

Incantesimi da Mago e Stregone

LIVELLO 0 (trucchetti)

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Aprire / Chiudere	Aprire o chiude oggetti piccoli o leggeri	Tra	V,S,F	1 a	Vicino	Oggetto che pesa fino a 15 kg o portale da aprire o chiudere	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	205
<input type="checkbox"/> Distruggere non morti	Infligge 1d6 danni a un non morto	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio	Istantanea	Nessuno	Si	227
<input type="checkbox"/> Fiotto acido	Sfera che infligge 1d3 danni da acido	Evo (5)	V,S	1 a	Vicino	1 dardo acido	Istantanea	Nessuno	No	235
<input type="checkbox"/> Frastornare	Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva	Am (3)	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura umanoide con 4 DV o meno	1 rnd	Vol nega	Si	237
<input type="checkbox"/> Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	Div	V,S	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	244
<input type="checkbox"/> Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	Div	V,S	1 a	Vicino	Una creatura, un oggetto o un cubo con spigolo di 1,5 m	Istantanea	Nessuno	No	246
<input type="checkbox"/> Lampo	Abbaglia una creatura (-1 ai TxC)	Inv [O]	V	1 a	Vicino	Esplosione di luce	Istantanea	Tem nega	Si	250
<input type="checkbox"/> Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	Div	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore (250 parole / min)	10 min / liv	-	-	252
<input type="checkbox"/> Luce	L'oggetto risplende come una torcia	Inv [O]	V,M/FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 6 m)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/> Luci danzanti	Crea torce illusorie o altre luci	Inv [O]	V,S	1 a	Medio	Fino a 4 luci illusorie, tutte all'interno di un'area del raggio di 3 m	1 min (I)	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/> Mano magica	Telecinesi per 2,5 kg	Tra	V,S	1 a	Vicino	1 oggetto non magico incustodito pesante fino a 2,5 kg	Conc	Nessuno	No	255
<input type="checkbox"/> Messaggio	Conversazione sussurrata a distanza	Tra [F]	V,S,F	1 a	Medio	1 creatura / liv	10 min / liv	Nessuno	No	256
<input type="checkbox"/> Prestidigitazione	Effettua trucchi minori	Uni	V,S	1 a	3 m	*	1 ora	*	No	272
<input type="checkbox"/> Raggio di gelo	Il raggio infligge 1d3 danni da freddo	Inv (5) [I]	V,S	1 a	Vicino	Raggio	Istantanea	Nessuno	Si	276
<input type="checkbox"/> Resistenza	Il soggetto ottiene +1 ai TS	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Vol nega (in)	Si (in)	278
<input type="checkbox"/> Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	Tra	V,S	1 a	3 m	Un oggetto fino a 0,5 kg	Istantanea	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	282
<input type="checkbox"/> Sigillo arcano	Trascrive una runa personale (visibile o invisibile)	Uni	V,S	1 a	0 m	Una runa o un sigillo personale, compreso in uno spazio quadrato con lato di 30 cm	Permanente	Nessuno	No	292
<input type="checkbox"/> Suono fantasma	Suoni illusori	Ill (6)	V,S,M	1 a	Vicino	Suoni illusori	1 rnd / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	298
<input type="checkbox"/> Tocco di affaticamento	Attacco di contatto che rende affaticato il bersaglio	Nec	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Tem nega	Si	301

LIVELLO 1

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore / liv	Abi	V,S,F/FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 6 m centrato su un punto nello spazio	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	201
<input type="checkbox"/> Animare corde	Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Medio	Una corda o oggetto simile, lunga fino a 15 m +1,5 m / liv (*)	1 rnd / liv	Nessuno	No	203
<input type="checkbox"/> Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Arma toccata	1 min / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	205
<input type="checkbox"/> Armatura magica	Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4	Evo (5) [H]	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata; +4 alla CA	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	No	206
<input type="checkbox"/> Aura magica di Nystul	Altera l'aura magica di un oggetto	Ill (9)	V,S,F	1 a	Contatto	Oggetto toccato pesante fino a 2,5 kg / liv	1 giorno / liv (I)	Nessuno (*)	No	206
<input type="checkbox"/> Blocca porte	Tiene una porta chiusa	Abi	V	1 a	Medio	Una porta ampia fino a 1,8 m ² / liv	1 min / liv (I)	Nessuno	No	208
<input type="checkbox"/> Caduta morbida	Oggetti o creature cadono lentamente	Tra	V	Agratis (*)	Vicino	Qualsiasi oggetto o creatura in caduta nel raggio di 3 m il cui peso totale non superi 135 kg / liv	Fino all'atterraggio o 1 rnd / liv	Vol nega (og)	Si (og)	209
<input type="checkbox"/> Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	Ill (9)	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	-	-	211
<input type="checkbox"/> Cancellare	Scritte normali o magiche svaniscono	Tra	V,S	1 a	Vicino	1 pergamena o 2 pagine	Istantanea	*	No	211
<input type="checkbox"/> Cavalcaturo	Evoca un cavallo da galoppo per 2 ore / liv	Evo (4)	V,S,M	1 rnd	Vicino	Una cavalcaturo	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	212
<input type="checkbox"/> Charme su persone	Rende una persona amichevole	Am (2) [M]	V,S	1 a	Vicino	1 creatura umanoide	1 ora / liv	Vol nega	Si	214
<input type="checkbox"/> Colpo accurato	Aggiunge un bonus di +20 al successivo TxC dell'incantatore	Div	V,F	1 a	Personale	Incantatore, +20 TxC	*	-	-	215
<input type="checkbox"/> Comprensione dei linguaggi	L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati	Div	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore, 1 pagina (250 parole) / min	10 min / liv	-	-	215
<input type="checkbox"/> Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno (in)	Si (in)	218
<input type="checkbox"/> Dardo incantato	1d4+1 danni, +1 nuovo dardo ai liv 3,5,7,9	Inv [H]	V,S	1 a	Medio	Fino a 5 creature, entro 4,5 m l'una dall'altra	Istantanea	Nessuno	Si	222
<input type="checkbox"/> Disco fluttuante di Tenser	Crea un disco orizzontale del diametro di 90 cm che porta fino a 50 kg / liv	Inv [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Un disco di forza del diametro di 90 cm	1 ora / liv	Nessuno	No	225
<input type="checkbox"/> Evoca mostri I	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	Una creatura evocata del 1° liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	231
<input type="checkbox"/> Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	Evo (5)	V,S	1 a	6 m	Nube centrata sull'incantatore che si propaga per 6 m ed è alta 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	236
<input type="checkbox"/> Identificare ^M	Determina le proprietà di un oggetto magico	Div	V,S,M/FD	1 ora	Contatto	1 oggetto toccato	Istantanea	Nessuno	No	241
<input type="checkbox"/> Immagine silenziosa	Crea illusioni minori ideate dall'incantatore	Ill (6)	V,S,F	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Conc	Vol dubita (se si interagisce)	No	242
<input type="checkbox"/> Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	Nec [M,S]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente con 5 DV o meno	1d4 rnd o 1 rnd (*)	Vol nega (*)	Si	243
<input type="checkbox"/> Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	Div	V,S,M/FD	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	245
<input type="checkbox"/> Individuazione delle porte segrete	Rileva porte nascoste entro 18 m	Div	V,S	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	245
<input type="checkbox"/> Ingrandire persone	Una creatura umanoide raddoppia le sue dimensioni	Tra	V,S,M	1 rnd	Vicino	Una creatura umanoide	1 min / liv (I)	Tem nega	Si	247
<input type="checkbox"/> Ipnosi	Affascina 2d4 DV di creature	Am (3) [M]	V,S	1 rnd	Vicino	Parecchie creature viventi, entro 9 m l'una dall'altra	2d4 rnd (I)	Vol nega	Si	249
<input type="checkbox"/> Mani brucianti	1d4 danni da fuoco / liv (max 5d4)	Inv [L]	V,S	1 a	4,5 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	Rif dimez	Si	254
<input type="checkbox"/> Protezione dal bene	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontanamenti elementali ed estranei	Abi [P]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
<input type="checkbox"/> Protezione dal caos	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontanamenti elementali ed estranei	Abi [N]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274

<input type="checkbox"/>	Protezione dal male	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estrerni	Abi [D]	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
<input type="checkbox"/>	Protezione dalla legge	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estrerni	Abi [E]	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
<input type="checkbox"/>	Raggio di indebolimento	Raggio che infligge 1d6 danni alla For +1 danno / 2 liv	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio	1 min / liv	Nessuno	Si	276
<input type="checkbox"/>	Ridurre persone	Una creatura umanoide dimezza le sue dimensioni	Tra	V,S,M	1 rnd	Vicino	Una creatura umanoide	1 min / liv (I)	Tem nega	Si	280
<input type="checkbox"/>	Ritirata rapida	La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	284
<input type="checkbox"/>	Saltare	Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare	Tra	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv (in)	Vol nega (in)	Si	285
<input type="checkbox"/>	Scudo	Un disco invisibile fornisce +4 alla CA e blocca "dardi incantati"	Abi [H]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	288
<input type="checkbox"/>	Servitore inosservato	Forza invisibile che esegue i comandi dell'incantatore	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Un servitore invisibile, senza forma e volontà	1 ora / liv	Nessuno	No	290
<input type="checkbox"/>	Sonno	Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico	Am (3) [M]	V,S,M	1 rnd	Medio	Alcune creature viventi entro un'esplosione del raggio di 3 m	1 min / liv	Vol nega	Si	295
<input type="checkbox"/>	Spruzzo colorato	Rende privi di sensi, acceca e/o stordisce 1d6 creature deboli	III (14) [M]	V,S,M	1 a	4,5 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea (*)	Vol nega	Si	297
<input type="checkbox"/>	Stretta folgorante	Attacco di contatto che infligge 1d6 danni / liv da elettricità (max 5d6)	Inv [G]	V,S	1 a	Contacto	Creatura o oggetti toccati	Istantanea	Nessuno	Si (og)	298
<input type="checkbox"/>	Tocco gelido	1 tocco / liv che infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno alla For	Nec	V,S	1 a	Contacto	Fino a 1 creatura / liv toccata	Istantanea	Tem parziale o Si	Vol nega (*)	301
<input type="checkbox"/>	Unto	Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Un oggetto o una superficie di 3 m x 3 m	1 rnd / liv (I)	*	No	306
<input type="checkbox"/>	Ventriloquio	La voce risuona lontana per 1 minuto / liv	III (6)	V,F	1 a	Vicino	Un suono intelligibile, di solito un discorso	1 min / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	307

