

Bahram Chosrau

Mittelschicht, 1,74 m, 69 kg,
22 Jahre, Rechtshänder,
Ortskenntnis Kuschan/Städte
Grad 3 Erfahrungsschatz 300
Schicksalsgunst 1
Göttliche Gnade 1

Stärke	79
Geschick	97 +2
Gewandtheit	88 +1
Konstitution	64
Intelligenz	95 +1
Zaubertalent	43

pers. Ausstrahlung 100 +2

Aussehen 61

Willenskraft 51

Bewegungsweite 25

Sprache Scharidisch 13

Sprache Comentang 13

Schrift Scharidisch 13

Akrobatik 6

Anführen 6

Balancieren 6

Beredsamkeit 10

Betäuben 6

Bootfahren 3

Etikette 8

Fälschen 14

Fallen entdecken 0

Fallenmechanik 0

Geländelauf 6

Klettern 14

Landeskunde 6

Menschenkenntnis 9

Reiten 13

Schleichen 3

Schwimmen 14

Seilkunst 14

Spurensuche 0

Stehlen 10

Tarnen 3

Tauchen 6

Trinken 6

Überleben 6

Verführen 3

Verhören 3

Verstellen 10

Wachgabe 6

Wagenlenken 3

Wahrnehmung 6

Zaubern 3



Scharide, stamme aus Kuschan, ehemaliger **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.

Ausdauerpunkte 25



Lebenspunkte 16



Rüstungsklasse	Ringen -4	-OAP
großer Schild	4	
Parierdolch	2 w6-1+4	-2AP
Langschwert	12 w6+1+4	
Kurzschwert	10 w6+4	
Bogen	7 w6+4	30/100/180
Raufen	10 w6-4+4	
Wurfklingen	7	
Einhandschwert	10	
Waffenlos	4 w6-4+4	
beidhändiger Kampf	7	

Ausrüstung	Preis (G)
Lederrüstung	30
Langschwert	(100)
Kurzschwert (Stich)	(20)
Bogen	(15 G)
Parierdolch (Parier)	8
großer Rundschild	15
Fälscher-Werkzeuge	(200)
5 Liter-Wasserschlauch	1
Feuerstein und Zunder	1
20 m Seil & Wurfhaken	1
Schreibpinsel	0,5
Tusche	2
Pergament	1
Gegengift Skorpion (?)	5
Gegengift Schlange (?)	5
Fläschchen Zauberöl	(20)
Päckchen Zündhölzer (5)	
Stoffhut (Adel)	10
Hose (Adel)	25
Tunika (Adel)	25
Schuhe (Adel)	25
Münzen	5,3

Kampffertigkeiten

Abwehr	12+1
Resistenz Körper	12+1
Resistenz Geist	12+1
Rauen	8+2
Einhandschwerter	8+2
Langschwert	8+2+2
Stichwaffen	5+2
Wurfklingen	5+2
Bögen	5+2
Parierwaffen	1+1
Schilde	3+1
beidhändiger Kampf	7

Angriffsbonus	2
Abwehrbonus	1
Schadensbonus	4
Ausdauersbonus	13
Zauberbonus	0
Resistenzbonus K/G	1/1

Wachgabe

Du bist sofort hellwach und einsatzbereit, wenn du geweckt wirst. Ein Erfolgswurf ist nicht erforderlich. Sofern du nicht schwerhörig bist, kannst du auch von alleine aufwachen, wenn in deiner Nähe ein ungewöhnliches Geräusch zu hören ist. Dazu muss ein vom Spielleiter geheim durchgeföhrter **EW:Wachgabe** gelingen. Wachgabe versagt, wenn du **betäubt**, **betrunken** oder beim Einschlafen **erschöpft** bist.

Beidhändiger Kampf

Du kannst in jeder Hand eine Nahkampfwaffe führen: **Einhandschwerter**, **Stichwaffen** und **Einhandschlagwaffen**. Die Fertigkeitswerte der Waffen müssen mindestens so hoch sein wie der Fertigkeitswert im beidhändigen Kampf.

Du kannst dich in jeder Runde für eine von drei Angriffsmöglichkeiten entscheiden:

1. normaler Angriff: Du kannst mit der Waffe in deiner dominanten Hand angreifen und die andere Waffe nicht einsetzen. Dies ist ein normaler Angriff, der mit einem Erfolgswurf für die Waffenfertigkeit entschieden wird.

2. Doppelangriff: Du kannst mit beiden Waffen getrennt eine oder zwei verschiedene Personen attackieren. Ob du triffst, 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: Du kannst einen Kombinationsangriff mit beiden Waffen gegen denselben Gegner führen. Du versuchst so, einen hohen Rüstungsschutz zu überwinden, indem du mit Wucht beide Klingen kurz hintereinander auf denselben Punkt aufschlagen lässt. Dabei wird nur **ein EW:beidhändiger Kampf** gewürfelt, gegen den der Gegner sich mit **einem WW:Abwehr** wehrt. Die **Summe der Schadenswirkungen** beider Waffen wirkt.

Beim beidhändigen 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. 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.

Religion

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

Alischahr, der 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

Tabelle 8 (Seite 157)

EP Kosten für 1 Trainingseinheit, 1 Lerneinheit (LE) kostet das Dreifache an EP

	Alltag	Freiland	Halbwelt	Kampf	Körper	Sozial	Unterwelt	Waffen	Wissen
Glücksritter	20	30	10	20	30	10	30	20	20

1. Steigerung (2026-01-05: 300EP, 1 GG, 1 PP Seilkunst)

Etikette (Alltag, schwer, 2LE)	→8	2 LE = 6 TE = 120 EP
Seilkunst (Alltag, leicht)	13→14	2 TE = 20 EP + 1 PP
Einhandschwerter (Waffen, normal)	5→8	4 TE = 80 EP
Schilder (Waffen, leicht)	1→3	3 TE = 60 EP
Klettern (Halbwelt, leicht)	12→14	2 TE = 20 EP
Ausdauerpunkte (2w3+4=8)	17→25	
Abwehr und Resistenz	11→12	
Attributssteigerung (32)	–	