Eiserne Zeit

CHARAKTERNAME: Siegfried, Soldat aus Mitterna…

SPIELERNAME:

KLASSE Soldat

ERFAHRUNGSPUNKTE 0

STUFE 1

TREFFERWÜRFEL 1w8

ATTRIBUTE

	Modifikator	Klassenbonus	Gesamt	
Stärke	17	+2	+6	+8	Muskelkraft, Nahkampf, Tragkraft
Geschick	9	+0		+0	Reaktion, Fernkampf, Rüstklasse
Konstitution	10	+0	+3	+3	Zähigkeit, Tod, Gift, Krankheit
Intelligenz	15	+1		+1	Auffassungsgabe, Erinnerungsvermögen
Willenskraft	11	+0		+0	Durchsetzungskraft, Widerstand Magie
Charisma	11	+0		+0	Persönlichkeit, Kommando, Loyalität

TP 8 maximal / 8 aktuell

KW 10 maximal / 10 aktuell

PW 11 maximal / 11 aktuell

NAHKAMPF w20 + Stärkemod. +3

FERNKAMPF w20 + Geschickmod. +1

INITIATIVE w12 + Int.mod. +1

RÜSTKLASSE 12

KRIT. TREFFER 20

KAMPFTALENT 2

WAFFEN

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

RÜSTUNG

Bezeichnung	Rüstklasse	Inventarplätze
Lederwams (angelegt)	12	0

FERTIGKEITEN

ALCHEMIE	
FEINMECHANIK	
HEILKUNDE	1
HEIMLICHKEIT	3
INGENIEURSKUNST	
KRIEGSHANDWERK	
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
Murmeln (Beutel)	d4	0 / 10
Nägel	d8	0 / 10
3× Sack		0 / 10
Schweineblase		0 / 10
Fackeln (Bündel)	d8	1 / 10
Glasflasche (leer)		0 / 10
Heiliges Symbol, Holz		0 / 10
Kreide		0 / 10
Umhängetasche		0 / 10
2× Wolldecke		2 / 10
Mistgabel (1w6 Schaden)		/

VERMÖGEN

Gulden	Silberkreuzer	Kupferheller
0	2	2

WUNDEN

Wunde	Auswirkung

ZAUBER / RITUALE

NOTIZEN

Sprachen: Muttersprache (inkl. Lesen/Schreiben) · 1 weitere nach Wahl · Heilkunde: Latein oder Arabisch

Auf der Suche nach einer Reliquie, die sein Dorf in Schweden vor Hunger ~~schützen soll. Das Dorf ist sehr isoliert und möchte in den Wäldern unbemerkt~~ leben. Letzten Winter gab es kaum Vorräte, sodass sie aus Verzweiflung Kannibalismus betreiben mussten. Siegfried folgte den Gerüchten ins kriegszerrüttete Baden-Württemberg, wo er sich schließlich vom Heer trennte um der Spur weiter zu folgen.

Spricht Schwedisch, Latein und gebrochen Deutsch.

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.