

StoryDSA — Kurz-Charakterbogen

Name:	
Rasse:	Mittelländer
Kultur:	Andergast
Profession:	Krieger (Winhall)

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Gewandtheit	Fingerfertigkeit	Konstitution	Körperkraft
MU	KL	IN	CH	GE	FF	KO	KK
2	-1	0	2	3	-1	1	3

Talente	
Dolche (MU/GE/FF)	+ 2 = 5
Raufen (MU/GE/KK)	+ 4 = 5
Einfache Wurfgeschosse (IN/FF/KK)	+ 1 = 5
Athletik (GE/KO/KK)	6 + 4 = 10
Körperbeherrschung (MU/GE/KK)	6 + 4 = 10
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)	6 + 3 = 9
Sich verstecken (MU/IN/GE)	+ 3 = 5
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	+ 0 = 5
Überreden/Überzeugen (MU/IN/CH)	+ 2 = 5
Fährtsensuche (KL/IN/KO)	+ 0 = 5
Orientierung (KL/IN/IN)	+ 0 = 5
Wildnisleben (IN/GE/KO)	+ 2 = 5
Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)	+ 0 = 5
Heraldik/Staatskunde (Akad.Ausb.)	⊗ ○ ○
Etikette (Akad.Ausb.)	⊗ ⊗ ○
Kriegskunst (Akad.Ausb.)	⊗ ○ ○
Lesen/Schreiben (Akad.Ausb.)	⊗ ○ ○
Einhänder (MU/GE/KK)	6 + 4 = 10
Lanzenreiten (MU/GE/KK)	3 + 4 = 7
Reiten (CH/GE/KK)	4 + 4 = 8

Vorteile	
Kriegerbrief (1 Bonuswürfel)	2
Akademische Ausbildung (Talentvorteil)	8
Nachteile	
Prinzipientreue (3 Maluswürfel)	6
Konflikt-Gegenstände	
Schwert des Großvaters	+2 W
Rüstung	
Kettenrüstung	3
Sonstiges/Notizen	

Konfliktpunkte:	3			
Astralpunkte:	—			
Geistige Lebensenergie:	9	(5)	(2)	
Körperliche Lebensenergie:	14	(7)	(4)	

Hintergrundgeschichte: Nach dem Tod seiner Eltern bei einem Hausbrand bei Winhall wurde er von seinem Großvater in Andergast aufgezogen. Von diesem hat er seine Begeisterung für das ehrenhafte Kriegshandwerk übernommen und ist auf die Kriegerschule in Winhall geschickt worden. Er hält dessen Schwert in Ehren und will ein großer Krieger werden.

Wichtigstes Wesen: Sein Großvater mütterlicherseits war ein Krieger und hat es weit gebracht. Er wuchs bei ihm in Tondenrode auf und bewundert ihn.

Leidenschaften: Verpflichtung: Kriegerehre; Liebe: sein Schwert, dass er vom Großvater geerbt hat

Überzeugungen/Prinzipien: Ehrlichkeit ist die höchste Tugend. Je stärker der Gegner, desto größer der Ruhm! Feigheit und Hinterlist sind verdammenswert.

StoryDSA — Kurz-Charakterbogen

Name:	
Rasse:	Mittelländer
Kultur:	Andergast
Profession:	Magier (Andergast)

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Gewandtheit	Fingerfertigkeit	Konstitution	Körperkraft
MU	KL	IN	CH	GE	FF	KO	KK
1	3	2	2	-1	0	0	1

