

# Incantesimi di 2° livello

Mem.	Perg.	Nome dell'incantesimo	Sc	CP	T.lancio	Range	Durata	TS	Effetto	ri	Riferimento
○	□□□	Alterare se stesso	Tr		az. stand.	personale	10min/liv.	-	Permette di assumere la forma di una creatura simile	☑	MdG202
○	□□□	Ariete [forza]	In		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	-	Infligge 1d6pf + spinta	☑	MdF78
○	□□□	Armatura mortale	Ne		az. stand.	personale	1 round/l.	Vol. n.	Aura nera danneggia le creature che attaccano l'incant.	☑	MdF80
○	□□□	Artigli di oscurità	Il		az. stand.	personale	1r./liv. (l)	Temp. p.	Le mani dell'incant. diventano att. di cont. a dist. (1d4 da freddo + lentezza).	☑	FR66
○	□□□	Astuzia della volpe	Tr		az. stand.	contatto	1min/liv.	Vol. n.	Bonus +4 Int, si applica ad abilità e CD vs inc. ma non a inc. bonus	☑	MdG206
○	□□□	Belker's Claws	Tr		az. stand.	contatto	1r./3liv.	Tem. ½	1 tocco per livello fa 3d4pf	☑	PH96
○	□□□	Blades of fire (creazione) [fuoco]	Ev		swift act.	contatto	1 round/l.	-	1d6 di fuoco per 1r. a un arma	☑	CA99
○	□□□	Blind sight	Tr		az. stand.	contatto	1min/liv.	Vol. n.	Conferisce l'abilità vista cieca per 10m (vedi Manuale DM p290)	☑	PgF100
○	□□□	Bocca magica (mascheramento)	Il	f	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	fino a uso	Vol. n.	Un oggetto parla in corrispondenza di un preciso evento	☑	MdG209
○	□□□	Body of the sun	Tr		az. stand.	1,5m	1 round/l.	Rif. ½	Il tuo corpo emana fuoco e fa 1d4+1 danni a chi ti attacca.	☑	CD55
○	□□□	Camuffare non morti [mascheramento]	Il		az. stand.	contatto	10 min/l.	-	Muta le sembianze di un non morto corporeo	☑	MdF87
○	□□□	Cecità/Sordità	Ne		az. stand.	30+(3m/liv.)	perman. (l)	Tem. n.	1 sogg. Accecato o assordato a scelta dell'inc.	☑	MdG212
○	□□□	Cloack pool (finzione)	Il		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 h/liv. (l)	Vol. n.	Nasconde una polla colorata dalla vista nel piano astrale	☑	PH96
○	□□□	Comandare non morti	Ne		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1giorno/l.	Vol. n.	Controlla un non morto (TS se intelligente; prova di Car x convincerlo a fare qcs)	☑	MdG215
○	□□□	Combustione (maghi rossi) [fuoco]	In		az. stand.	contatto	istantanea	Rifl. p.	Incendia bersaglio combustibile (2d6pf+(1/l.), no TS). TS CD15 o prende fuoco	☑	LoD185
○	□□□	Corno di ferro di Balagarn [sonoro]	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	-	Produce intense vibrazioni che sbilanciano quanti si trovano nell'area circostante	☑	FR91
○	□□□	Creare tatuaggio magico (creazione)	Ev	f	10 min	contatto	1 giorno	-	Il soggetto riceve un tatuaggio magico con vari effetti.	☑	PGF101
○	□□□	Dardo vitale	Ne		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	-	Un raggio/2liv. risucchia 1pf dall'incantatore per infliggere 1d4 ai non morti.	☑	MdF97
○	□□□	Darsson's chilling chamber [freddo]	In		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1h/liv. (l)	vedi testo	Abbassa la temperatura nell'area e provoca danni letali e non	☑	ShS45
○	□□□	Darsson's fiery furnace [fuoco]	In		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1h/liv. (l)	vedi testo	Alza la temperatura nell'area e provoca danni letali e non	☑	ShS46
○	□□□	Decastave (creazione) [forza]	Ev	f	az. stand.	0m	1 round/l. (l)	-	Evoca un bastone di forza che fa 1d6pf in mischia + 1d8pf sonori nei critici	☑	UE49
