

Incantesimi di 3° livello

Mem.	Perg.	Nome dell'incantesimo	Sc	CP	T.Lancio	Raggio	Durata	TS	Effetto	ri	Riferimento
○	□□□	Abolish shadows	Ab		az. stand.	9m	istantanea	Tem. ½	Creature d'ombra subiscono 1d6pf/liv.; inc. d'ombra e oscurità possono essere dispersi	☑	UE47
○	□□□	Amanuensis	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	10min./l.	Vol. n.	Copia testi non magici	☑	MdF77
○	□□□	Amorphous form	Tr		az. stand.	contatto	1min./l. (l)	Vol. n.	Il bersaglio diventa come melma gelatinosa e può scivolare attraverso le fessure	☑	Und56
○	□□□	Analizzare portale	Di		1 min.	18m	Conc. o 1rnd/l. (l)	vedi testo	Individua e analizza portali entro 18m	☒	FR66/PH92
○	□□□	Analyze touchstone	Di		1 min.	18m	Conc. o 1rnd/l. (l)	vedi testo	Individua e analizza touchstones entro 18m	☒	PH93
○	□□□	Anti-individuazione	Ab	f	az. stand.	contatto	1 h/liv.	Vol. n.	La creatura o l'oggetto diventa difficilm. individuabile da inc. di divinazione	☑	MdG204
○	□□□	Arma d'impatto	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	10min./l.	-	Come <i>keen edge</i> ma l'arma è anche blunt	☑	MdF80
○	□□□	Arma magica superiore	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 h/liv.	Vol. n.	Bonus +1/4 liv. (max. +5)	☑	MdG205
○	□□□	Avoid planar effects	Ab		az. stand.	6m	1min./liv.	-	Assicura una protezione temporanea contro gli effetti di uno specifico piano	☑	PH94
○	□□□	Babau Slime	Tr		az. stand.	contatto	1min./liv.	vedi testo	Secerni un acido dal corpo che danneggia le armi dei nemici	☑	PH95
○	□□□	Backblast [fuoco]	Ab		az. stand.	personale	uso o 10min./l. (l)	-	Dà resist.fuoco 10 e <i>Spell turning</i> per gli incantesimi di fuoco diretti a te	☒	LEF30
○	□□□	Bands of steel	Ev		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/l.	Rif. p.	Bande metalliche immobilizzano o intralciano il sogg. 1r./liv.	☒	CA98
○	□□□	Blocca persone (compulsione) [influenza mentale]	Am		az. stand.	30+(3m/liv.)	1r./liv. (l)	Vol. n.	Un soggetto rimane paralizzato e bloccato sul posto	☑	MdG208
○	□□□	Brittleskin	Tr		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/l.	Temp. n.	Un'armatura cristallizza e diventa fragile; il sogg. Subisce danni pari al bonus alla CA dell'arma se colpito.	☑	ShS44
○	□□□	Burrow	Tr		az. stand.	personale	1 min./l. (l)	Vol. n.	Spuntano artigli per scavare 3m/r o attaccare (1d6pf)	☑	Und56
○	□□□	Capanna di Leomund (forza)	In		1 azione	6m	2 h/liv. (l)	-	Crea un riparo per 10 creature	☒	MdG212
○	□□□	Cerchio magico contro il bene/ caos/ legge/ male [bene/ caos/ legge/ male]	Ab		az. stand.	raggio 3m	10min./l.	Vol. n.	Area sotto l'effetto di <i>protezione dal b/c/l/m</i> e le creature non buone non possono entrarvi	☒	MdG213
○	□□□	Chiaroudienza/Chiaroveggenza (scrutamento)	Di		10 min.	120+(12m/l)	1min./l. (l)	-	Permette all'incantat. di udire o vedere come se si trovasse sul posto	☒	MdG214
○	□□□	Clearstone [terra]	Tr		az. stand.	contatto	1min./l. (l)	-	Fa diventare una roccia o pietra trasparente	☒	LEF31
○	□□□	Corpse candle	Ev		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 min./l. (l)	-	Mano fantasma con candela oscura la luce e influenza le creature icorporee	☒	CA 101
○	□□□	Danza d'acciaio	In		az. stand.	contatto	1 round/l.	-	I pugnali diventano oggetti medi animati che volano e attaccano i nemici	☑	MdF92
○	□□□	Deeper darkvision	Tr		az. stand.	contatto	1 h/liv.	Vol. n.	Il soggetto può vedere per 18m nell'oscurità anche magica	☑	Und58
