

## Incantesimi da Chierico

### LIVELLO 0 (orazioni)

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Creare acqua	Crea 9 litri / liv di acqua pura	Evo (5)	V,S	1 a	Vicino	Fino a 9 l d'acqua / liv	Istantanea	Nessuno	No	193
<input type="checkbox"/> Cura ferite minori	Cura 1 punto di danno	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/> Guida	+1 a un tiro, a un TS o a una prova	Div	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	213
<input type="checkbox"/> Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	Uni	V,S	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata massima del raggio	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	217
<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	217
<input type="checkbox"/> Infliggi ferite minori	Attacco a contatto, 1 punto di danno	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez	Si	219
<input type="checkbox"/> Lettura del magico	Per leggere pergamene o libri degli incantesimi	Uni	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore (250 parole / min)	10 min / liv	-	-	225
<input type="checkbox"/> Luce	L'oggetto risplende come una torcia	Inv [L]	V,M,FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 6 m)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	226
<input type="checkbox"/> Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm <sup>3</sup> / liv di cibo e acqua	Uni	V,S	1 a	3 m	27 dm <sup>3</sup> / liv d'acqua e cibo contaminati	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	249
<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)	251
<input type="checkbox"/> Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	Tra	V,S	1 a	3 m	Un oggetto fino a 0,45 kg	Istantanea	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	255
<input type="checkbox"/> Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Si (in)	Si (in)	280

<http://digilander.iol.it/mindbender>
**Mindbender**

### LIVELLO 1

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Anatema	I nemici subiscono un -1 al TxC e -1 ai TS contro paura	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	15 m	Tutti i nemici entro 15 m	1 min / liv	Vol nega	Si	176
<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)	178
<input type="checkbox"/> Azione casuale	Una creatura agisce in modo casuale per 1 rnd	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd	Vol nega	Si	180
<input type="checkbox"/> Benedire l'acqua	Rende l'acqua santa	Tra [B]	V,S,M	1 min	Contatto	Ampolla dell'acqua toccata	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	181
<input type="checkbox"/> Benedizione	Gli alleati ottengono un +1 al TxC e +1 ai TS contro paura	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	15 m	Tutti gli alleati entro 15 m	1 min / liv	Nessuno	Si (in)	182
<input type="checkbox"/> Comando	Un soggetto obbedisce a un ordine di una parola per 1 rnd	Am (3) [D,H]	V	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd	Vol nega	Si	188
<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	-	-	189
<input type="checkbox"/> Contrastare elementi	Ignora 5 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno	Si	191
<input type="checkbox"/> Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/> Devastazione	Un soggetto subisce -2 al TxC, ai danni, alle prove e ai TS	Am (3) [P,H]	V,S,FD	1 a	Medio	Una creatura vivente	1 min / liv	Vol nega	Si	198
<input type="checkbox"/> Esercitare abilità	Il bersaglio ottiene +10 ad un'abilità, o può usarla senza addestramento, oppure acquisisce competenza in un'arma o armatura	Div	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	94 M
<input type="checkbox"/> Evoca mostri I	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F,FD	1Rcompl	Vicino	Una creatura evocata del 1° liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/> Favore divino	L'incantatore ottiene un bonus al TxC, ai danni e ai TS pari a +1 / 3 liv	Inv	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min	-	-	207
<input type="checkbox"/> Fede guaritrice	Cura 8 danni +1 danno / liv (max +5) ad un soggetto avente il medesimo patrono dell'incantatore	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in)	Si (in)	96 M
<input type="checkbox"/> Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	Evo (5)	V,S	1 a	9 m	Nube centrata sull'incantatore che si propaga per 9 m ed è alta 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	209
<input type="checkbox"/> Incuti paura	Una creatura fugge per 1d4 rnd	Nec [H,P]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente (-2 TxC/danni/TS)	1d4 rnd	Vol nega	Si	216
<input type="checkbox"/> Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	Div	V,S,M,FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	216
<input type="checkbox"/> Individuazione del bene	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	216
<input type="checkbox"/> Individuazione del caos	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	217
<input type="checkbox"/> Individuazione del male	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	217
<input type="checkbox"/> Individuazione della legge	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	218
<input type="checkbox"/> Infliggi ferite leggere	A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez	Si	219
<input type="checkbox"/> Invisibilità ai non morti	1 non morti non riescono a percepire 1 soggetto per liv	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv (I)	Vol nega	Si	222
<input type="checkbox"/> Maledire l'acqua	Rende l'acqua sacrilega	Tra [M]	V,S,M	1 min	Contatto	Ampolla d'acqua toccata	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	227
<input type="checkbox"/> Mano fiammeggiante	Le mani dell'incantatore ardono e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno / liv, di più contro i non morti	Inv [L]	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	107 M
<input type="checkbox"/> Manto della rosa	Sopprime temporaneamente gli effetti che provocano dolore e i veleni	Abi [L]	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	108 M
<input type="checkbox"/> Pietra magica	3 pietre guadagnano un +1 TxC e infliggono 1d6+1 danni (contro non morti: 2d6+2)	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Fino a 3 sassi toccati	30 min o finché non viene scaricato	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	243
<input type="checkbox"/> Protezione dal bene	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estremi	Abi [M]	V,S,M,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	247

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>		mindbender@libero.it		<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Protezione dal caos	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estremi	Abi [I]	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	247
<input type="checkbox"/>	Protezione dal male	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estremi	Abi [B]	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	247
<input type="checkbox"/>	Protezione dalla legge	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estremi	Abi [C]	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	248
<input type="checkbox"/>	Rigenera ferite leggere	Un soggetto rigenera 1 pf / rnd	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S
<input type="checkbox"/>	Rimuovi paura	+4 ai TS contro paura per un soggetto +1 / 4 liv	Abi	V,S	1 a	Vicino	1 creatura + 1 addizionale / 4 liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	10 min (*)	Vol nega (in)	Si (in)	255
<input type="checkbox"/>	Santuario	Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli	Abi	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega	No	258
<input type="checkbox"/>	Scudo della fede	Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore	Abi	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	261
<input type="checkbox"/>	Scudo entropico	Attacchi a distanza contro l'incantatore hanno il 20% di probabilità di fallire	Abi	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	262
<input type="checkbox"/>	Sepoltura benedetta	Impedisce che un cadavere possa risorgere come non morto	Abi [B]	V,S,M,PE	10 min	Contacto	Cadavere toccato	Permanente	Vol nega (*)	Si	95 D
<input type="checkbox"/>	Visione della morte	Determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m	Nec	V,S	1 a	Vicino	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore.	10 min / liv	Nessuno	No	281
<input type="checkbox"/>	Visione di gloria	Il bersaglio ottiene un bonus di morale +1 al suo successivo TS	Div	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	132 M

