ARIA NIGHTBLOOM

NOME DEL PERSONAGGIO

SPECIE	BACKGROUND
Elfo, Elfo alto	Accolito
LIVELLO	**ALLINEAMENTO**
Livello 5	Neutrale Buono

MAGO

SCUOLA DI INVOCAZIONE

+3	14	14	13
COMP.	PERC. PASS.	INTUIZ. PASS.	CD MARZ.

12	+2	9 M
CLASSE ARMATURA	INIZIATIVA	VELOCITA'

MASSIMO **32**

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

5D6

DADI VITA

Successi ◇◇◇

Fallimenti ◇◇◇

TIRI SALVEZZA CONTRO MORTE

◇ Ispirazione

FORZA

8 (-1)

◇ **-1** Tiro salvezza

◇ **-1** Atletica

DESTREZZA

15 (+2)

◇ **+2** Tiro salvezza

◇ **+2** Acrobazia

◇ **+2** Furtività

◇ **+2** Rapidità di Mano

COSTITUZIONE

14 (+2)

◇ **+2** Tiro salvezza

INTELLIGENZA

18 (+4)

◆ **+7 Tiro salvezza**

◆ **+7 Arcano**

◇ **+4** Indagare

◇ **+4** Natura

◆ **+7 Religione**

◆ **+7 Storia**

SAGGEZZA

12 (+1)

◆ **+4 Tiro salvezza**

◇ **+1** Addestrare Animali

◆ **+4 Intuizione**

◇ **+1** Medicina

◆ **+4 Percezione**

◇ **+1** Sopravvivenza

CARISMA

10 (+0)

◇ **+0** Tiro salvezza

◇ **+0** Inganno

◇ **+0** Intimidire

◇ **+0** Intrattenere

◇ **+0** Persuasione

ATTACCHI

NOME	ATTACCO	DANNO
Bastone ferrato	+2	1d6-1 contundente

Recupero Arcano: fino a 3 livelli di slot

LANCIO DI INCANTESIMI

+7	15	INT
ATTACCO CON INCANTESIMO	CD TIRO SALVEZZA INCANTESIMI	CARATTERISTICA

Livello 1 ◇◇◇◇ Livello 2 ◇◇◇

Livello 3 ◇◇

ELENCO DEGLI INCANTESIMI

TRUCCHETTI ◇ Dardo di fuoco ◇ Luce ◇ Mano magica ◇ Prestidigitazione

LIVELLO 1 ◇ Armatura magica ◇ Dardo incantato ◇ Individuazione del magico ◇ Scudo

LIVELLO 2 ◇ Immagine speculare ◇ Passo velato ◇ Raggio rovente

LIVELLO 3 ◇ Controincantesimo ◇ Palla di fuoco

COMPETENZE

ARMATURE

—

ARMI

Spade lunghe, Spade corte, Archi corti, Archi lunghi, Pugnali, Dardi, Fionde, Bastoni ferrati, Balestre leggere

STRUMENTI

—

LINGUAGGI

Comune, Elfico, Nanico

TRATTI DI SPECIE

- Scurovisione
- Retaggio fatato
- Trance
- Sensi acuti
- Addestramento nelle armi elfiche
- Trucchetto
- Linguaggio extra

PRIVILEGI DI CLASSE

1. Incantesimi: Mago, Recupero Arcano
2. Tradizione Arcana, Invocatore Sapiente, Plasmare Incantesimi
4. Aumento dei Punteggi di Caratteristica

USI LIMITATI

Recupero Arcano *riposo lungo* ◇

NOTE

ARIA NIGHTBLOOM

NOME DEL PERSONAGGIO

ALLINEAMENTO	ETA'	ALTEZZA	PESO
Neutrale Buono	**112**		
OCCHI	**PELLE**	**CAPELLI**	**PUNTI ESPERIENZA**
silver		**midnight blue**	

ASPETTO DEL PERSONAGGIO

Slanciata, con occhi d'argento e capelli del colore di un cielo notturno.

TRATTI DELLA PERSONALITÀ

Curiosa fino all'eccesso: legge ogni insegna, etichetta e nota a margine.

IDEALI

La conoscenza. Un segreto custodito è una porta lasciata chiusa.

LEGAMI

Deve tutto al maestro che le ha insegnato ad accendere la sua prima fiamma.

DIFETTI

Si fida più di un libro che di una persona.

