

Avanzamento di livello – MAGO

II livello

- Guadagni 4+2 Punti Ferita
- Hai 3 slot incantesimi (3 I)
- Scegli una tradizione arcana
 - Scuola di invocazione
 - Invocatore sapiente: spendi la metà per trascrivere un incantesimo (1/2 ora e 25mo)
 - Plasmare incantesimi: quando lancia un incantesimo può scegliere un numero pari a 1 + lv incantesimo di creature che supereranno automaticamente TS dell'incantesimo e non subiranno danni
 - Scuola di trasmutazione
 - Trasmutatore sapiente: spendi la metà per trascrivere un incantesimo (1/2 ora e 25mo)
 - Alchimia minore: puoi trasformare le proprietà alchemiche di un oggetto (non magico) cambiandone forma e materiale. Per 10 min spesi trasformi 30cm³ di materiale. Dopo un'ora o se perdi concentrazione l'oggetto torna allo stadio originale

III Livello

- Guadagni 4+2 Punti Ferita
- Hai 6 slot incantesimi (4 I e 2 II)

IV Livello

- Guadagni 4+2 Punti Ferita
- Hai 7 slot incantesimi (4 I e 3 II)
- Aumento punteggi caratteristica

V Livello

- Guadagni 4+2 Punti Ferita
- Hai 9 slot incantesimi (4 I e 3 II e 2 III)
- Il bonus competenza aumenta di +1

VI Livello

- Guadagni 4+2 Punti Ferita
- Hai 10 slot incantesimi (4 I e 3 II e 3 III)
- Scuola di invocazione
 - Trucchetto potente: quando lancia un trucchetto influenza anche le creature che lo eviterebbero. Quando una creatura supera un TS per un trucchetto subisce comunque la metà dei danni (se previsti)
- Scuola di trasmutazione
 - Pietra del trasmutatore: può spendere 8 ore a creare una pietra del trasmutatore che può usare o donare con uno tra i seguenti effetti:
 - Scurovisione (entro 18m)
 - Aumento della velocità di 3m
 - Competenza nei TS costituzione
 - Resistenza danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono

Ogni volta che il mago lancia un incantesimo di trasmutazione, può cambiare l'effetto della pietra. Se ne crea un'altra la precedente cessa di funzionare