

MAGUS

Livello Magus
Livello incantatore

RISERVA ARCANA

RISERVA ARCANA Livello Magus
CAPACITÀ

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

(per difetto, min 1)

POTENZIAMENTO ARMA

POTENZIAMENTO Livello Magus
MASSIMO ARMA

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

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
9	+2	<input type="checkbox"/> Espl. fiamme <input type="checkbox"/> E. ghiaccio <input type="checkbox"/> Espl. folgor.
13	+3	<input type="checkbox"/> Speed
17	+4	<input type="checkbox"/> Danzante
21	+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

$$\text{ } = \text{ } \div 3 \text{ Costo Riserva Arcana}$$

1 pti

2 pti

3 pti

4 pti

5 pti

6 pti

ARMA

$$\text{-2} \text{ Penalità attacco Inc. in Comb. } + \text{ } \text{ Potenzamento } \text{ Bonus di attacco } \text{ Danno } \text{ Critico } \text{d00} \text{ x}$$

LANCIARE sulla DIFENSIVA

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

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** Ricorda un incantesimo già lanciato oggi Costo Riserva Arcana = Livello Inc. + Mod. Livello Metamagico

Livello 7 **Riserva di Conoscenza** Prepara un inc. da Magus come fosse conosciuto Costo Riserva Arcana = 1 punto

Livello 11 **Ricordare Incantesimi Migliorato** Ricorda un incantesimo già lanciato oggi Costo Riserva Arcana = (Livello Inc. ÷ 2) + Mod. Livello Metamagico

Ricordare Incantesimi Migliorato Prepara un inc. conosciuto come azione veloce Costo Riserva Arcana = Livello Inc. (Tal. Metamagia proibiti)