BACKGROUND

Accolito

Rifugio dei Fedeli. Un accolito gode del rispetto di coloro che condividono la sua fede ed è in grado di celebrare le cerimonie religiose della sua divinità. L'accolito e i suoi compagni di avventura possono aspettarsi di ricevere cure e guarigioni gratuite presso un tempio, un santuario o un'altra presenza stabile della sua fede, anche se dovrà fornire le eventuali componenti richieste per gli incantesimi. Coloro che condividono la sua religione lo manterranno (limitandosi soltanto a lui) offrendogli uno stile di vita modesto.

ALLEATI

NEMICI

ULTERIORI PRIVILEGI E TRATTI

EQUIPAGGIAMENTO

TESTA	
AMULETO	
MANTELLO	
ARMATURA	
MANI	**Bastone ferrato**
ANELLO	
ANELLO	
CINTURA	
STIVALI	

CP	SP	EP	GP	PP
	4		23	

OGGETTI MAGICI

ZAINO E DEPOSITO

Pugnale

Libro degli Incantesimi

Borsa per componenti

Zaino

PRIVILEGI E TRATTI

SCUROVISIONE [ELFO]

Hai una vista superiore in condizioni di oscurità o scarsa illuminazione. Puoi vedere in condizioni di scarsa illuminazione entro un raggio di 18 m da te come se fosse luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non riesci a distinguere i colori, ma solo le sfumature di grigio.

RETAGGIO FATATO [ELFO]

Hai un vantaggio nei tiri salvezza contro l'incantesimo di incanto, e la magia non può farti addormentare.

TRANCE [ELFO]

Gli elfi non hanno bisogno di dormire. Anziché dormire entrano per 4 ore al giorno in una profonda meditazione e in uno stato semicosciente. (Il termine in Comune per tale meditazione è "trance".) Durante questa meditazione, l'elfo entra in una sorta di stato sognante, che in realtà non è altro che una serie di esercizi mentali che anni di pratica hanno reso automatici. Dopo tale periodo, l'elfo ottiene gli stessi benefici di 8 ore di sonno per un umano.

SENSI ACUTI [ELFO]

Un elfo ha competenza nell'abilità Percezione.

ADDESTRAMENTO NELLE ARMI ELFICHE [ELFO ALTO]

Ha competenza nelle spade corte, nelle spade lunghe, negli archi corti e negli archi lunghi.

TRUCCHETTO [ELFO ALTO]

Un elfo alto conosce un trucchetto scelto dalla lista degli incantesimi da mago. La caratteristica da incantatore per questo trucchetto è Intelligenza.

LINGUAGGIO EXTRA [ELFO ALTO]

Un elfo alto sa parlare, leggere e scrivere un linguaggio extra a sua scelta.

INCANTESIMI: MAGO [MAGO LV. 1]

Un mago è uno studioso di magia arcana: possiede un libro degli incantesimi in cui sono contenuti gli incantesimi che costituiscono le prime scintille del suo futuro potere.

RECUPERO ARCANO [MAGO LV. 1]

Un mago impara a recuperare parte della sua energia magica studiando il suo libro degli incantesimi. Una volta al giorno, quando completa un riposo breve, il mago sceglie quali slot incantesimo spesi desidera recuperare. Questi slot incantesimo possono avere un livello totale pari o inferiore alla metà del livello da mago (arrotondato per eccesso) e nessuno slot può essere di livello pari o superiore al 6°.

Per esempio, un mago di 4° livello può recuperare slot incantesimo per un valore totale di due livelli. Potrà quindi recuperare uno slot di 2° livello o due slot di 1° livello.

Recupero Arcano: 1 (riposo lungo)

TRADIZIONE ARCANA [MAGO LV. 2]

Quando un mago arriva al 2° livello, sceglie una tradizione arcana che modellerà la sua pratica della magia in base ai precetti di una delle otto scuole di magia, per esempio la Scuola di Invocazione.

Questa scelta gli conferisce alcuni privilegi al 2° livello e poi di nuovo al 6°, 10° e 14° livello.

INVOCATORE SAPIENTE [SCUOLA DI INVOCAZIONE LV. 2]

A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che egli deve spendere per copiare un incantesimo di invocazione nel suo libro degli incantesimi sono dimezzati.

