Eiserne Zeit

CHARAKTERNAME: Georg Metzker

SPIELERNAME:

KLASSE: Feldscher

ERFAHRUNGSPUNKTE: 0

STUFE: 1

TREFFERWÜRFEL: 1w8

TP: 8 / 8 (maximal / aktuell)

KW: 14 / 14 (maximal / aktuell)

PW: 12 / 12 (maximal / aktuell)

ATTRIBUTE

	Modifikator	Klassenbonus	Gesamt	
Stärke 13	+1	+4	+5	Muskelkraft, Nahkampf, Tragkraft
Geschick 7	-1		-1	Reaktion, Fernkampf, Rüstklasse
Konstitution 14	+1		+1	Zähigkeit, Tod, Gift, Krankheit
Intelligenz 12	+0		+0	Auffassungsgabe, Erinnerungsvermögen
Willenskraft 12	+0	+4	+4	Durchsetzungskraft, Widerstand Magie
Charisma 8	-1		-1	Persönlichkeit, Kommando, Loyalität

NAHKAMPF (w20 + Stärkemod.): +1

FERNKAMPF (w20 + Geschickmod.): -1

INITIATIVE (w12 + Int.mod.): +0

RÜSTKLASSE: 9

KRIT. TREFFER: 20

FELD.INTUITION: 2

WAFFEN

Bezeichnung	Schaden	Reichweite	Inventarplätze
Franciska	1w6	Greifbar	1
Garotte	1w6	Greifbar	0
Dolch, Messer, Stilett	1w4	Greifbar	0

RÜSTUNG

Bezeichnung	Rüstklasse	Inventarplätze

FERTIGKEITEN

ALCHEMIE	
FEINMECHANIK	
HEILKUNDE	4
HEIMLICHKEIT	
INGENIEURSKUNST	
KRIEGSHANDWERK	
MEUCHELN	2
OKKULTISMUS	
SPIONAGEKUNST	
THEOLOGIE	
ÜBERLEBENSKUNST	2

KLASSENFÄHIGKEITEN

Feldscherintuition: Der Feldscher kann 1 Punkt Feldscherintuition ausgeben, um eine der folgenden Fähigkeiten einzusetzen. Nach Abschluss einer langen Rast erhält er alle Punkte zurück.

† **Autopsie:** Eine Autopsie dauert eine Wacht (4 Stunden) und liefert dem Feldscher mit einer erfolgreichen Heilkundeprobe Informationen zu Todesursache, Todeszeitpunkt (auf die Stunde genau) und, soweit das Auge des Toten intakt ist, ein genaues Bild des letzten Dings, das der Verstorbene sah. Scheitert die Probe, kann keine weitere Autopsie an der Leiche vorgenommen werden.

† **Abgehärtet:** Der Feldscher addiert seine maximale Feldscherintuition auf einen Rettungswurf gegen Gifte oder Krankheiten.

† **Gezielte Verstümmelung:** Der Feldscher addiert seine maximale Feldscherintuition auf den Angriffswurf mit einer Klingenwaffe. Gelingt dieser, verliert ein menschliches Ziel 2 Punkte RK (kumulativ). Bei einer natürlichen 20 verliert das Ziel zusätzlich zum doppelten Schaden 4 Punkte RK. Bei RK 0 ist das Ziel bewegungsunfähig.

RASTMODIFIKATOR: +0

ARGWOHN: 0

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

AUSRÜSTUNG

Bezeichnung	Verbrauchswürfe	Inventarplätze
Arztkoffer	d12	1 / 9
Wolldecke		1 / 9
Rucksack		0 / 9
Handbohrer		0 / 9
Hammer		1 / 9
Nägel	d8	0 / 9
Glasflasche (leer)		0 / 9
Ration	d6	1 / 9
Zahme Amsel (singt wunderschön, frisst Fleisch brandig…		/
		/
		/

VERMÖGEN

Gulden	Silberkreuzer	Kupferheller
0	58	0

WUNDEN

Wunde	Auswirkung

ZAUBER / RITUALE

NOTIZEN

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

Du warst Metzger, so wie dein Vater vor dir. Deinen Beruf hast du geliebt, doch ~~als der Krieg kam, hattest du immer weniger zu tun, bis du dich schlussendlich~~ nach einer anderen Beschäftigung umsehen musstest. Da kam das Feldscherhandwerk nur gelegen. Zu Beginn warst du noch aufgeregt, aber nach ein paar Patienten war dir klar: So anders zu einer Sau sind wir gar nicht. Manch einer würde sogar behaupten das Brennen und Amputieren mache dir zu viel ~~Spaß... bis man dich bat, dem Lazarett fern zu bleiben. Wohin geht es nun mit~~ dir?

Spricht Deutsch und einfaches Latein.

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.