

MAGUS

Magus
Livello
Livello
incantatore

RISERVA ARCANA

RISERVA ARCANA Magus
CAPACITÀ Livello

Altro

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

POTENZIAMENTO ARMA

POTENZIAMENTO Magus
MASSIMO dell'ARMA Livello

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

I potenziamenti dell'arma
provengono dalla riserva arcana

Magus Livello Costo Potenziamento

| | | |
|----|----|--|
| 5 | +1 | <input type="checkbox"/> Infuocata <input type="checkbox"/> Gelida <input type="checkbox"/> Affilata <input type="checkbox"/> Folgorante |
| 9 | +2 | <input type="checkbox"/> Esplosione di fiamma <input type="checkbox"/> Esplosione di ghiaccio <input type="checkbox"/> Esplosione folgorante |
| 13 | +3 | <input type="checkbox"/> Speed |
| 17 | +4 | <input type="checkbox"/> Danzante |
| 21 | +5 | <input type="checkbox"/> Vorpale |

INCANTESIMI

| CD TS | Inc. | Inc. | Inc. | Inc. |
|-------------|-----------|------|------|------|
| Intantesimi | al giorno | Base | + 4 | + 8 |
| 0 | | | | |
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |

DC del TS = 10 + INT + Liv. Incantesimo

% SOGLIA FALLIMENTO
THRESHOLD

SEGRETI del MAGUS

SEGRETI CONOSCIUTI Magus
Livello

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

1 punti

2 punti

3 punti

4 punti

5 punti

6 punti

ARMA

$$\text{Penalità attacco Inc. in Comb.} \quad \text{Potenziamento} \quad \text{BONUS d'ATTACCO} \quad \text{Danno} \quad \text{Critico}$$

LANCIARE sulla DIFENSIVA

$$\text{Penalità attacco Lanciare sulla difensiva} \quad \text{Penalità massima} \quad \text{Concentrazione} \quad \text{INT} \quad \text{Bonus Lanciare sulla Difensiva} \quad \text{Livello 8 Bonus}$$

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 = Livello Modificatore Livello |
| | Ricordare un incantesimo già lanciato oggi | Riserva Arcana Incantesimo Metamagico |
| Livello 7 | Riserva di Conoscenza | Costo = 1 punto |
| | Preparare un incantesimo da Magus come se fosse da Magus | Riserva Arcana |
| Livello 11 | Ricordare Incantesimi Migliorato | Costo = (Livello Modificatore Livello) |
| | Ricordare un incantesimo già lanciato oggi | Riserva Arcana Incantesimo Metamagico |
| | Ricordare Incantesimi Migliorato | Costo = Livello (Tal. Metamagia proibiti) |
| | Preparare un incantesimo conosciuto come azione da Magus | Riserva Arcana Incantesimo |