○	□□□	Discolor pool (finzione)	Il		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 h/liv. (l)	Vol. ?	Cambia il colore di una polla colorata sul piano astrale	☑	PH97
○	□□□	Dispel fog	Ab		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 min./l.	Temp. ½	Fa svanire nebbie reali e magiche	☑	ShS46
○	□□□	Dissimulare (mascheramento)	Il		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 h/liv.	Vol. n. o -	Falsa informazioni ricavate con inc. divinatori su una creatura o un oggetto.	☑	MdG225
○	□□□	Earthen grasp [terra]	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	2round/l.	-	Un braccio di terra afferra i nemici	☑	CA104
○	□□□	Evoca mostri 2 (convocazione) [vedi testo]	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	-	Evoca 1 esterno di 2° liv. o 1d3 esterni di 1° liv. che combattono per l'incantatore	☑	MdG232
○	□□□	Evoca non morti 2 (convocazione) [male, vedi testo]	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	-	Evoca 1 non morto di 2° liv. o 2 non morti di 1° liv. che combattono per l'incant.	☑	MdF114
○	□□□	Evoca sciami (convocazione)	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	conc.+2r.	-	Uno sciame di pipistrelli, topi o ragni attacca tutte le creature nell'area.	☑	MdG233
○	□□□	Fiamma perenne [luce]	In	f	az. stand.	contatto	perman.	-	Una fiamma brucia permanentemente, non crea calore né consuma ossigeno.	☑	MdG235
○	□□□	Fire burst [fuoco]	In		az. stand.	1,5m	istantanea	Rifl. ½	Infligge 1d8pf/liv. da fuoco a sogg. Adiacenti (max 5d8)	☑	CA107
○	□□□	Folata di vento [aria]	In		az. stand.	18m	1 round	Tem. n.	Un potente getto d'aria destabilizza creature sulla terra e ostacola il volo.	☑	MdG235
○	□□□	Forza del toro	Tr		az. stand.	contatto	1min/liv.	Vol. n.	Bonus +4 For, si applica ad ogni abilità con indicatore For.	☑	MdG236
○	□□□	Frantumare [sonoro]	In		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	V.n. o T.½	Un forte suono frantuma oggetti non magici o danneggia creature cristalline.	☑	MdG236
○	□□□	Frastornare mostri (compulsione) [influenza mentale]	Am		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1r.	Vol. n.	Una creatura vivente con <7DV viene frastornata e perde l'azione.	☑	MdG236
○	□□□	Freccia acida di Melf (creazione) [acido]	Ev		az. stand.	120+(12m/l.)	1r.+(1r/3l.)	-	2d4pf da acido (no spargimento). Per ogni 3l. (max 18") dura 1r in più.	☑	MdG237
○	□□□	Grazia del gatto	Tr		az. stand.	contatto	1min/liv.	Vol. n.	Bonus +4 Des, si applica ad ogni abilità con indicatore Des e ai TS su Riflessi	☑	MdG240
○	□□□	Immagine minore (finzione)	Il		az. stand.	120+(12m/l.)	conc.+2r.	Vol. dub.	Illusione visiva di 1 oggetto/creatura/forza con semplici suoni.	☑	MdG241
○	□□□	Immagine speculare (finzione)	Il		az. stand.	personale	1min/l. (l)	-	1d4 + (1/3liv.) max 8 immagini speculari dell'incantatore ne ostacolano l'identific.	☑	MdG242
○	□□□	Individuazione dei pensieri [influenza mentale]	Di		az. stand.	18m	Conc. (l)	Vol. n.	Come <i>indiv. male</i> ma individua i pensieri superficiali nell'area. Dura max 1min.	☑	MdG245
○	□□□	Invisibilità (mascheramento)	Il		az. stand.	pers. o cont.	1min/l. (l)	Vol. n.	Una creatura o un ogg. toccati diventano invisibili.	☑	MdG248
○	□□□	Levitazione	Tr		az. stand.	pers. o vicino	1min/l. (l)	-	Una creatura consenziente o un ogg. Incustodito levitano verticalm. x 6m/r.	☑	MdG252
