



Nome del personaggio: _____ Et : _____

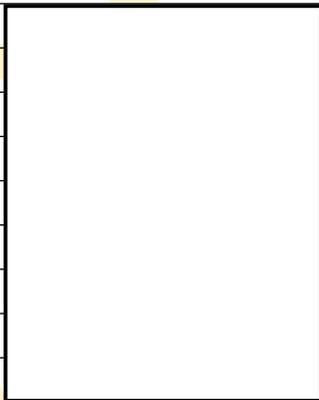
Nome del giocatore: _____ Creato il: _____

Luogo e data di nascita: _____

Razza: _____ Sesso: _____ Allineamento: _____

Altezza: _____ Peso: _____ Capelli: _____ Occhi: _____

Descrizione: _____



CARATTERISTICHE

	PUNTEGGIO MODIFICAT.		PUNTEGGIO MODIFICAT. TEMP.		MODIFICATORI DI CONDIZIONE
Forza					
Destrezza					
Costituzione					
Intelligenza					
Saggezza					
Carisma					

CLASSE ARMATURA



=10+

ARMAT. SCUDO DES. TAGLIA NATUR. VARI TEMP.

--	--	--	--	--	--	--	--

CA COLTO ALLA SPROVVISTA

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI

 %

BONUS MASSIMO DESTREZZA

CA NEGLI ATTACCHI DI CONTATTO

PENALITÀ ALLA PROVA DI ARMATURA

PROBABILITÀ DI ESSERE MANCATO

 %

PUNTI FERITA

TOTALE PUNTI FERITA

FERITE

RIDUZIONE DEL DANNO



DANNI DEBILITANTI

TIRI SALVEZZA

Riflessi (des)
Tempra (cos)
Volontà (sag)

TOTALE

BASE	CARATTER.	MAGIA	VARI	TEMP.

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

NOTE

COMBATTIMENTO

Iniziativa (des)
Mischia (for)
Distanza (des)
Colpo senz'armi (for)

TOTALE

BASE	CARATTER.	TAGLIA	MAGIA	VARI	TEMP.
0					

NOTE





ARMA		BONUS TOTALE DI ATTACCO		DANNO	CRITICO
GITTATA	PESO	TAGLIA	TIPO	PROPRIETÀ SPECIALI	

ARMA		BONUS TOTALE DI ATTACCO		DANNO	CRITICO
GITTATA	PESO	TAGLIA	TIPO	PROPRIETÀ SPECIALI	

ARMA		BONUS TOTALE DI ATTACCO		DANNO	CRITICO
GITTATA	PESO	TAGLIA	TIPO	PROPRIETÀ SPECIALI	

ARMA		BONUS TOTALE DI ATTACCO		DANNO	CRITICO
GITTATA	PESO	TAGLIA	TIPO	PROPRIETÀ SPECIALI	

ARMATURA/OGGETTO PROTETTIVO		TIPO	BONUS ARMATURA	BONUS DES. MAX
PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.	VELOCITÀ	PESO	PROPRIETÀ SPECIALI

SCUDO/OGGETTO PROTETTIVO	BONUS ARMATURA	PESO	PENALITÀ ALLE PROVE	FALLIMENTO INC.
PROPRIETÀ SPECIALI				

MUNIZIONI									

ELENCO DELLE ABILITÀ

CLASSE
INCROCIATA

ABILITÀ

CARATT.
CHIAVE

TOTALE

GRADO

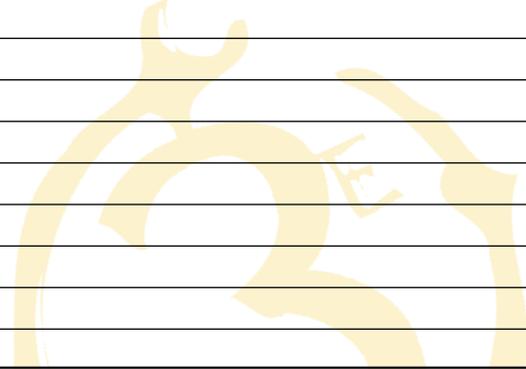
CARATTER.

VARI

<input type="checkbox"/> Acrobazia /   [SALTARE]	DES				
<input type="checkbox"/> Addestrare animali  [EMPATIA ANIMALE]	CAR				
<input type="checkbox"/> Alchimia 	INT				
<input type="checkbox"/> Artigianato (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> Artigianato (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> Artigianato (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> Artigianato (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> Artista della Fuga /   [UTILIZZARE CORDE]	DES				
<input type="checkbox"/> Ascoltare /  [TALENTO: SENSI ACUTI]	SAG				
<input type="checkbox"/> Camuffare  [RAGGIRARE]	CAR				
<input type="checkbox"/> Cavalcare / [ADDESTRARE ANIMALI]	DES				
<input type="checkbox"/> Cercare (RESTRIZIONI PER I NON LADRI)	INT				
<input type="checkbox"/> Comunicazione Segreta  [RAGGIRARE, PERCEPIRE INGANNI]	SAG				
<input type="checkbox"/> Concentrazione / [TALENTO INCANTESIMI IN COMBATTIMENTO]	COS				
<input type="checkbox"/> Conoscenza delle Terre Selvagge [ORIENTAMENTO]	SAG				
<input type="checkbox"/> Conoscenze (ARCANE)	INT				
<input type="checkbox"/> Conoscenze (RELIGIONI)	INT				
<input type="checkbox"/> Conoscenze (NATURA)	INT				
<input type="checkbox"/> Conoscenze (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> Conoscenze (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> Conoscenze (_____)	INT				
<input type="checkbox"/> Decifrare Scritture	INT				
<input type="checkbox"/> Diplomazia [RAGGIRARE, PERCEPIRE INGANNI]	CAR				
<input type="checkbox"/> Disattivare Congegni / 	INT				
<input type="checkbox"/> Empatia Animale	CAR				
<input type="checkbox"/> Equilibrio /  [ACROBAZIA]	DES				
<input type="checkbox"/> Falsificare [ PER ALTRO LETTORE]	INT				
<input type="checkbox"/> Guarire / [PROFESSIONE: ERBORISTA]	SAG				
<input type="checkbox"/> Intimidire [RAGGIRARE]	CAR				
<input type="checkbox"/> Intrattenere 	CAR				

<input type="checkbox"/> Leggere Labbra ( UNA VOLTA PER MINUTO)	INT				
<input type="checkbox"/> Muoversi silenziosamente / 	DES				
<input type="checkbox"/> Nascondersi / 	DES				
<input type="checkbox"/> Nuotare (-1 OGNI 2,25 KG DI PESO PORTATO)	FOR				
<input type="checkbox"/> Orientamento (UNA VOLTA AL GIORNO)	SAG				





RIASSUNTO DEL PERSONAGGIO

CLASSE	LIVELLO	CLASSE	LIVELLO	CLASSE	LIVELLO
ARCERE ARCANO	_____	GUERRIERO	_____	RANGER	_____
ASSASSINO	_____	LADRO	_____	SHADOWDANCER	_____
BARBARO	_____	<i>LOREMASTER</i>	_____	STREGONE	_____
BARDO	_____	MAGO	_____	_____	_____
<i>BLACKGUARD</i>	_____	MONACO	_____	_____	_____
CHIERICO	_____	PALADINO	_____	_____	_____
DRUIDO	_____	PSION	_____	_____	_____
<i>DWARVEN DEFENDER</i>	_____	PSYCHIC WARRIOR	_____	_____	_____

TOTALE PUNTI PER ABILITÀ: _____ NUMERO DI TALENTI: _____

TOTALE P.E.: _____ (_____ % DI PENALITÀ)

MOVIMENTO E CARICO

VELOCITÀ BASE						
<input type="checkbox"/> 4,5 m <input type="checkbox"/> 6 m <input checked="" type="checkbox"/> 9 m <input type="checkbox"/> 12 m <input type="checkbox"/> ___ m						
CARICO	CAPACITÀ DI TRASPORTO	MAX DES BONUS	PENALITÀ ALLA PROVA	CORSA	VELOCITÀ (MODIFICATA)	
LEGGERO		SENZA LIMITI	NESSUNO	x4	BASE	
MEDIO		+3	-3	x4		
PESANTE		+1	-6	x3		
PENALITÀ PER ARMATURA E SCUDO (LE PENALITÀ NON SI SOMMANO: SI USA LA PEGGIORE)						
MOVIMENTO (VALORI APPROSSIMATI)	TATTICO (METRI/ROUND)	LOCALE (x10) (METRI/MINUTO)	ORARIO (x0,5) (KM/ORA)	GIORNO (x4) (KM/8 ORE)		
CAMMINARE	_____	_____	_____	_____		
HUSTLE(x2)	_____	_____	_____	_____		
RUN (x3)	_____	_____	_____	_____		
RUN (x4)	_____	_____	_____	_____		
SOLLEVARE SOPRA LA TESTA (= CARICO MASSIMO)	<input type="checkbox"/>	SOLLEVARE DAL TERRENO (= 2 x CARICO MASSIMO)	<input type="checkbox"/>	SPINGERE O TRASCINARE (= 5 x CARICO MASSIMO)	<input type="checkbox"/>	

MONETE E ALTRI FONDI

PLATINO
ORO
ARGENTO
RAME
GEMME
DEPOSITI



RIASSUNTO DEGLI INCANTESIMI

AUTO (Aid): +1 all'attacco, +1 ai tiri salvezza contro paura, 1d8 punti ferita temporanei.