LIVELLO 2

<input type="checkbox"/>	Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/>	Alterare se stesso	Permette di assumere la forma di una creatura simile	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	-	-	202
<input type="checkbox"/>	Astuzia della volpe	Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	206
<input type="checkbox"/>	Bocca magica ^M	Parla una volta che viene attivata	III (9)	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura od un oggetto	Permanente finché non viene scaricato	Vol nega (og)	Si (og)	209
<input type="checkbox"/>	Cecità / Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	Nec	V	1 a	Medio	Una creatura vivente	Permanente (I)	Tem nega	Si	212
<input type="checkbox"/>	Comandare non morti	Una creatura non morta obbedisce agli ordini dell'incantatore	Nec	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura non morta	1 giorno / liv	Vol nega (*)	Si	215
<input type="checkbox"/>	Dissimulare	Distorce divinazioni su di una creatura o un oggetto	III (9)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto di dimensioni fino a un cubo con spigolo di 3 m	1 ora / liv	Nessuno o Vol nega (*)	No	225
<input type="checkbox"/>	Evoca mostri II	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	2°:1 oppure 1°:1d3	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	232
<input type="checkbox"/>	Evoca sciame	Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni	Evo (4)	V,S,M/FD	1 rnd	Vicino	Sciame di pipistrelli, topi o ragni (1d4+1danni/3 liv)	Conc + 2 rnd	Nessuno	No	233
<input type="checkbox"/>	Fiamma perenne ^M	Crea una torcia permanente priva di calore	Inv [O]	V,S,M	1 a	Contacto	Oggetto toccato	Permanente	Nessuno	No	235
<input type="checkbox"/>	Folata di vento	Spazza via o butta a terra le creature più piccole	Inv [B]	V,S	1 a	18 m	Soffio di vento in forma lineare emanato dall'incantatore fino all'estremità del raggio d'azione	1 rnd	Tem nega	Si	235
<input type="checkbox"/>	Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	236
<input type="checkbox"/>	Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	Inv [T]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 1,5 m; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina	Istantanea	Vol nega (og); Vol nega (og) oppure Tem dimezz (*)	Si (og)	236
<input type="checkbox"/>	Frastornare mostri	Una creatura vivente con 6 DV o meno perde l'azione successiva	Am (3) [M]	V,S,M	1 a	Medio	1 creatura vivente con 4 DV o meno	1 rnd	Vol nega	Si	237
<input type="checkbox"/>	Freccia acida di Melf	Un attacco a contatto a distanza, 2d4 danni per 1 rnd + 1 rnd / 3 liv	Evo (5) [A]	V,S,M,F	1 a	Lungo	Una freccia d'acido (2d4 danni, max 7 rnd)	1 rnd + 1 rnd / 3 liv	Nessuno	No	237
<input type="checkbox"/>	Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 min / liv	Tra	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	240
<input type="checkbox"/>	Immagine minore	Funziona come "immagine silenziosa", ma emette suoni	III (6)	V,S,F	1 a	Lungo	Finzione viva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Conc +2 rnd	Vol dubita (se si interagisce)	No	241
<input type="checkbox"/>	Immagine speculare	Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini + 1 immagine / 3 liv, max 8)	III (6)	V,S	1 a	Personale (*)	Incantatore (1d4 immagini + 1 immagine / 3 liv, max 8)	1 min / liv (I)	-	-	242
<input type="checkbox"/>	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri superficiali	Div	V,S,F/FD	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Vol nega (*)	No	245
<input type="checkbox"/>	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 min / liv o finché non attacca	III (9)	V,S,M/FD	1 a	Personale o Contatto	Incantatore oppure una creatura o un oggetto pesante fino a 45 kg / liv	1 min / liv (I)	Vol nega (in) o Si (in) o Vol nega (in, og)	Si (in, og)	248
<input type="checkbox"/>	Levitazione	Il soggetto si muove in alto o in basso per volontà dell'incantatore	Tra	V,S,F	1 a	Personale o Vicino	Incantatore oppure una creatura consenziente o un oggetto (peso totale fino a 50 kg / liv)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	252
<input type="checkbox"/>	Localizza oggetto	Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	Div	V,S,F/FD	1 a	Lungo	Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m / liv	1 min / liv	Nessuno	No	253
<input type="checkbox"/>	Mano spettrale	Crea una mano spettrale insostanziale che sferra attacchi di contatto	Nec	V,S	1 a	Medio	Una mano spettrale	1 min / liv (I)	Nessuno	No	255
<input type="checkbox"/>	Movimenti del ragno	Conferisce la possibilità di arrampicarsi sulle pareti e sui soffitti	Tra	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	258
<input type="checkbox"/>	Nube di nebbia	Un banco di nebbia ostacola la visuale	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	Nube in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	10 min / liv	Nessuno	No	263
<input type="checkbox"/>	Occulta oggetto	Maschera gli oggetti contro lo scrutamento	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Un oggetto toccato fino a 50 kg / liv	8 ore (I)	Vol nega (og)	Si (og)	264
<input type="checkbox"/>	Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	Inv [R]	V,M/FD	1 a	Contacto	Oggetto toccato	10 min / liv (I)	Nessuno	No	265
<input type="checkbox"/>	Pirotecnica	Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante	Tra	V,S,M	1 a	Lungo	Una sorgente di fuoco, fino a un cubo con spigolo di 6 m	1d4+1 rnd (*)	Vol o Tem nega (*)	Si o No (*)	270
<input type="checkbox"/>	Polvere luccicante	Acceca creature, delinea creature invisibili	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Creature e oggetti entro una propagazione del raggio di 3 m	1 rnd / liv	Vol nega (solo accecamento)	No	270
<input type="checkbox"/>	Protezione dalle frecce	Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza	Abi	V,S,F	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv o finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	274

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it				http://digilander.iol.it/mindbender					
<input type="checkbox"/>	Raggio rovente	Attacco di contatto a distanza che infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio / 4 liv (max +3)	Inv [L]	V,S	1 a	Vicino	Uno o più raggi	Istantanea	Nessuno	Si	276
<input type="checkbox"/>	Ragnatela	Riempie una propagazione del raggio di 6 m con fili di ragnatela appiccicosi	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Ragnatele in una propagazione del raggio di 6 m	10 min / liv (I)	Rif nega (*)	No	276
<input type="checkbox"/>	Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 min / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	278
<input type="checkbox"/>	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Tem nega (in)	Si (in)	278
<input type="checkbox"/>	Risata incontentibile di Tasha	Il soggetto perde azioni per 1 rnd / liv	Am (3) [M]	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura (*)	1 rnd / liv	Vol nega	Si	282
<input type="checkbox"/>	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	284
<input type="checkbox"/>	Scassinare	Apri porte chiuse a chiave o sigillate magicamente	Tra	V	1 a	Medio	Una porta, una scatola o una cassa con un'area fibro a 0,9 m ² / liv	Istantanea (*)	Nessuno	No	286
<input type="checkbox"/>	Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	289
<input type="checkbox"/>	Serratura arcana ^M	Blocca macicamente una porta o uno scrigno	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	La porta, il forziere o il portale toccato, fino a 2,7 m ² / liv di taglia	Permanente	Nessuno	No	290
<input type="checkbox"/>	Sfera infuocata	Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 rnd / liv	Inv [L]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Sfera con diametro di 1,5 m	1 rnd / liv	Rif nega	Si	291
<input type="checkbox"/>	Sfocatura	Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte	III (9)	V	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	291
<input type="checkbox"/>	Spaventare	Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico	Nec [M,S]	V,S,M	1 a	Medio	1 creatura vivente / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv o 1 rnd (*)	Vol parziale	Si	296
<input type="checkbox"/>	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	296
<input type="checkbox"/>	Tocco del ghoul	Paralizza un soggetto, che emana un fetore che rende infermi quanti gli sono vicini	Nec	V,S,M	1 a	Contatto	Umanoide vivente toccato	1d6+2 rnd	Tem nega	Si	302
<input type="checkbox"/>	Tocco di idiozia	Il soggetto subisce 1d6 danni a Int, Sag e Car	Am (3) [M]	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Nessuno	No	302
<input type="checkbox"/>	Trama ipnotica	Affascina 2d4 DV +1 DV / liv di creature	III (14) [M]	(V),S,M (*)	1 a	Medio	Luci colorate in una propagazione del raggio di 3 m	Conc + 2 rnd	Vol nega	Si	302
<input type="checkbox"/>	Trappola di Leomund ^M	Fa apparire un oggetto protetto da una trappola	III (9)	V,S,M	1 a	Contatto	Oggetto toccato	Permanente (I)	Nessuno	No	303
<input type="checkbox"/>	Trucco della corda	Fino a 8 creature possono nascondersi in uno spazio extradimensionale	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Un pezzo di corda toccata lungo da 1,5 m a 9 m	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	305
<input type="checkbox"/>	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	Div	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	-	-	306
<input type="checkbox"/>	Vento sussurrante	Invia un breve messaggio a 1,5 km / liv	Tra [C]	V,S	1 a	1,5 km / liv	Propagazione del raggio di 3 m	1 ora / liv oppure finché non viene scaricato	Nessuno	No	307
<input type="checkbox"/>	Vita falsata	Si ottengono 1d10 pf temporanei +1 / liv (max +10)	Nec	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv o finché non viene scaricato (*)	-	-	309

