

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

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

La descrizione di ogni incantesimo è presentata in un formato standard. Ogni categoria di informazione è spiegata e definita qui di seguito.

NOME

La prima riga di ogni descrizione di incantesimo fornisce il nome con cui l'incantesimo è generalmente conosciuto.

SCUOLA (SOTTOSCUOLA)

Sotto al nome dell'incantesimo si trova una riga che indica la scuola di magia (e la sottoscuola, se appropriato) a cui appartiene l'incantesimo.

Quasi ogni incantesimo appartiene a una delle otto scuole di magia. Una scuola di magia è un gruppo di incantesimi attinenti tra loro che funzionano in modo simile. Un piccolo gruppo di incantesimi (*desiderio*, *desiderio limitato*, *permanenza*, *prestidigitazione* e *sigillo arcano*) sono universali e non appartengono a nessuna scuola.

Abiurazione

Le abiurazioni sono incantesimi protettivi. Creano barriere fisiche o magiche, negano caratteristiche magiche o fisiche, danneggiano i trasgressori e addirittura bandiscono il soggetto dell'incantesimo ad un altro piano di esistenza.

Se un incantesimo di abiurazione è attivo nel raggio di 3 metri da un altro per 24 ore o più, i campi magici interferiscono l'uno con l'altro creando fluttuazioni di energia visibili a occhio nudo. La CD per trovare tali incantesimi con l'abilità Cercare scende di 4.

Se un'abiurazione crea una barriera che tiene certi tipi di creature sotto controllo, la barriera non può essere usata per respingere quelle creature. Se si forza la barriera contro una tale creatura, si sente una pressione evidente contro la barriera. Se si continua ad applicare la pressione, si interrompe l'incantesimo.

Ammaliamento

Gli incantesimi di ammalimento hanno effetto sulla mente altrui, influenzando o controllando il comportamento.

Tutti gli ammalimenti sono incantesimi che influenzano la mente. Due tipi di incantesimi di ammalimento garantiscono all'incantatore una certa influenza su una creatura soggetta:

Charme: Un incantesimo di charme modifica il modo in cui il soggetto vede l'incantatore, generalmente facendo sì che il soggetto lo consideri un buon amico.

Compulsione: Un incantesimo di compulsione obbliga il soggetto ad agire in qualche modo o modifica il modo in cui ragiona la sua mente. Alcuni incantesimi di compulsione determinano le azioni del soggetto o gli effetti sul soggetto, altri permettono di determinare le azioni del soggetto quando si lancia l'incantesimo e altri forniscono un controllo successivo sul soggetto.

Divinazione

Gli incantesimi di divinazione permettono di imparare segreti da tempo dimenticati, predire il futuro, trovare oggetti nascosti e svelare incantesimi illusori.

Molti incantesimi di divinazione hanno aree a cono. Queste si muovono con l'incantatore e si estendono nella direzione in cui guarda. Il cono definisce l'area che può essere osservata ogni round. Se si studia la stessa area per più round, spesso si possono guadagnare informazioni ulteriori, come indicato nel testo descrittivo dell'incantesimo.

Scrutamento: Un incantesimo di scrutamento crea un sensore magico invisibile che invia informazioni all'incantatore. A meno che non sia diversamente indicato, il sensore ha gli stessi poteri di acutezza sensoriale che possiede l'incantatore. Questo livello di acutezza comprende qualsiasi incantesimo o effetto che abbia l'incantatore come bersaglio, ma non gli incantesimi o gli effetti che si propagano dall'incantatore. Tuttavia, il sensore viene considerato un organo sensoriale separato e indipendente dall'incantatore, e quindi funziona normalmente anche se quest'ultimo è stato reso cieco, sordo o se ha subito qualche altro impedimento sensoriale.

Qualsiasi creatura con punteggio di Intelligenza pari a 12 o superiore può notare il sensore effettuando una prova di Intelligenza con CD 20. Il sensore può essere dissolto come se fosse un incantesimo attivo.

Rivestimenti in piombo o protezioni magiche bloccano un incantesimo di scrutamento, e l'incantatore percepisce che l'incantesimo è stato bloccato.

Evocazione

Ogni incantesimo di evocazione appartiene a una delle cinque sottoscuole. Le evocazioni portano all'incantatore manifestazioni di oggetti, creature o alcune forme di energia (la sottoscuola di convocazione), trasportano realmente creature da altri piani di esistenza al suo piano (richiamo), guariscono (guarigione), trasportano creature od oggetti per grandi distanze (teletrasporto) o creano oggetti o effetti al momento (creazione). Le creature che si evocano di solito, ma non sempre, obbediscono ai comandi dell'evocatore.

Una creatura o un oggetto portato all'esistenza o trasportato nel luogo dell'evocatore con un incantesimo di evocazione non può apparire all'interno di un'altra creatura od oggetto, e non può apparire fluttuante in uno spazio vuoto. Deve arrivare in uno spazio aperto su una superficie in grado di sopportarne il peso.

La creatura o l'oggetto deve apparire entro il raggio di azione dell'incantesimo, ma non deve necessariamente rimanervi all'interno.

Convocazione: Un incantesimo di convocazione porta istantaneamente una creatura o un oggetto nel luogo designato. Quando l'incantesimo termina oppure è dissolto, una creatura convocata viene rimandata indietro immediatamente da dove è venuta, ma un oggetto convocato non viene mandato indietro a meno che la descrizione dell'incantesimo non lo indichi specificatamente. Una creatura convocata se ne va anche se viene uccisa o i suoi punti ferita scendono a 0 o meno. Non è morta realmente. Ci vogliono 24 ore perché la creatura si riformi, tempo in cui la creatura non può essere convocata di nuovo.

Quando l'incantesimo che convoca una creatura termina e la creatura scompare, tutti gli incantesimi che ha lanciato terminano. Una creatura convocata non può usare nessun potere di convocazione innato che potrebbe avere, e rifiuta di lanciare qualsiasi incantesimo che gli costerebbe PE, o di usare qualsiasi capacità magica che gli costerebbe PE se fosse un incantesimo.

Creazione: Un incantesimo di creazione manipola la materia per creare un oggetto o una creatura nel luogo designato dall'incantatore (soggetto ai limiti indicati prima per le evocazioni). Se l'incantesimo ha una durata diversa dall'istantaneo, la magia mantiene compatta la creazione e quando l'incantesimo termina, la creatura o l'oggetto evocati svaniscono senza lasciare tracce. Se l'incantesimo ha durata istantanea, l'oggetto o la creatura creata è semplicemente assemblata con la magia. Dura indefinitamente e non dipende dalla magia per la sua esistenza.

Guarigione: Certe evocazioni divine guariscono le creature o le riportano anche in vita.

Richiamo: Un incantesimo di richiamo trasporta una creatura da un altro piano di esistenza al piano in cui si trova l'incantatore. L'incantesimo garantisce alla creatura la capacità univoca di ritornare al suo piano di origine, anche se l'incantesimo può limitare le circostanze in cui questo sia possibile. Le creature richiamate muoiono realmente quando vengono uccise; non scompaiono e si riformano, come quelle portate da un incantesimo di convocazione (vedi sopra). La durata di un incantesimo di richiamo è istantanea, che significa che la creatura richiamata non può essere dissolta.

Teletrasporto: Un incantesimo di teletrasporto trasporta una o più creature od oggetti per grandi distanze. I più potenti tra questi incantesimi possono attraversare confini planari. A differenza degli incantesimi di convocazione, il teletrasporto è (a meno che non sia diversamente indicato) a senso unico e non dissolvibile. Il teletrasporto è un viaggio istantaneo attraverso il Piano Astrale. Qualsiasi cosa che blocchi i viaggi astrali blocca anche il teletrasporto.

Illusione

Gli incantesimi di illusione ingannano i sensi o la mente altrui. Fanno vedere alle persone cose che non ci sono, non vedere cose che ci sono, sentire rumori fantasma o ricordare cose che non sono mai accadute.

Le illusioni sono di cinque tipi: allucinazioni, finzioni, mascheramenti, ombre e trame.

Allucinazione: Un incantesimo di allucinazione crea un'immagine mentale che di solito solo l'incantatore e il soggetto (o i soggetti) dell'incantesimo possono percepire. Questa impressione è totalmente nella mente dei soggetti. È un'impressione mentale personalizzata (è tutto nelle loro teste e non un'immagine falsa o qualcosa che vedono realmente). Una terza persona che vede o studia la scena non nota assolutamente l'allucinazione. Tutte le allucinazioni sono incantesimi che influenzano la mente.

Finzione: Un incantesimo di finzione crea una falsa sensazione. Quanti percepiscono la finzione percepiscono la stessa cosa, non le loro versioni leggermente diverse della finzione (non è un'impressione mentale personalizzata). Le finzioni non possono far sembrare una cosa qualcos'altro. Una finzione che include effetti sonori non può riprodurre un discorso comprensibile a meno che la descrizione dell'incantesimo non lo indichi specificatamente. Se il discorso comprensibile è possibile, deve essere in un linguaggio che l'incantatore può parlare. Se tenta di riprodurre un linguaggio che non sa parlare, l'immagine produce suoni inarticolati. Allo stesso modo, non si può fare una copia di qualcosa a meno che non se ne conosca l'aspetto esteriore.

Dal momento che finzioni e mascheramenti (vedi sotto) sono irreali, non possono creare effetti reali nel modo in cui fanno altri tipi di illusioni. Non possono causare danni agli oggetti o alle creature, sopportare peso, fornire nutrimento o fornire protezione dagli elementi. Di conseguenza, questi incantesimi sono utili per confondere o ritardare i nemici, ma inutili per attaccarli direttamente.

La CA di una finzione è pari a 10 + il suo modificatore di taglia.

Mascheramento: Un incantesimo di mascheramento modifica le caratteristiche sensoriali di un soggetto, facendolo sembrare, sentire, gustare, odorare o suonare come qualcos'altro o anche facendo sembrare che scompaia.