○	□□□	Destriero fantomatico (creazione)	Ev		10 min.	0m	1 h/liv. (l)	-	Evoca una creatura quasi reale simile a un cavallo	☒	MdG224
○	□□□	Detect metals and minerals	Di		az. stand.	20m	10min./l. (l)	-	Individua presenza, peso, distanza e direzione di metalli o minerali	☒	RoF189
○	□□□	Devil blight			az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	istant. o 1d6rounds	vedi testo	Danneggia e confonde i baatezu; danneggia creature Legali Malvagie	☑	PH97
○	□□□	Discern shapechanger	Di		1 round	personale	1 round/l.	-	Riconosce i travestimenti e identifica creature mutaforma	☒	CA103
○	□□□	Dissolvi magie	Ab		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	-	Cancella incantesimi o effetti magici	☒	MdG226
○	□□□	Distorsione (mascheramento)	Il		az. stand.	contatto	1r./liv. (l)	Vol. n.	Il soggetto sembra essere situato a 60cm dalla sua reale posizione	☑	MdG227
○	□□□	Ehnance familiar	U		az. stand.	contatto	1 h/liv.	-	Il famiglio riceve +2TS, TC, CA e danni in combattimento	☑	CA105
○	□□□	Eradicate earth [terra]	Ab		az. stand.	12m	istantanea	Tem. ½	Infligge 1d8/liv. a creature di terra (max 10d8)	☑	Und58
○	□□□	Eroismo (compulsione) [influenza mentale]	Am		az. stand.	contatto	10 min./liv.	Vol. n.	Bonus +2 TS, TC e abilità	☑	MdG228
○	□□□	Esplosione luminosa [fuoco]	In		az. stand.	120+(12m/l)	istantanea	Vol. p.	Un lampo di luce scintilla e acceca in un'esplosione entro 6m	☑	FR68
○	□□□	Estremità affilata	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	10 min./liv.	Vol. n.	Raddoppia l'intervallo di minaccia dell'arma	☑	MdG230
○	□□□	Evoca mostri 3 (convocazione) [vedi testo]	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	-	Evoca 1 esterno di 3° liv. o 1d3 esterni di 2°l. o 1d4+1 di 1°l. che combattono per l'incantatore	☒	MdG232
○	□□□	Evoca non morti 3 (convocazione) [male, vedi testo]	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	-	Evoca 1 non morto di 3° liv. o 1d3 non morti di 2°liv. o 1d4+1 non morti di 1°liv. che combattono per l'incant.	☒	MdF94
○	□□□	Fermare non morti	Ne		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/l.	Vol. n.	Rende immobili fino a 3 creature nn morte	☑	MdG234
○	□□□	Forma gassosa	Tr		az. stand.	contatto	2min./l. (l)	-	Il sogg. col suo equipaggiamento diventa traslucido e inconsistente	☒	MdG236
○	□□□	Frantuma suolo [sonoro]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	Vol. ½	Infligge 1d4 danni sonici/liv., danneggia superfici non troppo spesse	☑	MdF98
○	□□□	Freccia infuocata [fuoco]	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	10 min./liv.	-	Normali munizioni diventano infuocati e infliggono 1d6(fuoco) extra	☒	MdG237

○	□□□ □□□	Fulmine	[elettricità]	In	az. stand.	36m	istantanea	Rifl. ½	Una scarica di energia elettrica fa 1d6pf/liv. inc. (max 10d6)	☑	MdG237
○	□□□ □□□	Hamatula barbs		Tr	az. stand.	contatto	10min./liv.	Temp. n.	Al soggetto cresce una barba che attacca i nemici in mischia e danneggia i nemici	☑	PH98
○	□□□ □□□	Handfang	[male]	Ne	az. stand.	contatto	1 round/l.	V. testo	Fauci velenose nel palmo della mano fa 1d6pf (Rifl. ½ o il bersaglio è afferrato)	☒	RoF190/LoD187
○	□□□ □□□	Icelandce		Tr	az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	V. testo	Trasforma il ghiaccio in una lancia che attacca facendo 5d6pf e stordisce per 1d4 rounds	☑	PgF105
