

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

MAGIA

Un incantesimo è un effetto magico singolo. Gli incantesimi sono di due tipi: arcani (lanciati da bardi, stregoni e maghi) e divini (lanciati da chierici, druidi, e paladini e ranger esperti). Alcuni incantatori selezionano i loro incantesimi da un limitato elenco di incantesimi conosciuti, mentre altri hanno accesso a un'ampia varietà di opzioni.

Molti incantatori preparano i loro incantesimi in anticipo (che sia da un libro degli incantesimi o attraverso preghiere devote e meditazione) mentre alcuni lanciano incantesimi spontaneamente senza alcuna preparazione.

Nonostante questi diversi modi che i personaggi utilizzano per imparare o preparare i loro incantesimi, quando li devono lanciare, gli incantesimi sono molto simili tra loro.

Gli incantesimi, sia arcani che divini, sono divisi in categorie, ovvero le otto scuole di magia. Queste scuole rappresentano i diversi modi in cui hanno effetto gli incantesimi.

LANCIARE INCANTESIMI

Indipendentemente dal fatto che gli incantesimi siano arcani o divini e che il personaggio li prepari in anticipo o li scelga sul momento, lanciare un incantesimo funziona allo stesso modo.

SCEGLIERE UN INCANTESIMO

Per prima cosa, bisogna scegliere l'incantesimo da lanciare. Un chierico, un druido, un paladino esperto, un ranger esperto o un mago lo seleziona tra gli incantesimi preparati in precedenza in quel giorno e non ancora lanciati (vedi "Preparare incantesimi da mago" e "Preparare incantesimi divini").

Un bardo o uno stregone possono selezionare qualsiasi incantesimo conoscano, purché il personaggio sia in grado di lanciare incantesimi di quel livello o superiore.

Per lanciare un incantesimo, bisogna avere la possibilità di parlare (se l'incantesimo ha una componente verbale), compiere gesti (se ha una componente somatica) e manipolare le componenti materiali o focus (se presenti). Inoltre, ci si deve concentrare per lanciare un incantesimo.

Se un incantesimo ha molteplici versioni, si deve scegliere quale versione usare quando si lancia. Non è necessario preparare (o imparare, nel caso di bardo o chierico) una versione specifica dell'incantesimo.

Una volta lanciato un incantesimo preparato, non si può lanciarlo di nuovo fino a che non lo si prepara di nuovo. (Se si sono preparate molteplici copie di un singolo incantesimo, si può lanciare ogni copia una volta sola.) Per un bardo o uno stregone, lanciare un incantesimo conta nel suo limite giornaliero di incantesimi di quel livello, ma può lanciare lo stesso incantesimo un'altra volta se non ha raggiunto il limite.

CONCENTRAZIONE

Per lanciare un incantesimo, è necessario concentrarsi. Se qualcosa interrompe la concentrazione mentre si sta lanciando, si deve effettuare una prova di Concentrazione o perdere l'incantesimo. Più è coinvolgente la distrazione, più alto è il livello dell'incantesimo che si sta cercando di lanciare, e maggiore sarà la CD. Se si fallisce la prova, si perde l'incantesimo come se fosse stato lanciato senza effetto.

Ferimento: Se mentre si lancia un incantesimo si subiscono dei danni, è necessario effettuare una prova di Concentrazione (la CD è 10 + i danni subiti + il livello dell'incantesimo che si stava lanciando). Se si fallisce la prova, si perde l'incantesimo senza ottenerne l'effetto. Si rischia di perdere la concentrazione se si viene colpiti tra il momento in cui si comincia e quello in cui si completa un incantesimo (per un incantesimo con un tempo di lancio di 1 round completo o più) oppure se si subisce una ferita in risposta al lancio dell'incantesimo (come un attacco di opportunità provocato dall'incantesimo o un attacco contingente, come un'azione preparata).

Se si subiscono danni continuati si considera che la metà dei danni abbiano luogo mentre si sta lanciando. Si deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + metà dei danni che la sorgente continua ha inflitto per ultimi + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando). Se gli ultimi danni inflitti erano gli ultimi danni che l'effetto poteva infliggere, allora i danni sono terminati e non distruggono l'incantatore. Danni ripetuti non contano come danni continuati.

