

NS` TKU

Ns` tku ist ein QweAssassine des YjomOrdens. Er ist 1,75 m groß, 65 kg schwer und wurde im Jahr 658 in G`tu geboren.

Ns` tku ist kein durchweg grausamer Mensch, genießt es aber, sein Gold mit dem Jagen und Töten zu verdienen. Schon als kleines Kind faszinierte ihn die Jagd, aber schnell wurde ihm das Aufspüren und Töten von Tieren zu langweilig und so beschloß er seine Zeit mit der Verfolgung auf die intelligentesten Wesen Valcreons zu verbringen. Anfangs übte er sein Meuchelmörder-Handwerk in den Städten der Qwe aus.

Vor einigen Jahren beschloß er aber in anderen Orten tätig zu werden, und verbringt jetzt den überwiegenden Teil seiner Zeit bei den Siniten. Am häufigsten ist er in Westhafen zu finden, wo er auch eine kleine Wohnung besitzt und Mitglied des dortigen Yjom-Ordens ist.

Mit der Zeit verschrieb er sich immer mehr dem Yjom-Orden, der ihm immer ein Zuflucht und Stütze war. Zum Dank dafür hilft er seinen Ordensbrüder regelmäßig bei der Bekämpfung von Untoten.

Zu seinen Auftraggebern ist Ns` tku immer loyal, da er von der Zufriedenheit und den Empfehlungen dieser lebt.

Der Qwe hat momentan keine höheren Ziele, sondern genießt sein jetziges Leben und den Spaß an seinem Beruf. Er achtet sehr darauf nicht aufzufallen und den Schein eines einfachen Arbeiters zu wahren.

Der Qwe ist noch lange nicht am Ende seiner Ausbildung, aber gehört zu den besseren Assassinen im Gebiet der Siniten. Vor allem seine sehr guten Kampffertigkeiten mit dem Dolch machen ihn zu einem gefährlichen Gegner.

Ns` tku kann der Gruppe, sowohl als Verbündeter bei einem schwierigen Auftrag, wie auch als Gegenspieler bei einer Bewachungs-Mission, begegnen.

Ns` tku bevorzugt das Kämpfen aus dem Hinterhalt. Er benutzt selten Giftmischungen für seine Waffen, da diese gegen viele Gegner (wie z. B. Untote) keinen Effekt haben.

Neben seinen sehr guten Nahkampffertigkeiten, verfügt er über zwei magische Pera-Dolche (+2 auf A, P und SP) und zehn (ebenfalls magische) Pera-Wurfsterne (+2 auf A, und SP).

AUSRÜSTUNG

- Eine kleine Betäubungskeule
- Eine KampfReitechse mit Sattelzeug
- Zwei Fackeln, Zunder, Feuersteine
- Seil (20 m) mit Kletterhaken
- Kräuter zum Giftmischen
- Zehn stoßfeste Phiolen

Bei Wanderungen außerhalb der Stadt zusätzlich:

- Kleines Zelt
- Wintertaugliche Kleidung
- Verpflegung

BESONDERE AUSRÜSTUNG

- Zwei geschwärzte Dolchhalter mit Giftreservoir
- Ein besonderer Waffenrock mit +2 Schutz

ST	KO	GE	SC	CH	IN	GK	LP	MP
13	11	18	14	9	8	11	34	-

Krit. Treffer	Ohnm./Tod	Ausweichen	Zauberres.
15	-3 / -6	8	11

Normale Fertigkeit		Normale Fertigkeit	
Beidhändigkeit (GE)	18	Qwe sprechen	8
Fliehen	10	Schleichen	15
Geheime Fertigkeiten	6	Stel sprechen	5
Kampf in Rüstung	10	Straßenwissen	6
Körperverstärkung	8	Toxikologie	7
Meucheln	13	Wahrnehmung	9
Qwe lesen/schreiben	8		

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP
Waffenloser Kampf 2	GE	6	8	1W6+2
2 ApR (WK) (M)	GE	0	0	0
Dolch	GE	9	10	1W6+2
Dolch (Pera)	GE	11	12	1W6+4
Dolch werfen (M)	GE	0	0	0
Wurfmesser	GE	10	0	1W6+2

