

Incantesimi da Druido

LIVELLO 0 (orazioni)

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Alba	Risveglia le creature dormienti	Abi	V	1 a	Personale	Tutte le creature entro un'esplosione del raggio di 4,5 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Tem nega	Si	84 S
<input type="checkbox"/> Comando animale	Il compagno animale esegue un comando	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Un compagno animale legato all'incantatore da un effetto di "amicizia con gli animali"	Istantanea	Vol nega	Si	86 S
<input type="checkbox"/> Conoscere direzione	L'incantatore riesce ad individuare il nord	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	190
<input type="checkbox"/> Creare acqua	Crea 9 litri / liv di acqua pura	Evo (5)	V,S	1 a	Vicino	Fino a 9 l d'acqua / liv	Istantanea	Nessuno	No	193
<input type="checkbox"/> Cura ferite minori	Cura 1 punto di danno	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (*) (in)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/> Frastornare animali	Un animale perde un'azione	Am (3) [H]	V,S	1 a	Vicino	Un animale di taglia Media o inferiore con 5 DV o meno	1 rnd	Vol nega	Si	89 S
<input type="checkbox"/> Guida	+1 a un tiro, a un TS o a una prova	Div	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	213
<input type="checkbox"/> Individuazione dei crocevia	Individua un crocevia magico in un raggio di 18 m	Div	V,S	1 a	18 m o 1,6 km (*)	Un quarto di cerchio che si emana dall'incantatore fino all'estremità del raggio di azione	Conc fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	102 M
<input type="checkbox"/> Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	Uni	V,S	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata massima del raggio	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	217
<input type="checkbox"/> Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	Div	V,S	1 a	Vicino	Una creatura, un oggetto o un cubo con spigolo di 1,5 m	Istantanea	Nessuno	No	217
<input type="checkbox"/> Lampo	Abbaglia una creatura (-1 all'attacco)	Inv [L]	V	1 a	Vicino	Esplosione di luce	Istantanea	Tem nega	Si	223
<input type="checkbox"/> Lettura del magico	Per leggere pergamene o libri degli incantesimi	Uni	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore (250 parole / min)	10 min / liv	-	-	225
<input type="checkbox"/> Luce	L'oggetto risplende come una torcia	Inv [L]	V,M,FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 6 m)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	226
<input type="checkbox"/> Occhi di fuoco	Permette di vedere attraverso i fumi, i fuochi e le nebbie normali	Tra	V,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	92 S
<input type="checkbox"/> Possanza dell'ariete	Le mani dell'incantatore si fanno più dure e i suoi attacchi senz'armi infliggono danni normali	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	115 M
<input type="checkbox"/> Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm ³ / liv di cibo e acqua	Uni	V,S	1 a	3 m	27 dm ³ / liv d'acqua e cibo contaminati	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	249
<input type="checkbox"/> Resistenza	Il soggetto ottiene +1 ai TS	Abi	V,S,M,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Vol nega (in)	Si (in)	251
<input type="checkbox"/> Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	Tra	V,S	1 a	3 m	Un oggetto fino a 0,45 kg	Istantanea	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	255
<input type="checkbox"/> Seme dell'oscurità	Uccide lentamente i vegetali	Tra	V,FD	1 a	Vicino	Una pianta normale o una creatura vegetale	1 giorno	Rifl nega	si	97 S
<input type="checkbox"/> Spaventapasseri	Un animale diventa scosso	Nec [H,P]	V,S	1 a	Vicino	Un animale	1 rnd / liv	Vol nega	Si	98 S
<input type="checkbox"/> Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Si (in)	Si (in)	280
<input type="checkbox"/> Visione della natura	Funziona come "visione della morte", ma solo per animali e vegetali	Nec	S	1 a	Vicino	Un quarto di cerchio che si emana dall'incantatore fino all'estremità del raggio di azione	10 min / liv	Nessuno	No	132 M

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

LIVELLO 1

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Amicizia con gli animali	L'incantatore ottiene compagni animali permanenti	Am (2) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Un animale	Istantanea	Vol nega	Si	176
<input type="checkbox"/> Artigli bestiali	Le mani dell'incantatore si trasformano in armi in grado di infliggere 1d6 danni	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	81 M
<input type="checkbox"/> Bacche benefiche	2d4 bacche, ognuna cura 1 pf (max 8 pf in 24 ore)	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	2d4 bacche fresche toccate	1 giorno / liv	Nessuno	Si	180
<input type="checkbox"/> Calmare animali	Calma 2d4 DV + 1 DV / liv di animali, bestie e bestie magiche	Am (3) [H]	V,S	1 a	Vicino	Animali, bestie, bestie magiche con un'Int di 1 o 2, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (*)	Si	183
<input type="checkbox"/> Contrastare elementi	Ignora 5 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno	Si	191
<input type="checkbox"/> Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (*) (in)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/> Evoca alleato naturale I	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	1 creatura evocata del 1° liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	203
<input type="checkbox"/> Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	Evo (5)	V,S	1 a	9 m	Nube centrata sull'incantatore che si propaga per 9 m ed è alta 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	209
<input type="checkbox"/> Individuazione di animali o vegetali	Individua specie di animali e vegetali	Div	V,S	1 a	Lungo	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	218
<input type="checkbox"/> Individuazione di calappi e trabocchetti	Rivela trappole naturali o primitive	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 10 min / liv (I)	Nessuno	No	218
<input type="checkbox"/> Intralciare	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
<input type="checkbox"/> Invisibilità agli animali	Gli animali non riescono a percepire 1 soggetto / liv	Abi	S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv (I)	Nessuno	Si	221
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Mano fiammeggiante	Le mani dell'incantatore ardon e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno / liv, di più contro i non morti	Inv [L]	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	107 M
<input type="checkbox"/> Mimetismo	Fornisce +10 alle prove di Nascondersi	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	91 S
<input type="checkbox"/> Mimetismo	Bonus di +10 alle prove di Nascondersi	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	110 M
<input type="checkbox"/> Nuoto veloce	Il bersaglio acquista una velocità natatoria di 9	Tra	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura	1 min / liv (I)	Yes (in)	Si (in)	112 M
<input type="checkbox"/> Occhio di falco	Aumenta gli incrementi di gittata	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	92 S
<input type="checkbox"/> Passare senza tracce	1 soggetto / liv non lascia tracce dietro di sé	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	241

<input type="checkbox"/>	Randello incantato	Un randello o un bastone ferrato diventano un'arma +1 (1d10 danni) per 1 min / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Un randello o un bastone ferrato di quercia non magico toccato	1 min / liv	Vol nega (og)	Si (og)	250
<input type="checkbox"/>	Rigenera ferite leggere	Un soggetto rigenera 1 pf / rnd	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S
<input type="checkbox"/>	Sabbie brucianti	Crea una piccola tempesta di sabbia in un arco	Inv	V,S,FD	1 a	3 m	Esplosione di sabbia semicircolare lunga 3 m centrata sulle mani dell'incantatore	Istantanea	Riff dimez	Si	97 S
<input type="checkbox"/>	Sputo accecante	Un attacco di contatto a distanza rende cieco il bersaglio	Tra	V,S	1 a	Vicino	Uno sputo	Istantanea	Nessuno	Si	126 M
<input type="checkbox"/>	Vista del potere	Determina i DV o il livello di una creatura	Div	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	Istantanea	Nessuno	No	99 S
<input type="checkbox"/>	Wose	Evoca uno spirito naturale minore	Evo (5)	V,S,FD	1 a	Vicino	Un servitore naturale	1 ora / liv	Nessuno	no	99 S
<input type="checkbox"/>	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

LIVELLO 2

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG	
<input type="checkbox"/>	Ammorbire terra e pietra	Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Un quadrato con lato di 3 m / liv (*)	Istantanea	Nessuno	No	176
<input type="checkbox"/>	Animale messaggero	Invia un animale Minuscolo in un posto specifico	Am (3) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Un animale Minuscolo	1 giorno / liv	Nessuno	Si	177
<input type="checkbox"/>	Aqua dolce	Crea un pozzo d'acqua fresca	Div	V,S,M	1 a	Lungo	Un pozzo del diametro di 3 m, fino a 30 m di profondità	Istantanea	-	-	85 D
<input type="checkbox"/>	Blocca animali	Blocca un animale per 1 rnd / liv	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	Un animale	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	182
<input type="checkbox"/>	Charme su persone o animali	Rende una persona o un animale amichevole nei confronti dell'incantatore	Am (2) [H]	V,S	1 a	Vicino	Una persona o un animale	1 ora / liv	Vol nega	Si	187
<input type="checkbox"/>	Condivisione animale	L'incantatore vede e ascolta attraverso gli organi percettivi dell'animale toccato	Div	V,S,M	1 a	Contacto	Animale toccato	Conc	Vol nega (in)	Si	90 M
<input type="checkbox"/>	Corpo del sole	Fiamme e luce si irradiano per 1,5 m dal corpo dell'incantatore	Tra [S]	V,S,FD	1 a	1,5 m	Emanazione del raggio di 1,5 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	-	-	87 S
<input type="checkbox"/>	Decomposizione	Le creature ferite subiscono 1 danno extra / rnd	Nec	V,S,FD	1 a	15 m	Tutti i nemici entro un'emanazione del raggio di 15 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	Si	88 S
<input type="checkbox"/>	Deformare legno	Piega il legno (assi, porte, maniglie, tronchi)	Tra	V,S	1 a	Vicino	0,45 kg di legno / liv, che deve trovarsi nel raggio di 6 m	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	196
<input type="checkbox"/>	Esplosione di adrenalina	Conferisce For +4 a tutte le creature evocate dall'incantatore	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Le creature evocate entro un'emanazione sferica di raggio pari al raggio di azione, centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si	89 S
<input type="checkbox"/>	Evoca alleato naturale II	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	2°:1 oppure 1°:1d3	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Filtro	Rende il soggetto resistente alle tossine inalate	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si	95 T
<input type="checkbox"/>	Forma arborea	L'incantatore assume l'aspetto di un albero per 1 ora / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv (I)	-	-	208
<input type="checkbox"/>	Freddo strisciante	Infligge danni da freddo progressivi (+1d6 / rnd)	Tra [G]	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura	3 rnd	Temp dimez	Si	90 S
<input type="checkbox"/>	Frenesia del sangue	L'ira conferisce all'incantatore un bonus di +2 alla For e alla Cos, +1 ai TS su Vol e -1 alla CA	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	98 M
<input type="checkbox"/>	Gelare il metallo	Il metallo freddo danneggia coloro che lo toccano	Tra [G]	V,S,FD	1 a	Vicino	Equipaggiamento in metallo di una 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)	211
<input type="checkbox"/>	Lama infuocata	Un attacco a contatto infligge 1d8 danni +1 danno / 2 liv	Inv [S]	V,S,FD	1 a	0 m	Bagliore a forma di spada	1 min / liv (I)	Nessuno	Si	223
<input type="checkbox"/>	Maschera della bestia	Animali e bestie pensano che il soggetto sia uno di loro	Ill (9)	V,S	1 a	Contacto	Creatura vivente toccata	5 min + 1 min / liv	Vol dubita	Si	91 D
<input type="checkbox"/>	Olfatto acuto	Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora / liv	Tra	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	112 M
<input type="checkbox"/>	Padronanza dell'aria	All'incantatore spuntano un paio di ali leggere che gli consentono di volare	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	113 M
<input type="checkbox"/>	Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali naturali	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	240
<input type="checkbox"/>	Pelle coriacea	Concede un bonus di armatura naturale di +3 (o superiore)	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Nessuno	Si (in)	242
<input type="checkbox"/>	Percorso agevole	Rende una pista più facile da seguire	Abi	V,S	1 a	Personale	Un cono di 9 m cha apre una pista davanti all'incantatore	1 ora / liv (I)	Nessuno (in)	Si (in)	115 M
<input type="checkbox"/>	Persistenza delle onde	Conferisce +4 Cos, -2 For	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Una creatura vivente toccata	10 min / liv	Vol nega	Si	93 S
<input type="checkbox"/>	Potere della quercia	Conferisce +4 For, -2 Des	Tra	V,S,FD	1 a	Contacto	Una creatura vivente toccata	10 min / liv	Vol nega	Si	93 S
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Resistere agli elementi	Ignora 12 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv	Nessuno	Si	251
<input type="checkbox"/>	Reticoli di rovi	Le piante avviluppano chiunque in un cerchio del raggio di 12 m, le spine infliggono danni ad ogni rnd	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Vegetali in una propagazione di 12 m	1 min / liv	*	-	94 D
<input type="checkbox"/>	Reticoli di rovi	Funziona come "intralciare", ma le spine infliggono danni ad ogni rnd	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Vegetali entro una propagazione del raggio di 12 m	1 min / liv	*	Si	94 S
<input type="checkbox"/>	Riduzione animale	Gli animali si riducono di una categoria di taglia	Tra	V,S	1 a	Contacto	Un animale consenziente di taglia Piccola, Media, Grande o Enorme	1 ora / liv	Vol nega	Si	94 S
<input type="checkbox"/>	Rigenera ferite moderate	Un soggetto rigenera 2 pf / rnd	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S
<input type="checkbox"/>	Risana ferite moderate	Il bersaglio ottiene guarigione rapida 2 per 10 rnd +1 rnd / 2 liv	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / 2 liv	Vol nega (in)	Si (in)	121 M

M i n d b e n d e R - http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it		http://digilander.iol.it/mindbender - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche	Evo (8)	V,S	3 rnd	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	256
<input type="checkbox"/>	Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora / liv	Evo (8)	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Tem nega (in)	Si (in)	257
<input type="checkbox"/>	Rovi	Arma contenente in legno, attacco +1, danni +1 / liv (max +10)	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Arma di legno toccata	1 rnd / liv	-	-	94 D
<input type="checkbox"/>	Schermo anti-sguardo	Il soggetto ha una probabilità del 50% di evitare gli attacchi con lo sguardo desiderato dall'incantatore	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si	100 T
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Scroscio di pioggia	La pioggia riduce la visibilità, spegne i fuochi e ostacola i proiettili	Inv	V,S	1 rnd	Lungo	Emanazione del raggio di 30 m	10 min / liv (I)	Nessuno	No	123 M
<input type="checkbox"/>	Sfera infuocata	Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 rnd / liv	Inv [S]	V,S,M,FD	1 a	Medio	Sfera con raggio di 90 cm	1 rnd / liv	Rif nega (*)	Si	264
<input type="checkbox"/>	Solida pietra	Raddoppia la durezza e i pf di una struttura di pietra o formazione rocciosa	Tra	V,S	1 a	Vicino	Una struttura di pietra o una formazione rocciosa, di dimensioni non superiori a 675 dm ³ / liv	10 min / liv	Temp nega (in, og)	Si (og)	125 M
<input type="checkbox"/>	Trance animale	Affascina 2d6 animali	Am (3)	V,S	1 a	Vicino	Animali, bestie o bestie magiche di Int 1 o 2	Conc	Vol nega (*)	Si	275
<input type="checkbox"/>	Trappola di fuoco	Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni +1 danno / liv	Abi [S]	V,S,M	10 min	Contatto	Oggetto toccato	Permanente finché non viene scaricato	Rif dimez (*)	Si	276
<input type="checkbox"/>	Tutt'uno con la natura	Il legame con la natura conferisce un bonus di +2 alle prove di abilità legate ad essa	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv	-	-	130 M
<input type="checkbox"/>	Velocità del vento	Conferisce +4 Des, -2 Cos	Tra	V,S	1 a	Contatto	Una creatura vivente toccata	10 min / liv	Vol nega	Si	99 S
<input type="checkbox"/>	Verde bloccante	Crea un muro composto di vegetali	Evo (5)	V,S,FD	1 a	Vicino	Muro di vegetali lungo 6 m e spesso 30 cm	1 rnd / liv	Nessuno	No	99 S