Talente	
Dolche (MU/GE/FF)	+ 0 = 5
Raufen (MU/GE/KK)	+ 1 = 5
Einfache Wurfgeschosse (IN/FF/KK)	+ 2 = 5
Athletik (GE/KO/KK)	-3 + 0 = 2
Körperbeherrschung (MU/GE/KK)	-3 + 1 = 2
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)	+ 1 = 5
Sich verstecken (MU/IN/GE)	+ 1 = 5
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	3 + 4 = 7
Überreden/Überzeugen (MU/IN/CH)	+ 3 = 5
Fährtsuche (KL/IN/KO)	+ 3 = 5
Orientierung (KL/IN/IN)	+ 4 = 5
Wildnisleben (IN/GE/KO)	+ 1 = 5
Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)	6 + 3 = 9
Magie Andergast (KL/IN/CH) (Zauberer)	1+5+ 4 = 10
Etikette (Akad.Ausb.)	⊗ ○ ○
Magiekunde (Akad.Ausb.)	⊗ ⊗ ○
Kriegskunst (Akad.Ausb.)	⊗ ○ ○
Lesen/Schreiben (Akad.Ausb.)	⊗ ○ ○
Stäbe/Speere (MU/GE/KK)	6 + 1 = 7
Heilkunde Seele (KL/IN/CH)	6 + 4 = 10

Vorteile	
Akademische Ausbildung (Talentvorteil)	8
Vollzauberer (Talentvorteil)	2
Nachteile	
Verpflichtungen (2 Maluswürfel)	3
Unsportlich (Athletik, Körperbeh. -3)	3
Konflikt-Gegenstände	
Magierstab (Anwendung von Magie)	+1 W
Rüstung	
Hohe Magieresistenz	3
Sonstiges/Notizen	
magische Effekte: Armatruz, Balsam, Blitz, Eisenrost, Fulminictus, Ignifaxius, Plumbumbarum, Motoricus, Odem Arcanum, Visibili	

Konfliktpunkte:	3			
Astralpunkte:	14			
Geistige Lebensenergie:	10	(5)	(3)	
Körperliche Lebensenergie:	5	(3)	(1)	

Hintergrundgeschichte: Seine magische Begabung wurde ungewöhnlich spät entdeckt, so spät, dass die Magierakademie in Andergast den schüchternen und schwächtigen Jungen aus Tondenrode schon gar nicht mehr aufnehmen wollte. Als sie jedoch sein Potenzial erkannten und ihm eine Chance gaben wurde er schnell der Beste seines Jahrgangs.

Wichtigstes Wesen: Sein Jugendfreund, der Krieger. In Kinderjahren waren sie unzertrennlich und erlebten so manches (kindliche) Abenteuer.

Leidenschaften: Angst: Zerstörung des Heimatdorfes; Hass: Dämonologen und Paktierer

Überzeugungen/Prinzipien: Die Götter haben einen Plan – und wir sind alle Teil davon
Du kannst den Mund zum Plappern verwenden – du kannst aber auch vorher nachdenken, was du sagst.

StoryDSA — Kurz-Charakterbogen

Name:	
Rasse:	Mittelländer
Kultur:	Andergast
Profession:	Streuner

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Gewandtheit	Fingerfertigkeit	Konstitution	Körperkraft
MU 0	KL -1	IN 2	CH 1	GE 3	FF 2	KO -1	KK -1

Talente	
Dolche (MU/GE/FF)	+ 3 = 5
Raufen (MU/GE/KK)	+ 1 = 5
Einfache Wurfgeschosse (IN/FF/KK)	+ 2 = 5
Athletik (GE/KO/KK)	+ 1 = 5
Körperbeherrschung (MU/GE/KK)	+ 1 = 5
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)	+ -1 = 5
Sich verstecken (MU/IN/GE)	5 + 3 = 8
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	6 + 2 = 8
Überreden/Überzeugen (MU/IN/CH)	6 + 2 = 8
Fährtsuche (KL/IN/KO)	-2 + 0 = 3
Orientierung (KL/IN/IN)	-2 + 2 = 3
Wildnisleben (IN/GE/KO)	-2 + 2 = 3
Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)	+ 0 = 5
Armbrust (IN/FF/FF)	5 + 3 = 8
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	6 + 2 = 8
Schlösser knacken (IN/FF/FF)	6 + 3 = 9
Fallen entschärfen (IN/FF/FF)	6 + 3 = 9
Fechtwaffen (MU/GE/FF)	5 + 3 = 8

