

Kontrahenten für *Eiserne Zeit*

Hinweis: Dieses Produkt ist kompatibel mit Eiserne Zeit. Es handelt sich um eine unabhängige Veröffentlichung von Dominik "grannus" Eidenweil. Dieses Produkt wurde nicht von Gazer Press erstellt, freigegeben oder unterstützt.

Die nachfolgenden Einträge basieren nur lose auf anderen OSR-Regelwerken und dienen zur ersten Fingerübung mit Eiserne Zeit. Statt einer reinen Konvertierung wurde sich um eine für den Dreißigjährigen Krieg passende Variante bemüht.

Werwolf

TW 3; KW 16; TP 14; AB +3; Zerfleischen (2W6); RK 13; STR 16 (+3); Heimlichkeit 6.

Besonderheiten

Fluch: Verursacht der Werwolf Körperschaften, so besteht eine 4:6-Chance, dass sich das Opfer mit Lykanthropie ansteckt.

Regeneration: Der Werwolf kann nur durch Silberwaffen Körperschaften erleiden.

Zerreiß: Ergeben die Schadenswürfel ein Pasch, so erleidet das Opfer zusätzliche W6 Schaden.

Skelett

TW 1; KW 9; AB +0; Hieb (1W4); RK 10; STR 10 (+0).

Besonderheit: Skelette nehmen wie folgt Schaden:

Durchbohren (immun), Schnitt (resistent) und Wucht (verwundbar)

Weiterhin sind sie immun gegen Zauber, die den Geist beeinflussen.

Zombie

TW 1; KW 12; AB +0; Biss (1W6 plus Krankheit); RK 9; STR 14 (+1).

Besonderheiten:

Unverwüstlich: Der KW sinkt nicht unter 1, solange das modrige Gehirn intakt ist. Ein Zombie mit 1 KW geht zu Boden, um sich 1W4 Phasen später wieder mit vollem KW zu erheben.

Überträger: Verursacht der Zombie Körperschaden, so muss dem Opfer eine KON-Probe gelingen, ansonsten wird es mit einer zufälligen Krankheit infiziert.

Weiterhin sind sie immun gegen Zauber, die den Geist beeinflussen.

Rostmonster

TW 4; **KW** 12; **TP** 22; **AB** +0; 2 Fühler (rosten); **RK** 17;
STR 10 (+0)

Besonderheit: Jeder erfolgreiche Treffer mit einem Fühler zerstört einen zufälligen metallenen Gegenstand im Inventar der Spielfigur.

Junger Vampir

TW 5; **KW** 14; **TP** 34; **AB** +5; Biss (1W8 plus Saugen);
RK 14; **STR** 16 (+3); **Zauberbonus** +3; Heimlichkeit 4,
Okkultismus 6, Theologie 4

Besonderheit:

Saugen: Mit einem erfolgreichen Angriff saugt der Vampir Blut aus seinem Opfer. Dies verursacht 1W6 Körperschaften, der Vampir erhöht seine TP um die gleiche Menge.

Dunkle Magie: Der junge Vampir gilt als Magister der dritten Stufe und verfügt über sechs Zauber nach Wahl der Spielleitung.

Regeneration: Wird der KW unter 1 gesenkt, so verwandelt sich der Vampir in eine Nebelwolke und kehrt zu seinem Sarg zurück. Dort regeneriert er bis zum nächsten Tag (6 Wachten) vollständig. Endgültig vernichtet werden kann der Vampir nur durch den Kontakt mit Tageslicht oder einem Pflock durchs Herz.

Weiterhin sind sie immun gegen Zauber, die den Geist beeinflussen.

Kürassier

TW 4; **KW** 13; **TP** 22; **AB** +5; 2 **Reiterpistolen** (1W8),
Säbel (1W8); **RK** 16; **STR** 14 (+1), **GES** 16 (+3);
Kriegshandwerk 8

Besitz: 2 Reiterpistolen, Säbel, Kürass, Sturmhaube,
Kriegspferd, 1W3 G und 3W10 S.

Besonderheit:

Sturmangriff: Der Kürassier kann mit einer Aktion beide
Pistolen abfeuern.

Nerven aus Stahl: Alle WIL-Proben legt der Kürassier
mit Vorteil ab.

Die Erde bebt: Reiten vier oder mehr Kürassiere einen
Angriff, müssen alle Opfern eine WIL-Probe bestehen
oder erhalten für die nächste Aktion Nachteil.

Aufhocker

TW 3; KW 9; TP 4; AB +4; Klammern (speziell); RK 12; STR 18 (+4); Heimlichkeit 8.

Besonderheiten:

Klammern: Das Opfer muss eine GES-Probe bestehen, oder der Aufhocker sitzt auf seinem Rücken.

Die Spielfigur gilt nun als überladen.

Ab der darauffolgenden Runde kann sich das Opfer für nicht mehr bewegen und der Aufhocker verursacht 1W6 Körperschaden durch Atemnot und Quetschungen.

Unlösbarer Griff: Angriffe gegen den Aufhocker teilen den Schaden zu gleichen Teilen zwischen Monster und Träger auf.

Kinder und Glockengeläut: Befindet sich mindestens ein Kind in einer Gruppe oder ist Glockengeläut zu hören, greift er nicht an.