

Blatt 1 von 20

Orelia Flammenlaub

Dieb der Stufe 1 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 11 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 9 Weisheit	CH 17 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------	----------------------

Trefferpunkte 1	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 15
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitkolben (1W6)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fackel (3x), Kletterhaken, Laterne (einfach), Leiter (3 m), Schaufel
Vermögen	60 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Drachisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST

Filigranes	15 %	Klettern	87 %	Lauschen	3:6
Schatten	25 %	Schleichen	30 %	Schlösser	10 %

KURIOSUM Ein Brief in der Handschrift ihres verschollenen Bruders, durchtränkt von Wut und vom Geruch toten Fisches.

Ein Stolpern über die eigene Schwelle könnte sie umbringen, und sie weiß es. Dafür redet sie sich in jedes Haus hinein, für das andere ein Brecheisen bräuchten. Der Brief ihres verschollenen Bruders ist voller Wut und riecht nach totem Fisch; sie trägt ihn trotzdem bei sich.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Thordak Silberhammer

Dieb der Stufe 2 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 15 Stärke	GE 13 Geschick	KO 15 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 6 Weisheit	CH 14 Charisma
Trefferpunkte 6	Rüstungsklasse 6 [13]		Angriffsbonus +0	Rettungswurf 14	

Schaden ☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Handaxt (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Fass, Kerze, Tagesrationen (3x), Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	560 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch, Drachisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST					
Filigranes	20 %	Fallen	35 %	Klettern	88 %
Lauschen	3:6	Schatten	20 %	Schleichen	30 %
Schlösser	20 %				

KURIOSUM *Ein abgenutztes Tagebuch mit sechs Einträgen — jeder beginnt mit „Heute habe ich Trauer gefühlt.“*

Er hat kräftige Hände, ein freundliches Wesen und kein Gespür dafür, wann er besser den Mund hielte. Fallen findet er blind, Menschen liest er gar nicht. Sein abgenutztes Tagebuch hat sechs Einträge, und jeder beginnt mit demselben Satz: Heute habe ich Trauer gefühlt.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

Als Spielerfigur nur in der Klassenkombination Dieb/Kämpfer; als reine Diebe sind Zwerge nicht vorgesehen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE	_____	BEUTE	_____

Blatt 4 von 20

Vardon Schleichfuß

Dieb der Stufe 3 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 12 Stärke	GE 5 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 10 Intelligenz	WE 16 Weisheit	CH 16 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 6	Rüstungsklasse 8 [11]	Angriffsbonus +0	Rettungswurf 13
--------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitaxt (1W8)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fackel (3x), Fass, Lampenöl (0,5 Liter), Hanfseil (15 m), Wolfsbann
Vermögen	660 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Orkisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST

Filigranes	25 %	Klettern	89 %	Lauschen	4:6
Schatten	20 %	Schleichen	30 %	Schlösser	20 %

KURIOSUM *Eine kleine Kapsel aus versteinertem Holz, in der etwas leise pocht.*

Seine Hände sind zu nichts zu gebrauchen, sein Menschenverstand dafür zu fast allem. Er sucht sich Leute, die für ihn einsteigen, und teilt fair — das spricht sich herum. In einer Kapsel aus versteinertem Holz pocht etwas leise, und er hat aufgehört, danach zu fragen.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Blatt 6 von 20

Blatt 7 von 20



Simone Schattenbruch

Dieb der Stufe 4 · Mensch · Neutral · EP-Bonus +5%

ST
14

Stärke

GE
13

Geschick

KO
10

Konstitution

IN
17

Intelligenz

WE
8

Weisheit

CH
12

Charisma

Trefferpunkte

8

Rüstungsklasse

6 [13]

Angriffsbonus

+1

Rettungswurf

12

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Dolch (1W4)
Rüstung Lederpanzer
Gepäck Brechstange, Handschellen, Sack (15 kg),
Schriftrollenbehälter, Hanfseil (15 m)
Vermögen 1050 GM
Sprachen Gemeinsprache, Drachisch, Zwergisch,
Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes	30 %	Klettern	90 %	Lauschen	4:6
Schatten	25 %	Schleichen	35 %	Schlösser	25 %

