

# 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 TS Incantesimo = 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