



Selim Baruch

Karawanenwache

Neutral

Bewegung 9 m

Malus -2

Stufe 3

Erfahrung 176 / 190

Initiative w20+1

Glückswürfel w5

Krit. w14/11

Rüstung 14 Beschlagene Lederrüstung (RK3)

Leben 3/9 (w4+3w6+4)

Pazzer w8

Angriff Schaden Hinterhalt

Stärke 12

Nahkampf

+2

+4

Geschick 14 +1

Reflex +3

Fernkampf

+3

+5

Ausdauer 14 +1

Zähigkeit +2

Persönlichkeit 9

Willen 0

Intelligenz 9

Sprachen Gemeinsprache, Rotwelsch

Glück 15/15+1

Schicksal Kleeblatt: Geheimtüren finden +1

Vampirismus: Feuerfest, kein Spiegelbild

Nahkampfwaffen

Weißdorn-Speer +3

Angriff Schaden Hinterhalt

Langschwert +2

w20+5 w8 w20+7 w8

Silber-Sichel

w20+4 w8 w20+6 w8

Dolch

w20+3 w5+1 w20+5 w5+1

Garrotte

w20+2 w4 w20+4 w10

Totschläger

w20+2 w3 w20+4 3w4

unbewaffnet

w20+2 w3 w20+4 w3

Fernkampfwaffen

Riesentöterbogen

Angriff Schaden Hinterhalt

Blasrohr

w20+3+2* w6+2* w20+5+2* w6+2* 15/30/45 20 Pfeile

* gegen Riesen

w20+3 w3 w20+5 w5

Reichweite -/-21-w

6/12/18 20 Pfeile

Ausrüstung

586 Gold 24 Silber 23 Kupfer

Diebeswerkzeug, Wasserschlauch, 2x15m Seil & Wurfhaken, 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 (Glück für 1 Tag?), Flasche blaue Flüssigkeit mit zappelnden Schläuchen (öffnen ist gefährlich, Atem stockt), Torus-Flasche fluoreszierende Flüssigkeit, Sanduhr-förmige blubbernde Flüssigkeit, 4 silberne Nadel & silberner Faden zum Wunden-zunähen: w4+4 Heilen, Halbling-Pfeife, 1kg Maismehl, 1 Heiltrank, Maultier, Alchemie-Set, Drachenherz, Drachen-Eckzahn

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	Garotte	-/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	
	Wurfpeil	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	
Gift mischen		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	
Schriftrolle wirken +INT		w12	w12	w14	w14	w16	w16	w20	w20	w20