

Charaktererstellung Badulf MacMerdach

Hintergrund

Albai Clankrieger des Clans **Merdach**, Haus schwarz, Laird: **Ardith NiMerdach**, Stammsitz **Meliagran**, Wappentier **Greif**

7. Sohn eines Adligen, daher kein Landbesitz,
sucht Ruhm und Ehre um eigenes Land zu erwerben,
würde gern ein Reitpferd kaufen, sobald das Geld reicht,
verehrt Kriegs- und Sturmgott **Irindar**

„**Saine Dunstan!**“ (Heiliger Dunstan = Heiliger Waldläufer)

Erstellung

Die charakteristische Waffe des Clankriegers ist der Anderthalbhänder (Claemor); albischen Kämpfern mit entsprechendem Hintergrund, die ihrer Rolle gerecht werden wollen, sollten daher diese Waffe wählen - Krieger sogar als eine ihrer Spezialwaffen.

Neben ihrer Muttersprache beherrschen albische Abenteurer noch Comentang+12, die Verkehrssprache Vesternesses.

Clankrieger (Kr) (Krieger St, Gw)

Anderthalbhänder°, **Dolch**, Langschwert°, **Stoßspeer°** - »Handaxt, **Kurzschwert°**, **Faustkampf**« - »leichter Speer und **Wurfspeer**, Langbogen« - »Buckler, **großer Schild**, kleiner Schild«

Anführen+8 (pA), **Schwimmen**+12 (Gw) - »Laufen+8 (Ko), **Reiten**+12 (Gw)« - »**Geländelauf**+12 (Gw), Spurensuche+8 (In)« - »Tarnen+8 (Gw), **beidhändiger Kampf**+5 (Gs)

Viele Ausländer halten alle Albai für wilde, schwertschwingende Krieger, wie man sie heute fast nur noch in den Clans des Hochlands findet. Da diese nichtadligen Kämpfer nur wenig weltliches Hab und Gut ihr Eigen nennen, sind ihre Ehre und die Ehre ihres Clans ihr wertvollster Besitz, den sie mit bis an die Grenzen des Fanatismus reichender Inbrunst verteidigen. Die Adligen der Clans sehen die unverbrüchliche

Treue und Ergebenheit ihrer Krieger mit gemischten Gefühlen. Zwar können sie in Zeiten der Not auf ein beachtliches Truppenaufgebot zurückgreifen, doch sind die Clankrieger in Zeiten von Frieden und Wohlstand unbequeme und aufsässige Untertanen. Für den, der seinen Clan mit der Waffe in der Hand verteidigt, sind die Standesunterschiede zwischen seinesgleichen und dem Adel gering.

Typische Spezialwaffen des Abenteurertyps sind mit ° markiert.

Stehen mehrere Fertigkeiten oder Zaubersprüche zwischen »...«, so bedeutet dies, dass der Abenteurer nur eine von ihnen beherrscht.

Die Fertigkeitwerte werden wie üblich erhöht, wenn ein Abenteurer besonders geschickt, intelligent usw. ist.

Basiseigenschaften (Methode II) 9d100:

66 90 85 97 19 13 46 22 60 (498)

geordnet: 97 90 85 66 60 46

Stärke St	85	+1
Geschick Gs	97	+2
Gewandtheit Gw	90	+1
Konstitution Ko	66	
Intelligenz In	60	
Zaubertalent Zt	46	

$$pA = W\% + 4 \times In/10 - 20$$

persönliche Ausstrahlung pA (44) 48

$$Wk = W\% + 2 \times (Ko/10 + In/10) - 20$$

Willenskraft Wk (100) 100 (104/105)

$$Au = W\%$$

Aussehen Au (27) 27

$$\text{Ausdauerbonus} = Ko/10 + St/20$$

Barbar, **Krieger**, Waldläufer: AP +2

Andere Kämpfer, Schamane: AP +1

Ausdauerbonus AusB 12+2

$$LP = 1W3 + 7 + Ko/10$$

Lebenspunkte LP (1) 14

$$AP = 1W3 + 1 + AusB$$

Ausdauerpunkte AP (3) 18

$$\text{Schadensbonus} = St/20 + Gs/30 - 3$$

Schadensbonus SchB 4

$$\text{Bewegungsweite} = 4W3 + 16$$

Bewegungsweite B (8) 24

Angriffsbonus AnB +2

Abwehrbonus AbB +1

Zauberbonus ZauB 0

Resistenzbonus ResB Geistesmagie 0

Körpermagie +1

$$\text{Raufen} + (St+Gw)/20 + AnB$$

Raufen (85+90/20+2) 10

$$\text{Trinken} + Ko/10$$

Trinken 6

Wahrnehmung 6

Besondere Fähigkeit (56): Gute Reflexe+9

Stand (92) Adel

2W20 + St/10 + 150 cm

Körpergröße (24) 182 cm (groß)

4W6 + St/10 + Körpergröße – 120 kg

Gewicht (18) 88 kg (normal)

Händigkeit = 1w20 (0-15 rechts, 16-19 links, 20 beide)

Händigkeit (1) rechtshändig

Alter = 1W6+17

Alter (1) 18 Jahre

Ortskenntnis **Meliagran** (Burg), Städte

Abwehr (11) + Abwehrbonus (1) 12

Resistenz (11) + Resistenzbonus Geist (0) 11

Resistenz (11) + Resistenzbonus Körper (1) 12

Zaubern (3) + Zauberbonus (0) 3

Sprache Albisch (12) + In(0) 12

Sprache Comentang (12) + In(0) 12

Lerneinheiten

bis zu 1 übrig gebliebene LE → Alltag, leicht

Krieger (Kr)

