

MAGIA SELVAGGIA MUTEVOLE

VERSATILITÀ STREGONESCA

Ogniquale volta al passaggio di livello si guadagna un'au-mento di statistica, è possibile scegliere una delle seguenti opzioni, a rappresentazione della magia che scorre al pro-prio interno in modo mutevole:

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

INCANTESIMI SELVAGGI

Caratteristica, Magia Selvaggia di 1° livello

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

Tabella 1: Incantesimi selvaggi

Livello stregone	Livello incantesimo	Incantesimi
1°	1	<i>dardo di caos, spruzzo colorato</i>
3°	2	<i>ingrandire/ridurre, immagine speculare?, sfocatura, favore della fortuna, frantumare?, levitazio- ne?, vortex warp</i>
5°	3	<i>intermittenza, trama ipnotica, nemici in abbondanza, palla di fuoco?</i>
7°	4	<i>confusione, metamorfosi, esilio?</i>
9°	5	<i>animare oggetti, fuorviare</i>

Ogniquale volta guadagni un nuovo livello puoi sosti-tuire un incantesimo guadagnato tramite questa caratteri-stica, con un altro incantesimo dello stesso livello. Il nuovo incantesimo deve essere delle scuole di *Ammaliamento* e *Transmutazione* dalla lista degli incantesimi da stregone, warlock o mago.

STREGONERIA SELVAGGIA

Caratteristica, Magia Selvaggia di 6° livello

Quando lanci un incantesimo di 1° livello o superiore dalla lista degli Incantesimi Selvaggi, puoi lanciarlo come di con-suetudine usando uno slot incantesimo o spendendo un nume-ro di punti stregoneria equivalente al livello dell'incantesi-mo. Se scegli di lanciare l'incantesimo in questo modo, vie-ne cambiato il suo tempo di lancio 1 azione bonus (*Meta-magia, Incantesimo Rapido*).