KURIOSUM *Ein Stück Mammutelfenbein, das nach Schwefel riecht, sobald man es berührt.*

Die klügste Person in jedem Raum und die mit dem schlechtesten Urteil darüber, wem sie trauen kann. Vier Pläne gelingen perfekt, der fünfte kostet sie einen Partner. Ihr Stück Mammutelfenbein riecht nach Schwefel, sobald jemand es anfasst.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Blatt 9 von 20



Vistra Steinspalter

Dieb der Stufe 5 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 9 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 16 Intelligenz	WE 13 Weisheit	CH 9 Charisma
----------------------------------	-----------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

Trefferpunkte 21	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +1	Rettungswurf 11
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	---------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Schleuder (1W4)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Brechstange, Fackel (3x), Hammer, Kette (3 m), Mauerhaken (Eisen)	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1560 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfisch, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3

DIEBESKUNST			
Filigranes	35 %	Fallen 50 %	Klettern 91 %
Lauschen	4:6	Schatten 35 %	Schleichen 45 %
Schlösser	35 %		

KURIOSUM *Ein Säckchen mit zwölf getrockneten Pilzen aus dem Aschereich — drei davon sind eindeutig giftig.*

Was sie nicht entschärft, war keine Falle — darauf besteht sie, und bisher hat ihr niemand widersprochen. Die Schleuder ist ihr lieber als jede Klinge, weil man sie aus der Deckung heraus benutzen kann. In ihrem Säckchen liegen zwölf getrocknete Pilze aus dem Aschereich, drei davon eindeutig giftig.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

Als Spielfigur nur in der Klassenkombination Dieb/Kämpfer; als reine Diebe sind Zwerge nicht vorgesehen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Cade Holunderbach

Dieb der Stufe 6 · Halbling · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 7 Stärke	GE 17 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 13 Intelligenz	WE 15 Weisheit	CH 6 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
18	6 [13]	+2	10

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Streitaxt (1W8)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Brechstange, Lampe (Bronze), Leiter (3 m), Signalpfeife, Eisentopf
Vermögen	1970 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Drachisch, Zwergisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	3

DIEBESKUNST

Filigranes	45 %	Klettern	92 %	Lauschen	4:6
Schatten	45 %	Schleichen	55 %	Schlösser	45 %

KURIOSUM Eine Spieldose aus Sternensilber, die eine einzige traurige Melodie spielt — und zwar nur, wenn niemand zusieht.

Seine Finger sind die besten, die sein Gewerbe zu bieten hat; alles andere an ihm ist schwach oder unhöflich. Er redet nicht über Aufträge und noch weniger über sich. Seine Spieldose aus Sternensilber spielt eine einzige traurige Melodie, und nur dann, wenn niemand zusieht.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Baelith Sternensee

Dieb der Stufe 6 · Elf · Chaotisch · EP-Bonus +5%

ST 11 Stärke	GE 15 Geschick	KO 13 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 6 Weisheit	CH 17 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	---------------------	----------------------

Trefferpunkte 19	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 10
---------------------	--------------------------	---------------------	--------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitkolben (1W6)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Fackel (3x), Schriftrollenbehälter, Schlafsack, Eisentopf, Wasserschlauch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	1830 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Goblinoid, Elfish, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST					
Filigranes	40 %	Klettern	92 %	Lauschen	4:6
Schatten	50 %	Schleichen	55 %	Schlösser	35 %

KURIOSUM *Ein Spiegelchen aus poliertem Kupfer, das gelegentlich nicht die Trägerin zeigt, sondern eine geheimnisvolle Seherin.*

Flink, gewinnend und ohne jeden Sinn für Gefahr — die Hälfte seiner Geschichten endet mit einem knappen Entkommen. Er bricht ein, wo er vorher eingeladen war, und findet das witzig. In seinem Kupferspiegel erscheint statt seines Gesichts manchmal eine fremde Seherin.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Kellan Nesselmoor

