

Incantesimi di 4° livello

Mem.	Perg.	Nome dell'incantesimo	Sc.	CP	L.lancio	Raggio	Durata	TS	Effetto	ri	Riferimento
○	□□□ □□□	Allucinazione mortale (allucinazione) [paura, influenza mentale]	Il		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	Vol. ?	Un'allucinazione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6pf	☑	MdG202
○	□□□ □□□	Ancora dimensionale	Ab		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 min./liv.	-	Un attacco di contatto a dist. riuscito blocca ogni tentativo di viaggio extradimensionale	☑	MdG203
○	□□□ □□□	Animare morti	Ne	f	az. stand.	contatto	istantanea	-	Trasforma morti in scheletri o zombi	☒	MdG204
○	□□□ □□□	Anticipate teleportation	Ab	↘	1 round	contatto	1 h/liv.	-	Predice e ritarda l'arrivo di creature teletrasportatesi nel raggio di 1r.	☒	CA97
○	□□□ □□□	Artiglio di Caligarde [forza]	Ev		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 r./l. (I)	-	Un artiglio di forza attacca i nemici e sorveglia l'area	☑	PgF100
○	□□□ □□□	Assay resistance	Di		az. swift	personale	1 round/l.	-	Bonuss +10 per superare la RI di una creatura	☒	CA98
○	□□□ □□□	Attune form	Tr		az. stand.	contatto	2 h/liv.	-	Più creature vengono soggette all'incantesimo <i>avoid planar effect</i>	☒	PH94
○	□□□ □□□	Balor nimbus	Tr		az. stand.	personale	1 round/l.	-	Fiamme danneggiano le creature in lotta con l'incantatore per 6d6/round	☒	PH95
○	□□□ □□□	Bladebane	Tr	f	az. stand.	contatto	1 round/liv.	Vol. n.	Conferisce la abilità bane a un'arma toccata contro un tipo di creatura	☑	UE49
○	□□□ □□□	Blast of flame (creazione) [fuoco]	Ev		az. stand.	20m	istantanea	Rifl. ½	Cono di fuoco fa 1d6/liv.	☒	CA99
○	□□□ □□□	Blistering radiance [fuoco, luce]	In		az. stand.	120+(12m/l)	1 round/l.	Temp. p.	Sfera di luce acceca creature e infligge 2d6 da fuoco in 15m	☑	CA99
○	□□□ □□□	Bloodbriars	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	1min./l. (I)	Vol. n.	Avvolge il bersaglio in briglie invisibili che fanno 1d8pf/round se tenta di muoversi	☑	LEF31
○	□□□ □□□	Budello di serpente	Tr		az. stand.	personale	1r/liv (I)	-	Dallo stomaco dell'incantatore esce un tentacolo che attacca	☒	MdF85
○	□□□ □□□	Burnin blood	Ne		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 r./l. (I)	Temp. p.	Il bersaglio subisce 1d8pf da acido + 1d8pf da fuoco/round	☑	CA100
○	□□□ □□□	Cascata esplosiva [fuoco]	In		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	istantanea	Rifl. ½	Una sfera fiammeggiante infligge 1d6 danni da fuoco per livello, massimo 10d6	☑	MdF88
○	□□□ □□□	Charme su mostri	Am		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	1 g/liv.	Vol. n.	Il bersaglio considera l'incantatore un amico fidato	☒	MdG214
○	□□□ □□□	Colata metallica di Ghorus Toth [fuoco]	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	1 round	Vol. n.	Un oggetto metallico viene liquefatto senza cambiare temperatura	☑	MdF90
○	□□□ □□□	Confusione	Am		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/liv.	Vol. n.	I bersagli sono <i>confusi</i>	☑	MdG216
○	□□□ □□□	Contagio [male]	Ne		az. stand.	contatto	istantanea	Tem. n.	Infetta il soggetto con la malattia scelta	☑	MdG217
○	□□□ □□□	Coral growth	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	permanente	-	I coralli crescono più velocemente nella forma che vuoi tu	☒	ShS45
○	□□□ □□□	Costrizione inferiore (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]	Am		10 minuti	7,5+(1,5m/2l)	1 g/l. o uso (I)	Vol. n.	Un comando magico obbliga una creatura di <7DV a svolgere un servizio	☑	MdG220
○	□□□ □□□	Creazione minore	Ev		1 minuto	0m	1 h/liv.(I)	-	L'incantatore crea un oggetto non magico vegetale	☒	MdG221
○	□□□ □□□	Darkvision, mass	Tr		az. stand.	3m	1 h/liv.	Vol. n.	Creature nel raggio di 3m ottengono <i>scurovisione</i>	☑	CA102
○	□□□ □□□	Debilizzazione	Ne		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	istantanea	-	Un raggio di energia negativa con attacco di contatto a distanza infligge 1d4 di livelli negativi	☑	MdG222
○	□□□ □□□	Defenestrating sphere [aria]	In	↘	az. stand.	30+(3m/liv.)	1 r./l. (I)	Temp. p.	Una sfera grigia nebulosa solleva e fa cadere 1 nemico (danni da caduta)	☑	CA103