Vorteile	
Gefahreninstinkt (1 Bonuswürfel)	2
begnadeter Lügner (2 Bonuswürfel)	6
Nachteile	
Unfähigkeit Naturtalente	3
Goldgier (1 Maluswürfel)	1
Konflikt-Gegenstände	
Rüstung	
Sonstiges/Notizen	

Konfliktpunkte:	3		
Astralpunkte:	—		
Geistige Lebensenergie:	8	(4)	(2)
Körperliche Lebensenergie:	11	(6)	(3)

Hintergrundgeschichte: Er galt schon immer als Herumtreiber und Nichtsnutz. Statt seinen Vater beim Bewirtschaften der Felder zu helfen, zog es ihn immer wieder in die nah gelegene Stadt Andergast, wo er mit Leuten zusammengetroffen ist, die ähnlich dachten und ihm beigebracht haben, sein Geld auf einfachere Weise zu verdienen.

Wichtigstes Wesen: Giolande, die Tochter des Müllers. Seine Liebe zu ihr ist sein fast einem Jahr ungebrochen, aber leider auch unerwidert.

Leidenschaften: Liebe: Müllerstochter Giolande; Angst: Er will auf keinen Fall arm sterben

Überzeugungen/Prinzipien: Geld regiert die Welt. Man darf alles, nur nicht sich erwischen lassen.

StoryDSA — Kurz-Charakterbogen

Name:	
Rasse:	Zwerg (Erzzwerg)
Kultur:	Andergast
Profession:	Handwerker (Grobschmied)

Mut	Klugheit	Intuition	Charisma	Gewandtheit	Fingerfertigkeit	Konstitution	Körperkraft
MU	KL	IN	CH	GE	FF	KO	KK
2	0	-1	1	0	2	3	3

Talente	
Dolche (MU/GE/FF)	+ 2 = 5
Raufen (MU/GE/KK)	6 + 3 = 9
Einfache Wurfgeschosse (IN/FF/KK)	+ 2 = 5
Athletik (GE/KO/KK)	6 + 3 = 9
Körperbeherrschung (MU/GE/KK)	6 + 3 = 9
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)	6 + 4 = 10
Sich verstecken (MU/IN/GE)	+ 2 = 5
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	+ -1 = 5
Überreden/Überzeugen (MU/IN/CH)	+ 1 = 5
Fährtsuche (KL/IN/KO)	+ 1 = 5
Orientierung (KL/IN/IN)	+ -1 = 5
Wildnisleben (IN/GE/KO)	+ 1 = 5
Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)	+ 1 = 5
Einhänder (MU/GE/KK)	6 + 3 = 9
Zechen (IN/CH/KO)	6 + 2 = 8
Mechanik	⊗ ○ ○
Schätzen	⊗ ○ ○
Schmieden (Berufstalent)	10
Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)	+ 1 = 5

Vorteile	
Hitzeresistenz (1 Bonuswürfel)	2
zäher Hund (2 Rüstungsschutz)	3
Nachteile	
Kleinwüchsig (1 Maluswürfel)	1
Konflikt-Gegenstände	
Schmiedehammer	+2 W
Rüstung	
Zäher Hund (körperl. Schaden)	2
Sonstiges/Notizen	

Konfliktpunkte:	3			
Astralpunkte:	—			
Geistige Lebensenergie:	8	(4)	(2)	
Körperliche Lebensenergie:	16	(8)	(4)	

Hintergrundgeschichte: Seine Eltern haben sich in Tondenrode als Schmiede niedergelassen und betreiben auch einen florierenden Handel mit Andergast. Er selbst wird sicherlich eines Tages das Geschäft seines Vaters übernehmen. Bisher jedoch arbeitet er als Lehrling in der Schmiede und kümmert sich vor allem um die Bedürfnisse des Dorfes.