ALLARME (Alarm): Sorveglia un'area per 2 ore per livello.

ALLEATO PLANARE (Planar Ally): Funziona come *alleato planare inferiore*, ma a fino a 16 DV

ALLEATO PLANARE INFERIORE (Lesser Planar Ally): Scambio di servizi con un esterno di 8 DV

ALLEATO PLANARE SUPERIORE (Greater Planar Ally): Funziona come *alleato planare inferiore*, ma a fino a 24 DV

ALLINEAMENTO IMPERSCRUTABILE (Undetectable Alignment): Nasconde l'allineamento per 24 ore.

ALLUCINAZIONE MORTALE (Phantasmal Killer): Un'allucinazione spaventosa uccide il soggetto oppure gli infligge 3d6 di danni

AMICIZIA CON GLI ANIMALI (Animal Friendship): L'incantatore ottiene compagni animali permanenti

AMMORBIDIRE TERRA E PIETRA (Soften Earth and Stone): Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango

ANALIZZARE DWEOMER (Analyze Dweomer): Rivela gli aspetti magici di un soggetto

ANATEMA (Bane): i nemici subiscono un -1 all'attacco e -1 ai tiri salvezza contro paura.

ANCORA DIMENSIONALE (Dimensional Anchor): Impedisce il viaggio extradimensionale.

ANIMALE MESSAGGERO (Animal Messenger): Invia un animale Minuscolo in un posto specifico.

ANIMARE CORDE (Animate Rope): Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore

ANIMARE MORTI (Animate Dead): Crea scheletri e zombi non morti.

ANIMARE OGGETTI (Animate Objects): Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore.

ANTI-INDIVIDUAZIONE (Nondetection): nasconde il soggetto alla divinazione e allo scrutamento

ANTIPATIA (Antipathy): L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature

APRIRE/CHIUDERE (Open/Close): Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri.

ARMA MAGICA (Magic Weapon): L'arma ottiene un bonus di +1.

ARMA MAGICA SUPERIORE (Greater Magic Weapon): Bonus di +1 per ogni tre livelli (max +5).

ARMA SPIRITUALE (Spiritual Weapon): Un'arma magica che attacca di sua volontà.

ARMATURA MAGICA (Mage Armor): Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4.

AURA IMPERSCRUTABILE DI NYSTUL (Nystul's Undetectable Aura): Maschera l'aura magica del soggetto

AURA MAGICA DI NYSTUL (Nystul's Magical Aura): Conferisce agli oggetti una falsa aura magica

AURA SACRA (Holy Aura): +4 CA, +4 resistenza e RI 25 contro incantesimi malvagi.

AURA SACRILEGA (Unholy Aura): 4 CA, 14 resistenza e RI 25 contro incantesimi buoni.

AUTOMETAMORFOSI (Polymorph Self): L'incantatore assume una nuova forma

AZIONE CASUALE (Random action): Una creatura agisce in modo casuale per un round.

BACCHE BENEFICHE (Goodberry): 2d4 bacche,

ognuna cura 1 pf (max 8 pf in 24 ore)
BAGLIORE SOLARE (Sunbeam): Il bagliore acceca e infligge 3d6 danni

BANCHETTO DEGLI EROI (Heroes' Feast): Cibo per una creatura per livello, cura e rende benedetti.

ARRIERA DI LAME (Blade Barrier): Le lame che circondano l'incantatore infliggono 1d6 danni per livello.

BASTONE DELL'INCANTESIMO (Spellstaff): Infonde un incantesimo in un bastone ferrato di legno

BENEDIRE L'ACQUA (Bless Water): Rende l'acqua santa.

BENEDIRE UN'ARMA (Bless Weapon): L'arma ottiene un bonus di +1

BENEDIZIONE (Bless): Gli alleati ottengono un +1 all'attacco e un +1 ai tiri salvezza contro paura.

BLASFEMIA (Blasphemy): Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi.

BLOCCA ANIMALI (Hold Animal): Blocca un animale per 1 round per livello.

BLOCCA MOSTRI (Hold Monster): Funziona come blocco persone, ma su tutte le creature

BLOCCA PERSONE (Hold Person): Blocca una persona per 1 round per livello.

BLOCCA PORTE (Hold Portal): Tiene una porta chiusa

BOCCA MAGICA (Magic Mouth): Parla una volta che viene attivata.

CADUTA MORBIDA (Feather Fall): Oggetti e creature cadono lentamente

CALAPPIO (Snare): Crea una trappola magica

CALMARE ANIMALI (Calm Animals): Calma 2d4 DV +1 DV per livello di animali, bestie e bestie magiche

CALMARE EMOZIONI (Calm Emotions): Calma 1d6 soggetti per livello, negando gli effetti delle emozioni

CAMBIARE SEMBIANZE (Change Self): Cambia l'aspetto

CAMMINARE NEL VENTO (Wind Walk): Il soggetto e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente

CAMMINARE NELL'ARIA (Air Walk): Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°).

CAMMINARE NELLE OMBRE (Shadow Walk): Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente.

CAMMINARE SULL'ACQUA (Water Walk): Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida.

CAMPO ANTI-MAGIA (Antimagic Field): Nega la magia nel raggio di 3 m.

CANCELLARE (Erase): Scritte normali o magiche svaniscono.

CAPANNA DI LEOMUND (Leomund's Tiny Hut): Crea riparo per 10 creature.

CARNE IN PIETRA (Flesh to Stone): Trasforma una creatura in una statua

CATENA DI FULMINI (Chain Lightning): 1d6 danni per livello; più altri fulmini secondari

CAVALCATURA (Mount): Evoca una cavalcatura per 2 ore per livello

CECITÀ/SORDITÀ (Blindness/Deafness): Rende il soggetto cieco o sordo.

CELARE (Sequester): Il soggetto è invisibile alla

vista normale e allo scrutamento
CERCHIO DI DEVASTAZIONE (Circle of Doom): Infligge 1d8 danni +1 danno per livello in tutte le direzioni.

CERCHIO DI GUARIGIONE (Healing Circle): Cura 1d8 danni +1 danno per livello in tutte le direzioni.

CERCHIO DI MORTE (Circle of Death): Uccide 1d4 DV per livello

CERCHIO MAGICO CONTRO IL BENE/CAOS/LEGGE/MALIZIA (Magic Circle against Chaos/Evil/Good/Law): Funziona come gli incantesimi di protezione, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello

CHARME (Charm Person): Rende una persona amichevole.

CHARME DI MASSA (Mass Charm): Funziona come *charme sui mostri*, ma ha effetto sui presenti entro 9 m.

CHARME SU PERSONE O ANIMALI (Charm Person or Animal): Rende una persona o un animale amichevole nei confronti dell'incantatore.

CHARME SUI MOSTRI (Charm Monster): Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato.

CHIARODIENZA/CHIAROVEGGENZA (Clairaudience/Clairvoyance): L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello.

CLONE (Clone): Un duplicato che si risveglia quando l'originale muore.

COLPO ACCURATO (True Strike): Aggiunge un bonus di +20 al successivo tiro per colpire dell'incantatore.

COLPO INFUOCATO (Flame Strike): Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 per livello).

COMANDARE VEGETALI (Command Plants): Le piante si animano e la vegetazione avviluppa i nemici.

COMANDO (Command): Un soggetto obbedisce a un ordine di una parola per 1 round.

COMANDO SUPERIORE (Greater Command): Funziona come *comando*, ma influenza un soggetto per livello.

