Name Assaf al'Ahjan ibn Shafir	**Typus** Phexgeweihter	**Geburtsort** Khunchom	**Geburtstag** 3. Travia
Geschlecht m	**Grösse** 1,85 **Gewicht** 85	**Haarfarbe** schwarz	**Augenfarbe** schwarz
Geschwister keine		**Gottheit** Phex	
Stand der Eltern arm		**Titel** keiner	

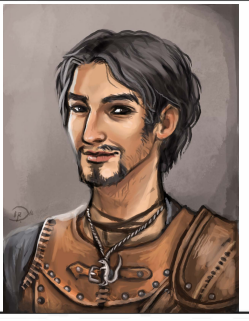
Mut	11	**Aberglaube**	5	**Lebensenergie**	30
Klugheit	12	**Höhenangst**	5	**Ausdauer**	41
Intuition	9	**Raumangst**	4	**Astralenergie**	-
Charisma	11	**Totenangst**	5	**Karmaenergie**	20
Fingerfertigkeit	13	**Neugier**	4	**Magieresistenz**	-1
Gewandtheit	13	**Goldgier**	2	**Abenteuerpunkte**	0
Körperkraft	11	**Jähzorn**	5	**Stufe**	1

Kleidung, Ausrüstung

Assaf trägt weite, helle Hose und Hemd unter einem Lederharnisch. An seinem Rucksack hängen Seil, Fackel und eine Decke. Am Gürtel trägt er Khunchomer Säbel, Langdolch, ein Beil und einen Wasserschlauch.

Notizen

Talentwerte für Schwerter und Scharfe Hiebwaffen wurden aus Stilgründen vertauscht. Ansonsten verwendet er statt Khunchomer ein Schwert.



Mitgeführtes Vermögen

Waffen

Waffe	Gewicht	KK-Zuschlag	WV	AT	PA	TP	Bruchfaktor
Khunchomer	90	KK-14	7/5	7	6	1W+4	2
Langdolch	30	KK-16	3/4	9	9	1W+2	1

Fernkampfwaffen

Waffe	Gewicht	TaW	TP	Gewicht Geschosse	Stückzahl Pfeile/Bolzen

Rüstung

Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht
Lederharnisch	3	3	180
komplett	3	3	180

Schild

Art	WV	BE	Gewicht	Bruchfaktor

Patzertabelle

2	Waffe/Schild zerstört	9-10	Selbst verletzt
3-5	Sturz	11	Waffe verloren
6-8	Stolpern	12	Selbst schwer verletzt

Attacke-Basiswert (MU+GE+KK):5	7	**Parade-Basiswert** (IN+GE+KK):5	7
Fernkampf-Basiswert (IN+FF+KK):4	8	**Ausweichen** (MU+IN+GE):4	8

Raufen	AT	10
	PA	8
Ringen	AT	9
	PA	8
Boxen	AT	9
	PA	8
Äxte/Beile	AT	5
	PA	5
Messer/Dolche	AT	10
	PA	8
Scharfe Hiebwaffen	AT	7
	PA	6
Schwerter	AT	5
	PA	5
Speere und Stäbe	AT	7
	PA	7
Stichwaffen		8
		8

Stumpfe Hiebwaffen	AT	8
	PA	8
Zweihänder	AT	5
	PA	4
	AT	
	PA	
	AT	
	PA	
Linkshändig (Abzüge)	AT	-6
	PA	-6
Schusswaffen ( )		6
Wurfwaffen ( )		9

Eigenschaften: MU 11 KL 12 IN 9 CH 11 FF 13 GE 13 KK 11

Kampftechniken (Steigern: max. +1 pro Stufe)

Waffenlose Kampftechniken

Raufen	4				
Ringen	3				
Boxen	3				

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Beile	-4				
Messer und Dolche	4				
Scharfe Hiebwaffen	-1				
Schwerter	-4				
Speere und Stäbe	0				
Stichwaffen	2				
Stumpfe Hiebwaffen	2				
Zweihänder	-5				

Fernkampftechniken

Schußwaffen	(Bogen)	-2				
Wurfwaffen	(Wurfmesser)	1				
Schleuder		1				

Körperliche Talente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Akrobatik (MU/GE/KK)	2				
Fliegen (MU/KL/GE)	0				
Gaukeleien (CH/FF/GE)	1				
Klettern (MU/GE/KK)	3				
Körperbeherrschung(MU/IN/GE)	3				
Reiten (CH/GE/KK)	1				
Schleichen (MU/IN/GE)	6				
Schwimmen (MU/GE/KK)	0				
Selbstbeherrschung(MU/KK/KK)	3				
Sich Verstecken (MU/IN/GE)	3				
Tanzen (CH/GE/GE)	1				
Zechen (KL/IN/KK)	3				

Gesellschaft (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Bekehren (KL/IN/CH)	3				
Betören (IN/CH/CH)	2				
Etikette (KL/CH/GE)	1				
Feilschen (MU/KL/CH)	6				
Gassenwissen (KL/IN/CH)	5				
Lehren (KL/IN/CH)	3				
Lügen (MU/IN/CH)	4				
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	3				
Schätzen (KL/IN/IN)	3				
Sich Verkleiden (MU/FF/GE)	3				

Natur (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Fährtensuchen (KL/IN/GE)	-5				
Fallenstellen (KL/FF/KK)	-5				
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)	3				
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	-2				
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	-1				
Orientierung (KL/IN/IN)	3				
Tierkunde (MU/KL/IN)	-2				
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	-4				
Wildnisleben (IN/FF/GE)	-2				

Wissenstalente (Steigern: max. 3 Punkte pro Stufe)

Alchimie (MU/KL/FF)	-3				
Alte Sprachen (KL/KL/IN)	2				
Geographie (KL/KL/IN)	1				
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	0				
Götter und Kulte (KL/IN/CH)	3				
Kriegskunst (MU/KL/CH)	-3				
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)	4				
Magiekunde (KL/KL/FF)	1				
Mechanik (KL/KL/IN)	1				
Rechnen (KL/KL/IN)	3				
Rechtskunde (KL/IN/CH)	3				
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)	3				
Staatskunst (KL/IN/CH)	-1				
Sternkunde (KL/KL/IN)	2				

Handwerk (Steigern: max. 2 Punkte pro Stufe)

Abrichten (MU/IN/CH)	-3				
Boote Fahren (FF/GE/KK)	-2				
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)	1				
Falschspiel (MU/CH/FF)	3				
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)	1				
Heilkunde, Krankh. (MU/KL/CH)	0				
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)	4				
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)	3				
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	0				
Kochen IN/KL/FF)	0				
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	0				
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0				
Musizieren (KL/IN/FF)	1				
Schneidern (KL/FF/FF)	0				
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)	4				
Singen (KL/IN/CH)	1				
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	1				
Töpfern (KL/FF/FF)	-3				

Intuitive Begabungen (steigern: max.+1 pro Stufe)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	4				
Glücksspiel (MU/IN/IN)	5				
Prophezeien (IN/IN/CH)	1				
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	2				
Stimmen Imitieren (KL/IN/CH)	2				

Berufsfertigkeiten/Sonstige Talente

Sprachen:

Tulamidisch 4 (+ Schrift)

Garethi 3 (+Schrift)

Atak 3

Alte Sprachen: