INCANTESIMi Epici di

3

hino tori

Incantesimi da battaglia

Apoteosi della fenice

Invocazione [Fuoco]

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 1 azione rapida

**Raggio:** 18 metri

**Effetto:** Un'esplosione centrata sull'invocatore

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Riflessi dimezza (vedi descrizione)

**Resistenza incantesimi:** Si (vedi descrizione)

**CD Sapienza magica:** 64

**Per sviluppare:** 576.000 mo, 12 giorni, 23.040 PX, Semi: *energia* (CD 19). Fattori: convertire in raggio 6m (+2 CD), ampliare a raggio 18m (+8 CD), dadi di danno a d20 (+40 CD), 1 azione rapida (+28 CD), +25 alla CD del Tiro salvezza (+50 CD), +70d20 anni (+140 CD), +15 per superare la RI (+30 CD). Fattori attenuanti: 50d6 di contraccolpo (-50 CD), 20.000 px bruciati (-200 CD), emanazione incentrata sull’incantatore (-2 CD).

Quando Hino Tori decide che è ora di porre fine allo scontro anche a costo della propria vita, ricorre all'Apoteosi della Fenice, la tecnica speciale insegnatagli dal suo maestro Suzaku, la Fenice Suprema. Evocando il potere di morte e rinascita della fenice, attorno a lui si radunano fiamme blu del calore del Sole, ed esplodono in un fragoroso vortice di fuoco visibile a chilometri di distanza.

Tutte le creature in 18 metri da Hino Tori devono fare un tiro salvezza sui Riflessi (+25 alla CD) o subire 80d20 [840] danni. L'esplosione è così devastante che anche le creature con resistenza agli incantesimi vengono facilmente travolte dall'esplosione (+15 alla prova per superare la RI).

Questa tecnica avvicina Hino Tori al potere del suo maestro, ma è estremamente pericolosa, in quanto spinge il suo corpo al limite e gli causa ingenti danni. Subisce 50d6 danni da contraccolpo, questi danni non sono evitabili né riducibili in alcun modo e potrebbero avere conseguenze permanenti su Hino Tori, a discrezione del DM.

Costo in PX: 20.000 PX

Assalto della fenice

Evocazione (Convocazione)

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio:** 25 metri

**Effetto:** Una creatura evocata

**Durata:** 20 round

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza incantesimi:** No

**CD Sapienza magica:** 94

**Per sviluppare:** 576.000 mo, 12 giorni, 23.040 PX, Semi: *convocazione* (CD 14). Fattori: evocare una creatura non esterno (+10 CD), evocare una creatura di GS 24 (+44 CD), evocare 3 fenici (x3 CD), evocare un’altra creatura non esterno (+10 CD), evocare una creatura di GS 40 (+76 CD), ridurre il tempo di lancio ad 1 azione standard (+20 CD). Fattori attenuanti: 50d6 danni da contraccolpo (-50 CD), 16.600 px bruciati (-166 CD).

Quando il nemico è soverchiante e ogni speranza è persa, Hino Tori reclama il patto di sangue che fece con Suzaku, la Fenice Suprema, quasi 800 anni fa.

Attingendo ad ogni sua energia evoca Suzaku, insieme ad altre tre fenici che arrivano in suo soccorso, in un enorme vortice di fiamme roventi.

Evocare così tanto potere in una volta sola è estremamente rischioso per Hino Tori, tale potere spinge il suo corpo fino al limite e lo logora, subendo 50d6 danni da contraccolpo. Questi danni non sono evitabili né riducibili in alcun modo e potrebbero avere conseguenze permanenti su Hino Tori, a discrezione del DM.

Costo in PX: 16.600 PX

Immunità temporale

Trasmutazione [Teletrasporto]

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 1 azione immediata

**Raggio:** 18 metri

**Effetto:** Un'esplosione centrata sull'invocatore

**Durata:** 1 round

**Tiro salvezza:** Volontà (innocuo)

**Resistenza incantesimi:** Si (innocuo)

**CD Sapienza magica:** 65

**Per sviluppare:** 585.000 mo, 12 giorni, 23.400 PX, Semi: *trasportare* (+27 CD). Fattori: trasporto in un altro flusso temporale (+8 CD), tempo di lancio ad 1 azione immediata (+28 CD), convertire raggio da bersaglio ad area (+10 CD), convertire a raggio 6m (+2 CD), ampliare raggio a 18 m (+8 CD). Fattori attenuanti: durata di un solo round (-4 CD), emanazione centrata sull’incantatore (-2 CD), 1.200 px bruciati (-12).

La conoscenza del continuum spazio-temporale da parte dell'incantatore non ha eguali, egli è addirittura in grado di fermare il tempo attorno a sé alla velocità del pensiero, per proteggere lui e i suoi compagni da un pericolo imminente.

Come azione immediata l'incantatore, e tutti gli alleati consenzienti nel raggio di 18 metri, vengono trasportati in un flusso temporale tanto lento da sembrare fermo. Fino all’inizio del prossimo round il tempo si ferma, le condizioni di coloro che sono affetti dalla magia si stabilizzano e diventano immuni a qualsiasi effetto. Nulla può ferirli o bersagliarli fino al termine dell’incantesimo, inoltre né loro né il loro equipaggiamento può essere spostato.

Costo in PX: 1.200 PX

Lama d’ebano di Hino Tori

Evocazione (Creazione)

**CD Sapienza Magica:** 64

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 1 azione veloce

**Raggio:** Personale

**Effetto:** Una spada di materiale planare

**Durata:** Concentrazione, fino ad 1 round/livello

**Tiro Salvezza:** Tempra e Volontà (vedi descrizione)

**Resistenza Incantesimi:** Sì

**Per sviluppare:** 576.000 mo, 12 giorni, 23.040 PX, Semi: *distruggere* (*Black blade of disaster*) (ad hoc +31 CD), *bandire* (+27 CD). Fattori: tempo di lancio ad 1 azione rapida (+28 CD), bandire creature fino a 100 dv (+43 CD), spada brandita e non lanciata (come *Thunderlance*) (ad hoc +40 CD), +10 alle CD dei tiri salvezza (+20 CD), +10 per superare la RI avversaria (+20 CD).

Quando viene lanciata questa magia, una grande lacrima nera nell'universo appare nella forma di una misteriosa spada d'ebano formata di materiale planare. La lama è una spada bastarda e può essere brandita come arma in mischia, infligge a colpo 3d6 danni (critico 19-20x2). Invece di usare il modificatore di Forza, usa il modificatore più alto tra Intelligenza o Carisma come bonus ai tiri per colpire e ai danni.

Inoltre, qualsiasi cosa colpita dalla lama è disintegrata se fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (+10 alla CD), prendendo 40d6 danni, o 5d6 danni se il tiro salvezza viene superato. La lama può passare attraverso barriere magiche epiche e non, ma non può penetrare zone di magia morta o campi anti-magia. Ferisce le creature incorporee o eteree come se fosse un effetto di forza.

Infine, la prima volta ogni turno che una creatura extraplanare viene colpita dalla Lama d'ebano, se ha 100 dadi vita o meno, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (+10 alla CD) o essere rispedita sul suo piano di origine.

Una magia Portale può controincantare la Lama d'ebano, un'ancora dimensionale la neutralizza immediatamente. La lama non può essere danneggiata da attacchi fisici, ma dissolvi magie, una sfera dell'annientamento o una verga della cancellazione la possono bersagliare. La sua CA a contatto è 13.

Costo di PX: 14.500 PX

Manipolazioni temporali

Trasmutazione [Teletrasporto]

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio:** 18 metri

**Effetto:** Un'esplosione centrata sull'invocatore

**Durata:** 20 round

**Tiro salvezza:** Volontà (innocuo) o Volontà (vedi descrizione)

**Resistenza incantesimi:** Si

**CD Sapienza magica:** 74

**Per sviluppare:** 665.000 mo, 14 giorni, 26.600 PX, Semi: *trasportare* (+27 CD). Fattori: aggiungere lentezza per i nemici (ad hoc +23 CD), cambiare da bersaglio ad area (+10 CD), modificare in raggio 6m (+2 CD), ampliare raggio a 18m (+8 CD), tempo di lancio ad 1 azione standard (+20 CD), +20 alla CD del tiro salvezza (+40 CD). Fattori attenuanti: trasporto nel flusso temporale di *velocità* (-4 CD), emanazione centrata sull’incantatore (-2 CD), 5.000 px bruciati (-50 CD).

