

Incantesimi

DOMINIO dell'ACQUA

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare e distruggere le creature del fuoco allo stesso modo in cui un chierico buono scaccia i non morti. Può intimidire o comandare le creature dell'acqua allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimidisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero di complessivo di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car.

1	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	-	-	209
2	Nube di nebbia	Un banco di nebbia ostacola la visuale	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	10 min / liv	-	-	235
3	Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	1 cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)	2 ore / liv	Vol nega (in)	Si (in)	252
4	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)	-	-	191
5	Tempesta di ghiaccio	La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m	Inv [G]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	1 cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)	Istantanea	-	Si	273
6	Cono di freddo	1d6 danni da freddo / liv (max 15d6)	Inv [G]	V,S,M	1 a	Vicino	Cono, 1d6 danni / liv (max 15d6)	Istantanea	Rif dimez	Si	189
7	Nebbia acida	Nebbia acida che infligge danni (2d6 danni / rnd)	Evo (5)	V,S,M/FD	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	-	Si	235
8	Orrido avvizzimento	Infligge 1d8 danni / liv (max 25d8) nel raggio di 9 m	Nec	V,S,M/FD	1 a	Lungo	1 cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)	Istantanea	Tem dimez	Si	238
9	Sciame elementale	Evoca molteplici elementali Enormi	Evo (4)	V,S	10 min	Medio	2 o più creature convocate, entro 9 m l'una dall'altra.	10 min / liv (I)	-	-	259

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

DOMINIO ANIMALE

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare amicizia con gli animali 1 volta al giorno. Conoscenze (Natura) è un'abilità di classe.

1	Calmare animali	Calma 2d4 DV + 1 DV / liv di animali, bestie e bestie magiche	Am (3)	V,S	1 a	Vicino	Animali, bestie, bestie magiche con un'Int di 1 o 2, che siano a meno di 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega	Si	183
2	Blocca animali	Blocca un animale per 1 rnd / liv	Am (3)	V,S	1 a	Medio	1 animale	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	182
3	Dominare animali	L'animale assoggettato obbedisce a comandi mentali silenziosi	Am (3)	V,S	1 a	Medio	1 animale	1 rnd / liv	Vol nega	Si	201
4	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	Vol nega	Si	252
5	Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,6 km / liv	Div	V,S	10 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	189
6	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)	-	Si	213
7	Forme animali	1 alleato / liv viene "metamorfizzato" nell'animale scelto	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura consenziente / liv, tutte entro 9 m l'una dall'altra	1 ora / liv (I)	-	Si (in)	209
8	Piaga strisciante	Uno stuolo di insetti attacca su ordine dell'incantatore	Evo (4)	V,S	1Rcompl	Vicino	1.000 insetti che riempiono una propagazione del raggio di 3 m	1 min / liv	-	-	242
9	Trasformazione	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	-	-	276

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

DOMINIO dell'ARIA

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare e distruggere le creature di terra allo stesso modo in cui un chierico buono scaccia i non morti. Può intimidire o comandare le creature dell'aria allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimidisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero di complessivo di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car.

1	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	-	-	209
2	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	-	Si	234
3	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)	-	-	209
4	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	-	Si (in)	184
5	Controllare venti	Cambia la direzione e l'intensità del vento	Tra	V,S	1 a	12 m / liv	Un raggio di 12 m / liv centrato sull'incantatore	10 min / liv	Tem nega	-	192
6	Catena di fulmini	1d6 danni / liv; più altri fulmini secondari	Inv	V,S,F	1 a	Lungo	1 bersaglio primario più uno secondario / liv (ognuno deve essere entro 9 m dal bersaglio primario)	Istantanea	Rif dimez	Si	185
7	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	-	-	192
8	Turbine	Un ciclone infligge danni e porta via creature	Inv [T]	V,S,FD	1 a	Lungo	1 ciclone ampio 3 m alla base e 9 m al vertice, alto 9 m	1 rnd / liv	Rif nega	Si	278
9	Sciame elementale*	Evoca molteplici elementali Enormi	Evo (4)	V,S	10 min	Medio	2 o più creature convocate, entro 9 m l'una dall'altra.	10 min / liv (I)	-	-	259

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

* Lanciato solamente come incantesimo dell'aria.

DOMINIO dell'ARTIGIANATO

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi di creazione a livello dell'incantatore +1 e guadagna Abilità Focalizzata (un bonus di +2) in un'abilità di Artigianato a sua scelta.

1	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	177
2	Scolpire legno	Ricrea gli oggetti in legno nel modo desiderato dall'incantatore	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Un pezzo di legno toccato, non più grande di 270 dm ³ + 27 dm ³ / liv	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	260
3	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 ³ + 27 dm ³ / liv	Istantanea	Nessuno	No	260
4	Creazione minore	Crea un oggetto di tessuto o di legno	Evo (5)	V,S,M	1 m	0 m	Oggetti non magici o materia vegetale fino a 27 dm ³ / liv	1 ora / liv	Nessuno	No	194
5	Muro di pietra	20 pf / 4 liv; può essere plasmato	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
6	Macchina fantastica	?	III [U]	V,S,FD	1 a	Medio	Una macchina di 3 m	1 min / liv (I)	-	-	71 F
7	Creazione maggiore	Funziona come "creazione minore" ma ha effetto anche sulla pietra e sul metallo	Evo (5)	V,S,M	10 min	Vicino	Oggetti di natura minerale	*	Nessuno	No	194
8	Gabbia di forza	Un cubo di forza che imprigiona tutti al suo interno	Inv [F]	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	Nessuno	No	210
9	Macchina fantastica superiore	?	III [U]	V,S,FD	1 a	Medio	Una macchina di 3 m	1 min / liv (I)	-	Si	71 F

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

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1.

1	Protezione dal male	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estranei	Abi [B]	V,S,M,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	-	247
2	Aiuto	+1 al TxC, +1 ai TS contro paura, 1d8 pf temporanei	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 min / liv	-	Si (in)	175
3	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	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Speciale	187
4	Punizione sacra	Danneggia e acceca le creature malvagie	Inv [B]	V,S	1 a	Medio	Esplosione del raggio di 6 m	Istantanea	Rif dimez	Si	248
5	Dissolvi il male	Bonus di +4 contro gli attacchi	Abi [B]	V,S,FD	1 a	Contatto	Speciale	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	Speciale	Speciale	199
6	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
7	Parola sacra	Uccide, paralizza, 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	-	Si	241
8	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)	Speciale	Si (in)	180
9	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)	-	-	206

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

* Lanciato solamente come incantesimo del bene.

DOMINIO del CAOS

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1.

1	Protezione dalla legge	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estranei	Abi [C]	V,S,M,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	248	
2	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) oppure Tem dimez (*)	Vol nega (in)	No (*)	187
3	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 [C]	V,S,M,FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187	
4	Martello del caos	Danneggia e fa barcollare le creature legali	Inv [C]	V,S	1 a	Medio	Esplosione del raggio di 6 m	Istantanea	Vol dimez (*)	Si	229	
5	Dissolvi la legge	Bonus di +4 contro gli attacchi	Abi [C]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura legale di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammalimento o un incantesimo legale su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199	
6	Animare oggetti	Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Medio	Oggetti o materiale; 27 dm ³ / liv	1 rnd / liv	Nessuno	No	178	
7	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	
8	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	
9	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	

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

* Lanciato solamente come incantesimo del caos.

DOMINIO del CASTIGO

Poteri concessi: Se l'incantatore è stato ferito da qualcuno in combattimento, può colpire per vendicarsi con un'arma da mischia o a distanza contro quell'individuo nella successiva azione. Se questo attacco va a segno, l'incantatore infligge il massimo dei danni. Può usare questa capacità soprannaturale 1 volta al giorno.

1	Scudo della fede	Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	261
2?	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
2?	Vigore	Il soggetto ottiene 1d4+1 Cos per 1 ora / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si	280
3	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
4	Scudo di fuoco	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo	Inv [G,S]	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	262
5	Sigillo di giustizia	Determina un'azione che attiverà una "maledizione" sul soggetto	Tra	V,S,FD	10 min	Contatto	Creatura toccata	Permanente (*)	Nessuno	Si	266
6	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
7	Riflettere incantesimo	Ritorce 1d4+6 liv di incantesimo contro l'incantatore	Abi	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	Fino a esaurimento o 10 min / liv	-	-	253
8	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
9	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****DOMINIO delle CAVERNE**

Poteri concessi: L'incantatore guadagna la capacità nanica di esperto minatore. Se la possiede già il bonus razziale di esperto minatore aumenta da +2 a +4 nelle prove per notare lavori in pietra insoliti.

1	Individuazione delle porte segrete	Rileva porte nascoste entro 18 m	Div	V,S	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	218
2	Oscurità	Oscurità soprannaturale nel raggio di 6 m	Inv [O]	V,M/FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato	10 min / liv (I)	Nessuno	No	238
3	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
4	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	255
5	Passapareti	Sfonda muri spessi 30 cm / liv	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	Apertura di 1,5 m x 2,4 m, profonda 30 cm / liv	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	241
6	Scopri il percorso	Indica la via più diretta verso una locazione	Div	V,S,F	3 rnd	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	260
7	Fauci di pietra	?	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	La bocca di una caverna o camera naturale alta e larga fino a 4,5 m	10 min / liv (I)	-	-	69 F
8	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
9	Imprigionare	Seppellisce il soggetto sotto terra	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	215

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

Poteri concessi: L'incantatore può potenziare il suo Carisma di 4 punti una volta al giorno. Attivare questo potere è un'azione gratuita. L'aumento di Carisma dura 1 minuto.