○	□□□ □□□	Demon dirge	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	istant. o 1d4round	Temp. n. o p.	I demoni sono storditi e subiscono 3d6pf/round per 1d4rounds	☑	PH97
○	□□□ □□□	Disperazione opprimente (compulsione) [influenza mentale]	Am		az. stand.	9m	1 min./liv.	Vol. n.	Malus -2 TC, TS, prove di abilità, di caratteristica e danni	☑	MdG225
○	□□□ □□□	Ebon ray of doom	Ne		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	1round/l.	v. testo	Energia nera previene cure magiche o il funzionamento di effetti curativi speciali	☑	LEF31
○	□□□ □□□	Evil glare [male, paura, influenza mentale]	Ne		az. stand.	9m	vedi testo	Vol. n.	Paralizza creature con lo sguardo	☑	PH98
○	□□□ □□□	Evoca mostri 4 (convocazione) [vedi testo]	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l)	1 round/liv.	-	Evoca 1 esterno di 4° liv. o 1d3 esterni di 3°l. o 1d4+1 di l. inferiore che combattono per l'incantatore	☒	MdG232
○	□□□ □□□	Evoca non morti 4 (convocazione) [male, vedi testo]	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l)	1 round/liv.	-	Evoca 1 non morto di 4° liv. o 1d3 non morti di 3°liv. o 1d4+1 non morti di liv. inferiore che combattono per l'incant.	☒	MdF94
○	□□□ □□□	False gravity	Tr		az. stand.	contatto	1 min/liv.	Vol. n.	Permette di camminare su una superficie come se essa avesse una propria gravità	☑	Ph98
○	□□□ □□□	Force orb [forza]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	Temp. o Rifl. ½	Una o più sfere di forza fanno 1d6pf/liv. (max 10d6) suddivisi a piacere	☑	UE48
○	□□□ □□□	Fortify familiar	U		az. stand.	contatto	1 h/liv.	-	Il famiglio ottiene 2d8pf temporanei, +2CA, 25%evit. Att. furtivi e critici	☑	CA108
○	□□□ □□□	Globo di invulnerabilità inferiore	Ab		az. stand.	3m	1 r./l. (I)	-	Una sfera magica esclude effetti di incantesimi fino al terzo livello	☒	MdG240
○	□□□ □□□	Grido [sonoro]	In		az. stand.	9m	istantanea	T.p. o R.n.	Un urlo assorda per 2d6 rounds e provoca 5d6 danni sonori	☑	MdG240

<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Ilykyur's mantle		Ab	az. stand.	personale	1 round/liv. (I)	-		Ti avvolgi di un'aura luminosa che dà +1/3liv. ai TS contro inc. e spell-like abilities e resistenza all'elettricità	<input checked="" type="checkbox"/>	UE50 10
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Individuazione dello scrutamento		Di	az. stand.	12m	24h	-		L'incantatore si accorge di qualsiasi tentativo di divinazione	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG245
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Infernal wound	[male]	Tr	az. stand.	contatto	1 round/l.	-		Un'arma infligge ferite persistenti ed emorragiche	<input checked="" type="checkbox"/>	PH99
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Ingrandire persone di massa		Tr	1 round	7,5+(1,5m/2l.)	1 min/liv.	Tem. Neg.		Umanoide x2 altezza/ x8 peso/+2For/-2Des/-1 TC, CA	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG247
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Invisibilità superiore		Il	az. stand.	pers. o cont.	1r/liv. (I)	Vol. n.		Una creatura o un ogg. toccati diventano invisibili.	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG248
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Lancia del tuono	[forza]	In	az. stand.	0 m	1r/liv. (I)	-		Una lancia di forza infligge 2d6 (critico x3)	<input checked="" type="checkbox"/>	FR70
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Lightning fog	[elettricità]	Ev	az. stand.	30+(3m/liv.)	1r/liv. (I)	Rifl. ½		Una nube emette cariche elettriche, impedisce ogni visuale oltre 1,5m e fa 1d4pf+1/liv. (max 15) a round	<input checked="" type="checkbox"/>	ShS46
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Localizza creatura		Di	az. stand.	120+(12m/1.)	10min/liv.	-		Individua la direz. di una persona conosciuta o familiare	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG253
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Metamorfosi		Tr	az. stand.	contatto	1 min/liv (I)	-		L'incantatore trasforma il soggetto in un'altra forma di creatura	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG256
