Figur	Hassan mu'Alrahar
Spieler	Oliver Nietzold

Typ	Assassine	Spezialisierung	Dolch	Grad	6
Herkunft	Eschar	Glaube	Din Dulahi	Stand	Mittelschicht

Alter	20	Gestalt	normal	Gewicht	87 kg	Körpergröße	1.9 m (groß)

Beruf	Seemann	Hand	Rechtshänder	Spezies	Mensch

weitere Merkmale	

St	91	Ko	61	Au	10	Sb	100	KAW	9
Gs	94	In	81	pA	65	Wk	80	Geistesblitz	8
Gw	98	Zt	84	B	25+2	GG	0	SG	3

pers. Boni für	
Ausdauer	+3
Schaden	+4
Angriff	+1
Abwehr	+2
Zaubern	+2
Geistesmagie	+1
Körpermagie	+3
Umgebungsmagie	+2

GFP	6932	
KEP		
ZEP		
AEP		

Gold		
Silber		
Kupfer		

Regenerationstage für	p	1 2 3
Heilen von Wunden		
Heilen schw. Wunden		
Allheilung		

LP	15	
AP	40	

Sinne	
Sehen	+10
Hören	+8
Riechen	+8
Schmecken	+8
Tasten	+8
Sechster Sinn	+3

Erfolgswerte	
Abwehr	+14
Zaubern	+2

Resistenzen	
Gift	60
Resistenz	+13
Geistesmagie	+14
Körpermagie	+16
Umgebungsmagie	+15

Version: 0.6.0

Sprache	Wert	Schrift
Albisch	+12	Albisch +10
Aranisch	+12	Aranisch +9
Meketisch	+10	Meketisch +9
Scharidisch	+19	Scharidisch +12
Altoqua	(+2)	
Comentang	(+2)	
Erainnisch	(+2)	
Halftan	(+2)	
Twyneddisch	(+2)	

angeborene und erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten

Fertigkeit	PP	EW
Akrobatik		+14
Balancieren		+14
Beidhändiger Kampf		+10
Beschatten		+13
Gassenwissen		+4
Geländelauf		+14
Kampf in Dunkelheit		+10
Klettern		+14
Laufen		+4
Meucheln		+11
Reiten		+12
Schauspielern		+12
Schleichen		+11
Schwimmen		+14
Seemannsgang		+15
Seilkunst		+11
Stimmen nachahmen		+16
Tarnen		+11
Tauchen		+14
Verkleiden		+15
Dolch		+10
Garotte		+10
Langschwert		+10
Parierdolch		+3

Waffe (Reichweite)	Erfolgswert / Schaden	Waffenrang / Abwehrmod.
Raufen	+10	
	W6	
Dolch (0/0) ein meketischer Dolch	+11	+2
	W6+3	-2|+2
Dolch	+11	+2
	W6+3	-2|+2
Garotte	+11	
	Erwürgen+4	
Langschwert (3/0) hergestellt vom Convendo zu Tura	+14	
	W6+5	
Parierdolch	+3	
	-2AP	

Rüstungsklassen	LR/OR
Schutz vor LP–Verlust	2/0
Abwehr	+16
mit Verteidigungswaffe	+19

Grundkenntnisse in

Einhandschwert	x	Stichwaffe	x	Armbrust	
Einhandschlagwaffe		Spießwaffe		Bogen	
Zweihandschwert		Kettenwaffe		Schleuder	
Zweihandschlagwaffe		Fesselwaffe		Wurfscheibe	
Kampf ohne Waffen		Zauberstäbe		Wurfspieß	
Stangenwaffe		Schild			
Stielwurfwaffe		Parierwaffe	x		

Ungelernte Fertigkeiten

Baukunde	(+0)	Sagenkunde	(+0)	Werfen	(+5)
Beredsamkeit	(+3)	Schlittenfahren	(+3)	Winden	(+0)
Betäuben	(+6)	Schlösser öffnen	(+0)	Zauberkunde	(+0)
Erzählen	(+4)	Singen	(+4)	Überleben Heimat	(+6)
Fallen entdecken	(+0)	Springen	(+8)		
Fallenmechanik	(+0)	Spurenlesen	(+0)		
Fallenstellen	(+1)	Stehlen	(+3)		
Fangen	(+8)	Suchen	(+3)		
Geheimmech. öffnen	(+1)	Tanzen	(+8)		
Kamelreiten	(+5)	Tierkunde	(+0)		
Kampftaktik	(+5)	Trinken	(+6)		
Landeskunde (Eschar)	(+8)	Verbergen	(+3)		
Menschenkenntnis	(+3)	Verführen	*(+1)		
Naturkunde	(+0)	Verhören	(+3)		
Pflanzenkunde	(+0)	Wagenlenken	(+3)		
Rudern	(+3)	Wahrnehmung	(+2)		

6. November 2005