

MAGUS

Livello Magus
Livello Incantatore

RISERVA ARCANA

RISERVA ARCANA Livello Magus
CAPACITÀ

Varie

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

(per difetto, min 1)

POTENZIAMENTO ARMA

POTENZIAMENTO Livello Magus
MASSIMO ARMA

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

I potenziamenti dell'arma provengono dalla riserva arcana

Livello Magus	Costo Potenziamento	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 Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus
	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"/>

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

% SOGLIA FALLIMENTO
INCANTESIMI ARCANI

SEGRETI del MAGUS

SEGRETI CONOSCIUTI

Livello Magus

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

1 pt

2 pt

3 pt

4 pt

5 pt

6 pt

ARMA

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

LANCIARE sulla DIFENSIVA

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

Bonus Lanciare sulla Difensiva Livello 8 Bonus

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		