Ombra: Un incantesimo di ombra crea qualcosa che è parzialmente reale da energia extradimensionale. Tali illusioni possono avere effetti reali. I danni inflitti da un'illusione ombra sono reali.

Trama: Come una finzione, un incantesimo di trama crea un'immagine che gli altri possono vedere, ma una trama ha effetto anche sulla mente di quanti la vedono o ne sono catturati. Tutte le trame sono incantesimi che influenzano la mente.

Tiri salvezza e illusioni (Dubitare): Le creature che si imbattono in un'illusione di solito non ricevono tiri salvezza per riconoscerla come illusoria fino a che non lo studiano attentamente o interagiscono con essa in qualche modo.

Un tiro salvezza riuscito contro un'illusione rivela che essa è falsa, ma una finzione o un'allucinazione rimane come contorno traslucido.

Un tiro salvezza fallito indica che un personaggio non riesce a notare che c'è qualcosa fuori posto. Un personaggio di fronte a una prova che un'illusione non è reale non ha bisogno di tiro salvezza. Un personaggio che cade attraverso una sezione di pavimento illusorio in un pozzo sa che qualcosa non va, come lo sa un personaggio che passa pochi round a toccare con un bastone la stessa illusione. Se chi vede dubita con successo dell'illusione e lo comunica ad altri, ognuno di essi guadagna un tiro salvezza con un bonus di +4.

Invocazione

Gli incantesimi di invocazione manipolano l'energia o estraggono da una fonte di potere non vista per produrre un fine desiderato. Effettivamente, creano qualcosa dal nulla. Molti di questi incantesimi producono effetti spettacolari e gli incantesimi di invocazione possono infliggere notevoli quantità di danni.

Necromanzia

Gli incantesimi di necromanzia manipolano il potere della morte, della non vita e della forza vitale. Gli incantesimi che riguardano le creature non morte compongono gran parte di questa scuola.

Trasmutazione

Gli incantesimi di trasmutazione modificano le proprietà di alcune creature, cose o condizioni.

[DESCRITTORE]

Nella stessa riga della scuola e sottoscuola, quando applicabile, si trova un descrittore che in qualche modo specifica ulteriormente la categoria dell'incantesimo. Alcuni incantesimi hanno più di un descrittore.

I descrittori sono acido, acqua, aria, bene, caotico, dipendente dal linguaggio, elettricità, forza, freddo, fuoco, influenza mentale, legale, luce, male, morte, oscurità, paura, sonoro e terra.

Molti di questi descrittori non hanno effetti di gioco di per sé, ma governano come l'incantesimo interagisce con altri incantesimi, con abilità speciali, con creature insolite, con l'allineamento e così via.

Un incantesimo dipendente dal linguaggio utilizza un linguaggio comprensibile come strumento per la comunicazione. Un incantesimo dipendente dal linguaggio fallisce se il bersaglio non può capire gli venga, sia perché non comprende il linguaggio in cui gli si sta rivolgendo o perché dei rumori di sottofondo impediscono di sentire ciò che gli viene detto.

Un incantesimo di influenza mentale funziona solo contro creature con un punteggio di Intelligenza di 1 o superiore.

LIVELLO

La riga successiva della descrizione di un incantesimo indica il livello dell'incantesimo, un numero tra 0 e 9 che definisce il relativo potere dell'incantesimo.

Questo numero è preceduto da un'abbreviazione per la classe i cui membri sono in grado di lanciare l'incantesimo. Alla voce "Livello" viene anche indicato se un incantesimo è un incantesimo di dominio, e in tale caso, qual è il suo dominio e il suo livello come incantesimo di dominio. Il livello di un incantesimo influenza la CD dei tiri salvezza consentiti contro l'effetto.

I nomi delle classi di incantatori sono abbreviate come segue: bardo Brd; chierico Chr; druido Drd; mago Mag; paladino Pal; ranger Rgr; stregone Str.

I domini a cui può essere associato un incantesimo comprendono Acqua, Animale, Aria, Bene, Caos, Conoscenza, Distruzione, Fortuna, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Inganno, Legge, Magia, Male, Morte, Protezione, Sole, Terra, Vegetale e Viaggio.

COMPONENTI

Le componenti di un incantesimo sono ciò che si deve fare o possedere per lanciarlo. La voce "Componenti" nella descrizione di un incantesimo include abbreviazioni che indicano che tipo di componenti necessita. Specifiche per componenti materiali, focus e PE sono fornite alla fine del testo di descrizione. Generalmente non è necessario preoccuparsi delle componenti, ma quando non si può usare una componente per qualche motivo o quando una componente materiale o focus è costosa, allora bisogna prestare loro attenzione.

Verbale (V): Una componente verbale è un incantamento parlato. Per fornire una componente verbale, si deve essere in grado di parlare ad alta voce. Un incantesimo *silenzio* o un bavaglio rovinano l'incantamento (e quindi l'incantesimo). Un incantatore che è stato assordato ha una probabilità del 20% di sprecare qualsiasi incantesimo con una componente verbale che tenti di lanciare.

