

# MAGUS

Livello Magus   
Livello Incantatore

## RISERVA ARCANA

RISERVA ARCANA Livello Magus  
CAPACITÀ

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

## POTENZIAMENTO ARMA

POTENZIAMENTO Livello Magus  
MASSIMO ARMA

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

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"/> Speed
13	+4	<input type="checkbox"/> Danzante
17	+5	<input type="checkbox"/> Vorpai

## 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

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

1  pt

2  pt

3  pt

4  pt

5  pt

6  pt

## ARMA

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

## 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

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

## INCANTESIMI PREPARATI

	0	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

## 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		