Grazie alla profonda conoscenza del continuum spazio-temporale, l'incantatore impara a trasportare alleati e nemici in altri flussi temporali.

Tutti gli alleati in 18 metri dall'invocatore vengono trasportati in un flusso temporale più veloce, conferendo loro l'effetto di Velocità (come per la magia). Tutti i nemici in 18 metri dall'invocatore invece devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (+20 alla CD) o essere trasportati in un flusso temporale più lento, infliggendo loro l'effetto di Lentezza (come per la magia).

Costo in PX: 5.000 PX

Richiamo della Fenice Suprema

Evocazione (Convocazione)

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 1 azione standard

**Raggio:** 25 metri

**Effetto:** Una creatura evocata

**Durata:** 20 round

**Tiro salvezza:** Nessuno

**Resistenza incantesimi:** No

**CD Sapienza magica:** 65

**Per sviluppare:** 576.000 mo, 12 giorni, 23.040 PX, Semi: *convocazione* (+14 CD). Fattori: evocare una creatura non esterno (+10 CD), evocare una creatura con GS 40 (+76 CD), ridurre il tempo di lancio ad 1 azione standard (+20 CD). Fattori attenuanti: 5.500 px bruciati (-55 CD).

In un rombo di fuoco blu e rosso caldo quanto il Sole viene evocata Suzaku, la leggendaria Fenice Suprema. Suzaku non è vincolata ai voleri di colui che tenta di evocarla, e potrebbe rifiutarsi di rispondere alla chiamata se non condivide gli scopi e i desideri di colui che tenta di evocarla.

Suzaku è una creatura antica quanto le fondamenta stesse del piano materiale, vigila da tempi immemori sulla stabilità e la ciclicità del mondo, sulla vita e sulla morte, sulla nascita e sulla caduta dei regni, sull'alternanza tra luce e oscurità. È molto raro che decida di intervenire, a meno che non sia strettamente necessario.

Costo in PX: 5.500 PX

Incantesimi permanenti

Astuzia della volpe superiore

Trasmutazione

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 10 minuti

**Raggio:** Personale

**Durata:** 1 mese

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza incantesimi:** Sì

**CD Sapienza magica:** 65

**Per sviluppare:** 585.000 mo, 12 giorni, 23.400 PX, Semi: *fortificare* (+17 CD). Fattori: bonus di potenziamento di +30 all’intelligenza (+58 CD), durata 1 mese (+72 CD), bonus di +50 verso prove di dissolvere (+100 CD). Fattori attenuanti: raggio personale (-2 CD), aumentare tempo di lancio a 10 minuti (-20 CD), 16.000 px bruciati (-160 CD).

L’incantatore diventa molto più astuto, raggiungendo le più alte cime dell’intelligenza umana. L’incantesimo conferisce al soggetto bonus di potenziamento +30 a [Intelligenza](http://prd.5clone.com/iniziare/caratteristiche#intelligenza), aggiungendo sia i normali benefici alle prove di [Abilità](http://prd.5clone.com/abilita) basate sull’[Intelligenza](http://prd.5clone.com/iniziare/caratteristiche#intelligenza) che gli altri usi del modificatore di Intelligenza. I maghi (e altri incantatori che fanno affidamento sull’Intelligenza) soggetti a questo incantesimo guadagnano ulteriori incantesimi bonus per l’Intelligenza accresciuta e aumentano le CD dei [Tiri Salvezza](http://prd.5clone.com/magia/descrizione-incantesimi/1631-tiro-salvezza) per gli incantesimi che lanciano. L’incantesimo non garantisce alcun grado di [Abilità](http://prd.5clone.com/abilita) aggiuntivo.

