



ersu Uzala

Fallensteller

Ordnung

Initiative w20+1

Malus -1 Krit. w10+1/11

Rüstung II Patzer w8-1

Leben 2 (w4+w6)

Stärke 17 +2

Geschick 14 +1

Ausdauer 12

Persönlichkeit 14 +1

Intelligenz 8 -1

Glück 13 +1



Erfahrung 0 Stufe 0

Bewegung 9m

Glückswürfel w3

Angriff Schaden Hinterhalt

Nahkampf +2 +2 +2

Fernkampf +2

Reflex +1

Zähigkeit +0

Willen +1

Sprachen Gemeinsprache, Rotwelsch

Schicksal Glücksfee: alle Rettungswürfe +1

Nahkampfwaffen Angriff Schaden Hinterhalt

Langschwert w20 w8 w20+1 w8

Dolch w20 w4 w20+1 w10

Garotte w20 - w20+1 3w4

Totschläger w20 w3 w20+1 2w6

unbewaffnet w20 w3 w20+1 w3

Fernkampfwaffen Angriff Schaden Hinterhalt

Schlinge w20+1 w4 w20+1 w4

Reichweite -/-2/-w

15/30/45 30 Pfeile

/ /

Ausrüstung

Dachsfell, Handspiegel

- Gold

- Silber

31 Kupfer

Diebesfertigkeiten (Ordnung)

Hinterhältiger Angriff +1 Lautlos schleichen* +1+1-1 Im Schatten verstecken* +3+1

Taschendiebstahl* +1+1 Fassadenklettern* +3+1-1 Schlösser knacken* +1+1

Fallen entdecken† +3 Fallen entschärfen* +3+1 Urkunden fälschen* +0+1

Verkleiden‡ +0-1 Sprachen lesen† +0 Gift handhaben +0

Schriftrolle wirken† w10 * +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; Bewegung 9 m; 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	

Ordnung (Pate)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hinterhältiger Angriff	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Lautlos schleichen +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Im Schatten verstecken +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Taschendiebstahl +GES+Fertigkeit	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
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	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Fallen entschärfen +GES+Fertigkeit	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Urkunden fälschen +GES+Fertigkeit			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Verkleiden +PER		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Sprachen lesen +INT			+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Gift mischen		+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Schriftrolle wirken +INT	w10	w10	w12	w12	w14	w14	w16	w16	w20	w20