LIVELLO 3

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Anti-individuazione ^M	Nasconde il soggetto alla divinazione e allo scrutamento	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura od oggetto toccato	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	204
<input type="checkbox"/> Arma magica superiore	Bonus di +1 / 4 liv (max +5)	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Un arma o 50 proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	205
<input type="checkbox"/> Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 rnd / liv	Am (3) [M]	V,S,F/FD	1 a	Medio	Una creatura umanoide	1 rnd / liv (I) (*)	Vol nega (*)	Si	208
<input type="checkbox"/> Capanna di Leomund	Crea riparo per 10 creature	Inv (7)	V,S,M	1 a	6 m	Una sfera del raggio di 6 m centrata sulla posizione dell'incantatore	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	212
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro il bene	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti / liv	Abi [P]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro il caos	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti / liv	Abi [N]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro il male	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti / liv	Abi [D]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro la legge	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti / liv	Abi [E]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213
<input type="checkbox"/> Chiaroudienza / Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto / liv	Div (12)	V,S,F/FD	10 min	Lungo	Sensore magico	1 min / liv (I)	Nessuno	No	214
<input type="checkbox"/> Destriero fantomatico	Un cavallo magico appare per 1 ora / liv	Evo (5)	V,S	10 min	0 m	Una cavalcatura quasi-reale (CA 18, PF 7 + 1 / liv)	1 ora / liv (I)	Vol nega (*)	No	224
<input type="checkbox"/> Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	Abi	V,S	1 a	Medio	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	Istantanea	Nessuno	No	226
<input type="checkbox"/> Distorsione	Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte	III (9)	V,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	227
<input type="checkbox"/> Eroismo	Fornisce +2 ai TxC, ai TS, alle prove di abilità	Am (3) [M]	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	228
<input type="checkbox"/> Estremità affilata	Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale	Tra	V,S	1 a	Vicino	Un arma o 50 proiettili, tutti in contatto fra loro al momento del lancio	10 min / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	230
<input type="checkbox"/> Evoca mostri III	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	3°:1 oppurre 2°:1d3 oppurre 1°:1d4+1,	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	232
<input type="checkbox"/> Fermare non morti	Immobilizza i non morti per 1 rnd / liv	Nec	V,S,M	1 a	Medio	Fino a 3 non morti, entro 9 m l'uno dall'altro	1 rnd / liv	Vol nega (*)	Si	234
<input type="checkbox"/> Forma gassosa	Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente	Tra	S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura corporea consenziente toccata	2 min / liv (I)	Nessuno	No	236
<input type="checkbox"/> Freccia infuocata	Frecce che infliggono +1d6 danni da fuoco	Tra [L]	V,S,M	1 a	Vicino	50 proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	10 min / liv	Nessuno	No	237
<input type="checkbox"/> Fulmine	1d6 danni / liv da elettricità	Inv [G]	V,S,M	1 a	36 m	Linea di 36 m	Istantanea	Rif dimez	Si	237
<input type="checkbox"/> Immagine maggiore	Funziona come "immagine silenziosa", ma emette suoni, odore e calore	III (6)	V,S,F	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Conc + 3 rnd	Vol dubita (se si interagisce)	No	241
<input type="checkbox"/> Intermittenza	L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	247
<input type="checkbox"/> Ira	Fornisce +2 alla For e Cos, +1 ai TS su Vol, -2 alla CA	Am (3) [M]	V,S	1 a	Medio	1 creatura vivente consenziente / 3 liv, entro 9 m l'una dall'altra	Conc + 1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	249
<input type="checkbox"/> Lentezza	1 soggetto / liv compie solo 1 azione / rnd, ha -1 alla CA e ai TxC	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Vol nega	Si	252
<input type="checkbox"/> Linguaggi	Permette di parlare un qualsiasi linguaggio	Div	V,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No	253
<input type="checkbox"/> Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	Inv [O]	V,S	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 18 m)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/> Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	Inv	V,S,M/FD	1 a	Medio	Muro lungo fino a 3 m / liv e alto 1,5 m / liv (F)	1 rnd / liv	Nessuno (*)	Si	262
<input type="checkbox"/> Nube maleodorante	Vapori nauseanti per 1 rnd / liv	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Nube in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Tem nega (*)	No	263
<input type="checkbox"/> Pagina segreta	Cambia l'aspetto di una pagina per nascondere il reale contenuto	Tra	V,S,M	10 min	Contatto	Pagina toccata, fino a 0,27 m ² di dimensione	Permanente	Nessuno	No	266
<input type="checkbox"/> Palla di fuoco	1d6 danni / liv (max 10d6) nel raggio di 6 m	Inv [L]	V,S,M	1 a	Lungo	Propagazione nel raggio di 6 m	Istantanea	Rif dimez	Si	266
<input type="checkbox"/> Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni / liv da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Tem nega (in)	Si (in)	274
<input type="checkbox"/> Raggio di esaurimento	Raggio che rende il soggetto esausto	Nec	V,S,M	1 a	Vicino	Raggio	1 min / liv	Tem parz (*)	Si	276
<input type="checkbox"/> Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creature viventi toccate	2 ore / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in)	279
<input type="checkbox"/> Restringere oggetto	L'oggetto si riduce a un sedicesimo della sua taglia	Tra	V,S	1 a	Contatto	Un oggetto toccato fino a 54 dm ³ / liv	1 giorno / liv (*)	Vol nega (og)	Si (og)	279
<input type="checkbox"/> Riposo involato	Conserva un cadavere	Nec	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Cadavere toccato	1 giorno / liv	Vol nega (og)	Si (og)	282
<input type="checkbox"/> Rune esplosive	Infliggono 6d6 danni quando vengono lette	Abi [H]	V,M	1 a	Contatto	Un oggetto toccato che non pesi più di 5 kg	Permanente finché non viene scaricato (I)	*	Si	284
<input type="checkbox"/> Scritto illusorio ^M	Solo il lettore designato è in grado di leggerlo	III (1) [M]	V,S,M	1 min o più (*)	Contatto	Un oggetto toccato del peso non superiore a 5 kg	1 giorno / liv (I)	Vol nega (*)	Si	287
<input type="checkbox"/> Sfera di invisibilità	Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio di 3 m	III (9)	V,S,M	1 a	Personale o Contatto	Una sfera con raggio di 3 m attorno alla creatura toccata o all'oggetto toccato	10 min / liv (I)	Nessuno, Vol nega (in, og)	No, Si (in, og)	291
<input type="checkbox"/> Sigillo del serpente ^M	Crea simboli di testo che immobilizzano il lettore	Evo (5) [H]	V,S,M	10 min	Contatto	Un libro o uno scritto toccato	*	Rif nega	No	292
<input type="checkbox"/> Sonno profondo	Fa cadere nel sonno 10 DV di creature	Am (3) [M]	V,S,M	1 rnd	Vicino	Alcune creature viventi entro un'esplosione del raggio di 3 m	1 min / liv	Vol nega	Si	296
<input type="checkbox"/> Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	Am (3) [F,M]	V,M	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 ora / liv o finché non viene completata	Vol nega	Si	298
<input type="checkbox"/> Tempesta di nevischio	Ostacola la visione e il movimento	Evo (5) [I]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)	1 rnd / liv	Nessuno	No	300
<input type="checkbox"/> Tocco del vampiro	Attacco di contatto che infligge 1d6 danni / 2 liv; l'incantatore guadagna i danni come pf	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea / 1 ora (*)	Nessuno	Si	302
<input type="checkbox"/> Velocità	1 creatura / liv si muove più veloce, +1 ai TxC, alla CA e ai TS sui Rif	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Tem nega (in)	Si (in)	306
<input type="checkbox"/> Vista arcana	L'incantatore riesce a vedere le aure magiche	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	308
<input type="checkbox"/> Volare	Il soggetto vola ad una velocità di 18 m	Tra	V,S,F/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	309

LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Allucinazione mortale	Un'illusione spaventosa uccide il soggetto oppure gli infligge 3d6 danni	III (1) [S, M]	V, S	1 a	Medio	Una creatura vivente	Istantanea	Vol dubita (se si interagisce), quindi Tem parziale (*)	Si	202
<input type="checkbox"/> Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	Abi	V, S	1 a	Medio	Raggio	1 min / liv	Nessuno	Si (og)	203
<input type="checkbox"/> Animare morti ^M	Crea scheletri e zombi non morti	Nec [P]	V, S, M	1 a	Contatto	Uno o più cadaveri toccati	Istantanea	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/> Charme sui mostri	Convince un mostro che l'incantatore è suo alleato	Am (2) [M]	V, S	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 giorno / liv	Vol nega	Si	214
<input type="checkbox"/> Confusione	Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 rnd / liv	Am (3) [M]	V, S, M/ FD	1 a	Medio	Tutte le creature entro un raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Vol nega	Si	216
<input type="checkbox"/> Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	Nec	V, S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Tem nega	Si	217
<input type="checkbox"/> Costrizione inferiore	Comanda un soggetto con 7 DV o meno	Am	V	1 rnd	Vicino	Una creatura vivente con 7 DV o meno	1 giorno / liv o finché non viene scaricato (I)	Vol nega	Si	220
<input type="checkbox"/> Creazione minore	Crea un oggetto di tessuto o di legno	Evo (5)	V, S, M	1 m	0 m	Oggetto non magico incustodito di materia vegetale inanimata fino a 27 dm ³ / liv	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	221
<input type="checkbox"/> Debilitazione	Il soggetto ottiene 1d4 liv negativi	Nec	V, S	1 a	Vicino	Raggio di energia negativa	Istantanea	Nessuno	Si	222
<input type="checkbox"/> Disperazione opprimente	I soggetti subiscono -2 ai TxC, per i danni, ai TS e alle prove	Am (3) [M]	V, S, M	1 a	9 m	Esplosione a forma di cono	1 min / liv	Vol nega	Si	225
<input type="checkbox"/> Evoca mostri IV	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V, S, F/ FD	1 rnd	Vicino	4°:1 oppure 3°:1d3 oppure 2°-1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Globo di invulnerabilità inferiore	Impedisce gli effetti di incantesimi dal 1° al 3° liv	Abi	V, S, M	1 a	3 m	Emanazione sferica del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	240
<input type="checkbox"/> Grido	Rende sordi i soggetti all'interno del cono (2d6 rnd) e infligge 5d6 danni sonori	Inv [T]	V	1 a	9 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	Tem parz o Rif dimez (og) (*)	Si (og)	240
<input type="checkbox"/> Individuazione dello scrutamento	Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente	Div	V, S, M	1 a	12 m	Emanazione del raggio di 12 m centrato sull'incantatore	24 ore	Nessuno	No	245
<input type="checkbox"/> Ingrandire persone di massa	Ingrandisce diverse creature	Tra	V, S, M	1 rnd	Vicino	1 creatura umanoide / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv (I)	Tem nega	Si	247
<input type="checkbox"/> Invisibilità superiore	Funziona come "invisibilità", ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	III (9)	V, S	1 a	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in) o Sj (in, og)	249
<input type="checkbox"/> Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	Div	V, S, M	1 a	Lungo	Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m / liv	10 min / liv	Nessuno	No	253
<input type="checkbox"/> Metamorfosi	Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma	Tra	V, S, M	1 a	Contatto	1 creatura vivente consenziente toccata	1 min / liv (I)	Nessuno	No	256
<input type="checkbox"/> Muro di fuoco	Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 danni fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno / liv	Inv [L]	V, S, M/ FD	1 a	Medio	Un velo di fiamme opache lungo fino a 6 m / liv oppure un anello di fuoco con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv; entrambi alti 6 m	Conc + 1 rnd / liv	Nessuno	Si	259
<input type="checkbox"/> Muro di ghiaccio	"Piano di ghiaccio" crea un muro con 15 pf +1 pf / liv, o "semisfera" può intrappolare delle creature al suo interno	Inv [I]	V, S, M	1 a	Medio	Un piano di ghiaccio ancorato, fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv o una semisfera di ghiaccio con un raggio fino a 90 cm + 30 cm / liv	1 min / liv	Rif nega (*)	Si	259
<input type="checkbox"/> Muro illusorio	Un muro, un pavimento o un soffitto sembrano reali ma in realtà vi si può passare attraverso	III (6)	V, S	1 a	Vicino	Immagine di 30 cm x 3 m x 3 m	Permanente	Vol dubita (se si interagisce)	No	262
<input type="checkbox"/> Nebbia solida	Blocca la visuale e rallenta il movimento	Evo (5)	V, S, M	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	262
<input type="checkbox"/> Occhio arcano	Un occhio fluttuante invisibile si muove a 9 m per rnd	Div (12)	V, S, M	10 min	Illimitato	Sensore magico	1 min / liv (I)	Nessuno	No	264
<input type="checkbox"/> Ombra di una evocazione	Simula evocazioni inferiori al 4° liv, ma reali solo al 20%	III (10)	V, S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*)	264
<input type="checkbox"/> Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 rnd / liv	Nec [S, M]	V, S, M	1 a	9 m	Esplosione a forma di cono	1 rnd / liv o 1 rnd (*)	Vol parziale	Si	268
<input type="checkbox"/> Pelle di pietra ^M	Ignora 10 danni per ciascun attacco	Abi	V, S, M	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	269
<input type="checkbox"/> Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	Evo (13)	V	1 a	Lungo	Incantatore e oggetti toccati oppure altre creature toccate consenzienti	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	270
<input type="checkbox"/> Potenziatore mnemonico di Rary ^F	Prepara incantesimi extra o ne recupera uno appena lanciato (solo per i maghi)	Tra	V, S, M, F	10 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	272
<input type="checkbox"/> Ridurre persone di massa	Riduce diverse creature	Tra	V, S, M	1 rnd	Vicino	1 creatura umanoide / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv (I)	Tem nega	Si	280
<input type="checkbox"/> Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	Abi	V, S	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	281
<input type="checkbox"/> Riparo sicuro di Leomund	Crea un solido rifugio	Evo (5)	V, S, M, F (*)	10 min	Vicino	Struttura quadrata con lato di 6 m	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	282
<input type="checkbox"/> Scagliare maledizione	-6 ad una caratteristica, -4 ai TxC, ai TS e alle prove; oppure il 50% di perdere ogni azione	Nec	V, S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Permanente	Vol nega	Si	285
<input type="checkbox"/> Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi forma	Tra [U]	V, S, M/ FD	1 a	Contatto	Pietra o oggetto di pietra toccato fino a 270 dm ³ + 27 dm ³ / liv	Istantanea	Nessuno	No	287
<input type="checkbox"/> Scrutare ^F	Spia soggetti a distanza	Div	V, S, M/ FD, F	1 ora	*	Sensore magico	1 min / liv	Vol nega	No	288
<input type="checkbox"/> Scudo di fuoco	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo	Inv [I o L]	V, S, M/ FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	289
<input type="checkbox"/> Sfera elastica di Otiluke	Un globo di forza protegge ma intrappola un soggetto	Inv [H]	V, S, M	1 a	Vicino	Una sfera del diametro di 30 cm / liv centrata attorno a una creatura	1 min / liv (I)	Rif nega	Si	291
<input type="checkbox"/> Tempesta di ghiaccio	La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m	Inv [I]	V, S, M/ FD	1 a	Lungo	Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)	1 rnd	Nessuno	Si	300
<input type="checkbox"/> Tentacoli neri di Evard	Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione del raggio di 4,5 m	Evo (5)	V, S, M	1 a	Medio	Propagazione del raggio di 6 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	300
<input type="checkbox"/> Terreno illusorio	Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc)	III (9)	V, S, M	10 min	Lungo	Un cubo con spigolo di 9 m / liv (F)	2 ore / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	301
<input type="checkbox"/> Trama iridescente	Le luci affascinano 24 DV di creature	III (14) [M]	(V), S, M, F (*)	1 a	Medio	Luci colorate in una propagazione del raggio di 6 m	Conc + 1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	302
<input type="checkbox"/> Trappola di fuoco	Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni +1 danno / liv	Abi [L]	V, S, M	10 min	Contatto	Oggetto toccato	Permanente finché non viene scaricato (I)	Rif dimez (*)	Si	303