Dieb der Stufe 7 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 10 Stärke	GE 7 Geschick	KO 17 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 12 Charisma
--------------------	---------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
25	8 [11]	+2	9

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Armbrust, leichte (1W4+1)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Handschellen, Leiter (3 m), Mauerhaken (Eisen), Tinte (Fläschchen), Wolfsbann
Vermögen	2120 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Drachisch

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	-1
RK-Bonus (GE)	-1	TP je Würfel (KO)	+1
Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes	45 %	Klettern	93 %	Lauschen	5:6
Schatten	40 %	Schleichen	50 %	Schlösser	40 %

KURIOSUM *Ein heiliges Symbol der Knochenkönigin aus Mithril — vermutlich gestohlen.*

Langsam, ungelenk und kaum umzubringen — er steckt ein, was andere umwirft, und kommt wieder. Aus der Deckung heraus schießt er mit der leichten Armbrust, weil ihm Nahkampf nicht liegt. Das mithrillene Symbol der Knochenkönigin an seinem Hals hat er ziemlich sicher nicht erworben.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Faelwen Winterschatten

Dieb der Stufe 7 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 12 Stärke	GE 13 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 8 Charisma
----------------------------------	------------------------------------	--	---------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

Trefferpunkte 20	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +2	Rettungswurf 9
----------------------------	---------------------------------	----------------------------	--------------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI	
Waffe	Kurzschwert (1W6)	Nahkampf (ST)	+0 Traglast (ST) +0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6 Fernkampf (GE) +1
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Laterne (einfach), Lampenöl (0,5 Liter), Tinte (Fläschchen), Zauberbuch	RK-Bonus (GE)	+1 TP je Würfel (KO) +0
Vermögen	2060 GM	Wiederbelebung (KO)	75 % Sprachen (IN) 3
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinoid, Orkisch	Zusatzzauber (WE)	0 Gefolge (CH) 3

DIEBESKUNST		
Filigranes	45 %	Klettern 93 %
Schatten	40 %	Schleichen 50 %
		Lauschen 5:6
		Schlösser 40 %

KURIOSUM *Ein zerschlissener Stofffetzen aus dem Gewand ihres Lehrmeisters, der nach all den Jahren noch nach Moder riecht.*

Solide in jeder Fertigkeit und unangenehm im Umgang — sie arbeitet allein, seit ihr Lehrmeister verschwunden ist, und sucht ihn nicht. Das Kurzschwert zieht sie erst, wenn alles andere schiefgegangen ist. Ein zerschlissener Fetzen aus dem Gewand ihres Lehrmeisters riecht nach all den Jahren noch nach Moder.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE	_____	BEUTE	_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____



Keldor Donnerbrecher

Dieb der Stufe 8 · Zwerg · Neutral · EP-Bonus +5%

ST

9

Stärke

GE

14

Geschick

KO

10

Konstitution

IN

5

Intelligenz

WE

18

Weisheit

CH

11

Charisma

Trefferpunkte

23

Rüstungsklasse

6 [13]

Angriffsbonus

+3

Rettungswurf

8

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG

Waffe Dolch (1W4)
Rüstung Lederpanzer
Gepäck Feuerstein und Stahl, Hammer, Leiter (3 m), Tagesrationen (3x), Schaufel
Vermögen 2570 GM
Sprachen Gemeinsprache

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	0
Zusatzzauber (WE)	1	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes	50 %	Fallen	65 %	Klettern	94 %
Lauschen	5:6	Schatten	60 %	Schleichen	65 %
Schlösser	60 %				

KURIOSUM Ein zerknittertes Empfehlungsschreiben seines ehemaligen Knappen an den Bürgermeister im Land der Frostbarbaren.

