

Incantesimi di 6° livello

Mem.	Perg.	Nome dell'incantesimo	Sc	CP	Lancio	Raggio	Durata	TS	Effetto	ri	Riferimento
○	□□□	Analizzare dweomer	Di	↗	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1round/1. (l)	vedi testo	Rivela gli aspetti magici di un soggetto	☑	MdG203
○	□□□	Animate dread warrior	[male]	Ne f ⊕	10 min.	contatto	istantanea	-	Trasforma il corpo di un guerriero in un non-morto comandato dall'incantatore	☑	UE48
○	□□□	Arrow of bone	[morte]	Ne f	10 min.	contatto	8h o scarica	Tem. p.	Bonus di +4 a frecce o armi da lancio; 3d6+1pf/liv (max +15) o muoiono	☑	CA97
○	□□□	Astuzia della volpe di massa	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 min./liv.	Vol. n.	Bonus +4 Int, si applica ad abilità e CD vs inc. ma non a inc. bonus; su 1sogg/liv.	☑	MdG206
○	□□□	Brilliant blade	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 min./liv.	Vol. n.	Arma o proiettile diventa di luce e ignora armatura	☑	CA100
○	□□□	Burrow	Tr		az. stand.	personale	1 min./l. (l)	Vol. n.	Spuntano artigiani per scavare 3m/r o attaccare (1d6pf) ad una creatura/liv.	☑	Und56
○	□□□	Camminare nelle ombre	(ombra)	Il	az. stand.	contatto	1 h/liv. (l)	Vol. n.	Permette di entrare nell'Ombra per viaggiare rapidamente	☑	MdG210
○	□□□	Campo anti-magia	Ab		az. stand.	3m	10min./l. (l)	-	Nega la magia nel raggio di 3m	☑	MdG211
○	□□□	Campo di trasformazione energetica	Tr	f ⊕	4 rounds	7,5+(1,5m/2l.)	permanente	-	Un'area assorbe energia magica per potenziare un determinato incantesimo	☑	MdF87
○	□□□	Carne in pietra	Tr		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	Temp. n.	Trasforma una creatura in una statua	☑	MdG212
○	□□□	Catena di fulmini	[elettricità]	In	az. stand.	120+(12m/l.)	istantanea	Rifl. ½	1d6/liv; un fulmine secondario/liv. di cui ciascuno infligge danni dimezzati	☑	MdG212
○	□□□	Cerchio di morte	[morte]	Ne f	az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	Temp. n.	Uccide 1d4DV di creature/liv.	☑	MdG213
○	□□□	Conoscenza delle leggende	Di	↗f	vedi testo	personale	vedi testo	-	L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto	☑	MdG216
○	□□□	Contingenza	In	↗	≥ 10min.	personale	1giorno/l. (l)	-	Fa scattare le condizioni per l'attivazione di un altro incantesimo	☑	MdG218
○	□□□	Controllare acqua	[acqua]	Tr	az. stand.	120+(12m/l.)	10min./l. (l)	-	Solleva o abbassa masse d'acqua	☑	MdG219
○	□□□	Costrizione/Cerca (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]	Am		10 min.	-	-	-	Un comando magico obbliga una creatura a svolgere un servizio	☑	MdG220
○	□□□	Creare non morti	[male]	Ne f	1 ora	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	-	Crea ghoul, ghost, mummie o mohrg	☑	MdG220
○	□□□	Crushing sphere [forza]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	1round/1. (l)	Rifl. n.	Un globo di forza intrappola e stritola per 3d6pf/round non letali	☑	LEF31
○	□□□	Disintegrazione	Tr		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	Temp. p.	Fa svanire una creatura o un oggetto	☑	MdG225
