



Selim Baruch

Karawanenwache

Neutral

Bewegung 9 m

Malus -2

Rüstung 14 Beschlagene Lederrüstung (RK3)

Leben 11/21 (w4+4w6+5)

Stärke 12

Geschick 14 +1

Ausdauer 13 +1

Persönlichkeit 9

Intelligenz 9

Glück 8/17 -1

Stufe 4

Erfahrung 212 / 290

Initiative w20+1

Glückswürfel w6

Krit. w16/11



Patzer w8

Angriff Schaden Hinterhalt

Nahkampf +2 +5

Fernkampf +3 +6

### Nahkampfwaffen

Weißdorn-Speer +3

Langschwert +2

Silber-Sichel

Dolch

Garrotte

Totschläger

unbewaffnet

### Fernkampfwaffen

Riesentöterbogen

Blasrohr

\* gegen Riesen

### Ausrüstung

1069 Gold 24 Silber 23 Kupfer

Diebeswerkzeug, Wasserschlauch, 2x15m Seil & Wurfhaken, 3m Stange, Brechstange, Kerzenleuchter, Schlangenhaut, Ring der Beratung (mit Toten reden 1/Tag), 6 Fackeln, 4 Statuetten: 1x Affe, 1x Mensch, 2x Affenmenschen, Riesen-Zehe, Kutte aus Schlangenhaut, 4 magische Tränke: Flasche blaue Flüssigkeit mit zappelnden Schläuchen (Kiemenatmung), Torus-Flasche fluoreszierende Flüssigkeit, Sanduhr-förmige blubbernde Flüssigkeit (gefährliches Gift, werfen!), 3 silberne Nadel & silberner Faden zum Wunden-zunähen: w4+4 Heilen, 1kg Maismehl, Maultier Manfred, Alchemie-Set, Drachen-Eckzahn, Gift d10 Zäh 14 für 1/2, Silbergabel

### Diebesfähigkeiten (Neutral, Betrüger)

Hinterhältiger Angriff	+3	Lautlos schleichen*	+8+1	Im Schatten verstecken*	+7+1
Taschendiebstahl*	+8+1	Fassadenklettern*	+8+1	Schlösser knacken*	+7+1
Fallen entdecken†	+7+0	Fallen entschärfen*	+7+1	Urkunden fälschen*	+8+1
Verkleiden‡	+2	Sprachen lesen†	+3+0	Gift handhaben	+2
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

<b>Nahkampf</b>	Langschwert	w8	Kurzschwert	w6	Stab	w4
	Totschläger	w3/2w6	Garotte	-/3w4	Dolch	w4/w10 3/6/9
<b>Fernkampf</b>	<b>2H:</b> Armbrust	w6 24/48/72	Kurzbogen	w6	15/30/45	
	<b>1H:</b> 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