<http://digilander.iol.it/mindbender>

**Mindbender**

## LIVELLO 2

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG	
<input type="checkbox"/>	Aiuto	+1 ai TxC, +1 ai TS contro paura, 1d8 pf temporanei	Am (3)	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura vivente toccata	1 min / liv	Nessuno	Si (in)	175
<input type="checkbox"/>	Allineamento impercettibile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto	24 ore	Vol nega (og)	Si (og)	175
<input type="checkbox"/>	Animale messaggero	Invia un animale Minuscolo in un posto specifico	Am (3)	V,S,M	1 a	Vicino	Un animale Minuscolo	1 giorno / liv	Nessuno	Si	177
<input type="checkbox"/>	Arma spirituale	Un'arma magica che attacca di sua volontà	Inv [F]	V,S,FD	1 a	Medio	Arma magica di forza; 1d8 danni	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	179
<input type="checkbox"/>	Atuzia della volpe	Il soggetto acquisisce 1d4+1 Int	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contacto	creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	92 T
<input type="checkbox"/>	Aura contro la fiamma	Ignora 12 danni da fuoco / rnd ed estingue le fiamme	Abi	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	Si	83 M
<input type="checkbox"/>	Blocca persone	Blocca una persona per 1 rnd / liv	Am (3)	V,S,F/FD	1 a	Medio	Un umanoide di taglia Media o inferiore	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	182
<input type="checkbox"/>	Calmare emozioni	Clama 1d6 soggetti / liv, negando gli effetti delle emozioni	Am (3)	V,S,FD	1 a	Medio	1d6 creature / liv, entro 9 m l'una dell'altra	Conc, fino a 1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	183
<input type="checkbox"/>	Cervo spettrale	Un cervo fantasma in grado di effettuare spinte e che può essere cavalcato	Evo (5)	V,S,FD	1 a	0 m	Una creatura che ha le sembianze di un cervo e che sembra reale	1 rnd / liv	*	Si	89 M
<input type="checkbox"/>	Consacrare	Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti	Inv	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 6 m	2 ore / liv	Nessuno	No	190
<input type="checkbox"/>	Cura ferite moderate	Cura 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/>	Dissacrare	Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti	Inv	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 6 m	2 ore / liv	Nessuno	Si	198
<input type="checkbox"/>	Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m +3 m / liv	Am (3)	V,S	1Rcompl	Medio	Qualsiasi numero di creature	Fino a 1 ora	Vol nega (*)	Si	202
<input type="checkbox"/>	Evoca mostri II	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	2°:1 oppure 1°:1d3	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/>	Fiamma divina	Interdice l'area alle creature del freddo	abi	V,S	1 a	4,5 m	Un'emanazione centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Tem dimez	Si	89 D
<input type="checkbox"/>	Filtro	Rende il soggetto resistente alle tossine inalate	Abi	V,S,M,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si	95 T
<input type="checkbox"/>	Forza straordinaria	Il soggetto ottiene 1d4+1 Des per 1 ora / liv	Tra	V,S,M,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	209
<input type="checkbox"/>	Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	Inv [Q]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 90 cm; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina	Istantanea	Vol nega (og); Si (og)	Vol nega (og) oppure Tem dimez (*)	209
<input type="checkbox"/>	Infliggi ferite moderate	A contatto, infligge 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Nec	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Si	219
<input type="checkbox"/>	Lame corporee	L'incantatore attacca come se fosse armato, infliggendo danni bonus, ferendo quando lo attaccano in lotta	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	105 M
<input type="checkbox"/>	Maledizione della cattiva sorte	Il soggetto subisce una penalità di -3 ai TxC, ai TS e alle prove	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Una creatura vivente	1 min / liv	Vol nega	Si	106 M
<input type="checkbox"/>	Mano della divinità	Conferisce un bonus sacro o profano di +2 ai TS degli adoratori del patrono dell'incantatore	Inv [*]	V,S,FD	*	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in) (*)	Si	107 M
<input type="checkbox"/>	Oscurità	Oscurità soprannaturale nel raggio di 6 m	Inv [O]	V,M/FD	1 a	Contacto	Oggetto toccato	10 min / liv (I)	Nessuno	No	238
<input type="checkbox"/>	Ossa di pietra	Un non morto corporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +3	Tra	V,S,F	1 a	Contacto	Creatura corporea non morta toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	113 M
<input type="checkbox"/>	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali naturali	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	240
<input type="checkbox"/>	Presagio	Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva	Div	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	245
<input type="checkbox"/>	Rendere integro	Ripara un oggetto	Tra	V,S	1 a	Vicino	Un oggetto fino a 270 dm <sup>3</sup> / liv	Istantanea	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	251
<input type="checkbox"/>	Resistere agli elementi	Ignora 12 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv	Nessuno	Si	251
<input type="checkbox"/>	Rimuovi paralisi	Libera una o più creature dalla paralisi, "blocco" o "lentezza"	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	Fino a 4 creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	254
<input type="checkbox"/>	Rintocco di morte	Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 liv	Nec [M,N]	V,S	1 a	Contacto	Creatura vivente toccata	Istantanea; 10 min / DV della creatura (*)	Vol nega	Si	255
<input type="checkbox"/>	Riposo inviolato	Preserva un cadavere	Nec	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Cadavere toccato	1 giorno / liv	Vol nega (og)	Si (og)	255

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>		mindbender@libero.it		http://digilander.iol.it/mindbender - M i n d b e n d e R						
<input type="checkbox"/> Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche	Evo (8)	V,S	3 rnd	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	256
<input type="checkbox"/> Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora / liv	Evo (8)	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv	Tem nega (in)	Si (in)	257
<input type="checkbox"/> Rovi	Arma contenute in legno, attacco +1, danni +1 / liv (max +10)	Tra	V,S,M	1 a	Contacto	Arma di legno toccata	1 rnd / liv	-	-	94 D
<input type="checkbox"/> Saggezza del gufo	Il soggetto acquisisce 1d4+1 Sag	Tra	V,S,M,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	100 T
<input type="checkbox"/> Schermo anti-sguardo	Il soggetto ha una probabilità del 50% di evitare gli attacchi con lo sguardo	Abi	V,S	1 a	Contacto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si	100 T
<input type="checkbox"/> Scopri trappole	L'incantatore individua le trappole allo stesso modo dei ladri	Div	V,S	1 a	Medio	Incantatore	1 min / liv	-	-	260
<input type="checkbox"/> Scudo incantato	Il bersaglio ottiene un bonus di resistenza +3 ai TS contro incantesimi e capacità magiche	Abi	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	123 M
<input type="checkbox"/> Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	262
<input type="checkbox"/> Silenzio	Nega il suono nel raggio di 4,5 m	Ill (9)	V,S	1 a	Lungo	Un'emanazione del raggio di 4,5 m centrata su una creatura, un oggetto o un punto nello spazio	1 min / liv	Vol nega o Nessuno (og)	Si o No (og)	266
<input type="checkbox"/> Splendore dell'aquila	Il soggetto acquisisce 1d4+1 Car	Tra	V,S,M,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	102 T
<input type="checkbox"/> Spruzzo tagliente	Cono di goccioline, 1d6 danni +1 danno / liv (max +5)	Inv	V,S	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	96 D
<input type="checkbox"/> Suono dirompente	Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli	Inv [Q]	V,S,F,FD	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 3 m	Istantanea	Vol parziale	Si	272
<input type="checkbox"/> Vigore	Il soggetto ottiene 1d4+1 Cos per 1 ora / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si	280
<input type="checkbox"/> Zefiro divino	Interdice l'area alle creature del fuoco	Abi	V,S	1 a	4,5 m	Un'emanazione centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Tem dimez	Si	96 D
<input type="checkbox"/> Zona di verità	I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 1,5 m / liv	1 min / liv	Vol nega	Si	281