○	□□□ □□□	Immagine maggiore	(finzione)	Il	az. stand.	120+(12m/l.)	conc. +3r.	Vol. dub.	Illusione visiva di 1 oggetto/creatura/forza con sensaz. Sonore, olfattive, termiche.	☒	MdG241
○	□□□ □□□	Improved mage armor	(creazione) [forza]	Ev	az. stand.	contatto	1min./l. (I)	Vol. n.	Un invisibile campo di forza dà bonus +3 CA +1/2liv. (max +8 totale)	☑	UE51
○	□□□ □□□	Intermittenza		Tr	az. stand.	personale	1r./liv. (I)	-	L'incantatore scompare e riappare a caso per 1r./liv.	☒	MdG247
○	□□□ □□□	Ira	(compulsione) [influenza mentale]	Am	az. stand.	30+(3m/liv.)	Conc. +1r./l. (I)	-	Bonus +2 For e Cos, +1 TS, -2 CA. Alla fine non si è affaticati.	☑	MdG249
○	□□□ □□□	Jump, mass		Tr	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 min/liv.	Vol. neg.	Bonus +10 (+20 al 5°liv; +30 al 9°liv.) Saltare ma a una creatura/liv. entro 9m tra loro	☑	ShS46
○	□□□ □□□	Lentezza		Tr	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	Vol. n.	I bersagli possono compiere solo 1 az. stand. o mov. per turno.	☑	MdG252
○	□□□ □□□	Light of Venya	[bene, luce]	In	az. stand.	30+(3m/liv.)	10min/l. (I)	-	Emani luce perlacea che puoi trasformare in 3d6 contro non morti e malvagi o curano 3d6	☑	PH100
○	□□□ □□□	Linguaggi		Di	az. stand.	contatto	10 min./liv.	Vol. n.	La creatura può parlare o comprendere qualsiasi linguaggio	☒	MdG253
○	□□□ □□□	Luce diurna	[luce]	In	az. stand.	contatto	10min/l. (I)	-	L'oggetto fa luce come in pieno giorno con raggio 18m	☒	MdG254
○	□□□ □□□	Luce nera	[oscurità]	In	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	Vol. n.	Crea un'oscurità soprannaturale (raggio 6m) attraverso cui l'incantatore può vedere	☑	FR71
○	□□□ □□□	Luogotenente non morto		Ne	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1min./l.	Vol. n.	Un non-morto bersaglio può dare ordini ad altri non-morti sotto il controllo dell'incantatore	☑	MdF106
○	□□□ □□□	Mage armor, greater	(creazione) [Forza]	Ev	az. stand.	contatto	1 h/liv. (I)	Vol. n.	CA +6	☒	CA114
○	□□□ □□□	Mano magica superiore		Tr	az. stand.	30+(3m/liv.)	Conc.	Vol. n.	Come mano magica ma di range medio e solleva più peso	☑	MdF107
○	□□□ □□□	Manyjaws	[forza]	Ev	az. stand.	30+(3m/liv.)	3 rounds	Rifl. ½	1 paio di fauci/liv. (max 10) attaccano il bersaglio facendo 1d4pf	☑	PgF106
○	□□□ □□□	Mite ammonimento di Nybor	(compulsione) [influenza mentale]	Am	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	Temp. n.	Il bersaglio è frastornato 1d4rounds, -2 attacchi, TS, prove abilità e distratto.	☑	PgF107
○	□□□ □□□	Muro di vento	[aria]	In	az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/l.	-	Crea un muro di vento verticale invisibile spesso 60cm	☒	MdG262
○	□□□ □□□	Nezram's amethyst aura		Ab	az. stand.	contatto	10min./l. (I)	-	Previene danni da avvelenamento e malattie al soggetto	☒	LEF32
○	□□□ □□□	Nchaser's glowing orb	[luce]	Ev	az. stand.	contatto	permanente	-	Crea una luce magica in una sfera di vetro, controllabile telepaticamente	☒	PgF108
○	□□□ □□□	Node Door	(teletrasporto) [terra]	Ev	az. stand.	vedi testo	istantanea	Vol. n.	Permette teletrasporto attraverso ogni earth node conosciuto	☒	Und59
○	□□□ □□□	Nube maleodorante	(creazione)	Ev	az. stand.	30+(3m/liv.)	2 round/l.	Tem. n.	Una nube maleodorante provoca nausea fino a 1d4+1r. dopo l'uscita dall'area.	☒	MdG263
○	□□□ □□□	Pagina segreta		Tr	10 min.	contatto	permanente	-	Modifica il reale contenuto di una pagina	☒	MdG266