○	□□□	Dissolvi magie superiori	Ab		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	-	Cancella incantesimi o effetti magici (bonus +20max alla prova)	☑	MdG227
○	□□□	Elucubratura di Mordenkainen	Tr		az. stand.	personale	istantanea	-	Fa ricordare incantesimi di 5° liv. o inferiori	☑	MdG228
○	□□□	Eroismo superiore (compulsione) [influenza mentale]	Am		az. stand.	contatto	1min./liv.	Vol. n.	Fornisce +4 a titi per colpire, TS, prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei	☑	MdG228
○	□□□	Evoca mostri 6 (convocazione) [vedi testo]	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/liv.	-	Evoca 1 esterno di 6° liv. o 1d3 esterni di 5°l. o 1d4+1 di l. inferiore che combattono per l'incantatore	☑	MdG232
○	□□□	Fiendform	[Male]	Tr	az. stand.	personale	1 min./liv.	-	Assumi forme e abilità di una creatura infernale (demone o diavolo)	☑	CA106/UE49
○	□□□	Forza del toro di massa	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 min./liv.	Vol. n.	Bonus +4 For, si applica ad ogni abilità con indicatore For; a un soggetto/liv.	☑	MdG236
○	□□□	Fuorviare (finzione, mascheramento)	Il		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	vedi testo	vedi testo	Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio	☑	MdG237
○	□□□	Ghorus Toth's magnetism	Tr		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 min./liv. (l)	-	Un attacco di distanza riuscito carica magneticamente un oggetto	☑	UE49
○	□□□	Globo di invulnerabilità	Ab		az. stand.	3m	1 round/1. (l)	-	Una sfera magica esclude effetti di incantesimi fino al IV livello	☑	MdG240
○	□□□	Grazia del gatto di massa	Tr		az. stand.	contatto	1 min./liv.	Vol. n.	Bonus +4 Des, si applica ad ogni abilità con indicatore Des e ai TS su Riflessi; su 1sogg./liv.	☑	MdG240
○	□□□	Illusory pit (finzione)	Il		1 round	30+(3m/liv.)	Conc. + 1r/l.	Vol. p.	Creature in area sono stordite o atterrate se credono di cadere	☑	CA112
○	□□□	Imbue familiar with spell ability	U		az. stand.	contatto	1 h/liv.	Vol. n.	Trasferisce inc. e abilità di lanciare inc. nel tuo famiglia	☑	CA112
○	□□□	Immagine permanente (finzione)	Il	f	az. stand.	120+(12m/l.)	Conc.	Vol. ?	Illusione visiva di 1 oggetto/creatura/forza con suono e odore	☑	MdG241
○	□□□	Immagine programmata (finzione)	Il	f	az. stand.	120+(12m/l.)	vedi testo	Vol. ?	Illusione visiva di 1 oggetto/creatura/forza con sensaz. sonore, olfattive, termiche è attivata da un evento	☑	MdG241
○	□□□	Indurire	Tr		az. stand.	contatto	permanente	-	Aumenta la durezza di un oggetto di 1/2liv. dell'incantatore	☑	MdF103
○	□□□	Kyristan's malevolent tentacles	Ne		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 r./liv. (l)	Temp. n.	Tentacoli di energia negativa lottano con quanti si trovano in una propagazione di 4,5 m. -1liv./round finché si è nella presa.	☑	ShS46
○	□□□	Legame planare (richiamo) [vedi legame planare inf]	Ev		10 min.	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	Vol. n.	Intrappola una creatura extraplanare con ≤12DV finché non esegue un compito	☑	MdG251