Wichtigstes Wesen: Bergkönig Gilemon Sohn des Gillim. Er bewundert seinen Mut im Kampf gegen die Answinisten.

Leidenschaften: Hass: Drachen und Echsen; Pflicht: Erhöhe das Ansehen der Sippe (z. B. durch Drachen töten)

Überzeugungen/Prinzipien: Menschen sind wie Kinder. Stirbt ein Wesen, so kann seine Seele nur durch Feuer befreit werden, sonst wird sie auf ewig spuken.

StoryDSA — Kurz-Charakterbogen

Name:	
Rasse:	<i>Elf (Auelf)</i>
Kultur:	<i>Elfische Siedlung</i>
Profession:	<i>Wundarzt</i>

Mut		Klugheit		Intuition		Charisma		Gewandtheit		Fingerfertigkeit		Konstitution		Körperkraft	
MU	-1	KL	2	IN	1	CH	3	GE	2	FF	2	KO	0	KK	-1

Talente	
Dolche (MU/GE/FF)	+ 2 = 5
Raufen (MU/GE/KK)	+ 0 = 5
Einfache Wurfgeschosse (IN/FF/KK)	+ 1 = 5
Athletik (GE/KO/KK)	+ 1 = 5
Körperbeherrschung (MU/GE/KK)	+ 0 = 5
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)	+ -1 = 5
Sich verstecken (MU/IN/GE)	+ 1 = 5
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	+ 2 = 5
Überreden/Überzeugen (MU/IN/CH)	+ 2 = 5
Fährtsuche (KL/IN/KO)	+ 2 = 5
Orientierung (KL/IN/IN)	+ 2 = 5
Wildnisleben (IN/GE/KO)	+ 2 = 5
Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)	6 + 4 = 10
<i>elfische Magie</i> (KL/IN/CH)	6 + 3 = 9
Heilkunde Gift (MU/KL/IN)	6 + 1 = 7
Heilkunde Krankheit (MU/KL/CH)	6 + 2 = 8
Heilkunde Seele (KL/IN/CH)	6 + 3 = 9
Pflanzenkunde	⊗ ⊗ ○
Tierkunde	⊗ ○ ○

Vorteile	
<i>elfische Magie</i> (Talentvorteil)	1
<i>Herausragende Sicht</i> (1 Bonuswürfel)	2
<i>Krankheitsresistenz</i> (1 Bonuswürfel)	2
<i>Tierfreund</i> (1 Bonuswürfel)	2
Nachteile	
<i>Randgruppe</i> (2 Maluswürfel)	3
Konflikt-Gegenstände	
<i>Heilkoffer</i>	+1 W
Rüstung	
Sonstiges/Notizen	
<i>magische Effekte: Balsam, Movimento, Gedankenbilder, Bannbaladin, Blitz, Visibili</i>	

Konfliktpunkte:	3			
Astralpunkte:	8			
Geistige Lebensenergie:	9	(5)	(2)	
Körperliche Lebensenergie:	9	(5)	(2)	

Hintergrundgeschichte: *Noch lebt er in der kleinen elfischen Sippe, in der er auch aufgewachsen ist, gleich unten am Ingval – schon immer aber galt er als sehr neugierig und unstet. In seiner Position als Wundarzt der Tondenroder Umgebung hat er viel zur Verständigung und gegenseitigen Achtung von Menschen und Elfen beigetragen.*

Wichtigstes Wesen: *Sein Seelentier, der Mauersegler.*

Leidenschaften: *Liebe: Die Verständigung Elfen und Menschen. Wut: Verletzen oder Töten von Lebewesen ohne Sinn. Angst: badoc zu werden*

Überzeugungen/Prinzipien: *Ohne den Einklang von nurdra und zerza wäre die Welt nicht. Würden die Menschen verstehen, wären sie wie die Elfen.*