○	□□□ □□□	Palla di fuoco	[fuoco]	In	az. stand.	120+(12m/l.)	istantanea	Rifl. ½	Una sfera infuocata esplose facendo 1d6/liv. (max 10d6) pf da fuoco	☑	MdG266
○	□□□ □□□	Protezione dall'energia		Ab	az. stand.	contatto	10 min./liv.	Tem. n.	Assorbe 12/liv. Danni da energia (max. 120pf) poi si scarica	☑	MdG274
○	□□□ □□□	Raggio d'esaurimento		Ne	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 min./liv.	Tem. parz.	Esaurisce o affatica una creatura	☑	MdG276
○	□□□ □□□	Repair serious damage		Tr	az. stand.	contatto	istantanea	-	Ripara 3d8(+1/liv) pf (max +15) a un qualsiasi oggetto con 1pf rimanente	☒	CA120
○	□□□ □□□	Resonating bolt	[Sonico]	In	az. stand.	20m	istantanea	Rifl. ½	Energia sonora infligge 1d4/liv. (max. 10d4) a tutti i bersagli in una linea di 20m	☑	CA121
○	□□□ □□□	Respingere frecce		Ab	az. stand.	personale	10min./l. o uso	vedi testo	Riduz. danno 10/magica vs armi a dist. A 10pf/liv. inc.(max 100) l'inc. è scaricato. Le frecce tornano indietro a chi le ha lanciate	☑	MdF119
○	□□□ □□□	Respirare sott'acqua		Tr	az. stand.	contatto	2h/liv.	Vol. n.	Permette di respirare liberamente sott'acqua	☑	MdG279
○	□□□ □□□	Restringere oggetto		Tr	az. stand.	contatto	1 giorno/l.	Vol. n.	Rimpicciolisce un oggetto fino a 1/16 (4 taglie)	☑	MdG279
○	□□□ □□□	Riposo inviolato		Ne	az. stand.	contatto	1 giorno/l.	Vol. n.	Impedisce la decomposizione	☑	MdG282
○	□□□ □□□	Rockburst		In	az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	Rifl. ½ o Temp. n.	Un oggetto di pietra esplose e danneggia le creature vicine	☒	ShS48
○	□□□ □□□	Rune esplosive	[forza]	Ab	az. stand.	contatto	perm. o uso (I)	v. testo	Rune che esplodono quando lette facendo 6d6pf da forza	☑	MdG284
○	□□□ □□□	Scritto illusorio (allucinazione)	[influenza mentale]	Il	f	1min. o >	contatto	1giorno/l. (I)	Permette la lettura di uno scritto solo al destinatario	☑	MdG287
○	□□□ □□□	Sfera di invisibilità	(mascheramento)	Il	az. stand.	pers. o cont.	1min./l. (I)	Vol. n.	Creature o ogg. nel raggio di 3m diventano invisibili.	☑	MdG291
○	□□□ □□□	Sfera scintillante	[elettricità]	In	az. stand.	120+(12m/l.)	istantanea	Rifl. ½	Una diffusione di energia di 6m di raggio fa 1d6pf/liv. da elettricità	☑	MdF124
○	□□□ □□□	Shadow binding	(ombra)	Il	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/l.	Vol. n.	Nastri d'ombra frastornano e intralciano creature in un'esplosione di 10m	☑	CA122
○	□□□ □□□	Shadow tentacles, lesser	[oscurità]	Ab	az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/l.	-	Tentacolo d'ombra che immobilizza con un'estremità	☒	LoD187
○	□□□ □□□	Sigillo del serpente	(creazione) [forza]	Ev	f	10 min.	contatto	vedi testo	Rifl. n. Un simbolo di un serpente si anima se un testo viene letto e attacca	☒	MdG292

○ □□□ □□□	Sign of sealing	Ab	f	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	permanente	Rifl. ½	Sigillo magico protegge porte o casse; 1d4/liv. (max. 10d4) se viene aperto	<input checked="" type="checkbox"/>	CA122
○ □□□ □□□	Silenzio sospeso di Kelben (mascheramento)	Il		az. stand.	contatto	permanente o vedi testo	-	Un oggetto diventa programmato per creare un'area di silenzio	<input checked="" type="checkbox"/>	MoF125
○ □□□ □□□	Skull watch	Ne	☞	az. stand.	contatto	1h/liv. o uso	-	Un teschio sorveglia un'area	<input checked="" type="checkbox"/>	PgF112
