

SPELLTHIEF

Livello
da Spellthief

INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD salvezza incantesimi	Incantesimi al giorno	Incantesimi 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 SOGLIA

%

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

$d6 = (\quad + 3) \div 4$ (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

$= \quad \div 2$ (minimo 1)

**STOLEN SPELL
CAPACITY** Livello
da Spellthief

=

STEAL SPELL EFFECT

**MAX CASTER
LEVEL** Livello
da Spellthief

$= \quad + \text{CAR}$

**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

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

**RESISTENZA
DURATA**

$= \text{CAR}$

SWIFT ACTIONS

Dal livello 2:

**INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO
AL GIORNO**

$= \text{CAR}$ (minimo 1)

Detect Magic
Today

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Dal livello 9:

**VISTA ARCANIA
AL GIORNO**

$= \text{CAR}$ (minimo 1)

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