

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

CAPACITÀ SPECIALI

Capacità magiche: Di solito, una capacità magica funziona proprio come l'omonimo incantesimo. Poche capacità magiche sono uniche; queste sono spiegate nel testo in cui vengono descritte.

Le capacità magiche non hanno componenti verbali, somatiche o materiali, né richiedono un focus o hanno un costo in PE. L'utilizzatore le attiva mentalmente. L'armatura non ha alcuna influenza sull'uso di una capacità magica, anche se questa assomiglia ad un incantesimo arcano con componente somatica.

Una capacità magica ha un tempo di lancio di 1 azione standard, se non indicato diversamente nella descrizione della capacità o dell'incantesimo corrispondente. In ogni altro modo, una capacità magica funziona proprio come un incantesimo.

Le capacità magiche sono soggette alla resistenza agli incantesimi e ad essere dissolte con *dissolvi magie*. Non funzionano in zone in cui la magia è soppressa o negatamagia. Le capacità magiche non possono essere utilizzate come controincantesimi, e non possono essere contrastate con un controincantesimo.

Alcune creature in realtà sono stregoni in un certo senso. Lanciano incantesimi arcani come gli stregoni, utilizzando le componenti quando necessario. In effetti, una singola creatura (come alcuni draghi) può avere qualche capacità magica e lanciare altri incantesimi come uno stregone.

Capacità soprannaturali: Queste capacità non possono essere bloccate in combattimento, come possono gli incantesimi, e generalmente non provocano attacchi di opportunità. Le capacità soprannaturali non sono soggette alla resistenza agli incantesimi, ai controincantesimi o all'essere dissolte con *dissolvi magie*, e non funzionano in zone in cui la magia è soppressa o negata.

Capacità straordinarie: Queste capacità non possono essere bloccate in combattimento, come possono gli incantesimi, e generalmente non provocano attacchi di opportunità. Gli effetti e le aree che negano o interrompono la magia non hanno effetto sulle capacità straordinarie. Non sono soggette all'essere dissolte e funzionano normalmente in un *campo anti-magia*. Infatti, non sono qualificate come magia, anche se possono andare contro ogni legge fisica.

Capacità naturali: Questa categoria comprende le capacità che una creatura ha per la sua stessa natura fisica. Le capacità naturali sono quelle non altrimenti designate come straordinarie, soprannaturali o magiche.