

MAGUS

Livello Magus
Livello Incantatore

RISERVA ARCANIA

RISERVA ARCANIA Livello Magus
CAPACITÀ

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

POTENZIAMENTO ARMA

POTENZIAMENTO Livello Magus
MASSIMO ARMA

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

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	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"/>

DC del TS = 10 + INT + Liv. Incantesimo

SOGLIA FALLIMENTO
INCANTESIMI ARCANI

SEGRETI del MAGUS

SEGRETI CONOSCIUTI

Livello Magus

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

1 punti

2 punti

3 punti

4 punti

5 punti

6 punti

ARMA

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

LANCIARE sulla DIFENSIVA

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

Livello 14 Il bonus per Lanciare sulla Difensiva è il doppio della penalità all'attacco subita

Successo automatico se si lancia sulla difensiva

Livello 20 Quando si lancia un incantesimo e si attacca in mischia contro lo stesso bersaglio, scegli uno di questi:
+ 2 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. $\div 2$) + Mod. Livello Metamagico

Livello 11 Ricordare Incantesimi Migliorato Prepara un inc. conosciuto come azione veloce Costo Riserva Arcana Livello Inc. (Tal. Metamagia proibiti)