

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

INCANTESIMI DIVINI

Chierici, druidi, paladini esperti e ranger esperti possono lanciare incantesimi divini. Diversamente dagli incantesimi arcani, gli incantesimi divini traggono potere da una fonte divina. I chierici acquisiscono potere magico dalle divinità o da forze divine. La forza divina della natura dà potere agli incantesimi di druidi e ranger. Le forze divine della legge e del bene danno potere agli incantesimi del paladino. Gli incantesimi divini tendono a focalizzarsi sulla guarigione e la protezione, e ad essere meno appariscenti, distruttivi e dirimpenti degli incantesimi arcani.

PREPARARE INCANTESIMI DIVINI

Gli incantatori divini preparano i loro incantesimi prevalentemente nello stesso modo dei maghi, ma con qualche differenza. La caratteristica rilevante per gli incantesimi divini è la Saggiozza. Per preparare un incantesimo divino, un personaggio deve avere un punteggio di Saggiozza pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Allo stesso modo, gli incantesimi bonus sono basati sulla Saggiozza.

Momento del giorno: Un incantatore divino sceglie e prepara gli incantesimi in anticipo, come fa un mago. Però, un incantatore divino non ha bisogno di un periodo di riposo per preparare gli incantesimi. Invece, il personaggio sceglie un particolare momento del giorno per pregare e ricevere gli incantesimi. Questo momento di solito è associato con qualche avvenimento giornaliero. Se un qualche avvenimento impedisce al personaggio di pregare al momento opportuno, deve farlo il più presto possibile. Se il personaggio non si ferma a pregare per gli incantesimi alla prima opportunità, deve aspettare fino al giorno successivo per preparare gli incantesimi.

Selezione e preparazione incantesimi: Un incantatore divino seleziona e prepara gli incantesimi in anticipo con la preghiera e la meditazione in un momento particolare della giornata. Il tempo richiesto per preparare incantesimi è lo stesso del mago (1 ora), come lo è la necessità di un ambiente relativamente tranquillo. Un incantatore divino non è obbligato a preparare tutti i suoi incantesimi in una volta. Tuttavia, la mente del personaggio viene considerata riposata solo durante la sua prima preparazione giornaliera degli incantesimi, quindi non può riempire uno slot che è vuoto perché ha lanciato un incantesimo o abbandonato un incantesimo preparato in precedenza.

Gli incantatori divini non richiedono libri degli incantesimi. Tuttavia, la selezione di incantesimi di un personaggio è limitata agli incantesimi nell'elenco della sua classe. Chierici, druidi, paladini e ranger hanno elenchi di incantesimi separati. I chierici hanno anche accesso a due domini determinati durante la creazione del personaggio. Ogni dominio dà al chierico accesso a un incantesimo di dominio per ogni livello di incantesimo dal 1° al 9°, così come a uno speciale potere concesso. Con l'accesso a due incantesimi di dominio per ogni livello di incantesimo, uno da ognuno dei suoi due domini, un chierico deve preparare, come incantesimo di dominio extra, uno o l'altro ogni giorno per ogni livello di incantesimo che può lanciare. Se un incantesimo di dominio non è nell'elenco incantesimi del chierico, può essere preparato solo in uno slot incantesimo di dominio.

Slot incantesimi: Le 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.

Limite di lancio recente/Interruzioni del riposo: Se un incantatore divino 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.

Lancio spontaneo di incantesimi curare e infliggere: Un chierico buono (o un chierico di una divinità buona) può lanciare spontaneamente un incantesimo *curare* al posto di un incantesimo preparato dello stesso livello o superiore, ma non al posto di un incantesimo di dominio. Un chierico malvagio (o un chierico di una divinità malvagia) può lanciare spontaneamente un incantesimo *infliggere* al posto di un incantesimo preparato (uno che non sia di dominio) dello stesso livello o superiore. Ogni chierico neutrale di una divinità neutrale lancia spontaneamente incantesimi *curare* come un chierico buono oppure incantesimi *infliggere* come un chierico malvagio, in base a quale opzione ha scelto il giocatore quando ha creato il personaggio. L'energia divina dell'incantesimo che l'incantesimo *curare* o *infliggere* sostituisce è convertita nell'incantesimo *curare* o *infliggere* come se quell'incantesimo fosse stato preparato fin dall'inizio.

Lancio spontaneo di incantesimi evoca alleato naturale: Un druido può lanciare spontaneamente un incantesimo *evoca alleato naturale* al posto di un incantesimo preparato dello stesso livello o superiore. L'energia divina dell'incantesimo che l'incantesimo *evoca alleato naturale* sostituisce è convertita nell'incantesimo *evoca* come se quell'incantesimo fosse stato preparato fin dall'inizio.

SCRITTI MAGICI DIVINI

Gli incantesimi divini possono essere scritti e decifrati proprio come gli incantesimi arcani (vedi "Scritti magici arcani"). Qualsiasi personaggio con l'abilità Sapienza Magica può tentare di decifrare la scrittura magica divina e identificarla. Tuttavia, solo i personaggi che hanno l'incantesimo in questione (nella sua forma divina) nei loro elenchi di incantesimi basati sulla classe possono lanciare un incantesimo divino da una pergamena.

Per decifrare uno scritto magico divino, 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.

NUOVI INCANTESIMI DIVINI

Gli incantatori divini molto spesso guadagnano nuovi incantesimi in uno dei due modi seguenti:

Incantesimi guadagnati ad un nuovo livello: I personaggi che possono lanciare incantesimi divini intraprendono un certo periodo di studio tra un'avventura e l'altra. Ogni volta che un personaggio riceve un nuovo livello di incantesimi divini, impara gli incantesimi di quel livello automaticamente.

Ricerche indipendenti: Un incantatore divino può anche cercare un incantesimo indipendentemente, come può farlo un incantatore arcano. Solo il creatore di un tale incantesimo può prepararlo e lanciarlo, a meno che non decida di condividerlo con altri.