

ZAUBERDIEB

Zauberdieb
Stufe

ZAUBER					
Bekannte Zauber	RW gegen Zauber		Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber CH
		1			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
RW gegen Zauber (SG) = 10 + CH + Zaubergrad					

ARKANE ZAUBERPATZER WAHRSCHEINLICHKEIT

% Zauberdiebe können ihre Zauber auch wirken, wenn sie leichte Rüstung tragen, aber keine Zauber die sie von arkanen Zauberwirkern gestohlen haben

ZAUBER STEHLEN

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

BONUS Stufe

$W6 = (\text{ } + 3) \div 4$ (abrunden)

Verzichte auf 1W6 Schaden deines hinterhältigen Angriffs, für das Stehlen eines Zaubers, Zaubereffekts, Energieresistenz oder einer zauberähnlicher Fähigkeit; oder verzichte auf 3W6 um Zauberresistenz zu stehlen; oder nimm es von einen gewillten Ziel.

MAX. GESTOHLENE ZAUBERGRAD

Zauberdieb Stufe = $\div 2$ (Minimum 1)

GESTOHLENE ZAUBERKAPAZITÄT

Zauberdieb Stufe =

ZAUBEREFFEKT STEHLEN

MAX. ZAUBERSTUFE Zauberdieb Stufe = + **CH**

MAX. EFFEKTDAUER Zauberdieb Stufe min. =

ENERGIERESISTENZ STEHLEN

Energieresistenz Gestohlen von

Ab Stufe 3: ☐ Energieresistenz 10 Wirkungsdauer 1 min.
From level 11: ☐ Energieresistenz 20
Ab Stufe 19: ☐ Energieresistenz 30

ZAUBERRESISTENZ STEHLEN

Ab Stufe 15: ☐ Zauberresistenz gestohlen von

ZAUBERRESISTENZ Zauberdieb Stufe = + 5 (Nicht höher als die Zauberresistenz des Ziels)

RESISTENZDAUER **Runden** = **CH**

SCHNELLE AKTIONEN

Ab Stufe 2: **MAGIE ENTDECKEN** **PRO TAG** = **CH** (Minimum 1)

Magie entdecken Heute
☐☐☐☐☐☐

Ab Stufe 9: **ARKANER BLICK** **PRO TAG** = **CH** (Minimum 1)

Arkane Blick Heute
☐☐☐☐☐☐

BEKANNTE ZAUBER

1

☐☐☐☐☐

2

☐☐☐☐☐

3

☐☐☐☐☐

4

☐☐☐☐☐

GESTOHLENE ZAUBER

Zauber / Zauberähnliche Fähigkeit	Grad / Kosten
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	
Zauber belegen mit ihrem Grad den entsprechenden Platz. Zauber des 0. Grades gelten als ½ Grad.	
Gesamt Gestohlene Zaubergrade	