

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**  
Zauberdieb Stufe

W6 = (  + 3 ) ÷ 4 (abrunden)

Verzichte auf 1W6 Schaden deines hinterhältigen Angriffs, für das Stehlen eines Zaubers, Zaubereffekte, 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

=  ÷ 2 (Minimum 1)

**GESTOHLENE ZAUBERKAPAZITÄT**  
Zauberdieb Stufe

=

ZAUBEREFFEKT STEHLEN

**MAX. ZAUBERSTUFE**  
Zauberdieb Stufe

=  + CH

**MAX EFFECT DAUER**  
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)

**RESISTANCE DAUER**

Runden =  CH

SCHNELLE AKTIONEN

Ab Stufe 2:

**MAGIE ENTDECKEN**  
PRO TAG

=  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	