1	Charme	Rende una persona amichevole	Am (2) [H]	V,S	1 a	Vicino	1 persona	1 ora / liv	Vol nega	Si	187
2	Calmare emozioni	Clama 1d6 soggetti / liv, negando gli effetti delle emozioni	Am (3) [H]	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
3	Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	Am (3) [D,H]	V,M	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 ora / liv o finché non viene completata	Vol nega	Si	271
4	Emozione	Provoca una forte emozione nel soggetto	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	Tutte le creature viventi entro un raggio di 4,5 m	Conc	Vol nega	Si	201
5	Charme sui mostri	Convince un mostro che l'incantatore è suo alleato	Am (2) [H]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 giorno / liv	Vol nega	Si	187
6	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
7	Demenza	Il soggetto è in preda a una "confusione" continua	Am (3)	V,S	1 a	Medio	Una creatura vivente	Istantanea	Vol nega	Si	196
8	Esigere	Funziona come "inviare", ma è anche possibile inviare una "suggestione"	Am (3) [H]	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd	Vol parziale	Si	201
9	Dominare mostri	Funziona come "dominare persone" ma su ogni creatura	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	1 creatura	1 giorno / liv	Vol nega	Si	201

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

DOMINIO del COMMERCIO

Poteri concessi: L'incantatore può usare "individuazione dei pensieri" una volta al giorno come capacità magica, che influenza un bersaglio e dura un numero di minuti pari al bonus di Carisma dell'incantatore. Attivare questo potere è un'azione gratuita.

1	Messaggio	Conversazione sussurrata a distanza	Tra [D]	V,S,F	1 a	Medio	1 creatura / liv	10 min / liv	Nessuno	No	229
2	Gemma esplosiva	?	Evo (5) [F]	V,S,M	1 a / bomba	Contatto	Fino a 5 gemme toccate del valore di almeno 1 mo ciascuna	10 min / liv o fino a quando non è consumato (*)	Rif dimez (*)	Si	70 F
3	Splendore dell'aquila	Il soggetto acquisisce 1d4+1 Car	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	102 T
4	Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	Inv	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (*)	Nessuno	No	221
5	Fabbricare	Trasforma materiali grezzi in oggetti rifiniti	Tra	V,S,M	*	Vicino	Fino a 270 dm ³ / liv (*)	Istantanea	Nessuno	No	207
6	Visione del vero	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)	280
7	Reggia meravigliosa di Mordenkainen	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	Nessuno	No	250
8	Vuoto mentale	Il soggetto è immune alle magie mentali / emozionali e allo scrutamento	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 giorno	Vol nega (in)	Si (in)	281
9	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

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

Poteri concessi: Tutte le abilità di Conoscenza sono abilità di classe. L'incantatore può lanciare incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1.

1	Individuazione delle porte segrete	Rileva porte nascoste entro 18 m	Div	V,S	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	218
2	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri superficiali	Div	V,S,F/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)	Vol nega (*)	No	216
3	Chiaroudienza / Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto / liv	Div	V,S,F/FD	1 a	*	Sensore magico	1 min / liv (I)	Nessuno	No	187
4	Divinazione	Fornisce suggerimenti utili sulle azioni da intraprendere	Div	V,S,M	10 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	200
5	Visione del vero	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)	280
6	Scopri il percorso	Indica la via più diretta verso una locazione	Div	V,S,F	3 rnd	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	260
7	Conoscenza delle leggende	L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto	Div	V,S,M,F	*	Personale	Incantatore	*	-	-	189
8	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
9	Previsione	Un sesto senso avverte l'incantatore da pericoli imminenti	Div	V,S,M/FD	1 a	Personale o Contatto	*	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	246

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

Poteri concessi: L'incantatore ottiene il potere della punizione, la capacità soprannaturale di effettuare un unico attacco in mischia con un bonus di +4 all'attacco e un bonus ai danni pari al livello del chierico (se il colpo va a segno). L'incantatore deve dichiarare che intende sferrare il colpo prima di effettuare l'attacco. Può utilizzarlo 1 volta al giorno.

1	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
2	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) oppure Tem dimez (*)	Si (og)	209
3	Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Tem nega	Si	190
4	Infliggi 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
5	Cerchio di devastazione	Infligge 1d8 danni +1 danno / liv in tutte le direzioni	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
6	Ferire	Il soggetto perde tutti i pf tranne 1d4	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	207
7	Disintegrazione	Fa svanire una creatura o un oggetto	Tra	V,S,M/FD	1 a	Medio	Raggio	Istantanea	Tem parziale	Si	198
8	Terremoto	Un tremoto 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
9	Implosione	Uccide 1 creatura / rnd	Inv	V,S	1 a	Vicino	1 creatura corporea / rnd	Conc (fino a 4 rnd)	Tem nega	Si	215

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

DOMINIO dei DROW**Poteri concessi:** Talento Riflessi Fulminei gratuito.

1	Mantello di potere oscuro	?	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	72 F
2	Chiaroudienza / Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto / liv	Div	V,S,F,FD	1 a	*	Sensore magico	1 min / liv (I)	Nessuno	No	187
3	Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	Am (3)	V,M	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 ora / liv o finché non viene completata	Vol nega	Si	271
4	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
5	Forma di ragno	?	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv	-	-	69 F
6	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
7	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
8	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
9	Portale	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	Evo (5,11)	V,S	1 a	Medio	*	Istantanea	Nessuno	No	244

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO degli ELFI****Poteri concessi:** Talento Tiro Ravvicinato gratuito.

1	Colpo accurato	Aggiunge un bonus di +20 al successivo TxC dell'incantatore	Div	V,F	1a	Personale	Incantatore, +20 TxC	1 rnd (*)	-	-	188
2	Grazia felina	Il soggetto ottiene 1d4+1 Des per 1 ora / liv	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si	213
3	Calappio	Crea una trappola magica	Tra	V,S,FD	3 rnd	Contatto	Calappio di corda o di arbusti toccato, oppure una cinghia del diametro di 60 cm + 60 cm / liv	Finché non viene attivato o distrutto	Nessuno	No	183
4	Traslazione arborea	L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante	Tra [R]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv o finché non termina	-	-	277
5	Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,6 km / liv	Div	V,S	10 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	189
6	Scopri il percorso	Indica la via più diretta verso una locazione	Div	V,S,F	3 rnd	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	260
7	Querciviva	Una quercia diventa un guardiano treant	Tra	V,S	10 min	Contatto	L'albero toccato	1 giorno / liv (I)	Nessuno	No	249
8	Esplosione solare	Acceca tutti nel raggio di 3 m, infligge 3d6 danni	Inv [S]	V,S,M,FD	1 a	Lungo	Esplosione del raggio di 3 m / liv	Istantanea	Rif parz (*)	Si	202
9	Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	Am (3)	V,S,M,FD	1 ora	Vicino	Una locazione (fino a un cubo con spigoli di 3 m / liv) o un oggetto	2 ore / liv	Vol parziale	Si	178

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO della FAMIGLIA****Poteri concessi:** Come azione gratuita, l'incantatore può fornire ad un numero di creature pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1 creatura) un bonus di schivare +4 alla CA. Questa capacità soprannaturale dura 1 rnd / liv. Una creatura colpita perde questa protezione se si allontana di più di 3 m dall'incantatore. L'incantatore può influenzare se stesso con questa magia.

1	Benedizione	Gli alleati ottengono un +1 al TxC e +1 ai TS contro paura	Am (3)	V,S,FD	1 a	15 m	Tutti gli alleati entro 15 m	1 min / liv	Nessuno	Si (in)	182
2	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
3	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
4	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
5	Legame telepatico di Rary	Il collegamento permette agli alleati di comunicare	Div	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura / 3 liv, che non possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	10 min / liv	Nessuno	No	225
6	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
7	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
8	Protezione dagli incantesimi	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)	247
9	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	*	*	264

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

DOMINIO delle FANGHIGLIE

Poteri concessi: Intimorire o comandare le melme come un chierico malvagio intimorisce o comanda i non morti. Questa capacità può essere usata un numero totale di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car dell'incantatore.

1 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	278
2 Freccia acida di Melf	Un attacco a contatto a distanza, 2d4 danni per 1 rnd +1 rnd / 3 liv	Evo (5)	V,S,M	1 a	Lungo	Una freccia d'acido (2d4 danni, max 7 rnd)	1 rnd + 1 rnd / 3 liv	Nessuno	Si	210
3 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
4 Stretta corrosiva	Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Un oggetto di ferro non magico o una creatura di metallo	*	Nessuno	No	271
5 Tentacoli neri di Evard	1d4 tentacoli +1 tentacolo / liv attaccano casualmente in lotta in un raggio di 4,5 m	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	1d4 tentacoli +1 tentacolo / liv, tutti entro 4,5 m da un punto centrale	1 ora / liv	Nessuno	No	274
6 Trasmutare roccia in fango	Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m / liv	Tra	V,S,M,FD	1 a	Medio	Fino a 2 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	Permanente (*)	*	No	277
7 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
8 Parola del potere, accecare	Acceca fino a 200 pf di creature	Evo (5)	V	1 a	Vicino	Creature fino a un totale di 200 pf entro una sfera del raggio di 4,5 m	*	Nessuno	Si	240
9 Implosione	Uccide 1 creatura / rnd	Inv	V,S	1 a	Vicino	1 creatura corporea / rnd	Conc (fino a 4 rnd)	Tem nega	Si	215

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

Poteri concessi: L'incantatore guadagna la capacità schivare prodigioso di un ladro di 3° liv. Se ha un'altra classe che dà la capacità schivare prodigioso, deve considerare il suo livello in quella classe incrementata di 3 liv per determinare il totale della sua capacità schivare prodigioso.

