

Incantesimi di 7° livello

Mem.	Perg.	Nome dell'incantesimo	Sc.	C.P.	Lancio	Raggio	Durata	TS	Effetto	ri	Riferimento
○	□□□ □□□	Artiglio di ghiaccio di Zajimarn [freddo]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	1r./liv. (I)	-	Come <i>Mano stringente di Bigby</i> di 7°liv. ma crea un artiglio di ghiaccio con statistiche di combattimento diverse	☑	MdF81
○	□□□ □□□	Aspro rimbrotto di Nybor (compulsione) [influenza mentale]	Am	f	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1r./l. (I)	vedi testo	Il bersaglio deve riuscire in un TS su Temp. o muore istantaneamente	☑	UE51
○	□□□ □□□	Aura antimagia	Ab		az. stand.	contatto	1 round/liv.	Vol. n.	Il bersaglio diviene resistente alla maggior parte di effetti magici e incantesimi	☑	MdF82
○	□□□ □□□	Blocca persone di massa	Am		az. stand.	30+(3m/liv.)	1r./liv. (I)	Vol. n.	Una o più creature umanoidi entro 9m l'una dall'altra	☑	MdG208
○	□□□ □□□	Celare	Ab		az. stand.	contatto	1 giorno/l.	- o Vol. n.	Una creatura o un oggetto è invisibile alla vista e allo scrutamento e cade in uno stato comatoso	☑	MdG212
○	□□□ □□□	Changestones	Tr	☛	1 round	contatto	1h/liv. (I)	-	Pietre precedentemente preparate al comando si trasformano e combattono come liths	☒	Und57
○	□□□ □□□	Controllare non morti	Ne		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 min./liv.	Vol. n.	Comanda fino a 2DV/liv. di non morti entro 9m l'uno dall'altro	☑	MdG218
○	□□□ □□□	Controllare tempo atmosferico	Tr		10 min.	3km	4d12 h	-	Si può cambiare localmente il tempo atmosferico	☒	MdG219
○	□□□ □□□	Demenza (compulsione) [infl. mentale]	Am		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	Vol. n.	La creatura ammalata è affetta da <i>confusione</i> permanentemente	☒	MdG223
○	□□□ □□□	Desiderio limitato	Un	Ⓢ	az. stand.	v. testo	v. testo	v. testo	Crea un qualsiasi tipo di effetto elencato a pag. 224	☑	MdG224
○	□□□ □□□	Dito della morte [morte]	Ne		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	Temp. p.	Uccide una singola creatura o infligge 3d6+1/liv. Pf	☑	MdG227
○	□□□ □□□	Dweomer sinodico di Simbul	Tr		1 round	personale	1 round	-	Permette di catalizzare l'energia magica di un incantesimo lanciato successivamente in 1d6pf/liv. incantesimo) curati	☑	MdF93
○	□□□ □□□	Emerald flame fist [fuoco]	In		az. stand.	contatto	1 round/liv.	v. testo	Con un attacco di contatto in mischia infligge 3d6pf da fuoco + 1/liv. (max 20)	☑	CA105
○	□□□ □□□	Energy immunity	Ab		az. stand.	contatto	24h	-	Una creatura e il suo equipaggiamento sono totalmente protette da un tipo di energia	☑	CA105
○	□□□ □□□	Esilio	Ab		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	Vol. n.	Spinge fino a 2DV/liv. di creature extraplanari fuori dal piano d'origine dell'incantatore	☑	MdG229
○	□□□ □□□	Evoca mostri 7 (convocazione) [vedi testo]	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/liv.	-	Evoca 1 esterno di 7° liv. o 1d3 esterni di 6°l. o 1d4+1 di liv. inferiore che combattono per l'incantatore	☒	MdG233
○	□□□ □□□	Evocazioni istantanee di Drawmij (convocazione)	Ev	f	az. stand.	v. testo	uso	-	Richiama un oggetto col <i>Segillo Arcano</i> dell'incantatore tra le mani dello stesso	☒	MdG234
○	□□□ □□□	Fiotto di vipere (convocazione)	Ev		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 round/liv.	-	1d4+3 vipere fuoriescono dalla bocca dell'incantatore e attaccano i suoi nemici	☑	PGF117
○	□□□ □□□	Gabbia di forza [forza]	In	f	az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	2h/liv. (I)	-	Genera una prigione cubica e immobile a scelta tra: gabbia di sbarre, gabbia di forza, cella senza finestre	☒	MdG237
○	□□□ □□□	Ghostform	Tr		az. stand.	personale	1r./liv. (I)	-	L'incantatore assume la forma incorporea di un fantasma	☒	CA109
○	□□□ □□□	Grande tuono [sonoro]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	istantanea	v. testo	Evoca un forte boato che può stordire, assordare e far cadere le creature nell'area	☒	MdF100
○	□□□ □□□	Guardia di ferro superiore	Ab		az. stand.	contatto	1 round/l.	Vol. n.	Il bersaglio è immune al metallo non magico e a quello magico con bouns di potenziamento	☑	MdF101