LIVELLO 5

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Blocca mostri	Funziona come "blocca persone", ma su qualsiasi creatura	Am (3) [M]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Una creatura vivente	1 rnd / liv (I) (*)	Vol nega (*)	Si	208
<input type="checkbox"/> Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano natio	Abi	V,S,FD	1 a	Vicino	Una creatura extraplanare	Istantanea	Vol nega	Si	216
<input type="checkbox"/> Cono di freddo	1d6 danni da freddo / liv (max 15d6)	Inv [I]	V,S,M/FD	1 a	18 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	Rif dimez	Si	216
<input type="checkbox"/> Contattare altri piani	Pone una domanda a un'entità extraplanare	Div [P]	V	10 min	Personale	Incantatore	Conc	-	-	217
<input type="checkbox"/> Creazione maggiore	Funziona come "creazione minore" ma di pietra e di metallo	Evo (5)	V,S,M	10 min	Vicino	Oggetto non magico incustodito di materia vegetale o minerale inanimata fino a 27 dm ³ / liv	*	Nessuno	No	220
<input type="checkbox"/> Crescita animale	1 animale / 2 liv raddoppia le dimensioni	Tra	V,S	1 a	Medio	Fino a 1 animale (Mastodontico o minore) / 2 liv, entro 9 m l'uno dall'altro (*)	1 min / liv	Tem nega	Si	221
<input type="checkbox"/> Dominare persone	Controlla un umanoide telepaticamente	Am (3) [M]	V,S	1 rnd	Vicino	1 umanoide	1 giorno / liv	Vol nega	Si	228
<input type="checkbox"/> Evoca mostri V	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	5°:1 oppure 4°:1d3 oppure 1°-3°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Fabbricare	Trasforma materie prime in oggetti rifiniti	Tra	V,S,M	*	Vicino	Fino a 270 dm ³ / liv (*)	Istantanea	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Giara magica	Consente la possessione di un'altra creatura	Nec	V,S,F	1 a	Medio	Una creatura	1 ora / liv o finché l'incantatore non torna nel suo corpo	Vol nega (*)	Si	238
<input type="checkbox"/> Immagine persistente ^M	Funziona come "immagine maggiore", ma non è necessaria la concentrazione	Ill (6)	V,S,F	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	1 min / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	241
<input type="checkbox"/> Inaridire	Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni / liv a una creatura vegetale	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	1 vegetale o 1 creatura vegetale	Istantanea	Temp dimez (*)	Si	242
<input type="checkbox"/> Incubo	Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento	Ill (1) [M,P]	V,S	10 min	Illimitato	Una creatura vivente	Istantanea	Vol nega (*)	Si	243
<input type="checkbox"/> Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	Inv	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (*)	Nessuno	No	248
<input type="checkbox"/> Legame planare inferiore	Intrappola una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito	Evo (11) (*)	V,S	10 min	Vicino	1 elementale o 1 esterno fino a 6 DV	Istantanea	Vol nega	No e Si (*)	251
<input type="checkbox"/> Legame telepatico di Rary	Il collegamento permette agli alleati di comunicare	Div	V,S,M	1 a	Vicino	Incantatore più 1 creatura consenziente / 3 liv, entro 9 m l'uno dall'altro	10 min / liv (I)	Nessuno	No	252
<input type="checkbox"/> Mano interposta di Bigby	Una mano che fornisce copertura contro un avversario	Inv [H]	V,S,F	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	255
<input type="checkbox"/> Metamorfosi funesta	Trasforma il soggetto in un animale innocuo	Tra	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	Permanente	Tem nega, Vol parziale (*)	Si	257
<input type="checkbox"/> Miraggio arcano	Funziona come "terreno illusorio", con in più le strutture	Ill (9)	V,S	1 a	Lungo	Un cubo con spigolo di 6 m per liv (F)	Conc + 1 ora / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	258
<input type="checkbox"/> Muro di forza	Un muro immune ai danni	Inv [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino a un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o una semisfera con raggio fino a 30 cm / liv	1 min / liv (I)	Nessuno	No	259
<input type="checkbox"/> Muro di pietra	Crea un muro di pietra che può essere plasmato	Evo (5) [U]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Muro di pietra la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m / liv (F)	Istantanea	*	No	260
<input type="checkbox"/> Nebbia mentale	I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà	Am (3) [M]	V,S	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	30 min + 2d6 rnd (*)	Vol nega	Si	262
<input type="checkbox"/> Nube mortale	Uccide creature con 3 DV o meno; 4-6 DV TS o muoiono, più di 6 DV subiscono danni alla Cos	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	Nube in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	1 min / liv	Tem parziale (*)	No	263
<input type="checkbox"/> Occhi indagatori	1d4 occhi fluttuanti + 1 occhio / liv che esplorano per l'incantatore	Div	V,S,M	1 min	1,6 km	Crea 1d4 occhi fluttuanti + 1 occhio / liv	1 ora / liv (*) (I)	Nessuno	No	264
<input type="checkbox"/> Ombra di una invocazione	Simula invocazioni inferiori al 5° liv, ma reali solo al 20%	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce)	Si	265
<input type="checkbox"/> Onde di affaticamento	Parecchi bersagli diventano affaticati	Nec	V,S	1 a	9 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	No	Si	265
<input type="checkbox"/> Passapareti	Crea un passaggio attraverso pareti di legno e pietra	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Apertura di 1,5 m x 2,4 m, profonda 3 m + 1,5 m / 3 liv oltre il 9° liv	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	268
<input type="checkbox"/> Permanenza ^E	Rende alcuni incantesimi permanenti	Uni	V,S,PE	2 rnd	*	*	Permanente (*)	Nessuno	No	269
<input type="checkbox"/> Regressione mentale	Int e Car del soggetto scendono a 1	Am (3) [M]	V,S,M	1 a	Medio	Una creatura	Istantanea	Vol nega (*)	Si	277
<input type="checkbox"/> Santuario privato di Mordenkainen	Impedisce a chiunque di vedere o scrutare in un'area per 24 ore	Abi	V,S,M	10 min	Vicino	Un cubo con spigolo di 9 m / liv (F)	24 ore (I)	Nessuno	No	285
<input type="checkbox"/> Scritto segreto di Leomund ^F	Nasconde uno scritto prezioso sul Piano Etereo; l'incantatore può recuperarlo a suo piacimento	Evo (4)	V,S,F	10 min	*	Un forziere e fino a 27 dm ³ di merci / liv	60 giorni o finché non viene scaricato	Nessuno	No	287
<input type="checkbox"/> Segugio fedele di Mordenkainen	Un cane fantomatico che può fare la guardia o attaccare	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Cane da guardia fantomatico	1 ora / liv o finché non viene scaricato; poi 1 rnd / liv (*)	Nessuno	No	289
<input type="checkbox"/> Sembrare	Cambia l'aspetto di 1 persona / 2 liv	Ill (9)	V,S	1 a	Vicino	1 creatura / 2 liv, entro 9 m l'una dall'altra	12 ore (I)	Vol nega o Vol dubita (se si interagisce)	Si o No (*)	289
<input type="checkbox"/> Simbolo di dolore ^M	Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili	Nec [P]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Tem nega	Si	293
<input type="checkbox"/> Simbolo di sonno ^M	Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	294
<input type="checkbox"/> Sogno	Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo	Ill (1) [M]	V,S	1 min	Illimitato	Una creatura vivente toccata	*	Nessuno	Si	295
<input type="checkbox"/> Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammalamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	Abi	V,S	1 min	Vicino	Fino a 1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	*	No	296
<input type="checkbox"/> Telecinesi	Sposta un oggetto, attacca una creatura o lancia un oggetto o una creatura	Tra	V,S	1 a	Lungo	*	Conc (fino a 1 rnd / liv) o istantanea (*)	Nessuno o Vol nega (og) (*)	Si (og) (*)	298
<input type="checkbox"/> Teletrasporto	Trasporta istantaneamente l'incantatore a una distanza di 150 km / liv	Evo (13)	V	1 a	Personale e contatto	Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	299
<input type="checkbox"/> Trasmutare fango in roccia	Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m / liv	Tra [U]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Fino a 2 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	Permanente	*	No	304
<input type="checkbox"/> Trasmutare roccia in fango	Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m / liv	Tra [U]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Fino a 2 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	Permanente (*)	*	No	304
<input type="checkbox"/> Visione falsa ^M	Inganna lo scrutamento con un'illusione	Ill (9)	V,S,M	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 12 m	1 min / liv (I)	Nessuno	No	308
<input type="checkbox"/> Volo giornaliero	L'incantatore vola con una velocità di 12 m e può andare veloce nelle lunghe distanze	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv	-	-	309

LIVELLO 6

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Analizzare Dweomer ^F	Rivela gli aspetti magici di un soggetto	Div	V,S,F	1 a	Vicino	1 oggetto o 1 creatura / liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno o Vol nega (*)	No	203
<input type="checkbox"/> Astuzia della volpe di massa	Funziona come "astuzia della volpe", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	206
<input type="checkbox"/> Camminare nelle ombre	Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente	III (10)	V,S	1 a	Contatto	Fino a 1 creatura toccata / liv	1 ora / liv (I)	Vol nega	Si	210
<input type="checkbox"/> Campo anti-magia	Nega la magia nel raggio di 3 m	Abi	V,S,M/FD	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	*	211
<input type="checkbox"/> Carne in pietra	Trasforma una creatura in una statua	Tra	V,S,M	1 a	Medio	1 creatura	Istantanea	Tem nega	Si	212
<input type="checkbox"/> Catena di fulmini	1d6 danni / liv; 1 fulmine secondario / liv di cui ognuno infligge danni dimezzati	Inv [G]	V,S,F	1 a	Lungo	Un bersaglio primario più uno secondario / liv (entro 9 m dal bersaglio primario)	Istantanea	Rif dimez	Si	212
<input type="checkbox"/> Cerchio di morte ^M	Uccide 1d4 DV di creature / liv	Nec [Q]	V,S,M	1 a	Medio	Diverse creature viventi entro un'esplosione del raggio di 12 m	Istantanea	Tem nega	Si	213
<input type="checkbox"/> Conoscenza delle leggende ^{HF}	L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto	Div	V,S,M,F	*	Personale	Incantatore	*	-	-	216
<input type="checkbox"/> Contingenza ^F	Fa scattare le condizioni per l'attivazione di un'altro incantesimo	Inv	V,S,M,F	Almeno 10 min (*)	Personale	Incantatore	1 giorno / liv o finché non viene scaricato	-	-	218
<input type="checkbox"/> Controllare acqua	Solleva o abbassa masse d'acqua	Tra [B]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Acqua per un volume di 3 m / liv x 3 m / liv x 60 cm / liv (F)	10 min / liv (I)	Nessuno (*)	No	218
<input type="checkbox"/> Costrizione / Cerca	Funziona come "costrizione inferiore", ma influenza qualsiasi creatura	Am (3) [F,M]	V	10 min	Vicino	Una creatura vivente	1 giorno / liv o finché non viene scaricato (I)	Nessuno	Si	220
<input type="checkbox"/> Creare non morti ^M	Per creare ghoul, ghastr, mummie o mohrg	Nec [P]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	220
<input type="checkbox"/> Disintegrazione	Fa svanire una creatura o un oggetto	Tra	V,S,M/FD	1 a	Medio	Raggio	Istantanea	Tem parz (og)	Si	225
<input type="checkbox"/> Dissolvi magie superiore	Funziona come "dissolvi magie", ma fino a +20 alla prova	Abi	V,S	1 a	Medio	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	Istantanea	Nessuno	No	227
<input type="checkbox"/> Elucubrazione di Mordenkainen	Fa ricordare incantesimi di 5° liv o inferiori (solo per i maghi)	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	228
<input type="checkbox"/> Eroismo superiore	Fornisce un bonus di +4 ai TxC, ai TS, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei	Am (3) [M]	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	228
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VI	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	6°:1 oppure 5°:1d3 oppure 1°-4°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Forza del toro di massa	Funziona come "forza del toro", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	236
<input type="checkbox"/> Fuorviare	Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio	III (6,9)	S	1 a	Vicino	Incantatore / un duplicato illusorio	1 rnd / liv (I) e Conc + 3 rnd (*)	Nessuno o Vol dubita (se si interagisce) (*)	No	237
<input type="checkbox"/> Globo di invulnerabilità	Funziona come "globo di invulnerabilità inferiore", più effetti di incantesimi di 4° liv	Abi	V,S,M	1 a	3 m	Emanazione sferica del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	240
<input type="checkbox"/> Grazia del gatto di massa	Funziona come "grazia del gatto", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	240
<input type="checkbox"/> Immagine permanente ^M	Include vista, suono e odore	III (6)	V,S,M	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre un cubo con spigolo di 6 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Permanente (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	241
<input type="checkbox"/> Immagine programmata ^M	Funziona come "immagine maggiore", ma attivata da un evento	III (6)	V,S,M	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre un cubo con spigolo di 6 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Permanente finché non viene attivato, poi 1 rnd / liv	Vol dubita (se si interagisce)	No	241
<input type="checkbox"/> Legame planare	Funziona come "legame planare inferiore", ma fino a 12 DV	Evo (11) (*)	V,S	10 min	Vicino	Fino a 3 elementali o esterni, per un totale di non più di 12 DV, entro 9 m l'uno dall'altro	Istantanea	Vol nega	No e Si (*)	251
<input type="checkbox"/> Mano possente di Bigby	Una mano che spinge via le creature	Inv [H]	V,S,F	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	255
<input type="checkbox"/> Muovere il terreno	Scava trincee e fa crescere colline	Tra [U]	V,S,M	*	Lungo	Terreno smosso in un'area quadrata con lato di 225 m e una profondità fino a 3 m (F)	Istantanea	Nessuno	No	259
<input type="checkbox"/> Muro di ferro ^M	30 pf / 4 liv; può crollare sui nemici	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Muro di ferro la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m / liv (*)	Istantanea	*	No	259
<input type="checkbox"/> Nebbia acida	Nebbia che infligge danni da acido (2d6 danni / rnd)	Evo (5) [A]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Nessuno	Si	262
<input type="checkbox"/> Non morto a morto ^M	Distruge 1d4 DV / liv di non morti (max 20d4)	Nec	V,S,M/FD	1 a	Medio	Diverse creature non morte in un'esplosione del raggio di 12 m	Istantanea	Vol nega	Si	263
<input type="checkbox"/> Pietra in carne	Ristabilisce una creatura pietrificata	Tra	V,S,M	1 a	Medio	Una creatura pietrificata o un cilindro di pietra del diametro da 30 a 90 cm e lungo fino a 3 m	Istantanea	Tem nega (og) (*)	Si	270
<input type="checkbox"/> Repulsione	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	Abi	V,S,F/FD	1 a	Fino a 3 m / liv	Emanazione fino a un raggio di 3 m / liv, centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	278
<input type="checkbox"/> Resistenza dell'orso di massa	Funziona come "resistenza dell'orso", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	278
<input type="checkbox"/> Saggezza del gufo di massa	Funziona come "saggezza del gufo", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura toccata / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	284
<input type="checkbox"/> Sfera congelante di Otiluke	Congela l'acqua o infligge danni da freddo	Inv [I]	V,S,F	1 a	Lungo	*	Istantanea o 1 rnd / liv (*)	Rif dimez (*)	Si	290
<input type="checkbox"/> Sguardo penetrante	Il bersaglio diventa in preda al panico, inferno e in stato comatoso	Nec [Q]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd / 3 liv (*)	Temp nega	Si	292
<input type="checkbox"/> Simbolo di paura ^M	Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico	Nec [M,S]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	294
<input type="checkbox"/> Simbolo di persuasione ^M	Runa che rende le creature vicine soggette a "charme"	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	294
<input type="checkbox"/> Splendore dell'aquila di massa	Funziona come "splendore dell'aquila", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura toccata / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	297
<input type="checkbox"/> Suggestione di massa	Funziona come "suggestione", ma con 1 soggetto / liv in più	Am (3) [F,M]	V,M	1 a	Medio	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 ora / liv o finché non viene completata	Vol nega	Si	298
<input type="checkbox"/> Trasformazione di Tenser ^M	L'incantatore ottiene dei bonus di combattimento	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	304
<input type="checkbox"/> Velo	Cambia l'aspetto di un gruppo di creature	III (9)	V,S	1 a	Lungo	Una o più creature, entro 9 m l'una dall'altra	Conc + 1 ora / liv (I)	Vol nega (*)	Si (*)	306
<input type="checkbox"/> Vigilanza e interdizione	Una serie di difese magiche per proteggere un'area	Abi	V,S,M,F	30 min	*	Fino a 18 m ² / liv	2 ore / liv (I)	*	*	307
<input type="checkbox"/> Visione del vero ^M	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	Div	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	308

