DSA-Spielleiterbrief

Spieler/Spielerin

Held/Heldin

MU		LE	
KL		AE	
IN		KE	
CH		AV	
GE		INI	
FF		MR	
KO		RS	
KK		BE	

Wunden

❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Waffen			
Art	AT/PA	DK	TP
Fernwaffe:			

Talente/Zauber	Wert
Schleichen (MU/IN/GE)	
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	
Überreden (MU/IN/CH)	
Überzeugen (MU/IN/CH)	
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	
Schätzen (KL/IN/IN)	

Ausrüstung/Artefakte

Vor-/Nachteile

Sonderfertigkeiten

Anmerkungen

Spieler/Spielerin

Held/Heldin

MU		LE	
KL		AE	
IN		KE	
CH		AV	
GE		INI	
FF		MR	
KO		RS	
KK		BE	

Wunden

❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Waffen			
Art	AT/PA	DK	TP
Fernwaffe:			

Talente/Zauber	Wert
Schleichen (MU/IN/GE)	
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	
Überreden (MU/IN/CH)	
Überzeugen (MU/IN/CH)	
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	
Schätzen (KL/IN/IN)	

Ausrüstung/Artefakte

Vor-/Nachteile

Sonderfertigkeiten

Anmerkungen

Spieler/Spielerin

Held/Heldin

MU		LE	
KL		AE	
IN		KE	
CH		AV	
GE		INI	
FF		MR	
KO		RS	
KK		BE	

Wunden

❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Waffen			
Art	AT/PA	DK	TP
Fernwaffe:			

Talente/Zauber	Wert
Schleichen (MU/IN/GE)	
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	
Überreden (MU/IN/CH)	
Überzeugen (MU/IN/CH)	
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	
Schätzen (KL/IN/IN)	

Ausrüstung/Artefakte

Vor-/Nachteile

Sonderfertigkeiten

Anmerkungen

Spieler/Spielerin

Held/Heldin

MU		LE	
KL		AE	
IN		KE	
CH		AV	
GE		INI	
FF		MR	
KO		RS	
KK		BE	

Wunden

❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Waffen			
Art	AT/PA	DK	TP
Fernwaffe:			

Talente/Zauber	Wert
Schleichen (MU/IN/GE)	
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	
Überreden (MU/IN/CH)	
Überzeugen (MU/IN/CH)	
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	
Schätzen (KL/IN/IN)	

Ausrüstung/Artefakte

Vor-/Nachteile

Sonderfertigkeiten

Anmerkungen

Spieler/Spielerin

Held/Heldin

MU		LE	
KL		AE	
IN		KE	
CH		AV	
GE		INI	
FF		MR	
KO		RS	
KK		BE	

Wunden

❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Waffen			
Art	AT/PA	DK	TP
Fernwaffe:			

Talente/Zauber	Wert
Schleichen (MU/IN/GE)	
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	
Überreden (MU/IN/CH)	
Überzeugen (MU/IN/CH)	
Fährtensuchen (KL/IN/KO)	
Schätzen (KL/IN/IN)	

Ausrüstung/Artefakte

Vor-/Nachteile

Sonderfertigkeiten

Anmerkungen

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2002 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.