COMPRENSIONE DEI LINGUAGGI (Comprehend Languages): L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.

COMUNIONE (Commune): Una divinità risponde con sì o no a una domanda per livello.

COMUNIONE CON LA NATURA (Commune with Nature): L'incantatore apprende come è fatto il territorio nel raggio di 1,6 km per livello.

CONFUSIONE (Confusion): Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.

CONGEDO (Dismissal): Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo.

CONO DI FREDDO (Cone of Cold): 1d6 danni da freddo per livello.

CONOSCENZA DELLE LEGGENDE (Legend Lore): L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto.

CONOSCERE DIREZIONE (Know Direction): L'incantatore riesce a individuare il nord

CONSCRARE (Consecrate): Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti.

CONTAGIO (Contagion): Infetta il soggetto con la

malattia scelta.

CONTATTARE ALTRI PIANI (Contact Other Plane): Po-
ne una domanda a un'entità extraplanare.

CONTINGENZA (Contingency): Fa scattare le con-
dizioni per l'attivazione di un altro incantesi-
mo.

CONTRASTARE ELEMENTI (Endure Elements): Ignora
5 danni per round da un tipo di energia.

CONTROLLARE ACQUA (Control Water): solleva, ab-
bassa o separa masse d'acqua.

CONTROLLARE NON MORTI (Control Undead): I non
morti non attaccano l'incantatore finché rima-
gono sotto il suo comando.

**CONTROLLARE TEMPO ATMOSFERICO (Control Wea-
ther):** Cambia il tempo atmosferico in un'area.

CONTROLLARE VEGETALI (Control Plants): L'incan-
tatore può parlare e controllare piante e funghi.

CONTROLLARE VENTI (Control Winds): Cambia la
direzione e l'intensità del vento.

CORPO DI FERRO (Iron Body): Il corpo dell'incan-
tatore diventa di ferro vivente.

COSTRIZIONE INFERIORE (Lesser Geas): Comanda
un soggetto con 7 DV o meno.

COSTRIZIONE/CERCA (Geas/Quest): Funziona co-
me *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi
creatura.

CREARE ACQUA (Create Water): Crea 9 litri per li-
vello di acqua pura.

CREARE CIBO E ACQUA (Create Food and Water):
Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo)
per livello.

CREARE NON MORTI (Create Undead): Ghoul, om-
bre, ghaist, wight e wraith.

**CREARE NON MORTI SUPERIORI (Create Greater Un-
dead):** Mummie, spettri, vampiri o fantasmi.

CREAZIONE MAGGIORE (Major Creation): Funziona
come *creazione minore* ma ha effetto anche sul-
la pietra e sul metallo.

CREAZIONE MINORE (Minor Creation): Crea un og-
getto di tessuto o di legno.

CRESCITA ANIMALE (Animal Growth): Un animale
ogni due livelli raddoppia in dimensione e DV.

CRESCITA DI SPINE (Spike Growth): Le creature
nell'area subiscono 1d4 danni e possono esse-
re *rallentate*.

CRESCITA VEGETALE (Plant Growth): Fa crescere la
vegetazione e migliora i raccolti.

CUMULO STRISCIANTE (Shambler): Evoca 1d4+2
cumuli striscianti che combattono per l'incan-
tatore.

CURA FERITE CRITICHE (Cure Critical Wounds): Cura
4d8 danni +1 danno per livello (max +20).

CURA FERITE GRAVI (Cure Serious Wounds): Cura
3d8 danni +1 danno per livello (max +15).

CURA FERITE LEGGERE (Cure Light Wounds): Cura
1d8 danni +1 danno per livello (max +5).

CURA FERITE MINORI (Cure Minor Wounds): Cura 1
danno.

CURA FERITE MODERATE (Cure Moderate Wounds):
Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).

**DANZA IRRESISTIBILE DI OTTO (Otto's Irresistible
Dance):** Costringe il soggetto a danzare.

DARDO INCANTATO (Magic Missile): 1d4+1 danni;
+1 nuovo dardo per ogni due livelli oltre il 1°
(max +5).

DEBILITAZIONE (Enervation): Il soggetto ottiene
1d4 livelli negativi.

DEFORMARE LEGNO (Warp Wood): Piega il legno
(assi, porte, maniglie, tronchi).

DEMENZA (Insanity): Il soggetto è in preda a una
confusione continua.

DESIDERIO (Wish): Funziona come *desiderio limi-
tato*, ma con meno limiti.

DESIDERIO LIMITATO (Limited Wish): Altera la real-
tà, entro i termini consentiti dall'incantesimo.

DESTRIERO FANTOMATICO (Phantom Steed): Un ca-
vallo magico appare per 1 ora per livello.

DETTAME (Dictum): Uccide, paralizza, indeboli-
ce o frastorna i soggetti non legali.

DEVAZIONE (Doom): Un soggetto subisce -2
all'attacco, ai danni, alle prove e ai tiri salvezza.

**DISCO FLUTTUANTE DI TENSER (Tenser's Floating
Disk):** Un disco fluttuante del diametro di 90
cm che porta fino a 45 kg per livello.

DISINTEGRAZIONE (Disintegrate): Fa svanire una
creatura o un oggetto.

DISSACRARE (Desecrate): Riempie l'area di ener-
gia negativa, rendendo più forti i non morti.

DISSIMULARE (Misdirection): Distorce divinazioni
su di una creatura o un oggetto.

DISSOLVERE SUPERIORE (Greater Dispelling): Fun-
ziona come *dissolvi magie*, ma con +20 sulla
prova.

**DISSOLVI IL BENE/CAOS/LEGGE/MALE (Dispel
Chaos/evil/Good/Law):** Bonus di +4 contro gli
attacchi delle creature caotiche/malvagie/buone/
legali.

DISSOLVI MAGIE (Dispel Magic): Cancella incantesi-
mi ed effetti magici.

DISTORSIONE (Displacement): Gli attacchi man-
cano il soggetto il 50% delle volte.

DIRISTRUGGERE NON MORTI (Disrupt Undead): Infig-
ge 1d6 danni ai non morti.

DIRISTRUGGERE VIVENTI (Slay Living): Un attacco a
contatto uccide il soggetto.

DISTRUZIONE (Destruction): Uccide i soggetti e
ne distrugge i resti.

DITO DELLA MORTE (Finger of Death): Uccide un
soggetto.

DIVINAZIONE (Divination): Fornisce suggerimen-
ti utili sulle azioni da intraprendere.

DOMINARE ANIMALI (Dominate Animal): L'anima-
le assoggettato obbedisce a comandi mentali
silenziosi.

DOMINARE PERSONE (Dominate Person): Controlla
un umanoide telepaticamente.

**ELUCUBRAZIONE DI MORDENKAINEN (Morden-
kainen's Lucubration):** Richiama incantesimi di
5° livello o inferiori. *Solo per i maghi*.

EMOZIONE (Emotion): Provoca una forte emo-
zione nel soggetto.

EPURARE INVISIBILITÀ (Invisibility Purge): Dissolve
l'invisibilità nel raggio di 1,5 m per livello.

ESIGERE (Demand): Funziona come *inviare*, ma è
anche possibile inviare una *suggerazione*.

ESILIO (Banishment): Bandisce 2 DV per livello di
creature extraplanari.

ESPIAZIONE (Atonement): Rimuove il fardello di
una colpa dal soggetto.

ESPLOSIONE SOLARE (Sunburst): Attira l'attenzio-
ne dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m
per livello.

ESTASIARE (Enthrall): Attira l'attenzione dei pre-
senti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello.

ESTINGUERE FUOCO (Quench): Estingue i fuochi
non magici o un oggetto magico.

ESTREMITÀ AFFILATA (Keen Edge): Raddoppia la
portata della minaccia di un'arma normale.

**EVOKA ALLEATO NATURALE (Summon Nature's
Ally):** Richiama una creatura che combatte per
l'incantatore.

EVOKA MOSTRI (Summon Monster): Richiama un
esterno che combatte per l'incantatore.

EVOKA SCIAME (Summon Swarm): Richiama uno
sciame di piccole creature striscianti o volanti.

**EVOCAZIONI ISTANTANEE DI DRAWMIJ (Drawmij's In-
stant Summons):** Un oggetto preparato appare
nella mano dell'incantatore.

FABBRICARE (Fabricate): Trasforma materiali
grezzi in oggetti finiti.