<http://digilander.iol.it/mindbender>

**Mindbender**

### LIVELLO 3

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Amanuensis	Copia testi non magici	Tra	V,S,M (*)	1 a	Vicino	Oggetto o oggetti con scritte	10 min / liv	Vol nega (og)	Si (og)	77 M
<input type="checkbox"/> Animare morti	Crea scheletri e zombi non morti	Nec [M]	V,S,M	1 a	Contacto	Uno o più cadaveri toccati	Istantanea	Nessuno	No	177
<input type="checkbox"/> Aqua dolce	Crea un pozzo d'acqua fresca	Div	V,S,M	1 a	Lungo	Un pozzo del diametro di 3 m, fino a 30 m di profondità	Istantanea	-	-	85 D
<input type="checkbox"/> Arma di impatto	Funziona come "estremità affilata", ma potenzia le armi contundenti	Tra	V,S	1 a	Vicino	Un'arma o 50 proiettili contundenti (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	10 min / liv	Nessuno (in, og)	Si (in, og)	80 M
<input type="checkbox"/> Camminare sull'acqua	Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	184
<input type="checkbox"/> Capire congegni	L'incantatore può effettuare una prova senza addestramento di Disattivare Congegni, oppure ottenere un bonus di +10 se già in possesso di tale abilità	Div	V,S	1 a	Vicino	Incantatore	1 min / liv	-	-	88 M
<input type="checkbox"/> Catena di occhi	Sensore per scrutare passato da un soggetto all'altro per contatto	Div	V,S	1 a	Contacto	Creatura vivente toccata	1 ora / liv	Vol nega	Si	87 D
<input type="checkbox"/> Cecità / Sordità	Rende il soggetto sordo o cieco	Tra	V	1 a	Medio	Una creatura vivente	Permanente (I)	Tem nega	Si	186
<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 min / liv	Abi [M]	V,S,M,FD	1 a	Contacto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
<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 min / liv	Abi [I]	V,S,M,FD	1 a	Contacto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
<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 min / liv	Abi [B]	V,S,M,FD	1 a	Contacto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
<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 min / liv	Abi [C]	V,S,M,FD	1 a	Contacto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
<input type="checkbox"/> Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	Nec	V,S	1 a	Contacto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Tem nega	Si	190
<input type="checkbox"/> Creare cibo e acqua	Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo) / liv	Evo (5)	V,S	10 min	Vicino	Cibo e acqua per sostenere 3 umani o un cavallo / liv per 1 giorno	24 ore (*)	Nessuno	No	193
<input type="checkbox"/> Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno / liv (max +15)	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/> Danza in circolo	Indica la direzione per un bersaglio noto	Div	V,S	1 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	92 M
<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 9 m	Istantanea	Nessuno	No	199
<input type="checkbox"/> Epurare invisibilità	Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5 m / liv	Inv	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	201
<input type="checkbox"/> Evoca mostri III	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F,FD	1Rcompl	Vicino	3°:1 oppure 2°:1d3 oppure 1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/> Fiamma della fede	Un'arma normale o perfetta diventa temporaneamente un'arma a "esplosione di fiamme"	Inv	V,S,M	1 a	Contacto	Arma non magica toccata	1 rnd / liv	-	-	89 D
<input type="checkbox"/> Fiamma perenne	Crea una torcia permanente priva di calore	Inv [L]	V,S,M	1 a	0 m	Fiamma illusoria	Permanente	Nessuno	No	208
<input type="checkbox"/> Fondersi nella pietra	L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	208
<input type="checkbox"/> Frustata mistica	Un attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni +1 danno di elettricità / 2 liv, più stordimento	Inv [M,E]	V,S,FD	1 a	0 m	Una frusta elettrica	1 rnd / liv	Temp nega (*)	Si	99 M
<input type="checkbox"/> Fuoco oscuro	Funziona come "produrre fiamma", ma le fiamme oscure sono visibili alla scurovisione	Inv [S]	V,S	1 a	0 m	Una fiammata nel palmo dell'incantatore	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	99 M
<input type="checkbox"/> Getto di spade	Cono di goccioline, 1d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Inv	V,S	1 a	Vicino	Largo 1,5 m fino al limite del raggio di azione	Istantanea	Rif dimez	Si	90 D
<input type="checkbox"/> Glifo di interdizione	Le iscrizioni infliggono danni a coloro che le oltrepassano	Abi	V,S,M	10 min	Contacto	Oggetto toccato o fino a 0,45 m <sup>2</sup> / liv	Permanente finché non viene scaricato	*	Si (og)	212