1 Colpo accurato	Aggiunge un bonus di +20 al successivo TxC dell'incantatore	Div	V,F	1 a	Personale	Incantatore, +20 TxC	1 rnd (*)	-	-	188
2 Presagio	Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva	Div	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	245
3 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
4 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
5 Sigillo di giustizia	Determina un'azione che attiverà una "maledizione" sul soggetto	Tra	V,S,FD	10 min	Contatto	Creatura toccata	Permanente (*)	Nessuno	Si	266
6 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
7 Visione	Funziona come "conoscenza delle leggende", ma è più veloce ed esaustiva	Div	V,S,M,PE	1 a	Personale	Incantatore	*	-	-	280
8 Vuoto mentale	Il soggetto è immune alle magie mentali / emozionali e allo scrutamento	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 giorno	Vol nega (in)	Si (in)	281
9 Previsione	Un sesto senso avverte l'incantatore da pericoli imminenti	Div	V,S,M,FD	1 a	Personale o Contatto	*	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	246

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

Poteri concessi: L'incantatore ottiene il potere delle buona fortuna, che può utilizzare 1 volta al giorno. Questa capacità straordinaria gli consente di poter ritirare un lancio appena effettuato. Deve però applicare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del primo.

1 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
2 Aiuto	+1 al TxC, +1 ai TS contro paura, 1d8 pf temporanei	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 min / liv	Nessuno	Si (in)	175
3 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
4 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
5 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
6 Fuorviare	Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio	Ill (6,9)	S	1 a	Vicino	Incantatore / un duplicato illusorio	1 rnd / liv	Nessuno / Vol dubita (se si interagisce)	No	210
7 Riflettere incantesimo	Ritorce 1d4+6 liv di incantesimo contro l'incantatore	Abi	V,S,M,FD	1 a	Personale	Incantatore	Fino a esaurimento o 10 min / liv	-	-	253
8 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
9 Miracolo	Richiede l'intervento di una divinità	Inv	V,S,PE	1 a	*	*	*	*	Si	231

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

DOMINIO della FORZA

Poteri concessi: L'incantatore può effettuare un'impresa di forza attraverso la capacità soprannaturale di ottenere un bonus di potenziamento alla For pari al suo liv. Attivare il potere è un'azione gratuita, il potere dura 1 rnd ed è utilizzabile 1 volta al giorno.

1	Contrastare elementi	Ignora 5 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno	Si	191
2	Forza straordinaria	Il soggetto ottiene 1d4+1 For per 1 ora / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	209
3	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
4	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
5	Giusto potere	Le dimensioni dell'incantatore aumentano, e ottiene un +4 alla For	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	212
6	Pelle di pietra	Protegge da colpi, fendenti, pugnali e tagli	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	242
7	Mano stringente di Bigby	Una mano che offre riparo, respinge e lotta	Inv	V,S,F/FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	228
8	Pugno serrato di Bigby	Una grossa mano che attacca i nemici dell'incantatore	Inv	V,S,F/FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv	Nessuno	Si	248
9	Mano stritolatrice di Bigby	Funziona come "mano stringente di Bigby", ma è più forte	Inv	V,S,M, F/FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	229

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

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare e distruggere le creature dell'acqua allo stesso modo in cui un chierico buono scaccia i non morti. Può intimorire o comandare le creature del fuoco allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero di complessivo di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car.

1	Mani brucianti	1d4 danni da fuoco / liv (max 5d4)	Tra [S]	V,S	1 a	3 m	Esplosione di fiamma semicircolare lunga 3 m centrata sulle mani dell'incantatore	Istantanea	Rif dimez	Si	227
2	Produrre fiamma	1d4 danni +1 danno / 2 liv, a contatto o lanciata	Inv [S]	V,S	1 a	0 m	Fiamma dal palmo della mano dell'incantatore	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	246
3	Resistere agli elementi*	Ignora 12 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Nessuno	Si	251
4	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 [S]	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, entrambe le forma di 6 m	Conc + 1 rnd / liv *	-	Si	233
5	Scudo di fuoco	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo	Inv [G,S]	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	262
6	Semi di fuoco	Ghiande e bacche diventano bombe esplosive	Evo (5) [S]	V,S,M	1 a	Contatto	Fino a 4 ghiande toccate o fino a 8 bacche di agrifoglio toccate	10 min / liv o finché non vengono usate	Rif dimez (*)	Si	263
7	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
8	Nube incendiaria	Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco / rnd	Evo (5) [S]	V,S	1 a	Medio	Nube in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Rif dimez (*)	Si (*)	236
9	Sciame elementale**	Evoca molteplici elementali Enormi	Evo (4) [*]	V,S	10 min	Medio	2 o più creature convocate, entro 9 m l'una dall'altra	10 min / liv (I)	Nessuno	No	259

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

* Resiste solamente al freddo o al fuoco.

** Lanciato solamente come incantesimo del fuoco.

DOMINIO degli GNOMI

Poteri concessi: L'incantatore lancia tutti gli incantesimi di illusione a livello dell'incantatore +1.

1	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	214
2	Gemma esplosiva	?	Evo (5) [F]	V,S,M	1 a / bomba	Contatto	Fino a 5 gemme toccate del valore di almeno 1 mo ciascuna	10 min / liv o fino a quando non è consumato (*)	Rif dimez (*)	Si	70 F
3	Immagine minore	Funziona come "immagine silenziosa", ma emette suoni	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 + 2 rnd	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
4	Creazione minore	Crea un oggetto di tessuto o di legno	Evo (5)	V,S,M	1 m	0 m	Oggetti non magici o materia vegetale fino a 27 dm ³ / liv	1 ora / liv	Nessuno	No	194
5	Terreno illusorio	Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc)	Ill (9)	V,S,M	10 min	Lungo	Un cubo con spigolo di 9 m / liv (F)	2 ore / liv	Vol dubita (se si interagisce)	No	274
6	Macchina fantastica	?	Ill [U]	V,S,FD	1 a	Medio	Una macchina di 3 m	1 min / liv (I)	-	-	71 F
7	Schermo	Un'illusione che nasconde un'area dalla visione e dallo scrutamento	Ill (9)	V,S	10 min	Vicino	Un cubo con spigolo di 9 m / liv (F)	1 giorno	Nessuno o Vol dubita (se si interagisce)	No	258
8	Danza irresistibile di Otto	Costringe il soggetto a danzare	Am (3) [H]	V	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1d4 + 1 rnd	Nessuno	Si	195
9	Evoca alleato naturale IX*	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	9°:1 oppure 8°:1d3 oppure 1°-7°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204

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

* Solo elementali della terra o animali.

DOMINIO della GUARIGIONE**Poteri concessi:** L'incantatore può lanciare incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1.

1	Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
2	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
3	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
4	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno / liv (max +20)	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
5	Cerchio di guarigione	Cura 1d8 danni +1 danno / liv in tutte le direzioni	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
6	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
7	Rigenerazione	Gli arti recisi di un soggetto ricrescono	Evo (8)	V,S,FD	3Rcompl	Contacto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Tem nega (in)	Si (in)	254
8	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
9	Resurrezione pura	Funziona come "resurrezione", ma non sono necessari i resti	Evo (8)	V,S,M,FD	10 min	Contacto	Creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno (*)	Si (in)	252

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO della GUERRA****Poteri concessi:** Competenza nelle Armi da Guerra (se necessaria) e Arma Focalizzata relativa all'Arma preferita della divinità sono gratuite.

1	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Arma toccata	1 min / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	178
2	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
3	Veste magica	Un'armatura o uno scudo ottengono un potenziamento di +1 / 3 liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Armatura o scudo toccati	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	279
4	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
5	Colpo infuocato	Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni / liv)	Inv [S]	V,S,FD	1 a	Medio	Cilindro (raggio di 3 m, altezza di 12 m)	Istantanea	Rif dimez	Si	188
6	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
7	Parola del potere, stordire	Stordisce una creatura che possiede fino a 150 pf	Evo (5)	V	1 a	Vicino	1 creatura con fino a 150 pf	*	Nessuno	Si	240
8	Parola del potere, accecare	Acceca fino a 200 pf di creature	Evo (5)	V	1 a	Vicino	Creature fino a un totale di 200 pf entro una sfera del raggio di 4,5 m	*	Nessuno	Si	240
9	Parola del potere, uccidere	Uccide un singolo soggetto (sotto i 101 pf) o vari soggetti deboli (sotto i 21 pf, per un totale di 200 pf)	Evo (5) [N]	V	1 a	Vicino	1 creatura vivente oppure una o più creature entro una sfera del raggio di 4,5 m	Istantanea	Nessuno	Si	241

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO degli HALFLING****Poteri concessi:** L'incantatore guadagna la capacità di aggiungere il suo mod di Car alle sue prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare e Scalare. Questa capacità straordinaria è un'azione gratuita che dura 10 min. Può essere usata 1 volta al giorno.

