

Badulf MacMerdach

Adel, 1,82 m, 88 kg, adelig,
18 Jahre, Rechtshänder,
Ortskenntnis Meliagran (Burg)
Grad 1 Erfahrungsschatz 0
Schicksalsgunst 0
Göttliche Gnade 0

Stärke 85 +1
Geschick 97 +2
Gewandtheit 90 +1
Konstitution 66
Intelligenz 60
Zaubertalent 46

pers. Ausstrahlung 48
Aussehen 27
Willenskraft 100
Bewegungsweite 24

Sprache Albisch 12
Sprache Comentang 12

Akrobatik 6
Anführen 12
Athletik 9
Balancieren 6
Beredsamkeit 3
Betäuben 6
Bootfahren 3
Fallen entdecken 0
Fallenmechanik 0
Geländelauf 13
Klettern 13
Landeskunde 6
Menschenkenntnis 3
Reiten 14
Schleichen 3
Schwimmen 13
Seilkunst 14
Spurensuche 0
Stehlen 3
Tarnen 3
Tauchen 6
Trinken 6
Überleben 6
Verführen 3
Verhören 3
Verstellen 3
Wagenlenken 3
Wahrnehmung 6
Zaubern 3



Clankrieger der **Merdach** (schwarz)
Laird: **Ardith NiMerdach** in **Meliagran**,
Wappentier **Greif**
7. Sohn eines Adligen, kein Landbesitz,
sucht Ruhm & Ehre, eigenes Land,
will Reitpferd kaufen,
verehrt Kriegs- und Sturmgott **Irindar**
Saine Dunstan! (Heiliger Waldläufer)

Ausrüstung	Preis (G)
Kettenrüstung	(100)
2 Anderthalbhänder	(2*100)
Stoßspeer	(8)
großer Rundschild	(15)
3 Wurfspeere	18
5 Liter-Wasserschlauch	1
Feuerstein und Zunder	1
20 m Seil	1
Wurfanker	10
Hemd (Adel)	
Kilt (Adel)	
Kutte (Adel)	
Stiefel (Adel)	
Münzen	49 Gold

Kampffertigkeiten	
Abwehr	12
Resistenz Körper	12
Resistenz Geist	11
Raufen	10
Einhandschwerter	5+2
Zweihandschwerter	5+2
Spießwaffen	5+2
Wurfspeere	5+2
Schilde	1+1
Waffenloser Kampf	5+2
Stichwaffen	5+2
Bögen	5+2
Anderthalbhänder	9
Stoßspeer	9
Wurfspeer	9

Angriffsbonus	2
Abwehrbonus	1
Schadensbonus	4
Ausdauersbonus	12
Zauberbonus	0
Resistenzbonus K/G	1/0

Ausdauerpunkte 18
□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□
Lebenspunkte 14
□□□□□ □□□□□ □□□□□

Rüstungsklasse	3	Ring	-4
großer Schild	2		-0AP
2 Anderthalbhänder	9	w6+1+4	
Stoßspeer	9	w6+4	
3 Wurfspeere	9	w6	30/100/180
Raufen	10	w6-4+4	
<i>Wurfklingen</i>	7		
<i>Einhandschwerter</i>	12		
Waffenlos (Ring)	7	w6-4+4	
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.