PLASMARE INCANTESIMI [SCUOLA DI INVOCAZIONE LV. 2]

A partire dal 2° livello, il mago è in grado di creare delle sacche di relativa sicurezza all'interno degli effetti dei suoi incantesimi di invocazione. Quando il mago lancia un incantesimo di invocazione che influenza le altre creature che è in grado di vedere, può scegliere un numero di quelle creature pari a 1 + il livello dell'incantesimo. Le creature scelte superano automaticamente i loro tiri salvezza contro l'incantesimo e non subiscono alcun danno se normalmente subirebbero la metà dei danni in caso di tiro salvezza superato.

C DARDO DI FUOCO
INVOCAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
36 metri	**1 azione**	—
DURATA		**COMPONENTI**
Istantanea		**V S**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE

L'incantatore scaglia una scintilla di fuoco verso una creatura o un oggetto situato entro gittata, effettuando un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 1d10 danni da fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo prende fuoco se non indossato o trasportato in quel momento.

I danni dell'incantesimo aumentano di 1d10 quando l'incantatore raggiunge il 5° livello (2d10), l'11° livello (3d10) e il 17° livello (4d10).

C LUCE
INVOCAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
Contatto	**1 azione**	**DES**
DURATA		**COMPONENTI**
1 ora		**V M**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE

L'incantatore tocca un oggetto del volume di non più di 3 metri. Finché l'incantesimo non termina, l'oggetto proietta luce intensa entro un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri. La luce può essere del colore che desideri. Coprire completamente l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se l'incantatore lo lancia di nuovo o lo interrompe con un'azione.

Se l'incantatore bersaglia un oggetto impugnato o posseduto da una creatura ostile, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza per evitare l'incantesimo.

una lucciola o del muschio fosforescente

C MANO MAGICA
EVOCAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
9 metri	**1 azione**	—
DURATA		**COMPONENTI**
1 minuto		**V S**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE

Una mano spettrale fluttuante compare in un punto a scelta dell'incantatore situato entro gittata. La mano permane per la durata dell'incantesimo o finché non la congedi con un'azione. La mano svanisce se si trova a più di 9 metri dall'incantatore o se quest'ultimo lancia nuovamente l'incantesimo.

L'incantatore può utilizzare la sua azione per controllare la mano e usarla per maneggiare un oggetto, aprire una porta o un contenitore che non sia chiuso a chiave, estrarre o riporre un oggetto da un contenitore aperto o versare il contenuto di una fiala. Ogni volta che la usa, può muovere la mano per un massimo di 9 metri.

La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 5 kg.

C PRESTIDIGITAZIONE
TRASMUTAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
3 metri	**1 azione**	—
DURATA		**COMPONENTI**
Fino a 1 ora		**V S**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE

Questo incantesimo è un trucco magico che gli incantatori novizi usano per fare pratica. Crei uno degli effetti magici seguenti entro gittata: • Crea un effetto sensoriale innocuo e istantaneo, come una pioggia di scintille, una folata di vento, una tenue melodia musicale o uno strano odore. • Accendi o spegni istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo fuoco da campo. • Pulisci o sporca istantaneamente un oggetto non più grande di un cubo con spigolo di 30 cm. • Riscalda, raffredda o condisci materiale non vivente del volume massimo di un cubo con spigolo di 30 cm per 1 ora. • Fai comparire un colore, un piccolo segno o un simbolo su un oggetto o una superficie per 1 ora. • Crea un ninnolo non magico o un'immagine illusoria che può stare nel palmo della tua mano e che permane fino alla fine del tuo turno successivo. Se l'incantatore lancia questo incantesimo più volte, può tenere attivi fino a tre dei suoi effetti non istantanei contemporaneamente e può eliminare ognuno di questi effetti con un'azione.

1 ARMATURA MAGICA
ABIURAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
Contatto	**1 azione**	—
DURATA		**COMPONENTI**
8 ore		**V S M**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE ◆ PREPARATO

L'incantatore tocca una creatura consenziente che non indossi un'armatura, che viene circondata da una forza magica protettiva fino al termine dell'incantesimo. La CA base del bersaglio diventa 13 + il suo modificatore di Destrezza. L'incantesimo termina se il bersaglio indossa un'armatura o se interrompi l'incantesimo con un'azione.

un pezzo di cuoio trattato

1 DARDO INCANTATO
INVOCAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
36 metri	**1 azione**	—
DURATA		**COMPONENTI**
Istantanea		**V S**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE ◆ PREPARATO

L'incantatore crea tre dardi lucenti di forza magica. Ogni dardo colpisce una creatura a tua scelta, situata entro gittata e che sei in grado di vedere. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da forza al suo bersaglio. Tutti i dardi colpiscono simultaneamente e l'incantatore può dirigerli per colpire una o più creature.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, l'incantesimo crea un dardo aggiuntivo per ogni slot di livello superiore al 1°.