FAVORE DIVINO (Divine Favor): L'incantatore ot-
tiene un bonus all'attacco, ai danni e ai tiri sal-
vezza pari a +1 per ogni tre livelli.

FERIRE (Harm): Il soggetto perde tutti i pf tran-
ne 1d4.

FERMARE NON MORTI (Halt Undead): Immobilizza
i non morti per 1 round per livello

FIAMMA PERENNE (Continual Flame): Crea un tor-
cia permanente priva di calore.

FOLATA DI VENTO (Gust of Wind): Spazza via o
getta a terra le creature più piccole.

FONDERSI NELLA PIETRA (Meld into Stone): L'in-
cantatore con il suo equipaggiamento può im-
mergersi nella roccia.

FORMA ARBOREA (Tree Shape): L'incantatore as-
sume l'aspetto di un albero per 1 ora per li-
vello.

FORMA ETerea (Etherealness): Viaggiare sul piano
etero con i compagni.

FORMA GASSOSA (Gaseous Form): Il soggetto di-
venta insostanziale e può volare lentamente.

FORME ANIMALI (Animal Shapes): Un alleato per
livello viene metamorfizzato nell'animale scel-
to.

FORZA STRAORDINARIA (Bull's Strength): Il sogget-
to ottiene 1d4+1 For per 1 ora per livello.

FOSCHIA OCCULTANTE (Obscuring Mist): La nebbia
avvolge l'incantatore.

FRANTUMARE (Shatter): Le vibrazioni sonore
danneggiano oggetti o creature cristalline.

FRASTORNARE (Daze): La creatura perde l'azione
successiva.

FRECCIA INFUOCATA (Flame Arrow): Spara proiettili
infuocati (danni extra) o dardi di fuoco (4d6
danni).

FULMINE (Lightning Bolt): 1d6 danni per elettrici-
tà.

FUORVIARE (Mislead): Rende l'incantatore invisibi-
le e crea un suo sosia illusorio.

GABBIA DI FORZA (Forcecage): Un cubo di forza
che imprigiona tutti al suo interno.

GELARE IL METALLO (Chill Metal): Il metallo fredo
danneggia coloro che lo toccano.

GIARA MAGICA (Magic Jar): Consente la posses-
sione di un'altra creatura.

RIASSUNTO DEGLI INCANTESIMI

GIUSTO POTERE (Righteous Might): Le dimensioni dell'incantatore aumentano e ottiene un +4 alla For.

GLIFO D'INTERDIZIONE SUPERIORE (Greater Glyph of Warding): Funziona come *glifo di interdizione*, ma infligge fino a 10d8 danni o un incantesimo di 6° livello.

GLIFO DI INTERDIZIONE (Glyph of Warding): Le iscrizioni infliggono danni a coloro che le oltrepassano.

GLOBO DI INVULNERABILITÀ (Globe of Invulnerability): Funziona come il *globo minore*, più il 4° livello.

GLOBO MINORE DI INVULNERABILITÀ (Minor Globe of Invulnerability): Impedisce gli effetti degli incantesimi dal 1° al 3° livello.

GRAZIA FELINA (Cat's Grace): il soggetto ottiene 1d4+1 Des per 1 ora per livello.

GRIDO (Shout): Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 2d6 danni.

GUARIGIONE (Heal): Cura tutti i danni, le malattie e le condizioni mentali.

GUARIGIONE DI MASSA (Mass Heal): Funziona come *guarigione*, ma su più soggetti.

GUARIRE CAVALCATURA (Heal Mount): Funziona come *guarigione* su un cavallo da guerra o su un'altra cavalcatura.

GUIDA (Guidance): +1 a un tiro, a un tiro salvezza o a una prova.

GUSCIO ANTI-VEGETALI (Antiplant Shell): Mantiene a distanza i vegetali animati.

GUSCIO ANTI-VITA (Antilife shell): Un campo di 3 m respinge le creature viventi.

IDENTIFICARE (Identify): Determina una caratteristica di un oggetto magico.

IMMAGINE MAGGIORE (Major Image): Funziona come *immagine silenziosa*, ma emette suoni, odore e colore.

IMMAGINE MINORE (Minor Image): Funziona come *immagine silenziosa*, ma emette suoni.

IMMAGINE PERMANENTE (Permanent Image): include vista, suono e odore.

IMMAGINE PERSISTENTE (Persistent Image): Funziona come *immagine maggiore*, ma non è necessaria la concentrazione.

IMMAGINE PROGRAMMATA (Programmed Image): Come *immagine maggiore*, ma attivata da un evento.

IMMAGINE PROIETTATA (Project Image): Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi.

IMMAGINE SILENZIOSA (Silent Image): Crea illusioni minori ideate dall'incantatore.

IMMAGINE SPECULARE (Mirror Image): Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 per ogni tre livelli, max 8).

IMMUNITÀ AGLI INCANTESIMI (Spell Immunity): Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli.

IMPLSIONE (Implosion): Uccide una creatura per round.

INCUBO (Nightmare): Invia una visione che provoca 1d10 danni e infligge affaticamento.

INCUTI PAURA (Cause Fear): Una creatura fugge per 1d4 round.

INDIVIDUAZIONE DEI NON MORTI (Detect Undead): Rivela non morti nel raggio di 18 m.

INDIVIDUAZIONE DEI PENSIERI (Detect Thoughts): Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.

INDIVIDUAZIONE DEL CAOS/MALE/BENE/LEGGE (Detect Chaos/Evil/Good/Law): Rivela creature, incantesimi o oggetti.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO (Detect Magic): Individua il veleno in una creatura o in un oggetto. Rivela creature e oggetti magici nel raggio di 18 m.

INDIVIDUAZIONE DEL VELENO (Detect Poison): Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.

INDIVIDUAZIONE DELLE PORTE SEGRETE (Detect Secret Doors): Rivela porte nascoste entro 18 m.

INDIVIDUAZIONE DELLO SCRUTAMENTO (Detect Scrying): Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente.

INDIVIDUAZIONE DI ANIMALI O VEGETALI (Detect Animals or Plants): Individua specie di animali e vegetali.

INDIVIDUAZIONE DI CALAPPI E TRABOCCHETTI (Detect Snares and Pits): Rivela trappole naturali o primitive.

INFLIGGI FERITE CRITICHE (Inflict Critical Wounds): A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno 1 per livello (max +20).

INFLIGGI FERITE GRAVI (Inflict Serious Wounds): A contatto, infligge 3d8 danni +1 danno per 1 livello (max +15).

INFLIGGI FERITE LEGGERE (Inflict Light Wounds): A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).

INFLIGGI FERITE MINORI (Inflict Minor Wounds): Attacco a contatto, 1 danno.

INFLIGGI FERITE MODERATE (Inflict Moderate Wounds): A contatto, infligge 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).

INFONDERE CAPACITÀ MAGICHE (Imbue with Spell Ability): Trasferisce gli incantesimi a un soggetto.

INGRANDIRE (Enlarge): L'oggetto o la creatura cresce del 10% per livello (max 50%).

INTERDIZIONE ALLA MORTE (Death Ward): Concede immunità agli incantesimi e agli effetti di morte.

INTERMITTENZA (Blink): L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 round per livello.

INTRALCIARE (Entangle): Le piante avvolgono chiunque in un cerchio del raggio di 12 m.

INTRAPPOLARE L'ANIMA (Trap the Soul): Imprigiona il soggetto all'interno di una gemma.

INVERSIONE DELLA GRAVITÀ (Reverse Gravity): Gli oggetti e le creature cadono all'insù.

INVIARE (Sending): Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente.

INVISIBILITÀ (Invisibility): il soggetto è invisibile per 10 minuti per livello o finché non attacca.

INVISIBILITÀ AGLI ANIMALI (Invisibility to Animals): Gli animali non riescono a percepire un soggetto per livello.

INVISIBILITÀ AI NON MORTI (Invisibility to undead): I non morti non riescono a percepire un soggetto per livello.

INVISIBILITÀ DI MASSA (Mass Invisibility): Funziona come *invisibilità*, ma ha effetto su tutti i presen-

ti nel raggio di azione.

INVISIBILITÀ MIGLIORATA (Improved Invisibility): Funziona come *invisibilità*, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile.

INVOCARE IL FULMINE (Call Lightning): Dirige i fulmini (1d10 per livello) durante i temporali.

IPNOSI (Hypnotism): Affascina 2d4 DV di creatura.

LABIRINTO (Maze): Intrappola il soggetto in un labirinto multidimensionale.