1	Pietra magica	3 pietre guadagnano un +1 TxC e infliggono 1d6+1 danni (contro non morti: 2d6+2)	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Fino a 3 sassi toccati	30 min o finché non viene scaricato	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	243
2	Grazia felina	Il soggetto ottiene 1d4+1 Des per 1 ora / liv	Tra	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si	213
3	Veste magica	Un'armatura o uno scudo ottengono un potenziamento di +1 / 3 liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Armatura o scudo toccati	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	279
4	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
5	Segugio fedele di Mordernkainen	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	262
6	Muovere il terreno	Scava trincee e fa crescere colline	Tra	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	232
7	Camminare nelle ombre	Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente	Ill (10)	V,S	1 a	Contacto	Fino a 1 creatura toccata / liv	1 ora / liv (I)	Vol nega	Si	184
8	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
9	Previsione	Un sesto senso avverte l'incantatore da pericoli imminenti	Div	V,S,M,FD	1 a	Personale o Contatto	*	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	246

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

DOMINIO delle ILLUSIONI**Poteri concessi:** L'incantatore lancia tutti gli incantesimi di illusione a livello dell'incantatore +1.

1	Immagine silenziosa	Crea illusioni minori ideate dall'incantatore	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	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
2	Immagine minore	Funziona come "immagine silenziosa", ma emette suoni	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 +2 rnd	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
3	Distorsione	Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte	III (9)	V,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	200
4	Allucinazione mortale	Un'illusione spaventosa uccide il soggetto oppure gli infligge 3d6 danni	III (1) [P, H]	V,S	1 a	Medio	Una creatura vivente	Istantanea	Vol dubita (se si interagisce), quindi Tem parziale	Si	175
5	Immagine persistente	Funziona come "immagine maggiore", ma non è necessaria la concentrazione	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)	1 min / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
6	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	Nessuno / Vol dubita (se si interagisce)	No	210
7	Immagine proiettata	Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi	III (10)	V,S,M	1 a	Medio	Un duplicato ombra	1 rnd / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
8	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)	1 giorno	Nessuno o Vol dubita (se si interagisce) (*)	No	258
9	Fatale	Funziona come "allucinazione mortale", ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m	III (1) [P,H]	V,S	1 a	Medio	Un numero qualsiasi di creature che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol dubita (se si interagisce), quindi Tem parz	Si	207

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO degli INCANTESIMI****Poteri concessi:** L'incantatore riceve un bonus di +2 alle prove di Concentrazione e Sapienza Magica.

1	Armatura magica	Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4	Evo (5) [F]	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata; +4 alla CA	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	179
2	Silenzio	Nega il suono nel raggio di 4,5 m	III (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
3	Qualsiasi Incantesimo	?	Tra	V,S,FD (M,F,PE)	15 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	73 F
4	Potenziatore mnemonico di Rary	Prepara incantesimi extra o ne recupera uno appena lanciato	Tra	V,S,M,F	10 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	245
5	Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, 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
6	Qualsiasi Incantesimo superiore	?	Tra	V,S,FD (M,F,PE)	15 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	73 F
7	Desiderio limitato	Altera la realtà, entro i termini consentiti dall'incantesimo	Uni	V,S,PE	1 a	*	*	*	Nessuno	Si	197
8	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	*	184
9	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 9 m	Istantanea	Vol nega (og)	No	198

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO dell'INGANNO****Poteri concessi:** Camuffare, Nascondersi e Raggiare sono abilità di classe.

1	Cambiare sembianze	Cambia l'aspetto	III (9)	V,S	1 a	Personale	Incantatore, 30 cm	10 min / liv (I)	-	-	183
2	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 10 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	10 min / liv (I)	Nessuno o Vol nega (in, og)	No o Si (in, og)	221
3	Anti-individuazione	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)	178
4	Confusione	Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 rnd / liv	Am (3) [H]	V,S,M,FD	1 a	Medio	Tutte le creature entro un raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Vol nega	Si	189
5	Visione falsa	Inganna lo scrutamento con un'illusione	III (9)	V,S,M	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 7,5 m + 1,5 m / 2 liv, centrato sul punto in cui si trova l'incantatore quando lo lancia	1 min / liv	Nessuno	No	281
6	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	Nessuno / Vol dubita (se si interagisce)	No	210
7	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)	1 giorno	Nessuno o Vol dubita (se si interagisce) (*)	No	258
8	Metamorfosi di un oggetto	Trasforma un soggetto in qualcos'altro	Tra	V,S,M,FD	1 a	Vicino	1 creatura o un oggetto	*	Vol nega (og) (*)	Si (og)	230
9	Fermare il tempo	L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 rnd	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	1d4+1 rnd (tempo apparente)	-	-	207

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

DOMINIO della LEGGE**Poteri concessi:** L'incantatore può lanciare incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1.

1	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
2	Calmare emozioni	Clama 1d6 soggetti / liv, negando gli effetti delle emozioni	Am (3) [H]	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
3	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 [I]	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
4	Ira dell'ordine	Danneggia e frastorna le creature caotiche	Inv [I]	V,S	1 a	Medio	Le creature non legali entro un'esplosione che riempie un cubo con spigolo di 9 m	Istantanea (1 rnd)	Rif parz (*)	Si	222
5	Dissolvi il bene / caos / legge / male	Bonus di +4 contro gli attacchi	Abi [M; I; B; C]	V,S,FD	1 a	Contacto	L'incantatore e una creatura buona / caotica / legale / malvagia di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo buono / caotico / legale / malvagio su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199
6	Blocca mostri	Funziona come "blocca persone", ma su qualsiasi creatura	Am (3) [H]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Una creatura vivente	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	182
7	Detrame	Uccide, paralizza, 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
8	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
9	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)	-	-	206

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

* Lanciato solamente come incantesimo della legge.

DOMINIO della LUNA**Poteri concessi:** Scacciare o distruggere i licantropi come un chierico buono scaccia o distrugge i non morti. L'incantatore può usare questa capacità un numero totale di volte per giorno pari a 3 + il suo mod di Car.

1	Luminescenza	Delinea i soggetti con un alone di luce, cancella "sfocatura", occultamenti, ecc.	Inv	V,S,FD	1 a	Lungo	Creature e oggetti entro un'esplosione del raggio di 1,5 m	1 min / liv	Nessuno	Si	227
2	Bagliore lunare	Un raggio di luce in grado di penetrare l'oscurità e di costringere i licantropi a cambiare forma	Inv [L]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Cono	1 min / liv	-, Vol nega (*)	-	67 F
3	Lama lunare	Un attacco di contatto che infligge 1d8 danni +1 danno / 2 liv dell'incantatore, di più contro i non morti, in più distorce temporaneamente la magia	Inv	V,S,M/FD	1 a	0 m	Un bagliore a forma di spada	1 min / liv (I)	-	-	70 F
4	Emozione	Provoca una forte emozione nel soggetto	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	Tutte le creature viventi entro un raggio di 4,5 m	Conc	Vol nega	Si	201
5	Sentiero lunare	Crea un ponte pressoché indistruttibile che protegge quanti vi si trovano sopra	Inv [S]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Una scala o ponte di forza traslucida, candida e lucente, di ampiezza variabile, lunga fino a 4,5 m / liv (*)	1 min / liv (I)	- (*)	-	74 F
6	Immagine permanente	Include vista, suono e odore	Ill (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	214
7	Demenza	Il soggetto è in preda a una "confusione" continua	Am (3)	V,S	1 a	Medio	Una creatura vivente	Istantanea	Vol nega	Si	196
8	Forme animali	1 alleato / liv viene "metamorfizzato" nell'animale scelto	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Una creatura consenziente / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 ora / liv (I)	Nessuno (*)	Si (in)	209
9	Fuoco lunare	?	Inv [L]	V,S,FD	1 a	Vicino	Cono	Istantanea (*)	Rif dimez (*)	Si	69 F

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO della MAGIA****Poteri concessi:** L'incantatore può utilizzare pergamene, bacchette e altri oggetti a compimento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo come se fosse un mago di livello pari a metà del liv da chierico (almeno di 1° liv). Allo scopo di utilizzare una pergamena o altri strumenti magici, se l'incantatore è anche un mago, gli effettivi livelli da mago e quelli così ottenuti si sommano.

1	Aura imperscrutabile di Nystul	Maschera l'aura magica dell'oggetto	Ill (9)	V,S,F	1 a	Contacto	Oggetto toccato pesante fino a 2,25 kg / liv	1 giorno / liv	Nessuno (*)	No	179
2	Identificare	Determina una caratteristica di un oggetto magico	Div	V,S,M/FD	8 ore	Contacto	Fino a 1 oggetto toccato / liv	Istantanea	Nessuno	No	214
3	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
4	Infondere capacità magiche	Trasferisce gli incantesimi ad un soggetto	Inv	V,S,FD	10 min	Contacto	Creatura toccata	Permanente finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	219
5	Resistenza agli incantesimi	Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 / liv	Abi	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	251
6	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	*	184
7	Riflettere incantesimo	Ritorce 1d4+6 liv di incantesimo contro l'incantatore	Abi	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	Fino a esaurimento o 10 min / liv	-	-	253
8	Protezione dagli incantesimi	Conferisce un bonus di resistenza +8	Abi	V,S,M,F	1 a	Contacto	Fino a una creatura toccata / 4 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	247
9	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 9 m	Istantanea	Vol nega (og)	No	198

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

DOMINIO del MALE**Poteri concessi:** L'incantatore può lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

1	Protezione dal bene	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	Abi [M]	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	247
2	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
3	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 [M]	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
4	Influenza sacrilega	Danneggia e rende malate le creature buone	Inv [M]	V,S	1 a	Medio	Propagazione del raggio di 6 m	Istantanea	Tem parz	Si	219
5	Dissolvi il bene	Bonus di +4 contro gli attacchi	Abi [M]	V,S,FD	1 a	Contacto	L'incantatore e una creatura buona di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammalamento o un incantesimo buono su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199
6	Creare non morti	Ghoul, ombre, ghastr, wight, wraith	Nec [M]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	193
7	Blasfemia	Uccide, paralizza, 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
8	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
9	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)	-	-	206

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

* Lanciato solamente come incantesimo del male.

DOMINIO del MENTALISMO**Poteri concessi:** L'incantatore può generare un'interdizione mentale, una capacità magica per dare a un soggetto toccato un bonus di resistenza al suo successivo TS su Vol pari al livello dell'incantatore +2. Attivare questo potere costituisce un'azione standard. L'interdizione mentale è un effetto di abiurazione con una durata di 1 ora, utilizzabile 1 volta al giorno.

1	Azione casuale	Una creatura agisce in modo casuale per 1 rnd	Am (3)	V,S,FD	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd	Vol nega	Si	180
2	Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri superficiali	Div	V,S,F/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)	Vol nega (*)	No	216
3	Chiaroudienza / Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto / liv	Div	V,S,F/FD	1 a	*	Sensore magico	1 min / liv (I)	Nessuno	No	187
4	Modificare memoria	Altera 5 min della memoria di un soggetto	Am (3)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente	Permanente	Vol nega	Si	231
5	Nebbia mentale	I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà	Am (3)	V,S	1 a	Medio	Nebbia che si propaga per riempire un cubo con spigolo di 6 m	30 min + 2d6 rnd (*)	Vol nega	Si	235
6	Legame telepatico di Rary	Il collegamento permette agli alleati di comunicare	Div	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura / 3 liv, che non possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	10 min / liv	Nessuno	No	225
7	Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	Am (3)	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	Vol parziale	Si	178
8	Vuoto mentale	Il soggetto è immune alle magie mentali / emozionali e allo scrutamento	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 giorno	Vol nega (in)	Si (in)	281
9	Proiezione astrale	Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale	Nec	V,S,M	30 min	Contacto	Incantatore più una creatura aggiuntiva toccata / 2 liv	*	Nessuno	Si	247

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO dei METALLI****Poteri concessi:** Una Competenza nelle Armi da Guerra o Esotiche gratuita e Arma Focalizzata su un martello a scelta.

1	Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Arma toccata	1 min / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	178
2	Riscaldare il metallo	Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano	Tra [S]	V,S,FD	1 a	Vicino	Equipaggiamento in metallo di 1 creatura / 2 liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra; oppure 11,25 kg di metallo / liv che deve trovarsi a una distanza max di 9 m	7 rnd	Vol nega (og)	Si (og)	256
3	Estremità affilata	Raddoppia la portata della 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 (I)	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	203
4	Stretta corrosiva	Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Un oggetto di ferro non magico o una creatura di metallo	*	Nessuno	No	271
5	Muro di ferro	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	232
6	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
7	Trasmutare metallo in legno	Il metallo nel raggio di 12 m diventa legno	Tra	V,S,FD	1 a	Lungo	Tutti gli oggetti di metallo entro un'esplosione del raggio di 12 m	Istantanea	Nessuno	Si (og)	277
8	Corpo di ferro	Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente	Tra	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	192
9	Respingere metallo o pietra	Respinge il metallo o la pietra	Abi	V,S	1 a	Medio	Percorso largo 36 m e alto 3 m, emanato dall'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	No	252

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

DOMINIO della MORTE

Poteri concessi: L'incantatore può utilizzare un tocco della morte 1 volta al giorno. Il tocco è una capacità magica che ha un effetto mortale.

L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente (utilizzando le regole per gli incantesimi a contatto). Quando riesce ad entrare in contatto tira 1d6 per ogni liv da chierico. Se il totale è pari o superiore ai pf attuali della creatura, quest'ultima muore.

1	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
2	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	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea; 10 min / DV della creatura (*)	Vol nega	Si	255
3	Animare morti	Crea scheletri e zombi non morti	Nec [M]	V,S,M	1 a	Contatto	Uno o più cadaveri toccati	Istantanea	Nessuno	No	177
4	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
5	Distruggere viventi	Un attacco a contatto uccide il soggetto	Nec [N]	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata (TS: 3d6 danni + 1 danno / liv)	Istantanea	Tem parziale	Si	200
6	Creare non morti	Ghoul, ombre, ghastr, wight, wraith	Nec [M]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	193
7	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
8	Creare non morti superiori	Mummie, spettri, vampiri o fantasmi	Nec [M]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	194
9	Lamento della banshee	Uccide 1 creatura / liv	Nec [N,Q]	V	1 a	Vicino	Una creatura vivente / liv entro una propagazione del raggio di 9 m	Istantanea	Tem nega	Si	223

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

Poteri concessi: Stalento Tempra Possente gratuito.

1	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
2?	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
2?	Vigore	Il soggetto ottiene 1d4+1 Cos per 1 ora / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si	280
3	Glifo di interdizione	Le iscrizioni infliggono danni a coloro che le oltrepassano	Abi	V,S,M	10 min	Contatto	Oggetto toccato o fino a 0,45 m ² / liv	Permanente finché non viene scaricato	*	Si (og)	212
4	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
5	Fabbricare	Trasforma materiali grezzi in oggetti rifiniti	Tra	V,S,M	*	Vicino	Fino a 270 dm ³ / liv (*)	Istantanea	Nessuno	No	207
6	Pietre parlanti	Rende possibile parlare con la pietra naturale o lavorata	Div	V,S,FD	10 min	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	243
7	Detta	Uccide, paralizza, 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
8	Protezione dagli incantesimi	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)	247
9	Respingere metallo o pietra	Respinge il metallo o la pietra	Abi	V,S	1 a	Medio	Percorso largo 36 m e alto 3 m, emanato dall'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	No	252

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

Poteri concessi: L'incantatore ha la capacità magica di ispirare gli alleati, impartendo loro un bonus morale di +2 ai TS, TxC, prove di caratteristica, prove di abilità e ai tiri per i danni delle armi. Gli alleati devono essere in grado di sentire l'incantatore parlare per 1 rnd. Usare questa capacità costituisce un'azione standard. L'effetto dura un numero di rnd pari al bonus di Car dell'incantatore e può essere usato 1 volta al giorno.

1	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
2	Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m +3 m / liv	Am (3) [D,H]	V,S	1Rcompl	Medio	Qualsiasi numero di creature	Fino a 1 ora	Vol nega (*)	Si	202
3	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
4	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
5	Comando superiore	Funziona come "comando", ma influenza 1 soggetto / liv	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
6	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
7	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	251
8	Esigere	Funziona come "inviare", ma è anche possibile inviare una "suggestione"	Am (3) [H]	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd	Vol parziale	Si	201
9	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**

DOMINIO della NON MORTE**Poteri concessi:** Talento Scacciare Extra gratuito.

1	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
2	Dissacrare	Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti	Inv	V,S,M,F/D	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 6 m	2 ore / liv	Nessuno	Si	198
3	Animare morti	Crea scheletri e zombi non morti	Nec [M]	V,S,M	1 a	Contatto	Uno o più cadaveri toccati	Istantanea	Nessuno	No	177
4	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
5	Cerchio di devastazione	Infligge 1d8 danni +1 danno / liv in tutte le direzioni	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
6	Creare non morti	Ghoul, ombre, ghastr, wight, wraith	Nec [M]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	193
7	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, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega	Si	191
8	Creare non morti superiori	Mummie, spettri, vampiri o fantasmi	Nec [M]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	194
9	Risucchio di energia	Il soggetto ottiene 2d4 liv negativi	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio di energia negativa	Istantanea	Tem nega (*)	Si	256

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO dell'OCEANO****Poteri concessi:** L'incantatore ha la capacità soprannaturale di respirare come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo "respirare sott'acqua", fino a 10 rnd / liv. questo effetto si verifica automaticamente non appena è necessario, dura fino a quando non si esaurisce o non è più necessario, e può operare diversa volte al giorno (fino al limite totale di rnd giornalieri).

