DSA-Tierbogen*

Name:		Augenfarbe:		Geburtstag:	n. BF
Typus:		Langhaarfarbe:		Größe:	Finger
Geschlecht:		Deckhaarfarbe:		Gewicht:	Unzen

Mut:		Loyalität:		Lebensenergie:	
Klugheit:		Höhenangst:		Ausdauer:	
Intuition:		Raumangst:		Astralenergie:	
Charisma:		Totenangst:		Magieresistenz:	
Fingerfertigkeit:		Neugier:		Geschwindigkeit:	
Gewandtheit:		Goldgier:		Abenteuerpunkte:	
Körperkraft:		Jähzorn:		Stufe:	
Tragkraft:	Unzen	Attackewert:		Trefferpunkte:	
Last:	Unzen	Paradewert:		Rüstungsschutz:	

Akrobatik	2	MU/GE/KK		Schleichen	2	MU/IN/GE	
Fährtensuchen	2	KL/IN/GE		Schwimmen	2	MU/GE/KK	
Fischen/Angeln	2	IN/FF/KK		Selbstbeherrschung	2	MU/KK/KK	
Fliegen	2	MU/KL/GE		Sinnesschärfe	1	KL/IN/IN	
Gefahreninstinkt	1	KL/IN/IN		Verstecken	2	MU/IN/GE	
Jagen	2	IN/GE/KK		Wildnisleben	2	IN/FF/GE	
Klettern	2	MU/GE/KK					
Körperbeherrschung	2	MU/IN/GE				/ /	
Orientierung	2	KL/IN/IN				/ /	

Dinge in Satteltaschen, etc.	Gewicht
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
	Unzen
komplett[2]	Unzen

Am Körper getragene Dinge	wo genau	Gewicht
		Unzen
		Unzen
		Unzen
		Unzen
		Unzen
		Unzen
		Unzen
		Unzen
		Unzen
		Unzen
		Unzen
		Unzen
		Unzen
komplett[1]		Unzen

am Körper getragene Dinge			Unzen
Dinge in Satteltaschen, etc.			Unzen
Tragkraft:	Unzen	Last:	Unzen

Vertrautenmagie	Reichweite		Dauer	Kosten
Dinge aufspüren	St des Vertrauen in Meilen		bis Sonnenaufgang	3 ASP
Hexe/Hexer finden	St des Vertrauen plus St der Hexe/des Hexers		je nach ASP-Einsatz	2 ASP pro Tag
Stimmungssinn	fünf Schritt	(Katze, Wildkatze)	je nach ASP-Einsatz, max St in SR	2 ASP pro SR
Tiersinn/Gehör	fünfzig Schritt	(Hund)	je nach ASP-Einsatz	3 ASP pro Stunde
Tiersinn/Geruch	ein Schritt	(Hund, Schlange)	je nach ASP-Einsatz	3 ASP pro Stunde
Tiersinn/Nachtsicht	fünfzig Schritt	(Katze, Eule, Wildkatze)	je nach ASP-Einsatz	3 ASP pro Stunde
Tiersinn/Scharfblick	eine Meile	(Rabe, Falke)	je nach ASP-Einsatz	3 ASP pro Stunde
Ungesehener Beobachter	max St des Vertrauen in Meilen		bis Sonnenauf- oder untergang	7 ASP
<u>Krötenmagie:</u>				
Krötengift	B		permanent	4 ASP
Krötenschlag	zwei Schritt		augenblicklich	alle ASP
Tarnung	Z		fünfzehn Minuten	2 ASP
Tiersinn/Magiegespür	ein Spann		je nach ASP-Einsatz	3 ASP pro Stunde

*designed by "hexe"