Incantesimo: Se si subisce l'effetto di un incantesimo mentre si tenta di lanciarne uno, si deve effettuare una prova di Concentrazione o perdere l'incantesimo che si sta lanciando. Se l'incantesimo di cui si subisce l'effetto infligge danni, la CD è 10 + i danni subiti + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando.

Se l'incantesimo interferisce o distrae in qualche altro modo l'incantatore, la CD è pari alla CD del tiro salvezza dell'incantesimo + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. Per gli incantesimi che non hanno tiro salvezza, è la CD che il tiro salvezza dell'incantesimo avrebbe se permettesse un tiro salvezza.

In lotta o immobilizzato: Gli unici incantesimi che si possono lanciare mentre si sta lottando o si è immobilizzati sono quelli senza componente somatica e quelli di cui si ha in mano la componente materiale (se necessaria). Anche così, si deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 20 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando) oppure perdere l'incantesimo.

Movimento vigoroso: Se l'incantatore sta cavalcando una cavalcatura in movimento, compiendo una movimentata corsa in un carro, si trova su di una barca in acque agitate, sottocoperta in una nave nel bel mezzo di una tempesta, o semplicemente se è sbattuto di qua e di là in modo simile, deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 10 + il livello dell'incantesimo che sta lanciando) oppure perdere l'incantesimo.

Movimento violento: Se l'incantatore è su di un cavallo al galoppo, sta compiendo una corsa indiatolata su un carro, si trova in una barca in mezzo alle rapide, sul ponte di una nave nel bel mezzo di una tempesta, o se viene sbattuto da ogni parte in modo simile, deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo che sta lanciando) oppure perdere l'incantesimo.

Tempo atmosferico impervio: Si deve effettuare una prova di Concentrazione se si sta tentando di lanciare un incantesimo in condizioni atmosferiche impervie. Se ci si trova in balia di un forte vento che porta pioggia o nevischio accecante, la CD è 5 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. Se si è nel bel mezzo di un vento che porta grandine, polvere e detriti, la CD è 10 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. In entrambi i casi, si perde l'incantesimo se si fallisce la prova di Concentrazione. Se le condizioni atmosferiche sono determinate da un incantesimo, bisogna utilizzare le regole nella precedente sezione "Incantesimo".

Lanciare sulla difensiva: Se si vuole lanciare un incantesimo senza provocare alcun attacco di opportunità, è necessario schivare e muoversi. Bisogna effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando) per riuscire. Si perde l'incantesimo se si fallisce.

Intralcio: Se si desidera lanciare un incantesimo mentre si è intralciati, si deve effettuare una prova di Concentrazione con CD 15 per lanciare l'incantesimo. Si perde l'incantesimo se si fallisce la prova.

CONTROINCANTESIMI

È possibile lanciare qualsiasi incantesimo come controincantesimo. Facendolo, si utilizza l'energia dell'incantesimo per spezzare il lancio dello stesso incantesimo da parte di un altro personaggio. Lanciare un controincantesimo funziona anche se un incantesimo è divino e l'altro arcano.

Come funzionano i controincantesimi: Per utilizzare un controincantesimo, si deve selezionare un avversario come bersaglio del controincantesimo. Lo si fa scegliendo l'azione preparare. In questo modo si preferisce aspettare di completare la propria azione fino a quando l'avversario tenta di lanciare un incantesimo. (È possibile comunque muoversi alla propria velocità, dal momento che preparare è un'azione standard.)

Se il bersaglio del controincantesimo tenta di lanciare un incantesimo, si deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo). Questa prova è un'azione gratuita. Se l'incantatore supera la prova con successo, identifica correttamente l'incantesimo dell'avversario e può tentare di contrastarlo. Se fallisce la prova, non può fare nessuna delle due cose.

Per completare l'azione, deve poi lanciare l'incantesimo giusto. Come regola generale, un incantesimo può contrastare solo se stesso. Se l'incantatore è in grado di lanciare lo stesso incantesimo e ce l'ha preparato (nel caso debba prepararli), lo lancia modificandolo leggermente per creare un effetto di controincantesimo. Se il bersaglio è nel raggio di azione, entrambi gli incantesimi si negano automaticamente l'uno con l'altro senza altri risultati.

Contrastare incantesimi di metamagia: I talenti di metamagia non sono presi in considerazione quando si determina se un incantesimo può essere o meno contrastato.

Eccezioni specifiche: Alcuni incantesimi si contrastano l'uno con l'altro specificatamente, in particolare quando hanno effetti diametralmente opposti.