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Muro del bene/caos/male/legge [b/c/m/l]		Ab	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	10 min./liv.	Vol. n.		Area sotto l'effetto di protezione dal b/c/l/m e le creature non buone non possono entrarvi. Può essere sferico o lineare	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF111
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Muro di fuoco	[fuoco]	In	az. stand.	30+(3m/liv.)	conc+1r/liv	-		Una barriera di fiamme infligge 2d4 danni da fuoco entro 3 metri e 1d4 tra 3 e 6 metri, più 2d6+1 per liv a chi lo attraversa	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG259
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Muro di ghiaccio	[freddo]	In	az. stand.	30+(3m/liv.)	1min/liv	Rifl. n.		Crea un piano di ghiaccio con 15pf+1 per liv o una semisfera che intrappola creature	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG259
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Muro illusorio	(finzione)	Il	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	permanente	Vol?		Crea un'illusione di un muro, un soffitto, o simili	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG260
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Nebbia solida	(creazione)	Ev	az. stand.	30+(3m/liv.)	1 min/l.	-		Un banco di nebbia di 6x6m impedisce ogni visuale oltre 1,5m, movimento 1,5m a chi attraversa	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG262
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Nezram's emerald energy shield		Ab	az. stand.	contatto	1min./l. (I)	Vol. n.		Dà immunità ad effetti di sordità o dipendenti dal linguaggio, resist. sonora 10 e +4 contro inc. sonici	<input checked="" type="checkbox"/>	LEF32
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Occhio arcano	(scrutamento)	Di	10 minuti	illimitato	1 min/liv (I)	-		Un sensore magico invia informazioni visive all'incantatore	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG264
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Ombra di un'evocazione	(ombra)	Il	az. stand.	vedi testo	vedi testo	Vol?		Simula evocazioni inferiori al quarto livello, ma reali solo al 20%	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG264
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Ossa di ferro		Tr	az. stand.	contatto	10min/l.	Vol. n.		Un non morto corporeo ottiene bonus all'armatura naturale +5	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF113
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Otiluke's dispelling screen		Ab	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1min./liv.(I)	-		Tutte le creature/oggetti che passano sotto lo schermo subiscono dissolvi magie	<input checked="" type="checkbox"/>	CA116
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Paura	[paura, influenza mentale]	Ne	az. stand.	9m	1r/liv. o 1r	Vol p		Un cono di terrore fa fuggire le creature per un round per livello	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG268
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Pelle di pietra		Ab	az. stand.	contatto	10 m/1 o uso	Vol n		Il soggetto acquisisce riduzione danno 10/adamantio fino a 10 danni per livello incantatore (max 150)	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG269
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Perinarch		Tr	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	- o Rifl. n.		Permette un controllo maggiore sull'essenza morfica del Limbo	<input checked="" type="checkbox"/>	PH101
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Plague carrier		Ne	az. stand.	contatto	istantanea	Temp. n.		Come contagio ma con periodo di incubazione in cui è infettivo	<input checked="" type="checkbox"/>	RoF190
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Porta dimensionale	(teletrasporto)	Ev	az. stand.	120+(12m/liv.)	istantanea	- e Vol. n.		L'incantatore si trasferisce a qualsiasi altro luogo entro il raggio d'azione con precisione	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG270