Somatica (S): Una componente somatica è un movimento misurato e preciso della mano. È necessario avere almeno una mano libera per fornire una componente somatica.

Materiale (M): Una componente materiale è una o più sostanze fisiche od oggetti che viene consumata dalle energie dell'incantesimo nel processo di lancio. A meno che non venga indicato un costo per una componente materiale, il costo è trascurabile. Non bisogna preoccuparsi di componenti materiali dal costo trascurabile. Si suppone che un incantatore abbia tutto ciò di cui ha bisogno se possiede una borsa per componenti incantesimi.

Focus (F): Una componente focus è un sostegno/propulsore di qualche tipo. Diversamente da una componente materiale, una componente focus non viene consumata quando l'incantesimo è lanciato e può essere riutilizzata. Come con le componenti materiali, il costo per una componente focus è trascurabile a meno che non venga indicato un prezzo specifico. Si suppone che componenti focus di costo trascurabile siano nella borsa per componenti incantesimi.

Focus Divina (FD): Una componente focus divina è un oggetto di importanza spirituale. Il focus divino per un chierico o un paladino è un simbolo sacro appropriato alla fede del personaggio. Per un chierico malvagio, il focus divino è un simbolo sacrilego. Il focus divino di base per un druido o un ranger è un ramoscello di vischio o di agrifoglio.

Se la voce "Componenti" include F/FD o M/FD, la versione arcana dell'incantesimo ha una componente focus o una componente materiale (l'abbreviazione prima della barra) e la versione divina ha una componente focus divina (l'abbreviazione dopo la barra).

Costo in PE (PE): Alcuni potenti incantesimi comportano un costo in punti esperienza. Nessun incantesimo può ripristinare i PE persi in questo modo. Non è possibile spendere tanti PE da perdere un livello, di conseguenza non è possibile lanciare un incantesimo a meno che non si possiedano abbastanza PE da spendere. È tuttavia possibile, nel momento in cui si guadagnano sufficienti PE per raggiungere un nuovo livello, utilizzare quei PE per lanciare un incantesimo piuttosto che tenerli e aumentare di livello. I PE vengono trattati proprio come una componente materiale: vengono spesi quando si lancia l'incantesimo, a prescindere dal fatto che abbia successo o meno.

TEMPO DI LANCIO

Molti incantesimi hanno un tempo di lancio di 1 azione standard. Altri richiedono 1 round o di più, mentre pochi richiedono solo un'azione gratuita. Un incantesimo che richiede 1 round per essere lanciato è un'azione di round completo. Il suo effetto comincia appena prima dell'inizio del turno dell'incantatore nel round successivo a quello in cui ha cominciato a lanciare l'incantesimo. L'incantatore può agire normalmente dopo che l'incantesimo è completato.

Un incantesimo che richiede 1 minuto per essere lanciato ha effetto appena prima del turno dell'incantatore 1 minuto più tardi (e per ognuno di questi 10 round, l'incantatore sta lanciando un incantesimo come azione di round completo, proprio come indicato sopra per tempi di lancio di 1 round). Queste azioni devono essere consecutive e ininterrotte, o l'incantesimo fallisce automaticamente.

Quando si inizia un incantesimo che richiede 1 round o più per essere lanciato, si deve continuare la concentrazione dal round attuale ad appena prima del turno dell'incantatore nel round successivo (almeno). Se perde la concentrazione prima che sia completato il lancio, perde l'incantesimo.

Un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione gratuita non conta nel limite normale di un incantesimo per round. Tuttavia, si può lanciare un incantesimo del genere solo una volta per round. Lanciare un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione gratuita non provoca attacchi di opportunità.

È necessario prendere tutte le decisioni pertinenti all'incantesimo (raggio di azione, bersaglio, area, effetto, versione ecc.) quando l'incantesimo ha effetto.

RAGGIO DI AZIONE

Il raggio di azione di un incantesimo indica fino a che distanza può arrivare dall'incantatore, come indicato nella voce "Raggio di azione" nella descrizione dell'incantesimo. Il raggio di azione di un incantesimo è la distanza massima dall'incantatore a cui può verificarsi l'effetto dell'incantesimo, così come la distanza massima a cui l'incantatore può designare il punto di origine dell'incantesimo. Se una qualsiasi porzione d'area dell'incantesimo dovesse estendersi oltre il raggio di azione, quell'area è sprecata. I raggi di azione standard comprendono i seguenti:

Personale: L'incantesimo ha effetto solo sull'incantatore.

Contatto: È necessario toccare una creatura o un oggetto perché l'incantesimo abbia effetto su di esso. Un incantesimo a contatto che infligge danni può mettere a segno un colpo critico proprio come un'arma. Un incantesimo a contatto minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 20 e infligge danni raddoppiati con un colpo critico effettuato con successo. Alcuni incantesimi a contatto permettono di toccare più bersagli. L'incantatore può toccare tutti i bersagli consenzienti che riesce a raggiungere come parte del lancio, ma tutti i bersagli dell'incantesimo devono essere toccati nello stesso round in cui finisce di lanciare l'incantesimo.

