

MAGUS

Magus Level
Conjurador Nível

RESERVA ARCANA

FONTE ARCANA
CAPACIDADE

Magus
Level

Outros

$$\boxed{\text{pts}} = \left(\frac{\text{pts}}{\text{pts}} \div 2 \right) + \text{INT} + \text{pts}$$

(round down, min 1)

MELHORIAS DA ARMA

MAX WEAPON
ENHANCEMENT

Magus
Level

$$+ \boxed{\text{pts}} = \frac{\text{pts}}{4} \quad (\text{Arredonda para Cima})$$

Magus Level	Enhancement Cost	Weapon enhancements are powered from your Arcane Pool
5	+1	<input type="checkbox"/> Flaming <input type="checkbox"/> Frost <input type="checkbox"/> Keen <input type="checkbox"/> Shock
	+2	<input type="checkbox"/> Flaming burst <input type="checkbox"/> Icy burst <input type="checkbox"/> Shocking burst
9	+3	<input type="checkbox"/> Velocidade
13	+4	<input type="checkbox"/> Dancing
17	+5	<input type="checkbox"/> Vorpai

MAGIAS

Teste de Resistência CD = 10 + INT + Nível da Magia

Magias por dia	Base Magia	Magias Bônus
0		INT -4 INT -8 INT -12
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"/>
5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Teste de Magia CD = 10 + INT + Nível da Magia

FALHA ARCANA
LIMAR

MAGUS ARCANA

ARCANO
CONHECIMENTO

Magus
Level

Arcane
Pool Cost

1	pts
2	pts
3	pts
4	pts
5	pts
6	pts

ARMA

- 2	Spell Combat Attack Penalty	Enhancement	Bônus de Ataque	Dano	Crítico
		+		d	x

DEFENSIVE CASTING

-	Defensive Casting Attack Penalty	Bônus de Conjuração Defensiva	Conjuração	Defensiva
		Conjuração	Nível	Nível 8
INT	Penalidade Máxima	Concentração		Bônus

Nível 14 Defensive Casting Bonus is double the Attack Penalty taken

Nível 20 Automatic success on casting defensively
When casting a spell and attempting a melee attack against the same target, choose one of:
+ 2 Bônus de Ataque + 2 Spell Save DC Bonus + 2 to overcome target's spell resistance

MAGIAS PREPARADAS

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

SPELL RECALL / KNOWLEDGE POOL

Nível 4	Spell Recall Reprepare any spell already cast today	Arcane Pool Cost =	Magia Nível + Metamagic Adjustment
Nível 7	Fonte de Conhecimento Prepara qualquer magia que o mago conheça	Arcane Pool Cost =	1 pt
Nível 11	Improved Spell Recall Reprepare any spell already cast today	Arcane Pool Cost =	(Magia Nível ÷ 2) + Metamagic Adjustment
	Improved Spell Recall Prepare any known spell as a swift action	Arcane Pool Cost =	Magia Nível (cannot use metamagic)