



Chlodwig der Tückische

Wahrsager		Stufe	2	Erfahrung	69
Ordnung (Lehrling)		Initiative	w20+1	Bewegung	9 m
				Glückswürfel	w4
		Fertigkeiten	+0	Volltreffer	w12+1/II
Rüstungsklasse	12	Waffenrock		Datzer	w8-1
Lebenspunkte	__/13	(w6)		Angriff Hinterh.	Schaden
Stärke	10		Nahkampf	+1 +4 +1	
Geschick	15 +1	Reflex	+2	Fernkampf	+2 +5
Ausdauer	12	Zähigkeit	+1		
Persönlichkeit	8 -1	Willen	-1		
Intelligenz	10	Sprachen:	Gemeinsprache, Rotwelsch		
Glück	14 +1	Schicksal:	Pfad des Bären, Nahkampfschaden +1		

Nahkampf	Angriff	Schaden	Hinterh.			
Langschwert	w20+1/+4	w8+1	w8+1			
Dolch (3)	w20+1/+4	w4+1	w10+1	3/6/9, w20+2/+5, w4 w10	000	
Garrote	w20+1/+4	1+1	3w4+1			
Totschläger	w20+1/+4	w3+1	2w6+1			
unbewaffnet	w20+1/+4	w3+1	w3+1			
Fernkampf	Angriff	Schaden	Hinterh.	Reichweite (-/-2 Angriff/-w Angriff)		
Blasrohr	w20+2/+5	w3	w5	6/12/18	30+3 Pfeile	000
				00000	00000	00000
Armbrust	w20+2/+5	w6	w6	24/48/72	20+3 Bolzen	000
					00000	00000

Ausrüstung

Diebeswerkzeug, Brecheisen, 3m Pfahl, 2 Fackeln, Feuerstein & Stahl, 5 Fläschchen Öl, 1 Fläschchen Weihwasser, Kletterhaken & 15m Seil, Nimgaubels Tonscherbe, Kreide, silbrig schimmernder Stein, Tarotkarten, Edelsteine (10 Gold)

1843 Gold 0 Silber 90 Kupfer

Spezialfähigkeiten

Glückswürfel pro verbranntem Glück, +Stufe Glücksregeneration pro Nacht,
Hinterhalt = hinter oder Gegner nicht gewahr, automatischer Volltreffer bei Hinterhalt

Hinterhältiger Angriff	+3+1	Lautlos schleichen*	+3+1	Im Schatten verstecken*	+5+1
Taschendiebstahl*	+3+1	Fassadenklettern*	+5+1	Schlösser knacken*	+3+1
Fallen entdecken†	+5+0	Fallen entschärfen*	+5+1	Urkunden fälschen*	+0+1
Verkleiden‡	+1-1	Sprachen lesen†	+0+0	Gift mischen	+1
Schriftrolle wirken†	w10+0	* +GES+Fertigk.	† +INT	‡ +PER	

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

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 1/3w4, 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

Abenteuer: Lankhmar