

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	9
Fälschen	15
Fallen entdecken	0
Fallenmechanik	0
Geländelauf	6
Klettern	13
Landeskunde	6
Menschenkenntnis	9
Reiten	13
Schleichen	3
Schwimmen	14
Seilkunst	15
Spurensuche	0
Stehlen	11
Tarnen	3
Tauchen	6
Trinken	6
Überleben	6
Verführen	3
Verhören	3
Verstellen	13
Wachgabe	6
Wagenlenken	3
Wahrnehmung	6
Zaubern	3

سحر
مهر



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	2	Ringens	-4
großer Schild	4		-0AP
Parierdolch	2	w6-1+4	-2AP
Langschwert	14	w6+1+4	
Kurzsword	10	w6+4	
Bogen	7	w6+4	30/100/180
Raufen	10	w6-4+4	
Wurfklingen	7		
Einhandschwerter	12		
Waffenlos	4	w6-4+4	
beidhändiger Kampf	7		

Ausrüstung	Preis (G)
Lederrüstung	30
Langschwert	(100)
Kurzsword (Stich)	(20)
Bogen	(15 G)
Parierdolch (Parieren)	8
Zierdolch	
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
Päckchen Zündhölzer (5)	
Laterne	
Stoffhut (Adel)	10
Hose (Adel)	25
Tunika (Adel)	25
Schuhe (Adel)	25
Glücksfeder	
Magisches Amulett gegen Blitz	
Münzen	14,3

Kampffertigkeiten	
Abwehr	12+1
Resistenz Körper	12+1
Resistenz Geist	12+1
Raufen	8+2
Einhandschwerter	10+2
Langschwert	10+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
Zähigkeit	64

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 durchgeführter **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 Fertigkeitwerte der Waffen müssen mindestens so hoch sein wie der Fertigkeitwert 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 (2026-01-30: 300 EP, 1 GG, 1 PP Seilkunst)

Etikette (Sozial 10, leicht, 2LE)	→8	2 LE = 6 TE = 120 EP
Seilkunst (Alltag 20, leicht)	13→14	2 TE/2 = 10 EP + 1 PP
Verstellen (Sozial 10, leicht)	10→11	10 TE/2 = 25 EP
Klettern (Halbwelt 10, leicht)	12→13	1 TE/2 = 5 EP
Einhandschwerter (Waffen 20, normal)	5→10	11 TE/2 = 110 EP
Schilde (Waffen 20, leicht)	1→3	3 TE/2 = 30 EP
Ausdauerpunkte (2w3+4=8)	17→25	
Abwehr und Resistenz	11→12	
Attributssteigerung (32)	–	

Zähigkeit = Konstitution/2 + 30 = 64

Der König aus der Tiefe (5 Runden)

Die Suche nach dem Eingang (bisher 1 Runde), 19.-21. Skorpionmond

Maissa bint Cihaya, Asad Karawanenführerin*Sven Arnold*

am ganzen Körper tätowiert, scheint erfahren, vorsichtig und zurückhaltend

Tanji, Gnom & Feuerbeschwörer aus Aran*Michael Jung*kindsgrößer, rothaarig, blaue Robe, gelegentlich Lederkappe, närrisch, sympathisch, scheint auch Geld zu brauchen, Diener **Muhtar****Galim**, Valianischer Adliger & Zauberer*Sven Große*

reich, spendabel, naiv, hochmütig, geschwätzig, gelehrt, an Ta-Meket interessiert

Dai-Lo, Leibwächter & Diener von Galin, wohl aus Kanthaipan*Thorben Große*

groß, Kindermädchen seines Herrn, verwaltet sein Geld, will mich herumkommandieren

Madrassa, Alarijal, Abjadim, meketisch, Moussa, Sutech der Krokodilgott,
 Menhit die Schlächterin, Tahsa die Weise, Rok & Sharif die Tamim-Reiter,
 Malik aus Machinat, Erg Samawa,