



Selim Baruch

Karawanenwache

Neutral

Bewegung 9 m

Malus -2

Rüstung 14 Beschlagene Lederrüstung (RK3)

Leben 7/9 (w4+3w6+3)

Stärke 12

Geschick 14 +1

Ausdauer 14 +1

Persönlichkeit 8 -1

Intelligenz 9

Glück 15/15+1

Stufe 3

Erfahrung 161 / 190

Initiative w20+1

Glückswürfel w5

Krit. w14/11

Reflex +3

Zähigkeit +2

Willen 0

Sprachen Gemeinsprache, Rotwelsch

Schicksal Kleeblatt: Geheimtüren finden +1

Vampirismus: Feuerfest, kein Spiegelbild



Patzer w8

Angriff Schaden Hinterhalt

+2 +4

Fernkampf +3 +5

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

Riesentöterbogen w20+3+2* w6+2* w20+5+2* w6+2* Reichweite -/-2/-w 15/30/45 20 Pfeile

Blasrohr w20+3 w3 w20+5 w5 6/12/18 20 Pfeile

* gegen Riesen

Ausrüstung

223 Gold 24 Silber 23 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, silberne Nadel & silberner Faden zum Wunden-zunähen: w4+4 Heilen, 6x anwendbar, Halblings-Pfeife, 1kg Maismehl

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