○	□□□	Light of Mercuria [bene, luce]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	10min/l. (l)	-	Emani luce d'oro che puoi trasformare in 2d6 contro non morti e malvagi	☑	PH100

○	□□□ □□□	Lively step	Tr	az. stand.	0m	v. testo	Vol. n.	Tu e i tuoi alleati ottenete +10 alla velocità e potete marciare x 1h extra/die/l.	☑	PGF106	
○	□□□ □□□	Localizza oggetto	Di	az. stand.	120+(12m/l)	1min/liv.	-	Individua la direz. di un oggetto conosciuto o immaginato chiaramente.	☒	MdG253	
○	□□□ □□□	Locate node [terra]	Di	f	az. stand.	1 miglio/liv.	1min/liv.	-	Localizza il più vicino Nodo nel raggio di 1 miglio/liv.	☒	Und58
○	□□□ □□□	Mano spettrale	Ne	az. stand.	30+(3m/liv.)	1min/liv.	-	Una mano spettrale trasmette inc. di contatto. L'incantat. perde 1d4pf temp.	☒	MdG255	
○	□□□ □□□	Maschera d'ombra (ombra)	Il	az. stand.	personale	10min/l. (l)	-	L'ombra nasconde la tua faccia e protegge contro oscurità, luce e sguardi.	☒	FR73	
○	□□□ □□□	Mechanus mind (compulsione) [legge, influenza mentale]	Am	az. stand.	contatto	1min/liv.	Tem. n.	Plasma la mente del soggetto rendendolo un freddo calcolatore	☑	PH101	
○	□□□ □□□	Miasma di Igedraazar (creazione)	Ev	az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	1r.	Tem. n.	Una nuvola di nebbia infigge 1d4 danni debilitanti /liv.	☑	MdF109	
○	□□□ □□□	Movimenti del ragno	Tr	az. stand.	contatto	10 min/l.	Vol. n.	Un soggetto può scalare superfici verticalmente 6m/r.	☑	MdG258	
○	□□□ □□□	Node Lock [terra]	Ab	az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	permanente	-	Impedisce ad altri di usare i poteri di un Earth node	☒	Und60	
○	□□□ □□□	Nube di nebbia (creazione)	Ev	az. stand.	30+(3m/liv.)	10 min/l.	-	Un banco di nebbia di 6x6m impedisce ogni visuale oltre 1,5m	☒	MdG263	
○	□□□ □□□	Nube disorientante	In	az. stand.	3m	istantanea	Tem. n.	Genera una nube nauseante a forma di cono di 3m	☑	MdF112	
○	□□□ □□□	Nybor's gentle reminder (compulsione) [influenza mentale]	Am	az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	1 round/l.	Tem. n.	Il bersaglio è frastornato 1round, -2 attacchi, TS, prove abilità e distratto.	☑	PGF107	
○	□□□ □□□	Occulta oggetto	Ab	az. stand.	contatto	8 h (l)	Vol. n.	Un oggetto è nascosto a inc. di divinazione.	☑	MdG264	
○	□□□ □□□	Olfatto acuto	Tr	az. stand.	contatto	10 min/l.	-	Dà l'abilità speciale <i>olfatto acuto</i>	☑	MdF112/CD178	
○	□□□ □□□	Oscurità [oscurità]	In	az. stand.	contatto	10min/l. (l)	-	Un oggetto irradia penombra in 6m di raggio dando occultamento nell'area.	☒	MdG266	
○	□□□ □□□	Ossa di pietra	Tr	az. stand.	contatto	10min/l.	Vol. n.	Un non morto corporeo ottiene bonus all'armatura naturale +3	☑	MdF113	
○	□□□ □□□	Phantasmal assailants (Phantasm) [Paura, Infl. Mentale]	Il	az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	istantanea	Vol. ?	Creature spaventose danno -4Sagg/Des (Tem½)	☑	CA117	
○	□□□ □□□	Pirotecnica	Tr	az. stand.	120+(12m/l)	1d4+1r.	V.n. o T.n.	Un fuoco si trasforma in fuochi d'artificio o in una nube soffocante.	☑	MdG270	
○	□□□ □□□	Polvere luccicante (creazione)	Ev	az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/l.	Vol. n.	Un pulviscolo dorato si posa nell'area e evidenzia sagome invisibili.	☒	MdG270	