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>		mindbender@libero.it		<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Infliggi ferite gravi	A contatto, infligge 3d8 danni +1 danno / liv (max +15)	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez	Si	219
<input type="checkbox"/>	Interdizione di forza	Crea sfere che impediscono le intrusioni	Abi [F]	V,S,FD	1Rcompl	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 min / liv	Vol nega	Si	104M
<input type="checkbox"/>	Legame telepatico inferiore	Legame con un soggetto	Div [H]	V,S	1 a	9 m	L'incantatore e una creatura consenziente entro 9 m	10 min / liv	-	-	91 D
<input type="checkbox"/>	Localizza oggetto	Percepisce la direzioni 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	226
<input type="checkbox"/>	Luce diurna	Luce chiara nel raggio di 18 m	Inv [L]	V,S	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 18 m)	10 min / liv	Nessuno	No	226
<input type="checkbox"/>	Luce incandescente	Un raggio di luce infligge 1d8 danni / 2 liv, danni maggiori sui non morti	Inv	V,S	1 a	Medio	Raggio	Istantanea	Nessuno	Si	227
<input type="checkbox"/>	Maledizione del bruto	Fino a +1 / liv a For, Des o Cos, sia Int che Car abbassati dello stesso valore	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Tem nega	Si	91 D
<input type="checkbox"/>	Mano in aiuto	Una mano fantasma conduce il soggetto all'incantatore	Inv	V,S,FD	1 a	8 km	Mano fantasma	1 ora / liv	Nessuno	No	227
<input type="checkbox"/>	Maschera della bestia	Animali e bestie pensano che il soggetto sia uno di loro	Ill (9)	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	5 min + 1 min / liv	Vol dubita	Si	91 D
<input type="checkbox"/>	Mazza di Odo	Un effetto di forza danneggia un bersaglio o assorbe un incantesimo	Inv [F]	V,S,FD	1Rcompl	0 m	Una mazza di forza	1 rnd / liv	Temp nega (*)	Si	109M
<input type="checkbox"/>	Mira benedetta	Gli alleati ricevono un bonus al morale di +2agli attacchi a distanza	Div	V,S	1 a	18 m	Propagazione centrata sull'incantatore	Conc	Vol nega (in)	-	91 D
<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	234
<input type="checkbox"/>	Occultare oggetto	Maschera gli oggetti contro la divinazione	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Un oggetto toccato fino a 45 kg / liv	8 ore	Vol nega (og)	Si (og)	237
<input type="checkbox"/>	Oscurità profonda	L'oggetto emana oscurità assoluta nel raggio di 18 m	Inv [O]	V,S	1 a	Contatto	Oggetto toccato	1 giorno / liv	Nessuno	No	238
<input type="checkbox"/>	Parlare con i morti	Un cadavere risponde a 1 domanda / 2 liv	Nec [D]	V,S,FD	10 min	3 m	Una creatura morta	1 min / liv	Vol nega (*)	No	240
<input type="checkbox"/>	Parlare con i vegetali	L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	240
<input type="checkbox"/>	Ponte oscuro	Crea un indistruttibile ponte temporaneo in grado di sostenere fino a 90 kg / liv	Ill (10)	V,S,FD	1 a	Vicino	Un ponte di forza ampio 60 cm, spesso 30 cm e lungo fino a 6 m / liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	115M
<input type="checkbox"/>	Preghiera	Gli alleati ottengono +1 TxC, danni, TS, abilità; i nemici subiscono un -1	Evo (5)	V,S,FD	1 a	9 m	Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	Si	245
<input type="checkbox"/>	Protezione dagli elementi	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	Nessuno	Si	247
<input type="checkbox"/>	Protezione dall'energia negativa	Il soggetto resiste ai risucchi di liv e di caratteristiche	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	248
<input type="checkbox"/>	Resistere agli elementi di massa	Ignora 12 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	-	Si	99 T
<input type="checkbox"/>	Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creature viventi toccata	2 ore / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in)	252
<input type="checkbox"/>	Reticolo di rovi	Le piante avvilluppano chiunque in un cerchio del raggio di 12 m, le spine infliggono danni ad ogni rnd	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Vegetali in una propagazione di 12 m	1 min / liv	*	-	94 D
<input type="checkbox"/>	Rigenera ferite moderate	Un soggetto rigenera 2 pf / rnd	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S
<input type="checkbox"/>	Rimuovi cecità / sordità	Cura condizioni normali o magiche	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Tem nega (in)	Si (in)	254
<input type="checkbox"/>	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Tem nega (in)	Si (in)	254
<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)	254
<input type="checkbox"/>	Risana ferite moderate	Il bersaglio ottiene guarigione rapida 2 per 10 rnd +1 rnd / 2 liv	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / 2 liv	Vol nega (in)	Si (in)	121M
<input type="checkbox"/>	Scagliare maledizione	-6 ad una caratteristica, -4 ai TxC, ai TS e alle prove; oppure il 50% di perdere ogni azione	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Permanente	Vol nega	Si	258
<input type="checkbox"/>	Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi metallo	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Pietra o oggetti di pietra toccati fino a 270 dm <sup>3</sup> + 27 dm <sup>3</sup> / liv	Istantanea	Nessuno	No	260
<input type="checkbox"/>	Spine	Arma contundente in legno, attacco +2, danni +1 / liv (max +10)	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Arma di legno toccata	1 ora / liv	-	-	96 D
<input type="checkbox"/>	Veste magica	Un'armatura o uno scudo ottengono un potenziamento di +1 / 3 liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Armatura o scudo toccati	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	279