LAMA INFUCATA (Flame Blade): Un attacco a contatto infligge 1d8 danni +1 danno ogni 2 livelli.

LAMPO (Flare): Abbaglia una creatura (-1 all'attacco).

LEGAME (Binding): Una serie di tecniche per imprigionare una creatura.

LEGAME PLANARE (Planar Binding): Funziona come *legame planare inferiore* ma fino a 16 DV.

LEGAME PLANARE INFERIORE (Lesser Planar Binding): Intrappola un esterno finché non esegue un compito.

LEGAME PLANARE SUPERIORE (Greater Planar Binding): Funziona come *legame planare inferiore* ma fino a 24 DV.

LEGAME TELEPATICO DI RARY (Rary's Telepathic Bond): Il collegamento permette agli alleati di comunicare.

LEGARE ANIMA (Soul Bind): Intrappola un'anima appena morta per impedirne la resurrezione.

LEGNO DI FERRO (Ironwood): Il legno magico viene reso forte come l'acciaio.

LENTEZZA (Slow): Un soggetto per livello è in grado di eseguire solo azioni parziali, ha -2 alla CA e -2 ai tiri in mischia.

LETTURA DEL MAGICO (Read Magic): Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.

LEVITAZIONE (Levitate): Il soggetto si muove in alto e in basso a suo piacimento.

LIBERTÀ DI MOVIMENTO (Freedom of Movement): Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.

LINGUAGGI (Tongues): Permette di parlare qualsiasi linguaggio.

LOCALIZZA CREATURA (Locate Creature): Indica la direzione di una creatura Familiare.

LOCALIZZA OGGETTO (Locate Object): Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).

LUCE (Light): L'oggetto risplende come una torcia.

LUCE DIURNA (Daylight): Luce chiara nel raggio di 18 m.

LUCE INCANDESCENTE (Searing Light): Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori sui non morti.

LUCI DANZANTI (Dancing lights): Torce illusorie o altre luci.

LUMINESCENZA (Faerie Fire): Delinea i soggetti con un alone di luce, cancella *sfocatura*, occultamenti, ecc.

MALEDIRE L'ACQUA (Curse water): Rende l'acqua sacrale.

MANI BRUCIANTI (Burning Hands): 1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4).

RIASSUNTO DEGLI INCANTESIMI



MANO IN AIUTO (Helping Hand): Una mano fantasma conduce un soggetto all'incantatore.

MANO INTERPOSTA DI BIGBY (Bigbys Interposing Hand): Una mano che fornisce il 90% di riparo contro un avversario.

MANO MAGICA (Mage Hand): Telecinesi per 2,25 kg.

MANO POSSENTE DI BIGBY (Bigbys Forceful Hand): Una mano che spinge via le creature.

MANO SPETTRALE (Spectral hand): Crea una mano spettrale insostanziale che infligge danni a contatto.

MANO STRINGENTE DI BIGBY (Bigbys Grasping Hand): Una mano che offre riparo, respinge e lotta.

MANTELLINO DEL CAOS (Cloak of Chaos): +4 CA, +4 resistenza e R125 contro incantesimi legali.

MARTELLINO DEL CAOS (Chaos Hammer): Danneggia e fa barcollare le creature legali.

MESSAGGIO (Message): Conversazione sussurrata a distanza.

METAMORFOSI (Polymorph Other): Conferisce al soggetto una nuova forma.

METAMORFOSI DI UN OGGETTO (Polymorph Any Object): Trasforma un soggetto in qualcos'altro.

MIRACOLO (Miracle): Richiede l'intervento di una divinità.

MIRAGGIO ARCANO (Mirage Arcana): Funziona come terreno illusorio, con in più le strutture.

MODELLARE SUONO (Sculpt Sound): Crea nuovi suoni o cambia quelli esistenti

MODIFICARE MEMORIA (Modify Memory): Altera 5 minuti della memoria di un soggetto.

MOVIMENTI DEL RAGNO (Spider Climb): Conferisce la possibilità di arrampicarsi sulle pareti e sui soffitti.

MUOVERE IL TERRENO (Move Earth): Scava trincee e fa muovere colline.

MURO DI FERRO (Wall of Iron): 30 pf per ogni livello; può crollare sui nemici.

MURO DI FORZA (Wall of Force): Un muro immune ai danni.

MURO DI FUOCO (Wall of Fire): Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni + 1 danno per livello.

MURO DI GHIACCIO (Wall of Ice): Piano di ghiaccio crea un muro con 15 pf + 1 pf per livello, o semisfera può intrappolare delle persone al suo interno.

MURO DI PIETRA (Wall of Stone): Crea un muro di pietra che può essere plasmato.

MURO DI SPINE (Wall of Thorns): Le spine danneggiano chiunque tenti di passare.

MURO DI VENTO (Wind Wall): Respinge frecce, piccole creature e gas.

MURO ILLUSORIO (Illusory Wall): Un muro, un pavimento o un soffitto sembrano reali ma in realtà vi si può passare attraverso.

MURO PRISMATICO (Prismatic Wall): I colori del muro hanno una serie di effetti sui soggetti.

NEBBIA ACIDA (Acid Fog): Nebbia acida che infligge danni.

NEBBIA MENTALE (Mind Fog): I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà.

NEBBIA SOLIDA (Solid Fog): Blocca la visuale e rallenta il movimento.

NEUTRALIZZA VELENO (Neutralize Poison): Neutralizza il veleno in un soggetto.

NUBE DI NEBBIA (Fog cloud): Un banco di nebbia ostacola la visuale.

NUBE INCENDIARIA (Incendiary Cloud): Una nuvola che infligge 4d6 danni di fuoco a round.

NUBE MALEDORANTE (Stinking Cloud): Vapori nauseanti per 1 round per livello.

NUBE MORTALE (Cloudkill): Uccide 3 DV o meno; creature con 3-6 DV hanno un tiro salvezza.

OCCHI INDAGATORI (Prying Eyes): 1d4 occhi fluttuanti +1 occhio per livello che esplorano per l'incantatore.

OCCHIO ARCANO (Arcane Eye): Un occhio fluttuante invisibile si muove a 9 m a round.

OCULTARE OGGETTO (Obscure Object): Maschera gli oggetti contro la divinazione.

OMBRA DI UNA EVOCAZIONE (Shadow Conjuration): Simula evocazioni inferiori al 4° livello.

OMBRA DI UNA EVOCAZIONE SUPERIORE (Greater Shadow Conjuration): Funziona come ombra di una evocazione ma può arrivare fino al 4° livello ed è reale al 40%.

OMBRA DI UNA INVOCAZIONE (Shadow Evocation): Simula invocazioni inferiori al 5° livello.

OMBRA DI UNA INVOCAZIONE SUPERIORE (Greater Shadow Evocation): Funziona come ombra di una invocazione, ma fino al 5° livello.

OMBRE (Shades): Funziona come ombra di una evocazione ma può arrivare fino al 5° livello ed è reale al 60%.

ORRIDO AVVIZZIMENTO (Horrid Wilting): Infligge 1d8 danni per livello nel raggio di 9 m.

OSCURITÀ (Darkness): Oscurità soprannaturale nel raggio di 6 m.

OSCURITÀ PROFONDA (Deeper Darkness): L'oggetto emana oscurità assoluta nel raggio di 18 m.

PAGINA SEGRETA (Secret Page): Cambia l'aspetto di una pagina per nascondere il reale contenuto.

PALLA DI FUOCO (Fireball): 1d6 danni per livello nel raggio di 6 m.

PALLA DI FUOCO RITARDATA (Delayed Blast Fireball): 1d8 danni da fuoco per livello; è possibile ritardare l'esplosione per 5 round.

PARASSITI GIGANTI (Giant Vermin): Trasforma gli insetti in parassiti giganti.

PARLARE CON GLI ANIMALI (Speak with Animals): L'incantatore può comunicare con gli animali naturali.

PARLARE CON I MORTI (Speak with Dead): Un cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli.

PARLARE CON I VEGETALI (Speak with Plants): L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali.

PAROLA DEL CAOS (Word of Chaos): Uccide, confonde, stordisce o assorda i soggetti non caotici.

PAROLA DEL POTERE, ACCECARE (Power Word, Blind): Acceca fino a 200 pf di creature.

PAROLA DEL POTERE, STORDIRE (Power Word, Stun): Stordisce una creatura che possiede fino a 150

pf.
PAROLA DEL POTERE, UCCIDERE (Power Word, Kill): Uccide un singolo soggetto o vari soggetti deboli.

