



Selim Baruch
Karawanenwache
Neutral

Stufe 3
Erfahrung 151/190
Initiative w20+1
Glückswürfel w5
Krit. w14/11

Bewegung 9 m
Malus -2
Rüstung 14 Beschlagene Lederrüstung (RK3)
Leben 9 (w4+3w6+3)

Patzer w8
Angriff Schaden Hinterhalt
Nahkampf +2 +4
Fernkampf +3 +5

Stärke 12
Geschick 13 +1
Ausdauer 14 +1
Persönlichkeit 8 -1
Intelligenz 9
Glück 9/15 +1

Reflex +3
Zähigkeit +2
Willen 0
Sprachen Gemeinsprache, Rotwelsch
Schicksal Kleeblatt: Geheimtüren finden +1

Vampirismus: Feuerfest, kein Spiegelbild

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	Hinterhalt
Weißdorn-Speer +3	w20+5	w8	w20+7 w8
Langschwert +2	w20+4	w8	w20+6 w8
Dolch	w20+2	w4	w20+4 w10
Garrotte	w20+2	1	w20+4 3w4
Totschläger	w20+2	w3	w20+4 2w6
unbewaffnet	w20+2	w3	w20+4 w3

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Hinterhalt	Reichweite -/-2/-w
Riesentöterbogen	w20+3+2*	w6+2*	w20+5+2*	w6+2* 15/30/45 20 Pfeile
Blasrohr	w20+3	w3	w20+5	w5 6/12/18 20 Pfeile

* gegen Riesen

Ausrüstung 221 Gold 47 Silber 26 Kupfer
Diebeswerkzeug, Wasserschlauch, 15m Seil & Wurfhaken, 2. Seil, 3m Stange, Brechstange, Dietrich mit Schlangenverzierung, Kerzenleuchter, Schlangenhaut, Ring der Beratung (mit Toten reden 1/Tag), 5 Fackeln, 4 Statuetten: 1x Affe, 1x Mensch, 2x Affenmenschen
Riesen-Zehe, Kakerlaken-Ring: bei Tod +w6 Leben und zufälliger Fluch, Kutte aus Schlangenhaut, 4 magische Tränke: Flasche 4er-Kleeblatt aus Kristall in goldener Flüssigkeit (Schicksal?), Flasche blaue Flüssigkeit mit zappelnden Schläuchen (öffnen ist gefährlich, Atem stockt), Torus-Flasche fluoreszierende Flüssigkeit, Sanduhr-förmige blubbernde Flüssigkeit

Diebesfertigkeiten (Neutral, Betrüger)

Hinterhältiger Angriff	+2	Lautlos schleichen*	+7+1	Im Schatten verstecken*	+5+1
Taschendiebstahl*	+7+1	Fassadenklettern*	+7+1	Schlösser knacken*	+5+1
Fallen entdecken†	+5+0	Fallen entschärfen*	+5+1	Urkunden fälschen*	+7+1
Verkleiden‡	+1-1	Sprachen lesen†	+2+0	Gift handhaben	+1
Schriftrolle wirken†	w14+0				

* +GES+Fertigkeit † +INT ‡ +PER

Dieb Stufe (XP)	Angriff	Volltreffer-würfel/Tabelle	Aktions-würfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Glückswürfel
1 (10)	+0	w10/II	w20	+1	+1	+0	w3
2 (50)	+1	w12/II	w20	+1	+1	+0	w4
3 (110)	+2	w14/II	w20	+2	+1	+1	w5
4 (190)	+2	w16/II	w20	+2	+2	+1	w6
5 (290)	+3	w20/II	w20	+3	+2	+1	w7
6 (410)	+4	w24/II	w20+w14	+4	+2	+2	w8
7 (550)	+5	w30/II	w20+w16	+4	+3	+2	w10
8 (710)	+5	w30+2/II	2w20	+5	+3	+2	w12
9 (890)	+6	w30+4/II	2w20	+5	+3	+3	w14
10 (1090)	+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