Dissolvi magie come controincantesimo: È possibile utilizzare *dissolvi magie* come controincantesimo contro un altro incantatore, e non è necessario identificare l'incantesimo che sta lanciando. Tuttavia, *dissolvi magie* non funziona sempre come controincantesimo (vedi *dissolvi magie*).

LIVELLO DELL'INCANTATORE

Il potere di un incantesimo spesso dipende dal livello del suo incantatore, che per molti personaggi incantatori è pari al livello di classe nella classe in cui sono soliti lanciare l'incantesimo.

È possibile lanciare un incantesimo ad un livello dell'incantatore inferiore al normale, ma il livello dell'incantatore deve essere abbastanza alto da permettergli di lanciare l'incantesimo in questione, e tutte le peculiarità dipendenti dal livello devono essere basate sullo stesso livello dell'incantatore.

Nell'eventualità che un privilegio di classe, un potere di dominio concesso o un'altra capacità speciale fornisca un modificatore al livello dell'incantatore, quel modificatore si applica non solo agli effetti basati sul livello dell'incantatore (come il raggio di azione, la durata e i danni inflitti) ma anche alla prova di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio e al livello dell'incantatore utilizzato nelle prove per dissolvere (sia la prova per dissolvere che la CD della prova).

FALLIMENTO DEGLI INCANTESIMI

Se si tenta di lanciare un incantesimo in condizioni in cui le caratteristiche dell'incantesimo non possono essere fatte per conformarsi, il lancio fallisce e l'incantesimo è sprecato.

Gli incantesimi falliscono anche se viene interrotta la concentrazione dell'incantatore e potrebbero fallire se si indossa un'armatura mentre si lancia un incantesimo con componente somatica.

RISULTATO DELL'INCANTESIMO

Una volta saputo quali creature (od oggetti o aree) sono soggette all'incantesimo e se quelle creature hanno effettuato tiri salvezza con successo (se possibile), si può applicare qualsiasi risultato un incantesimo compori.

EFFETTI SPECIALI DI INCANTESIMI

Molti effetti speciali di incantesimi sono considerati in base alla scuola degli incantesimi in questione. Certe altre peculiarità speciali di incantesimi si trovano nelle scuole di incantesimi.

Attacchi: Alcune descrizioni di incantesimi si riferiscono all'attaccare. Tutte le azioni di combattimento offensive, anche quelle che non danneggiano gli avversari, sono considerate attacchi. Tentavi di scacciare o intimorire non morti contano come attacchi. Tutti gli incantesimi a cui gli avversari resistono con tiri salvezza, che infliggono danni, o che in altro modo feriscono od ostacolano i soggetti sono attacchi. Incantesimi che evocano mostri e simili incantesimi non sono attacchi poiché gli incantesimi di per sé non fanno del male a nessuno.

Tipi di bonus: Generalmente, un bonus ha un tipo che indica come l'incantesimo garantisca il bonus. L'aspetto importante dei tipi di bonus è che due bonus dello stesso tipo solitamente non si sommano. Con l'eccezione dei bonus di schivare, la maggior parte dei bonus di circostanza e i bonus razziali, solo il bonus migliore funziona (vedi la sezione "Combinare effetti magici", più avanti). Lo stesso principio si applica alle penalità: un personaggio che subisce due o più penalità dello stesso tipo applica solo la peggiore.

Riportare in vita i morti: Parecchi incantesimi hanno il potere di restituire la vita ai personaggi uccisi.

Quando una creatura vivente muore, la sua anima si separa dal corpo, lascia il Piano Materiale, viaggia attraverso il Piano Astrale e va a dimorare sul piano in cui risiede la divinità della creatura. Se la creatura non venerava alcuna divinità, la sua anima si dirige al piano corrispondente al suo allineamento. Riportare in vita qualcuno significa recuperare la sua anima e farla ritornare nel suo corpo.

Perdita di livello: Il passaggio dalla vita alla morte e di nuovo indietro è un viaggio straziante per l'anima di un essere vivente. Di conseguenza, qualsiasi creatura riportata in vita di solito perde un livello di esperienza. Il nuovo totale di PE del personaggio è a metà strada tra il minimo necessario per il suo nuovo livello (ridotto) e il minimo necessario per quello successivo. Se il personaggio era di 1° livello al momento della morte, perde 2 punti di Costituzione invece di perdere un livello.