PAROLA DEL RITIRO (Word of Recall): Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato.

PAROLA SACRA (Holy Word): Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non buoni.

PASSAPARETI (Passwall): Sfonda muri spessi 30 cm per livello.

PASSARE SENZA TRACCE (Pass without Trace): Un soggetto per livello non lascia tracce dietro di sé.

PAURA (Fear): I soggetti all'interno del cono fungono per 1 round per livello.

PELLE CORIACEA (Barkskin): Concede un bonus di armatura naturale di +3 (o superiore).

PERLLE DI PIETRA (Stoneskin): Protegge da colpi, fendenti, pugnalate e tagli.

PERMANENZA (Permanency): Rende alcuni incantesimi permanenti; costa PE.

PIAGA DEGLI INSETTI (Insect Plague): Un'orda di insetti limita la visuale, infligge danni e mette in fuga le creature più deboli.

PIAGA STRISCIANTE (Creeping Doom): Uno stuolo di insetti attacca su ordine dell'incantatore.

PIETRA IN CARNE (Stone to Flesh): Ristabilisce una creatura pietrificata.

PIETRA MAGICA (Magic stone): Tre pietre guadagnano un +1 all'attacco e infliggono 1d6+1 danni.

PIETRE PARLANTI (Stone Tell): Rende possibili parlare con la pietra naturale o lavorata.

PIROTECNICA (Pyrotechnics): Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante.

POLVERE LUCICANTE (Glitterdust): Acceca creature, delinea creature invisibili.

PORTA DIMENSIONALE (Dimension Door): Teletrasporta l'incantatore e fino a 225 kg.

PORTA IN FASE (Phase Door): Passaggio invisibile attraverso la pietra o il legno.

PORTALE (Gate): Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.

POTENZIATORE MNEMONICO DI RARY (Rary's Mnemonic Enhancer): Prepara incantesimi extra o ne recupera uno appena lanciato. Solo per maghi.

POTERE DIVINO (Divine Power): L'incantatore ottiene un bonus all'attacco, For 18 e 1 pf per livello.

PREGHIERA (Prayer): Gli alleati ottengono un +1 a molti lanci, i nemici subiscono un -1.

PRESAGIO (Augury): Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva.

PRESTIDIGITAZIONE (Prestidigitation): Effettua trucchi minori.

PREVISIONE (Foresight): Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.

PRODURRE FIAMMA (Produce Flame): Rende una locazione sacrilega.

PROFANARE (Unhallow): Nega l'accesso all'area alle creature di un altro allineamento.

PROIBIZIONE (Forbiddance): Nega l'accesso all'area alle creature di un altro allineamento.

PROIEZIONE ASTRALE (Astral Projection): Proietta

RIASSUNTO DEGLI INCANTESIMI

l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale.

PROTEZIONE DAGLI ELEMENTI (*Protection from Elements*): Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.

PROTEZIONE DAGLI INCANTESIMI (*Protection from Spells*): Conferisce un bonus di resistenza +8.

PROTEZIONE DAL BENE/CAOS/LEGGE/MALE (*Protection from Chaos/Evil/Good/Law*): +2 alla CA e ai tiri salvezza contrasta controlli mentali e allontanamenti elementali ed esterni.

PROTEZIONE ALL'ENERGIA NEGATIVA (*Negative Energy Protection*): Il soggetto resiste ai risucchi di livello e di caratteristiche.

PROTEZIONE ALLE FRECCE (*Protection from arrows*): Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza.

PUGNO SERRATO DI BIGBY (*Bigby's Clenched Fist*): Una grossa mano che attacca i nemici dell'incantatore.

PUNIZIONE SACRA (*Holy smite*): Danneggia e accieca le creature malvagie.

PURIFICARE CIBO E BEVANDE (*Purify Food and Drink*): Purifica 27 dm³ per livello di cibo o acqua.

QUERCIAVIVA (*Liveoak*): Una quercia diventa un guardiano trent.

RAGGIO DI GELO (*Ray of Frost*): Il raggio infligge 1d3 danni da freddo.

RAGGIO DI INDEBOLIMENTO (*Ray of Enfeeblement*): Il raggio riduce la For di 1d6 punti +1 punto per ogni due livelli.

RANDELLO INCANTATO (*Shillelagh*): un randello o un bastone ferrato diventano un'arma +1 (1d10 danni) per un minuto per livello.

REGGIA MERAVIGLIOSA DI MORDENKAIEN (*Mordenkainen's Magnificent Mansion*): Una porta conduce a una reggia extradimensionale.

REGRESSIONE MENTALE (*Feeblemind*): L'intelligenza del soggetto scende a 1.

REINCARNAZIONE (*Reincarnate*): Fa risorgere un corpo mettendolo in un corpo a caso.

RENDERE INTEGRO (*Make Whole*): Ripara un oggetto.

REPULSIONE (*Repulsion*): Le Creature non possono avvicinarsi all'incantatore.

RESISTENZA (*Resistance*): Il soggetto ottiene +1 ai tiri salvezza.

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI (*Spell Resistance*): Il soggetto ottiene una RI di +12 -1 per livello.

RESISTERE AGLI ELEMENTI (*Resist Elements*): Ignora 12 danni per round da un tipo di energia.

RESPINGERE LEGNO (*Repel Wood*): Respinge gli oggetti in legno.

RESPINGERE METALLO O PIETRA (*Repel Metal or Stone*): Respinge il metallo e la pietra.

RESPINGERE PARASSITI (*Repel Vermin*): Gli insetti rimangono a una distanza di 3 m.

RESPIRARE SOTT'ACQUA (*Water Breathing*): il soggetto può respirare sott'acqua.

RESTRINGERE OGGETTO (*Shrink Item*): L'oggetto si riduce a un dodicesimo della sua taglia.

RESURREZIONE (*Resurrection*): Fa risorgere interamente il soggetto morto.

RESURREZIONE PURA (*True Resurrection*): Funziona

come *resurrezione* ma non sono necessari i resti.

RIANIMARE MORTI (*Raise Dead*): Riporta in vita un soggetto che è morto non più di 1 giorno addietro per livello.

RIDURRE (*Reduce*): L'oggetto o la creatura rimpicciolisce del 10% per livello (max 50%).

RIFLETTERE INCANTESIMO (*Spell Turning*): Ritorce 1d4+6 livelli di incantesimo contro l'incantatore.

RIFUGIO (*Refuge*): Altera un oggetto per trasportare il suo proprietario fino all'incantatore.

RIGENERAZIONE (*Regenerate*): Gli arti recisi di un soggetto ricrescono.

RIMPICCIOLIRE VEGETALI (*Diminish Plants*): Riduce le dimensioni o rallenta la crescita dei vegetali naturali.

RIMUOVI CECITÀ/SORDITÀ (*Remove Blindness/Deafness*): Cura condizioni normali o magiche.

RIMUOVI MALATTIA (*Remove Disease*): Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto.

RIMUOVI MALEDIZIONE (*Remove Curse*): Libera un oggetto o una persona da una maledizione.

RIMUOVI PARALISI (*Remove Paralysis*): Libera una o più creature dalla paralisi, blocco o lentezza.

RIMUOVI PAURA (*Remove fear*): +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli.

RINTOCO DI MORTE (*Death Knell*): "Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 livello."

RIPARARE (*Mending*): Effettua riparazioni minori su un oggetto.

RIPARO SICURO DI LEOMUND (*Leomund's Secure Shelter*): Crea tiri solido rifugio.

RIPOSO INVOLIATO (*Gentle Repose*): Preserva un cadavere.

RISATA INCONTENIBILE DI TASHA (*Tasha's Hideous Laughter*): il soggetto perde azioni per 1d3 round.

RISCALDARE IL METALLO (*Heat Metal*): Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano.

RISTORARE (*Restoration*): Reintegra il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica.

RISTORARE INFERIORE (*Lesser Restoration*): Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1c14 danni alle caratteristiche.

RISTORARE SUPERIORE (*Greater Restoration*): Funziona come *ristorare*, ma reintegra tutti i livelli e i punteggi di caratteristica.

RISUCCHIO DI ENERGIA (*Energy Drain*): il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.

RISVEGLIO (*Awaken*): Un animale o un albero ottengono un intelletto umano.

RIARDA VELENO (*Delay Poison*): impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello.

RIPIRATA RAPIDA (*Expeditious Retreat*): Raddoppia la velocità dell'incantatore.