1 INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO
DIVINAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
Incantatore	**1 azione**	—
DURATA		**COMPONENTI**
Concentrazione, fino a 10 minuti		**V S**

◆ CONCENTRAZIONE ◆ RITUALE ◆ PREPARATO

Per la durata dell'incantesimo, l'incantesimo percepisce la presenza della magia entro 9 metri. Se percepisce la magia in questo modo, può usare la sua azione per vedere una debole aura attorno a ogni creatura o oggetto visibile nell'area che contenga magia e apprende di che scuola di magia si tratta, se ne esiste una.

L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o terriccio.

1 SCUDO
ABIURAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
Incantatore	**1 reazione, che l'incantatore effettua quando è colpito da un attacco o bersagliato dall'incantesimo dardo incantato**	—
DURATA		**COMPONENTI**
1 round		**V S**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE ◆ PREPARATO

Una barriera di forza magica invisibile si materializza e protegge l'incantatore. Fino all'inizio del proprio turno successivo, l'incantatore ottiene un bonus di +5 alla CA da applicare anche all'attacco innescante e non subisce danni da dardo incantato.

2 IMMAGINE SPECULARE
ILLUSIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
Incantatore	**1 azione**	—
DURATA		**COMPONENTI**
1 minuto		**V S**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE ◆ PREPARATO

Tre duplicati illusori dell'incantatore appaiono nel suo spazio. Fino al termine dell'incantesimo, i duplicati si muovono con l'incantatore e imitano le sue azioni, cambiando posizione in modo che sia impossibile individuare quale sia l'immagine reale. L'incantatore può utilizzare la sua azione per rimuovere i duplicati illusori.

Nel corso della durata dell'incantesimo, ogni volta che una creatura bersaglia l'incantatore con un attacco, quest'ultimo tira un d20 per determinare se l'attacco bersagli invece uno dei suoi duplicati.

Se l'incantatore ha tre duplicati, per spostare il bersaglio dell'attacco su un duplicato deve ottenere al tiro un 6 o più. Con due duplicati, deve ottenere un 8 o più. Con un duplicato, deve ottenere un 11 o più.

La CA di un duplicato è pari a 10 + il modificatore di Destrezza dell'incantatore. Se un attacco colpisce un duplicato, questo viene distrutto. I duplicati possono essere distrutti solo da un attacco che li colpisce, mentre ignorano tutti gli altri tipi di danni ed effetti. L'incantesimo termina quando tutti e i tre duplicati sono distrutti.

Una creatura non è influenzata da questo incantesimo se non può vedere, se...

Continua nelle regole.

2 PASSO VELATO
EVOCAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
Incantatore	**1 azione bonus**	—
DURATA		**COMPONENTI**
Istantanea		**V**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE ◆ PREPARATO

L'incantatore è avvolto per un istante da una foschia argentata e si teletrasporta di un massimo di 9 metri fino a uno spazio libero che è in grado di vedere.

2 RAGGIO ROVENTE
INVOCAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
36 metri	**1 azione**	—
DURATA		**COMPONENTI**
Istantanea		**V S**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE ◆ PREPARATO

L'incantatore crea tre raggi di fuoco e li scaglia contro dei bersagli entro gittata, che possono essere uno o più.

Con questo incantesimo, l'incantatore effettua un attacco a distanza per ogni raggio. Se il colpo va a segno, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, crea un raggio aggiuntivo per ogni slot superiore al 2°.

3 CONTROINCANTESIMO
ABIURAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
18 metri	**1 reazione, che l'incantatore può effettuare quando vede una creatura entro 18 metri da lui lanciare un incantesimo**	—
DURATA		**COMPONENTI**
Istantanea		**S**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE ◆ PREPARATO

L'incantatore tenta di interrompere una creatura nell'atto di lanciare un incantesimo. Se la creatura sta lanciando un incantesimo di 3° livello o inferiore, il suo incantesimo fallisce e non ha effetto. Se l'incantesimo è di 4° livello o superiore, l'incantatore effettua una prova di caratteristica usando la propria caratteristica da incantatore. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. In caso di successo, l'incantesimo fallisce e non sortisce alcun effetto.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, l'incantesimo interrotto non sortisce alcun effetto se il suo livello è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo usato dall'incantatore.

