# Eiserne Zeit

**CHARAKTERNAME:** Barbara Fronapfel

**SPIELERNAME:**

**KLASSE:** Magister Arcanorum

**ERFAHRUNGSPUNKTE:** 0

**STUFE:** 1

**TREFFERWÜRFEL:** 1w4

## ATTRIBUTE

| | Modifikator | Klassenbonus | Gesamt | |
|---|---|---|---|---|
| **Stärke** | 7 | -1 | -1 | Muskelkraft, Nahkampf, Tragkraft |
| **Geschick** | 11 | +0 | +0 | Reaktion, Fernkampf, Rüstklasse |
| **Konstitution** | 10 | +0 | +0 | Zähigkeit, Tod, Gift, Krankheit |
| **Intelligenz** | 10 | +0 | +6 | +6 | Auffassungsgabe, Erinnerungsvermögen |
| **Willenskraft** | 12 | +0 | | +0 | Durchsetzungskraft, Widerstand Magie |
| **Charisma** | 14 | +1 | +6 | +7 | Persönlichkeit, Kommando, Loyalität |

**TP:** 4 maximal / 4 aktuell

**KW:** 10 maximal / 10 aktuell

**PW:** 12 maximal / 12 aktuell

**NAHKAMPF** (w20 + Stärkemod.): -1

**FERNKAMPF** (w20 + Geschickmod.): +0

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

**RÜSTKLASSE:** 10

**KRIT. TREFFER:** 20

**ZAUBERBONUS:** 2

## WAFFEN

| Bezeichnung | Schaden | Reichweite | Inventarplätze |
|---|---|---|---|
| Muskete | 1w12 | Fern | 3 |
| Dolch, Messer, Stilett | 1w4 | Greifbar | 0 |

## RÜSTUNG

| Bezeichnung | Rüstklasse | Inventarplätze |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

## FERTIGKEITEN

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

## KLASSENFÄHIGKEITEN

Unter folgenden Bedingungen muss der Magister eine Zauberprobe ablegen: **Zauber erneut wirken**, **nicht eingeprägten Zauber wirken**, **Verletzung vor dem Sprechen des Zaubers**, **Zaubern ohne spitzen Fingernagel oder Ritualdolch** (siehe Regelwerk S.112).
Der Magister kann seine Zauberproben durch bestimmte Opfer und Rituale erleichtern:

† **Selbstgeißelung:** Geißelt sich der Magister während einer Rast, legt er die nächste Zauberprobe mit Vorteil ab. Bis zum Abschluss der nächsten langen Rast kann er jedoch keine Rüstung tragen. Der Magister kann sich innerhalb eines Rastintervalls nur einmal geißeln. Ungenutzte Vorteile verfallen mit Abschluss der nächsten langen Rast.

† **Blutopfer:** Verstümmelt sich der Magister selbst, indem er sich einen Finger abschneidet, gelingt eine Zauberprobe seiner Wahl automatisch. Erlaubt der Zauber einen Rettungswurf, muss dieser von allen betroffenen Zielen mit Nachteil gewürfelt werden. Ein abgetrennter Finger wird wie die entsprechende Wunde (siehe Regelwerk S.92) gehandhabt.

† **Ort der Macht:** Wird ein Zauber gewirkt, während der Magister mit einem Objekt der Macht in Kontakt steht, das seiner magischen Tradition entspricht oder ihr geweiht ist, werden alle Zauberproben mit Vorteil abgelegt. Das gängigste Beispiel hierfür ist ein Altar.

**RASTMODIFIKATOR:** +0

**ARGWOHN:** 0

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

## AUSRÜSTUNG

| Bezeichnung | Verbrauchswürfe | Inventarplätze |
|---|---|---|
| Umhängetasche | 0 | / 7 |
| Heiliges Symbol, Holz | 0 | / 7 |
| Kreide | 0 | / 7 |
| Weihrauch | 0 | / 7 |
| Zauberbuch | | / |
| Flasche Zam-Zam-Wasser (zählt als geweihtes Wasser) | | / |
| | | / |
| | | / |
| | | / |
| | | / |
| | | / |

## VERMÖGEN

| Gulden | Silberkreuzer | Kupferheller |
|---|---|---|
| 0 | 1 | 0 |

## NOTIZEN

Sprachen: Muttersprache (inkl. Lesen/Schreiben) · Okkultismus: Latein oder eine obskure Sprache

Als eure Druckerei in Flammen stand verspürtest du nichts als Erleichterung. ~~Sie mag euer Lebenswerk gewesen sein, doch so wie ihre Asche nun vom Wind~~ in alle Himmelsrichtungen davon getragen wurde, so warst du frei. Lange bevor der Krieg kam, hattest du zu Baphomet gefunden. Jetzt war die Zeit gekommen seinen Spuren zu folgen und mehr über ihn herauszufinden.

Spricht Deutsch und Latein.

## WUNDEN

| Wunde | Auswirkung |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

## ZAUBER / RITUALE

Sprechendes Buch

Zielsichere Kugel

Rauchgestalt

**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.