RIVELA BUGIE (*Discern Lies*): Rivela le menzogne deliberate.

RIVELA LOCAZIONI (*Discern Location*): Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.

ROCCHE AGUZZE (*Spike Stones*): Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere ral-

lentate.

RUNE ESPLOSIVE (*Explosive Runes*): Infiggono 6d6 danni quando vengono lette.

SALTARE (*Jump*): Il soggetto ottiene +30 alle prove di Saltare.

SANTIFICARE (*Hallow*): Consacra una locazione.

SANTUARIO (*Sanctuary*): Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'in

SCAGLIARE MALEDIZIONE (*Bestow Curse*): "-6 a una caratteristica, -4 all'attacco, ai tiri salvezza e alle prove; oppure il 50% di perdere ogni azione."

SCHERMO (*Screen*): Un'illusione che nasconde un'area dalla visione e dallo scrutamento.

SCIAME ELEMENTALE (*Elemental Swarm*): Evoca molteplici elementali Enormi.

SCOLPIRE LEGNO (*Wood Shape*): Ricrea gli oggetti in legno nel modo desiderato dall'incantatore.

SCOLPIRE PIETRA (*Stone Shape*): Plasma la pietra in qualsiasi forma.

SCOPRI IL PERCORSO (*Find the Path*): Indica la via più diretta verso una locazione.

SCOPRI TRAPPOLE (*Find Traps*): L'incantatore individua le trappole allo stesso modo dei ladri.

SCRIGNO SEGRETO DI LEOMUND (*Leomund's Secret Chest*): nasconde uno scrigno prezioso sul Piano Etereo; l'incantatore può recuperarlo a suo piacimento.

SCRITTO ILLUSORIO (*Illusory Script*): Solo il lettore designato è in grado di leggerlo.

SCRUTARE (*Scrying*): Spia soggetti a distanza.

SCRUTARE SUPERIORE (*Greater Scrying*): Funziona come *scrutare*, ma più velocemente e più a lungo.

SCUDO (*Shield*): Un disco invisibile permette copertura e respinge dardi incantati.

SCUDO DELLA FEDE (*Shield of faith*): Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore.

SCUDO DELLA LEGGE (*Shield of Law*): -4 CA, +4 resistenza e RI 25 contro incantesimi caotici.

SCUDO DI FUOCO (*Fire Shield*): Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore e dal freddo.

SCUDO ENTROPICO (*Entropic shield*): Attacchi a distanza contro l'incantatore hanno il 20% di probabilità di fallire.

SCUDO SU ALTRI (*Shield Other*): l'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto.

SECUGIO FEDELE DI MORDENKAIEN (*Mordenkainen's Faithful Hound*): Un cane fantomatico che può fare la guardia o attaccare.

SEMBRARE (*Seeming*): Cambia l'aspetto di una persona ogni due livelli.

SEMI DI FUOCO (*Fire Seeds*): Ghiande e bacche diventano bombe esplosive.

SERVITORE INOSSERVATO (*Unseen Servant*): Forza invisibile che esegue i comandi dell'incantatore.

SFERA CONGELANTE DI OTILUKE (*Otiluke's Freezing Sphere*): Congela l'acqua o infligge danni da freddo.

SFERA DI INVISIBILITÀ (*Invisibility Sphere*): Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio 3 m.

SFERA ELASTICA DI OTILUKE (*Otiluke's Resilient Sphere*): Un globo di forza protegge ma intrap-

RIASSUNTO DEGLI INCANTESIMI



pola un soggetto.

SFERA INFUOCATA (Flaming Sphere): Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 round per livello.

SFERA PRISMATICA (Prismatic Sphere): Funziona come *muro prismatico* ma circonda da ogni lato.

SFERA TELEKINETICA DI OTILUKE (Otiluke's Telekinetic Sphere): Funziona come *sfera elastica di Otiluke*, ma l'incantatore è in grado di spostarla telecineticamente.

SFOCATURA (Blur): Gli attacchi mancano il soggetto il 20%, delle volte.

SGUARDO PENETRANTE (Eyebite): *Charme, paura, malattia o sonno* su un soggetto.

SIGILLO ARCANO (Arcane Mark): Trascrive una runa personale (visibile o invisibile).

SIGILLO DEL SERPENTE (Sepia Snake Sigil): Crea simboli di testo che immobilizzano il lettore.

SIGILLO DI GIUSTIZIA (Mark of justice): Determina un'azione che attiverà una maledizione sul soggetto.

SILENZIO (Silence): Nega il suono nel raggio di 4,5 m.

SIMBOLO (Symbol): Le rune attivate hanno numerosi effetti.

SIMPATIA (Sympathy): L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.

SIMULACRO (Simulacrum): Crea un sosia parzialmente reale di una creatura.

SOGNO (Dream): Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo.

SONNO (Sleep): Fa cadere 2d4 DV di creature in un sonno profondo.

SPADA DI MORDENKAINEN (Mordenkainen's Sword): Una lama magica fluttuante che colpisce gli avversari.

SPADA SACRA (Holy Sword): L'arma diventa +5 e infligge danni raddoppiati contro il male.

SPAVENTARE (Scare): Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico (raggio di 4,5 m).

SPEZZARE INCANTAMENTO (Break Enchantment): Libera i soggetti da arrimaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.

SPOSTAMENTO PLANARE (Plane Shift): Fino a otto soggetti viaggiano su un altro piano.

SPRUZZO COLORATO (Color Spray): Tramortisce, acceca o stordisce 1d6 di creature deboli.

SPRUZZO PRISMATICO (Prismatic Spray): Un raggio che colpisce il soggetto con una varietà di effetti.

STATUA (Statue): Un soggetto può trasformarsi in statua a suo piacimento.

STATUS (Status): Esamina la condizione e la posizione degli alleati.

STRETTA CORROSIVA (Rusting Grasp): Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche.

STRETTA FOLGORANTE (Shocking Grasp): un attacco a contatto che infligge 1d8 danni +1 danno da elettricità.

SUGGERIONE (Suggestion): Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.

SUGGERIONE DI MASSA (Mass Suggestion): Funziona come *suggerione*, ma con un soggetto

per livello in più.

SUONO DIROMPENTE (Sound Burst): Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli.

SUONO FANTASMA (Ghost Sound): Suoni illusori.

SVANIRE (Vanish): Funziona come *teletrasporto*, ma agisce su un oggetto toccato

TELEKINESI (Telekinesis): Solleva o sposta 11,25 kg per livello a lungo raggio.

TELETRASPORTO (Teleport): Trasporta istantaneamente l'incantatore ovunque desidera.

TELETRASPORTO SENZA ERRORE (Teleport without Error): Funziona come *teletrasporto*, ma senza il rischi di fallire la destinazione.

TEMPESTA DI FUOCO (Fire Storm): Infligge 1d6 danni da fuoco per livello.

TEMPESTA DI GHIACCIO (Ice Storm): La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m.

TEMPESTA DI NEVISCHIO (Sleet Storm): Ostacola la visione e il movimento.

TEMPESTA DI VENDETTA (Storm of Vengeance): Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.

TENTACOLI NERI DI EVARD (Evard's Black Tentacles): 1d4 tentacoli +1 tentacolo per livello attaccano casualmente in lotta in un raggio di 4,5 m.

TERREMOTO (Earthquake): Un treinito intenso scuote la terra per un raggio di 1,5 m per livello.

TERRENO ILLUSORIO (Hallucinatory Terrain): Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc.).

TOCCO DEL VAMPIRO (Vampiric Touch): Il contatto infligge danni per 1d6 per ogni due livelli dell'incantatore; l'incantatore guadagna 1 danno come pf.

TOCCO GELIDO (Chill Touch): 1 tocco per livello che infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno alla For.

TRAMA IPNOTICA (Hypnotic Pattern): Affascina 2d4 DV +1 DV per livello di creature.

TRAMA IRIDESCENTE (Rainbow Pattern): La luce impedisce a 24 DV di creature di attaccare o di andarsene.

TRANCE ANIMALE (Animal Trance): Affascina 2d6 animali.

TRASIZIONE ETEREA (Ethereal Jaunt): L'incantatore diventa etero per 1 round per livello.

TRAPPOLA DI FUOCO (Fire Trap): Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni +1 danno per livello.

TRAPPOLA DI LEOMUND (Leomund's Trap): Fa apparire un oggetto intrappolato.

TRASFORMA BASTONE (Changestaff): il bastone dell'incantatore diventa un treat a suo ordine.

