

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 Czar

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)

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