

CZAROKRADZIEJ

Poziom  
Złodzieja Czarów

CZARY					
Znane Czary	ST Rzutu Obronnego		Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary premiowe CHA
		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>
ST Rz. Obr. = 10 + CHA + Poziom Czaru					

NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

Spellthiefs can cast their own spells while wearing light armour without risk of spell failure, but not those stolen from arcane casters.

PODSTĘPNY ATAK

Poziom  
PREMIĄ Złodzieja Czarów

k6

 = ( 

+ 3

 ) ÷ 4 (Zaokrąglane w dół)

Forgo 1d6 of bonus for Steal Spell, Steal Spell Effect, Steal Energy Resistance or Steal Spell-Like Ability on a successful sneak attack; or forgo 3d6 of bonus for Steal Spell Resistance; or take from a willing target.

MAX STOLEN

Poziom  
SPELL LEVEL Złodzieja Czarów

= 

÷ 2

 (Minimum 1)

STOLEN SPELL

Poziom  
CAPACITY Złodzieja Czarów

=

STEAL SPELL EFFECT

MAKS. POZIOM

Poziom  
CZARUJĄCEGO Złodzieja Czarów

= 

+ CHA

MAX EFFECT

Poziom  
CZAS TRWANIA Złodzieja Czarów

min

 =

STEAL ENERGY RESISTANCE

Odporność na energię Stolen from

Od 3 poziomu: ☐ Odporność na energię 10 Czas 1 min

Od 11. poziomu: ☐ Odporność na energię 20

Od 19. poziomu: ☐ Odporność na energię 30

STEAL SPELL RESISTANCE

Od 15. poziomu: ☐ Spell Resistance stolen from

SPELL

Poziom  
RESISTANCE Złodzieja Czarów

= 

+ 5

 (No greater than target's own spell resistance)

ODPORNOŚĆ

DURATION

rund

 = 

CHA

SWIFT ACTIONS

Od 2. poziomu:  
WYKRYCIE MAGII  
NA DZIEŃ

= 

CHA

 (Minimum 1)

Wykrycie Magii  
Dzisiaj

Od 9. poziomu:  
ARCANE SIGHT  
PER DAY

= 

CHA

 (Minimum 1)

Arcane Sight  
Today

ZNANE CZARY

1

2

3

4

STOLEN SPELLS

Czar / Zdolność Czaropodobna	Level / Cost
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	
Level 0 spells take up ½ point of capacity. All other spells take up their level points of capacity.	Total Stolen Spell Points