TRASFORMAZIONE (Shapechange): L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.

TRASFORMAZIONE DI TENSER (Tenser's Transformation): L'incantatore ottiene dei bonus di combattimento.

TRASLAZIONE ARBOREA (Tree Stride): L'incantatore può passare da un albero ad un altro, anche molto lontano.

TRASMUTARE FANGO IN ROCCIA (Transmute Mud to Rock): Trasforma due cubi con spigoli di 3 m

per livello.

TRASMUTARE METALLO IN LEGNO (Transmute Metal to Wood): Il metallo nel raggio di 12 m diventa legno.

TRASMUTARE ROCCIA IN FANGO (Transmute Rock to Mud): Trasforma due cubi con spigoli di 3 m per livello.

TRASPORTO VEGETALE (Transport via Plants): L'incantatore si muove istantaneamente da una pianta all'altra della stessa specie.

TRUCCO DELLA CORDA (Rope trick): Fino a otto creature possono nascondersi in uno spazio extradimensionale.

TURBINE (Whirlwind): Un ciclone infligge danni e porta via creature.

UNTO (Grease): Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto.

VEDERE INVISIBILITÀ (See Invisibility): Rivela le creature o gli oggetti invisibili.

VELENO (Poison): A contatto, infligge 1d1 o danni alla Costituzione, ripetuti dopo 1 minuto.

VELO (Veil): Cambia l'apparenza di un gruppo di creature.

VELOCITÀ (Haste): Azione parziale extra e +4 alla CA.

VELOCITÀ DI MASSA (Mass Haste): Funziona come *velocità* ma influenza un soggetto per livello.

VELOCE SUSSURRANTE (Whispering Wind): Invia un breve messaggio a 1,6 km per livello.

VENTRILOQUIO (Ventriloquism): La voce risuona lontana per 1 minuto per livello.

VESTE MAGICA (Magic Vestment): Un'armatura o uno scudo ottengono un potenziamento di +1 per ogni tre livelli.

VIGILANZA E INTERDIZIONE (Guards and Wards): Una serie di difese magiche per proteggere un'area.

VIGORE (Endurance): Il soggetto ottiene 1d4+1 Cos per i ora per livello.

VIRTÙ (Virtue): Il soggetto ottiene i pf temporaneo.

VISIONE (Vision): Funziona come *conoscenza delle leggende*, ma è più veloce ed esaustiva.

VISIONE DEL VERO (True Seeing): Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.

VISIONE DELLA MORTE (Deathwatch): Determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m.

VISIONE FALSA (False Vision): Inganna lo scrutamento con un'illusione.

VOLARE (Fly): Il soggetto vola ad una velocità di 90.

VUOTO MENTALE (Mind Blank): Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.

ZANNA MAGICA (Magic Fang): Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 all'attacco e ai danni.

ZANNA MAGICA SUPERIORE (Greater Magic Fang): Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 all'attacco e ai danni per ogni tre livelli dell'incantatore (max +5).

ZONA DI VERITÀ (Zone of Truth): I soggetti all'interno del raggio di azione non possono menti-



INCANTESIMI DI LIVELLO (CLASSE:)

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

INCANTESIMI DI LIVELLO (CLASSE:)



MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S. R.I.
V S M F FDPE	DURATA	AREA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S. R.I.
V S M F FDPE	DURATA	AREA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S. R.I.
V S M F FDPE	DURATA	AREA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S. R.I.
V S M F FDPE	DURATA	AREA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S. R.I.
V S M F FDPE	DURATA	AREA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S. R.I.
V S M F FDPE	DURATA	AREA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S. R.I.
V S M F FDPE	DURATA	AREA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S. R.I.
V S M F FDPE	DURATA	AREA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S. R.I.
V S M F FDPE	DURATA	AREA
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		



INCANTESIMI DI LIVELLO (CLASSE:)

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO	
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.	R.I.
V S M F FD PE	DURATA	AREA	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

INCANTESIMI DI LIVELLO (CLASSE:)



MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.
V S M F FDPE		R.I.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DURATA	AREA

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.
V S M F FDPE		R.I.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DURATA	AREA

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.
V S M F FDPE		R.I.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DURATA	AREA

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.
V S M F FDPE		R.I.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DURATA	AREA

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.
V S M F FDPE		R.I.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DURATA	AREA

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.
V S M F FDPE		R.I.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DURATA	AREA

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.
V S M F FDPE		R.I.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DURATA	AREA

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.
V S M F FDPE		R.I.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DURATA	AREA

MEMORIZZATI	INCANTESIMO	PAG.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	RAGGIO	BERSAGLIO
COMPONENTI	TEMPO di LANCIO	T.S.
V S M F FDPE		R.I.
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	DURATA	AREA

STORICO DEL PERSONAGGIO

Livello	PE	Classe	Punti Abilità	max grado	DV e PF	aum. abilità
<input type="checkbox"/> 1	0			4	2	
		1 ^a Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 2	1.000			5	2,5	
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 3	3.000			6	3	
		2 ^a Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 4	6.000			7	3,5	1 ^a
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 5	10.000			8	4	
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 6	15.000			9	4,5	
		3 ^a Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 7	21.000			10	5	
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 8	28.000			11	5,5	2 ^a
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 9	36.000			12	6	
		4 ^a Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 10	45.000			13	6,5	
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 11	55.000			14	7	
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 12	66.000			15	7,5	3 ^a
		5 ^a Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 13	78.000			16	8	
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 14	91.000			17	8,5	
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 15	105.000			18	9	
		6 ^a Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 16	120.000			19	9,5	4 ^a
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 17	136.000			20	10	
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 18	153.000			21	10,5	
		7 ^a Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 19	171.000			22	11	
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 20	190.000			23	11,5	5 ^a
		Talento			Privilegio di Classe	
<input type="checkbox"/> 21	210.000			24	12	
		8 ^a Talento			Privilegio di Classe	





COMPAGNO ANIMALE/FAMIGLIO

Nome _____

Razza _____

Punti
FOR DES COS INT SAG CAR

Mod.

Taglia _____ Velocità _____

Bonus Attacco Mischia
 BASE + FOR + TAGLIA + VARI

Bonus Attacco Distanza
 BASE + DES + TAGLIA + VARI

Classe Armatura
 ARMATURA NATURALE +

CA ALLA SPROWISTA CA DI CONTATTO
 INIZIATIVA DES + MAGIA + ALTRI

Armi

	Tot. Bonus Attacco	(Mod. Attacco	Hand use modifier	Mod. Talento	Vari)	Incremento gittata	Area Minacciata	Moltip. Critico	Danno Totale	(Danno Arma	Mod. FOR	Vari)	Tipo Danno
_____	<input type="text"/>	(=	+	+	+)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=	+	+ / x)	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	(=	+	+	+)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=	+	+ / x)	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	(=	+	+	+)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=	+	+ / x)	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	(=	+	+	+)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=	+	+ / x)	<input type="text"/>

Dadi vita Punti Vita Massimo Punti Vita Attuali Riduzione del danno Resistenza incantesimi

Attacchi Speciali/Talenti/Abilità/Note

Faccia Portata T.S.

Riflessi
 Tempra
 Volontà

COMPAGNO ANIMALE/FAMIGLIO

Nome _____

Razza _____

Punti
FOR DES COS INT SAG CAR

Mod.

Taglia _____ Velocità _____

Bonus Attacco Mischia
 BASE + FOR + TAGLIA + VARI

Bonus Attacco Distanza
 BASE + DES + TAGLIA + VARI

Classe Armatura
 ARMATURA NATURALE +

CA ALLA SPROWISTA CA DI CONTATTO
 INIZIATIVA DES + MAGIA + ALTRI

Armi

	Tot. Bonus Attacco	(Mod. Attacco	Hand use modifier	Mod. Talento	Vari)	Incremento gittata	Area Minacciata	Moltip. Critico	Danno Totale	(Danno Arma	Mod. FOR	Vari)	Tipo Danno
_____	<input type="text"/>	(=	+	+	+)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=	+	+ / x)	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	(=	+	+	+)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=	+	+ / x)	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	(=	+	+	+)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=	+	+ / x)	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/>	(=	+	+	+)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	(=	+	+ / x)	<input type="text"/>

Dadi vita Punti Vita Massimo Punti Vita Attuali Riduzione del danno Resistenza incantesimi

Attacchi Speciali/Talenti/Abilità/Note

Faccia Portata T.S.

Riflessi
 Tempra
 Volontà