

Lanciare Incantesimi

La magia permea i mondi di gioco e la sua forma più comune è quella di un incantesimo.

Questo capitolo fornisce le regole per lanciare incantesimi. Le diverse classi di personaggio hanno modi differenti di apprendere e preparare i loro incantesimi, mentre i mostri impiegano gli incantesimi in modi particolari. Quale sia la fonte, un incantesimo segue le regole qui presentate.

Cos'è un Incantesimo?

Un incantesimo è un preciso effetto magico, una singola alterazione delle energie magiche che permeano il multiverso in una specifica, limitata, espressione. Nel lanciare un incantesimo, un personaggio tira attentamente i fili invisibili della magia pura che permea il mondo, li ricuce in una trama particolare, li fa vibrare in un modo specifico, e poi li libera per scatenare l'effetto desiderato: tutto ciò, nella maggior parte dei casi, in pochi secondi.

Gli incantesimi possono essere strumenti versatili, armi o barriere protettive. Possono infliggere danni o ripararli, imporre o rimuovere condizioni (vedi l'appendice), risucchiare l'energia vitale e ridare vita ai morti.

Nel corso della storia del multiverso sono state create innumerevoli migliaia di incantesimi, molti dei quali sono andati dimenticati. Alcuni possono ancora essere nascosti tra le pagine di libri degli incantesimi impolverati all'interno di antiche rovine o segregati nella mente di divinità morte. Oppure potrebbero un giorno essere reinventati da un personaggio che abbia ammassato sufficiente potere e saggezza per farlo.

Livello dell'Incantesimo

Ogni incantesimo ha un livello da 0 a 9. Il livello dell'incantesimo è un indicatore generale della sua potenza, con il semplice (ma comunque efficace) *dardo incantato* di 1° livello, e l'incredibile *fermare il tempo* di 9° livello. I trucchetti (incantesimi semplici ma potenti che i personaggi possono lanciare quasi meccanicamente) sono di livello 0. Più alto è il livello dell'incantesimo, più alto dovrà essere il livello dell'incantatore per poterlo lanciare.

Il livello dell'incantesimo e il livello del personaggio non corrispondono direttamente. Di solito, un personaggio deve essere almeno di 17° livello, non di 9° livello, per lanciare un incantesimo di 9° livello.

Incantesimi Conosciuti e Preparati

Prima che un incantatore possa usare un incantesimo, deve averlo ben fissato in mente, o deve avervi accesso tramite un oggetto magico. I membri di alcune classi possiedono una lista limitata di incantesimi che hanno sempre fissati in mente. Lo stesso vale per i mostri che fruiscono della magia. Altri incantatori, come i chierici e i maghi, si sottopongono al processo di preparazione degli incantesimi. Questo processo varia da classe a classe, come dettagliato nelle loro descrizioni.

Ad ogni modo, il numero di incantesimi che un incantatore ha fissato in mente in un dato momento dipende dal livello del personaggio.

Slot Incantesimo

Nonostante il numero di incantesimi che un incantatore conosca o prepari, egli ne può lanciare solo un numero limitato prima di doversi riposare. Manipolare il tessuto della magia e incanalare anche in un semplice incantesimo è fisicamente e mentalmente sfiancante, e questo vale ancora di più per gli incantesimi di livello più alto. La descrizione di ciascuna classe di incantatore comprende una tabella che mostra quanti slot incantesimo di ciascun livello di incantesimo il personaggio possa impiegare a ciascun livello del personaggio. Per esempio, la maga di 3° livello Umara ha quattro slot incantesimo di 1° livello e due slot incantesimo di 2° livello.

Quando un personaggio lancia un incantesimo, spende uno slot del livello dell'incantesimo o più alto, "riempiendo" effettivamente uno slot con quell'incantesimo. Pensa a uno slot incantesimo come un solco nel terreno di determinate dimensioni: piccolo per uno slot di 1° livello, più grande per un incantesimo di livello più alto. Un incantesimo di 1° livello entra in uno slot di qualsiasi dimensione, ma un incantesimo di 9° livello entra solo in uno slot di 9° livello. Così, quando Umara lancia *dardo incantato*, un incantesimo di 1° livello, spende uno dei suoi slot di 1° livello e gliene restano altri tre.

Terminare un riposo lungo ripristina tutti gli slot incantesimo spesi.

Alcuni personaggi e mostri possiedono capacità speciali che gli permettono di lanciare incantesimi senza consumare slot incantesimo.

