

MAGUS

Livello Magus
Livello Incantatore

RISERVA ARCANIA

RISERVA ARCANIA Livello Magus
CAPACITÀ

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

(per difetto, min 1)

pti

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"/> Vorpai

INCANTESIMI

CD TS Incantesimi	Incantesimi 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"/>

$$\text{CD TS Incantesimo} = 10 + \text{INT} + \text{Liv. Incantesimo}$$

SOGLIA FALLIMENTO THRESHOLD

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

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

LANCIARE sulla DIFENSIVA

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

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:

$$\text{Livello 20} \quad \text{+2 Bonus Attacco} \quad \text{+2 Bonus CD Tiri Salvezza} \quad \text{+2 per superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio}$$

INCANTESIMI PREPARATI

0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

RICORDARE INCANTESIMI / RISERVA di CONOSCENZA

Livello 4	Ricordare Incantesimi	Costo Riserva Arcana	Livello Inc. + Mod. Livello Metamagico
Livello 7	Riserva di Conoscenza	Costo Riserva Arcana	1 punto
Livello 11	Ricordare Incantesimi Migliorato	Costo Riserva Arcana	(Livello Inc. $\div 2$) + Mod. Livello Metamagico
	Ricordare Incantesimi Migliorato	Costo Riserva Arcana	Livello Inc. (Tal. Metamagia proibiti)