

ZAUBERDIEB

Zauberdieb  
Stufe

ZAUBER					
Bekannte Zauber	RW gegen Zauber		Zauber pro Tag	= Grund- zauber	+ Bonuszauber CH
		1			<div><div></div><div></div><div></div></div>
		2			<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
		3			<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
		4			<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
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

Zauberdieb  
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)

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 10Wirkungsdauer 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)

Ab Stufe 9:

ARKANER BLICK

PRO TAG

=

CH

(Minimum 1)

Magie entdecken  
Heute

Arkaner 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