Questa perdita di livello o di Costituzione non può essere ripristinata da nessun espediente mortale, neanche *desiderio* o *miracolo*. Un personaggio redivivo può riguadagnare un livello perso ottenendo PE in ulteriori avventure. Un personaggio redivivo che era di 1° livello al momento della morte può riguadagnare i punti di Costituzione persi migliorando il suo punteggio di Costituzione quando raggiunge un livello che gli permetta un aumento del punteggio di caratteristica.

Impedire il ritorno in vita: I nemici possono agire in modo da rendere più difficile per un personaggio l'essere riportato in vita. Trattenere il corpo impedisce ad altri di utilizzare *rianimare morti* o *resurrezione* per riportare in vita il personaggio ucciso. Lanciare *intrappolare l'anima* impedisce qualsiasi tipo di ritorno in vita a meno che l'anima non sia prima liberata.

Riportare in vita contro la volontà: Un'anima non può essere riportata in vita se non lo desidera. Un'anima conosce il nome, l'allineamento e la divinità guida (se c'è) del personaggio che tenta di riportarla in vita e può rifiutare di ritornare in base a questo.

COMBINARE EFFETTI MAGICI

Incantesimi o effetti magici di solito funzionano come descritto, indipendentemente da quanti altri incantesimi o effetti magici stiano agendo nella stessa area o sullo stesso ricevente. Tranne che in casi particolari, un incantesimo non ha effetto sul modo in cui opera un altro incantesimo. Ogni volta che un incantesimo ha un effetto particolare su altri incantesimi, la descrizione dell'incantesimo spiega l'effetto. Parecchie altre regole generali si applicano quando incantesimi o effetti magici operano nello stesso luogo:

Effetti cumulativi: Gli incantesimi che danno bonus o penalità ai tiri per colpire, ai tiri per i danni, ai tiri salvezza e ad altri attributi di solito non sono cumulativi. Più in generale, due bonus dello stesso tipo non sono cumulativi anche se provengono da incantesimi differenti (o da effetti diversi dagli incantesimi; vedi "Tipi di bonus", più sopra).

Nomi di bonus differenti: I bonus o le penalità da due diversi incantesimi si sommano, se i modificatori sono di due tipi diversi. Un bonus che non ha nome si somma a qualsiasi bonus.

Same Effect More than Once in Different Strengths: In cases when two or more identical spells are operating in the same area or on the same target, but at different strengths, only the best one applies.

Stesso effetto più di una volta con diverse forze: Nei casi in cui due o più incantesimi identici stiano operando nella stessa area o sullo stesso bersaglio, ma con diverse forze, si applica solo quello con la forza maggiore.

Stesso effetto con risultati differenti: Lo stesso incantesimo a volte può produrre diversi effetti se applicati allo stesso ricevente più di una volta. In genere, l'ultimo incantesimo della serie trionfa sugli altri. Nessuno degli incantesimi precedenti è in realtà rimosso o dissolto, ma i loro effetti diventano irrilevanti mentre permane l'incantesimo finale della serie.

Un effetto ne rende irrilevante un altro: Qualche volta un incantesimo può rendere un incantesimo successivo irrilevante. Entrambi gli incantesimi sono ancora attivi, ma uno dei due ha resto l'altro in qualche modo inutile.

Molteplici effetti di controllo mentale: Qualche volta gli effetti magici che stabiliscono un controllo mentale si rendono irrilevanti vicendevolmente. Le forme di controllo mentale che non tolgono al ricevente la capacità di agire di solito non interferiscono l'una con l'altra. Se una creatura è soggetta al controllo mentale di due o più creature, tende a obbedire ad ognuna al meglio delle sue capacità e al massimo del controllo che permette ogni effetto. Se la creatura controllata riceve ordini contraddittori simultaneamente, coloro che competono per il controllo su di lei devono effettuare prove di Carisma contrapposte per determinare a chi obbedisce la creatura.

Incantesimi con effetti contrapposti: Gli incantesimi con effetti contrapposti si applicano normalmente, con tutti i bonus, le penalità o le modifiche che si accumulano nell'ordine in cui si applicano. Alcuni incantesimi si negano o si contrastano completamente. Questo è un effetto speciale indicato nella descrizione di un incantesimo.

Effetti istantanei: Due o più effetti magici con durata istantanea funzionano in modo cumulativo quando si applicano allo stesso bersaglio.