Eiserne Zeit

CHARAKTERNAME: Grannus

SPIELERNAME:

KLASSE: Magister Arcanorum

ERFAHRUNGSPUNKTE: 0

STUFE: 1

TREFFERWÜRFEL: 1w4

ATTRIBUTE

	Modifikator	Klassenbonus	Gesamt	
Stärke 15	+1	+ ◯	= +1	Muskelkraft, Nahkampf, Tragkraft
Geschick 10	+0	+ ◯	= +0	Reaktion, Fernkampf, Rüstklasse
Konstitution 12	+0	+ ◯	= +0	Zähigkeit, Tod, Gift, Krankheit
Intelligenz 17	+2	+ +6	= +8	Auffassungsgabe, Erinnerungsvermögen
Willenskraft 13	+1	+ ◯	= +1	Durchsetzungskraft, Widerstand Magie
Charisma 13	+1	+ +4	= +5	Persönlichkeit, Kommando, Loyalität

TP	KW	PW
2 / 2 (maximal / aktuell)	12 / 12 (maximal / aktuell)	13 / 13 (maximal / aktuell)

Nahkampf	Fernkampf	Initiative
w20 + Stärkemod.	w20 + Geschickmod.	w12 + Int.mod.
+1	+0	+2

Rüstklasse	Krit. Treffer	Zauberbonus
10	20	2

WAFFEN

Bezeichnung	Schaden	Reichweite	Inventarplätze

RÜSTUNG

Bezeichnung	Rüstklasse	Inventarplätze

FERTIGKEITEN

ALCHEMIE	
FEINMECHANIK	
HEILKUNDE	
HEIMLICHKEIT	
INGENIEURSKUNST	
KRIEGSHANDWERK	
MEUCHELN	
OKKULTISMUS	3
SPIONAGEKUNST	
THEOLOGIE	2
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
Büßerhemd		0 / 9
Fackeln (Bündel)	d8	1 / 9
Feuerstein & Zunder	d8	0 / 9
Heiliges Symbol, Holz		0 / 9
Kerze	d6	0 / 9
Rucksack		0 / 9
Umhängetasche		0 / 9
Weihrauch		0 / 9
2× Wolldecke		2 / 9
Zauberbuch		/
Eisendornen-Geißel (1w4 Schaden)		/

VERMÖGEN

Gulden	Silberkreuzer	Kupferheller
1	18	0

WUNDEN

Wunde	Auswirkung

ZAUBER / RITUALE

Magie Bannen

Magie Entdecken

Behexen

NOTIZEN

Sprachen: Muttersprache (inkl. Lesen/Schreiben) · 2 weitere nach Wahl · Okkultismus: Latein oder eine obskure Sprache · Theologie: Latein

Bürgerlich als Antonius Santoro im Königreich Neapel geboren. Beide Eltern ~~kamen früh im Leben um, weswegen der Junge in einem Kloster erzogen~~ wurde. Dort geriet er schnell in die Maschinerie aus Gehorsamkeit, Zwängen und religiösem Eifer. Der Ruf Gottes führte ihn schließlich nach Speyer, wo er heilige Texte studieren und Reliquien begutachten sollte. Der Zorn lodert heiß in seiner Brust, er riecht Ketzerei gegen den Wind und fasst nur selten Vertrauen in ~~andere Menschen. Im Kloster legte er seinen bürgerlichen Namen ab und wurde~~ von seinen Brüdern seither Grannus genannt.

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.