

Spitzbube

Stärke(St)	56	Schadensbonus+2	Wahrnehmung+6 (Sinne), Hören+2
Geschicklichkeit(Gs)	98	Angriffsbonus+2	Trinken+6
Gewandtheit(Gw)	77		
Konstitution(Ko)	65	Ausdauerbonus+8	Akrobatik+8
Intelligenz(In)	88		Fallen entdecken+1+8
Zaubertalent(Zt)	53		Fallenmechanik+2+8
Aussehen(Au)	59		Fälschen+2+12
persönliche Ausstrahlung(pA)	92		Gaukeln+2+12
Willenskraft(Wk)	61		Glückspiel+2+12
Gifftoleranz	62		Schleichen+8
Alkoholgrenze	10		Schlösser öffnen+2+8
Lasten	15kg / 30kg / 60kg / 120kg		Schreiben: Bettlerzinken+1+8
Raufen+8	(1W6-4)		Seilkunst+2+12
Zaubern+(2)			Sprechen: Albisch+1+12
Abwehr+11			Sprechen: Comentang+1+12
Resistenz+1+11			Sprechen: Erainnisch+1+8
Lebenspunkte (LP)	14		Stehlen+2+8
Ausdauerpunkte(AP)	12		
Bewegungsweite (B)	22		
Größe	1,81 m	Gewicht	70 kg (groß, schlank)
x-händer:	Rechtshänder		Schleudern+2+5
Rasse:	Mensch		Stichwaffen+2+5
Herkunft:	Alba, Stadt, Beornanburgh		Wurfklingen+2+5 (Wurfpfeil+2)
Stand:	Volk		Waffenloser Kampf+2+5
Alter:	22 Jahre		
Glaube:	Dheis Albi (Thurion)		
Schicksalsgunst (SG):			
Göttliche Gnade (GG):			

Inventar

10 Kupfer = 1 Silber, 10 Silber = 1 Gold

Goldstücke: 4
Silberstücke:
Kupferstücke:

Rüstung:

- Textilrüstung (-1 LP)

Waffen:

- Dolch (1W6-1)
- 3 Wurfmesser (1W6-1)
- 5 Wurfpeile (1W6-2)
- Gurt für 5 Wurfpeile
- Schultergurt für 3 Wurfmesser

Kleidung:

- ❖ Gürtel
- ❖ Braune Stoffhose
- ❖ Beiges Schnürhemd
- ❖ Einfache Lederschuhe
- ❖ Grauer, gefilterter Kapuzenüberwurf
- ❖ Lederkappe

Anderes:

- Rucksack
- Lederbeutel für Münzen
- Warme Decke
- Fälscherausrüstung
- Einbruchswerkzeug
- Geladene Würfel

Verbrauchsgegenstände:

