

MAGIA SELVAGGIA MUTEVOLE

La magia innata dello stregone deriva dalle forze del caos che sottostanno all'ordine del creato. Lo stregone potrebbe essere rimasto esposto alla magia grezza, forse attraverso un portale planare che conduceva al Limbo, ai Piani Elementali o al Reame Remoto. Forse è stato benedetto da un folletto o marchiato da un demone. Oppure la sua magia potrebbe essere dovuta a un fenomeno inspiegabile verificatosi alla sua nascita senza alcuna causa apparente. Quale che sia la causa, questa magia ora si agita dentro di lui e preme per uscire.

IMPULSO DI MAGIA SELVAGGIA

Magia selvaggia di 1° livello

A partire da quando sceglie questa origine al 1° livello, lo stregone può sprigionare impulsi di magia incontrollata quando lancia i suoi incantesimi. Una volta per turno il DM può chiedergli di tirare un d20 subito dopo avere lanciato un incantesimo da stregone di livello pari o superiore al 1°. Se ottiene un 1, deve tirare sulla tabella "impulsi di Magia Selvaggia" per generare un effetto magico. Se quell'effetto è un incantesimo, è troppo selvaggio per essere influenzato dalla sua Metamagia, e se normalmente richiede concentrazione, in questo caso non richiede concentrazione; l'incantesimo permane per la sua durata completa.

VERSATILITÀ STREGONESCA

Magia selvaggia di 1° livello

Ogniquale volta al passaggio di livello si guadagna un aumento di statistica, è possibile scegliere una delle seguenti opzioni, a rappresentazione della magia che scorre al proprio interno in modo mutevole:

- Sostituire una delle opzioni di Metamagia scelte con un'altra opzione disponibile
- Sostituire un truccetto imparato con un altro

ONDE DI CAOS

Magia selvaggia di 1° livello

A partire dal 1° livello, lo stregone può manipolare le forze della probabilità e del caos per ottenere vantaggio a un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza. Una volta che l'ha fatto, deve completare un riposo lungo prima che possa utilizzare di nuovo questo privilegio.

In qualsiasi momento, prima di recuperare l'utilizzo di questo privilegio, il DM può chiedere al giocatore di tirare sulla tabella "Impulsi di Magia Selvaggia" subito dopo che lo stregone ha lanciato un incantesimo di livello pari o superiore al 1°. Poi lo stregone recupera l'utilizzo di questo privilegio.

INCANTESIMI SELVAGGI

Magia selvaggia di 1° livello

Apprendi i seguenti incantesimi quando raggiungi certi livelli, come specificato dalla tabella degli Incantesimi selvaggi. Ognuno di questi incantesimi conta come un incantesimo da stregone per te, ma non conta nel calcolo degli incantesimi totali che puoi conoscere.

Ogniquale volta guadagni un nuovo livello puoi sostituire un incantesimo guadagnato tramite questa caratteristica, con un altro incantesimo dello stesso livello. Il nuovo incantesimo deve essere delle scuole di *Ammaliamento* e *Trasmutazione* dalla lista degli incantesimi da stregone, warlock o mago.

Tabella 1: Incantesimi selvaggi

Livello stregone	Livello incantesimo	Incantesimi
1°	0	<i>caos mentale</i>
1°	1	<i>dardo di caos, spruzzo colorato</i>
3°	2	<i>sfocatura, ingrandire/ridurre</i>
5°	3	<i>intermittenza, trama ipnotica</i>
7°	4	<i>confusione, metamorfosi</i>
9°	5	<i>animare oggetti, fuorviare</i>

STREGONERIA SELVAGGIA

Magia selvaggia di 6° livello

Quando lanci un incantesimo di 1° livello o superiore dalla lista degli Incantesimi Selvaggi, puoi lanciarlo come di consueto usando uno slot incantesimo o spendendo un numero di punti stregoneria equivalente al livello dell'incantesimo. Se scegli di lanciare l'incantesimo in questo modo, viene cambiato il suo tempo di lancio 1 azione bonus (Metamagia, Incantesimo Rapido).

PIEGARE LA FORTUNA

Magia selvaggia di 6° livello

A partire dal 6° livello lo stregone sviluppa la capacità di alterare il fato usando la sua magia selvaggia. Quando un'altra creatura che lo stregone sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, lo stregone può usare la sua reazione e spendere 2 punti stregoneria per tirare 1d4 e applicare il risultato ottenuto come bonus o penalità (a sua scelta) al tiro della creatura. Può farlo dopo che la creatura ha effettuato il tiro, ma prima che qualsiasi effetto del tiro si verifichi.

CAOS CONTROLLATO

Magia selvaggia di 14° livello

Al 14° livello, lo stregone ottiene un minimo di controllo sugli impulsi della sua magia selvaggia. Ogni volta che tira sulla tabella “Impulsi di Magia Selvaggia”, può tirare due volte e scegliere quale numero usare.

BOMBARDAMENTO MAGICO

Magia selvaggia di 18° livello

A partire dal 18° livello, l'energia dannosa degli incantesimi dello stregone si intensifica. Quando lo stregone tira per i danni di un incantesimo e ottiene il più alto numero possibile su qualsiasi dado, sceglie uno di quei dadi, lo tira di nuovo e aggiunge il nuovo risultato ai danni. Può utilizzare questo privilegio soltanto una volta per turno.