

# Badulf MacMerdach

Adel, 1,82 m, 88 kg, adelig,  
18 Jahre, Rechtshänder,  
Ortskenntnis Meliagran (Burg)  
Grad 3 Erfahrungsschatz 35/425  
Schicksalsgunst 1  
Göttliche Gnade 0

**Stärke** 85 +1  
**Geschick** 97 +2  
**Gewandtheit** 90 +1  
**Konstitution** 69  
**Intelligenz** 60  
**Zaubertalent** 46

**pers. Ausstrahlung** 48  
**Aussehen** 30  
**Willenskraft** 100  
**Bewegungsweite** 24

Sprache Albisch 12  
Sprache Comentang 12  
Valianisches Alphabet 8

Akrobatik 6  
**Anführen** 13  
**Athletik** 10  
Balancieren 6  
Beredsamkeit 3  
Betäuben 6  
Bootfahren 3  
Etikette 8  
Fallen entdecken 0  
Fallenmechanik 0  
**Geländelauf** 13  
**Klettern** 14  
Landeskunde 6  
Menschenkenntnis 3

**Reiten** 14  
**Reiterkampf** 14  
Schleichen 3  
**Schwimmen** 13  
**Seilkunst** 15

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,  
verehrt Kriegs- und Sturmgott **Irandar**  
**Saine Dunstan!** (Heiliger Waldläufer)

**Ausdauerpunkte** 30  
□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
**Lebenspunkte** 14  
□□□□□ □□□□□ □□□□□

**Ausrüstung**  
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)  
Leichtes Streitross (130kg) 35  
**Münzen** 86 Gold

**Kampffertigkeiten**  
Abwehr 12+1  
Resistenz Körper 12+1  
Resistenz Geist 12  
Raufen 10  
Einhandschwerter 5+2+2  
Zweihandschwerter 5+2+2  
Spießwaffen 10+2+2  
Wurfspeere 5+2+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  
**Ausdauerbonus** 12  
**Zauberbonus** 0  
**Resistenzbonus K/G** 1/0

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

## 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 Fertigkeitwerte, mit denen er die benutzten Waffen beherrscht, müssen mindestens so hoch sein wie sein Fertigkeitwert 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.

## **Reiten (Gw)** Bewegung ungelernt+(6)

Geübte Reiter können sich auf temperamentvollen Pferden schnell über Land bewegen und auch schwierige Situationen meistern. Ein gutes **Reitpferd** bewegt sich mit **B48**, ein **schweres Schlachtross** mit **B36**. Personen, die Reiten nur als ungelernte Fertigkeit beherrschen, können sich dagegen nur im Sattel halten, solange sie auf einer alten Mähre, einem gutwilligen Maultier oder einem lammfrommen Pony reiten und es höchstens mit **B24** dahintrottet. Bei höherer Geschwindigkeit müssen sie jede Runde (10 Sekunden) einen **EW:Reiten** machen, bei dessen Scheitern sie aus dem Sattel fallen.

Abenteurer, die Reiten nicht gelernt haben, können vom Pferderücken aus nicht kämpfen, nicht zaubern und keine vergleichbar schwierigen Handlungen ausführen. Sie haben genug damit zu tun, sich im Sattel zu halten. Ausgebildete Reiter können dagegen mehr oder weniger gut kämpfen. Wenn ihnen zu Beginn der Kampfrunde ein **EW:Reiten** gelingt, können sie mit geeigneten Waffen (s. Reiterkampf, S. 122) angreifen, erhalten allerdings einen Abzug von -4 auf ihren EW:Angriff. Andernfalls müssen sie sich auf ihr Reittier konzentrieren und können nicht angreifen. Nach einem kritischen Fehler fallen sie sogar vom Pferd. Bei einem kritischen Erfolg können sie anschließend ohne Abzug auf den Erfolgswurf angreifen.

Ausgebildete Reiter können auch im Sattel Gedanken- und Wortzauber vollbringen, solange das Pferd sich nicht schneller als B24 bewegt. Steht das Tier, können sie auch die meisten Gestenzauber einsetzen. Ausnahmen bilden vereinzelte Sprüche mit aufwendigen Zauberritualen, die sich hoch zu Ross offensichtlich nicht durchführen lassen.

Geübte Reiter müssen nur in außergewöhnlichen Situationen Erfolgswürfe machen. Einige typische Fälle werden im Folgenden beschrieben.