✓



Lebenslauf

Du bist das Kind eines Krämer-Ehepaars aus Crossing. Dein Vater und deine Mutter arbeiteten stets hart für ihren Lebensunterhalt und haben versucht, dich in diesem Sinne zu erziehen. So schickten sie dich schon in jungem Alter in die Lehre nach Beornanburgh, zu Corwin dem Schlosser. Du bist durchaus geschickt mit deinen Fingern und nicht auf den Kopf gefallen, sodass du schnell die verschiedenen Mechanismen, Vorrichtungen und Schlossarten kennen gelernt hattest. Auch dein Meister Corwin erkannte schnell dein großes Talent und stellte dir sogar in Aussicht, nach Abschluss der Lehre bei ihm weiterarbeiten zu können. Leider warst du nicht sonderlich ehrgeizig was die Lehre und die regelmäßige Arbeit anging. Statt gewissenhaft von morgens bis abends zu arbeiten, zogst du es vor, deinen Lohn in den Schankhäusern von Beornanburgh zu verprassen und dort deiner wahren Leidenschaft, dem Dartspiel zu frönen. Immer wieder sah Corwin über deine Verfehlungen hinweg, nicht zuletzt da deine Eltern gute Bekannte waren. Als du jedoch eine Maßarbeit für den Königshof nicht rechtzeitig fertig gestellt hattest und Geld aus dem Geldstrumpf deines Meisters für einen besonders feinen Tropfen Wein entwendet hattest, nahm Corwin dir deinen Lehrlingsohrring und warf dich hinaus. Seit diesem Zeitpunkt ziehst du als Schlitzohr durch Alba. Nachdem du dich zunächst mit Gelegenheitsarbeiten über Wasser gehalten hattest, erkanntest du bald, wie du dein Wissen um Schlösser und Sicherheitsvorrichtungen zu barem Gold machen konntest. Immer wieder locktest du reiche Bürger aus ihren Häusern, um während ihrer Abwesenheit die Räumlichkeiten nach Wertgegenständen zu durchsuchen. Nachdem verstärkt nach dem dreisten Einbrecher von Beornanburgh gesucht wurde, zogst du es jedoch vor, die Gegend zu verlassen und in einer anderen Stadt Albas dein Glück zu versuchen. Einige Jahre warst du anschließend mit einer Gruppe von Spielleuten und Fahrendem Volk unterwegs. Von diesen lerntest du noch etliche andere Tricks kennen, um deinen Geldbeutel wieder mit blanker Münze zu füllen.

Du bist ziemlich groß und schlank gewachsen. Um dein Schlitzohr zu verdecken trägst du deine braunen Haare etwas zottelig und schulterlang. Außerdem trägst du stets eine Kappe, ein Kopftuch, eine Mütze oder etwas ähnliches, damit dein Ohr nicht auffällt. Du trägst ansonsten unauffällige Kleidung, wie sie auch Tagelöhner tragen. Deine Gurte mit den Wurfpeilen trägst du nur, wenn du in einem Wirtshaus bist, in dem auch eine Dartscheibe hängt. Deine Wurfmesser trägst du nie sichtbar, um kein Aufsehen zu erregen.

Wenn man dich anspricht erklärst du, ein Tagelöhner auf der Suche nach Arbeit zu sein. Du liebst es, Geld für teure Dinge auszugeben, insbesondere für gutes Essen, Wein, Gesang und Spiele. Auch wenn deine Tricks recht einträglich sind, ist dein Goldbeutel daher meist leer. Einmal wie ein König und eine Königin zu hausen und zu speisen, ist dein großer Traum. Du bist stolz auf deine geschickten Finger und kannst es nicht lassen, mit deinen Fähigkeiten zu prahlen, dies hat dich schon öfter in missliche Situationen gebracht. Wenn es um Geld oder Schätze geht bist du sehr gerissen und versuchst einen großen Anteil für dich zu sichern. Fremde Menschen und unbekannte Umgebungen musterst du immer sehr genau, immer auf der Suche nach einer Möglichkeit, wieder an Gold zu kommen. Magie und übernatürlichem stehst du skeptisch, fast ängstlich gegenüber. Du bist niemand der die offene Konfrontation sucht, eher versuchst du aus sicherer Entfernung deine Wurfwaffen ins Ziel zu führen. Je nachdem wie es die Situation erfordert bist du zu anderen Menschen freundlich, abweisend oder auch gleichgültig. Vor Priestern und anderen Geistlichen hast du Respekt.

Erfahrungspunkte-Liste

Erfahrungspunkte	Praxispunkte (Würfelwurf 16 oder höher)
	Akrobatik: Fallen entdecken: Fallenmechanik: Fälschen: Gaukeln: Glückspiel: Schleichen: Schlösser öffnen: Schreiben: Bettlerzinken: Seilkunst: Sprechen: Albisch: Sprechen: Comentang: Sprechen: Erainnisch: Stehlen: Einhandschlagwaffen: Schleudern: Stichwaffen: Stielwurfaffen: Wurfklingen:



Gesamterfahrungsschatz (GES):

Grad: 1

--