Lanciare un Incantesimo a Livello Più Alto

Quando un incantatore lancia un incantesimo usando uno slot che è di livello più alto di quello dell'incantesimo, l'incantesimo assume il livello dello slot usato. Per esempio, se Umara lancia *dardo incantato* usando uno slot di 2° livello, quel *dardo incantato* è di 2° livello. È come se l'incantesimo si fosse espanso per riempire lo slot in cui è stato inserito. Alcuni incantesimi, come *dardo incantato* e *cura ferite*, hanno effetti più potenti quando lanciati a un livello più alto, come indicato nella descrizione dell'incantesimo.

Trucchetti

Un trucchetto è un incantesimo che può essere lanciato a volontà, senza usare uno slot incantesimo e senza che debba essere preparato in anticipo. La pratica continua ha fissato l'incantesimo nella mente dell'incantatore e lo ha infuso della magia necessaria a produrre l'effetto ripetutamente. Il livello dell'incantesimo di un trucchetto è 0.

Rituali

Alcuni incantesimi hanno una speciale etichetta: rituale. Un simile incantesimo può essere lanciato seguendo le normali regole per lanciare gli incantesimi, oppure può essere lanciato come rituale. La versione rituale di un incantesimo richiede 10 minuti di tempo in più della sua versione normale per essere lanciata e non spende slot incantesimo; ciò significa che la versione rituale di un incantesimo non può essere lanciata a un livello più alto.

Per lanciare un incantesimo come rituale, l'incantatore deve avere il privilegio che conferisce la capacità di farlo. Il chierico e il druido, per esempio, hanno questo

privilegio. L'incantatore deve anche aver preparato l'incantesimo o averlo nella sua lista di incantesimi conosciuti, a meno che il privilegio rituale del personaggio non specifichi altrimenti, come nel caso del mago.

Lanciare un Incantesimo

Quando un personaggio lancia qualsiasi incantesimo, si usano le seguenti regole base, quale che sia la classe del personaggio o l'effetto dell'incantesimo.

La descrizione di ciascun incantesimo inizia con un blocco di informazioni che comprende il nome, livello, scuola di magia, tempo di lancio, gittata, componenti e durata dell'incantesimo. Il resto della descrizione delinea l'effetto dell'incantesimo.

Tempo di Lancio

La maggior parte degli incantesimi possono essere lanciati con una sola azione. Alcuni incantesimi richiedono un'azione bonus, una reazione o molto più tempo per essere lanciati.

Azione Bonus

Un incantesimo lanciato con un'azione bonus è particolarmente rapido. Puoi usare un'azione bonus durante il tuo turno per lanciare l'incantesimo, purché tu non abbia già effettuato un'azione bonus durante il tuo turno. Durante lo stesso turno non puoi lanciare un altro incantesimo, a meno che non si tratti di un trucchetto con tempo di lancio 1 azione.

Reazioni

Alcuni incantesimi possono essere lanciati come reazioni. Questi incantesimi richiedono una frazione di secondo per essere creati e possono essere lanciati in risposta a un evento. Se un incantesimo può essere lanciato come reazione, la descrizione dell'incantesimo ti dice esattamente quando puoi farlo.

Tempo di Lancio Più Lungo

Certi incantesimi (compresi gli incantesimi lanciati come rituali) richiedono più tempo per essere lanciati: minuti o addirittura ore. Quando lanci un incantesimo con tempo di lancio più lungo di una singola azione o reazione, devi spendere la tua azione ogni turno per lanciare l'incantesimo, e nel farlo devi mantenere la concentrazione (vedi "Concentrazione" di seguito). Se la tua concentrazione viene infranta, l'incantesimo fallisce, ma non avrai speso lo slot incantesimo. Se vuoi tentare di lanciare l'incantesimo di nuovo, dovrai ricominciare da capo.

Le Scuole di Magia

Le accademie di magia raggruppano gli incantesimi in otto categorie dette scuole di magia. Gli studiosi, in particolare i maghi, applicano queste categorie a tutti gli incantesimi, credendo che tutta la magia funzioni essenzialmente allo stesso modo, che derivi da uno studio rigoroso o venga conferita da una divinità.

Le scuole di magia aiutano a descrivere gli incantesimi; non hanno delle proprie regole, sebbene alcune regole possano fare riferimento a queste scuole.

