Eiserne Zeit

CHARAKTERNAME: Alfons

SPIELERNAME:

KLASSE: Hundeführer

ERFAHRUNGSPUNKTE: 0

STUFE: 1

TREFFERWÜRFEL: 1w6

ATTRIBUTE

	Modifikator	Klassenbonus	Gesamt	
Stärke	11	+0	+0	Muskelkraft, Nahkampf, Tragkraft
Geschick	14	+1	+4	Reaktion, Fernkampf, Rüstklasse
Konstitution	14	+1	+7	Zähigkeit, Tod, Gift, Krankheit
Intelligenz	11	+0	+0	Auffassungsgabe, Erinnerungsvermögen
Willenskraft	13	+1	+1	Durchsetzungskraft, Widerstand Magie
Charisma	7	-1	-1	Persönlichkeit, Kommando, Loyalität

TP	KW	PW
7 / 7 (maximal / aktuell)	14 / 14 (maximal / aktuell)	13 / 13 (maximal / aktuell)

Nahkampf	Fernkampf	Initiative
w20 + Stärkemod.	w20 + Geschickmod.	w12 + Int.mod.
+0	+1	+0

Rüstklasse	Krit. Treffer	Führung
11	20	2

WAFFEN

Bezeichnung	Schaden	Reichweite	Inventarplätze
Franziska	1w6	Greifbar	1
Langbogen	1w8	Fern	1

RÜSTUNG

Bezeichnung	Rüstklasse	Inventarplätze

FERTIGKEITEN

ALCHEMIE	2
FEINMECHANIK	
HEILKUNDE	
HEIMLICHKEIT	
INGENIEURSKUNST	
KRIEGSHANDWERK	
MEUCHELN	
OKKULTISMUS	
SPIONAGEKUNST	
THEOLOGIE	1
ÜBERLEBENSKUNST	3

KLASSENFÄHIGKEITEN

Schneller Griff: Zieht der Hundeführer eine Wurfwaffe (Wurfmesser, Franciska oder Tomahawk), gilt das als freie Aktion. Er kann daher in einer Kampfrunde seine Wurfwaffe ziehen und sofort angreifen.

Führung: Bei der Charaktererschaffung und in jeder Auszeit kann sich der Hundeführer einen von drei Hunden auswählen. Jeder Hund beherrscht Standardkommandos wie „Sitz!“, „Bei Fuß!“ oder „Bring!“. Bestehen Zweifel, ob der Hund ein Kommando versteht oder befolgt, entscheidet eine Intelligenzprobe des Hundes.

Darüber hinaus versteht jeder Hund vier besondere Kommandos. Der Hundeführer kann jederzeit 1 Punkt Führung ausgeben, um seinem Hund eines dieser Kommandos durch Zeichen oder Zuruf zu erteilen. Ausgegebene Punkte Führung regenerieren sich vollständig nach einer langen Rast.

RASTMODIFIKATOR +0 **ARGWOHN** 0

© 2026 Gazer Press. Dieses Dokument darf für den privaten Gebrauch ausgedruckt und kopiert werden.

AUSRÜSTUNG

Bezeichnung	Verbrauchswürfe	Inventarplätze
Eisenkette mit Halsband für Gefangene		/
		/
		/
		/
		/
		/
		/
		/
		/
		/

VERMÖGEN

Gulden	Silberkreuzer	Kupferheller
0	0	0

WUNDEN

Wunde	Auswirkung

ZAUBER / RITUALE

NOTIZEN

Sprachen: Muttersprache (inkl. Lesen/Schreiben) · Alchemie: Latein oder Arabisch · Theologie: Latein

Hund: Rüdiger (Spürhund, Bluthund, Stufe 1) – TP 5, KW 5, AB +2, Biss 1w6, RK 12. Kommandos: ~~Fährten suchen, Obacht, Such, Gefährte~~

Ein ehemaliger Jagdmeister eines Fürsten, doch vor Jahren spurlos verschwunden. Während einer Jagd traf er auf den Teufel, welcher ihm ein Elexier im Tausch gegen einen Teil seiner Seele gab. Bald schon plagten Alpträume und Zweifel den Mann. Hatte er wirklich den Teufel getroffen? Konnte ~~er seine Seele wieder erlangen?~~

Erinnerungsvermögen: Der Spielcharakter kann sich eine Anzahl komplexer Dinge, wie der exakte Wortlaut eines Dokuments, gleich seines positiven Intelligenzmodifikators einprägen. Der Spieler kann der Spielleitung dazu im Nachhinein Fragen stellen, als wäre der Charakter in dieser Szene. Der Spieler muss explizit ansagen, dass der SC sich etwas merkt. Bei einem Modifikator 0 oder weniger zählt nur, was der Spieler selbst erinnert.

Kommando: Ein Spielcharakter mit einem positiven Charismamodifikator kann seine Aktion in einer Kampfrunde einsetzen, um eine Anweisung zu geben. Folgt ein anderer SC oder NSC diesem Kommando vor dem Anbruch des nächsten Zuges des befehlenden Charakters, erhält die Figur einen Bonus. Die Höhe des Bonus entspricht dem Charismamodifikator des befehlenden Charakters und gilt für die befohlene Handlung.

© 2026 Gazer Press. Dieses Dokument darf für den privaten Gebrauch ausgedruckt und kopiert werden.