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Portal view	(scrutamento)	Di	10 min.	7,5+(1,5m/2l.)	1 min./liv.	-		Un portale bersaglio diventa trasparente (ci si vede attraverso)	<input checked="" type="checkbox"/>	Und60
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Potenziatore di incantesimi		Tr	vedi test	personale	1 round	-		La cd del tiro salvezza dell'incantesimo aumenta di 2	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF116
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Potenziatore mnemonico di Rary		Tr	10 minuti	personale	istantanea	-		L'incantatore può preparare o ricordare incantesimi addizionali	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG272
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Pozione di Darsson		Tr	1 round	contatto	1h/liv	Vol neg		L'acqua di un'ampolla può immagazzinare un incantesimo	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF116
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Pozzo delle ombre	(ombra)	Il	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1r/liv	Vol neg		Il bersaglio può essere risucchiato nel piano delle ombre	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF116
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Repair critical damage		Tr	az. stand.	contatto	istantanea	-		Ripara 4d8(+1/liv) pf (max +20) a un qualsiasi oggetto con 1pf rimanente	<input checked="" type="checkbox"/>	CA120
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Resist energy, mass		Ab	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	10min./l.	Temp. n.		1creat/liv. entro 9m ignora 10 (o più) danni/attacco da uno specifico tipo di energia	<input checked="" type="checkbox"/>	CA120
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Ridurre persone di massa		Tr	1 round	7,5+(1,5m/2l.)	1 min/liv.(I)	Temp. n.		Umanoide7liv: ½ altezza/ ¼ peso/-2For/+2Des/+1 TC, CA	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG280
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Rimuovi maledizione		Ab	az. stand.	contatto	istantanea	Vol neg		Rimuove tutte le maledizioni su un oggetto o una creatura	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG281
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Riparo sicuro di Leomund	(creazione)	Ev	10 minuti	7,5+(1,5m/2l.)	2h/liv (I)	-		Crea una costruzione solida con materiali reperibili nell'area	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG282
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Ritorsione		Tr	az. stand.	contatto	perm o uso	Vol neg		Il primo incantesimo lanciato dal bersaglio si ritorce contro la creatura maledetta	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF121
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Scagliare maledizione		Ne	az. stand.	contatto	permanente	Vol neg		Malus di -6 a una caratteristica, -4 TC, TS e prove, o 50% di perdere ogni azione	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG285
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Scrutare	(scrutamento)	Di	1 ora	vedi testo	1min/liv	Vol neg		Spia soggetti a distanza	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG288
<input type="checkbox"/>	□□□□ □□□□	Scudo di fuoco	[fuoco o freddo]	In	az. stand.	personale	1r/liv (I)	-		Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco o freddo	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG289

○ □□□ □□□	Sfera acida	(creazione) [acido]	Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	Temp. p.	Att. a distanza, 1d6pf/liv.da acido + malattia	<input checked="" type="checkbox"/> CA115
○ □□□ □□□	Sfera di elettricità	(creazione) [elettricità]	Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	Temp. p.	Att. a distanza, 1d6pf/liv.da elettricità + intralciato	<input checked="" type="checkbox"/> CA116
○ □□□ □□□	Sfera di forza	(creazione) [forza]	Ev	az. stand.	30*(3m/liv.)	istantanea	-	Un globo di forza infligge 1d6/liv.	<input checked="" type="checkbox"/> CA116
○ □□□ □□□	Sfera di freddo	(creazione) [freddo]	Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	Temp. p.	Att. a distanza, 1d6pf/liv.da freddo + accciamento	<input checked="" type="checkbox"/> CA115
