

Bahram Chosrau Info

Ortskenntnis Kuschan (Residenzstadt, Stadt des Lichts), Städte

Hintergrund offiziell:

Scharide, stamme aus Kuschan, ehemaliger Mokati Diplomat,

Von Alischahr, dem Kalifen von Mokattam verbannt, weil ich eine schlechte Nachricht überbracht habe.

Mein Vater war der berühmte Buchhändler **Hormizd**, meine Mutter heißt **Puran**. Beide sind auf einer Pilgerfahrt verschollen.

Großwesir Habbal el-Mausili, Residenz in der Heiligen Stadt des Lichts **Kuschan**

Hintergrund tatsächlich:

Mokati Hochstapler (Glücksritter)

Mein Vater ist der verarmte Buchhändler **Hormizd**, meine Mutter heißt **Puran**.

Als ich 16 war verlor meine Familie ihr ganzes Vermögen und ich versuchte mich durchzuschlagen indem ich Kontakte zu wohlhabenden Personen suchte und mich aushalten ließ. Gelegentlich ließ ich auch etwas mitgehen. Schließlich wurde ich von einem Adligen als Hochstapler und Dieb enttarnt und musste fliehen.

Meine Eltern schlagen sich als einfache Schreiber in den Armenvierteln von **Kuschan** durch.

Meine Schwester **Schirin** hängt den **Psedjet**, den 9 alten Göttern an und wurde als Ungläubige verfolgt, konnte aber entkommen und hält sich irgendwo versteckt.

Religion

religiös relativ gleichgültig, nach außen natürlich gläubig

Din Dhulahi: Glaube an die Zweiheit von **Ormut** und **Alaman**

Ormut: Sonne -> Vogel Phönix, Feuer, einäugig

Alaman: Mond (Vollmond!) und Mund, einäugig

Haomastra der Prophet

Kalif von Mokattam ist Oberhaupt

*Tempel oder Schreine = **Eschar Masdschid***

9 Gebote und Verbote der Dhulahim

1 bei Sonnenauf- und -untergang und mittags Ormut huldigen

2 niemals ein Feuer - außer einen Brand – löschen

3 Feuer nicht für niedere Zwecke benutzen (z.B. zur Unratverbrennung)

4 Tote ehren und nicht berauben (Ungläubige sind vielerorts davon ausgenommen)

5 in der Nacht des Aid el-Uled ed-Dhar ein Gedenkfeuer entzünden und die Toten ehren

Aid el-Uled ed-Dar = Tag der Kinder des Hauses (der Gläubigen)

Zeitpunkt: in der Neumondnacht am Ende des Krokodilmondes

Dieses Fest wird im Gedenken an die verstorbenen Helden im Jenseits gefeiert

6 Fastenzeit vor dem Neumond des Lichtvogels einhalten

7 in der Mittagsstunde kein Blut vergießen, ausgenommen Opferungen und Krieg

8 nie so stehen, dass der eigene Schatten auf das Herz eines anderen Dhulam fällt

9 nicht rauchen

Wachgabe

Der Abenteurer ist sofort hellwach und einsatzbereit, wenn er geweckt wird. Ein Erfolgswurf ist dafür nicht erforderlich. Sofern der Abenteurer nicht schwerhörig ist, kann er auch von alleine aufwachen, wenn in seiner Nähe ein ungewöhnliches Geräusch zu hören ist. Dazu muss ein vom Spielleiter geheim durchgeführter **EW:Wachgabe** gelingen. Wachgabe versagt, wenn der Abenteurer **betäubt**, **betrunken** oder beim Einschlafen **erschöpft** ist.

Beidhändiger Kampf

Der im **beidhändigen Kampf** ausgebildete Abenteurer kann in jeder Hand eine Nahkampfwaffe führen. Die beiden Waffen kann er nach Belieben aus den **Einhandschwertern**, **Stichwaffen** und **Einhandschlagwaffen** wählen. Die Fertigkeitwerte, mit denen er die benutzten Waffen beherrscht, müssen mindestens so hoch sein wie sein Fertigkeitwert im beidhändigen Kampf.

Der beidhändig kämpfende Abenteurer kann sich in jeder Runde für eine von drei Angriffsmöglichkeiten entscheiden.

1. normaler Angriff: Er kann mit der Waffe, die er in seiner Waffenhand hält, angreifen und die andere Waffe nicht einsetzen. Dies ist ein normaler Angriff, der mit einem Erfolgswurf für die Waffenfertigkeit entschieden wird.

2. Doppelangriff: Er kann mit beiden Waffen getrennt eine oder zwei verschiedene Personen attackieren. Ob er trifft, wird mit **zwei EW:beidhändiger Kampf** entschieden; bei Treffern entscheidet **jeweils ein WW:Abwehr** des Gegners, ob die Waffe leichten oder schweren Schaden anrichtet.

3. Kombinationsangriff: Er kann einen Kombinationsangriff mit beiden Waffen gegen denselben Gegner führen. Der Kämpfer versucht so, einen hohen Rüstungsschutz zu überwinden, indem er mit Wucht beide Klingen kurz hintereinander auf denselben Punkt aufschlagen lässt. Bei dieser Kampftechnik wird nur **ein EW:beidhändiger Kampf** gewürfelt, gegen den der Gegner sich mit **einem WW:Abwehr** wehrt. Der angerichtete Schaden ist die **Summe der Schadenswirkungen** beider Waffen.

Bei Angriffen mit beidhändigem Kampf werden alle situationsbedingten Zuschläge und Abzüge für Angriffe angerechnet. Der **Schadensbonus** des Angreifers wird nur einmal berücksichtigt, und zwar bei der in der Haupthand gehaltenen Waffe. Beidhändige Abenteurer (s. S. 34) dürfen auswählen, welchen Hieb sie mit mehr Wucht führen. Der magische Angriffs- oder Schadensbonus der benutzten Waffen wird jeweils einzeln berücksichtigt. Kritische Erfolge und Fehler bei EW:Beidhändiger Kampf haben dieselben Auswirkungen wie bei normalen EW:Angriff.