○ □□□ □□□	Soffio acido di Mestil (creazione) [acido]	Ev		az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	istantanea	Rifl. ½	Un cono di acido fa 1d6/liv. Danni da acido	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF125
○ □□□ □□□	Sonno profondo (compulsione) [influenza mentale]	Am		1 round	7,5*(1,5m/2l.)	1 min/liv.	Vol. n.	10DV di creature cadono in un sonno magico	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG296
○ □□□ □□□	Spell vulnerability	Tr		1 round	7,5*(1,5m/2l.)	1 min/liv.	Temp. n.	Riduce la RI di un soggetto di 1/liv. Incantatore	<input checked="" type="checkbox"/>	PH104
○ □□□ □□□	Spiderskin	Tr		az. stand.	contatto	10min/l.	Vol. n.	Il soggetto ottiene bonus a CA naturale, TS veleno e prove di nascondersi	<input checked="" type="checkbox"/>	Und61
○ □□□ □□□	Sticks and stones	Ne		az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1 round/l.	-	Uno scheletro di roccia e altro materiale attacca i nemici	<input checked="" type="checkbox"/>	ShS49
○ □□□ □□□	Stony grasp	[terra]	Tr	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1 round/l.	-	Come <i>earthen grasp</i> ma appare da qualunque superficie naturale	<input checked="" type="checkbox"/>	CA124
○ □□□ □□□	Suggestione (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]	Am		az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1h/liv. o compl.	Vol. n.	L'incantatore suggerisce le azioni alla creatura influenzata	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG298
○ □□□ □□□	Tempesta di nevischio (creazione) [freddo]	Ev		az. stand.	120*(12m/1.)	1 round/l.	-	Una tempesta di nevischio ostacola il movimento delle creature	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG300
○ □□□ □□□	Thelepathic bond, lesser [influenza mentale]	Di		az. stand.	9m	10min./liv.	-	Crea un legame telepatico tra l'incantatore e una creatura di Int almeno 6	<input checked="" type="checkbox"/>	CD183
○ □□□ □□□	Tocco del vampiro	Ne		az. stand.	contatto	istantanea o 1h	-	Con un attacco di cont. in mischia l'inc. infligge 1d6pf/2liv. (max 10d6) che guadagna in pf. Max pf soggetto+9.	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG302
○ □□□ □□□	Tocco di guarigione	Ne		az. stand.	contatto	istantanea	Vol. ½	Perdi 1d6/2 liv. Punti ferita per guarire un soggetto di quel totale di pf.	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF128
○ □□□ □□□	Torcia del non morto	Ne		az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1 round/l.	Vol. n.	Le creature non morte guadagnano un'aura blu che infligge 2d4pf alle creature viventi	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF128
○ □□□ □□□	Tremorsense	Tr		az. stand.	personale	10min/l. (I)	Vol. n.	Dà Vista cieca in un range di 9m	<input checked="" type="checkbox"/>	Und62
○ □□□ □□□	Veleno del ragno	Ne		az. stand.	contatto	istantanea	Temp. n.	Il tocco provoca 1d6 danni di For; si ripete dopo 1min.	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF131
○ □□□ □□□	Velocità	Tr		az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1 round/l.	Tem. n.	Aumenta la velocità della creatura; +1 TC, CA e TS Rifl.	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG306
○ □□□ □□□	Vista arcana	Di		1 azione	personale	1min./l. (I)	-	Consente di vedere aure magiche entro 36m	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG308
○ □□□ □□□	Volare	Tr		az. stand.	contatto	1 min./liv.	Vol. n.	Il soggetto vola a 18m.	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG309