

# CZAROKRADZIEJ

Poziom  
Złodzieja Czarów

## CZARY

Znane Czary	ST Rzutu Obronnego		Czary Dziennie	= Czary Bazowe	Czary premiowe CHA
		1			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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.

## STEAL SPELL

PODSTĘPNY ATAK PREMIA Poziom  
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 SPELL LEVEL Poziom  
Złodzieja Czarów

= ÷ 2

(Minimum 1)

STOLEN SPELL CAPACITY Poziom  
Złodzieja Czarów

=

## STEAL SPELL EFFECT

MAKS. POZIOM CZARUJĄCEGO Poziom  
Złodzieja Czarów

= + CHA

MAX EFFECT CZAS TRWANIA Poziom  
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 RESISTANCE Poziom  
Złodzieja Czarów

= + 5

(No greater than target's own spell resistance)

RESISTANCE CZAS TRWANIA

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