L’incantesimo inoltre è così incarnato nelle facoltà mentali dell’incantatore da essere molto difficile da rimuovere tramite *dissolvi magie* o simili, l’incantatore ottiene un bonus di +50 verso le prove di dissolvere quando bersagliano questo specifico incantesimo.

Immunità allo scrutamento epica (Rituale)

Abiurazione

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 100 giorni

**Raggio:** Personale

**Durata:** Permanente

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza incantesimi:** No

**CD Sapienza magica:** 59

**Per sviluppare:** 531.000 mo, 11 giorni, 21.240 PX, Semi: *occultare* (+17 CD). Fattori: protezione verso lo scrutamento (+6 alla CD), +20 al tiro di LI contrapposto (ad hoc +80), durata permanente (x5 CD). Fattori attenuanti: raggio personale (-2 CD), aumentare il tempo di lancio a 10 minuti (-20 CD), aumentare il tempo di lancio a 100 giorni (-200 CD), bruciare 20.000 px (-200 CD), 2 incantatori contribuiscono al rituale con slot di 9° (-34 CD).

L’incantesimo blocca qualsiasi tentativo di scrutamento che viene lanciato sull’incantatore. In tutti i casi in cui una magia di divinazione di qualsiasi livello, includendo anche gli incantesimi epici, viene lanciata sull’incantatore, si deve effettuare una prova di livello incantatore contrapposta per determinare quale magia funziona. L’incantatore ottiene un bonus di +20 al tiro.

Inferno divampante (Rituale)

Invocazione [Fuoco, Influenza mentale]

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 100 giorni

**Raggio:** 30 metri

**Effetto:** Un’aura di fuoco incentrata sull’invocatore

**Durata:** Permanente

**Tiro salvezza:** Tempra dimezza e Volontà nega (vedi descrizione)

**Resistenza incantesimi:** Si

**CD Sapienza magica:** 63

**Per sviluppare:** 567.000 mo, 11 giorni, 22.680 PX, Semi: *energia* (+19 CD), *rivelare* (come *vista cieca*, ad hoc +19 CD), *affliggere* (+14 CD). Fattori: +8d6 danni da fuoco (+16 CD), aumentare il raggio a 30 metri (+19 CD), incantesimo attivabile e disattivabile come azione gratuita (+2 CD), aumentare la penalità a -5 (+6 CD), +10 alla CD dei tiri salvezza (+20 CD), incantesimo permanente (x5 CD). Fattori attenuanti: emanazione incentrata sull’invocatore (-2 CD), malus solo nei confronti dell’incantatore (ad hoc -5 CD), aumentare il tempo di lancio a 10 minuti (-20 CD), aumentare il tempo di lancio a 100 giorni (-200 CD), 20.000 px bruciati (-20 CD), 5 incantatori contribuiscono al rituale con slot di 9° (-85 CD).

L’incantatore emana una schiacciante aura magica che si manifesta sottoforma di fiamme divampanti. Tutte le creature nemiche entro 18 metri dall’incantatore devono effettuare ogni round un tiro salvezza sulla Tempra (+10 alla CD) o subire 10d6 [35] danni da fuoco.

Grazie al vorticante flusso di magia infuocato l’incantatore sa in ogni momento quante creature si trovano all’interno dell’area, ne conosce l’esatta posizione e percepisce qualsiasi loro movimento (come se fosse sotto l’effetto di *vista cieca* con raggio pari a quello dell’incantesimo).

Inoltre, a causa del poderoso flusso di magia nell’area, le creature che per la prima volta nel combattimento entrano all’interno dell’area devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o subire una penalità morale di -5 ai tiri per colpire contro l’incantatore, ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità dell’incantatore e alle prove abilità finché si trovano all’interno dell’area. Una creatura che supera il tiro salvezza sulla Volontà (+10 alla CD) è immune a questa penalità per 24 ore. Questo è un effetto di influenza mentale.