○	□□□ □□□	Immagine proiettata (ombra)	Il		az. stand.	30+(3m/liv.)	1r./liv. (I)	Vol.?	Crea una visione illusoria intangibile ma quasi reale dell'incantatore attingendo dal Pian delle Ombre	☒	MdG241
○	□□□ □□□	Inversione della gravità	Tr		az. stand.	30+(3m/liv.)	1r./liv. (I)	-	Inverte la gravità nell'area facendo cadere soggetti e oggetti non ancorati verso l'alto	☒	MdG248
○	□□□ □□□	Invisibilità di massa (mascheramento)	Il		az. stand.	120+(12m/1)	1 min./l. (I)	Vol. n.	Come <i>Invisibilità</i> del 3°liv. ma su un qualsiasi n° di creature entro 54m tra loro	☑	MdG249
○	□□□ □□□	Mano stringente di Bigby [forza]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	1r./liv. (I)	-	Come <i>Mano iterposta di Bigby</i> del 5°liv. ma la mano può lottare contro un nemico indicato dall'incantatore	☑	MdG256
○	□□□ □□□	Nar fiendbond	Tr	☛Ⓢ	1 ora	contatto	istantanea	Vol. n.	Dà il template <i>Half-fiend</i>	☑	LEF32
○	□□□ □□□	Ombra di un'evocazione superiore (ombra)	Il		az. stand.	v. testo	v. testo	v. testo	Come <i>Ombra di una Evocazione</i> del 4° liv. Ma duplica un qualsiasi incantesimo di evocazione (convocazione/ creazione) da magofino al 6° liv.	☑	MdG265
○	□□□ □□□	Onde di esaurimento	Ne		az. stand.	18m	istantanea	-	Tutte le creature nell'area sono esauste	☑	MdG265
○	□□□ □□□	Otiluke's greater dispelling screen	Ab		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1min./liv.(I)	-	Tutte le creature/oggetti che passano sotto lo schermo subiscono <i>dissolvi magie</i> potenziato	☒	CA117
○	□□□ □□□	Palla di fuoco ritardata [fuoco]	In		az. stand.	120+(12m/1)	fino a 5r.	Rifl. ½	Come <i>Palla di Fuoco</i> ma può esplodere fino a 5r. dopo che è stata lanciata per 1d6/liv. danni (max 20d6)	☑	MdG266
○	□□□ □□□	Parola del potere, accecare (compulsione) [infl. mentale]	Am		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	v. testo	-	Una creatura a scelta con 200pf o meno viene accecata	☑	MdG267
○	□□□ □□□	Porta in fase (creazione)	Ev		az. stand.	0m	1uso/2liv.	-	Crea un passaggio etereo attraverso pareti di legno, pietra o calcina	☒	MdG271

<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Reggia meravigliosa di Mordenkainen (creazione)	Ev	✈	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	2h./liv. (I)	-	Crea una dimora extradimensionale accessibile solo all'incantatore e ai suoi alleati	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG277
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Riflettere incantesimo	Ab		az. stand.	personale	10min./l.	-	Incantesimi ed effetti magici lanciati contro l'incantatore rimbalzano verso chi li ha lanciati	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG280
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Ruby ray of reversal	Ab		az. stand.	30*(3m/liv.)	istantanea	-	Un raggio nega pericoli magici o non	<input checked="" type="checkbox"/>	PGF110
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Salto gemmato (teletrasporto)	Tr		1 round	illimitato	uso	Vol. n.	Teletrasporta l'incantatore sul luogo di una gemma preparata in moso speciale	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF122
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Scolpire pietra, superiore [terra]	Tr		az. stand.	contatto	istantanea	-	Plasma la pietra in qualsiasi forma	<input checked="" type="checkbox"/>	Und
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Scrutare superiore (scrutamento)	Di		az. stand.	v. testo	1h./liv.	Vol. n.	Come <i>Scrutare</i> ma più potente e permette l'utilizzo sicuro di alcuni incantesimi attraverso il sensore	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG288
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Sequenza di incantesimi di Simbul	Tr		az. stand.	personale	10min./l.(I)	-	Permette di immagazzinare fino a 2 incantesimi di max 3°liv. e lanciari più tardi come rapidi anche in sequenza se sono di 2°liv. o meno. L'incantatore subisce 2d6pf	<input checked="" type="checkbox"/>	PGF111
