



10 – Liste degli Incantesimi: Magie & Preghiere

Nelle seguenti pagine sono indicate le liste degli incantesimi dalle quali i PG di determinate classi (vedere Tabella 13, colonna liste degli Incantesimi”) possono scegliere gli incantesimi che conoscono (vedere Tabella 13, Colonna “Conosciuti”).

E’ importante segnare nella scheda del PG solo gli incantesimi conosciuti, e nel caso di Maghi, Illusionisti, Alchimisti e Bardi serve anche acquistare lo Spellbook con un numero di pagine sufficienti!

Gli incantesimi dei Chierici e dei Paladini si chiamano “Preghiere”, mentre quelli di Druidi e Ranger che non derivano da una Divinità, ma dalle Forze della Natura si chiamano “Poteri”.

Non ho incluso le descrizioni degli incantesimi per brevità, vi consiglio di sceglierli in base al nome, senza pensare troppo ai vantaggi in termini di gioco. Poi una volta scelti, sarà facile imparare quei pochi che il vostro PG conosce!

Tabella 14: Magie dei Maghi

Nome	Costo	
Cantrip	1/2	
Comprehend Languages	1/2	
Detect Magic	1/2	
Read Magic	1/2	
Alarm	1	
Armor	1	
Burning Hands	1	
Change Self	1	
Charm Person	1	
Color Spray	1	
Dancing Lights	1	
Detect Undead	1	
Enlarge	1	
Feather Fall	1	
Find Familiar	1	
Friends	1	
Hypnotism	1	
Identify	1	
Jump	1	
Light	1	
Magic Missile	1	
Mount	1	
Phantasmal Force	1	
Protection from Evil	1	
Shield	1	
Shocking Grasp	1	
Sleep	1	
Spider Climb	1	
Spook	1	
Tenser's Floating Disc	1	
Unseen Servant	1	
Ventriloquism	1	
Wall of Fog	1	
Darkness, 15' Radius	2	
Detect Evil	2	
Detect Invisibility	2	
ESP	2	
Forget	2	
Hypnotic Pattern	2	
Improved Phantasmal Force	2	
Invisibility	2	
Know Alignment	2	

Melf's Acid Arrow	2	
Mirror Image	2	
Ray of Enfeeblement	2	
Shatter	2	
Spectral Hand	2	
Summon Swarm	2	
Strength	2	
Web	2	
Whispering Wind	2	
Wizard Lock	2	

Tabella 15: Magie degli Illusionisti

Nome	Costo	
Cantrip	1/2	
Comprehend Languages	1/2	
Detect Magic	1/2	
Read Magic	1/2	
Change Self	1	
Dancing Lights	1	
Enlarge	1	
Feather Fall	1	
Identify	1	
Light	1	
Phantasmal Force	1	
Spider Climb	1	
Spook	1	
Ventriloquism	1	
Darkness, 15' Radius	2	
Detect Evil	2	
Detect Invisibility	2	
ESP	2	
Hypnotic Pattern	2	
Improved Phantasmal Force	2	
Invisibility	2	
Mirror Image	2	
Whispering Wind	2	





Tabella16: Magie degli Alchimisti		
Nome	Costo	
Cantrip	1/2	
Comprehend Languages	1/2	
Detect Magic	1/2	
Read Magic	1/2	
Burning Hands	1	
Change Self	1	
Enlarge	1	
Find Familiar	1	
Protection from Evil	1	
Shocking Grasp	1	
Spider Climb	1	
Unseen Servant	1	
Darkness, 15' Radius	2	
Detect Evil	2	
Detect Invisibility	2	
ESP	2	
Forget	2	
Invisibility	2	
Melf's Acid Arrow	2	
Shatter	2	
Spectral Hand	2	
Summon Swarm	2	
Strength	2	
Web	2	
Whispering Wind	2	
Wizard Lock	2	

Tabella 17: Magie dei Bardi		
Nome	Costo	
Cantrip	1	
Comprehend Languages	1	
Detect Magic	1	
Read Magic	1	
Change Self	1	
Friends	1	
Ventriloquism	1	

Tabella 18: Preghiere dei Chierici		
Nome	Costo	
Bless	1/2	
Detect Evil	1/2	
Detect Poison	1/2	
Command	1	
Cure Light Wounds	1	
Detect Magic	1	
Detect Snares & Pits	1	
Light	1	
Protection from Evil	1	
Aid	2	
Chant	2	
Find Traps	2	
Hold Person	2	
Messenger	2	
Resist Fire	2	
Silence	2	
Spiritual Hammer	2	

Tabella 19: Poteri della Natura		
Nome	Costo	
Animal Friendship	1/2	
Invisibility to Animal	1/2	
Shillelagh	1/2	
Detect Magic	1	
Detect Poison	1	
Entangle	1	
Faerie Fire	1	
Light	1	
Speak with Animal	1	
Barkskin	2	
Charm Mammal	2	
Enthrall	2	
Goodberry	2	
Heat Metal	2	
Slow Poison	2	
Warp Wood	2	

Tabella 20: Preghiere dei Paladini		
Nome	Costo	
Bless	1	
Detect Evil	1	
Detect Poison	1	
Protection from Evil	1	
Spiritual Hammer	1	

Tabella 21: Poteri dei Ranger		
Nome	Costo	
Animal Friendship	1	
Invisibility to Animal	1	
Shillelagh	1	
Detect Poison	1	
Speak with Animal	1	

*Benvenuti nel bellissimo
mondo dei Giochi di Ruolo!*

