

SPELLTHIEF

Livello
da Spellthief

INCANTESIMI

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

CD Salvezza Inc. = 10 + CAR + Liv. Incantesimo

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI INCANTESIMI ARCANI

%

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

RUBARE INCANTESIMO

ATTACCO FURTIVO Livello
da Spellthief

d6 = (+ 3) ÷ 4 (per difetto)

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** Livello
da Spellthief

= ÷ 2 (minimo 1)

**STOLEN SPELL
CAPACITY** Livello
da Spellthief

=

STEAL SPELL EFFECT

**MAX CASTER
LEVEL** Livello
da Spellthief

= + CAR

**MAX EFFECT
DURATION** Livello
da Spellthief

min =

STEAL ENERGY RESISTANCE

Resistenza Energia

Stolen from

Dal livello 3: ☐ Resistenza Energia 10 Durata 1 min

From level 11: ☐ Resistenza Energia 20

Dal livello 19: ☐ Resistenza Energia 30

STEAL SPELL RESISTANCE

Dal livello 15: ☐ Spell Resistance stolen from

**SPELL
RESISTANCE** Livello
da Spellthief

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

**RESISTENZA
DURATA**

rd = CAR

SWIFT ACTIONS

Dal livello 2:

**INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO
AL GIORNO**

= CAR (minimo 1)

Dal livello 9:

**VISTA ARCANIA
AL GIORNO**

= CAR (minimo 1)

Detect Magic
Today

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Vista Arcana
Oggi

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

INCANTESIMI CONOSCIUTI

1

☐☐☐
☐☐☐

2

☐☐☐
☐☐☐

3

☐☐☐
☐☐☐

4

☐☐☐
☐☐☐

STOLEN SPELLS

Spell / Spell-Like Ability

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

Level 0 spells take up ½ point of capacity.
All other spells take up their level points of capacity.

Total Stolen
Spell Points