1	Contrastare elementi	Ignora 5 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno	Si	191
2	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
3	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
4	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
5	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 [G]	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	*	Si	233
6	Sfera congelante di Otiluke	Congela l'acqua o infligge danni da freddo	Inv [G]	V,S,F	1 a	*	*	*	*	Si	263
7	Soffio d'acqua	?	Evo (5)	V,S,FD	1Rcompl	Lungo	Un cilindro largo 3 m e alto 24 m	1 rnd / liv	Rif nega	-	74 F
8	Maelstrom	?	Evo (5)	V,S,FD	1Rcompl	Lungo	Un vortice largo 36 m e profondo 18 m	1 rnd / liv	Rif nega (*)	-	72 F
9	Sciame elementale*	Evoca molteplici elementali Enormi	Evo (4)	V,S	10 min	Medio	2 o più creature convocate, entro 9 m l'una dall'altra.	10 min / liv (I)	-	-	259

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

* Lanciato solamente come incantesimo d'acqua.

DOMINIO dell'ODIO**Poteri concessi:** 1 volta al giorno, come azione gratuita, l'incantatore sceglie un'avversario e guadagna contro di lui un bonus profano di +2 al TxC, ai TS e alla CA. questa capacità soprannaturale dura 1 min.

1	Devastazione	Un soggetto subisce -2 al TxC, ai danni, alle prove e ai TS	Am (3)	V,S,FD	1 a	Medio	Una creatura vivente	1 min / liv	Vol nega	Si	198
2	Spaventare	Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico (raggio di 4,5 m)	Nec [H,P]	V,S,M	1 a	Medio	Tutte le creature entro un raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Vol nega	Si	269
3	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
4	Emozione*	Provoca una forte emozione nel soggetto	Am (3)	V,S	1 a	Medio	Tutte le creature viventi entro un raggio di 4,5 m	Conc	Vol nega	Si	201
5	Giusto potere	Le dimensioni dell'incantatore aumentano, e ottiene un +4 alla For	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	212
6	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
7	Blasfemia	Uccide, paralizza, 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
8	Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	Am (3)	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	Vol parziale	Si	178
9	Lamento della banshee	Uccide 1 creatura / liv	Nec [N,Q]	V	1 a	Vicino	Una creatura vivente / liv entro una propagazione del raggio di 9 m	Istantanea	Tem nega	Si	223

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

* Solo effetto di odio.

DOMINIO degli ORCHI

Poteri concessi: L'incantatore ottiene il potere di punire, la capacità soprannaturale di effettuare un singolo attacco in mischia con un bonus ai danni pari al suo liv da chierico (se colpisce). L'incantatore deve dichiarare di effettuare il colpo per punire prima di attaccare. È utilizzabile 1 volta al giorno. Se utilizzato contro un nono o un elfo, l'incantatore ottiene un bonus di +4 al TxC per punire.

1	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
2	Produrre fiamma	1d4 danni +1 danno / 2 liv, a contatto o lanciata	Inv [S] V,S	1 a	0 m	Fiamma dal palmo della mano dell'incantatore	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	246
3	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
4	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
5	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 (*)	Nessuno	No	236
6	Sguardo penetrante	"Charme", "paura", "malattia" o "sonno" su un soggetto	Tra [*] V,S	1 a	Vicino	Incantatore	1 rnd / 3 liv (*)	*	Si	265
7	Blasfemia	Uccide, paralizza, 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
8	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
9	Parola del potere, uccidere	Uccide un singolo soggetto (sotto i 101 pf) o vari soggetti deboli (sotto i 21 pf, per un totale di 200 pf)	Evo (5) [N] V	1 a	Vicino	1 creatura vivente oppure una o più creature entro una sfera del raggio di 4,5 m	Istantanea	Nessuno	Si	241

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO dell'OSCURITÀ**

Poteri concessi: Talento Combattere alla Cieca gratuito.

1	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
2	Cecità / Sordità	Rende il soggetto sordo o cieco	Tra V	1 a	Medio	Una creatura vivente	Permanente (I)	Tem nega	Si	186
3	Luce nera	Un raggio di 6 m di oscurità soprannaturale attraverso cui l'incantatore è in grado di vedere	Inv [O] V,S,M	1 a	Vicino	Un'emanazione centrata su una creatura, oggetto o punto nello spazio	1 rnd / liv (I)	Vol nega, - (og)	Si o - (og)	71 F
4	Armatura di oscurità	?	Abi [O] V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	66 F
5	Fulmine oscuro	?	Inv [O] V,S	1 a	Medio	1 raggio / 2 liv (max 7)	Istantanea (*)	Vol parz	Si	69 F
6	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 (*)	Nessuno	No	236
7	Incubo	Invia una visione che provoca 1d10 danni e infligge affaticamento	Ill (1) [H,M] V,S	10 min	Illimitato	Una creatura vivente	Istantanea	Vol nega	Si	216
8	Parola del potere, accecare	Acceca fino a 200 pf di creature	Evo (5) V	1 a	Vicino	Creature fino a un totale di 200 pf entro una sfera del raggio di 4,5 m	*	Nessuno	Si	240
9	Parola del potere, uccidere	Uccide un singolo soggetto (sotto i 101 pf) o vari soggetti deboli (sotto i 21 pf, per un totale di 200 pf)	Evo (5) [N] V	1 a	Vicino	1 creatura vivente oppure una o più creature entro una sfera del raggio di 4,5 m	Istantanea	Nessuno	Si	241

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

Poteri concessi: Talento Incantesimi Prolungati gratuito.

1	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
2	Presagio	Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva	Div V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	245
3	Chiaroudienza / Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto / liv	Div V,S,F,FD	1 a	*	Sensore magico	1 min / liv (I)	Nessuno	No	187
4	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
5	Individuazione dello scrutamento	Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente	Div V,S,M	1 a	36 m	Emanazione del raggio di 36 m centrato sull'incantatore	24 ore	Nessuno	No	218
6	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
7	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
8	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
9	Fermare il tempo	L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 rnd	Tra V	1 a	Personale	Incantatore	1d4+1 rnd (tempo apparente)	-	-	207

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

DOMINIO dei PORTALI**Poteri concessi:** L'incantatore può individuare un "portale" attivo o inattivo come se fosse una normale porta segreta (CD 20).

1	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
2	Analizzare portale	Individua e analizza "portali" nel raggio di 18 m	Div	V,S,M/FD	1 min	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore fino all'estremità del raggio d'azione	Conc, fino ad 1 rnd / liv	*	-	66 F
3	Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	Abi	V,S	1 a	Medio	Raggio	1 min / liv	Nessuno	Si (og)	177
4	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore e fino a 22,5 kg / liv	Tra [R]	V	1 a	Lungo	Incantatore e oggetti toccati oppure altre creature toccate consenzienti fino ad un peso max di 22,5 kg / liv	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	244
5	Teletrasporto	Trasporta istantaneamente l'incantatore ovunque desidera	Tra [R]	V	1 a	Personale e contatto	Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate per un peso totale fino a 22,5 kg / liv	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	272
6	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
7	Forma eterea	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	209
8	Labirinto	Intrappola il soggetto in un labirinto multidimensionale	Evo (5) [F]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	*	Nessuno	No	223
9	Portale	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	Evo (5,11)	V,S	1 a	Medio	*	Istantanea	Nessuno	No	244

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO della PROTEZIONE****Poteri concessi:** L'incantatore può generare una "interdizione protettiva", una capacità magica che concede al soggetto toccato un bonus di resistenza pari al liv dell'incantatore al suo prossimo TS. Attivare questo potere conta come un'azione standard. La "interdizione protettiva" è un effetto di abiurazione della durata di 1 ora che può essere utilizzato 1 volta al giorno.

1	Santuario	Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega	No	258
2	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
3	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
4	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
5	Resistenza agli incantesimi	Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 / liv	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	251
6	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	*	184
7	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	251
8	Vuoto mentale	Il soggetto è immune alle magie mentali / emozionali e allo scrutamento	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 giorno	Vol nega (in)	Si (in)	281
9	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	*	*	264

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO dei RAGNI****Poteri concessi:** Intimorire o comandare i ragni come un chierico malvagio intimorisce o comanda i non morti. Questa capacità può essere usata un numero totale di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car dell'incantatore.

1	Movimenti del ragno	Conferisce la possibilità di arrampicarsi sulle pareti e sui soffitti	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	232
2	Evoca sciame	Richiama uno sciame di piccole creature striscianti o volanti	Evo (4)	V,S,M/FD	1Rcompl	Vicino	Sciame di piccole creature in una propagazione di 1,5 m (1d4+1danni/3 liv)	Conc + 2 rnd	Nessuno	No	206
3	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	Nessuno	No	197
4	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
5	Piaga degli insetti	Un'orda di insetti limita la visuale, infligge danni e mette in fuga le creature più deboli	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
6	Maledizione del ragno	?	Tra [H]	V,S,FD	1 a	Medio	1 umanoide di taglia Media o inferiore	1 giorno / liv	Vol nega	Si	72 F
7	Ragni di pietra	?	Tra	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	1d3 sassolini o 1d3 parassiti, entro 9 m l'uno dall'altro	1 rnd / liv (I)	-	-	73 F
8	Piaga strisciante	Uno stuolo di insetti attacca su ordine dell'incantatore	Evo (4)	V,S	1Rcompl	Vicino (*)	1.000 insetti che riempiono una propagazione del raggio di 3 m	1 min / liv	Nessuno	No	242
9	Corpo di ragno	?	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura vivente consenziente / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 ora / liv (I)	- (*)	Si (in)	67 F

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

* In forma di parassita.