Abiurazione riguarda incantesimi di natura protettiva, sebbene ne contenga anche alcuni dall'uso aggressivo. Questi incantesimi creano barriere magiche, negano effetti dannosi, danneggiano i violatori, o bandiscono le creature in altri piani di esistenza.

Ammaliamento riguarda incantesimi che agiscono sulla mente altrui, influenzandone o controllandone il comportamento. Questi incantesimi possono far sì che i nemici considerino l'incantatore un amico, forzare creature a effettuare determinate azioni, o addirittura controllare un'altra creatura come fosse una marionetta.

Divinazione riguarda incantesimi che rivelano informazioni nella forma di segreti da tempo dimenticati, visioni del futuro, la posizione di oggetti nascosti, la verità dietro le illusioni o immagini di persone e luoghi lontani.

Evocazione riguarda incantesimi che trasportano oggetti e creature da un luogo all'altro. Alcuni incantesimi richiamano creature o oggetti al fianco dell'incantatore, mentre altri permettono all'incantatore di teletrasportarsi da un luogo a un altro. Alcune evocazioni creano oggetti o effetti dal nulla.

Illusione riguarda incantesimi che ingannano i sensi e la mente altrui. Fanno vedere alle persone cose che non esistono, non gli fanno notare le cose che esistono, fanno udire rumori fasulli o ricordare cose che non sono mai accadute. Alcune illusioni creano immagini spettrali che chiunque può vedere, ma le illusioni più insidiose impiantano un'immagine direttamente nella mente di una creatura.

Invocazione riguarda incantesimi che manipolano l'energia magica per produrre un effetto desiderato. Alcuni creano esplosioni di fuoco o fulmini, altri incanalano l'energia positiva per curare le ferite.

Necromanzia riguarda incantesimi che manipolano le energie della vita e della morte. Questi incantesimi possono conferire una riserva aggiuntiva di forza vitale, risucchiare l'energia vitale da un'altra creatura, creare non morti o addirittura riportare in vita i morti.

Creare non morti tramite l'uso di incantesimi di necromanzia come *animare morti* non è un'azione buona, e solo gli incantatori malvagi fanno frequentemente uso di questo incantesimo.

Trasmutazione riguarda incantesimi che cambiano le proprietà di una creatura, oggetto o ambiente. Possono trasformare un nemico in una creatura innocua, aumentare la forza di un alleato, far spostare un oggetto agli ordini dell'incantatore o potenziare le capacità di guarigione innate di una creatura per farle recuperare più in fretta da una ferita.

Gittata

Il bersaglio di un incantesimo deve essere nella gittata dell'incantesimo. Per un incantesimo come *dardo incantato*, il bersaglio è una creatura. Per un incantesimo come *palla di fuoco*, il bersaglio è il punto nello spazio da cui la sfera di fuoco erutta.

La maggior parte degli incantesimi hanno una gittata espressa in metri. Alcuni incantesimi possono prendere a bersaglio solo una creatura (te compreso) con cui sei in contatto fisico. Altri incantesimi, come l'incantesimo *scudo*, agiscono solo su di te: questi incantesimi hanno gittata personale.

Gli incantesimi che creano coni o linee di effetto che originano da te, hanno anch'essi gittata personale, a indicare che sei tu il punto di origine dell'effetto dell'incantesimo (vedi "Aree di Effetto" più avanti in questo capitolo).

Una volta lanciato l'incantesimo, i suoi effetti non sono più limitati dalla sua gittata, a meno che la descrizione dell'incantesimo non dica altrimenti.

Componenti

Le componenti di un incantesimo sono i requisiti fisici che devi soddisfare per lanciarlo. La descrizione di ciascun incantesimo indica se richieda componenti verbali (V), somatiche (S) o materiali (M). Se non sei in grado di fornire una o più delle componenti dell'incantesimo, non potrai lanciarlo.

Verbale (V)

La maggior parte degli incantesimi richiede di intonare parole mistiche. Le parole in sé e per sé non sono la fonte del potere dell'incantesimo; è piuttosto l'insieme di suoni, a una particolare tonalità e risonanza, che mettono in moto i filamenti della magia. Di conseguenza, un personaggio imbavagliato o in un'area di silenzio, come quella creata dall'incantesimo *silenzio*, non può lanciare incantesimi con componenti verbali.

Somatica (S)

La gestualità del lancio di un incantesimo può includere un gesticolare forzato o intricate serie di gesti. Se un incantesimo richiede una componente somatica, l'incantatore deve essere libero di usare almeno una mano per eseguire questi gesti.