Vicino: L'incantesimo può arrivare fino a 7,5 metri dall'incantatore. Il raggio di azione massimo aumenta di 1,5 metri per ogni due livelli dell'incantatore completi.

Medio: L'incantesimo può arrivare fino a 30 metri + 3 metri per ogni livello dell'incantatore.

Lungo: L'incantesimo può arrivare fino a 120 metri + 12 metri per ogni livello dell'incantatore.

Illimitato: L'incantesimo può arrivare ovunque sullo stesso piano di esistenza.

Raggio di azione espresso in metri: Alcuni incantesimi non hanno categorie di raggio di azione standard, solo un raggio di azione espresso in metri.

DIRIGERE UN INCANTESIMO

È necessario fare alcune scelte per decidere su chi abbia effetto l'incantesimo o da dove sia originato l'effetto stesso, in base al tipo di incantesimo.

La riga successiva nella descrizione di un incantesimo definisce il bersaglio (o bersagli) dell'incantesimo, il suo effetto o la sua area, come più appropriato.

Bersaglio o bersagli: Alcuni incantesimi hanno uno o più bersagli. L'incantatore lancia questi incantesimi sulle creature o sugli oggetti, come indicato dall'incantesimo. L'incantatore deve essere in grado di vedere o toccare il bersaglio, e deve scegliere specificatamente quel bersaglio.

Se il bersaglio di un incantesimo è l'incantatore (la descrizione dell'incantesimo ha una riga che recita "Bersaglio: Incantatore"), questi non riceve un tiro salvezza e non si applica la resistenza agli incantesimi. Le voci "Tiro salvezza" e "Resistenza agli incantesimi" sono omesse da tali incantesimi.

Alcuni incantesimi sono ristretti ai soli bersagli consenzienti. Dichiararsi un bersaglio consenziente è possibile in qualsiasi momento (anche se si è colti alla sprovvista o se non è il proprio turno). Le creature prive di sensi sono considerate automaticamente consenzienti, ma un personaggio che è cosciente ma immobile o indifeso (come uno che è legato, acquattato, in lotta, paralizzato, immobilizzato o stordito) non è automaticamente consenziente.

Alcuni incantesimi permettono di modificare la direzione dell'effetto verso nuovi bersagli o aree dopo aver lanciato l'incantesimo. Modificare la direzione di un incantesimo è un'azione di movimento che non provoca attacchi di opportunità.

Effetto: Alcuni incantesimi creano o evocano cose piuttosto che aver effetto su cose che sono già presenti. L'incantatore deve designare la locazione in cui queste cose stanno per apparire, sia vedendola che definendola. Il raggio di azione determina quanto lontano può apparire un effetto, ma se l'effetto è mobile può muoversi indipendentemente dal raggio di azione dell'incantesimo.

Raggio: Alcuni effetti sono raggi. Si dirige il raggio come se si usasse un'arma a distanza, anche se di solito si compie un attacco di contatto a distanza piuttosto che un normale attacco a distanza. Come con un'arma a distanza, si può tirare nell'oscurità o a una creatura invisibile e sperare che colpisca qualcosa. Non è necessario vedere la creatura che si cerca di colpire, come con un incantesimo con bersaglio. Creature o ostacoli che si frappongono, tuttavia, possono bloccare la linea della visuale o fornire copertura alla creatura presa di mira.

Se un incantesimo a raggio ha una durata, essa consiste nella durata dell'effetto che il raggio provoca, non nel tempo in cui persiste il raggio.

Se un incantesimo a raggio infligge danni, si può mettere a segno un colpo critico proprio come con un'arma. Un incantesimo a raggio minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 20 e infligge danni raddoppiati con un colpo critico effettuato con successo.

Propagazione: Alcuni effetti, generalmente nubi e nebbie, si propagano da un punto di origine, che deve essere un'intersezione di quadretti. L'effetto può estendersi dietro agli angoli e nelle aree non visibili. È possibile immaginare la distanza dall'attuale distanza percorsa, prendendo in considerazione le svolte che l'effetto dell'incantesimo compie. Quando si determina la distanza per gli effetti di propagazione, si deve considerare il percorso attorno ai muri, non attraverso di essi. Come con il movimento, non bisogna tracciare diagonalmente attraverso gli angoli. È necessario designare il punto di origine per un tale effetto, ma non è obbligatorio avere linea di effetto per tutte le porzioni di effetto (vedi sotto).

Area: Alcuni incantesimi hanno effetto su un'area. Qualche volta un incantesimo descrive un'area particolarmente definita, ma di solito un'area rientra in una delle categorie definite più avanti.

Indipendentemente dalla forma dell'area, si seleziona dove comincia l'incantesimo, ma diversamente non si controlla su quali creature od oggetti abbia effetto l'incantesimo. Il punto di origine di un incantesimo è sempre un'intersezione di quadretti. Quando si determina se una certa creatura è all'interno dell'area di un incantesimo, si deve contare la distanza dal punto di origine in quadretti come quando si muove un personaggio o quando si determina il raggio di azione di un attacco a distanza. La sola differenza è che invece di contare dal centro di un quadretto al centro del quadretto successivo, si conta da un'intersezione all'altra.