DOMINIO dei RETTILI**Poteri concessi:** Intimorire o comandare gli animali (solo creature rettili e serpenti) come un chierico malvagio intimorisce o comanda i non morti.

Questa capacità può essere usata un numero totale di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car dell'incantatore.

1	Zanna magica	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 al TxC e ai danni	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura vivente toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	281
2	Trance animale*	Affascina 2d6 animali	Am (3) [H,Q]	V,S	1 a	Vicino	Animali, bestie o bestie magiche di Int 1 o 2	Conc	Vol nega (*)	Si	275
3	Zanna magica superiore	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 al TxC e ai danni / 3 liv (max +5)	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Creatura vivente toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	281
4	Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 min	Nec	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura vivente toccata	Istantanea (*)	Tem nega (*)	Si	279
5	Crescita animale	1 animale / 2 liv raddoppia in dimensioni e DV	Tra	V,S	1 a	Medio	Fino a 1 animale / 2 liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	1 min / liv	Nessuno	Si	194
6	Sguardo penetrante	"Charme", "paura", "malattia" o "sonno" su un soggetto	Tra [*]	V,S	1 a	Vicino	Incantatore	1 rnd / 3 liv (*)	*	Si	265
7	Piaga strisciante**	Uno stuolo di insetti attacca su ordine dell'incantatore	Evo (4)	V,S	1Rcompl	Vicino (*)	1.000 insetti che riempiono una propagazione del raggio di 3 m	1 min / liv	Nessuno	No	242
8	Forme animali*	1 alleato / liv viene "metamorfizzato" nell'animale scelto	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Una creatura consenziente / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 ora / liv (I)	Nessuno (*)	Si (in)	209
9	Trasformazione	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	-	-	276

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

* Influenza solo gli ofidi e i rettili.

** Composta di minuscoli serpenti.

DOMINIO del RITROVAMENTO**Poteri concessi:** Se l'incantatore scende al di sotto di 0 pf, riguadagna un numero di pf pari a 1d8 + il suo modificatore di Car. Questa capacità soprannaturale funziona 1 volta al giorno. Se un attacco porta l'incantatore a -10 pf, o meno, questi muore prima che il potere abbia effetto.

1	Charme	Rende una persona amichevole	Am (2) [H]	V,S	1 a	Vicino	1 persona	1 ora / liv	Vol nega	Si	187
2	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
3	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Tem nega (in)	Si (in)	254
4	Reincarnazione	Fa risorgere un morto mettendolo in un corpo a caso	Tra	V,S,FD	10 min	Contacto	Creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno (*)	Si (in)	250
5	Espiazione	Rimuove il fardello di una colpa dal soggetto	Abi	V,S,M, F,FD,PE	1 ora	Contacto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Nessuno	Si	202
6	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
7	Ristorare superiore	Funziona come "ristorare", ma reintegra tutti i liv e i punteggi di caratteristica	Nec (8)	V,S,PE	10 min	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	256
8	Metamorfosi di un oggetto	Trasforma un soggetto in qualcos'altro	Tra	V,S,M,FD	1 a	Vicino	1 creatura o un oggetto	*	Vol nega (og) (*)	Si (og)	230
9	Libertà	Libera le creature sotto gli effetti di "imprigionare"	Abi	V,S	1 a	*	Una creatura	Istantanea	Nessuno	Si	226

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO delle RUNE****Poteri concessi:** Talento Scrivere Pergamene gratuito

1	Cancellare	Scritte normali o magiche svaniscono	Tra	V,S	1 a	Vicino	1 pergamena o 2 pagine	Istantanea	*	No	185
2	Pagina segreta	Cambia l'aspetto di una pagina per nascondere il reale contenuto	Tra	V,S,M	10 min	Contacto	Pagina toccata, fino a 0,27 m ² di dimensione	Permanente	Nessuno	No	238
3	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 ² / liv	Permanente finché non viene scaricato	*	Si (og)	212
4	Rune esplosive	Infliggono 6d6 danni quando vengono lette	Abi [F]	V,M	1 a	Contacto	Un oggetto toccato che non pesi più di 4,5 kg	Permanente finché non viene scaricato (I)	Vol nega	Si	257
5	Legame planare	Funziona come "legame planare inferiore", ma fino a 16 DV	Evo (11) [*]	V,S,M	10 min	Vicino	Fino a 16 DV di elementali e esterni, che non possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	Istantanea	Vol nega	Si	224
6	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 ² / liv	Permanente finché non viene scaricato	*	Si (og)	212
7	Evocazioni istantanee di Drawmij	Un oggetto preparato appare nella mano dell'incantatore	Evo (4)	V,S,M	1 a	*	Un oggetto pesante fino a 4,5 kg, la cui dimensione più lunga sia al max di 180 cm	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	No	207
8	Simbolo	Le rune attivate hanno numerosi effetti	Uni [*]	V,S,M,FD	1 a o 10 min	Contacto	Un simbolo	*	*	Si	266
9	Cerchio di teletrasporto	Un cerchio che teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto prestabilito	Tra [R]	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	186

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

DOMINIO della SOFFERENZA

Poteri concessi: L'incantatore può usare un tocco doloroso una volta al giorno. Deve effettuare un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente, il che infligge a quella creatura una penalità di potenziamento -2 alla For e alla Des per 1 min se l'attacco ha successo. Questa capacità magica non influenza le creature immuni ai colpi critici.

1	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
2?	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
2?	Vigore	Il soggetto ottiene 1d4+1 Cos per 1 ora / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	280
3	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
4	Debilizzazione	Il soggetto ottiene 1d4 liv negativi	Nec	V,S	1 a	Medio	Raggio di energia negativa	Istantanea	Nessuno	Si	196
5	Regressione mentale	L'Intelligenza del soggetto scende a 1	Am (3) [H]	V,S,M	1 a	Medio	Una creatura	Istantanea	Vol nega (*)	Si	250
6	Ferire	Il soggetto perde tutti i pf tranne 1d4	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	207
7	Sguardo penetrante*	"Charme", "paura", "malattia" o "sonno" su un soggetto	Tra [*]	V,S	1 a	Vicino	Incantatore	1 rnd / 3 liv (*)	*	Si	265
8	Simbolo**	Le rune attivate hanno numerosi effetti	Uni [*]	V,S,M/FD	1 a o 10 min	Contatto	Un simbolo	*	*	Si	266
9	Orrido avvizzimento	Infligge 1d8 danni / liv (max 25d8) nel raggio di 9 m	Nec	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Creature viventi, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 18 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez	Si	238

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

* Solo effetto di infermità.

** Solo effetto di dolore.

DOMINIO del SOLE

Poteri concessi: 1 volta al giorno l'incantatore può effettuare un tentativo superiore di scacciare (o intimorire) i non morti, invece di uno consueto. Il tentativo di scacciare (o intimorire) i non morti superiore funziona come un tentativo normale, ma le creature che normalmente verrebbero scacciate (o intimorite, o comandate) vengono invece distrutte.

1	Contrastare elementi	Ignora 5 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno	Si	191
2	Riscaldare il metallo	Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano	Tra [S]	V,S,FD	1 a	Vicino	Equipaggiamento in metallo di 1 creatura / 2 liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra; oppure 11,25 kg di metallo / liv che deve trovarsi a una distanza max di 9 m	7 rnd	Vol nega (og)	Si (og)	256
3	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
4	Scudo di fuoco	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo	Inv [G,S]	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	262
5	Colpo infuocato	Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni / liv)	Inv [S]	V,S,FD	1 a	Medio	Cilindro (raggio di 3 m, altezza di 12 m)	Istantanea	Rif dimez	Si	188
6	Semi di fuoco	Ghiande e bacche diventano bombe esplosive	Evo (5) [S]	V,S,M	1 a	Contatto	Fino a 4 ghiande toccate o fino a 8 bacche di agrifoglio toccate	10 min / liv o 1 rnd / liv o finché non vengono usate	Rif dimez (*)	Si	263
7	Bagliore solare	Il bagliore acceca e infligge 3d6 danni	Inv	V,S,FD	1 a	Medio	Bagliore largo 1,5 m e lungo 30 m + 3 m / liv, a partire da un punto di fronte all'incantatore	1 rnd / liv o finché tutti i bagliori non si esauriscono	Rif nega e dimezza (*)	Si	181
8	Esplosione solare	Acceca tutti nel raggio di 3 m, infligge 3d6 danni	Inv [S]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Esplosione del raggio di 3 m / liv	Istantanea	Rif parz (*)	Si	202
9	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	*	*	264

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

Poteri concessi: L'incantatore ottiene una resistenza all'elettricità pari a 5.

1	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
2	Folata di vento	Spazza via o getta a terra le creature più piccole	Inv	V,S,F	1 a	Medio	Soffio di vento (largo 3 m, alto 3 m) emanato dall'incantatore fino all'estremità del raggio d'azione	1 rnd	Tem nega	Si	208
3	Invocare il fulmine	Dirige i fulmini (1d10 / liv) durante i temporali	Inv [E]	V,S	10 min	Lungo	*	10 min / liv	Rif dimez	Si	222
4	Tempesta di nevischio	Ostacola la visione e il movimento	Evo (5) [G]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Nevischio che si propaga per 12 m, altezza 6 m	1 rnd / liv	Rif parziale	No	273
5	Tempesta di ghiaccio	La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m	Inv [G]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)	Istantanea	Nessuno	Si	273
6	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
7	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
8	Turbine	Un ciclone infligge danni e porta via creature	Inv [T]	V,S,FD	1 a	Lungo	Un ciclone ampio 3 m alla base e 9 m al vertice, alto 9 m	1 rnd / liv	Rif nega (*)	Si	278
9	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**

* Lanciato solamente come incantesimo dell'aria.