Materiale (M)

Lanciare taluni incantesimi richiede oggetti particolari, specificati tra parentesi alla voce componenti. Un personaggio può usare una **borsa dei componenti** o un **focus di incantamento** al posto delle componenti specificate da un incantesimo. Se la componente ha un costo indicato, il personaggio deve procurarsi quella specifica componente prima di poter lanciare l'incantesimo.

Se un incantesimo indica che la componente materiale viene consumata dall'incantesimo, l'incantatore deve fornire questa componente per ogni lancio dell'incantesimo.

Un incantatore deve avere una mano libera per avere accesso a queste componenti, ma può essere la stessa mano utilizzata per eseguire le componenti somatiche.

Lanciare Incantesimi in Armatura

Data la concentrazione mentale e i gesti precisi richiesti, per lanciare un incantesimo devi essere competente con l'armatura che stai indossando. Altrimenti sarai troppo distratto e ostacolato dall'armatura per lanciare l'incantesimo.

Durata

La durata di un incantesimo è la lunghezza di tempo per cui esso persiste. La durata può essere espressa in round, minuti, ore o addirittura anni. Alcuni incantesimi specificano che i loro effetti durano finché l'incantesimo non viene dissolto o distrutto.

Istantanea

Molti incantesimi sono istantanei. L'incantesimo ferisce, cura, crea o altera una creatura o un oggetto in modo che non possa essere dissolto, dato che la sua magia esiste solo per un istante.

Concentrazione

Alcuni incantesimi richiedono che tu mantenga la concentrazione per tenerne la magia attiva. Se perdi la concentrazione, l'incantesimo avrà fine.

Se un incantesimo deve essere mantenuto tramite concentrazione, la cosa è indicata alla voce Durata, e l'incantesimo specifica quanto a lungo vi potrai mantenere la concentrazione. Puoi terminare la concentrazione in qualsiasi momento (senza usare un'azione).

Normali attività, come muoversi e attaccare, non interferiscono con la concentrazione. I fattori seguenti possono infrangere la concentrazione:

- **Lanciare un altro incantesimo che richiede concentrazione.** Perdi la concentrazione su di un incantesimo se lanci un altro incantesimo che richieda concentrazione. Non ti puoi concentrare su due incantesimi alla volta.
- **Subire danno.** Ogni volta che subisci danno mentre ti stai concentrando su di un incantesimo, devi superare un tiro salvezza su Costituzione per mantenere la concentrazione. La CD è uguale a 10 o metà del danno subito, quale dei due valori sia il più alto. Se il danno proviene da più fonti, come una freccia e il soffio di un drago, devi effettuare un tiro salvezza separato per ogni fonte di danno.
- **Essere inabile o ucciso.** Perdi la concentrazione su di un incantesimo se diventi inabile o muori.

Il GM può anche decidere che certi fenomeni ambientali, come un'onda che si abbatte su di te mentre sei sul ponte di una nave in mezzo a una tempesta, richiedano di superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10 per mantenere la concentrazione sull'incantesimo.

Bersagli

Un normale incantesimo richiede che tu scelga uno o più bersagli che siano affetti dalla sua magia. La descrizione dell'incantesimo ti dice se l'incantesimo prende a bersaglio creature, oggetti o un punto di origine per generare un'area di effetto (descritta di seguito).

A meno che l'incantesimo non abbia un effetto percepibile, una creatura potrebbe non capire mai di essere stata bersaglio di un incantesimo. Un effetto come un fulmine crepitante è palese, ma un effetto più subdolo, come il tentativo di leggere i pensieri di una creatura, di solito non viene notato, a meno che l'incantesimo non dica altrimenti.

Traiettorie Sgombra Verso il Bersaglio

Per prendere come bersaglio una cosa, devi avere la traiettoria sgombera verso di essa, e quindi questa non può trovarsi dietro una copertura totale.

Se piazzati un'area di effetto in un punto che non puoi vedere e un'ostruzione, come un muro, si trova tra di te e quel punto, il punto di origine si crea dal lato più vicino dell'ostruzione.

Prendere Te Stesso Come Bersaglio

Se un incantesimo prende come bersaglio una creatura a tua scelta, puoi scegliere anche te stesso, a meno che la creatura non debba essere ostile o sia specificato che non possa essere tu. Se ti trovi nell'area di effetto di un incantesimo lanciato da te, puoi prendere a bersaglio te stesso.

