EISERNE ZEIT

CHARAKTERNAME: Johann Meybaum

SPIELERNAME:

KLASSE: Spezialist

ERFAHRUNGSPUNKTE: 0

STUFE: 1

TREFFERWÜRFEL: 1w6

ATTRIBUTE

	Modifikator	Klassenbonus	Gesamt	
Stärke	13	+1	+1	Muskelkraft, Nahkampf, Tragkraft
Geschick	14	+1	+5	Reaktion, Fernkampf, Rüstklasse
Konstitution	9	+0	+0	Zähigkeit, Tod, Gift, Krankheit
Intelligenz	14	+1	+1	Auffassungsgabe, Erinnerungsvermögen
Willenskraft	7	-1	-1	Durchsetzungskraft, Widerstand Magie
Charisma	13	+1	+5	Persönlichkeit, Kommando, Loyalität

TP	KW	PW
4 / 4 (maximal / aktuell)	9 / 9 (maximal / aktuell)	7 / 7 (maximal / aktuell)

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

Rüstklasse	Krit. Treffer	Instinkt
11	20	2

WAFFEN

Bezeichnung	Schaden	Reichweite	Inventarplätze
~~Reiterpistole~~	~~1w8~~	~~Weit~~	~~1~~
~~Dolch, Messer, Stilett~~	~~1w6~~	~~Greifbar~~	~~0~~

RÜSTUNG

Bezeichnung	Rüstklasse	Inventarplätze

FERTIGKEITEN

ALCHEMIE	
FEINMECHANIK	3
HEILKUNDE	
HEIMLICHKEIT	4
INGENIEURSKUNST	
KRIEGSHANDWERK	
MEUCHELN	
OKKULTISMUS	
SPIONAGEKUNST	3
THEOLOGIE	
ÜBERLEBENSKUNST	

KLASSENFÄHIGKEITEN

Schattenklinge: Der Spezialist addiert seinen Maximalwert in Instinkt auf Angriffswürfe gegen überraschte Ziele (gilt für Überraschungsangriffe und Meuchelattacken). Greift er mit Dolch, Messer oder Stilett an, würfelt er den Schaden mit 1w6 anstelle von 1w4.

Instinkt: Der Spezialist kann jederzeit einen Punkt Instinkt auf die folgenden Arten ausgeben, wobei immer der zweite Wurf gilt:

† Der Spezialist kann eine gescheiterte Fertigkeitsprobe in einer Fertigkeit, in der der Spezialist mindestens einen Punkt hat, erneut würfeln.
† Der Spezialist kann einen Angriffswurf gegen ein überraschtes oder hinterhältig angegriffenes Ziel erneut würfeln.
† Der Spezialist kann eine Attributsprobe wiederholen.

Instinkt regeneriert 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
Werkzeugtasche	d10	1 / 9
Brecheisen		1 / 9
Murmeln (Beutel)	d4	0 / 9
Seil (15 m)		1 / 9
Rucksack		0 / 9
Scherben eines zerschossenen Spiegels		/
		/
		/
		/
		/

VERMÖGEN

Gulden	Silberkreuzer	Kupferheller
0	39	0

WUNDEN

Wunde	Auswirkung

ZAUBER / RITUALE

NOTIZEN

Sprachen: Muttersprache (inkl. Lesen/Schreiben) · 1 weitere nach Wahl

Du warst wirklich beliebt im Tross. Das Leben war kein einfaches, aber die Leute um dich herum wussten: Der Meybaum, der kann einem alles besorgen - für den richtigen Preis. Du hast selbst die Dinge besorgt, von denen sich ihre Besitzer eigentlich gar nicht trennen wollten. Bis du erwischt wurdest. Der Schnelligkeit deiner Beine hast du es zu verdanken, dass du da wieder raus kamst. Doch wo geht die Reise nun hin?

Spricht Deutsch und Schwedisch.

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.