

Erő	13
Gyorsaság	16
Ügyesség	18
Állóképesség	14
Egészség	15
Karizma	13
Intelligencia	16
Akaraterő	14
Asztrál	13
Érzékelés	18

Név: Memed
Faj: ember (dzsad)
Kaszt: fejevadász
Jellem: Rend, Halál
Vallás: dzsad
Szülőföld: Dsidon
Egyéb: klán nélküli fejevadász, specializációját tekintve orgyilkos (neves bérgyilkos)

Szint:	17	TP:	13900
---------------	----	------------	-------

KÉ	64	ÉP	15
TÉ	102		
VÉ	134	FP	130
CÉ	60	FP/szint	+2

Pszi-képzettség
Iskola: pyarroni
Foka: 4.
Max Pszi-pont: 52
Pszi-pont/szint: +2

Pszi-pajzsok		
	Asztrál	Mentál
Tudatalatti	13	14
Statikus	42	42
Dinamikus	-	-
Egyéb	-	-
TME	55	56

Mana-pontok
Max MP: -
MP/szint: -
Feltöltődés: -

Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -

Pajzs: -
MGT: -
VÉ: -

Fegyverek	Fok	idői.	KÉ		TÉ / CÉ		VÉ / Táv			Sebzés
			Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	Fegyv.	Össz.	ugrással	
dzsambia	4.	3	6	75	14	126	2	146	163	1k10+1
tőr	3.	3	6	72	10	117	4	143	160	1k10
fűvócső	3.	3	8	74	7	72	táv: 30	134	151	1k6/2
tüvető	2.	3	10	74	2	62	táv: 5	134	151	1k6/3

Képzettség	Fok	Képzettség	Fok	Képzettség	Fok
fh. dzsambia	4.	orvtámadás	4.	kétkezes harc	4.
fh. tőr, fűvócső	3.	élettan	3.	harctéri gyakorlat	3.
fh. tüvető	2.	futás, úszás, írás/olvasás	2.	vakharc	3.
fh. minden	1.	pszi – test fa	4.	vértviselet, építészet	1.
fegyverismeret	4.	lovaglás	2.	csomózás	4.
fájdalomtűrés	4.	állat ismeret	1.	szabadulóművészet	3.
pusztakezes harc	2.	nyomolvasás	3.	nyelvtudás (dzsad)	4.
álcázás/álruha	4.	orvoslás, herbalizmus	2.	kultúra (dzsad)	4.
színészet, lélektan	3.	mechanika, számtan/mértan	2.	helyismeret (Dsidon)	3.*

Beszélt nyelv	Szint
dzsad	4.
közös	4.
aszisz	2.
erv	2.
toroni	2.
gorviki	2.

Vagyon: változó, alapesetben 10-12 aranyat meg némi „aprót” hord magánál
Felszerelés: két mestermunka dzsambia, két tőr, fűvócső és 30 lövedék, amiből legalább 5 előre bemérgezve, mindkét alkarján 1-1 tüvető, ruházat vagy álruha, álruhához szükséges kiegészítők, mérgek, földhözvágás esetén füstösen robbanó és/vagy vakítóan villanó alkimista golyók, és bármi, ami az adott akcióhoz szükséges... mágikus tárgyak, amiket nem feltétlenül hord magánál mindig: láthatatlanság köpenye, repülő szőnyeg, +3-as mérgektől óvó amulett, italok

*: további képzettségek: nyelvtudás (közös - 4. fok, aszisz, erv, toroni, gorviki - 2. fok), kultúra (aszisz, erv, toroni, gorviki - 2. fok), lopódzás 98%, rejtőzés 98%, csapdafelfedezés 98%, mászás 98%, esés 68%, akrobatika 88% (+17 VÉ ha van helye használni), rejtekhely kutatás 88%, zárnyitás 88%. Megjegyzendő, hogy ahol egy rublikában két képzettség szerepel, ott értelemszerűen azokat azonos fokon ismeri.

Háttér: fejjavadász – 7 pont (vele pszi érzékenység ingyen), Manalátó – 2 pont, Sugallat – 1 pont (40 KAP szintenként)

Megjegyzések: Közelharc fegyverei, amennyiben szükséges, hordozhatják valamely dzsad isten áldását, illetve a felsorolt mágikus tárgyakon kívül ami előfordulhat még nála: gyógyitalok (5 ÉP-s illetve 20 FP-s, szükség esetén több darab is), istenek italai (+3-as, leginkább Erőt vagy Gyorsaságot növelő), igazság amulettje. Dzsambiáit és töreit nem mérgezi mindig, ez a feladattól is függ, de a fűvócsöve és tüvetői lövedékeit minden esetben méreggel preparálja.

Külső megjelenés: Változó, attól függ, hogy akar éppen kinézni... Alapvetően egy 170 cm magas, 55 kg súlyú, fürgé dzsad fickó, nagyon rövidre vágott fekete hajjal, semmitmondó, könnyen feledhető, jellegtelen arccal, fekete szemmel. Ebben az alapállapotában azonban szinte sosem látni, van 5-6 jól begyakorolt álcája, amiket előszeretettel használ (dzsad kereskedő, aszisz újonc matróz, városállamokbeli utazó, stb...), de pillanatok alatt kreál magának újabb és újabb ál-személyiségeket a helyzettől függően, természetesen az adott karakterhez illő ruházattal, felszereléssel... Mivel nagyon jó álcamester, színész, és jártas a különféle Quiron-környéki kultúrákban, ez különösebb gond nélkül megy neki.

Előttörténet: Dsidonban született és koszos-rongyos utcakölyökként kezdte a pályafutását (állítólag...), de senki sem tud róla semmi biztosat, ő pedig sosem beszédes, pláne nem a múltjával kapcsolatban. Nem tudni azt sem, hol tanulta ki mesterségét, de jelenleg klánon kívüli, magányos fejjavadász, a Quiron-tenger mellékének legjobb dzsad bérgyilkosa. Leginkább a déli partvidéken tevékenykedik a városállamokban, de máshol is előfordulhat. Leggyakoribb előfordulási helye Dsidon rossz közbiztonságú negyedeiben van, ha valaki fel akarja bérelni, errefelé kell utánakérdezősködni. Fontosabb állandó üzleti partnerei: Adzsán - méregkeverő mester, Dabih - alkimista, Muszrata – varázsló, Hasszaban – befolyásos kereskedő és bankár, Adasz – kovácmester, valamint dsidoni papok, illetve mindenféle alvilági emberek.

Személyiség: Szerepétől függő. Alapesetben csendes, kimért, hideg, népével ellentétben érzelmeiktől mentes, visszafogott, teljes önuralommal és vérfagyasztó tekintettel.

Harci taktika: Nagyon fontos, hogy ha csak teheti, nem keveredik nyílt harcba. Csakis váratlanul, lesből támad, mindig mindent előre igyekszik megtervezni és a környezeti lehetőségeket teljes egészében a maga javára fordítani. Jellemzően éjszaka támad, észrevétlenül megközelíti és álmában öli meg célpontját. Ha mégis harcba keveredik, előszeretettel lő Kobramarás méreggel preparált tüt ellenfelére. Közelharcban dzsambiáit vagy esetleg töreit használja és páncélozott ellenfél esetén a páncél által nem védett testrészekre támad elsősorban.

Felhasználhatóság: Mesteri bérgyilkos.