKUNDE, KRANKHEIT (MU/KL/CH)					
HEILKUNDE, SEELE (IN/CH/CH)					
HEILKUNDE, WUNDEN (KL/CH/FF)					
HOLZBEARBEITUNG (KL/FF/KK)					
KOCHEN (IN/KL/FF)					
LEDERARBEITEN (KL/FF/FF)					
MALEN/ZEICHNEN (KL/IN/FF)					
MUSIZIEREN (KL/IN/FF)					
SCHNEIDERN (KL/FF/FF)					
SCHLÖSSER KNACKEN (IN/FF/FF)					
SINGEN (KL/IN/CH)					
TASCHENDIEBSTAHL (MU/IN/FF)					
TÖPFERN (KL/FF/FF)					

### Intuitive Begabungen (Steigern: max. +1 pro Stufe)

GEFAHREINSTINKT (KL/IN/IN)					
GLÜCKSSPIEL (MU/IN/IN)					
PROPHEZEIEN (IN/IN/CH)					
SINNENSCHÄRFE (KL/IN/IN)					
STIMMEN IMITIEREN (KL/IN/CH)					

### Berufsfertigkeiten/Sonstige Talente


### Sprachen:

---



---



---

### Alte Sprachen:

---



---