○	□□□	Mano possente di Bigby [forza]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 r./liv. (l)	-	Una mano spinge via le creature	☑	MdG255
○	□□□	Mass contagion	Ne		az. stand.	contatto	istantanea	Temp. n.	Come contagio tranne che per range e bersaglio (1 o + creature entro 10m)	☑	RoF190

○	□□□ □□□	Mineralize warrior	[terra]	Tr	f ⊕	1h	contatto	istantanea	-	Conferisce a un soggetto consenziente il template del <i>mineral warrior</i>	☑	Und59
○	□□□ □□□	Muovere il terreno	[terra]	Tr		vedi testo	120*(12m/1)	istantanea	-	Scava trincee e fa crescere colline	☑	MdG259
○	□□□ □□□	Muro di ferro	(creazione)	Ev		az. stand.	30*(3m/liv.)	istantanea	vedi testo	30pf/4liv.; può cadere addosso ai nemici	☑	MdG259
○	□□□ □□□	Nebbia acida	(creazione) [acido]	Ev		az. stand.	30*(3m/liv.)	1 round/liv.	-	Nebbia che infligge danni da acido	☑	MdG262
○	□□□ □□□	Non morto a morto	[morte]	Ne	f	az. stand.	30*(3m/liv.)	istantanea	Vol. n.	Distrugge 1d4DV/liv. di non morti (max 20d4)	☑	MdG263
○	□□□ □□□	Occhio prismatico		In	☛	az. stand.	120*(12m/1)	1 round/liv.	vedi testo	Una sfera produce raggi prismatici come attacchi di contatto	☑	MdF112
○	□□□ □□□	Pietra in carne		Tr		az. stand.	30*(3m/liv.)	istantanea	Temp. n.	Ristabilisce una creatura pietrificata	☑	MdG270
○	□□□ □□□	Ragni di fuoco	(convocazione) [fuoco]	Ev	f	az. stand.	7,5*(1,5m/2l)	1 round/liv.	Rifl. ½	Uno sciame di elementali del fuoco minuscoli attacca il bersaglio	☑	MdF118
○	□□□ □□□	Reflective disguise, mass		Il		az. stand.	7,5*(1,5m/2l)	12h (I)	Vol. n.	Gli osservatori vedono i soggetti come della propria razza e sesso	☑	Und61
○	□□□ □□□	Repulsione		Ab		az. stand.	max 3m/liv.	1 round/1. (I)	Vol. n.	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	☑	MdG278
○	□□□ □□□	Resistenza dell'orso di massa		Tr		az. stand.	7,5*(1,5m/2l)	1 min./liv.	Vol. n.	Bonus di +4 Cos 1min./liv. Si applica ad ogni abilità con modificat. Cos e ai pf; su 1sogg/liv.	☑	MdG278
○	□□□ □□□	Saggezza del gufo di massa		Tr		az. stand.	7,5*(1,5m/2l)	1 min./liv.	Vol. n.	Bonus di +4 Sag 1min./liv. Si applica alla CD per inc. con Sag ma non dà inc. bonus; su 1sogg/liv.	☑	MdG284
○	□□□ □□□	Sandblast [terra]		In		az. stand.	18m	istantanea	Temp. p.	Un cono di sabbia e vento da 6d8pf e soffia via i nemici	☑	LEF33
○	□□□ □□□	Scudo cacofonico	[sonoro]	In		az. stand.	3m	1min./liv.	Temp. p.	Uno scudo immobile blocca dardi, fa 1d6pf+1/liv. e assorda gli intrusi	☑	MdF123
○	□□□ □□□	Scurovisione di massa		Tr		az. stand.	contatto	1 h/liv.	-	Fornisce la capacità di <i>scurovisione</i> a un sogg./liv.	☑	Und57
○	□□□ □□□	Sfera congelante di Otiluke	[freddo]	In		az. stand.	120*(12m/1)	vedi testo	Rifl. ½	Congela l'acqua o infligge danni da freddo	☑	MdG290
○	□□□ □□□	Sguardo penetrante	[male]	Ne		az. stand.	7,5*(1,5m/2l)	1round/3l.	Temp. n.	Il bersaglio è in preda al panico, infermo e in stato comatoso	☑	MdG292
○	□□□ □□□	Shadow canopy	[oscurità]	In		1 round	30*(3m/liv.)	1 h/liv.	Vol. n.	Campo d'oscurità: 100%occultamento, disperde luce di 4liv.	☑	RoF190/ LoD188