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

Mindbender

LIVELLO 3

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG	
<input type="checkbox"/>	Anello rigenerante	1 creatura / 2 liv rigenera 1 pf / rnd	Evo (8)	V,S	1 a	6 m	1 creatura / 2 liv, delle quali non più di 2 possono trovarsi oltre 9 m l'una dall'altra	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	84 S
<input type="checkbox"/>	Artigli della bestia	Le mani diventano armi taglienti (1d6)	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	86 D
<input type="checkbox"/>	Balla con la natura	L'incantatore ottiene i sensi e le abilità di un animale	Tra	V,F	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	84 S
<input type="checkbox"/>	Bottiglia di fumo	Crea una cavalcatura composta di fumo	Evo (5)	V,S,F	10 min	Contatto	Una creatura equina composta di fumo	1 ora / liv	Nessuno	No	85 S
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Tem nega	Si	190
<input type="checkbox"/>	Controluna	Inibisce la trasformazione di un licantropo per 12 ore	Abi	V,S,M	1 a	Vicino	Un licantropo	12 ore	Vol nega	Si	87 S
<input type="checkbox"/>	Crescita di spine	Le creature nell'area subiscono 1d4 danni e possono essere "rallentate"	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Un quadrato con lato di 6 m / liv	1 ora / liv (I)	Rif parziale	Si	194
<input type="checkbox"/>	Crescita vegetale	Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti	Tra	V,S,FD	1 a	*	*	Istantanea	Nessuno	No	195
<input type="checkbox"/>	Cura ferite moderate	Cura 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/>	Danza in circolo	Indica la direzione per un bersaglio noto	Div	V,S	1 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	92 M
<input type="checkbox"/>	Dominare animali	L'animale assoggettato obbedisce a comandi mentali silenziosi	Am (3)	V,S	1 a	Medio	Un animale	1 rnd / liv	Vol nega	Si	201
<input type="checkbox"/>	Evoca alleato naturale III	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	3°:1 oppure 2°:1d3 oppure 1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/>	Falsa spaconeria	Induce una falsa ira barbarica	Am (3)	V,S,F	1 a	Vicino	Un umanoide	3 rnd + il mod di Cos del soggetto	Vol nega	Si	89 S
<input type="checkbox"/>	Favore della natura	L'animale ottiene un bonus di fortuna +1 / 2 liv dell'incantatore al TxC e ai danni	Inv	V,S,FD	1 a	Contatto	Un animale toccato	5 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	89 S
<input type="checkbox"/>	Fondersi nella pietra	L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	208
<input type="checkbox"/>	Guscio di tartaruga	Un grande guscio fornisce copertura o riparo	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Un guscio di tartaruga del diametro di 1,5 m	10 min / liv	Nessuno	No	102 M
<input type="checkbox"/>	Infestazione di vermi	Parassiti simili a vermi infliggono 1d4 danni alla Cos / rnd	Nec	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / 2 liv	Temp nega	Si	103 M
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Lancia aculei	Le mani dell'incantatore lanciano aculei avvelenati utilizzabili negli attacchi in mischia e in quelli a distanza	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd	-	-	105 M
<input type="checkbox"/>	Morso del serpente	Un braccio dell'incantatore si trasforma in un serpente che egli può usare per attaccare	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	*	No	110 M
<input type="checkbox"/>	Neutralizza veleno	Neutralizza il veleno in un soggetto	Evo (8)	V,S,M,FD	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato fino a 27 dm ³ / liv	Istantanea	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	235
<input type="checkbox"/>	Occhio del tempo atmosferico	Predice le variazioni climatiche naturali per una settimana	Div	V,S,M,FD	1 ora	1,6 km + 1,6 km / liv	Centrato sull'incantatore	Istantanea	-	-	92 D
<input type="checkbox"/>	Onda eretta	Trasporta sulle acque	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Onde sotto una creatura o un oggetto entro il raggio di azione	10 min / liv	Rifl nega	Si	92 S
<input type="checkbox"/>	Parlare con i vegetali	L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	240
<input type="checkbox"/>	Predatore	Evoca un uccello da preda incorporato che combatte a comando	Evo (4)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd / liv o finché il bersaglio non muore	-	-	92 D

M i n d b e n d e R - http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it		http://digilander.iol.it/mindbender - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Protezione dagli elementi	Assorbe 12 danni / liv da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	247
<input type="checkbox"/>	Pungiglione di guarigione	Infligge 1d6 danni +1 danno / liv a contatto; l'incantatore ne trae un pari ammontare in pf	Nec	V,S,M	1 a	Contacto	Incantatore e una creatura vivente	Istantanea	Temp nega	Si	117M
<input type="checkbox"/>	Resistere agli elementi di massa	Ignora 12 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contacto	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	-	Si	99 T
<input type="checkbox"/>	Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creature viventi toccata	2 ore / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in)	252
<input type="checkbox"/>	Rimpicciolire vegetali	Riduce le dimensioni o rallenta la crescita dei vegetali	Tra	V,S,FD	1 a	*	*	Istantanea	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi metallo	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Pietra o oggetti di pietra toccati fino a 270 dm ³ + 27 dm ³ / liv	Istantanea	Nessuno	No	260
<input type="checkbox"/>	Spine	Arma contenente in legno, attacco +2, danni +1 / liv (max +10)	Tra	V,S,M	1 a	Contacto	Arma di legno toccata	1 ora / liv	-	-	96 D
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Vista cieca	Conferisce la capacità vista cieca per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	133M
<input type="checkbox"/>	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

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

Mindbender

LIVELLO 4

<input type="checkbox"/>	Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/>	Bacio della morte	Crea un veleno riutilizzabile, che può essere somministrato con un attacco a contatto in mischia	Nec	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	Temp nega (*)	Si (*)	84 S
<input type="checkbox"/>	Calmare animali di massa	Funziona come "calmare animali", ma ha effetto su un numero qualsiasi di creature	Am (3) [H]	V,S	1 a	Vicino	Qualsiasi numero di animali, bestie e bestie magiche con Int 1 o 2, non più di 2 possono trovarsi oltre 9 m l'uno dall'altro	1 min / liv	Vol nega (*)	Si	86 S
<input type="checkbox"/>	Catena di occhi	Sensore per scrutare passato da un soggetto all'altro per contatto	Div	V,S	1 a	Contacto	Creatura vivente toccata	1 ora / liv	Vol nega	Si	87 D
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Creare bogun	Crea un omuncolo vegetale	Evo (5)	V,S,M,PE	1 a	Contacto	Un costruito Minuscolo	Istantanea	Nessuno	No	87 S
<input type="checkbox"/>	Cuore d'orso	1 alleato / liv ottiene +4 alla For e +1d4 pf / liv	Tra	V,S	1 a	6 m	Alleati viventi entro 6 m	1 rnd / liv	Vol nega	-	88 D
<input type="checkbox"/>	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno / liv (max +15)	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/>	Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	Abi	V,S	1 a	Medio	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 9 m	Istantanea	Nessuno	No	199
<input type="checkbox"/>	Equilibrio naturale	L'incantatore trasferisce 1d4+1 dei suoi punti caratteristica al bersaglio per 1 ora / liv	Tra	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv	Temp nega (in)	Si (in)	93 M
<input type="checkbox"/>	Estinguere fuoco	Estingue i fuochi non magici o un oggetto magico	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Un cubo con spigolo di 6 m / liv (F) o un oggetto magico basato sul fuoco	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	203
<input type="checkbox"/>	Evoca alleato naturale IV	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	4°:1 oppure 3°:1d3 oppure 1°-2°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/>	Fauci del lupo	Trasforma 1 statuetta / 2 liv in un lupo avente RI 13 e presenza terrificante	Tra	V,S,F	1 a	Vicino	Creazione di 1 o più lupi	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	96 M
<input type="checkbox"/>	Foschia omicida	Una nuvola di vapore infligge 2d6 danni, provoca cecità e per ogni rnd successivo torna a procurare 1d6 danni	Inv [S]	V,S	1 a	Vicino	Una nube che si diffonde in un raggio di 9 m, alta 6 m	1 rnd / liv	Rifl dimez (*)	Si	98 M
<input type="checkbox"/>	Grembo terrestre	L'incantatore insieme ad 1 creatura / liv si nascondono in una cavità che si apre nella terra	Abi	V,S	1 a	Contacto	L'incantatore e 1 creatura / liv	10 min / liv (I)	Vol nega	Si	100 M
<input type="checkbox"/>	Guscio anti-vegetali	Mantiene a distanza i vegetali animati	Abi	V,S,FD	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	Si	213
<input type="checkbox"/>	Inaridire	Infligge 1d6 danni / liv a una creatura vegetale, o inaridisce in un'emanazione di 30 m	Nec	V,S,FD	1 a	*	*	Istantanea	*	Si	90 D
<input type="checkbox"/>	Inaridire	Infligge 1d6 danni / liv a una creatura vegetale o inaridisce entro una propagazione di 30 m	Nec	V,S,FD	1 a	*	*	Istantanea	*	Si	90 S
<input type="checkbox"/>	Languore	Riduce temporaneamente la For e rallenta	Tra	V,S	1 a	Vicino	Raggio	1 rnd / liv	Vol nega	Si	91 S
<input type="checkbox"/>	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	Abi	V,S,M,FD	1 a	Personale o Contacto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	No o Si (in)	226
<input type="checkbox"/>	Miasma	Una nube venefica soffoca il soggetto	Inv	V,S,FD	1 a	Medio	Una creatura vivente	5 rnd / liv	*	Si	91 S
<input type="checkbox"/>	Mimetismo di massa	Funziona come "mimetismo", ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione	Tra	V,S	1 a	Medio	Un numero qualsiasi di creature, non più di 2 possono trovarsi oltre 18 m l'una dall'altra	10 min / liv	-	-	110 M
<input type="checkbox"/>	Mimetismo superiore	Fornisce +20 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	91 S
<input type="checkbox"/>	Palla di acqua	Spruzzo di acqua che infligge danni debilitanti	Inv	V,S,M	1 a	Lungo	Propagazione nel raggio di 6 m	Istantanea	Rifl dimez	Si	92 S
<input type="checkbox"/>	Parassiti giganti	Trasforma gli insetti in parassiti giganti	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Fino a 1-3 parassiti, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	1 min / liv	Nessuno	Si	239
<input type="checkbox"/>	Piume	Trasforma una creatura consenziente in un uccello	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura consenziente / liv	1 ora / liv (I)	Nessuno (*)	Si (in)	93 S
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Respingere parassiti	Gli insetti rimangono ad una distanza di 3 m	Abi	V,S,FD	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (*)	Si	252
<input type="checkbox"/>	Rigenera ferite gravi	Un soggetto rigenera 3 pf / rnd	Evo (8)	V,S	1 a	Contacto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S

M i n d b e n d e R - http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it		http://digilander.iol.it/mindbender - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Rocce aguzze	Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere "rallentate" Spia soggetti a distanza	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	1 quadrato con lato di 6 m / liv	1 ora / liv (I)	Rif parziale	Si	257
<input type="checkbox"/>	Scrutare		Div	V,S,M/FD, F	1 ora	*	Sensore magico	1 min / liv	Nessuno	No	261
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Ultimo respiro	Una creatura uccisa entro 1 rnd viene riportata a 0 pf	Nec	V,S	1 a	Contatto	Una creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno (*)	Si (in)	98 S
<input type="checkbox"/>	Vento in poppa	Raddoppia la velocità via terra del bersaglio per 1 giorno	Inv	V,S	1 a	Medio	2 creature toccate / liv, di cui non più di 2 possono trovarsi a una distanza superiore a 15 m l'una dall'altra	1 giorno	Nessuno	Si (in)	131 M