Si può contare in diagonale attraverso un quadretto, ma non bisogna dimenticare che ogni seconda diagonale conta come 2 quadretti di distanza. Se l'estremità più lontana di un quadretto è all'interno dell'area dell'incantesimo, qualsiasi cosa all'interno di quel quadretto è all'interno dell'area dell'incantesimo. Tuttavia, se l'area dell'incantesimo tocca solo l'estremità più vicina di un quadretto, qualsiasi cosa all'interno di quel quadretto non subisce l'effetto dell'incantesimo.

Esplosione, emanazione o propagazione: Molti incantesimi che hanno effetto su un'area funzionano come un'esplosione, un'emanazione o una propagazione. In ogni caso, si seleziona il punto di origine dell'incantesimo e si misura il suo effetto da quel punto.

Un incantesimo a esplosione ha effetto su qualsiasi cosa si trovi nella sua area, comprese anche le creature non visibili. Non può colpire creature con copertura totale dal suo punto di origine (in altre parole, i suoi effetti non si estendono dietro agli angoli). La forma base per un effetto di esplosione è una sfera, ma alcuni incantesimi a esplosione sono descritti specificatamente come a forma di cono. L'area di un'esplosione definisce quanto lontano dal punto di origine si estende l'effetto dell'incantesimo.

Un incantesimo a emanazione funziona come un incantesimo a esplosione, tranne che l'effetto continua a irradiarsi dal punto di origine per la durata dell'incantesimo. La maggior parte delle emanazioni sono coni o sfere.

Un incantesimo a propagazione si propaga come un'esplosione ma può girare dietro gli angoli. Si seleziona il punto di origine e l'incantesimo si propaga per una certa distanza in tutte le direzioni. È possibile immaginare l'area che l'effetto dell'incantesimo riempie prendendo in considerazione tutte le svolte che compie l'effetto dell'incantesimo.

Cono, cilindro, linea o sfera: Molti incantesimi che hanno effetto su un'area presentano una forma particolare, come un cono, un cilindro, una linea o una sfera.

Un incantesimo con un'area a cono si espande dall'incantatore in un quarto di cerchio nella direzione da lui designata. Parte da qualsiasi angolo del quadretto dell'incantatore e si amplia man mano che continua. Molti coni sono esplosioni o emanazioni (vedi sopra) e quindi non girano intorno agli angoli.

Quando si lancia un incantesimo a forma di cilindro, si seleziona il punto di origine dell'incantesimo. Questo punto è il centro di un cerchio orizzontale e l'incantesimo si sprigiona dal cerchio riempiendo un cilindro. Un incantesimo con area a cilindro ignora qualsiasi ostacolo all'interno della sua area.

Un incantesimo con area a linea si propaga dall'incantatore in una linea nella direzione da lui designata. Parte da qualsiasi angolo del quadretto dell'incantatore e si estende fino al limite del suo raggio di azione o fino a che non colpisce una barriera che blocca la linea di effetto. Un incantesimo a forma di linea ha effetto su tutte le creature nei quadretti attraversati dalla linea.

Un incantesimo a forma di sfera si espande dal suo punto di origine fino a riempire un'area sferica. Le sfere possono essere esplosioni, emanazioni o propagazioni.

Creature: Un incantesimo con questo tipo di area ha effetto direttamente sulle creature (come un incantesimo con bersaglio), ma agisce su tutte le creature in un'area di qualche tipo piuttosto che su singole creature selezionate dall'incantatore. L'area può essere un'esplosione sferica, un'esplosione a forma di cono o qualche altra forma.

Molti incantesimi hanno effetto su "creature viventi", che significa tutte le creature tranne costrutti e non morti. Le creature nell'area dell'incantesimo che non sono del tipo appropriato non vengono conteggiate tra le creature affette dall'incantesimo.

Oggetti: Un incantesimo con questo tipo di area ha effetto su oggetti entro un'area selezionata (come sopra, ma con effetto su oggetti invece che creature).

Altro: Un incantesimo può avere un'area unica, come indicato nella sua descrizione.

(F) Formabile: Se una voce "Area" o "Effetto" finisce con "(F)", è possibile dare forma all'incantesimo. Un effetto o un'area formati non possono avere dimensioni inferiori a 3 metri. Molti effetti o aree sono dati come cubi per rendere facile modellarli in forme irregolari. Volumi tridimensionali sono molto spesso necessari per definire effetti e aree sommerse o aeree.

Linea di effetto: Una linea di effetto è un percorso dritto e senza ostacoli che indica su cosa può avere effetto un incantesimo. Una linea di effetto è annullata da una solida barriera. È come una linea di visuale per armi a distanza, ma non è bloccata da nebbia, oscurità e altri fattori che limitano la normale visuale.