○	□□□ □□□	Shalanta's delicate disk (creazione)		Ev		az. stand.	contatto	permanente fino all'uso	vedi testo	Evoca un disco che immagazzina un incantesimo fino al 5° liv. e lo rilancia se viene rotto	☑	LEF33
○	□□□ □□□	Shuffle	(teletrasporto)	Ev		az. stand.	contatto	1round/1. (I)	Vol. n.	Icratura/5liv. acquisisce l'abilità di teletrasportarsi a una breve distanza come azione di movimento	☑	ShS49
○	□□□ □□□	Sigilla portale		Ab	f	az. stand.	7,5*(1,5m/2l)	permanente	-	Chiude permanentemente un <i>gate</i> o un portale	☑	FR74
○	□□□ □□□	Sign of sealing, greater		Ab	f	10 min.	7,5*(1,5m/2l)	permanente	Rifl. ½	Sigillo magico protegge porte, casse o uno spazio aperto; 1d6/1. (max. 20d6) se aperto	☑	CA122
○	□□□ □□□	Simbolo di paura [influenza mentale, paura]		Ne	f	10 min.	0m	vedi testo	Vol. n.	Runa che fa cadere le crature vicine in preda al panico	☑	MdG294
○	□□□ □□□	Simbolo di persuasione (charme) [influenza mentale]		Am	f	10 min.	0m	vedi testo	Vol. n.	Runa che rende le crature vicine soggette a charme	☑	MdG294
○	□□□ □□□	Splendore dell'aquila di massa		Tr		az. stand.	7,5*(1,5m/2l)	1 min./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; su 1sogg/liv.	☑	MdG297
○	□□□ □□□	Spore cloak		Ev		az. stand.	personale	1 min./liv.	-	Mantello di spore, 20%occult., TS Temp o -1d6Cos, dà immunità a micosi	☑	RoF191
○	□□□ □□□	Stone bony		Ab		az. stand.	personale	1 min./liv. (I)	-	Rid. danno 20/+2, +4For, -4Des, vel.½, peso x3, vulnerabile = golem pietra	☑	RoF191
○	□□□ □□□	Stone metamorphosis	[terra]	Tr		az. stand.	contatto	istantanea	-	Cambia tipo di pietra	☑	Und61
○	□□□ □□□	Suggestione di massa (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]		Am		az. stand.	30*(3m/liv.)	1 h/liv. o v.t.	Vol. n.	L'incantatore suggerisce le azioni a 1creatura/liv.	☑	MdG298
○	□□□ □□□	Tempesta acida	[acido]	In		az. stand.	30*(3m/liv.)	istantanea	Rifl. ½	Fa 1d8pf/liv. da acido nel raggio di 6m	☑	MdF127
○	□□□ □□□	Transfix (compulsione) [Influenza mentale]		Am		1 round	30*(3m/liv.)	1 h/liv.	Vol. n.	Umanoidi si paralizzano fino all'avverarsi di una determinata condizione	☑	CA127
○	□□□ □□□	Trasformazione di Tenser		Tr	f	az. stand.	personale	1 round/liv.	-	L'incantatore ottiene bonus di combattimento	☑	MdG304
○	□□□ □□□	Trucco di traslocazione	[teletrasporto]	Tr		az. stand.	30*(3m/liv.)	10min./liv.	Vol. n.	L'incantatore si scambia di posto con un soggetto bersaglio	☑	MdF130
○	□□□ □□□	Tunnel swallow	(creazione) [terra]	Ev		az. stand.	30*(3m/liv.)	istantanea	Rifl. p.	Convulsioni peristaltiche in un tunnel infliggono 1d6pf/liv. (max 15d6)	☑	Und62
○	□□□ □□□	Velo	(mascheramento)	Il		az. stand.	120*(12m/1)	Conc.+1h/1.(I)	Vol. n.	Cambia l'aspetto di un grupo di creature	☑	MdG306
○	□□□ □□□	Vetro di Dhulark		Tr		az. stand.	7,5*(1,5m/2l)	1 h/liv.	Temp. n.	Trasforma il soggetto in vetro	☑	MdF132
○	□□□ □□□	Vigilanza e interdizione		Ab		30 min.	ovunque nell'area	2h/1. (I)	vedi testo	Una serie di difese magiche proteggono un'area	☑	MdG307
○	□□□ □□□	Visione del vero		Di	f	az. stand.	contatto	1 min./liv.	Vol. n.	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	☑	MdG308