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

MindbenderR

LIVELLO 5

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG	
<input type="checkbox"/>	Boschetto druidico	Gli alberi immagazzinano alcuni incantesimi per 24 ore	Tra	V,S	Almeno 10 min (*)	Vicino	Uno o più alberi	1 giorno / liv o finché non viene scaricato	Nessuno	No	85 S
<input type="checkbox"/>	Cielo grande	Gli spiriti celesti mettono paura	Am (3) [H, P]	V,S,FD	1 a	9 m	L'incantatore, tutti gli alleati e i nemici entro un'emanazione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Vol nega (*)	Si	86 S
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	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	No	192
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno / liv (max +20)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/>	Espiazione	Rimuove il fardello di una colpa dal soggetto	Abi	V,S,M, F,FD,PE	1 ora	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Nessuno	Si	202
<input type="checkbox"/>	Evoca alleato naturale V	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	5°:1 oppure 4°:1d3 oppure 1°-3°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/>	Inferno	Il bersaglio brucia nelle fiamme e subisce 2d6 danni da fuoco / rnd	Tra [S]	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd / liv (I)	Temp nega	Si	103 M
<input type="checkbox"/>	Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi e agli effetti di morte	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Nessuno	Si (in)	220
<input type="checkbox"/>	Mantello del mare	Conferisce "libertà di movimento", "respirare sott'acqua" e "sfocatura" sott'acqua	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Una creatura toccata a contatto con l'acqua	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	91 S
<input type="checkbox"/>	Muro di fuoco	Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 danni fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno / liv	Inv [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 forme di 6 m	Conc + 1 rnd / liv *		Si	233
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Profanare	Rende una locazione sacrilega	Inv [M]	V,S,M	1 giorno	Contatto	Emanazione del raggio di 3 m dal punto toccato	Istantanea	Nessuno	*	246
<input type="checkbox"/>	Putrefazione della memoria	Le spore risucchiano 1d6 punti di Int, +1 punto di Int per ogni rnd successivo	Inv	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente	Istantanea	Temp nega	Si	117 M
<input type="checkbox"/>	Rampicante	I rampicanti crescono rapidi, producendo svariati effetti	Evo (5)	V,S,F	1 a	Medio	Propagazione del raggio di 3 m / liv	10 min / liv	*	Si	118 M
<input type="checkbox"/>	Rigenera ferite critiche	Un soggetto rigenera 4 pf / rnd	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S
<input type="checkbox"/>	Rigenerazione mostruosa	Conferisce la capacità di rigenerazione per 1 rnd / 2 liv	Evo (8)	V,S	*	Contatto	Una creatura vivente toccata	1 rnd / 2 liv	Vol dimez (in)	Si (in)	120 M
<input type="checkbox"/>	Risveglio	Un animale o un albero ottengono un intelletto umano	Tra	V,S,F,PE	1 giorno	Contatto	Animale o albero toccato	Istantanea	Vol nega	Si	256
<input type="checkbox"/>	Santificare	Consacra una locazione	Inv [B]	V,S,M,FD	1 giorno	Contatto	Emanazione del raggio di 3 m / liv generata dal punto toccato	Istantanea	Nessuno	*	
<input type="checkbox"/>	Senno del gufo	Il bersaglio riceve 1d4+1 punti alla Sag per 1 ora / liv	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora	Temp nega (in)	Si (in)	124 M
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Teschio dell'eco	L'incantatore vede, sente e parla attraverso il teschio di un animale per 1 ora / liv	Div	V,S,F	1 a	Contatto	Teschio dell'animale toccato	1 ora / liv (I)	Nessuno	Si (og)	128 M
<input type="checkbox"/>	Trance animale di massa	Funziona come "Trance animale", ma ha effetto su un numero qualsiasi di creature	Am (3) [H]	V,S	1 a	Vicino	Qualsiasi numero di animali, bestie e bestie magiche con Int 1 o 2, non più di 2 possono trovarsi oltre 9 m l'uno dall'altro	Conc	Vol nega (*)	Si	98 S
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Trasmutare fango in roccia	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
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Tunnel di vento	Conferisce alle armi a distanza un bonus di +10 e raddoppiano l'incremento di gittata	Inv	V,S	1 a	Vicino	1 bersaglio / liv	1 rnd / liv	Temp nega (in)	Si (in)	130 M
<input type="checkbox"/>	Vento della costrizione	Il suono non può giungere o dipartirsi dal bersaglio e gli attacchi a distanza ricevono una penalità di -2	Inv	V,S	1 a	Medio	Una creatura	Conc	Rifl nega	Si	131 M

