

Waffen und Kleidung

Diebe tragen meistens leichte Sachen [höchstens 3RS und 3BE]. Sie können mit Stichwaffen und Messer & Dolche aller Art vorbildlich umgehen. Doch auch mit stumpfen Hieb Waffen und Schwertern sind sie nicht ungeschickt. Die Akademieleiter geben dem neu ausgebildeten Dieb einen Stockdegen, einen normalen Dolch. Sowie einen Satz Dietriche und dunkel graue Kleidung.

Ab der 3. Stufe kann er in der Akademie Krallen und Sägedraht erwerben. Außerdem kann er auch Säure erwerben.

Besonderheiten

Misstrauen und Gerissenheit verleihen ihm, wie beim Streuner, ein Bonus von +2 auf seine Magieresistenz. Er kann maximal 30 Asp erlangen. Seine Lebensenergie regeneriert sich mit w6 und seine Asp mit w3. Einigen Dieben ist die Gabe der Magie verliehen. Sie haben dann einen Zugriff auf die Zauber Hartes schmelze, Nebelleib, Blitz dich find, Axxeleratus, Foramen, Blick durch fremde Augen, Penetrizzel, Motoricus Motiltich, Ignorantia Ungesehen, Fingerspiel, Claudibus, Ohne Kamm und ohne Schere. Er hat nur 31 Steigerungsversuche für seine Zauber und seine Talente. (Pro Stufe) Er darf nur 1W6 auf seine LE und AE verteilen. Bei jeden Stufenanstieg muß die LE erhöht werden.

Kieselstein: Ist für Lehrlinge in der Gilde

Tiegerauge: Nach bestandener Gesellenprüfung (Dieb). Anrecht auf einen Monatliche Rente von 5 Silbertalern wenn einen Erwerbsunfähigkeit eintreten sollte.

Erlernen eines Zauber aus folgender Liste: Axxeleratus, Foramen, Penetrizzel, Ignorantia Ungesehen, Fingerspiel, Claudibus, Ohne Kamm und ohne Schere.

Bernstein: Nach der Ersten Bewährung (Auftragserfüllung) (Geprüfter Dieb) Anrecht auf einen Monatliche Rente von 10 Silbertalern wenn einen Erwerbsunfähigkeit eintreten sollte.

Erlernen eines Zauber aus folgender Liste: Axxeleratus, Foramen, Penetrizzel, Ignorantia Ungesehen, Fingerspiel, Claudibus, Ohne Kamm und ohne Schere, Blick durch fremde Augen.

Achat: Erreichen der 3. Stufe und Bestehen einer Prüfung (Fachmann) Anrecht auf einen Monatliche Rente von 20 Silbertalern wenn einen Erwerbsunfähigkeit eintreten sollte.

Es werden folgende Fähigkeiten getestet; Schleichen +8, Schlößerknacken +8, Kletter, +3, Lesen und schreiben, Rechnen, Mechanik +3, Akrobatik +2, Körperbeherrschung +4

Erlernen zweier Zauber aus folgender Liste: Axxeleratus, Foramen, Penetrizzel, Ignorantia Ungesehen, Fingerspiel, Claudibus, Ohne Kamm und ohne Schere, Blick durch fremde Augen, Motoricus Motiltich.

Aquamarin: (Profi) Anrecht auf einen Monatliche Rente von 40 Silbertalern wenn einen Erwerbsunfähigkeit eintreten sollte. Es werden folgende Fähigkeiten getestet; Schleichen +10, Schlößerknacken +10, Kletter, +6, Mechanik +5, Akrobatik +4, Körperbeherrschung +6, Gewandheit +2

Erlernen eines Zauber aus folgender Liste: Axxeleratus, Foramen, Penetrizzel, Ignorantia Ungesehen, Fingerspiel, Claudibus, Ohne Kamm und ohne Schere, Blick durch fremde Augen, Motoricus Motiltich.