Typische Fertigkeit: Kampf in Vollrüstung+5 (St)

Alltag: 2 LE, Kampf: 3 LE, Körper: 1 LE, Waffen: 36 LE

3 Spezialwaffen (Angriff+2):
Anderthalbhänder (Claemor)
Stoßspeer
Wurfspeer

Adel: 2 LE für Sozial, leicht

Typische Fertigkeit: beidhändiger Kampf+5 (Gs)

beidhändiger Kampf 7

Gute Reflexe +9

Ein Abenteurer mit guten Reflexen hat bessere Aussichten, instinktiv und ohne Nachzudenken auf unvorhergesehene Ereignisse richtig zu reagieren. In solchen Fällen entscheidet ein PW:Gewandtheit, ob ein normaler Mensch schnell genug handelt. Scheitert dieser Prüfwurf, hat ein Abenteurer mit guten Reflexen zusätzlich die Chance, mit einem geglückten Erfolgswurf für diese Fertigkeit richtig zu reagieren.

Gute Reflexe können nur eingesetzt werden, wenn der Abenteurer unvorbereitet auf eine unerwartete Gefahr reagieren muss. Bei anderen PW:Gewandtheit hat er keine Vorteile. Gute Reflexe haben auch keine Auswirkungen auf den Handlungsrang (s. S. 60), denn in einem Kampf weiß der Abenteurer ja, dass er in Aktion treten muss.

Gute Reflexe helfen auch, wenn ein Abenteurer überrascht wird (s. S. 61). Gelingt ihm ein EW:Gute Reflexe, leidet er nicht unter den Nachteilen der Überraschung. Bei einem kritischen Erfolg, gelingt es ihm sogar, einen nicht mehr als 3 m entfernten Gefährten seiner Wahl zu einer sofortigen Reaktion zu veranlassen, so dass dieser auch sofort aktiv werden kann.

Beidhändiger Kampf +5 (Gs)

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 Fertigkeitsswerte, mit denen er die benutzten Waffen beherrscht, müssen mindestens so hoch sein wie sein Fertigkeitsswert 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+1 LE)

Reiten (Gs+2)	14	leicht 1
Seilkunst (Gs+2)	14	leicht 1
Schwimmen (Gw+1)	13	

Kampf (3 LE)

Geländelauf (Gw+1)	13	leicht 1
Athletik (St+1)	9	normal 2

Körper (1 LE)

Klettern (St+1)	13	leicht 1
-----------------	----	----------

Sozial (2 LE)

Anführen (pA+0)	12	leicht 2
-----------------	----	----------

Waffen (34/36 LE → 1 LE übrig)

Einhandschwerter	5	normal 4
Zweihandschwerter	5	schwer 6
Spießwaffen	5	leicht 2
Wurfspieße	5	normal 4
Schilde	1	leicht 2
Waffenloser Kampf	5	sehr schwer 8
Stichwaffen	5	leicht 2
Bögen	5	schwer 6
spez.: Anderthalbhänder	7	
spez.: Stoßspeer	7	
spez.: Wurfspeer	7	

Einhandschwerter

Anderthalbhänder	St81, Gs21	w6+1 (w6+2)	200 GS
Langschwert	St31, Gs21	w6+1	100 GS

Spießwaffen

Stoßspeer	St31, Gs11	w6/2w6/3w6	8 GS
Speer, leichter	-	w6-1	6 GS

Zweihandschwerter

Anderthalbhänder	St31, Gs21	w6+2	200 GS
------------------	------------	------	--------

Waffenloser Kampf

Faustkampf	St31, Gw21	w6-4	-
------------	------------	------	---

Wurfspieße

Wurfspeer	St31, Gs21	w6-1 (10/30/50)	6 GS
-----------	------------	-----------------	------

Schilde

Buckler	Gs61	w6-3	-2 AP	10 GS
Schild, kleiner	St31, Gs11	-	-1 AP	10 GS
Schild, großer	St61	-	0 AP	15 GS

Ungelernte Fähigkeiten

Abwehr+(10)
Akrobatik+(6)
Anführen+(6)
Balancieren+(6)
Beredsamkeit+(3)
Betäuben+(6)
Bootfahren+(3)
Fallen entdecken+(0)
Fallenmechanik+(0)
Landeskunde+(6)
Menschenkenntnis+(3)
Resistenz+(10)
Schleichen+(3)
Spurensuche+(0)
Stehlen+(3)
Tarnen+(3)
Tauchen+(6)
Überleben+(6)
Verführen+(3)
Verhören+(3)
Verstellen+(3)
Wagenlenken+(3)
Zaubern+(3)

Ausrüstung

80 Gold, Hose, Kilt, Hemd, Stiefel, einfacher Waffengürtel, braune Kutte.

Kettenrüstung, Rucksack, Wolldecke, Lederbeutel

bis zu 4 Waffen, mit Fertigkeit kostenlos

Kettenrüstung (-3LP, -4 Bewegung, -1 Abwehr)	- (100)	- ()
2 Anderthalbhänder	- (2*200)	
Stoßspeer	- (8)	
großer Rundschild -0 AP	- (15)	
3 Wurfspeere	18 Gold	
5 Liter-Wasserschlauch	1 Gold	
Feuerstein und Zunder	1 Gold	
Wurfanker	10 Gold	
20 m Seil	1 Gold	

31 Gold

49 Gold übrig