

Wintertod

Eine Konvertierung für Eiserne Zeit

Bei dem vorliegenden Text handelt es sich um eine nichtkommerzielle Fankonvertierung von NSC des Abenteuers *Wintertod* von GazerPress für das Regelwerk *Eiserne Zeit* desselben Verlags.

Werte und Eigenschaften weichen von einer Konvertierung nach den offiziellen Konvertierungsregeln ab – meist zum Nachteil der SC. Statblocks mit einer Klasse verfügen über sämtliche Klassenfähigkeiten, der Einfachheit halber sollten in der Regel jedoch nur die Fähigkeiten ohne Punkte, bzw. das *Zauber Wirken* des Magisters verwendet werden.

Danke an *grannus* und *Markus* für die wertvollen Hinweise. Über Feedback und Korrekturen freue ich mich, gerne an *blackris* z.B. auf dem GazerPress Discord.

Viel Spaß beim Spielen!

Hagendorf

Soldat (2); KW 9; TP 8; AB +2/0; DEGEN (1w8), PISTOLE (1w8); RK 14; CHA 13 (+1/0); EP 150.

Besonderheit Anführer. Kann seine Autorität nutzen, um seinen Soldaten ein *Kommando* zu geben.

Ausrüstung 3w6 S, Tagebuch, Kreuzreliquie in Umhängetasche. Steckbrief von Lars Triborg auf dessen Kopf 200 S ausgesetzt sind. Brief von Butler mit dem Auftrag, die Kreuzreliquie in Magdeburg sicherzustellen.

Knees

Soldat (1); KW 8; PIKE (1w8), PISTOLE (1w8), MESSER (1w4); RK 12; EP 100.

Ausrüstung Beutel mit vielfarbigen Haarlocken, 2w6 S.

Ochstreiber

Soldat (1); KW 9; PIKE (1w8), SCHWERT (1w8); RK 13; EP 100.

Ausrüstung Gestohlener Schmuck im Wert von 38 S, ½ des Geldes der SC.

Holzappel

Soldat (1); KW 8; MUSKETE (1w12); AB +3/0; RK 12; EP 100.

Ausrüstung 1w6 S, Flasche roter Moselwein, Amulett, von dem er glaubt, dass es vor Kugeln schützt.

Steiner

Soldat (1); KW 8; MUSKETE (1w12), DOLCH (1w6); RK 14; EP 100.

Ausrüstung Spielkarten, 1 Edelstein (5 S), 3w6 S.

Otte

Spezialist (3); KW 7; TP 8; PISTOLE (1w8), MESSER (1w4); RK 12; EP 100.

Besonderheit Verfügt über die Fertigkeit *Spionagekunst* (5).

Ausrüstung 5w6 S, Dietriche, Waffengift (+1w4 KW). Bibel mit verschlüsseltem Brief: Lutz von Groten bietet 30 G für die Kreuzreliquie. Der Brief kann mit *Spionagekunst* entschlüsselt werden.

Metz

Soldat (2); KW 9; TP 6; AB +2/+2; 2 PISTOLEN (1w8), DEGEN (1w8); RK 14; INT 13 (+1/0); EP 150.

Besonderheit Verfügt über die Fertigkeit *Überlebenskunst* (3). Misstrauisch, hat mit einer 3:6-Chance für einen Angriff eine *Aktion vorbereitet*.

Ausrüstung Karte der Region, 4w8 S, Kauharz, Steckbrief von Triberg.

Fastnacht

Soldat (1); KW 6; PISTOLE (1w8), DOLCH (1w4); RK 14; EP 100.

Ausrüstung 3w8 S, Rasiermesser (Sheffield Stahl), Bibel.

Granfeld

TW 1; KW 6; SCHWERT (1w8), ARKEBUSE (1w10); RK 10; EP 50.

Ausrüstung Schlüsselbund mit dem er alle Türen des Gasthofs sperren kann.

Siglind

TW 1; KW 3; RK 10.

Ausrüstung Puppe.

Anna

TW 1; **KW** 7; **MESSER** (1W4); **RK** 10; **EP** 50.

Wolfsform (3); **KW** 7; **TP** 14; **AB** +2/0; **BISS** (1W6), **KLAUE** (1W4); **RK** 14; **EP** 200.

Besonderheit Ist in ihrer Wolfsform immun gegen jegliche Angriffe, ausgenommen Silber. Verursacht sie Körperschaden, besteht eine 4:6-Chance für Ansteckung mit Lykanthropie. Diese ist ggf. mit einem *Segen der Kirche* oder einem *Ritual* heilbar.

Ausrüstung 1W4 × 10 K.

Triberg

Soldat (2); **KW** 6 (9); **TP** 2 (6); 2 **PISTOLEN** (1W8), **DEGEN** (1W8), **WURFMESSER** (1W4); **RK** 14; **EP** 150.

Ausrüstung **WURFMESSER** im Stiefel, 3W6 S, silberne Schnupftabakdose mit Initialen L.T. Da Anna in Werwolfgestalt Silber fürchtet, wird sie zu ihrem Träger möglichst Abstand halten und diesen nicht angreifen.

Staub

TW 1; **TP** 6; **SCHERE** (1W4); **RK** 10; **EP** 50.

Besonderheit Verfügt über die Fertigkeit *Meucheln* (3). Die **SCHERE** gilt hierbei als geeignete Waffe.

Ausrüstung 2W6 S, Sammlung spitzer Nähnadeln (die größte ist geeignet zum Zaubern), **SCHERE**, Bügeleisen aus Messing, fingerlange Holzstatuette eines gehörnten Götzen (Baphomet).