Ein Reiter kann freiwillig von einem laufenden Pferd **abspringen**. Nach dieser Handlung liegt er auf dem Boden, kann sich aber noch in Deckung rollen. Scheitert sein **EW:Reiten**, verletzt er sich wie bei einem unfreiwilligen Sturz vom Pferd (s. unten).

**Galoppiert** ein Reiter mit seinem Pferd über ein mit **Hindernissen** übersätes Gelände, d.h. er bewegt sich schneller als **B24**, muss er jede Runde einen Erfolgswurf machen. Bei einem kritischen Fehler stürzt er mitten im Lauf von seinem Reittier, vielleicht weil ihn ein Ast aus dem Sattel gerissen hat. Misslingt der **EW:Reiten** normal, folgt sofort ein **zweiter Erfolgswurf**. Gelingt dieser zweite Wurf, konnte der Reiter das Pferd rechtzeitig vor einem Zusammenstoß zum Stehen bringen. Misslingt auch der zweite Erfolgswurf, kollidiert das Tier mit dem Hindernis und erleidet entsprechenden Schaden (s. unten).

Bei **Geländeritten** muss das Pferd auch über Hecken, Gräben und andere Hindernisse springen. Der Normalfall ist eine **Sprungweite** von **3 m** und eine **Sprunghöhe** von **80 cm**. Bei leichteren oder schwereren Sprüngen kann der Spielleiter Zuschläge oder Abzüge auf den EW:Reiten festlegen. Unterläuft dem Reiter ein kritischer Fehler, stürzt er mitten im Sprung von seinem Reittier. Misslingt der Erfolgswurf normal, folgt ein zweiter Erfolgswurf. Gelingt dieser, verweigert das Pferd den Sprung, aber der Reiter erkennt rechtzeitig, dass er das Tier überfordert, und kann es noch rechtzeitig abbremsen. Misslingt auch dieser zweite Wurf, springt das Pferd, schafft den Sprung jedoch nicht.

Welche Auswirkungen die Kollision des Pferdes mit einem Hindernis oder der Sturz bei einem Sprung über Hecke oder Graben haben, hängt stark von der Geschwindigkeit und der Art des Hindernisses ab. Bei einem Sturz in eine Schlucht oder einen steilen Abhang hinunter erleiden Pferd und Reiter je nach Fallhöhe entsprechenden Sturzschaden (Tabelle 2, S.62). Streift das Pferd eine **Hecke**, verliert es nur w6 AP.

Bei einem Sprung gegen eine **massive Mauer** erleidet das Tier auf jeden Fall kritischen Schaden, und der Reiter stürzt aus dem Sattel. In diesem Fall entscheidet ein EW:Reiten, ob er sich zur Seite zu rollen kann oder unter das Pferd gerät und selbst 2w6 schweren Schaden erleidet.

## Reiten als ungelernete Fertigkeit

- Bei schnellem Ritt (mehr als B24) jede Runde ein EW:Reiten.
- Reiter fällt beim ersten gescheiterten EW:Reiten aus dem Sattel.
- Reiter kann auch bei Stillstand des Tieres keine komplizierten Fertigkeiten ausführen.

## Schneller Geländeritt um / Sprung über Hindernisse

- Misslingt EW:Reiten, folgt 2. Erfolgswurf.
- Gelingt 2. Wurf, bleibt das Pferd stehen.
- Misslingt auch der 2. Wurf, kollidiert es mit dem Hindernis.

## Scheuen und Durchgehen

- EW-4:Resistenz des Pferdes gegen Geistesmagie.
- Durchgehendes Pferd kann mit EW-4:Reiten unter Kontrolle gebracht werden.

## Schwierigkeit beim Springen zu Pferd

leicht (+2)

geringe Sprungweite (ca. 2 m) oder niedriges Hindernis (ca. 50 cm)

schwer (-2)

weiter Sprung (ca. 3,50 m) oder hohes Hindernis (ca. 1 m)

sehr schwer (-4)

besonders weiter Sprung (ca. 4 m) oder besonders hohes Hindernis (ca. 1,50 m)