È necessario avere una linea di effetto sgombra verso qualsiasi bersaglio contro cui si lancia un incantesimo o verso qualsiasi spazio in cui si vuole creare un effetto. È necessario avere una linea di effetto sgombra al punto di origine di qualsiasi incantesimo si lanci.

Per esplosioni, coni, cilindri o emanazioni, l'incantesimo ha effetto solo su aree, creature o oggetti che possiedono una linea di effetto dalla loro origine (il punto centrale di un'esplosione sferica, il punto di origine di un'esplosione a cono, il cerchio di un cilindro o il punto di origine di un'emanazione).

Una barriera, altrimenti solida, con un buco di almeno 9 dm² non blocca la linea di effetto di un incantesimo. Una tale apertura fa sì che gli 1,5 metri di muro che contengono il buco non siano più considerati una barriera per quanto concerne la linea di effetto di un incantesimo.

DURATA

La voce "Durata" dell'incantesimo indica quanto a lungo dura l'energia magica dell'incantesimo.

Durate a tempo: Molte delle durate sono misurate in round, minuti, ore o qualche altro incremento. Quando finisce il tempo, la magia scompare e termina l'incantesimo. Se la durata di un incantesimo è variabile, la durata è determinata in segreto (l'incantatore non sa quanto durerà l'incantesimo).

Istantanea: L'energia dell'incantesimo viene e va nell'istante in cui si lancia l'incantesimo, anche se le conseguenze possono essere di lunga durata.

Permanente: L'energia rimane per tutto il tempo in cui dura l'effetto. Questo significa che l'incantesimo è vulnerabile a *dissolvi magie*.

Concentrazione: L'incantesimo dura per tutto il tempo in cui ci si concentra su di esso. Concentrarsi per mantenere un incantesimo è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Qualsiasi cosa che possa interrompere la concentrazione quando si lancia un incantesimo può anche interromperla mentre se ne mantiene uno, provocando la fine dell'incantesimo.

Non è possibile lanciare un incantesimo mentre ci si concentra su un altro. Talvolta un incantesimo dura per un breve momento dopo che è terminata la concentrazione.

Soggetti, effetti e aree: Se l'incantesimo ha effetto direttamente su creature, il risultato si sposta con i soggetti per la durata dell'incantesimo. Se l'incantesimo crea un effetto, l'effetto prosegue per il tempo della durata. L'effetto può muoversi o rimanere fermo. Tali effetti possono essere distrutti prima che termini la loro durata. Se l'incantesimo ha effetto su un'area allora l'incantesimo rimane con quell'area per la sua intera durata. Le creature diventano soggette all'incantesimo quando entrano nell'area e non lo sono più non appena si allontanano dall'area.

Incantesimi a contatto e conservare la carica: In molti casi, se non si scarica un incantesimo a contatto nel round in cui si lancia, si può conservare la carica (posporre la scarica dell'incantesimo) a tempo indefinito. Si possono effettuare attacchi a contatto round dopo round. Se si lancia un altro incantesimo, l'incantesimo a contatto scompare.

Alcuni incantesimi a contatto permettono di toccare più bersagli come parte dell'incantesimo. Non è possibile conservare la carica per tali incantesimi: si devono toccare tutti i bersagli dell'incantesimo nello stesso round in cui si finisce di lanciare l'incantesimo.

Scarica: Occasionalmente un incantesimo permane per una durata fissa o finché non viene attivato o scaricato.

(I) Interrompere: Se la voce "Durata" termina con "(I)", l'incantatore può interrompere l'incantesimo a piacere. Deve trovarsi all'interno del raggio di azione dell'effetto dell'incantesimo e deve pronunciare parole di interruzione, che di solito sono una forma modificata della componente verbale dell'incantesimo. Se l'incantesimo non ha componente verbale, si interrompe l'effetto con un gesto. Interrompere un incantesimo è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Un incantesimo che dipende dalla concentrazione può essere interrotto per la sua stessa natura, e interromperlo non richiede un'azione, dal momento che tutto ciò che bisogna fare per terminare l'incantesimo è interrompere la concentrazione nel proprio turno.

TIRO SALVEZZA

Generalmente un incantesimo che infligge danni permette a un bersaglio di effettuare un tiro salvezza per evitare in parte o interamente l'effetto. La voce "Tiro salvezza" nella descrizione di un incantesimo indica quale tipo di tiro salvezza permette l'incantesimo e descrive come funzionano i tiri salvezza contro l'incantesimo.

Negare: L'incantesimo non ha effetto su un soggetto che ha effettuato un tiro salvezza con successo.

Parziale: L'incantesimo provoca un effetto sul suo soggetto, come la morte. Un tiro salvezza riuscito significa che si verifica qualche altro effetto minore (come subire danni invece che essere uccisi).

Dimezza: L'incantesimo infligge danni e un tiro salvezza riuscito dimezza i danni subiti (approssimati per difetto).

Nessuno: Non è permesso alcun tiro salvezza.

Dubitare: Un tiro salvezza riuscito permette al soggetto di ignorare l'effetto.

