

CONVOCATORE Livello incantatore

CONVOCATORE

Summoner Level		Summon Monster
1	<input type="checkbox"/> { Eidolon Legame Vitale	I
2	<input type="checkbox"/> Sensi del Legame	
3	<input type="checkbox"/> -	II
4	<input type="checkbox"/> Scudo Alleato	
5	<input type="checkbox"/> -	III
6	<input type="checkbox"/> Richiamo del Creatore	
7	<input type="checkbox"/> -	IV
8	<input type="checkbox"/> Trasposizione	
9	<input type="checkbox"/> -	V
10	<input type="checkbox"/> Aspetto	
11	<input type="checkbox"/> -	VI
12	<input type="checkbox"/> Scudo Alleato Superiore	
13	<input type="checkbox"/> -	VII
14	<input type="checkbox"/> Per la Vita	
15	<input type="checkbox"/> -	VIII
16	<input type="checkbox"/> Fondere Forme	
17	<input type="checkbox"/> -	IX
18	<input type="checkbox"/> Aspetto Superiore	
19	<input type="checkbox"/> Portale	
20	<input type="checkbox"/> Doppio Eidolon	

INCANTESIMI

Incantesimi conosciuti	CD salvezza incantesimi	Incantesimi al giorno	Incantesimi Base	Incantesimi Bonus
		0		CAR CAR - 4 CAR - 8 CAR - 12
		1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		7		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		8		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		9		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

$$\text{Spell Save DC} = 10 + \mathbf{CHA} + \text{Spell Level}$$

FALLIMENTO INCANTESIMI ARCANI SOGLIA

%

BACCHETTE

[illegible]

INCANTESIMI CONOSCIUTI

	0	
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	

PERGAMENE

[illegible]

POZIONI