<http://digilander.iol.it/mindbender>

**Mindbender**

## LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Alleato planare inferiore	Scambio di servigi con un esterno di 8 DV	Evo (10) [*]	V,S,FD	10 min	Vicino	Un elementale o un esterno evocato fino a 8 DV	Istantanea	Nessuno	No	175
<input type="checkbox"/> Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	Abi	V,S	1 a	Medio	Raggio	1 min / liv	Nessuno	Si (og)	177
<input type="checkbox"/> Arma della divinità	+1 al TxC e per i danni di un'arma, più una capacità speciale	Tra	V,FD	1 a	Personale	Arma dell'incantatore	1 rnd / liv	-	-	85 D
<input type="checkbox"/> Arma della divinità	Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono	Tra	V,FD	1 a	Personale	Arma dell'incantatore	1 rnd / liv	-	-	79 M
<input type="checkbox"/> Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni 3 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)	179
<input type="checkbox"/> Artigli della bestia	Le mani diventano armi taglienti (1d6)	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	86 D
<input type="checkbox"/> Camminare nell'aria	Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°)	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura (Mastodontica o più piccola) toccata	10 min / liv	Nessuno	Si (in)	184
<input type="checkbox"/> Castigare	Assorda o danneggia i nemici, in base al loro allenamento	Inv [Q]	V	1 a	3 m	Un'emanazione	Istantanea	Tem dimez	Si	87 D
<input type="checkbox"/> Congedo	Costringe una creatura a tornare nel suo piano nativo	Abi	V,S,F,FD	1 a	Vicino	Una creatura extraplanare	Istantanea	Vol nega	Si	189
<input type="checkbox"/> Conoscere vulnerabilità	Determina la vulnerabilità e la resistenza del bersaglio	Div	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	Istantanea	Vol nega	Si	91 M
<input type="checkbox"/> Controllare acqua	Solleva, abbassa o separa masse d'acqua	Tra	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	191
<input type="checkbox"/> Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno / liv (max +20)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/> Divinazione	Fornisce suggerimenti utili sulle azioni da intraprendere	Div	V,S,M	10 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	200
<input type="checkbox"/> Evoca mostri IV	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F,FD	1Rcompl	Vicino	4°:1 oppure 3°:1d3 oppure 2°-1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/> Fato altalenante	Una foschia nera oscura la vista e frastorna le creature	Ill (12)	V,S,FD	1 a	24 m	8 cubi con spigolo di 3 m che si estendono dalla posizione dell'incantatore	1 rnd / liv	Vol nega	Si	95 M
<input type="checkbox"/> Favore di Ilmater	I bersagli diventano immuni al danno debilitante e al dolore, oppure l'incantatore scambia con il bersaglio i proprio pf	Nec	V,S	1 a	Medio	Creatura consenziente	1 min / liv o istantanea	Nessuno	Si	96 M
<input type="checkbox"/> Immunità agli incantesimi	Il soggetto è immune a 1 incantesimo / 4 liv	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	215
<input type="checkbox"/> Infligge ferite critiche	A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno / liv (max +20)	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez	Si	219
<input type="checkbox"/> Infondere capacità magiche	Trasferisce gli incantesimi ad un soggetto	Inv	V,S,FD	10 min	Contatto	Creatura toccata	Permanente finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	219
<input type="checkbox"/> Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi e agli effetti di morte	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Nessuno	Si (in)	220
<input type="checkbox"/> Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	Inv	V,S,M,FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (*)	Nessuno	No	221
<input type="checkbox"/> Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	Abi	V,S,M,FD	1 a	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	No o Si (in)	226
<input type="checkbox"/> Linguaggi	Permette di parlare un qualsiasi linguaggio	Div	V,M,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	No	226
<input type="checkbox"/> Mano di Torm	Una zona di difesa immobile respinge quanti hanno un patrono diverso da quello dell'incantatore	Abi [*]	V,S,FD	1 min	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 ora / liv	Temp nega	Si	107 M
<input type="checkbox"/> Muro del bene	Funziona come "cerchio magico contro il male" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [B]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (*)	111 M
<input type="checkbox"/> Muro del caos	Funziona come "cerchio magico contro la legge" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [C]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (*)	111 M
<input type="checkbox"/> Muro del male	Funziona come "cerchio magico contro il bene" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [M]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (*)	111 M
<input type="checkbox"/> Muro della legge	Funziona come "cerchio magico contro il caos" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [I]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (*)	111 M
<input type="checkbox"/> Neutralizza veleno	Neutralizza il veleno in un soggetto	Evo (8)	V,S,M,FD	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato fino a 27 dm <sup>3</sup> / liv	Istantanea	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	235
<input type="checkbox"/> Occhio del tempo atmosferico	Predice le variazioni climatiche naturali per una settimana	Div	V,S,M,FD	1 ora	1,6 km + 1,6 km / liv	Centrato sull'incantatore	Istantanea	-	-	92 D
<input type="checkbox"/> Ossa di ferro	Un non morto corporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +5	Tra	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura corporea non morta toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	113 M
<input type="checkbox"/> Parassiti giganti	Trasforma gli insetti in parassiti giganti	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Fino a 1-3 parassiti, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	1 min / liv	Nessuno	Si	239
<input type="checkbox"/> Potere divino	L'incantatore ottiene un bonus al TxC, For 18 e 1 pf / liv	Inv	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	245
<input type="checkbox"/> Predatore	Evoca un uccello da preda incorporeo che combatte a comando	Evo (4)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd / liv o finché il bersaglio non muore	-	-	92 D
<input type="checkbox"/> Recitazione	Gli alleati guadagnano +2 o +3 ai TxC e ai TS, e i nemici subiscono un -2	Evo (5)	V,S,FD	1 a	18 m	Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	-	Si	93 D
<input type="checkbox"/> Redivivo	Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 min / liv	Evo (8)	V,S,M,FD	1Rcompl	Contatto	Alleato morto toccato	1 min / liv	Nessuno (*)	Si (in)	119 M
<input type="checkbox"/> Resistenza fisica incrollabile	Bonus di +4 contro debolezza o stanchezza, bonus di resistenza fisica	Tra	V,S	1Rcompl	Contatto	Una creatura vivente toccata	1 giorno / liv	-	Si	93 D
<input type="checkbox"/> Respingere parassiti	Gli insetti rimangono ad una distanza di 3 m	Abi	V,S,FD	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (*)	Si	252
<input type="checkbox"/> Ristorare	Reintegra il risucchio di liv e di punteggi di caratteristica	Evo (8)	V,S,M	3 rnd	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	256

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>		mindbender@libero.it		<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	Div	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Conc, fino a 1 rnd / liv	Vol nega	No	257
<input type="checkbox"/>	Status	Esamina la condizione e la posizione degli alleati	Div	V,S	1 a	Contatto	1 creatura toccata / 3 liv	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	271
<input type="checkbox"/>	Teschio dei segreti	Un teschio intangibile in grado di immagazzinare messaggi e per il quale possono essere fissate condizioni di attivazione che gli fanno emettere una fiammata	Ill (10) [S]	V,S	1Rcompl	Vicino	Un teschio immateriale	Permanente finché non viene scaricato	Rifl dimez (*)	Si	128M
<input type="checkbox"/>	Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 min	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea (*)	Tem nega (*)	Si	279
<input type="checkbox"/>	Vista cieca	Conferisce la capacità vista cieca per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	133M

<http://digilander.iol.it/mindbender>

**Mindbender**

### LIVELLO 5

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/>	Aglità divina	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	-	85 D
<input type="checkbox"/>	Battaglia altalenante	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	L'incantatore e fino a 1 creatura / liv, di cui non più di 2 possono trovarsi oltre 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	No e Vol nega	Si	84 M
<input type="checkbox"/>	Cerchio di devastazione	Nec	V,S	1 a	6 m	Tutti i nemici viventi e le creature non morte entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Tem dimez	Si	186
<input type="checkbox"/>	Cerchio di guarigione	Evo (8)	V,S	1 a	6 m	Tutti gli alleati viventi e le creature non morte entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Tem dimez (in)	Si (in)	186
<input type="checkbox"/>	Colpo infuocato	Inv [S]	V,S,FD	1 a	Medio	Cilindro (raggio di 3 m, altezza di 12 m)	Istantanea	Rif dimez	Si	188
<input type="checkbox"/>	Comando superiore	Am (3) [D,H]	V	1 a	Vicino	1 creatura / liv, che non possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Vol nega	Si	188
<input type="checkbox"/>	Comunione	Div	V,S,M,FD,PE	10 min	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	189
<input type="checkbox"/>	Cuore d'orso	Tra	V,S	1 a	6 m	Alleati viventi entro 6 m	1 rnd / liv	Vol nega	-	88 D
<input type="checkbox"/>	Dissolvi il bene	Abi [M]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura buona di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo buono su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199
<input type="checkbox"/>	Dissolvi il caos	Abi [I]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura caotica di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo caotico su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199
<input type="checkbox"/>	Dissolvi il male	Abi [B]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura malvagia di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo malvagio su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199
<input type="checkbox"/>	Dissolvi la legge	Abi [C]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura legale di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo legale su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199
<input type="checkbox"/>	Distuggere viventi	Nec [N]	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata (TS: 3d6 danni + 1 danno / liv)	Istantanea	Tem parziale	Si	200
<input type="checkbox"/>	Espiazione	Abi	V,S,M,F,FD,PE	1 ora	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Nessuno	Si	202
<input type="checkbox"/>	Evoca mostri V	Evo (4) [*]	V,S,F,FD	1Rcompl	Vicino	5°:1 oppure 4°:1d3 oppure 1°-3°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/>	Filatterio magico	Tra	V,S,FD	10 min	Contatto	Pergamena toccata	Permanente finché non è attivato	Nessuno (og)	Si (og)	96 M
<input type="checkbox"/>	Giusto potere	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	212
<input type="checkbox"/>	Inaridire	Nec	V,S,FD	1 a	*	*	Istantanea	*	Si	90 D
<input type="checkbox"/>	Inaridire	Nec	V,S,FD	1 a	*	*	Istantanea	*	Si	90 S
<input type="checkbox"/>	Muro di pietra	Evo (5)	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 (I)	Istantanea	*	No	233
<input type="checkbox"/>	Oscurità strisciante	Evo (5)	V,S,FD	1Rcompl	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	113M
<input type="checkbox"/>	Piaga degli insetti	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Lungo	Nube di insetti del diametro di 54 m e alta fino a 18 m	1 min / liv	*	No	242
<input type="checkbox"/>	Profanare	Inv [M]	V,S,M	1 giorno	Contatto	Emanazione del raggio di 3 m dal punto toccato	Istantanea	Nessuno	*	246
<input type="checkbox"/>	Resistenza agli incantesimi	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	251
<input type="checkbox"/>	Rianimare morti	Evo (8)	V,S,M,FD	1 min	Contatto	Creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno (*)	Si (in)	253
<input type="checkbox"/>	Rigenera ferite gravi	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S
<input type="checkbox"/>	Rigenerazione mostruosa	Evo (8)	V,S	*	Contatto	Una creatura vivente toccata	1 rnd / 2 liv	Vol dimez (in)	Si (in)	120 M