(oggetto): L'incantesimo può essere lanciato su oggetti, che ottengono tiri salvezza solo se sono magici o se sono custoditi (tenuti, indossati, in mano ecc.) da una creatura che resiste all'incantesimo, nel qual caso l'oggetto ottiene il bonus ai tiri salvezza della creatura a meno che il suo bonus non sia maggiore. (Questa annotazione non significa che l'incantesimo possa essere lanciato solo su oggetti. Alcuni incantesimi di questo tipo possono essere lanciati su creature od oggetti.) I bonus ai tiri salvezza di un oggetto magico sono ognuno pari a 2 + metà del livello dell'incantatore dell'oggetto.

(innocuo): L'incantesimo di solito è benefico, non dannoso, ma una creatura mirata può tentare un tiro salvezza se lo desidera.

Classe Difficoltà del tiro salvezza: Un tiro salvezza contro un incantesimo ha una CD di 10 + livello dell'incantesimo + bonus per la caratteristica rilevante dell'incantatore (Intelligenza per mago, Carisma per stregone o bardo, Saggezza per chierico, druido, paladino o ranger). Il livello di un incantesimo può variare in base alla classe dell'incantatore.

Effettuare un tiro salvezza con successo: Una creatura che effettua un tiro salvezza con successo contro un incantesimo senza evidenti effetti fisici sente una forza ostile o un formicolio, ma non può dedurre l'esatta natura dell'attacco. Allo stesso modo, se una creatura effettua un tiro salvezza con successo contro un incantesimo con bersaglio l'incantatore percepisce il fallimento dell'incantesimo. Non percepisce quando le creature effettuano con successo tiri salvezza contro incantesimi a effetto e ad area.

Fallimenti e successi automatici: Un 1 naturale (sul d20 esce un 1) in un tiro salvezza è sempre un fallimento, e l'incantesimo potrebbe infliggere danni a oggetti esposti (vedi "Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza", sotto). Un 20 naturale (sul d20 esce un 20) è sempre un successo.

Rinunciare volontariamente ad un tiro salvezza: Una creatura può volontariamente rinunciare ad un tiro salvezza e accettare volentieri il risultato di un incantesimo. Anche un personaggio con una resistenza speciale alla magia può sopprimere questa qualità.

Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza: A meno che la descrizione dell'incantesimo non specifichi diversamente, si suppone che tutti gli oggetti trasportati o indossati da una creatura sopravvivano a un attacco magico. Tuttavia, se una creatura tira un 1 naturale con il suo tiro salvezza contro l'effetto, un oggetto esposto viene danneggiato (se l'attacco può danneggiare oggetti). Fare riferimento alla Tabella: "Oggetti influenzati da attacchi magici". Determinare quali quattro oggetti trasportati o indossati dalla creatura hanno maggiori probabilità di essere colpiti e tirare a caso tra di loro. L'oggetto determinato casualmente deve effettuare un tiro salvezza contro la forma di attacco e subire qualsiasi danno infligga l'attacco.

Se un oggetto non è trasportato o indossato e non è magico, non ottiene un tiro salvezza. Subisce semplicemente il danno appropriato.

Tabella: Oggetti influenzati da attacchi magici

Ordine ¹	Oggetto
1°	Scudo
2°	Armatura
3°	Elmo, cappello o fascia magici
4°	Oggetto in mano (compresa arma, bacchetta ecc.)
5°	Mantello magico
6°	Arma riposta o nel fodero
7°	Bracciali magici
8°	Abiti magici
9°	Gioielli magici (compresi anelli)
10°	Qualsiasi altra cosa

¹ In ordine da quello con maggiori probabilità a quello con minori probabilità di essere colpito dall'incantesimo.

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

La resistenza agli incantesimi è una speciale capacità difensiva. Se l'incantesimo di un incantatore è soggetto alla resistenza agli incantesimi di una creatura, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) almeno pari alla resistenza agli incantesimi della creatura perché quest'ultima subisca l'effetto dell'incantesimo. La resistenza agli incantesimi del difensore è come una Classe Armatura contro attacchi magici. Includere qualsiasi modificatore al livello dell'incantatore (come da poteri di dominio concessi) per questa prova di livello dell'incantatore.

La voce "Resistenza agli incantesimi" e la descrizione dell'incantesimo indicano se la resistenza agli incantesimi protegge le creature da quell'incantesimo. In molti casi, la resistenza agli incantesimi si applica solo quando una creatura resistente è il bersaglio dell'incantesimo, non quando una creatura resistente incontra un incantesimo che è già attivo.

I termini "oggetto" e "innocuo" sono già stati esposti per i tiri salvezza. Una creatura con resistenza agli incantesimi deve volontariamente abbassare la resistenza (un'azione standard) per poter ricevere gli effetti di un incantesimo indicato come "innocuo". In tal caso, non è necessario effettuare la prova di livello dell'incantatore descritta sopra.

TESTO DESCRITTIVO

Questa porzione della descrizione dell'incantesimo specifica cosa fa l'incantesimo e come funziona. Se una delle voci precedenti riportava "vedi testo", quella particolare voce viene spiegata dettagliatamente in questa sezione.