3 PALLA DI FUOCO

INVOCAZIONE

GITTATA	TEMPO DI LANCIO	TIRO SALVEZZA
45 metri	**1 azione**	**DES**

DURATA	COMPONENTI
Istantanea	**V S M**

◇ CONCENTRAZIONE ◇ RITUALE ◆ PREPARATO

Una scia di luce brillante parte dall'indice dell'incantatore e sfreccia fino a un punto a sua scelta entro gittata, provocando un'esplosione di fiamme con un profondo boato. Ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 6 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. In caso di fallimento, subisce 8d6 danni da fuoco, o la metà dei danni in caso di successo.

Il fuoco si diffonde oltre gli angoli e incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 3°.

una pallina di guano di pipistrello e zolfo

SCUROVISIONE
SPECIE

Hai una vista superiore in condizioni di oscurità o scarsa illuminazione. Puoi vedere in condizioni di scarsa illuminazione entro un raggio di 18 m da te come se fosse luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non riesci a distinguere i colori, ma solo le sfumature di grigio.

RETAGGIO FATATO
SPECIE

Hai un vantaggio nei tiri salvezza contro l'incantesimo di incanto, e la magia non può farti addormentare.

TRANCE
SPECIE

Gli elfi non hanno bisogno di dormire. Anziché dormire entrano per 4 ore al giorno in una profonda meditazione e in uno stato semicosciente. (Il termine in Comune per tale meditazione è "trance".) Durante questa meditazione, l'elfo entra in una sorta di stato sognante, che in realtà non è altro che una serie di esercizi mentali che anni di pratica hanno reso automatici. Dopo tale periodo, l'elfo ottiene gli stessi benefici di 8 ore di sonno per un umano.

SENSI ACUTI
SPECIE

Un elfo ha competenza nell'abilità Percezione.

ADDESTRAMENTO NELLE ARMI ELFICHE
SPECIE

Ha competenza nelle spade corte, nelle spade lunghe, negli archi corti e negli archi lunghi.

TRUCCHETTO
SPECIE

Un elfo alto conosce un trucchetto scelto dalla lista degli incantesimi da mago. La caratteristica da incantatore per questo trucchetto è Intelligenza.

LINGUAGGIO EXTRA
SPECIE

Un elfo alto sa parlare, leggere e scrivere un linguaggio extra a sua scelta.

1 INCANTESIMI: MAGO
MAGO

Un mago è uno studioso di magia arcana: possiede un libro degli incantesimi in cui sono contenuti gli incantesimi che costituiscono le prime scintille del suo futuro potere.

1 RECUPERO ARCANO
MAGO

Un mago impara a recuperare parte della sua energia magica studiando il suo libro degli incantesimi. Una volta al giorno, quando completa un riposo breve, il mago sceglie quali slot incantesimo spesi desidera recuperare. Questi slot incantesimo possono avere un livello totale pari o inferiore alla metà del livello da mago (arrotondato per eccesso) e nessuno slot può essere di livello pari o superiore al 6°.

Per esempio, un mago di 4° livello può recuperare slot incantesimo per un valore totale di due livelli. Potrà quindi recuperare uno slot di 2° livello o due slot di 1° livello.

2 TRADIZIONE ARCANA
MAGO

Quando un mago arriva al 2° livello, sceglie una tradizione arcana che modellerà la sua pratica della magia in base ai precetti di una delle otto scuole di magia, per esempio la Scuola di Invocazione.

Questa scelta gli conferisce alcuni privilegi al 2° livello e poi di nuovo al 6°, 10° e 14° livello.

2 INVOCATORE SAPIENTE
MAGO

A partire da quando il mago sceglie questa scuola al 2° livello, il tempo e il denaro che egli deve spendere per copiare un incantesimo di invocazione nel suo libro degli incantesimi sono dimezzati.

2 PLASMARE INCANTESIMI
MAGO

A partire dal 2° livello, il mago è in grado di creare delle sacche di relativa sicurezza all'interno degli effetti dei suoi incantesimi di invocazione. Quando il mago lancia un incantesimo di invocazione che influenza le altre creature che è in grado di vedere, può scegliere un numero di quelle creature pari a 1 + il livello dell'incantesimo. Le creature scelte superano automaticamente i loro tiri salvezza contro l'incantesimo e non subiscono alcun danno se normalmente subirebbero la metà dei danni in caso di tiro salvezza superato.

4 AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA
MAGO

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un mago può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.