○ □□□ □□□	Sfera di fuoco	(creazione) [fuoco]	Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	Temp. p.	Att. a distanza, 1d6pf/liv.da fuoco + frastornato	<input checked="" type="checkbox"/> CA116
○ □□□ □□□	Sfera elastica di Otiluke	[forza]	In	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1 min./liv.(l)	Rifl neg	Una sfera avvolge una creatura proteggendola e intrappolandola	<input checked="" type="checkbox"/> MdG291
○ □□□ □□□	Sfera sonora	(creazione) [sonico]	Ev	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	Temp. p.	Att. a distanza, 1d4pf/liv.sonori (max. 15d4)+ sordità	<input checked="" type="checkbox"/> CA116
○ □□□ □□□	Sfere energetiche di Tirumael	[acido, freddo, elettricità, fuoco, sonoro]	In	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1r/liv o uso	Rifl. ½	Cinque sfere colorate attaccano utilizzando o negando l'energia	<input checked="" type="checkbox"/> MdF124
○ □□□ □□□	Sinsabur's baleful bolt		Ne	az. stand.	30*(3m/liv.)	istantanea	Rifl. ½	Un proiettile di energia negativa fa 1d3 danni a Cos e For +1/4liv.	<input checked="" type="checkbox"/> UE52
○ □□□ □□□	Sparkles	(creazione)	Ev	az. stand.	120*(12m/liv.)	1min./liv.	-	Una nube multicolore fa piovere brillantini; le creature nell'area hanno -40 alle prove di Nascondersi	<input checked="" type="checkbox"/> ShS49
○ □□□ □□□	Spell Enhancer		Tr	az. stand.	personale	1 round	-	Permette di lanciare un altro incantesimo nello stesso round a livello dell'incantatore +2	<input checked="" type="checkbox"/> PgF112
○ □□□ □□□	Superior Darkvision		Tr	az. stand.	contatto	1h/liv.	Vol. n.	Il sogg. può vedere nell'oscurità a qualsiasi distanza	<input checked="" type="checkbox"/> UE53
○ □□□ □□□	Suspension		Tr	az. stand.	contatto	1d4giorni+1g /liv. (l)	-	Una creatura consenziente o un ogg. incustodito levitano verticalm. x 6m/r. e restano poi in sede	<input checked="" type="checkbox"/> ShS51
○ □□□ □□□	Tempesta di ghiaccio	[freddo]	In	az. stand.	120*(12m/liv.)	1 r completo	-	La grandine infligge 5d6 in un cilindro di 12 metri di diametro e di altezza	<input checked="" type="checkbox"/> MdG300
○ □□□ □□□	Tentacoli neri di Evard	(creazione)	Ev	az. stand.	30*(3m/liv.)	1 r/liv (l)	-	Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione di 4,5 m	<input checked="" type="checkbox"/> MdG300
○ □□□ □□□	Terreno illusorio	(mascheramento)	Il	10 minuti	120*(12m/liv.)	2h/liv (l)	Vol?	Cambia l'aspetto di un terreno naturale	<input checked="" type="checkbox"/> MdG301
○ □□□ □□□	Touchstone lightning	[elettricità]	Tr	az. stand.	30*(3m/liv.)	Conc. (1r./l.) +1r.	-	Utilizzi la tua abilità di <i>Planar-Touchstone-granted higher-order</i> per sparare raggi che danneggiano	<input checked="" type="checkbox"/> PH106
○ □□□ □□□	Trama iridescente (trama)	[influenza mentale]	Il	az. stand.	30*(3m/liv.)	conc+1r/1 (l)	Vol neg	Affascina 24 dv di creature	<input checked="" type="checkbox"/> MdG302
○ □□□ □□□	Trappola di fuoco	[fuoco]	Ab f	10 minuti	contatto	perm.o uso(l)	Rifl. ½	Infligge 1d4 +1/liv	<input checked="" type="checkbox"/> MdG303
○ □□□ □□□	Traslazione nel fuoco	[teletrasporto]	Tr	az. stand.	personale	10m/1 o uso	-	L'incantatore può entrare nel fuoco o spostarsi da un fuoco all'altro	<input checked="" type="checkbox"/> FR75
○ □□□ □□□	Unluck		Di	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1 round/l.	Vol. n.	Il bersaglio ritira tutti i tiri e usa il peggior risultato per 1round/liv.	<input checked="" type="checkbox"/> CA128
○ □□□ □□□	Viscid globe		In	az. stand.	30*(3m/liv.)	1h/liv.	Rifl. n.	Un attacco di contatto a distanza scaglia un globo di colla di 1,5m di diametro a un bersaglio	<input checked="" type="checkbox"/> Und63
○ □□□ □□□	Wall of pain	[male]	Ne	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1r./liv. (l)	Vol. n.	Energia negativa dà -2 attacchi, TS e prove di abilità nell'area del muro + 1d4/liv. danni non letali (max 15d4)	<input checked="" type="checkbox"/> UE51
○ □□□ □□□	Wrack	[male]	Ne	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1 round/l.	Temp. n.	Il bersaglio diventa indifeso e tormentato da tremendi dolori	<input checked="" type="checkbox"/> CA190