LIVELLO 7

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Blocca persone di massa	Funziona come " blocca persone", ma tutti entro 9 m	Am (3) [M]	V,S,F/FD	1 a	Medio	Una o più creature umanoidi, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv (I) (*)	Vol nega (*)	Si	208
<input type="checkbox"/> Celare	Il soggetto è invisibile alla vista normale e allo scrutamento; fa cadere la creatura in uno stato comatoso l non morti non attaccano l'incantatore	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Una creatura consenziente o un oggetto (fino ad un cubo con spigolo di 60 cm / liv) toccati	1 giorno / liv (I)	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	212
<input type="checkbox"/> Controllare non morti	I non morti non attaccano l'incantatore finché rimangono sotto il suo comando	Nec	V,S,M	1 a	Vicino	Fino a 2 DV di creature non morte / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega	Si	218
<input type="checkbox"/> Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	Tra	V,S	10 min (*)	3 km	Un cerchio del raggio di 3 km centrato sull'incantatore (*)	4d12 ore (*)	Nessuno	No	219
<input type="checkbox"/> Demenza	Il soggetto è in preda a una "confusione" continua	Am (3) [M]	V,S	1 a	Medio	Una creatura vivente	Istantanea	Vol nega	Si	223
<input type="checkbox"/> Desiderio limitato ^F	Altera la realtà, entro i termini consentiti dall'incantesimo	Uni	V,S,PE	1 a	*	*	*	Nessuno (*)	Si	224
<input type="checkbox"/> Dito della morte	Uccide un soggetto	Nec [Q]	V,S	1 a	Vicino	1 Creatura vivente toccata (TS: 3d6 danni + 1 danno / liv)	Istantanea	Tem parziale	Si	227
<input type="checkbox"/> Esilio	Bandisce 2 DV / liv di creature extraplanari	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Una o più creature extraplanari, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega	Si	229
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VII	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	7°:1 oppure 6°:1d3 oppure 1°-5°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Evocazioni istantanee di Drawmij ^M	Un oggetto preparato appare nella mano dell'incantatore	Evo (4)	V,S,M	1 a	*	Un oggetto pesante fino a 5 kg, la cui dimensione più lunga sia al max di 180 cm	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Gabbia di forza ^M	Un cubo o una gabbia di forza che imprigiona tutti al suo interno	Inv [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Gabbia di sbarre (cubo con spigolo di 6 m) o cella senza finestre (cubo con spigolo di 3 m)	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	237
<input type="checkbox"/> Immagine proiettata	Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi	Ill (10)	V,S,M	1 a	Medio	Un duplicato ombra	1 rnd / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	241
<input type="checkbox"/> Inversione della gravità	Gli oggetti e le creature cadono verso l'alto	Tra	V,S,M/FD	1 a	Medio	Fino a un cubo con spigolo di 3 m / 2 liv (F)	1 rnd / liv (I)	Nessuno (*)	No	248
<input type="checkbox"/> Invisibilità di massa	Funziona come "invisibilità", ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione	Ill (9)	V,S,M	1 a	Lungo	Un numero qualsiasi di creature, entro 54 m l'una dall'altra	10 min / liv (I)	Vol nega (in) o Vol nega (in, og)	Si (in) o Si (in, og)	249
<input type="checkbox"/> Mano stringente di Bigby	Una mano che fornisce copertura, spinge o lotta	Inv [H]	V,S,F/FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	256
<input type="checkbox"/> Ombra di una evocazione superiore	Funziona come "ombra di una evocazione" ma fino al 6° liv e reali al 60%	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*)	265
<input type="checkbox"/> Onde di esaurimento	Parecchi bersagli diventano esausti	Nec	V,S	1 a	18 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	No	Si	265
<input type="checkbox"/> Palla di fuoco ritardata	1d6 danni da fuoco / liv (max 20d6); è possibile ritardare l'esplosione per 5 rnd	Inv [L]	V,S,M	1 a	Lungo	Propagazione nel raggio di 6 m	Fino a 5 rnd (*)	Rif dimez	Si	266
<input type="checkbox"/> Parola del potere, accecare	Acceca una creatura con 200 pf o meno	Am (3) [M]	V	1 a	Vicino	1 creatura con 200 pf o meno	*	Nessuno	Si	267
<input type="checkbox"/> Porta in fase	Crea un passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra	Evo (5)	V	1 a	0 m	Apertura eterea di 1,5 m x 2,4 m, profonda 3 m + 1,5 m / 3 liv	1 utilizzo / 2 liv	Nessuno	No	271
<input type="checkbox"/> Reggia meravigliosa di Mordenkainen ^F	Una porta conduce ad una reggia extradimensionale	Evo (5)	V,S,F	1 a	Vicino	Dimora extradimensionale fino a 3 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	277
<input type="checkbox"/> Riflettere incantesimo	Riflette 1d4+6 liv di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo	Abi	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	Fino a esaurimento o 10 min / liv	-	-	280
<input type="checkbox"/> Scrutare superiore	Funziona come "scrutare", ma più velocemente e più a lungo	Div	V,S	1 a	*	Sensore magico	1 ora / liv	Vol nega	No	288
<input type="checkbox"/> Simbolo di debolezza ^M	Runa che indebolisce le creature vicine	Nec	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Tem nega	Si	293
<input type="checkbox"/> Simbolo di stordimento ^M	Runa che stordisce le creature vicine	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	295
<input type="checkbox"/> Simulacro ^{ME}	Crea un sosia parzialmente reale di una creatura	Ill (10)	V,S,M,PE	12 ore	0 m	Una creatura duplicata	Istantanea	Nessuno	No	295
<input type="checkbox"/> Spada di Mordenkainen ^F	Una lama magica fluttuante che colpisce gli avversari	Inv [H]	V,S,F	1 a	Vicino	Una spada	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	296
<input type="checkbox"/> Spostamento planare ^F	Fino a 8 soggetti viaggiano su un altro piano	Evo (13)	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata o fino a 8 creature consenzienti che si tengono per mano	Istantanea	Vol nega	Si	297
<input type="checkbox"/> Spruzzo prismatico	Un raggio che colpisce i soggetti con una varietà di effetti	Inv	V,S	1 a	18 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	*	Si	297
<input type="checkbox"/> Statua	Un soggetto può trasformarsi in una statua a suo piacimento	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	297
<input type="checkbox"/> Teletrasporto degli oggetti	Funziona come "teletrasporto", ma ha effetto su un oggetto toccato	Evo (13)	V	1 a	Contatto	1 oggetto toccato fino a 25 kg / liv e 81 dm ³ / liv	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	300
<input type="checkbox"/> Teletrasporto superiore	Funziona come "teletrasporto", ma senza limiti di raggio di azione e senza possibilità di arrivare fuori bersaglio	Evo (13)	V	1 a	Personale e contatto	Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	300
<input type="checkbox"/> Transizione eterea	L'incantatore diventa etereo per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	303
<input type="checkbox"/> Visione ^{ME}	Funziona come "conoscenza delle leggende", ma è più veloce e faticosa	Div	V,S,M,PE	*	Personale	Incantatore	*	-	-	308
<input type="checkbox"/> Vista arcana superiore	Funziona come "vista arcana", ma rivela anche gli effetti magici sulle creature e sugli oggetti	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	308

LIVELLO 8

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	Am (3) [M]	V,S,M/FD	1 ora	Vicino	Una locazione (fino a un cubo con spigolo di 3 m / liv) o un oggetto	2 ore / liv (I)	Vol parziale	Si	205
<input type="checkbox"/> Charme sui mostri di massa	Funziona come "charme sui mostri", ma ha effetto sui presenti entro 9 m	Am (2) [M]	V	1 a	Vicino	Una o più creature, entro 9 m l'una dall'altra	1 giorno / liv	Vol nega	Si	214
<input type="checkbox"/> Clone ^{MF}	Un duplicato che si risveglia quando l'originale muore	Nec	V,S,M,F	10 min	0 m	Un clone	Istantanea	Nessuno	No	214
<input type="checkbox"/> Corpo di ferro	Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente	Tra	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	219
<input type="checkbox"/> Creare non morti superiori ^M	Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori	Nec [P]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	220
<input type="checkbox"/> Danza irresistibile di Otto	Costringe il soggetto a danzare	Am (3) [M]	V	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1d4 + 1 rnd	Nessuno	Si	222
<input type="checkbox"/> Esigere	Funziona come "inviare", ma è anche possibile inviare una "suggerione"	Am (3) [M]	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (*)	Vol parziale	Si	228
<input type="checkbox"/> Esplosione solare	Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni	Inv [L]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Esplosione del raggio di 24 m	Istantanea	Rif parz (*)	Si	229
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VIII	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	8°:1 oppure 7°:1d3 oppure 1°-6°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Grido superiore	Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori; stordisce le creature, danneggia gli oggetti	Inv [T]	V,S,F	1 a	18 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	Tem parz o Rif nega (og) (*)	Si (og)	240
<input type="checkbox"/> Intrapolare l'anima ^{MF}	Imprigiona il soggetto all'interno di una gemma	Evo (4) (*)	V,S,M,(F)	1 a (*)	Vicino	Una creatura	Permanente (*)	*	Si (*)	248
<input type="checkbox"/> Labirinto	Intrappola il soggetto in un labirinto extradimensionale	Evo (13)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	*	Nessuno	Si	250
<input type="checkbox"/> Legame planare superiore	Funziona come "legame planare inferiore" ma fino a 18 DV	Evo (11) (*)	V,S	10 min	Vicino	Fino a 3 elementali o esterni, per un totale di non più di 18 DV, entro 9 m l'uno dall'altro	Istantanea	Vol nega	No e Si (*)	252
<input type="checkbox"/> Legame ^M	Una serie di tecniche per imprigionare una creatura	Am (3) [M]	V,S,M	1 min	Vicino	Una creatura vivente	* (I)	Vol nega (*)	Si	250
<input type="checkbox"/> Metamorfosi di un oggetto	Trasforma un soggetto in qualcos'altro	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura o 1 oggetto non magico fino a 2,7 m ³	*	Tem nega (og) (*)	Si (og)	257
<input type="checkbox"/> Momento di prescienza	L'incantatore ottiene un bonus cognitivo su un singolo TxC, prova o TS	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv o finché non viene scaricato	-	-	258
<input type="checkbox"/> Muro prismatico	I colori del muro hanno una serie di effetti sui soggetti	Abi	V,S	1 a	Vicino	Muro largo 120 cm / liv, alto 60 cm / liv	10 min / liv	*	*	260
<input type="checkbox"/> Nube incendiaria	Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco / rnd	Evo (5) [L]	V,S	1 a	Medio	Nube in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Rif dimez (*)	No	263
<input type="checkbox"/> Occhi indagatori superiore	Funziona come "occhi indagatori", ma gli occhi hanno "visione del vero"	Div	V,S,M	1 min	1,6 km	Crea 1d4 occhi fluttuanti + 1 occhio / liv	1 ora / liv (*) (I)	Nessuno	No	264
<input type="checkbox"/> Ombra di una invocazione superiore	Funziona come "ombra di una invocazione", ma fino al 7° liv e reali al 60%	III (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce)	Si	265
<input type="checkbox"/> Orrido avvizzimento	Infligge 1d6 danni / liv (max 20d6) nel raggio di 9 m	Nec	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Creature viventi, entro 18 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez	Si	265
<input type="checkbox"/> Parola del potere, stordire	Stordisce una creatura con 150 pf o meno	Am (3) [M]	V	1 a	Vicino	1 creatura con 150 pf o meno	*	Nessuno	Si	267
<input type="checkbox"/> Protezione dagli incantesimi ^{MF}	Conferisce un bonus di resistenza +8	Abi	V,S,M,F	1 a	Contatto	Fino a una creatura toccata / 4 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	275
<input type="checkbox"/> Pugno serrato di Bigby	Una mano Grande fornisce copertura, spinge e attacca i nemici dell'incantatore	Inv [H]	V,S,F/FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv	Nessuno	Si	275
<input type="checkbox"/> Raggio polare	Attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni da freddo / liv	Inv [I]	V,S,M	1 a	Vicino	Raggio	Istantanea	Nessuno	Si	276
<input type="checkbox"/> Rivela locazioni	Locazione esatta di una creatura o di un oggetto	Div	V,S,FD	10 min	Illimitato	1 creatura o oggetto	Istantanea	Nessuno	No	284
<input type="checkbox"/> Schermo	Un'illusione che nasconde un'area dalla visione e dallo scrutamento	III (9)	V,S	10 min	Vicino	Un cubo con spigolo di 9 m / liv (F)	24 ore	Nessuno o Vol dubita (se si interagisce) (*)	No	286
<input type="checkbox"/> Serratura dimensionale	Teletrasporto e viaggi interplanari bloccati per 1 giorno / liv	Abi	V,S	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 6 m centrata in un punto dello spazio	1 giorno / liv	Nessuno	No	290
<input type="checkbox"/> Sfera telecinetica di Otiluke	Funziona come "sfera elastica di Otiluke", ma l'incantatore è in grado di spostarla telecineticamente	Inv [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Sfera del diametro di 30 cm / liv centrata attorno a creature o oggetti	1 min / liv (I)	Rif nega (og)	Si (og)	291
<input type="checkbox"/> Simboli di demenza ^M	Runa che rende dementi le creature vicine	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	293
<input type="checkbox"/> Simbolo di morte ^M	Runa che uccide le creature vicine	Nec [Q]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Tem nega	Si	294
<input type="checkbox"/> Simpatia	L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature	Am (3) [M]	V,S,M	1 ora	Vicino	Una locazione (fino ad un cubo con spigolo di 3 m / liv) o un oggetto	2 ore / liv (I)	Vol nega (*)	Si	295
<input type="checkbox"/> Stasi temporale ^M	Mette il soggetto in animazione sospesa	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	Permanente	Temp nega	Si	297
<input type="checkbox"/> Trama scintillante	Colori contorti che stordiscono, rendono "confusi" o privi di sensi	III (14) [M]	V,S,M	1 a	Vicino	Luci colorate in una propagazione del raggio di 6 m	Conc + 2 rnd	Nessuno	Si	302
<input type="checkbox"/> Vuoto mentale	Il soggetto è immune alle magie mentali / emozionali e allo scrutamento	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	24 ore	Vol nega (in)	Si (in)	309