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

MindbenderR

LIVELLO 6

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Annegare	Il bersaglio comincia immediatamente ad annegare	Evo (5)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd / liv	Temp nega	Si	77 M
<input type="checkbox"/> Bastone dell'incantesimo	Infonde un incantesimo in un bastone ferrato di legno	Tra	V,S,F	10 min	Contatto	Bastone ferrato di legno toccato	Permanente finché non viene scaricato (I)	Vol nega (og)	Si (og)	181
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Cerchio di rigenerazione	1 creatura / 2 liv rigenera 3 pf / rnd	Evo (8)	V,S	1 a	6 m	1 creatura / 2 liv, delle quali non più di 2 possono trovarsi oltre 9 m l'una dall'altra	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	86 S
<input type="checkbox"/> Dissolvere superiore	Funziona come "dissolvi magie", ma con +20 sulla prova	Abi	V,S	1 a	Medio	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 9 m	Istantanea	Nessuno	No	199
<input type="checkbox"/> Evoca alleato naturale VI	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	6°:1 oppure 5°:1d3 oppure 1°-4°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/> Guscio anti-vita	Un campo di 3 m respinge le creature viventi	Abi	V,S,FD	1Rcompl	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	Si	213
<input type="checkbox"/> Immunità energetica	Il soggetto è immune ai danni di un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	-	Si	96 T
<input type="checkbox"/> Invocare il fulmine superiore	Funziona come "invocare il fulmine", ma invoca il doppio dei fulmini	Inv [E]	V,S	10 min + 1 a	Lungo	*	10 min / liv	Rifl dimez	Si	90 S
<input type="checkbox"/> Legno di ferro	Il legno magico viene reso forte come l'acciaio	Tra	V,S	1 min / 0,45 kg	0 m	Un oggetto in "legno di ferro" pesante fino a 2,25 kg / liv	1 giorno / liv (I)	Nessuno	No	225
<input type="checkbox"/> Mandragora	Rende confuse le creature che falliscono il TS su Vol, concedendo la "visione del vero" agli altri	Am (3) [H]	V,S,M	1 a	4,5 m	Tutte le creature entro un raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Vol nega	Si	91 S
<input type="checkbox"/> Morsa di pietra	Trappole di pietra ghermiscono e danneggiano le creature	Evo (5) [U]	V,S,F	1 a	Medio	Un quadrato con lato di 3 m / liv	1 giorno / liv	*	Si (og)	110 M
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Pietre parlanti	Rende possibile parlare con la pietra naturale o lavorata	Div	V,S,FD	10 min	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	243
<input type="checkbox"/> Protezione da tutti gli elementi	Combina gli effetti di tutti gli incantesimi di protezione dagli elementi	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	93 S
<input type="checkbox"/> Querciaviva	Una quercia diventa un guardiano treant	Tra	V,S	10 min	Contatto	L'albero toccato	1 giorno / liv (I)	Nessuno	No	249
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Sbriciolare	Infligge 1d6 danni / liv dell'incantatore (indipendentemente dalla durezza dell'oggetto) a oggetti o strutture costruite dall'uomo	Tra	V,S	1 a	Medio	Una struttura o un costruito	Istantanea	Temp parz (og)	Si (og)	122 M
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Sigilla portale	Sigilla permanentemente un "portale"	Abi	V,S,M	1 a	Vicino	1 "portale"	Permanente	-	-	74 F
<input type="checkbox"/> Tocco contagioso	Infetta con la malattia scelta una creatura per rnd	Nec	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	Temp nega	Si	98 S
<input type="checkbox"/> Trasporto vegetale	L'incantatore si muove istantaneamente da una pianta all'altra della stessa specie	Tra	V,S	1 a	Illimitato	Incantatore	1 rnd	-	-	278

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

MindbenderR

LIVELLO 7

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Aura brillante	Gli alleati emettono luce e le loro armi si trasformano in armi di energia luminosa, infliggendo +1 danno / 2 liv	Tra [L]	V,S	1 a	Vicino	1 persona / 2 liv, entro 9 m	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	83 M
<input type="checkbox"/> Aura di vitalità	I bersagli ricevono un bonus di potenziamento +4 ai punteggi di For, Des e Cos	Tra	V,S	1 a	Vicino	1 persona / 2 liv, entro 9 m	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	83 M
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Camminare nel vento	L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e 1 creatura / 3 liv	1 ora / liv (I)	Nessuno, Vol nega (in)	No e Si (in)	184
<input type="checkbox"/> Camminare tra le nubi	Le nuvole sorreggono le creature, che possono così volare	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, non più di 2 possono trovarsi oltre 9 m l'una dall'altra	1 ora / liv (I)	Rifl nega (in)	Si (in)	86 S
<input type="checkbox"/> Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	Tra	V,S	10 min (*)	3,2 km	Un cerchio del raggio di 3,2 km centrato sull'incantatore (*)	4d12 ore (*)	Nessuno	No	192
<input type="checkbox"/> Create crocevia e sentieri nascosti	Collega due zone tramite un sentiero magico	Evo (5)	V,S,FD,PE	1 giorno	Contatto	*	Istantanea	Nessuno	No	92 M
<input type="checkbox"/> Evoca alleato naturale VII	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	7°:1 oppure 6°:1d3 oppure 1°-5°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/> Ferire	Il soggetto perde tutti i pf tranne 1d4	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	207
<input type="checkbox"/> Freddo strisciante superiore	Funziona come "freddo strisciante", ma infligge danni maggiori	Tra [G]	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura	*	Temp dimez	Si	90 S
<input type="checkbox"/> Guarigione	Cura tutti i danni, le malattie e le condizioni mentali	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si (in)	213
<input type="checkbox"/> Onda di fanghiglia	Cra un'emanazione di 4,5 m di fanghiglia verde	Evo (4)	V,S,M	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Rif nega	-	92 D
<input type="checkbox"/> Onda di fanghiglia	Crea una propagazione di 4,5 m di fanghiglia verde	Eco (4)	V,S,M	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Rifl nega	No	92 S

M i n d b e n d e R - http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it		http://digilander.iol.it/mindbender - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Padronanza della terra	L'incantatore viaggia "nella" terra fino ad una destinazione di sua scelta	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	114M
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Rampicanti velenosi	Funziona come l'incantesimo "rampicante", ma i rampicanti creati sono velenosi	Evo (5)	V,S,F	1 a	Medio	Propagazione del raggio di 3 m / liv	10 min / liv	Temp nega (*)	Si	118M
<input type="checkbox"/>	Scrutare superiore	Funziona come "scrutare", ma più velocemente e più a lungo	Div	V,S	1 a	*	Sensore magico	1 ora / liv	Nessuno	No	261
<input type="checkbox"/>	Tempesta di fuoco	Infligge 1d6 danno da fuoco per liv (max 20d6)	Inv [S]	V,S	1Rcompl	Medio	2 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	Istantanea	Rif dimez	Si	273
<input type="checkbox"/>	Torre della tempesta	Una torre fatta di turbinanti nuvole di tempesta assorbe l'elettricità, fornisce occultamento e impedisce i movimenti	Abi	V,S	1Rcompl	Lungo	Propagazione del raggio di 6 m, alta 30 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	128M
<input type="checkbox"/>	Trasforma bastone	Il bastone dell'incantatore diventa un treat a suo ordine	Tra	V,S,F	1Rcompl	Contatto	Bastone dell'incantatore toccato	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	276
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	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

