

# Incantesimi di 8° livello

Mem.	Perg.	Nome dell'incantesimo	Sc.	C.P.	Lancio	Raggio	Durata	TS	Effetto	ri	Riferimento
○	□□□ □□□	Anticipate teleportation, greater	Ab	✈	10 min.	contatto	24 h	-	Predice e ritarda l'arrivo di creature teletrasportatesi di 3r. e le identifica	☑	CA97
○	□□□ □□□	Antipatia (compulsione) [infl. mentale]	Am		1 ora	7,5+(1,5m/2l)	2h/liv. (I)	Vol. p.	Vibrazioni magiche respingono un particolare tipo di creature intelligenti	☑	MdG205
○	□□□ □□□	Bastone nero	Tr		az. stand.	contatto	1r./liv. (I)	v. testo	Potenza enormemente un bastone o un bastone ferrato	☑	MdF84
○	□□□ □□□	Bestow curse, greater	Tr		az. stand.	contatto	permanente	Vol. n.	Maledice il soggetto con diversi effetti possibili	☑	CD153
○	□□□ □□□	Blackfire [male]	Ne		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/liv.	v. testo	Il bersaglio subisce 1d4Cos danni ed è nauseato	☑	CA99
○	□□□ □□□	Charme su mostri di massa (charme) [infl. mentale]	Am		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	1 g/liv.	Vol. n.	1 o più creature con DV totali < o = a 2(liv. inc.) considerano l'incantatore un amico fidato	☑	MdG214
○	□□□ □□□	Clone	Ne	✈	10 min.	0m	istantanea	-	Genera un duplicato inerte della creatura in cui si rifuglia la sua anima se essa muore	☑	MdG214
○	□□□ □□□	Corpo di ferro	Tr		az. stand.	personale	1min./l. (I)	-	Trasforma il corpo in acciaio vivente (ri 15/adamantio; molte immunità; +6For; +6Des; vel. 1/2 e molto altro)	☑	MdG219
○	□□□ □□□	Creare non morti superiori [male]	Ne	✈	1 ora	7,5+(1,5m/2l)	istantanea	-	Crea ombre, wraith, spettri o divoratori	☑	MdG220
○	□□□ □□□	Danza irresistibile di Otto (compulsione) [infl. mentale]	Am		az. stand.	contatto	1d4+1r.	-	Il soggetto è costretto a ballare; +4CA; -10TS Rifl. e non bonus da scudi; persa ogni altra azione	☑	MdG222
○	□□□ □□□	Deliquescenza scheletrica di Simbul	Tr		az. stand.	contatto	1 g/liv.	Temp. n.	La creatura diventa gelatinosa e perde ossa e tessuti molli perdendo molte capacità; Des3; vel. nuotare 1	☑	MdF92
○	□□□ □□□	Devastate undead	Ne	✈	az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	istantanea	Tem. n.	Distrugge un non morto per fare/curare 5pf/DV del non morto distrutto	☑	LoD186
○	□□□ □□□	Esigere (compulsione) [infl. mentale]	Am	✈	10 min.	v. testo	1 round	Vol. p.	Riferisce ovunque istantaneamente un breve messaggio che può contenere anche una Suggestione	☑	MdG228
○	□□□ □□□	Esplosione solare [luce]	In		az. stand.	120+(12m/l)	istantanea	Rifl. p.	Crea un globo di luce che accende e danneggia le creature nell'area	☑	MdG229
○	□□□ □□□	Evoca mostri 8 (convocazione) [vedi testo]	Ev		1 round	7,5+(1,5m/2l)	1 round/liv.	-	Evoca 1 esterno di 8° liv. o 1d3 esterni di 7°l. o 1d4+1 di liv. inferiore che combattono per l'incantatore	☑	MdG233
○	□□□ □□□	Excavate	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	istantanea	-	Crea un passaggio permanente in terra e muri	☑	Und58
○	□□□ □□□	Fierce pride of the Beastlands (convocazione) [caos, bene]	Ev		10 min.	30+(3m/liv.)	10min./l. (I)	-	Evoca leoni celestiali agli ordini dell'incantatore	☑	PH98
○	□□□ □□□	Furente castigo di Nybor (compulsione) [infl. mei]	Am		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	1 r./liv. (I)	v. testo	Uccide un soggetto o lo frastorna per 1d4 r. con -4TS	☑	MdF99
○	□□□ □□□	Grido potente	In		ELIMINATO NELLA EDIZIONE 3.5 (PGF)						FR
○	□□□ □□□	Grido superiore [sonoro]	In		az. stand.	18m	istantanea	T.p. o R.n.	Un urlo assorda per 2d6 rounds e provoca 10d6 danni sonori, stordisce e assorda	☑	MdG240
○	□□□ □□□	Guardia scheletrica [male]	Ne		az. stand.	contatto	istantanea	-	Crea scheletri fedeli all'incantatore	☑	MdF101
○	□□□ □□□	Heart of stone	Ne	✈	1 ora	personale	1 anno	-	Sostituisce il cuore dell'incantatore con uno di pietra che gli garantisce diversi vantaggi e svantaggi	☑	CA110
○	□□□ □□□	Intrappolare l'anima (convocazione)	Ev	✈	az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	permanente	v. testo	Imprigiona la forza vitale di una creatura in una gemma	☑	MdG248