○	□□□ □□□	Protezione dalle frecce	Ab	az. stand.	contatto	1h/l. o uso	Vol. n.	Riduz. danno 10/magica vs armi a dist. A 10pf/liv. inc.(max 100) l'inc. è scaricato.	☑	MdG274	
○	□□□ □□□	Pugnale infuocato [fuoco]	In	az. stand.	0m	1min/l. (l)	-	Come <i>spada infuocata</i> ma infligge 1d4+ (1/liv.)	☑	MdF117	
○	□□□ □□□	Raggio rovente [fuoco]	In	az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	istantanea	-	Att. di cont. a dist. che infligge 4d6(fuoco), +1 raggio/4liv. (max +3)	☑	MdG276	
○	□□□ □□□	Ragnatela (creazione)	Ev	az. stand.	30+(3m/liv.)	10min/l.	Rifl. n.	Riempie una propagazione del raggio di 3m di fili di ragnatela appiccicosi	☒	MdG276	
○	□□□ □□□	Ray of resurgence	In	az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	istantanea	Tem. n.	Una luce cura 1For/liv. (max 5), nega penalità alla forza e rimuove la fatica	☑	LEF33	
○	□□□ □□□	Reflective disguise (finzione)	Il	az. stand.	personale	10min/l. (l)	-	Chi ti osserva ti vede come della sua razza e genere.	☒	Und60	
○	□□□ □□□	Repair moderate damage	Tr	az. stand.	contatto	istantanea	-	Ripara 2d8(+1/liv) pf (max +10) a un qualsiasi oggetto con 1pf rimanente	☒	CA120	
○	□□□ □□□	Resistenza dell'orso	Tr	az. stand.	contatto	1min/liv.	Vol. n.	Bonus di +4 Cos 1min./liv. Si applica ad ogni abilità con modificat. Cos e ai pf	☑	MdG278	
○	□□□ □□□	Resistere all'energia	Ab	az. stand.	contatto	10 min/l.	Tem. n.	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	☑	MdG278	
○	□□□ □□□	Risata incontenibile di Tasha (compulsione) [influenza mentale]	Am	az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	1 round/l.	Vol. n.	Il soggetto perde azioni per 1r./liv.	☑	MdG282	
○	□□□ □□□	Saggezza del gufo	Tr	az. stand.	contatto	1min/liv.	Vol. n.	Bonus di +4 Sag 1min./liv. Si applica alla CD per inc. con Sag ma non dà inc. bonus	☑	MdG284	
○	□□□ □□□	Scala di forza [forza]	In	az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	1min/liv.	-	Crea una scala mobile di forza	☑	MdF122	
○	□□□ □□□	Scassinare	Tr	az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	-	Permette di aprire porte incastrate, sbarrate, chiuse a chiave o magicamente	☒	MdG286	
○	□□□ □□□	Sciame di palle di neve di Snillog [freddo]	In	az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	Rifl. ½	Infligge 1d6/2liv. Da freddo nel raggio di 3m.	☑	FR73	
○	□□□ □□□	Scurovisione	Tr	az. stand.	contatto	1 h/liv.	-	Fornisce la capacità di <i>scurovisione</i>	☑	MdG289	
○	□□□ □□□	Serratura arcana	Ab	f	az. stand.	contatto	permanente	-	Una porta, un forziere o un portale vengono chiusi magicamente.	☒	MdG290
○	□□□ □□□	Sfera infuocata [fuoco]	In	az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/l.	Rifl. n.	Un globo di fuoco rotola nella direzione indicata dall'incantatore e brucia.	☑	MdG291	
○	□□□ □□□	Sfocatura (mascheramento)	Il	az. stand.	contatto	1min/l. (l)	Vol. n.	La sagoma del soggetto diventa sfocata e guadagna occultamento.	☑	MdG291	
○	□□□ □□□	Spaventare [influenza mentale, paura]	Ne	az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/l.	Vol. parz.	Come <i>incuti paura</i> ma spaventa tutte le creature con meno di 6DV	☑	MdG296	
○	□□□ □□□	Spira elettrica di Gedlee [elettricità]	In	az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	istantanea	Rifl. ½	Infligge 1d6/2liv. di elettricità + stordisce una singola creatura	☑	PGF103	
○	□□□ □□□	Splendore dell'aquila	Tr	az. stand.	contatto	1min/liv.	Vol. n.	Bonus di +4 Car 1min./liv. Si applica ad ogni abilità con modificat. Car, aumenta la CD di inc. ma non dà inc. bonus	☑	MdG296	
○	□□□ □□□	Spruzzo d'ombra (ombra)	Il	az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/l.	Tem. n.	Ombra frastorna e infligge 2danni di For	☑	FR75	
○	□□□ □□□	Sudario dei non morti	Ne	az. stand.	personale	10min/l. (l)	-	Un sudario di energia negativa fa sì che i non morti percepiscano l'inc. come non morto	☒	MdF126	
○	□□□ □□□	Sun bolt [luce]	In	az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round	Rifl. p.	Un attacco di contatto a distanza riuscito fa 2d6pf + acceca una creatura	☑	ShS51	
○	□□□ □□□	Swim [acqua]	Tr	1 round	30+(3m/liv.)	10min/l. (l)	-	Il bersaglio ottiene velocità di nuoto e +8 Nuotare	☑	CA125	

○ □□□ □□□	Tasca del famigliaio	U	az. stand.	contatto	1 h/liv. (I)	-	Crea un luogo sicuro extradimensionale per il famigliaio	<input checked="" type="checkbox"/> CA106	
○ □□□ □□□	Thesky's hearty heave [forza]	In	az. stand.	3m	istantanea	-	Un'esplosione allontana le creature che circondano l'incantatore	<input checked="" type="checkbox"/> LEF35	
○ □□□ □□□	Tocco del ghoul	Ne	az. stand.	contatto	1d6+2 r.	Tem. n.	Un flusso di energia negativa paralizza un umanoide	<input checked="" type="checkbox"/> MdG302	
○ □□□ □□□	Tocco di idiozia (compulsione) [influenza mentale]	Am	az. stand.	contatto	10 min/l.	-	Penalità di -1d6 a Sagg, Car e Int	<input checked="" type="checkbox"/> MdG302	
○ □□□ □□□	Toothed tentacle	In	az. stand.	personale	Conc. (max 1r/l.)	-	Tentacoli d'ombra con 3 fauci attaccano per 2d6 ciascuno di pf	<input checked="" type="checkbox"/> LEF35	
○ □□□ □□□	Trama ipnotica (trama) [influenza mentale]	Il	az. stand.	30+(3m/liv.)	Conc. +2r.	Vol. n.	Una trama colorata affascina 2d4+(liv. Inc.)DV di creature (max +10)	<input checked="" type="checkbox"/> MdG302	
○ □□□ □□□	Trappola di Leomund (mascheramento)	Il	f	az. stand.	contatto	perman. (I)	-	Simula una trappola	<input checked="" type="checkbox"/> MdG303
○ □□□ □□□	Trucco della corda	Tr	az. stand.	contatto	1 h/liv. (I)	-	Fino a 8 creature possono nascondersi in uno spazio extradimensionale	<input checked="" type="checkbox"/> MdG305	
○ □□□ □□□	Vampa di Agazazar [fuoco]	In	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	Rif. ¼	Una traiettoria infuocata infligge 1d8/2liv.	<input checked="" type="checkbox"/> FR75	
○ □□□ □□□	Vedere invisibilità	Di	az. stand.	personale	10min/l. (I)	-	Permette di vedere oggetti e creature invisibili	<input checked="" type="checkbox"/> MdG306	
○ □□□ □□□	Vento sussurrante [aria]	Tr	az. stand.	1,5km/liv.	1 h/liv.	-	Il vento trasporta un messaggio fino a un punto specifico	<input checked="" type="checkbox"/> MdG307	
○ □□□ □□□	Vita falsata	Ne	az. stand.	personale	1 h/liv.	-	L'incantatore ottiene 1d10+(1/liv. Max +10) pf temporanei	<input checked="" type="checkbox"/> MdG309	
○ □□□ □□□	Wall of gloom (ombra) [oscurità, paura, influenza mentale]	Il	az. stand.	30+(3m/liv.)	conc. +1r/l.	Vol. n.	Barriera d'ombra che oscura la visione e ostacola il passaggio	<input checked="" type="checkbox"/> CA129	
○ □□□ □□□	Whirling blade	Tr	az. stand.	20m	istantanea	-	Un'arma tagliente scagliata magicamente attacca tutti gli avversari entro 20m	<input checked="" type="checkbox"/> CA129	