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Simbolo di debolezza	Ne	f	10 min.	0m	v. testo	Temp. n.	Come <i>Simbolo di Morte</i> ma le creature sono affette da una debolezza che infligge 3d6 danni alla Forza	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG293
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Simbolo di stordimento (compulsione) [infl. mentale]	Am	f	10 min.	0m	v. testo	Temp. n.	Come Simbolo di Morte ma le creature sono stordite per 1d6 r.	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG295
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Simulacro (ombra)	Il	f ⊕	12 h	0m	istantanea	-	Crea un duplicato illusorio di una qualsiasi creatura	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG295
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Spada di Mordenkainen [forza]	In	✈	az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	1r./liv. (I)	-	Crea una spada di forza che attacca un bersaglio a scelta entro il raggio d'azione con BA=(liv. inc.+Int./Car.) e 4d6+3pf	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG296
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Spostamento planare (creazione)	Ev	✈	az. stand.	contatto	istantanea	Vol. n.	L'incantature e fino a 8 creature consenzienti si spostano in un altro piano	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG297
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Spruzzo prismatico	In		az. stand.	18m	istantanea	v. testo	7 raggi luminescenti scaturiscono dalla mano dell'incantatore a cono con effetti differenti casuali	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG297
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Statua	Tr		1 round	contatto	1h./liv. (I)	Vol. n.	Il bersaglio è trasformato in una statua	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG297
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Stone trap	Tr		az. stand.	7,5*(1,5m/2l.)	vedi testo	-	Un blocco di pietra invisibile resta sospeso e cade a un comenado preciso	<input checked="" type="checkbox"/>	ShS49
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Sword of darkness [male]	Ne		az. stand.	30*(3m/liv.)	1r./liv. (I)	-	Una spada di energia negativa attacca e dà -1liv. se colpisce, -2 se critico (19-20)	<input checked="" type="checkbox"/>	CA126
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Teletrasporto degli oggetti (teletrasporto)	Ev		az. stand.	contatto	istantanea	Vol. n.	Come <i>Teletrasporto</i> ma trasporta un oggetto e non l'incantatore	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG300
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Teletrasporto di massa (teletrasporto)	Tr		1 round	contatto	istantanea	Vol. n.	Come <i>Teletrasporto</i> ma può non trasportare l'incantatore e c'è sono limite di peso (45kg/liv.)	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF127
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Teletrasporto superiore (teletrasporto)	Ev		az. stand.	contatto	istantanea	Vol. n.	Come <i>Teletrasporto</i> ma non c'è limite di spazio e possibilità di errore	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG300
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Tidal wave	In	⊕	10 min.	120*(12m/liv.)	1 min./liv.	-	Un muro d'acqua può sommergere persone, navi e porti	<input checked="" type="checkbox"/>	ShS51
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Transizione eterea	Tr		az. stand.	personale	1r./liv. (I)	-	L'incantatore e tutto il suo equipaggiamento diventano eterei	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG303
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Visione	Di	f ⊕	az. stand.	personale	v. testo	-	Come <i>Conoscenza delle leggende</i> di 6°liv. ma agisce più velocemente ed è stancante	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG308
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Vista arcana superiore	Di		az. stand.	personale	1min./l. (I)	-	Come <i>Vista arcana</i> ma rivela automaticamente quali incantesimi o effetti magici siano attivi sul soggetto	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG308