

MAGUS

Livello Magus
Livello incantatore

RISERVA ARCANA

RISERVA ARCANA Livello Magus
CAPACITÀ

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

(per difetto, min 1)

POTENZIAMENTO ARMA

POTENZIAMENTO Livello Magus
MASSIMO ARMA

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

Livello Magus	Costo Potenziamento	I potenziamenti dell'arma provengono dalla riserva arcana
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 TS Incantesimo = 10 + INT + Liv. Incantesimo

SOGLIA FALLIMENTO
THRESHOLD

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

Potenziamento	BONUS d'ATTACCO	Danno	Critico
- 2 Penalità attacco Inc. in Comb.	+ <input type="text"/>	d <input type="text"/>	x <input type="text"/>

LANCIARE sulla DIFENSIVA

Penalità attacco Lanciare sulla difensiva	Penalità massima	Concentrazione	Bonus Lanciare sulla Difensiva	Livello 8 Bonus
- <input type="text"/>	INT <input type="text"/>	<input type="text"/>	+ <input type="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

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	<input type="checkbox"/> <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"/>
2	<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"/>
4	<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"/>
6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

RICORDARE INCANTESIMI / RISERVA di CONOSCENZA

Livello	Ricordare Incantesimi	Costo Riserva Arcana	Livello Inc.	Mod. Livello Metamagico
4	Ricorda un incantesimo già lanciato oggi	=		
Livello	Riserva di Conoscenza	Costo Riserva Arcana	Livello Inc.	Mod. Livello Metamagico
7	Prepara un inc. da Magus come fosse conosciuto	=		1 punto
Livello	Ricordare Incantesimi Migliorato	Costo Riserva Arcana	Livello Inc.	Mod. Livello Metamagico
11	Ricorda un incantesimo già lanciato oggi	=		(Tal. Metamagia proibiti)