Türkis: (Meister Anwärter) Anrecht auf einen Monatliche Rente von 70 Silbertalern wenn einen Erwerbsunfähigkeit eintreten sollte. Es werden folgende Fähigkeiten getestet; Schleichen +12, Schlößerknacken +12, Kletter, +8, Mechanik +8, Akrobatik +6, Körperbeherrschung +8, Alchimie +5, Lehren, Lesen und Schreiben +2, Rechnen +2

Erlernen eines Zauber aus folgender Liste: Axxeleratus, Foramen, Penetrizzel, Ignorantia Ungesehen, Fingerspiel, Claudibus, Ohne Kamm und ohne Schere, Blick durch fremde Augen, Motoricus Motiltich.

Karneol: nach erster gelungenen Meisterprüfung (Kleiner Meister) Anrecht auf einen Monatliche Rente von 90 Silbertalern wenn einen Erwerbsunfähigkeit eintreten sollte. Es werden folgende Fähigkeiten getestet; Kletter, +10, Mechanik +10, Akrobatik +10, Körperbeherrschung +10, Alchimie +8, Lehren +2, Lesen und Schreiben +4, Rechnen +4, Klugheit +2, Sinnesschärfe +4, Gefahreninstinkt +5,

Erlernen eines Zauber aus folgender Liste: Axxeleratus, Foramen, Penetrizzel, Ignorantia Ungesehen, Fingerspiel, Claudibus, Ohne Kamm und ohne Schere, Blick durch fremde Augen, Motoricus Motiltich Hartes schmelze, Blitz dich find.

Amethyst: nach zweiter gelungenen Meisterprüfung (Meister) Anrecht auf einen Monatliche Rente von 120 Silbertalern wenn einen Erwerbsunfähigkeit eintreten sollte. Es werden folgende Fähigkeiten getestet; Alchimie

+10, Lehren +4, Lesen und Schreiben +6, Rechnen +6, Klugheit +2, Sinnesschärfe +6, Gefahreninstinkt +6, Rechtskunde +2, Etikette +2

Erlernen eines Zauber aus folgender Liste: Axxeleratus, Foramen, Penetrizzel, Ignorantia Ungesehen, Fingerspiel, Claudibus, Ohne Kamm und ohne Schere, Blick durch fremde Augen, Motoricus Motiltich Hartes schmelze, Blitz dich find.

Opal: nach dritter gelungenen Meisterprüfung. (Meister Dieb) Anrecht auf einen Monatliche Rente von 160 Silbertalern wenn einen Erwerbsunfähigkeit eintreten sollte. Es werden folgende Fähigkeiten getestet; Taschendiebstahl +5, Verkleiden +5, Lehren +8, Gassenwissen +10, Heilkunde Wunde +2, Heilkunde Gift +6, Sowie einen besonders Spektakulären Einbruch.

Zugriff auf alle Zauberformeln: : Axxeleratus, Foramen, Penetrizzel, Ignorantia Ungesehen, Fingerspiel, Claudibus, Ohne Kamm und ohne Schere, Blick durch fremde Augen, Motoricus Motiltich, Hartes schmelze, Blitz dich find, Nebelleib.

Nur Magiebegabten Dieben ist der weitere Werdegang offen

Smaragd: (Lehrmeister) : Anrecht auf einen Monatliche Rente von 200 Silbertalern wenn einen Erwerbsunfähigkeit eintreten sollte. Prüfung in allen Zaubern +2

Rubin: (Spezialist) Anrecht auf einen Monatliche Rente von 250 Silbertalern wenn einen Erwerbsunfähigkeit eintreten sollte. Prüfung in allen Zaubern +4 Ein kleines Abenteuer für sich wo etwas nahezu unmögliches gestohlen werden muß.

Diamant: (Schatten Meister) Anrecht auf einen Monatliche Rente von 500 Silbertalern wenn einen Erwerbsunfähigkeit eintreten sollte. Prüfung in allen Zaubern +6 Ein kleines Abenteuer für sich wo etwas nahezu unmögliches gestohlen werden muß. Stufe 16 muß erreicht worden sein.

Bei Erlernen eines Zauber ist die Zauberfertigkeit –5 pro Stufe darf die Zauberfertigkeit nur um 2 Punkte erhöht werden wie bei talentsteigerungen.