○	□□□ □□□	Labirinto (teletrasporto)	Ev		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	v. testo	-	Esilia il bersaglio in un labirinto di forza planare extradimensionale	☑	MdG250
○	□□□ □□□	Legame (compulsione) [infl. mentale]	Am	✈	1 min.	7,5+(1,5m/2l)	v. testo (I)	Vol. n.	Crea una costrizione magica che blocca il bersaglio	☑	MdG250
○	□□□ □□□	Legame planare superiore (richiamo) [v. testo]	Ev		10 min.	7,5+(1,5m/2l)	istantanea	Vol. n.	Intrappola una creatura extraplanare con ≤18DV o fino a 3 creature con ≤18DV in totale finché non esegue un compito	☑	MdG252
○	□□□ □□□	Lightning ring [elettricità]	In		1 round	personale	v. testo	v. testo	Un anello di elettricità garantisce R(eletr.) 20; 2 Lightning bolt/round	☑	PGF105
○	□□□ □□□	Metamorfofi di un oggetto	Tr		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	v. testo	Temp. n.	Trasforma un oggetto o una creatura in una nuova forma	☑	MdG257
○	□□□ □□□	Momento di prescienza	Di		az. stand.	personale	1h./l. o uso	-	L'incantatore ottiene un bonus paria il suo livello a un TC, TS, prova di caratteristica o di abilità.	☑	MdG258
○	□□□ □□□	Muro prismatico	Ab		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	10min./l. (I)	v. testo	Un muro di 7 colori protegge da ogni attacco con 7 poteri distinti	☑	MdG260
○	□□□ □□□	Nube incendiaria (creazione) [fuoco]	Ev		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 round/liv.	Rifl. ½	Una fitta nube di fumo infligge 4d6pf da fuoco e propaga fumo	☑	MdG263
○	□□□ □□□	Occhi indagatori superiore	Di		1 min.	1,5 km	1h./liv. (I)	-	1d4+1/liv. occhi fluttuanti che esplorano per l'incantatore con Visione del vero per 36m	☑	MdG264
○	□□□ □□□	Ombra di un'invocazione superiore (ombra)	Il		az. stand.	vedi testo	vedi testo	Vol. ?	Simula invocazioni inferiori al 7° liv. ma se riconosciuta come tale infligge solo il 60% di danni	☑	MdG265
○	□□□ □□□	Orrido avvizzimento	Ne		az. stand.	120+(12m/l)	istantanea	Temp. ½	Prosciuga i liquidi dai corpi infliggendo 1d6pf/liv. incantat. (max 20d6) e 1d8pf/liv. a elementali dell'acqua e vegetali	☑	MdG265
○	□□□ □□□	Parola del potere, stordire (compulsione) [infl. mentale]	Am		az. stand.	7,5+(1,5m/2l)	v. testo	-	Una parola stordisce una creatura a seconda dei suoi DV	☑	MdG267

<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Plane shift, greater (teletrasporto)	Ev	✈	az. stand.	contatto	istantanea	Vol. n.	L'incantature e fino a 8 creature consenzienti si spostano in un altro piano senza errore se la località è nnota	<input checked="" type="checkbox"/>	PH103
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Propulsore magico [forza]	Ab	f ⊕	10 min.	7,5+(1,5m/2l.)	v. testo	-	Un disco di energia assorbe energia magica che gli viene diretta contro o nell'area	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF116
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Protezione dagli incantesimi	Ab	f ✈	az. stand.	contatto	10min./liv.	Vol. n.	Garantisce +8 TS contro incantesimi e capacità magiche	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG275
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Pugno serrato di Bigby [forza]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	1round/l.	-	Una mano fornisce copertura contro un avversario, lo spinge o lo colpisce	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG275
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Raggio polare [freddo]	In		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	istantanea	-	Un raggio infligge 1d6pf/liv. incantatore da freddo (max 25d6)	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG276
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Rasoi di Ghiaccio di Zajimarn [freddo]	In		az. stand.	30+(3m/liv.)	1min./l. (I)	Rifl. P.	Cristalli di ghiaccio taglienti infliggono alle creature nell'area 2d4pf + 1d6pf da freddo+1/liv. inc.	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF118
