

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 THRESHOLD**

☐ % 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

 = ( 

+ 3

 ) ÷ 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. GESTOHLENER ZAUBERGRAD**  
Zauberdieb Stufe

= 

÷ 2

 (Minimum 1)

**GESTOHLENER ZAUBER KAPAZITÄT**  
Zauberdieb Stufe

=

ZAUBEREFFEKT STEHLEN

**MAX. ZAUBER-STUFE**  
Zauberdieb Stufe

= 

+ CH

**MAX EFFECT DAUER**  
Zauberdieb Stufe

min.

 =

ENERGIERESISTENZ STEHLEN

Energy Resistance Gestohlen von

From level 3: ☐ Energy Resistance 10Wirkungsdauer 1 min.

From level 11: ☐ Energy Resistance 20

Ab Stufe 19: ☐ Energy Resistance 30

ZAUBERRESISTENZ STEHLEN

Ab Stufe 15: ☐ Zauberresistenz gestohlen von

**ZAUBER RESISTENZ**  
Zauberdieb Stufe

= 

+ 5

 (Nicht höher als die Zauberresistenz des Ziels)

**RESISTENZ DURATION**

Runden

 = 

CH

SCHNELLE AKTIONEN

Ab Stufe 2:

**MAGIE ENTDECKEN PER DAY**

= 

CH

 (Minimum 1)

Magie entdecken Heute ☐☐☐☐☐

Ab Stufe 9:

**ARKANE SIGHT 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