

Charaktererstellung Bahram Chosrau

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**

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

Erstellung

95 + 79 + 64 + 43 + 14 + 88 + 97 + 10 + 25 = 515

Stärke St	79
Geschick Gs	97 +2
Gewandtheit Gw	88 +1
Konstitution Ko	64
Intelligenz In	95 +1
Zaubertalent Zt	43
persönliche Ausstrahlung pA (91)	100 +2
Willenskraft Wk (41)	51
Aussehen Au (61)	61
Ausdauerbonus AusB	13
Lebenspunkte LP (3)	16
Ausdauerpunkte AP (3)	17
Schadensbonus SchB	4
Bewegungsweite B (9)	25
Angriffsbonus AnB	+2
Abwehrbonus AbB	+1
Zauberbonus ZauB	0
Resistenzbonus ResB	Geistesmagie +1
	Körpermagie +1
Raufen (79+97/20+AnB)	10
Trinken	6
Wahrnehmung	6
Besondere Fähigkeit (82): Wachgabe	6
Stand (53)	Mittelschicht
Körpergröße (21)	174 cm (mittelgroß)
Gewicht (8)	69 kg (normal)
Händigkeit (2)	rechtshändig
Alter (5)	22 Jahre
Ortskenntnis Kuschan (Residenzstadt, Stadt des Lichts), Städte	

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.

Abwehr (11) + Abwehrbonus (1)	12
Resistenz (11) + Resistenzbonus Geist (1)	12
Resistenz (11) + Resistenzbonus Körper (1)	12
Zaubern (3) + Zauberbonus (0)	11
Sprache Scharidisch (12) + In(1)	13
Sprache Comentang (12) + In(1)	13

Glücksritter (Gl)

Alltag: 2 LE, Halbwelt: 3 LE, Sozial: 8 LE Waffen: 24 LE

Mittelschicht: 2 LE für Wissen

Typische Fertigkeit: Fechten+5 (Gs) oder beidhändiger Kampf+5 (Gs)

beidhändiger Kampf 7

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 Fertigkeitswerte, mit denen er die benutzten Waffen beherrscht, müssen mindestens so hoch sein wie sein Fertigkeitswert 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.

Alltag (2+2 LE)

Reiten	13	leicht 1
Klettern	12	leicht 1
Schwimmen	14	leicht 1
Seilkunst	13	leicht 1

Halbwelt (3 LE)

Fälschen	14	leicht 1
Stehlen	10	schwer 2

Sozial (8 LE)

Verstellen	10	leicht 2
Beredsamkeit	10	normal 2
Menschenkenntnis	9	schwer 4

Waffen (20/24-1 LE)

Einhandschwerter	5	normal 4
spez.: Langschwert	7	
Stichwaffen	5	leicht 2
Bögen	5	schwer 6
Parierwaffen	1	normal 4
Schilde	1	leicht 2
Wurfklingen	5	normal 4

Wissen (2-1 LE)

Schreiben Scharidisch	13	leicht 1
-----------------------	----	----------

Ausrüstung

80 Gold, Kaftan (Mittelstands-Kleidung bzw. Niederadel, aber arg abgenutzt), weißer Kapuzenumhang, Lederrüstung (-30 Gold), Rucksack, Wolldecke, Lederbeutel bis zu 3 Waffen, mit Fertigkeit kostenlos (30 Geschosse)

Fälschen: Hilfsmittel und Werkzeuge zum Fälschen

Lederrüstung				30 Gold
Langschwert w6+1				- (100)
Kurzschrift (Stich)	w6			- (20)
Bogen	w6	30/120/180	30 Pfeile	- (15)
Parierdolch (Parier)	w6-1	-2 AP		8 Gold
großer Rundschild		-0 AP		15 Gold
Hilfsmittel und Werkzeuge zum Fälschen				- (200)
5 Liter-Wasserschlauch				1 Gold
Feuerstein und Zunder				1 Gold
20 m Seil				1 Gold
Schreibpinsel				5 Silber
Tusche				2 Gold
Pergament				1 Gold
				59,5 Gold
				20,5 Gold übrig