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Rivela locazioni	Di		10 min.	illimitato	istantanea	-	Localizza creature o oggetti precisamente	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG284
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Schermo (mascheramento)	Il		10 min.	7,5+(1,5m/2l.)	24 h	v. testo	Crea una potente protezione dallo scrutamento	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG286
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Scuoimento [male]	In		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	v. testo	Temp. p.	Strappa la carne di dosso; 2d6pf e 1d6 danni temporanei a Car e Cos	<input checked="" type="checkbox"/>	CA108
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Serratura dimensionale	Ab		az. stand.	30+(3m/liv.)	1 g/liv.	-	Impedisce il viaggio extradimensionale	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG290
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Sfera telecinetica di Otiluke [forza]	In		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	1 min./l. (I)	Rifl. n.	Una sfera protegge oggetti e ne riduce il peso	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG291
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Simbolo di demenza (compulsione) [infl. mentale]	Am	f	10 min.	0m	v. testo	Vol. n.	Le creature nel raggio diventano dementi in modo permanente come per l'incantesimo Demenza	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG293
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Simbolo di morte [morte]	Ne	f	10 min.	0m	v. testo	Temp. n.	Uccide una o più creature entro 18m dal simbolo con pf totali ≤150	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG294
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Simbolo di morte di Bane [morte; male]	Un	f	10 min.	0m	v. testo	Temp. n.	Uccide una o più creature entro 18m dal simbolo con pf totali ≤151 +1d12pf da freddo + Devastazione	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF125
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Simbolo di perdita di incantesimi [infl. mentale]	Un		10 min.	0m	v. testo	Vol. n.	Cancella l'incantesimo o lo slot di livello più alto che gli incantatori nell'area avevano preparato	<input checked="" type="checkbox"/>	MdF125
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Simpatia (compulsione) [infl. mentale]	Am	✈	1 ora	7,5+(1,5m/2l.)	2h/liv. (I)	Vol. n.	Vibrazioni magiche attirano un particolare tipo di creature intelligenti	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG295
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Stasi temporale	Tr	f	az. stand.	contatto	permanente	Temp. n.	Un attacco di contatto in mischia riuscito pone il bersaglio in uno stato di animazione sospesa	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG297
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Stone metamorphosis, greater [terra]	Tr		az. stand.	contatto	istantanea	-	Cambia tipo di pietra su un'area maggiore	<input checked="" type="checkbox"/>	Und61
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Trama scintillante (trama) [infl. mentale]	Il		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	Conc. +2r.	-	Un n° di DV di creature pari al liv. incantat. subiscono diversi effetti	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG302
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Transcribe symbol	Ab		az. stand.	contatto	10min. o uso	-	Permette di toccare un sigillo magico e prenderlo senza farlo scattare	<input checked="" type="checkbox"/>	PGF116
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Vuoto mentale	Ab		az. stand.	7,5+(1,5m/2l.)	24h	Vol. n.	Il bersaglio è protetto contro qualunque individuazione	<input checked="" type="checkbox"/>	MdG309
<input type="radio"/>	□□□□ □□□□	Wall of greater dispell magic	Ab		az. stand.	-	1 min./liv.	-	Le creature che passano attraverso il muro diventano soggette a dissolvi magie superiore in un'area di 3mq/liv.	<input checked="" type="checkbox"/>	Und63