

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

## INCANTESIMI ARCANI

Maghi, stregoni e bardi lanciano incantesimi arcani. In confronto agli incantesimi divini, gli incantesimi arcani hanno maggiori probabilità di produrre risultati più vistosi.

### PREPARARE INCANTESIMI DA MAGO

Il livello di un mago limita il numero di incantesimi che può preparare e lanciare. Un alto punteggio di Intelligenza di un mago potrebbe permettergli di preparare alcuni incantesimi extra. Può preparare lo stesso incantesimo più di una volta, ma ogni preparazione conta come un incantesimo per il suo limite giornaliero. Per preparare un incantesimo arcano il mago deve avere un punteggio di Intelligenza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo.

**Riposo:** Per preparare i suoi incantesimi giornalieri, un mago deve prima dormire per 8 ore. Non è obbligato a dormire per ogni minuto di quel tempo, ma deve astenersi da movimento, combattimento, lancio di incantesimi, uso di abilità, conversazione o qualsiasi altra attività fisica o mentale abbastanza faticosa durante il periodo di riposo. Se il riposo di un mago viene interrotto, ogni interruzione aggiunge 1 ora al tempo totale in cui deve riposare per avere la mente libera, e il mago deve avere almeno 1 ora di riposo ininterrotto immediatamente prima di preparare i suoi incantesimi. Se il personaggio non ha bisogno di dormire per qualche ragione, deve comunque avere 8 ore di calma riposante prima di preparare qualsiasi incantesimo.

**Limite di lancio recente/Interruzioni del riposo:** Se un mago ha lanciato incantesimi recentemente, questo prosciugamento delle sue risorse riduce la sua capacità di preparare nuovi incantesimi. Quando prepara gli incantesimi per il nuovo giorno, tutti gli incantesimi che ha lanciato nelle ultime 8 ore contano nel suo limite giornaliero.

**Ambiente di preparazione:** Per preparare qualsiasi incantesimo, un mago deve avere abbastanza pace, calma e comodità che gli permettano un'adeguata concentrazione. L'ambiente intorno al mago non deve essere lussuoso, ma deve essere privo di distrazioni palesi. L'esposizione a condizioni atmosferiche inclementi impedisce la concentrazione necessaria, come qualsiasi ferita o tiro salvezza fallito che il personaggio potrebbe subire mentre studia. I maghi, inoltre, devono avere accesso ai loro libri degli incantesimi da cui studiare e luce sufficiente per leggerli. C'è però un'eccezione: un mago può preparare un incantesimo *lettura del magico* anche senza un libro degli incantesimi.

**Tempo di preparazione degli incantesimi:** Dopo essersi riposato, un mago deve studiare il suo libro degli incantesimi per preparare qualsiasi incantesimo quel giorno. Se il personaggio vuole preparare tutti i suoi incantesimi, impiega 1 ora. Per preparare qualche porzione inferiore della sua capacità giornaliera impiega una quantità di tempo proporzionalmente più breve, ma comunque almeno 15 minuti, il tempo minimo richiesto per raggiungere l'appropriato stato mentale.

**Selezione e preparazione incantesimi:** Fino a che non prepara gli incantesimi dal suo libro degli incantesimi, i soli incantesimi che un mago ha a disposizione da lanciare sono quelli che aveva già preparato dal giorno precedente e non ancora usati. Durante il periodo di studio, un mago sceglie quali incantesimi preparare. Se un mago ha già degli incantesimi preparati (dal giorno prima) che non ha lanciato, può abbandonarne alcuni o tutti per fare posto a nuovi incantesimi.

Quando prepara gli incantesimi per quel giorno, il mago può lasciare alcuni slot incantesimi vuoti. Più tardi in quel giorno, il mago può ripetere il processo di preparazione tutte le volte che vuole, tempo e circostanze permettendo. Durante queste sessioni extra di preparazione, il mago può riempire questi slot incantesimi inutilizzati. Tuttavia, non può abbandonare un incantesimo preparato in precedenza per sostituirlo con un altro o riempire uno slot che è vuoto poiché nel frattempo ha lanciato un incantesimo. Quel tipo di preparazione richiede una mente fresca e riposata. Come la prima sessione del giorno, questa preparazione dura almeno 15 minuti e anche di più se il mago prepara più di un quarto dei suoi incantesimi.

**Slot incantesimi:** Le varie tabelle delle classi dei personaggi mostrano quanti incantesimi di ogni livello può lanciare un personaggio al giorno. Questi spazi per incantesimi giornalieri sono chiamati slot incantesimi. Un incantatore ha sempre la possibilità di riempire uno slot incantesimo di livello superiore con un incantesimo di livello inferiore. Un incantatore a cui manchi un punteggio di caratteristica abbastanza alto per lanciare incantesimi che sarebbero altrimenti alla sua portata ha comunque gli slot, ma deve riempirli con incantesimi di livello inferiore.

**Conservazione di un incantesimo preparato:** Una volta che un mago prepara un incantesimo, rimane nella sua mente come un incantesimo quasi lanciato fino a quando non usa le componenti prescritte per completarlo e attivarlo o fino a che non lo abbandona. Certi altri avvenimenti, come gli effetti di oggetti magici o gli attacchi speciali da parte di mostri, possono spazzare via un incantesimo preparato dalla mente di un personaggio.

**Morte e conservazione incantesimo preparato:** Se un incantatore muore, tutti gli incantesimi preparati immagazzinati nella sua mente vengono spazzati via. La magia potente (come *rianimare morti*, *resurrezione* o *resurrezione pura*) può recuperare l'energia persa quando recupera il personaggio.

### SCRITTI MAGICI ARCANI

Per riportare un incantesimo arcano in forma scritta, un personaggio utilizza una complessa notazione che descrive le forze magiche coinvolte nell'incantesimo. Chi scrive utilizza lo stesso sistema indipendentemente dal suo linguaggio o cultura nativi. Tuttavia, ogni personaggio usa il sistema a modo suo. La scrittura magica di un'altra persona rimane incomprensibile anche per il mago più potente fino a che non trova il tempo di studiarlo e decifrarlo.

Per decifrare uno scritto magico arcano (come un singolo incantesimo in forma scritta nel libro degli incantesimi di un altro o in una pergamena), un personaggio deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo). Se fallisce la prova di abilità, il personaggio non può tentare di leggere quel particolare incantesimo fino al giorno seguente. Un incantesimo *lettura del magico* decifra automaticamente uno scritto magico senza la prova di abilità. Se la persona che ha creato lo scritto magico è a disposizione per aiutare chi legge, la riuscita è comunque automatica.

Una volta che un personaggio decifra un particolare scritto magico, non ha bisogno di decifrarlo di nuovo. Decifrare uno scritto magico permette a chi legge di identificare l'incantesimo e gli dà qualche idea dei suoi effetti (come spiegato nella descrizione dell'incantesimo). Se lo scritto magico era una pergamena e il lettore può lanciare incantesimi arcani, può tentare di usare la pergamena.

## INCANTESIMI DA MAGO E LIBRI DEGLI INCANTESIMI IN PRESTITO

Un mago può utilizzare un libro degli incantesimi in prestito per preparare un incantesimo che conosce già e che ha riportato nel suo libro degli incantesimi, ma il processo di preparazione non è assicurato. Per prima cosa, il mago deve decifrare la scrittura nel libro (vedi sopra, “Scritti magici arcani”). Una volta che un incantesimo dal libro di un altro incantatore è stato decifrato, il lettore deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell’incantesimo) per preparare l’incantesimo. Se la prova riesce, il mago può preparare l’incantesimo. Deve ripetere la prova per preparare di nuovo l’incantesimo, indipendentemente da quante volte l’ha già preparato in precedenza. Se la prova fallisce, non può tentare di preparare di nuovo l’incantesimo dalla stessa fonte fino al giorno dopo. (Comunque, come spiegato sopra, non ha bisogno di ripetere la prova per decifrarlo.)

### Aggiungere incantesimi al libro degli incantesimi del mago

I maghi possono aggiungere nuovi incantesimi ai loro libri degli incantesimi in molti modi. Se un mago ha scelto di specializzarsi in una scuola di magia, può imparare gli incantesimi solo dalle scuole che può lanciare.

**Incantesimi guadagnati ad un nuovo livello:** I maghi compiono un certo numero di ricerche sugli incantesimi tra un’avventura e l’altra. Ogni volta che un personaggio raggiunge un nuovo livello come mago, guadagna due incantesimi a scelta da aggiungere al suo libro degli incantesimi. I due incantesimi gratuiti devono essere di livelli che il mago può lanciare. Se ha scelto di specializzarsi in una scuola di magia, uno dei due incantesimi gratuiti deve essere della scuola di specializzazione del mago.

**Incantesimi copiati dal libro degli incantesimi di un altro o da una pergamena:** Un mago può anche aggiungere un incantesimo al suo libro ogni volta che ne trova uno su una pergamena magica o nel libro degli incantesimi di un altro mago. Indipendentemente dalla fonte dell’incantesimo, il mago deve prima decifrare la scrittura magica (vedi sopra, “Scritti magici arcani”). Quindi, deve trascorrere una giornata a studiare l’incantesimo. Alla fine del giorno, deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell’incantesimo). Un mago che si è specializzato in una scuola di incantesimi guadagna un bonus di +2 alla prova di Sapienza Magica se il nuovo incantesimo è della sua scuola di specializzazione. Però, non può imparare nessun incantesimo dalle sue scuole proibite.

Se supera la prova, il mago comprende l’incantesimo e può copiarlo nel suo libro degli incantesimi (vedi sotto, “Scrivere un nuovo incantesimo nel libro”). Il processo lascia il libro da cui è stato copiato intatto, ma un incantesimo copiato con successo da una pergamena magica scompare dalla pergamena.

Se la prova fallisce, il mago non può capire o copiare l’incantesimo. Non può tentare di impararlo o copiarlo di nuovo fino a quando non guadagna un altro grado in Sapienza Magica. Un incantesimo che stava per essere copiato da una pergamena non scompare dalla pergamena.

In molti casi i maghi chiedono un compenso per il privilegio di copiare incantesimi dai loro libri degli incantesimi. Questo compenso di solito è pari al livello dell’incantesimo x 50 mo.

**Ricerche indipendenti:** Un mago può anche cercare un incantesimo in modo indipendente, duplicando un incantesimo esistente o creandone uno completamente nuovo.

### Scrivere un nuovo incantesimo nel libro

Una volta che un mago comprende un nuovo incantesimo, può riportarlo nel suo libro degli incantesimi.

**Tempo:** Il processo richiede 24 ore indipendentemente dal livello dell’incantesimo.

**Spazio nel libro degli incantesimi:** Un incantesimo occupa fino a una pagina del libro degli incantesimi per livello dell’incantesimo. Anche un incantesimo di livello 0 (trucchetto) occupa una pagina. Un libro degli incantesimi ha 100 pagine.

**Materiali e costi:** I materiali per scrivere l’incantesimo costano 100 mo per pagina.

Da notare che un mago non deve pagare questi costi in tempo e denaro per gli incantesimi che guadagna gratuitamente ad ogni nuovo livello.

### Sostituire e copiare libri degli incantesimi

Un mago può usare la procedura per imparare un incantesimo per ricostruire un libro degli incantesimi perso. Se ha già un incantesimo particolare preparato, può scriverlo direttamente in un nuovo libro al costo di 100 mo per pagina (come indicato nella sezione “Scrivere un nuovo incantesimo nel libro”, sopra). Il processo cancella l’incantesimo preparato dalla sua mente, proprio come se lo avesse lanciato. Se non ha l’incantesimo preparato, può prepararlo da un libro degli incantesimi in prestito e quindi scriverlo nel nuovo libro.

Per duplicare un libro degli incantesimi esistente, si usa la stessa procedura che per sostituirlo, tranne per il fatto che il compito è molto più semplice. Il tempo richiesto e il costo per pagina sono dimezzati.

### Vendere un libro degli incantesimi

I libri degli incantesimi sottratti possono essere venduti per un ammontare di mo pari alla metà del costo per acquistare e scrivervi all’interno gli incantesimi (cioè, metà delle 100 mo per pagina degli incantesimi). Un libro degli incantesimi completamente pieno di incantesimi (cioè, con scritte 100 pagine di incantesimi) vale 5.000 mo.

## STREGONI E BARDI

Stregoni e bardi lanciano incantesimi arcani, ma non hanno libri degli incantesimi e non preparano incantesimi. Il livello di classe di uno stregone o di un bardo limita il numero di incantesimi che può lanciare (vedi le corrispondenti descrizioni della classe). Un alto punteggio di Carisma di uno stregone o di un bardo possono permettergli di lanciare alcuni incantesimi extra. I membri di entrambe le classi devono avere un punteggio di Carisma di almeno 10 + il livello di incantesimo per lanciare l’incantesimo.

**Preparazione giornaliera degli incantesimi:** Ogni giorno, stregoni e bardi devono concentrare la mente sul compito di lanciare i loro incantesimi. Uno stregone o un bardo ha bisogno di 8 ore di riposo (proprio come un mago), dopo le quali passa 15 minuti a concentrarsi (un bardo deve cantare, recitare o suonare uno strumento di qualche tipo mentre si concentra). Durante questo periodo, lo stregone o il bardo prepara la sua mente a lanciare la sua quantità giornaliera di incantesimi. Senza questo periodo per riprendersi, il personaggio non riguadagna gli slot incantesimi che ha usato il giorno prima.

**Limite di lancio recente:** Come per i maghi, tutti gli incantesimi lanciati nelle ultime 8 ore contano nel limite giornaliero dello stregone e del bardo.

**Aggiungere incantesimi al repertorio di uno stregone o di un bardo:** Uno stregone o un bardo guadagna incantesimi ogni volta che raggiunge un nuovo livello nella sua classe e non li guadagna in nessun altro modo. Quando guadagnano un nuovo livello, bisogna consultare la Tabella: “Incantesimi conosciuti dal bardo” oppure la Tabella: “Incantesimi conosciuti dallo stregone” per sapere quanti incantesimi conoscono ora dall’appropriato elenco degli incantesimi. Se gli viene concesso, stregoni e bardi possono anche selezionare gli incantesimi che guadagnano da nuovi e insoliti incantesimi di cui hanno guadagnato una qualche comprensione.