L’incantatore è libero di attivare o disattivare quest’area a volontà come azione gratuita.

Percezione superiore (Rituale)

Abiurazione

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 100 giorni

**Raggio:** Personale

**Durata:** Permanente

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza incantesimi:** No

**CD Sapienza magica:** 79

**Per sviluppare:** 711.000 mo, 15 giorni, 28.440 PX, Semi: *armatura* (+14 CD). Fattori: +11 armatura come bonus di schivata (+110 CD), durata permanente (x5 CD). Fattori attenuanti: raggio personale (-2 CD), aumentare il tempo di lancio a 10 minuti (-20 CD), aumentare il tempo di lancio a 100 giorni (-200 CD), 20.000 px bruciati (-200 CD), 7 incantatori contribuiscono al rituale con slot di 9° (-119 CD).

Questo incantesimo aumenta la percezione verso il pericolo per l’incantatore a livelli estremi, conferendogli allo stesso tempo un’agilità tale da permettergli di evitare la maggior parte degli attacchi nemici.

L’incantatore guadagna un bonus permanente di +15 alla CA come bonus di schivata.

Protezione superiore

Abiurazione

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 70 giorni

**Raggio:** Personale

**Durata:** Istantanea

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza incantesimi:** No

**CD Sapienza magica:** 43

**Per sviluppare:** 387.000 mo, 8 giorni, 15.480 PX, Semi: *fortificare* (+17 CD). Fattori: +5 intrinseco ai TS (+24 CD), durata permanente (x5 CD). Fattori attenuanti: raggio personale (-2 CD), tempo di lancio aumentato a 10 minuti (-20 CD), tempo di lancio aumentato a 70 giorni (-140 CD).

L’incantesimo potenzia permanentemente i sensi e le capacità fisiche dell’incantatore, aumentando i suoi riflessi durante il combattimento, la sua resistenza fisica e le sue facoltà mentali.

L’incantatore guadagna un bonus intrinseco permanente di +5 a tutti tiri salvezza.

Resistenza agli incantesimi superiore

Abiurazione

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 100 giorni

**Raggio:** Personale

**Durata:** Permanente

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza incantesimi:** No

**CD Sapienza magica:** 23

**Per sviluppare:** 207.000 mo, 4 giorni, 8.280 PX, Semi: *fortificare* (+27 CD). Fattori: aumentare la resistenza incantesimi a 35 (+40 CD), durata permanente (x5 CD). Fattori attenuanti: raggio personale (-2 CD), aumentare il tempo di lancio a 10 minuti (-20 CD), aumentare il tempo di lancio a 100 giorni (-200 CD), 9.000 px bruciati (-90 CD).

Questo incantesimo protegge costantemente l’incantatore dagli incantesimi nemici, conferendogli una Resistenza Incantesimi pari a 35.

Resistenza ai danni Epica (rituale)

Abiurazione

**Componenti:** V, S, PX

**Tempo di lancio:** 100 giorni

**Raggio:** Personale

**Durata:** Permanente

**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)

**Resistenza incantesimi:** Sì

**CD Sapienza magica:** 84

**Per sviluppare:** 756.000 mo, 15 giorni, 30.240 PX, Semi: *interdire* (+14 CD). Fattori: assorbire sia danni contundenti che taglienti e perforanti (+4 CD), assorbire i primi 50 danni (+90 CD), durata permanente (x5 CD). Fattori attenuanti: raggio personale (-2 CD), bruciare 20.000 px (-200 CD), aumentare il tempo di lancio a 10 minuti (-20 CD), aumentare il tempo di lancio a 100 giorni (-200 CD), 2 incantatori contribuiscono al rituale con slot di 9° (-34 CD).

Una protezione invisibile e intangibile protegge costantemente l’incantatore, assorbendo parte dell’energia cinetica dei colpi dei nemici che lo colpiscono e quindi riducendo il danno subito dall’incantatore. Ogni turno la magia assorbe i primi 50 danni di tipo contundente, perforante o tagliente che altrimenti l’incantatore subirebbe indipendentemente dal fatto che la fonte sia magica o meno.