Aree di Effetto

Incantesimi come *mani brucianti* e *cono di freddo* coprono un'area, permettendogli di colpire più creature alla volta.

La descrizione di un incantesimo specifica la sua area di effetto, che di solito rientra in una di queste cinque forme: cilindro, cono, cubo, linea o sfera. Ogni area di effetto ha un **punto di origine**, un luogo da cui erutta l'energia dell'incantesimo. Le regole per ciascuna forma specificano come posizionare il suo punto di origine. Di solito il punto di origine è un punto nello spazio, ma alcuni incantesimi hanno un'area la cui origine è una creatura o un oggetto.

L'effetto di un incantesimo si espande in linee dritte dal punto di origine. Se nessuna linea dritta non bloccata si estende dal punto di origine a un altro punto nell'area di effetto, quell'altro punto non viene incluso nell'area dell'incantesimo. Per bloccare una di queste linee immaginarie, un'ostruzione deve fornire copertura totale.

Cilindro

Il punto di origine di un cilindro è il centro di un cerchio di specifico raggio, come indicato nella descrizione dell'incantesimo. Il cerchio deve essere sul pavimento o all'altezza dell'effetto dell'incantesimo. L'energia in un cilindro si espande in linee dritte dal punto di origine al perimetro del cerchio, formando la base del cilindro. L'effetto dell'incantesimo parte poi dal basso verso l'alto o dall'alto verso il basso, fino a una distanza uguale all'altezza del cilindro.

Il punto di origine del cilindro è incluso nella sua area di effetto.

Cono

Un cono si estende in una direzione a tua scelta dal suo punto di origine. L'ampiezza di un cono in un dato punto della sua lunghezza è uguale alla distanza di quel punto

dal punto di origine. L'area di effetto di un cono specifica la sua lunghezza massima.

Il punto di origine del cono non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

Cubo

Selezioni il punto di origine di un cubo, su cui si piazzerà una delle facce dell'effetto cubico. La taglia del cubo viene espressa come lunghezza di ciascun suo spigolo.

Il punto di origine del cubo non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

Linea

Una linea si estende dal suo punto di origine in un percorso dritto per tutta la sua lunghezza e copre un'area definita dalla sua larghezza.

Il punto di origine della linea non è incluso nella sua area di effetto, a meno che tu non decida altrimenti.

Sfera

Selezioni il punto di origine di una sfera, e la sfera si estenderà da quel punto. La taglia della sfera è espressa come raggio in metri che si estende da quel punto.

Il punto di origine della sfera è incluso nella sua area di effetto.

Tiri Salvezza

Molti incantesimi specificano che un bersaglio deve effettuare un tiro salvezza per evitare parte o tutti gli effetti dell'incantesimo. L'incantesimo specifica la caratteristica che il bersaglio userà per salvarsi e cosa accade in caso di fallimento o successo.

La CD per resistere a uno dei tuoi incantesimi è uguale a $8 +$ il tuo modificatore di caratteristica da incantatore $+$ il tuo bonus di competenza $+$ qualsiasi modificatore speciale.

Tiri per Colpire

Alcuni incantesimi chiedono che l'incantatore effettui un tiro per colpire per determinare se l'effetto dell'incantesimo colpisce il bersaglio. Il tuo bonus di attacco con un incantesimo è uguale al tuo modificatore di caratteristica da incantatore $+$ il tuo bonus di competenza.

La maggior parte degli incantesimi che richiedono tiri per colpire sono attacchi a distanza. Ricordati che hai svantaggio ai tiri per colpire a distanza se ti trovi entro 1,5 metri da una creatura ostile che ti può vedere e non è inabile.

Combinare Effetti Magici

Gli effetti di incantesimi diversi si sommano fino a che la loro durata si sovrappone. Tuttavia, gli effetti dello stesso incantesimo lanciato più volte sullo stesso bersaglio non si combinano. Sarà invece l'incantesimo più potente fra quelli lanciati (per esempio, quello con il bonus più alto) ad applicarsi finché le durate si sovrappongono.

Per esempio, se due chierici lanciano *benedizione* sullo stesso bersaglio, quel personaggio ottiene il beneficio dell'incantesimo solo una volta; non potrà tirare due dadi bonus.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark

clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f)

"Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax And Dave Arneson.

Esequire Incantesimi 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci.