



Name	_____	Stufe	_____
Beruf	_____	Erfahrung	_____
Gesinnung	_____	Bewegung	_____
	Initiative	Glückswürfel	_____
	Malus	Krit.	_____
Rüstung	_____	Patzer	_____
Leben	/	Angriff Schaden Hinterhalt	
Stärke	— —	Nahkampf	_____
Geschick	— —	Fernkampf	_____
Ausdauer	— —		
Persönlichkeit	— —		
Intelligenz	— —		
Glück	— —		
	Reflex		
	Zähigkeit		
	Willen		
	Sprachen		
	Schicksal		

Nahkampfwaffen Angriff Schaden Hinterhalt

_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Fernkampfwaffen Angriff Schaden Hinterhalt

Reichweite -/-2/-w

_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Ausrüstung _____ Gold _____ Silber _____ Kupfer

Diebesfertigkeiten

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

Dieb Stufe	Angriff	Volltreffer-würfel/Tabelle	Aktions-würfel	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

Merkmale Dieb

w6 Leben/Stufe; Glückswürfel pro verbranntem Glück; +Stufe Glücksregeneration pro Nacht; Rotwelsch; verstecken = 1 Aktion; verstecken & schleichen = 1 Runde;

Hinterhalt = hinter Gegner & Gegner nicht gewahr; automatischer Volltreffer bei Hinterhalt; braucht Diebeswerkzeug; Bewegung 9 m;

Ordnung: organisierter Krimineller; Neutral: Betrüger & Spione; Chaos: Einzelgänger

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

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