Ein Zwerg, der langsam denkt und erschreckend richtig — er spürt Fallen, Lügen und faule Aufträge, ohne erklären zu können, woran. Er spricht eine einzige Sprache und hält das für ausreichend. In seiner Tasche steckt ein zerknittertes Empfehlungsschreiben seines früheren Knappen an einen Bürgermeister bei den Frostbarbaren.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

Als Spielerfigur nur in der Klassenkombination Dieb/Kämpfer; als reine Diebe sind Zwerge nicht vorgesehen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____

Sela Schwarzheide

Dieb der Stufe 8 · Mensch · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 14 Stärke	GE 11 Geschick	KO 12 Konstitution	IN 14 Intelligenz	WE 12 Weisheit	CH 10 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 24	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 8
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG

Waffe	Armbrust, leichte (1W4+1)
Rüstung	Lederpanzer
Gepäck	Fackel (3x), Hanfseil (15 m), Signalpfeife, Tinte (Fläschchen), Weihwasser (Fläschchen)
Vermögen	2650 GM
Sprachen	Gemeinsprache, Drachisch, Elfish, Goblinoid

ATTRIBUTSBONI

Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+5
Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	3
Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST

Filigranes	50 %	Klettern	94 %	Lauschen	5:6
Schatten	55 %	Schleichen	60 %	Schlösser	55 %

KURIOSUM Ein Liebesbrief eines alten Feindes, adressiert an jemanden, dessen Name sorgfältig herausgekratzt wurde.

Nichts an ihr sticht hervor, und sie hat in all den Jahren keinen Fehler gemacht, der sich nicht beheben ließ. Sie schießt aus der zweiten Reihe und überlässt anderen den Ruhm. Der Liebesbrief eines alten Feindes ist an jemanden gerichtet, dessen Name sorgfältig herausgekratzt wurde.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE

Vaelis Sternenschleier

Dieb der Stufe 9 · Elf · Neutral · EP-Bonus +5%

ST 6 Stärke	GE 13 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 11 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 8 Charisma
-------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	---------------------

Trefferpunkte 33	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +3	Rettungswurf 7
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Streitaxt (1W8)	Nahkampf (ST)	-1	Traglast (ST)	-2,5
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	1/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Kletterhaken, Leiter (3 m), Mauerhaken (Eisen), Hanfseil (15 m), Weihwasser (Fläschchen)	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+1
		Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	2
Vermögen	2840 GM	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfisch				

DIEBESKUNST		
Filigranes 60 %	Klettern 95 %	Lauschen 5:6
Schatten 80 %	Schleichen 80 %	Schlösser 65 %

KURIOSUM *Ein abgegriffenes Kartenspiel aus Schwarzmoor — eine Karte fehlt: der Trollkönig.*

Er kann nichts heben und nichts halten, aber er kommt durch jede Lücke, die ein Mensch übersieht. Die Streitaxt in seinem Gepäck ist Zierde, kein Werkzeug. In seinem abgegriffenen Kartenspiel aus Schwarzmoor fehlt eine Karte: der Trollkönig.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE
1. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raums zu finden. 2. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raums zu finden. 3. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raums zu finden.	1. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raums zu finden. 2. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raums zu finden. 3. Die Beute ist in der Regel in der Mitte des Raums zu finden.

Cora Apfelhang

Dieb der Stufe 9 · Halbling · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 16 Stärke	GE 12 Geschick	KO 14 Konstitution	IN 15 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 16 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Angriffsbonus	Rettungswurf
31	7 [12]	+3	7

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Langschwert (1W8)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+15
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	4/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Feuerstein und Stahl, Kletterhaken, Sack (15 kg), Schlafsack, Schloss	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+1
Vermögen	2380 GM	Wiederbelebung (KO)	100 %	Sprachen (IN)	3
Sprachen	Gemeinsprache, Elfish, Zwergisch, Goblinoid	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST		
Filigranes 65 %	Klettern 95 %	Lauschen 5:6
Schatten 75 %	Schleichen 80 %	Schlösser 75 %

KURIOSUM Eine gebrochene Klinge aus Perlmutter, das einzige Andenken an die letzte Expedition einer verbannten Elfe.

