

Voorbeeld 3

En nu wordt het toch ingewikkelder. Voor de Spellthief is het kunnen stelen van hogere level spreuken kenmerkend voor je level, net als het casten van steeds hogere level spreuken voor een wizard. Pas bij het volledig behalen van een nieuwe level komt de nieuwe Steal Spell. (Dat maakt het toch een bijzonder moment en niet alleen een klein drempeltje zoals de andere dingen.)

Als Tin-a-Tin naar Spellthief 12 wil geeft dat 9 benefieten. Het begint bij 55000xp en eindigt op 66000xp. Zoiets als...

56100	BAB +1
57200	Will +1
58300	Reflex +1
59400	Fortitude +1
60500	Extra 4th level spell/ day
61600	Hit points
62700	Feat
63800	Ability score increase
64900	Skills
66000	Level 12! Steal Spell!

Hoe zit het nu met crafting?

Per level krijg je $5 + (\text{level}/2)$ Action Points. De 5 kan je inzetten voor crafting, met elk goed voor 1000xp. Deze kun je ook geven aan de crafter, met 1 AP = 333xp. Dit maakt het lastig voor een crafter ook AP's uit te geven aan het verbeteren van zijn vaardigheden. Een lieve collega mag ook 3 APs betalen voor die aardige crafter om een level-ability te pakken. Dan komen ze met een leuk grapje die precies en heel toevallig een metafoor is voor een lastig magieprobleem, of geven ze goeie tips bij een fysieke vaardigheden.

Hoe werkt het precies, dan?

Aan het begin van een nieuwe level kun je de volgende checklist gebruiken om je level op te splitsen. Om een AP uit te geven moet je ook beschrijven wat je karakter doet om die vaardigheid onder de knie te krijgen. Als die goed is, mag het.

	Feat		Extra spells per day
	Skill points		New spells
	Ability score		Class ability:
	Hit points		Class ability:
	Reflex save		Class ability:
	Fortitude save		Class ability:
	Will save		Other:
	BAB		Other:

Voor vragen, aankloppen bij de DM, vooral om te kijken of er level-bepalende dingen zijn die niet vroegtijdig opgenomen mogen.

Als het een ramp is kan het afgeschapt worden wanneer je levelt, als het leuk is ben ik blij!

Bohairic (Supreme Arcanist 2)

56000	
57000	
58000	
59000	
60000	
61000	
62000	
63000	
64000	
65000	
66000	Level 12!

1 t/m 4 nieuwe spells
Ability score increase
BAB +1
Extra 5 ^e en 6 ^e level spell per dag
Extra Spell ability
Feat
Hit points
Secret Knowledge ability
Skill points
Will +1



Sam (Rogue 11)

56571	
58143	
59714	
61286	
62857	
64429	
66000	Level 12 – Sneak attack!

Ability score
BAB +1
Feat
Hit points
Skill points
Special Ability

Templeton (Monk 2)

56000	
57000	
58000	
59000	
60000	
61000	
62000	
63000	
64000	
65000	
66000	Level 12!

Ability score increase
BAB +1
Bonus feat
Evasion
Feat
Fortitude +1
Hit points
Reflex +1
Skill points
Will +1



Shamanilla (Dragon Shaman 12)

56000	
57000	
58000	
59000	
60000	
61000	
62000	
63000	
64000	
65000	
66000	Level 12: 3^e level spells!

Ability score increase
BAB +1
Natural armor
Breath weapon damage
Feat
Fortitude +1
Hit points
Reflex +1
Skill points
Will +1



Tin-a-Tin (Spellthief 12)

56100	
57200	
58300	
59400	
60500	
61600	
62700	
63800	
64900	
66000	Level 12: Steal Spell 6!

Ability score increase
BAB +1
Extra 4 ^e level spell per dag
Feat
Fortitude +1
Hit points
Reflex +1
Skill points
Will +1

