

Dieb

Voraussetzungen:	keine
Trefferwürfel:	W4
Max Stufe:	14
Rüstung:	Lederrüstung, kein Schild
Waffen:	Jede

Diebe sind Abenteurer, die von Täuschung und Heimlichkeit leben. Die Besonderheit ihrer einzigartigen Fähigkeiten macht sie zu äußerst nützlichen Mitgliedern einer Abenteurergruppe. Dennoch gilt der Grundsatz, dass man Dieben nicht immer trauen sollte.

Hinterhältiger Angriff (Backstab)

Wenn er einen Gegner von hinten angreift, der nichts von der Anwesenheit des Diebs weiss, erhält dieser Angriff einen Trefferbonus von +4, und jeglicher ausgeteilter Schaden wird halbiert.

Diebesfähigkeiten

Diebe sind in den folgenden Fähigkeiten besonders ausgebildet:

- Steile Flächen erklettern
- Fallen finden oder entschärfen
- Geräusche hören
- Im Schatten verstecken
- Lautlos bewegen
- Schlösser öffnen
- Taschendiebstahl

Level	XP	HD	THACO	Saving Throws				
				D	W	P	B	S
1	0	1d4	19 [0]	13	14	13	16	15
2	1,200	2d4	19 [0]	13	14	13	16	15
3	2,400	3d4	19 [0]	13	14	13	16	15
4	4,800	4d4	19 [0]	13	14	13	16	15
5	9,600	5d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
6	20,000	6d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
7	40,000	7d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
8	80,000	8d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
9	160,000	9d4	14 [+5]	10	11	9	12	10
10	280,000	9d4+2*	14 [+5]	10	11	9	12	10
11	400,000	9d4+4*	14 [+5]	10	11	9	12	10
12	520,000	9d4+6*	14 [+5]	10	11	9	12	10
13	640,000	9d4+8*	12 [+7]	8	9	7	10	8
14	760,000	9d4+10*	12 [+7]	8	9	7	10	8

* Modifiers from CON no longer apply.

D: Death / poison; **W:** Wands;
P: Paralysis / petrify; **B:** Breath attacks;
S: Spells / rods / staves.

Schriftrollen anwenden

Ein Dieb der 10th oder höheren Stufe kann Magierzauber von Spruchrollen auslösen. Die Fehlerchance liegt bei 10%

Sprachen lesen

Ab der 4ten Stufe kan ein Dieb nichtmagische Texte in jeder Sprache lesen (beinhaltet tote Sprachen und einfache Codes). Die Erfolgswahrscheinlichkeit liegt bei 80%.

Bei Erreichen der Namensstufe (9te)

Der Dieb kann ein Diebesversteck etablieren, und er zieht 2W6 Lehrlinge der ersten Stufe an. Diese Diebe werden überwiegend zuverlässig sein. Ein erfolgreicher Dieb kann sie als Gefolgsleute verwenden um eine Diebesgilde zu gründen.