Eiserne Zeit

CHARAKTERNAME: Johannes van der Roggen

SPIELERNAME:

KLASSE: Soldat

ERFAHRUNGSPUNKTE: 0

STUFE: 1

TREFFERWÜRFEL: 1w8

ATTRIBUTE

	Modifikator	Klassenbonus	Gesamt	
Stärke	5	-2		-2	Muskelkraft, Nahkampf, Tragkraft
Geschick	12	+0	+3	+3	Reaktion, Fernkampf, Rüstklasse
Konstitution	10	+0	+3	+3	Zähigkeit, Tod, Gift, Krankheit
Intelligenz	14	+1		+1	Auffassungsgabe, Erinnerungsvermögen
Willenskraft	15	+1		+1	Durchsetzungskraft, Widerstand Magie
Charisma	13	+1		+1	Persönlichkeit, Kommando, Loyalität

TP: 8 maximal / 8 aktuell

KW: 10 maximal / 10 aktuell

PW: 15 maximal / 15 aktuell

NAHKAMPF (w20 + Stärkemod.): -1

FERNKAMPF (w20 + Geschickmod.): +1

INITIATIVE (w12 + Int.mod.): +1

RÜSTKLASSE: 12

KRIT. TREFFER: 20

KAMPFTALENT: 2

WAFFEN

Bezeichnung	Schaden	Reichweite	Inventarplätze
Dolch, Messer, Stilett	1w4	Greifbar	0
Schleuder	1w4	Fern	0

RÜSTUNG

Bezeichnung	Rüstklasse	Inventarplätze
Lederwams (angelegt)	12	0
Straßenkleidung	10	0

FERTIGKEITEN

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

KLASSENFÄHIGKEITEN

Kampftalent: Der Soldat kann jederzeit einen Punkt Kampftalent ausgeben, um einen der folgenden Tricks im Kampf einzusetzen. Nach Abschluss einer langen Rast erhält er alle Punkte seines Kampftalents zurück.

† **Doppelattacke:** Der Soldat nutzt eine Verwendung seines Kampftalents, um im Nahkampf zweimal anzugreifen. Die Angriffe können sich gegen ein einziges Ziel oder zwei unterschiedliche Ziele richten. Für jede Attacke muss ein Angriffswurf gelingen und die Ziele müssen in Reichweite der verwendeten Waffe sein.

† **Tödliche Präzision:** Der Soldat kann einen Schadenswurf gegen ein Ziel erneut würfeln. Es gilt immer der zweite Wurf.

† **Letzte Kraft:** Sinkt der Körperwert des Soldaten unter 1, kann er 1 Punkt Kampftalent nutzen, um eine Anzahl von Kampfrunden in Höhe seines Maximalwerts weiter zu handeln. Wird der Soldat während dieser Zeit erneut verletzt, endet Letzte Kraft sofort und kann nicht erneut verwendet werden. Endet Letzte Kraft, liegt der Soldat im Sterben und kann nur durch eine Operation gerettet werden (siehe S.91).

RASTMODIFIKATOR: +0

ARGWOHN: 0

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

AUSRÜSTUNG

Bezeichnung	Verbrauchswürfe	Inventarplätze
Fackeln (Bündel)	d8	1 / 6
Kreide		0 / 6
Ration	d6	1 / 6
Sack		0 / 6
Schweineblase		0 / 6
Umhängetasche		0 / 6
Wolldecke		1 / 6
Ausbildung im Faustkampf		/
Leinenbandagen		/
		/
		/

VERMÖGEN

Gulden	Silberkreuzer	Kupferheller
0	2	2

NOTIZEN

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

Johannes verdient seinen Unterhalt als Söldner im Dienste der ligistischen Truppen während des Dreißigjährigen Krieges. Ursprünglich aus der Republik ~~der Sieben Vereinigten Provinzen stammend, floh er aus seinem Dorf nach~~ einem verheerenden Unglück. Dabei wurden alle Bewohner von grausamen Kreaturen aus dem Wald getötet, nachdem die Weiße Frau, die einzige, die vor diesen Mächten warnte, dem Feuertod übergeben wurde. Er floh in den Schoß des Krieges und der Kirche, um seine vermeintliche Schwäche in den Dienste ~~Gottes zu stellen, um nicht der Versuchung zu erliegen.~~

WUNDEN

Wunde	Auswirkung

ZAUBER / RITUALE

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.