

Dieb

Name

Beruf

Gesinnung

Initiative

Stufe

Erfahrung

Bewegung

Glückswürfel

Krit.

Patzer

Rüstung

Leben

Stärke

Geschick

Ausdauer

Persönlichkeit

Intelligenz

Glück

Malus

Nahkampf

Fernkampf

Aktionswürfel

Angriff

Schaden

Reflex

Zähigkeit

Willen

Sprachen

Schicksal

Waffen

Angriff Schaden Hinterh. Reichweite Munition

Besitz

Gold

Silber

Kupfer

Spezialfähigkeiten

Glückswürfel pro verbranntem Glück, +Stufe Glücksregeneration pro Nacht, Hinterhalt = hinter & Gegner nicht gewahr, automatischer Volltreffer bei Hinterhalt, verstecken=Aktion, verstecken&schleichen=Runde, Rotwelsch

Hinterhältiger Angriff	Lautlos schleichen*	Im Schatten verstecken*
Taschendiebstahl*	Fassadenklettern*	Schlösser knacken*
Fallen entdecken†	Fallen entschärfen*	Urkunden fälschen*
Verkleiden‡	Sprachen lesen†	Gift mischen
Schriftrolle wirken†	* +GES+Fertigk.	† +INT
		‡ +PER

Dieb Stufe	Angriff	Volltrefferwürfel/Tabelle	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Glückswürfel
1	+0	w10/II	w20	+1	+1	+0	w3
2	+1	w12/II	w20	+1	+1	+0	w4
3	+2	w14/II	w20	+2	+1	+1	w5
4	+2	w16/II	w20	+2	+2	+1	w6
5	+3	w20/II	w20	+3	+2	+1	w7
6	+4	w24/II	w20+w14	+4	+2	+2	w8
7	+5	w30/II	w20+w16	+4	+3	+2	w10
8	+5	w30+2/II	2w20	+5	+3	+2	w12
9	+6	w30+4/II	2w20	+5	+3	+3	w14
10	+7	w30+6/II	2w20	+6	+4	+3	w16

Nahkampf: Langschwert w8, Kurzschwert w6, Stab w4,
Totschläger w3/2w6, Garrote -/3w4, Dolch w4/w10 3/6/9

Fernkampf: **2H:** Armbrust w6 24/48/72, Kurzbogen w6 15/30/45
1H: Wurfspeer w6 9/18/27, Schleuder w4 12/24/48,
Wurfpfeil w4 6/12/18, Blasrohr w3/w5 6/12/18

Patzer w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Volltreffer Tabelle II für Diebe und Elben

- 0- Daneben! Dein Zögern kostet dich den perfekten Treffer.
- 1 Treffer verfehlt kritische Organe. Immerhin +2w3 Schaden.
- 2 Kopftreffer, Ohr abgeschlagen. Das gibt +w6 Schaden und eine hässliche Narbe.
- 3 Klarer Treffer am Rücken, +2w6 Schaden.
- 4 Schlag auf die Brust, der Gegner stolpert. Greife gleich nochmal an.
- 5 Treffer auf die Nieren, +3w3 Schaden und der Gegner ist für 1 Runde betäubt.
- 6 Der Gegner ist durch deinen wilden Angriff verwirrt, seine Geschwindigkeit und Aktionen sind halbiert.
- 7 Schlag auf die Brust trifft wichtiges Organ, +3w4 Schaden.
- 8 Schlag streift die Stirn des Gegners, vom herunterlaufenden Blut ist er für w4 Runden blind.
- 9 Der Gegner stolpert durch der Wucht deines Angriffs und liegt auf dem Boden. Greife gleich nochmal an.
- 10 Meisterlicher Treffer! +2w6 Schaden.
- 11 Treffer an der Kehle. Der Gegner ist stumm wie ein Karpfen.
- 12 Harter Schlag! Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird ohnmächtig.
- 13 Der Gegner ist durch deine Schläge desorientiert: -4 auf alle Angriffe für w4 Runden.
- 14 Kopftreffer, Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird vor Schmerzen ohnmächtig.
- 15 Du schmetterst den Gegner zu Boden, +2w6 Schaden und der Gegner liegt da.
- 16 Du schlägst ein Auge aus dem Kopf. Es baumelt herum und er ist für w3 Runden handlungsunfähig.
- 17 Dein Schlag durchbohrt die Lunge. +2w6 Schaden und der Gegner hat in der nächsten Runde nur 1 Aktion.
- 18 Volltreffer am Hinterkopf. +w8 Schaden und Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er ist bewusstlos.
- 19 Schlagader getroffen! +w10 Schaden und Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird vom Blutverlust und Schock bewusstlos.
- 20 Kehle durchtrennt! +2w6 Schaden und Zähigkeit 13 + deine Stufe oder er stirbt in w4 Runden.
- 21 Wirbelsäule getroffen! +3w6 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist gelähmt.
- 22 Brustkorb geöffnet, Organe liegen frei! +2w6 Schaden und Zähigkeit 13 + deine Stufe oder er stirbt in w4 Runden.
- 23 Durch die Ohröffnung direkt ins Gehirn! +2w6 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er stirbt sofort.
- 24+ Herz durchbohrt! +3w6 Schaden und Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er stirbt sofort.

Ordnung (Pate)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hinterhältiger Angriff	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Lautlos schleichen +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Im Schatten verstecken +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Taschendiebstahl +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fassadenklettern +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Schlösser knacken +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entdecken +INT	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Fallen entschärfen +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Urkunden fälschen +GES+Fertigkeit			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Verkleiden +PER		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Sprachen lesen +INT			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Gift mischen		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Schriftrolle wirken +INT	w10	w10	w12	w12	w14	w14	w16	w16	w20	w20

Neutral (Betrüger)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hinterhältiger Angriff		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Lautlos schleichen +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Im Schatten verstecken +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Taschendiebstahl +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Fassadenklettern +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Schlösser knacken +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entdecken +INT	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entschärfen +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Urkunden fälschen +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Verkleiden +PER			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Sprachen lesen +INT		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Gift mischen			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Schriftrolle wirken +INT	w12	w12	w14	w14	w16	w16	w20	w20	w20	w20

Chaos (Attentäter)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hinterhältiger Angriff	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Lautlos schleichen +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Im Schatten verstecken +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Taschendiebstahl +GES+Fertigkeit		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Fassadenklettern +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Schlösser knacken +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entdecken +INT	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Fallen entschärfen +GES+Fertigkeit		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Urkunden fälschen +GES+Fertigkeit			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Verkleiden +PER	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Sprachen lesen +INT			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Gift mischen	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Schriftrolle wirken +INT	w10	w10	w12	w12	w14	w14	w16	w16	w20	w20

