

MAGUS

Magus
Livello
Livello
Incantatore

RISERVA ARCANA

RISERVA ARCANA Magus
CAPACITÀ Livello

Varie

$$\boxed{\text{pti}} = \left(\frac{\text{ } \div 2 \right) + \text{INT} + \text{ } \quad (\text{per difetto, min 1})$$

pti

POTENZIAMENTO ARMA

POTENZIAMENTO Magus
MASSIMO ARMA Livello

$$+ \boxed{\text{ }} = \frac{\text{ }}{4} \quad (\text{per eccesso})$$

I potenziamenti dell'arma provengono dalla riserva arcana

Magus Livello Costo Potenzamento

ENHANCEMENT

5	+1	<input type="checkbox"/> Infuocata <input type="checkbox"/> Gelida <input type="checkbox"/> Affilata <input type="checkbox"/> Folgorante
	+2	<input type="checkbox"/> Espl. fiamme <input type="checkbox"/> E. ghiaccio <input type="checkbox"/> Espl. folgor.
9	+3	<input type="checkbox"/> Velocità
13	+4	<input type="checkbox"/> Danzante
17	+5	<input type="checkbox"/> Vorpale

INCANTESIMI

CD TS	Inc.	Inc.	Inc.	Inc.
Incantesimi	al Giorno	Base	+ 4	+ 8
0				
1				
2				
3				
4				
5				
6				

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

% SOGLIA FALLIMENTO
INCANTESIMI ARCANI

SEGRETI del MAGUS

SEGRETI
CONOSCIUTI

Magus
Livello

$$\boxed{\text{ }} = \frac{\text{ }}{3} \quad \text{Costo Riserva Arcana}$$

1

pti

2

pti

3

pti

4

pti

5

pti

6

pti

ARMA

$$\boxed{-2} \text{ Penalità attacco Inc. in Comb. } \boxed{+} \text{ Potenzamento } \boxed{\text{ }} \text{ Bonus di attacco } \boxed{\text{d}} \text{ Danno } \boxed{\times} \text{ Critico}$$

LANCIARE sulla DIFENSIVA

$$\boxed{-} \text{ Penalità attacco Lanciare sulla difensiva } \boxed{\text{INT}} \text{ Penalità massima } \text{Concentrazione } \boxed{\text{ }} = \text{INT} + \boxed{\text{ }} + \boxed{\text{ }} + 2$$

Livello 14 Il bonus per Lanciare sulla Difensiva è il doppio della penalità all'attacco subita

Successo automatico se si lancia sulla difensiva

Quando si lancia un incantesimo e si attacca in mischia contro lo stesso bersaglio, scegli uno di questi:
Livello 20 Bonus Attacco +2 Bonus CD Tiri Salvezza +2 per superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio

INCANTESIMI PREPARATI

	0	
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	

RICORDARE INCANTESIMI / RISERVA di CONOSCENZA

Livello 4	Ricordare Incantesimi	Costo Riserva Arcana	Livello Inc. + Mod. Livello Metamagico
	Ricorda un incantesimo già lanciato oggi		
Livello 7	Riserva di Conoscenza	Costo Riserva Arcana	1 punto
	Prepara un inc. da Magus come fosse conosciuto		
Livello 11	Ricordare Incantesimi Migliorato	Costo Riserva Arcana	(Livello Inc. ÷ 2) + Mod. Livello Metamagico
	Ricorda un incantesimo già lanciato oggi		
	Ricordare Incantesimi Migliorato	Costo Riserva Arcana	Livello Inc. (Tal. Metamagia proibiti)
	Prepara un inc. conosciuto come azione veloce		