LIVELLO 9

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Blocca mostri di massa	Funziona come "blocca mostri", ma tutti i presenti entro 9 m	Am (3)	V,S,F/FD	1 a	Medio	1 o più creatur, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv (I) (*)	Vol nega (*)	Si	208
<input type="checkbox"/> Cerchio di teletrasporto ^M	Un cerchio teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto prestabilito	Tra (13)	V,M	10 min	0 m	Un cerchio del raggio di 1,5 m che teletrasporta coloro che lo attivano	10 min / liv (I)	Nessuno	Si	213
<input type="checkbox"/> Desiderio ^F	Funziona come "desiderio limitato", ma con meno limiti	Uni	V,PE	1 a	*	*	*	*	Si	223
<input type="checkbox"/> Disgiunzione di Mordenkainen	Dissolve la magia e disincanta oggetti magici	Abi	V	1 a	Vicino	Tutti gli effetti magici e gli oggetti magici in un'esplosione del raggio di 12 m	Istantanea	Vol nega (og)	No	225
<input type="checkbox"/> Dominare mostri	Funziona come "dominare persone" ma su qualsiasi creatura	Am (3)	V,S	1 rnd	Vicino	1 creatura	1 giorno / liv	Vol nega	Si	228
<input type="checkbox"/> Evoca mostri IX	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	9°:1 oppure 8°:1d3 oppure 1°-7°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Fatale	Funziona come "allucinazione mortale", ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m	Ill (1)	V,S	1 a	Medio	Un numero qualsiasi di creature entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol dubita (se si interagisce), quindi Tem parz (*)	Si	234
<input type="checkbox"/> Fermare il tempo	L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 rnd	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	1d4+1 rnd (tempo apparente) (*)	-	-	234
<input type="checkbox"/> Forma eterea	Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni	Tra	V,S	1 a	Contatto (*)	Incantatore + 1 creatura toccata / 3 liv	1 min / liv (I)	Nessuno	Si	236
<input type="checkbox"/> Imprigionare	Seppellisce il soggetto sotto terra	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	242
<input type="checkbox"/> Lamento della banshee	Uccide 1 creatura / liv	Nec [Q,T]	V	1 a	Vicino	1 creatura vivente / liv entro una propagazione del raggio di 12 m	Istantanea	Tem nega	Si	250
<input type="checkbox"/> Legare anima ^F	Intrappola un'anima appena morta per impedirne la "resurrezione"	Nec	V,S,F	1 a	Vicino	Un cadavere	Permanente	Vol nega	No	252
<input type="checkbox"/> Libertà	Libera le creature sotto gli effetti di "imprigionare"	Abi	V,S	1 a	Vicino (*)	Una creatura	Istantanea	Vol nega (in)	Si	253
<input type="checkbox"/> Mano stritolatrice di Bigby	Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o schiaccia i nemici dell'incantatore	Inv [H]	V,S,M,F/FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	256
<input type="checkbox"/> Ombre	Funziona come "ombra di una evocazione" ma fino al 8° liv e reali al 80%	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*)	265
<input type="checkbox"/> Parola del potere, uccidere	Uccide una creature con 100 pf o meno	Am (3)	V	1 a	Vicino	1 creatura vivente con 100 pf o meno	Istantanea	Nessuno	Si	268
<input type="checkbox"/> Portale ^F	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	Am (3) [Q, M] Evo (5 o 11)	V,S,PE (*)	1 a	Medio	*	Istantanea o Conc (fino a 1 rnd / liv) (*)	Nessuno	No	271
<input type="checkbox"/> Previsione	Un sesto senso avverte l'incantatore di pericoli imminenti	Div	V,S,M/FD	1 a	Personale o Contatto	*	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	272
<input type="checkbox"/> Proiezione astrale ^M	Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale	Nec	V,S,M	30 min	Contatto	Incantatore più una creatura aggiuntiva toccata / 2 liv	*	Nessuno	Si	274
<input type="checkbox"/> Rifugio ^M	Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore	Evo (13)	V,S,M	1 a	Contatto	Oggetto toccato	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	No	281
<input type="checkbox"/> Rischio di energia	Il soggetto ottiene 2d4 liv negativi	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio di energia negativa	Istantanea	Tem nega (*)	Si	283
<input type="checkbox"/> Sciame di meteore	Quattro sfere di esplosive di cui ognuna infligge 6d6 danni da fuoco	Inv [L]	V,S	1 a	Lungo	4 propagazioni con raggio di 12 m (*)	Istantanea	Nessuno, Rif dimez	Si	286
<input type="checkbox"/> Sfera prismatica	Funziona come "muro prismatico" ma circonda da ogni lato	Abi	V	1 a	3 m	Sfera con raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv	*	*	291
<input type="checkbox"/> Trasformazione ^F	L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per rnd	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	-	-	304

Legenda & Note:**Generiche:**

rnd	round
/ liv	per livello
entro [x m l'una dall'altra]	che non possono trovarsi a una distanza superiore a [x m l'una dall'altra]
*	vedi testo
(I)	L'incantatore può interrompere l'incantesimo a piacere.
Conc	Concentrazione
(F)	Formabile: è possibile dar forma all'area o all'effetto dell'incantesimo (mai dimensioni inferiori a 3 m)

Incantesimo:

M	Incantesimo con componente materiale che non è normalmente inclusa in una borsa per componenti di incantesimi.
F	Incantesimo con focus che non è normalmente incluso in una borsa per componenti di incantesimi.
E	Incantesimo con una componente in PE pagata dall'incantatore.

Componenti (MdG pag 175):

V	verbal
S	somatiche
M	materiali
F	focus
FD	focus divino
PE	costo in punti esperienza

Scuola (MdG pag 173):

Abi	Abiurazione
Am	Ammaliamento
Div	Divinazione
Evo	Evocazione
Ill	Illusione
Inv	Invocazione
Nec	Necromanzia
Tra	Trasmutazione

Sottoscuola (MdG pag 173):

1	Allucinazione
2	Charme
3	Compulsione
4	Convocazione
5	Creazione
6	Finzione
7	Forza
8	Guarigione
9	Mascheramento
10	Ombra
11	Richiamo
12	Scrutamento
13	Teletrasporto
14	Trama

Scuola:

1	Illusione
2	Ammaliamento
3	Ammaliamento
4	Evocazione
5	Evocazione
6	Illusione
7	Invocazione
8	Evocazione
9	Illusione
10	Illusione
11	Evocazione
12	Divinazione
13	Evocazione
14	Illusione

Descrittore (MdG pag 174):

A	Acido
B	Acqua
C	Aria
D	Bene
E	Caotico
F	Dipendente dal linguaggio
G	Elettricità
H	Forza
I	Freddo
L	Fuoco
M	Influenza mentale
N	Legale
O	Luce
P	Male
Q	Morte
R	Oscurità
S	Paura
T	Sonoro
U	Terra

Tempo:

1 a	1 azione standard
Agratis	Azione gratuita
3Rcompl	3 round completi

Raggio di azione (MdG pag 175):

Vicino	7,5 m + 1,5 m per ogni 2 liv
Medio	30 m + 3 m per liv
Lungo	120 m + 12 m per liv

TS – RI:

og	oggetto
in	innocuo

TS contro incantesimo ha CD 10 + liv dell'incantesimo + bonus di caratteristica rilevante dell'incantatore (Int per mago, Car per stregone o bardo, Sag per chierico, druido, paladino o ranger)

Se il bersaglio tira 1 naturale, l'incantesimo può danneggiare gli oggetti magici (GDM pag 214). Il bonus ai TS di un oggetto magico (su Tempra, Riflessi o Volontà) è pari a 2 + ½ del suo liv dell'incantatore (arrotondato per difetto).

RI: l'incantatore deve effettuare una prova di liv dell'incantatore (1d20 + liv dell'incantatore) almeno pari alla RI della creatura.