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

Mindbender

LIVELLO 8

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG	
<input type="checkbox"/>	Bombardamento	Una pioggia di rocce infligge 1d8 danni / liv e seppellisce i bersagli	Evo (5)	V,S,F	1 a	Lungo	Esplosione del raggio di 7,5 m centrato su un punto nello spazio	Istantanea	Rif dimez (*)	Si	85M
<input type="checkbox"/>	Bozzolo	Paralizza il bersaglio risucchiandone poi i livelli	Evo (5)	V,S,M,PE	1 rnd	Vicino	Una creatura vivente	Istantanea	Temp nega	Si	85M
<input type="checkbox"/>	Comandare vegetali	Le piante si animano e la vegetazione avviluppa i nemici	Am (2) [H]	V	1 a	Vicino	Vegetali e creature vegetali (*)	1 giorno / liv o 1 ora / liv (*)	*	*	188
<input type="checkbox"/>	Dito della morte	Uccide un soggetto	Nec [N]	V,S	1 a	Vicino	1 Creatura vivente toccata (TS: 3d6 danni + 1 danno / liv)	Istantanea	Tem parziale	Si	200
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Evoca alleato naturale VIII	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	8°:1 oppure 7°:1d3 oppure 1°-6°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Inversione della gravità	Gli oggetti e le creature cadono all'insù	Tra	V,S,M,FD	1 a	Medio	Fino a un cubo con spigolo di 3 m / 2 liv (F)	1 rnd / liv (I)	Nessuno (*)	No	221
<input type="checkbox"/>	Parlare con chiunque	L'incantatore può comunicare con tutte le creature e con gli oggetti	Div	V,S	10 min	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	93 S
<input type="checkbox"/>	Parola del ritiro	Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato	Tra [R]	V	1 a	Illimitato	Incantatore e oggetti e creature consenzienti fino a un max di 22,5 kg / liv	Istantanea	Nessuno o Vol nega (in, og)	No o Si (in, og)	241
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Risveglio di massa	1 animale o 1 albero / 3 liv ottengono un intelletto umano	Tra	V,S,F,PE	1 giorno	Medio	1 animale o 1 albero / 3 liv, non più di 2 possono trovarsi oltre 9 m l'uno dall'altro	Istantanea	*	Si	95 S
<input type="checkbox"/>	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

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

Mindbender

LIVELLO 9

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG	
<input type="checkbox"/>	Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	Am (3) [H]	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
<input type="checkbox"/>	Avatar della natura	L'animale influenzato ottiene un bonus di +10 ai TxC e ai danni, "velocità" e 1d8 pf temporanei / liv	Inv	V,S,FD	1 a	Contatto	Un animale toccato	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	84 S
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Epidemia	Infetta con la malattia scelta il soggetto, che può a sua volta infettare altri	Nec	V,S	1 a	Contatto	Una creatura vivente toccata	Istantanea	Temp nega	Si	89 S
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Guarigione di massa	Funziona come "guarigione", ma su più soggetti	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	1 o più creature, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Nessuno	Si (in)	213
<input type="checkbox"/>	Invulnerabilità agli elementi	Conferisce immunità ai danni da energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Una creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	si	91 S
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Reincarnazione pura	Funziona come "reincarnazione", ma non sono necessari i resti e consente una scelta limitata della nuova forma	Tra	V,S,FD,PE	10 min	Contatto	Una creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno	Si (in)	94 S
<input type="checkbox"/>	Sciame di fulmini	Infligge 16d6 danni da elettricità e genera esplosioni	Inv [E]	V,S	1 a	Lungo	Trama di propagazione di fulmini come "palla di fuoco" (*)	Istantanea	Nessuno o Rif dimez (*)	Si	97 S
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Simpatia	L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature	Am (3) [H]	V,S,M	1 ora	Vicino	Una locazione (fino ad un cubo con spigolo di 3 m / liv) o un oggetto	2 ore / liv	Vol nega (*)	Si	268
<input type="checkbox"/>	Superficie riflettente	Collega due superfici riflettenti con effetti di "chiaroveggenza" e di "teletrasporto"	Tra	V,S,FD	1 ora	Medio	Una superficie riflettente grande almeno come una creatura di taglia Media	1 giorno / liv	*	Si	98 S
<input type="checkbox"/>	Terremoto	Un tremito intenso scuote la terra per un raggio di 1,5 m / liv	Inv	V,S,FD	1 a	Lungo	Raggio di 1,5 m / liv (F)	1 rnd	*	No	274
<input type="checkbox"/>	Tramuta in pietra	Attacco con lo sguardo pietrificante	Tra	V,S	1 a	Vicino	Incantatore	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	129M
<input type="checkbox"/>	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

Note:**Generiche:**

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

Componenti:

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

Scuola:

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

Sottoscuola:

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

Scuola:

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

Descrittori:

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

Tempo:

Agratis Azione gratuita
 1Rcompl 1 round completo

Raggio di azione:

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

TS – RI:

og oggetto
 in innocuo
 TS contro incantesimo ha CD 10 + liv dell'incantatore + bonus di caratteristica rilevante dell'incantatore (Int per mago, Car per stregone o bardo, Sag per chierico, druido, paladino o ranger)
 Se il bersaglio tira 1 naturale, l'incantesimo può danneggiare gli oggetti (pag 150).
 RI: l'incantatore deve effettuare una prova di liv dell'incantatore (1d20 + liv dell'incantatore) almeno pari alla RI della creatura.

Pagina:

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