



Selim Baruch
Karawanenwache
Neutral

Bewegung 9 m
Malus -2

Rüstung 14 Beschlagene Lederrüstung (RK3)
Leben 6 (w4+w6)

Stärke 12

Geschick 13 +1

Ausdauer 14 +1

Persönlichkeit 8 -1

Intelligenz 9

Glück 14 +1

Stufe 1
Erfahrung 10
Initiative w20+1
Glückswürfel w3
Krit. w10/11



Patzer w8
Angriff Schaden Hinterhalt

Nahkampf

Fernkampf +1 +1

Reflex +2

Zähigkeit +2

Willen -1

Sprachen Gemeinsprache, Rotwelsch

Schicksal Kleeblatt: Geheimtüren finden +1

Nahkampfwaffen Angriff Schaden Hinterhalt

Langschwert w20 w8 w20 w8

Dolch w20 w4 w20 w10

Garrotte w20 1 w20 3w4

Totschläger w20 w3 w20 2w6

unbewaffnet w20 w3 w20 w3

Fernkampfwaffen Angriff Schaden Hinterhalt

Kurzbogen w20+2 w6 w20+2 w6

Blasrohr w20+2 w3 w20+2 w5

Reichweite -/-2/-w

15/30/45 20 Pfeile

6/12/18 20 Pfeile

/ /

Ausrüstung

3 Gold

- Silber

26 Kupfer

Diebeswerkzeug, Fackel, Ration, Wasserschlauch, 15m Seil & Wurfhaken, 3m Stange,
1 Elle Leinen, Brechstange

Diebesfertigkeiten (Neutral, Betrüger)

Hinterhältiger Angriff	+0	Lautlos schleichen*	+3+1	Im Schatten verstecken*	+1
Taschendiebstahl*	+3+1	Fassadenklettern*	+3+1	Schlösser knacken*	+1+1
Fallen entdecken†	+1+0	Fallen entschärfen*	+1+1	Urkunden fälschen*	+3+1
Verkleiden‡	+0-1	Sprachen lesen†	+0+0	Gift handhaben	+0
Schriftrolle wirken†	w12+0				

* +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; 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	

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