

Dieb

Diebe schleichen verstoßen in den schattigen Gassen der Städte und lassen sich von ihren Instinkten leiten. Sie sind oft Mitglieder der kriminellen Unterschicht und werden normalerweise von einer Diebesgilde in der Kunst des Einbruchs und Heimlichkeit unterrichtet. Es ist für einen Dieb nicht ungewöhnlich, große Belohnungen zu erstreben, die das Abenteuerleben bietet. Insbesondere ist dies der Fall um Gras über eine Affäre wachsen zu lassen. Die meisten Diebe kommen aus den lebhaften Mengen einer großen Stadt wo eine Diebesgilde oft die einzige Quelle der Gerechtigkeit ist und häufig genauso viel Macht wie die rechtmäßige Regierung der Stadt ausübt.

Natürlich sind nicht alle Diebe Mitglieder einer Gilde. Einige sind Freischaffende, die sowohl die Gesetzeshüter und die Gilde umgehen und auf des Messers Schneide tanzen Manche von ihnen arbeiten sogar auf der Seite des Gesetzes als Agenten oder Spione, die ihre Fähigkeiten in akzeptierten (obwohl ebenso verborgenen) Aktivitäten ausüben. Ein Diebescharakter muss eine neutrale oder böse Gesinnung haben. Neutral-Gute Diebe sind aufgrund ihrer neutralen Komponente ihrer Gesinnung erlaubt.

Aufmerksame Abenteuergruppen werden fast immer einen Dieb in ihren Reihen haben da die Fähigkeiten eines solchen Charakters beispielsweise beim Erreichen von unzugänglichen Plätzen über Wände erklimmen, Schlösser knacken etc. von großen Wert sind Weiterhin sind Verliese oft mit Fallen gespickt, die entdeckt und entschärft werden müssen und die Gerissenheit und Heimlichkeit des Diebes machen ihn zu einem guten Kundschafter.

Diebe in OSRIC orientieren sich an fiktiven und legendären Charakteren insbesondere derer aus den Arbeiten von Fritz Leiber und Jack Avancen. Leibers "Lankmar" Serie wird dringend empfohlen, insbesondere für seine Beschreibung einer typischen Diebesgilde wobei die Fähigkeit magische Schriftrollen zu lesen (oder falsch zu lesen) eine Hommage an Vances Cugel ist.