

LADRO MAGICO

Livello da
Ladro Magico

INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus CAR
		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>

CD TS Incantesimo = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA

%

I Ladri Magici possono lanciare i propri incantesimi mentre indossano armature leggere senza rischio di fallimento ma non quelli rubati ad altri incantatori arcani.

RUBARE INCANTESIMO

ATTACCO FURTIVO
BONUS

Livello da
Ladro Magico

d6 = (+ 3) ÷ 4 (per difetto)

Rinunciare a 1d6 danni bonus da attacco furtivo in favore di Rubare Incantesimi, Rubare Effetti di Incantesimo, Rubare Resistenza all'Energia o Rubare Capacità Magiche; oppure rinunciare a 3d6 danni in favore di Rubare Resistenza agli Incantesimi; oppure prendere da un bersaglio consen-

LIVELLO MASSIMO
INCANTESIMI

Livello da
Ladro Magico

= ÷ 2 (minimo 1)

CAPIENZA MASSIMA
INCANTESIMI

Livello da
Ladro Magico

=

RUBARE EFFETTI INCANTESIMO

LIVELLO INCANTATORE
MASSIMO

Livello da
Ladro Magico

= + CAR

MASSIMA DURATA
EFFETTO

Livello da
Ladro Magico

min =

RUBARE RESISTENZA ALL'ENERGIA

Resistenza Energia Rubato ad

Dal livello 3: ☐ Resistenza Energia 10 Durata 1 min
Dal livello 11: ☐ Resistenza Energia 20
Dal livello 19: ☐ Resistenza Energia 30

RUBARE RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

Dal livello 15: ☐ Resistenza agli Incantesimi rubata ad

RESISTENZA
INCANTESIMI

Livello da
Ladro Magico

= + 5 (Non superiore alla resistenza agli incantesimi dell'obiettivo)

RESISTENZA
DURATA

rd = CAR

AZIONI VELOCI

Dal livello 2:

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO
AL GIORNO

Individuazione del Magico
Oggi

= CAR (minimo 1)

Dal livello 9:

VISTA ARCANIA
AL GIORNO

Vista Arcana
Oggi

= CAR (minimo 1)

INCANTESIMI CONOSCIUTI

1



2



3



4



INCANTESIMI RUBATI

Incantesimo / Capacità Magica

Livello / Costo

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	

Gli incantesimi di livello 0 occupano ½ punto di capacità.
Ogni altro incantesimo occupa tanti punti quanto è il suo livello di incantesimo.

Totale Punti

Incantesimo Rubati