DOMINIO del TEMPO**Poteri concessi:** Talento Iniziativa migliorata gratuito.

1	Colpo accurato	Aggiunge un bonus di +20 al successivo TxC dell'incantatore	Div	V,F	1a	Personale	Incantatore, +20 TxC	1 rnd (*)	-	-	188
2	Riposo inviolato	Preserva un cadavere	Nec	V,S,M,FD	1a	Contatto	Cadavere toccato	1 giorno / liv	Vol nega (og)	Si (og)	255
3	Velocità	Azione parziale extra e +4 alla CA	Tra	V,S,M	1a	Vicino	Una creatura	1 rnd / liv	Tem nega (in)	Si (in)	279
4	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	Abi	V,S,M,FD	1a	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	No o Si (in)	226
5	Permanenza	Rende alcuni incantesimi permanenti; costa PE	Uni	V,S,PE	2 rnd	*	*	Permanente (*)	Nessuno	No	242
6	Contingenza	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	-	-	190
7	Velocità di massa	Funziona come "velocità", ma influenza un soggetto / liv	Tra	V,S,M	1a	Vicino	1 creatura / liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Tem nega (in)	Si (in)	279
8	Previsione	Un sesto senso avverte l'incantatore da pericoli imminenti	Div	V,S,M,FD	1a	Personale o Contatto	*	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	246
9	Fermare il tempo	L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 rnd	Tra	V	1a	Personale	Incantatore	1d4+1 rnd (tempo apparente)	-	-	207

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****DOMINIO della TERRA****Poteri concessi:** L'incantatore può scacciare e distruggere le creature dell'aria allo stesso modo in cui un chierico buono scaccia i non morti. Può intimidire o comandare le creature della terra allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimidisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero di complessivo di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car.

1	Pietra magica	3 pietre guadagnano un +1 TxC e infliggono 1d6+1 danni (contro non morti: 2d6+2)	Tra	V,S,FD	1a	Contatto	Fino a 3 sassi toccati	30 min o finché non viene scaricato	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	243
2	Ammorbire terra e pietra	Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango	Tra	V,S,FD	1a	Vicino	Un quadrato con lato di 3 m / liv (*)	Istantanea	Nessuno	No	176
3	Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi metallo	Tra	V,S,M,FD	1a	Contatto	Pietra o oggetti di pietra toccati fino a 270 dm ³ + 27 dm ³ / liv	Istantanea	Nessuno	No	260
4	Rocce aguzze	Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere "rallentate"	Tra	V,S,FD	1a	Medio	1 quadrato con lato di 6 m / liv	1 ora / liv (I)	Rif parziale	Si	257
5	Muro di pietra	20 pf / 4 liv; può essere plasmato	Evo (5)	V,S,M,FD	1a	Medio	Muro di pietra la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m / liv (I)	Istantanea	*	No	233
6	Pelle di pietra	Protegge da colpi, fendenti, pugnate e tagli	Abi	V,S,M	1a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	242
7	Terremoto	Un tremito intenso scuote la terra per un raggio di 1,5 m / liv	Inv	V,S,FD	1a	Lungo	Raggio di 1,5 m / liv (F)	1 rnd	*	No	274
8	Corpo di ferro	Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente	Tra	V,S,M,FD	1a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	192
9	Sciame elementale*	Evoca molteplici elementali Enormi	Evo (4) [Z]	V,S	10 min	Medio	2 o più creature convocate, entro 9 m l'una dall'altra.	10 min / liv (I)	-	-	259

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

* Lanciato solamente come incantesimo della terra.

DOMINIO della TIRANNIA**Poteri concessi:** Aggiungere +2 alla CC dei TS di qualsiasi incantesimo di compulsione lanciato dall'incantatore.

1	Comando	Un soggetto obbedisce a un ordine di una parola per 1 rnd	Am (3) [D,H]	V	1a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd	Vol nega	Si	188
2	Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m +3 m / liv	Am (3) [D,H]	V,S	1Rcompl	Medio	Qualsiasi numero di creature	Fino a 1 ora	Vol nega (*)	Si	202
3	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	Div	V,S,FD	1a	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
4	Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 rnd / liv	Nec [P,H]	V,S,M	1a	Vicino	Cono	1 rnd / liv	Vol nega	Si	241
5	Comando superiore	Funziona come "comando", ma influenza 1 soggetto / liv	Am (3) [D,H]	V	1a	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
6	Costrizione / Cerca	Funziona come "costrizione minore", ma influenza qualsiasi creatura	Am (3) [D,H]	V	1a	Vicino	Una creatura vivente	1 giorno / liv o finché non viene scaricato (I)	Nessuno	Si	193
7	Mano stringente di Bigby	Una mano che offre riparo, respinge e lotta	Inv	V,S,F,FD	1a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	228
8	Charme di massa	Funziona come "charme sui mostri", ma ha effetto sui presenti entro 9 m	Am (2) [H]	V	1a	Vicino	Una o più creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 giorno / liv	Vol nega	Si	187
9	Dominare mostri	Funziona come "dominare persone" ma su ogni creatura	Am (3) [H]	V,S	1a	Medio	1 creatura	1 giorno / liv	Vol nega	Si	201

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

DOMINIO VEGETALE

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare e distruggere le creature vegetali allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero di complessivo di volte al giorno pari a 3 + il mod di Car.

1	Intralcicare	Le piante avvilluppano chiunque in un cerchio del raggio di 12 m	Tra	V,S,FD	1 a	Lungo	Vegetali in una propagazione del raggio di 12 m	1 min / liv	Rif (*)	No	220
2	Pelle coriacea	Concede un bonus di armatura naturale di +3 (o superiore)	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Nessuno	Si (in)	242
3	Crescita vegetale	Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti	Tra	V,S,FD	1 a	*	*	Istantanea	Nessuno	No	195
4	Controllare vegetali	L'incantatore può parlare e controllare piante e funghi	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Vegetali entro una propagazione del raggio di 7,5 m + 1,5 m / 2 liv, centrata sull'incantatore	1 min / liv	Vol nega (*)	No	192
5	Muro di spine	Le spine danneggiano chiunque tenti di passare	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	Muro di arbusti spinosi, fino a un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	233
6	Respingere legno	Respinge gli oggetti in legno	Tra	V,S	1 a	Medio	Percorso largo 36 m e alto 3 m, emanato dall'incantatore	1 min / liv	Nessuno	No	251
7	Trasforma bastone	Il bastone dell'incantatore diventa un treant a suo ordine	Tra	V,S,F	1Rcompl	Contatto	Bastone dell'incantatore toccato	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	276
8	Comandare vegetali	Le piante si animano e la vegetazione avvilluppa i nemici	Am (2) [H]	V	1 a	Vicino	Vegetali e creature vegetali (*)	1 giorno / liv o 1 ora / liv (*)	*	*	188
9	Cumulo strisciante	Evoca 1d4+2 cumuli striscianti che combattono per l'incantatore	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	3 o più cumuli striscianti, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	7 giorni o sette mesi (I) (*)	Nessuno	No	195

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

Poteri concessi: Per un numero di rnd al giorno pari al liv da chierico, l'incantatore può agire liberamente da eventuali effetti magici che impediscono il movimento (in maniera simile agli effetti dell'incantesimo "libertà di movimento"). Questo effetto viene applicato automaticamente nel momento in cui si attiva,, dura finchè non si esaurisce o finchè non ce n'è più bisogno e può funzionare più volte nel giro di una giornata (entro il limite quotidiano di rnd). Questa è una capacità sovranaturale. Conoscenza delle Terre Selvagge è un'abilità di classe.

1	Ritirata rapida	Raddoppia la velocità dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	257
2	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	226
3	Volare	Il soggetto vola ad una velocità di 90	Tra	V,S,F,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	Si (in)	281
4	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore e fino a 22,5 kg / liv	Tra [R]	V	1 a	Lungo	Incantatore e oggetti toccati oppure altre creature toccate consenzienti fino ad un peso max di 22,5 kg / liv	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	244
5	Teletrasporto	Trasporta istantaneamente l'incantatore ovunque desidera	Tra [R]	V	1 a	Personale e contatto	Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate per un peso totale fino a 22,5 kg / liv	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	272
6	Scopri il percorso	Indica la via più diretta verso una locazione	Div	V,S,F	3 rnd	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	260
7	Teletrasporto senza errore	Funziona come "teletrasporto", ma senza il rischio di fallire la destinazione	Tra [R]	V	1 a	Personale e contatto	Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate per un peso totale fino a 22,5 kg / liv	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	273
8	Porta in fase	Passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra	Evo (5)	V	1 a	Contatto	Apertura eterea di 1,5 m x 2,4 m, profonda 30 cm / liv	1 utilizzo / 2 liv	Nessuno	No	244
9	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

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