

MAGUS

Niveau de Magus

Niveau de Lanceur de Sort

RÉSERVE MAGIQUE

CAPACITÉ DE RÉSERVE MAGIQUE

Niveau de Magus

Divers

$$\text{pts} = \left(\frac{\text{Niveau de Magus}}{2} \right) + \text{INT} + \text{Divers}$$

(arrondi à l'inférieur, min 1)

AMÉLIORATION DE L'ARME

BONUS MAXIMUM DE L'ARME

Niveau de Magus

$$+ \text{Niveau de Magus} = \frac{\text{Niveau de Magus}}{4} \text{ (arrondi au supérieur)}$$

Les améliorations d'arme sont alimentées à partir de votre réserve magi/arcane poolque

Niveau de Magus

Coût d'amélioration

AMÉLIORATION

5	+1	<input type="checkbox"/> Feu	<input type="checkbox"/> Froid	<input type="checkbox"/> Acéré	<input type="checkbox"/> Foudre
9	+2	<input type="checkbox"/> Feu intense	<input type="checkbox"/> Froid intense	<input type="checkbox"/> Foudre intense	
13	+3	<input type="checkbox"/> Rapidité			
17	+4	<input type="checkbox"/> Dansante			
	+5	<input type="checkbox"/> Vorpale			

SORTS

DD de sauvegarde du sort = Sorts par jour = Sorts de base + Sorts supp.

DD de sauvegarde du sort	Sorts par jour	Sorts de base	Sorts supp.
0			INT - 4 INT - 8 INT - 12
1			<input type="checkbox"/> INT - 4 <input type="checkbox"/> INT - 8 <input type="checkbox"/> INT - 12
2			<input type="checkbox"/> INT - 4 <input type="checkbox"/> INT - 8 <input type="checkbox"/> INT - 12
3			<input type="checkbox"/> INT - 4 <input type="checkbox"/> INT - 8 <input type="checkbox"/> INT - 12
4			<input type="checkbox"/> INT - 4 <input type="checkbox"/> INT - 8 <input type="checkbox"/> INT - 12
5			<input type="checkbox"/> INT - 4 <input type="checkbox"/> INT - 8 <input type="checkbox"/> INT - 12
6			<input type="checkbox"/> INT - 4 <input type="checkbox"/> INT - 8 <input type="checkbox"/> INT - 12

DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + INT + niveau de sort

ARCANE SPELL FAILURE THRESHOLD

ARCANES DE MAGUS

ARCANES CONNUES

Niveau de Magus

$$\text{Niveau de Magus} = \frac{\text{Niveau de Magus}}{3} \text{ Coût de réserve magique}$$

1 pts

2 pts

3 pts

4 pts

5 pts

6 pts

ARME

Enhancement	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
- 2	Pénalité d'attaque en combat magique	d	x

LANCER DE SORT SUR LA DÉFENSIVE

Lancer de sort sur la défensive	Pénalité d'attaque	Bonus de lancer de sort	Level 8
-	Pénalité maximale	Concentration	INT + 2

Niveau 14

Le bonus de lancer de sort sur la défensive est le double de la pénalité d'attaque choisie

Niveau 20

Succès automatique au lancer de sort sur la défensive

Lors d'un lancer de sort et d'une attaque de corps contre la même cible, choisissez un parmi :
 + 2 Attaque Bonus + 2 Bonus au DD du jet de sauvegarde + 2 pour vaincre la résistance à la magie de la cible

SORTS PREPARES

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

SOUVENIR MAGIQUE / RÉSERVE DE CONNAISSANCES

Niveau	Souvenir magique	Coût de réserve magique	Niveau du sort	Ajustement
4	Re-préparer un sort lancé aujourd'hui			
Niveau	Réserve de Connaissances	Coût de réserve magique	1 pt	
7	Préparer n'importe quel sort de Magus comme si			
Niveau	Science du souvenir magique	Coût de réserve magique	(Niveau du sort ÷ 2) +	Ajustement
11	Re-préparer un sort lancé aujourd'hui			
Niveau	Science du souvenir magique	Coût de réserve magique	Niveau du sort	peut pas utiliser de métamagie)
	Préparer un sort connu en action rapide			