Kräftig, klug und beliebt — eine Halblingin, die einbricht und hinterher zum Essen eingeladen wird. Das Langschwert führt sie besser, als es ihrem Gewerbe gut tut. Ihr einziges Andenken an die letzte Expedition einer verbannten Elfe ist eine gebrochene Klinge aus Perlmutter.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE	BEUTE

Celedor Nachtlied

Dieb der Stufe 10 · Halbelf · Neutral · EP-Bonus 0%

ST 10 Stärke	GE 11 Geschick	KO 9 Konstitution	IN 9 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 15 Charisma
--------------------	----------------------	-------------------------	------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 28	Rüstungsklasse 7 [12]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

[illegible]

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Armbrust, leichte (1W4+1)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+0
Gepäck	Kletterhaken, Leiter (3 m), Rucksack (15 kg), Tinte (Fläschchen), Eisetopf	RK-Bonus (GE)	+0	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	2680 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	1
Sprachen	Gemeinsprache, Zwergisch	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	7

DIEBESKUNST		
Filigranes	70 %	Klettern 96 %
Schatten	75 %	Schlösser 75 %

KURIOSUM *Ein abgegriffenes Kartenspiel aus der Verlorenen Stadt Vael — eine Karte fehlt: der Orkkönig.*

Ein Mann ohne besondere Gaben, der durch Ausdauer dorthin gekommen ist, wo andere durch Talent landen. Er schießt lieber, als sich zu prügeln, und verhandelt am liebsten von beidem weg. In seinem Kartenspiel aus der Verlorenen Stadt Vael fehlt eine Karte: der Orkkönig.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

ERFAHRUNGSPUNKTE BEUTE



Gredla Schlachthammer

Dieb der Stufe 10 · Zwerg · Chaotisch · EP-Bonus +5%

ST 12 Stärke	GE 17 Geschick	KO 10 Konstitution	IN 12 Intelligenz	WE 11 Weisheit	CH 11 Charisma
--------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------	----------------------

Trefferpunkte 20	Rüstungsklasse 6 [13]	Angriffsbonus +4	Rettungswurf 6
---------------------	--------------------------	---------------------	-------------------

Schaden ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AUSRÜSTUNG		ATTRIBUTSBONI			
Waffe	Langschwert (1W8)	Nahkampf (ST)	+0	Traglast (ST)	+0
Rüstung	Lederpanzer	Türen (ST)	2/W6	Fernkampf (GE)	+1
Gepäck	Brechstange, Hammer, Kette (3 m), Schaufel, Zauberbuch	RK-Bonus (GE)	+1	TP je Würfel (KO)	+0
Vermögen	2860 GM	Wiederbelebung (KO)	75 %	Sprachen (IN)	2
Sprachen	Gemeinsprache, Orkisch, Elfish	Zusatzzauber (WE)	0	Gefolge (CH)	4

DIEBESKUNST					
Filigranes	70 %	Fallen	85 %	Klettern	96 %
Lauschen	5:6	Schatten	80 %	Schleichen	85 %
Schlösser	80 %				

KURIOSUM *Ein Siegelring aus Ebenholz mit dem Wappen einer verummten Gestalt: eine Medusa auf mitternachtsblauem Grund.*

Die geschicktesten Hände weit und breit, und ein Körper, den ein einziger schwerer Schlag erledigt. Sie stiehlt, was verschlossen ist, und rennt, bevor jemand nachsieht. Ihr Siegelring aus Ebenholz zeigt das Wappen einer Vermumten: eine Medusa auf mitternachtsblauem Grund.

Diebe tragen höchstens Lederrüstung und keinen Schild; magische Waffen sind auf Dolche und Schwerter beschränkt.

Als Spielfigur nur in der Klassenkombination Dieb/Kämpfer; als reine Diebe sind Zwerge nicht vorgesehen. Als NSC erlaubt das Regelwerk jede Klasse.

ERFAHRUNGSPUNKTE _____ BEUTE _____