Sprung ohne ausreichenden Anlauf

## Reiterkampf (Gw) Kampf ungelernete(+0)

Nur wer Reiten gelernt hat, kann Reiterkampf einsetzen. Ein Erfolgswurf entscheidet, ob ausgefallene kampftartige Handlungen im Sattel gelingen. Der Abenteurer kann zum Beispiel versuchen, bei einem Turnier mit seinem Speer einen Ring aufzusammeln oder in vollem Galopp im Vorüberreiten einen Strick mit Schwert oder Axt zu durchtrennen. Wer Reiterkampf gelernt hat, kann mit geeigneten Waffen ohne die für andere Reiter geltenden Abzüge angreifen - nicht nur vom Pferderücken, sondern auch von anderen vergleichbaren Reittieren aus. Während eines schnellen Ritts (Geschwindigkeit **mehr als B24**) und in ähnlich schwierigen Situationen genießt er diesen Vorzug jedoch nur, wenn ihm vor dem Angriff ein **EW:Reiterkampf** gelingt. Bei einem **kritischen Erfolg** nutzt der Abenteurer die Bewegung des Pferdes, so dass der folgende Angriff um **+2** höheren Schaden anrichtet.

Auch ausgebildete Reiterkämpfer können vom Sattel aus keine beliebigen Waffen einsetzen. Folgende Waffen können von Berittenen nicht benutzt werden: Dolch, Kurzsword, Ochsenzunge, sämtliche Stockwaffen, Zweihandschwerter (ausgenommen Anderthalbhänder) und zweihändige Hieb Waffen (ausgenommen Ogerhammer und Schlachtbeil), Buckler, Parierwaffen, Blasrohre, Speerschleuder, Wurfmesser, Wurfsterne sowie alle Schusswaffen (ausgenommen Bogen, Kompositbogen und Kurzbogen).

Ein Reiter kann einen **Stoßspeer** jederzeit einhändig führen und daher gleichzeitig einen Schild benutzen. Ein **Krummsäbel** richtet w6+1 Schaden an, wenn der Abenteurer vom Pferderücken aus kämpft.

Beim **zweihändigen Einsatz** von **Anderthalbhänder**, Ogerhammer und Schlachtbeil sowie von Schusswaffen muss der Reiter sein Reittier mit den Schenkeln lenken. Er kann auch bei niedriger Geschwindigkeit nur angreifen, wenn ihm ein **EW:Reiterkampf** gelingt. Bei schnellem Ritt (mehr als B24) erhält er zusätzlich einen Abzug von **-2** auf seinen Erfolgswurf.

Ritzert	Wehlinger			Sven
Vanora	Priesterin Dusterorden	Handel & Seefahrt		Suse
Lumpia	Halbling Schattenjäger			Stefan
Beryndiel	Elfen-Waldläuferin			Sven
			SL	Marcus

**Steigerungen**

2026-04-03 +120 EP → Grad 2 0/120 EP (Dorf Seafal)  
 Reißzahn vom großen Wolf  
 PP Einhandschwerter, PP Seilkunst, PP Anführen  
**Einhandschwerter 5→9, Anführen 12→13**  
**Konstitution 66→69, AP 18+6=24**  
**Abwehr=12, Resistenz=12**

2026-05-01 +140 EP 140/260 EP (Waveloon, dunkler Tempel)  
 PP Klettern

2026-05-29 +165 EP → Grad 3 305/425 EP (Cambryg, Bibliothek)  
 189+151=340 Gold für 100 EP kein Gold, ½ EP für Alba:Schreiben  
**Aussehen+3=30, AP 24+6=30**  
 Schreiben, Reiterkampf, Etikette  
 305 EP übrig

Alba:Schreiben +8 (In):	Alltag normal	1 LE = 3*20→60*½ =	30 EP	kein Gold
Reiterkampf +12 (Gw+1):	Kampf leicht	1 LE = 3*10→30 =	30 EP	kein Gold
Etikette +8 (In):	Alltag schwer	2 LE = 3*20→60 =	60 EP	kein Gold
Reiterkampf (Gw+1): 12→14	Kampf leicht	1 LE = 3*10→30 =	30 EP	~14 G
Klettern (St) <b>PP</b> : 13→14	Alltag leicht	2-1 LE = 2*20→40 =	40 EP	80 G
Spießwaffen <b>PP</b> : 8→10	Waffen leicht	2-1 LE = 4*20→80 =	80 EP	160 G
Athletik (St): 9→10	Kampf normal	2 LE = 2*20→40 =	40 EP	80 G
Einhandschwerter: 9→10	Kampf normal	4 LE = 5*20→100 =	100 EP	200 G
			<b>-270 EP</b>	<b>-254 G</b>

20 Gold/bezahlte TE

**übrig: 35 EP, 86 Gold**