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>			mindbender@libero.it			<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R				
<input type="checkbox"/> Santificare	Consacra una locazione	Inv [B]	V,S,M,FD	1 giorno	Contacto	Emanazione del raggio di 3 m / liv generata dal punto toccato	Istantanea	Nessuno	*	
<input type="checkbox"/> Scrutare	Spia soggetti a distanza	Div	V,S,M,FD, F	1 ora	*	Sensore magico	1 min / liv	Nessuno	No	261
<input type="checkbox"/> Sigillo di giustizia	Determina un'azione che attiverà una "maledizione" sul soggetto	Tra	V,S,FD	10 min	Contacto	Creatura toccata	Permanente (*)	Nessuno	Si	266
<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, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Istantanea	*	No	269
<input type="checkbox"/> Spostamento planare	Fino a 8 soggetti viaggiano su un altro piano	Tra	V,S,F	1 a	Contacto	Creatura toccata o fino a 8 creature che si tengono per mano	Istantanea	Vol nega	Si	270
<input type="checkbox"/> Transizione eterea	L'incantatore diventa etereo per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	275
<input type="checkbox"/> Visione del vero	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	Div	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	280

<http://digilander.iol.it/mindbender>

**Mindbender**

### LIVELLO 6

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Alleato planare	Funziona come "alleato planare inferiore", ma fino a 16 DV	Evo (11) [*]	V,S,FD	10 min	Vicino	Fino a 16 DV di elementali o di esterni evocati, entro 9 m l'uno dall'altro	Istantanea	Nessuno	No	175
<input type="checkbox"/> Animare oggetti	Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Medio	Oggetti o materiale; 27 dm <sup>3</sup> / liv	1 rnd / liv	Nessuno	No	178
<input type="checkbox"/> Banchetto degli eroi	Cibo per 1 creatura / liv, cura e rende "benedetti"	Inv	V,S,FD	10 min	Vicino	Banchetto per 1 creatura / liv	1 ora + 12 ore	Nessuno (in)	Si (in)	181
<input type="checkbox"/> Barriera di lame	Le lame che circondano l'incantatore infliggono 1d6 danni / liv	Inv	V,S	1Rcompl	Medio	Disco rotante di lame, fino a un raggio di 9 m	10 min / liv	Rif nega (*)	Si	181
<input type="checkbox"/> Camminare nel vento	L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	L'incantatore e 1 creatura / 3 liv	1 ora / liv (I)	Nessuno, Vol nega (in)	No e Si (in)	184
<input type="checkbox"/> Camminare nella pietra	Due aree congiunte permettono molteplici teletrasporti	Tra [R]	V,S,M (*)	10 min	Contacto	Pietra toccata	Permanente o finché non viene scaricato	Vol nega (og)	Si (og)	86 M
<input type="checkbox"/> Costrizione / Cerca	Funziona come "costrizione minore", ma influenza qualsiasi creatura	Am (3) [D,H]	V	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 giorno / liv o finché non viene scaricato (I)	Nessuno	Si	193
<input type="checkbox"/> Creare non morti	Ghoul, ombre, ghost, wight, wraith	Nec [M]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	193
<input type="checkbox"/> Dissolvere superiore	Funziona come "dissolvi magie", ma con +20 sulla prova	Abi	V,S	1 a	Medio	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 9 m	Istantanea	Nessuno	No	199
<input type="checkbox"/> Esilio	Bandisce 2 DV / liv di creature extraplanari	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Una o più creature extraplanari, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega	Si	202
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VI	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F,FD	1Rcompl	Vicino	6°:1 oppure 5°:1d3 oppure 1°-4°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/> Ferire	Il soggetto perde tutti i pf tranne 1d4	Nec	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	207
<input type="checkbox"/> Forma eterea	Viaggiare sul piano etereo con i compagni	Tra	V,S	1 a	Contacto	Incantatore + 1 creatura toccata / 3 liv	1 min / liv (I)	Nessuno	Si	209
<input type="checkbox"/> Glifo di interdizione superiore	Funziona come "glifo di interdizione", ma infligge fino a 10d8 danni o un incantesimo di 6° liv	Abi	V,S,M	10 min	Contacto	Oggetto toccato o fino a 0,45 m <sup>2</sup> / liv	Permanente finché non viene scaricato	*	Si (og)	212
<input type="checkbox"/> Guarigione	Cura tutti i danni, le malattie e le condizioni mentali	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si (in)	213
<input type="checkbox"/> Guarigione	Cura tutti i danni, le malattie e le condizioni mentali	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si (in)	213
<input type="checkbox"/> Guscio anti-vita	Un campo di 3 m respinge le creature viventi	Abi	V,S,FD	1Rcompl	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	Si	213
<input type="checkbox"/> Immunità energetica	Il soggetto è immune ai danni di un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	24 ore	-	Si	96 T
<input type="checkbox"/> Mantello degli incantesimi	Funziona come "immunità agli incantesimi", ma gli incantesimi negati attivano sul bersaglio un incantesimo utile	Abi	V,S	1Rcompl	Contacto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	108 M
<input type="checkbox"/> Non morto a morto	Distrugge 1d4 DV / liv di non morti (max 20d4)	Nec	V,S,M,FD	1 a	Medio	Varie creature non morte in un'esplosione di 15 m	Istantanea	Vol nega	Si	99 T
<input type="checkbox"/> Non morto a morto	Funziona come "cerchio di morte" ma agisce solo sui non morti	Nec [N]	V,S,M,FD	1 a	Medio	Varie creature non morte in un'esplosione del raggio di 15 m	Istantanea	Vol nega	Si	111 M
<input type="checkbox"/> Parola del ritiro	Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato	Tra [R]	V	1 a	Illimitato	Incantatore e oggetti e creature consenzienti fino a un max di 22,5 kg / liv	Istantanea	Nessuno o Vol nega (in, og)	No o Si (in, og)	241
<input type="checkbox"/> Proibizione	Nega l'accesso all'area alle creature di un altro allineamento	Abi	V,S,M,FD	6 rnd	Medio	Cubo con spigolo di 18 m / liv (F)	Permanente	*	Si	246
<input type="checkbox"/> Rigenera ferite critiche	Un soggetto rigenera 4 pf / rnd	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S
<input type="checkbox"/> Scopri il percorso	Indica la via più diretta verso una locazione	Div	V,S,F	3 rnd	Personale o Contacto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	260
<input type="checkbox"/> Sigilla portale	Sigilla permanentemente un "portale"	Abi	V,S,M	1 a	Vicino	1 "portale"	Permanente	-	-	74 F
<input type="checkbox"/> Sopprimere glifo	L'incantatore si accorge delle trappole con scritta magica senza attivarle	Tra	V,S	1 a	30 m	Emanazione del raggio di 30 m centrata sull'incantatore	1 min / liv	Vol nega (og)	Si (og)	125 M
<input type="checkbox"/> Triade magnificata di Azuth	Lancia per tre volte un incantesimo preparato	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	129 M

<http://digilander.iol.it/mindbender>

**Mindbender**

**LIVELLO 7**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Blasfemia	Uccide, paralizzava, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi	Inv [M,Q]	V	1 a	9 m	Creature entro una propagazione fino ad un raggio di 9 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Nessuno	Si	182
<input type="checkbox"/> Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	Tra	V,S	10 min (*)	3,2 km	Un cerchio del raggio di 3,2 km centrato sull'incantatore (*)	4d12 ore (*)	Nessuno	No	192
<input type="checkbox"/> Dettame	Uccide, paralizzava, indebolisce o frastorna i soggetti non legali	Inv [I,Q]	V	1 a	9 m	Creature entro una propagazione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Nessuno	Si	197
<input type="checkbox"/> Distruzione	Uccide i soggetti e ne distrugge i resti	Nec [N]	V,S,F	1 a	Vicino	1 Creatura (TS: 10d6 danni)	Istantanea	Tem parziale	Si	200
<input type="checkbox"/> Drago della morte	L'incantatore ottiene armatura naturale +4, deviazione +4 e attacchi naturali	Nec [M,P,H]	V,S,FD	1Rcompl	Personale	Drago di ossa ed energia	1 rnd / liv (I)	-	-	93 M
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VII	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,F/HD	1Rcompl	Vicino	7°:1 oppure 6°:1d3 oppure 1°-5°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/> Fato propizio	Il bersaglio riceve immediatamente un incantesimo "guarire" se viene ucciso dal danno	Evo (8)	V,S	1 min	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Nessuno (in)	Si (in)	95 M
<input type="checkbox"/> Giusta ira dei fedeli	+1 al TxC, +1 ai TS contro paura, 1d8 pf temporanei; i seguaci della divinità sono avvantaggiati	Am (3)	V,S,FD	1 a	9 m	Tutti gli alleati entro un'esplosione centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	-	Si	90 D
<input type="checkbox"/> Non morte dopo la morte	Il bersaglio perde 2 punti di Cos e quando muore acquista in cambio l'archetipo di progenie criptica	Nec [M]	V,S,M	10 min	Contatto	Creatura vivente consenziente toccata	Permanente o finché non viene scaricato	Nessuno (*)	No	111 M
<input type="checkbox"/> Onda di fanghiglia	Cra un'emanazione di 4,5 m di fanghiglia verde	Evo (4)	V,S,M	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Rif nega	-	92 D
<input type="checkbox"/> Onda di fanghiglia	Crea una propagazione di 4,5 m di fanghiglia verde	Eco (4)	V,S,M	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Rifl nega	No	92 S
<input type="checkbox"/> Parola del caos	Uccide, confonde, stordisce o assorda i soggetti non caotici	Inv [C,Q]	V	1 a	9 m	Creature entro una propagazione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Nessuno	Si	240
<input type="checkbox"/> Parola sacra	Uccide, paralizzava, indebolisce o frastorna i soggetti non buoni	Inv [B,Q]	V	1 a	9 m	Creature entro una propagazione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Nessuno	Si	241
<input type="checkbox"/> Repulsione	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	Abi	V,S,F/HD	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	251
<input type="checkbox"/> Resurrezione	Fa risorgere interamente il soggetto morto	Evo (8)	V,S,M,FD	10 min	Contatto	Creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno (*)	Si (in)	252
<input type="checkbox"/> Rifugio	Altera un oggetto per trasportare il suo proprietario fino all'incantatore	Tra [R]	V,S,M	1 a	Contatto	Oggetto toccato	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/> Rigenerazione	Gli arti recisi di un soggetto ricrescono	Evo (8)	V,S,FD	3Rcompl	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Tem nega (in)	Si (in)	254
<input type="checkbox"/> Ristorare superiore	Funziona come "ristorare", ma reintegra tutti i liv e i punteggi di caratteristica	Nec (8)	V,S,PE	10 min	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	256
<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	Nessuno	No	261
<input type="checkbox"/> Scudo incantato di Azuth	I soggetti acquistano RI +12, +1 / liv	Abi	V,S,FD	1 a	Vicino	Fino ad 1 creatura / liv, di cui non più di 2 possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in)	123 M
<input type="checkbox"/> Stella sacra	Una luce brillante riflette gli incantesimi, fornendo un bonus di copertura alla CA oppure spegne le fiamme	Abi	V,S	1 a	Personale	Una stella protettrice fatta di energia	1 rnd / liv (I)	-	-	126 M

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****LIVELLO 8**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Alleato planare superiore	Funziona come "alleato planare inferiore", ma fino a 24 DV	Evo (11)	V,S,FD	10 min	Vicino	Fino a 24 DV di elementali o di esterni evocati, entro 9 m l'uno dall'altro	Istantanea	Nessuno	No	175
<input type="checkbox"/> Aura sacra	+4 CA, +4 resistenza, RI 25 contro incantesimi malvagi	Abi [B]	V,S,F	1 a	6 m	1 creatura / liv entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	*	Si (in)	180
<input type="checkbox"/> Aura sacrilega	+4 CA, +4 resistenza, RI 25 contro incantesimi buoni	Abi [M]	V,S,F	1 a	6 m	1 creatura / liv entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	*	Si (in)	180
<input type="checkbox"/> Campo anti-magia	Nega la magia nel raggio di 3 m	Abi	V,S,M/HD	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	*	184
<input type="checkbox"/> Catena di caos	Crea un'epidemia di "demenza" trasmessa per contatto	Am (3)	V,S	1 a	contatto	Creatura vivente e intelligente toccata	1 giorno / 5 liv (*)	Vol nega	Si	87 D
<input type="checkbox"/> Creare non morti superiori	Mummie, spettri, vampiri o fantasmi	Nec [M]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	194
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VIII	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,F/HD	1Rcompl	Vicino	8°:1 oppure 7°:1d3 oppure 1°-6°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	206
<input type="checkbox"/> Generale dei non morti	Aumenta il numero massimo di DV di non morti che il personaggio può controllare, di 10 volte il suo livello	Nec [M]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 giorno / liv	-	-	100 M
<input type="checkbox"/> Guarigione di massa	Funziona come "guarigione", ma su più soggetti	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	Una o più creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Nessuno	Si (in)	213
<input type="checkbox"/> Mantello del caos	+4 CA, +4 resistenza, RI 25 contro incantesimi legali	Abi [C]	V,S,F	1 a	6 m	1 creatura / liv entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	*	Si (in)	229
<input type="checkbox"/> Patto della morte	- 2 alla Cos in cambio degli effetti di "parola del ritorno", "rianimare morti" e "guarigione"	Nec [M]	V,S,M,FD,PE	10 min	Contatto	Creatura vivente consenziente toccata	Permanente o fino ad attivazione	Nessuno	No	114 M
<input type="checkbox"/> Ragno mentale	Origlia i pensieri di fino a 8 creature	Div [H]	V,S,M,FD	1Rcompl	Lungo	Fino a 8 creature viventi	1 min / liv	Vol nega	Si	93 D
<input type="checkbox"/> Rivela locazioni	Locazione esatta di una creatura o di un oggetto	Div	V,S,FD	1 a	Illimitato	1 creatura o oggetto	Istantanea	Nessuno	No	257
<input type="checkbox"/> Scudo della legge	+4 CA, +4 resistenza, RI 25 contro incantesimi caotici	Abi [I]	V,S,F	1 a	6 m	1 creatura / liv in un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	*	Si (in)	261
<input type="checkbox"/> Serratura dimensionale	Blocca il teletrasporto e altre forme di spostamento dimensionale	Abi	V,S	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 4,5 m	1 giorno / liv	-	Si	101 T

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>		mindbender@libero.it		<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Serratura dimensionale	Crea un campo in grado di bloccare completamente lo spostamento extradimensionale di un corpo	Abi	V,S	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 4,5 m centrata in un punto nello spazio	1 giorno / liv	Nessuno	Si	124 M
<input type="checkbox"/>	Simbolo	Le rune attivate hanno numerosi effetti	Uni [*]	V,S,M,FD	1 a o 10 min	Contatto	Un simbolo	*	*	Si	266
<input type="checkbox"/>	Simbolo [Magia di Faerûn]	Consente di scrivere una potente runa	Uni [*]	V,S,M,FD	1 a o 10 min	Contatto	Un simbolo	*	*	Si	125 M
<input type="checkbox"/>	Tempesta di fuoco	Infligge 1d6 danno da fuoco per liv (max 20d6)	Inv [S]	V,S	1Rcompl	Medio	2 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	Istantanea	Rif dimez	Si	273
<input type="checkbox"/>	Tempesta furiosa	"volare", "muro di vento", protezione dai forti venti ed effettuare attacchi elettrici	Tra [E]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	127 M
<input type="checkbox"/>	Terremoto	Un tremito intenso scuote la terra per un raggio di 1,5 m / liv	Inv	V,S,FD	1 a	Lungo	Raggio di 1,5 m / liv (F)	1 rnd	*	No	274

<http://digilander.iol.it/mindbender>

**Mindbender**

### LIVELLO 9

<b>Incantesimo</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Scuola</b>	<b>Comp</b>	<b>Tempo</b>	<b>Raggio</b>	<b>Bersaglio, Effetto, Area</b>	<b>Durata</b>	<b>TS</b>	<b>RI</b>	<b>MG</b>	
<input type="checkbox"/>	Eterno nemico della non morte	I bersagli ricevono "protezione dall'energia negativa", e immunità alla maggior parte degli attacchi speciali dei non morti	Abi [B,N]	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura/ 5 liv	1 rnd / liv	Nessuno (in)	Si (in)	94 M
<input type="checkbox"/>	Evoca mostri IX	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F,FD	1Rcompl	Vicino	9°:1 oppure 8°:1d3 oppure 1°-7°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	206
<input type="checkbox"/>	Implosione	Uccide 1 creatura / rnd	Inv	V,S	1 a	Vicino	1 creatura corporea / rnd	Conc (fino a 4 rnd)	Tem nega	Si	215
<input type="checkbox"/>	Legare anima	Intrappola un'anima appena morta per impedirne la "resurrezione"	Nec	V,S,F	1 a	Vicino	Un cadavere	Permanente	Vol nega	No	225
<input type="checkbox"/>	Miracolo	Richiede l'intervento di una divinità	Inv	V,S,PE	1 a	*	*	*	*	Si	231
<input type="checkbox"/>	Portale	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	Evo (5,11)	V,S	1 a	Medio	*	Istantanea	Nessuno	No	244
<input type="checkbox"/>	Proiezione astrale	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	247
<input type="checkbox"/>	Resurrezione pura	Funziona come "resurrezione", ma non sono necessari i resti	Evo (8)	V,S,M,FD	10 min	Contatto	Creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno (*)	Si (in)	252
<input type="checkbox"/>	Risucchio di energia	Il soggetto ottiene 2d4 liv negativi	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio di energia negativa	Istantanea	Tem nega (*)	Si	256
<input type="checkbox"/>	Tempesta di vendetta	Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine	Evo (4)	V,S	1Rcompl	Lungo	Una nube tempestosa con raggio di 108 m	Conc (max 10 rnd) (I)	*	Si	273

<http://digilander.iol.it/mindbender>

**Mindbender**

**Note:****Generiche:**

md round  
 / liv per livello  
 conc concentrazione  
 entro [x m l'una dall'altra] che non possono trovarsi a una distanza superiore a [x m l'una dall'altra]  
 (I) L'incantatore può interrompere l'incantesimo a piacere.  
 \* vedi testo

**Componenti:**

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

**Scuola:**

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

**Sottoscuola:**

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

**Scuola:**

Illusione  
 Ammalimento  
 Ammalimento  
 Evocazione  
 Evocazione  
 Illusione  
 Invocazione  
 Evocazione  
 Illusione  
 Illusione  
 Evocazione  
 Illusione

**Descrittori:**

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

**Tempo:**

Agratis Azione gratuita  
 1Rcompl 1 round completo

**Raggio di azione:**

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'incantatore + 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 (pag 150).  
 RI: l'incantatore deve effettuare una prova di liv dell'incantatore (1d20 + liv dell'incantatore) almeno pari alla RI della creatura.

**Pagina:**

D Difensori della Fede  
 T Il Tomo e il Sangue  
 C Il Canto e il Silenzio  
 S Signori delle Terre Selvagge  
 P Manuale dei Piani  
 M Magia di Faerun