

**Incantesimi da Mago e da Stregone****LIVELLO 0**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Apertura silenziosa	Impedisce l'ingresso di un suono da una porta o da una finestra	III (9)	S	1 a	Vicino	Una singola apertura	1 ora / liv (I)	Vol nega (og)	Si (og)	78 M
<input type="checkbox"/> Aprire / Chiudere	Aprire o chiude oggetti piccoli o leggeri	Tra	V,S,F	1 a	Vicino	Il portale o l'oggetto da aprire o chiudere	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	178
<input type="checkbox"/> Distruggere non morti	Infligge 1d6 danni a non morti	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio	Istantanea	Nessuno	Si	200
<input type="checkbox"/> Fiotto acido	Una sfera acida infligge 1d3 danni da acido	Evo (5)	V,S	1 a	Vicino	Un dardo acido	Istantanea	Nessuno	Si	97 M
<input type="checkbox"/> Frastornare	La creatura perde l'azione successiva	Am (3)	V,S,M	1 a	Vicino	Una persona (fino a 4 DV)	1 rnd	Vol nega	Si	210
<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"/> Lanciare dardo	Lancia un dardo da balestra fino ad una portata media	Tra	V,S	1 a	Medio	Un dardo da balestra dell'incantatore	Istantanea	Nessuno	No	106 M
<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"/> Luci danzanti	Torci illusorie e altre luci	Inv [L]	V,S	1 a	Medio	Fino a 4 luci illusorie, tutte all'interno di un'area del raggio di 3 m	1 min	Vol dubita (se si interagisce)	No	227
<input type="checkbox"/> Mano magica	Telecinesi per 2,25 kg	Tra	V,S	1 a	Vicino	Oggetti non magici incustoditi pesanti fino a 2,25 kg	Conc	Nessuno	No	228
<input type="checkbox"/> Prestidigitazione	Effettua trucchi minori	Uni	V,S	1 a	3 m	*	1 ora	*	No	245
<input type="checkbox"/> Raggio di gelo	Il raggio infligge 1d3 danni da freddo	Evo (5)	V,S	1 a	Vicino	Raggio	Istantanea	Nessuno	Si	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"/> Ripara danni minori	"Cura" 1 danno ad un costruito	Tra	V,S	1 a	Contatto	Costrutto toccato	Istantanea	-	Si (in)	100 T
<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"/> Scossa elettrica	Un attacco di contatto a distanza infligge 1d3 danni da elettricità	Inv [E]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto	Istantanea	Nessuno	Si	123 M
<input type="checkbox"/> Sigillo arcano	Trascrive una runa personale (visibile o invisibile)	Uni	V,S	1 a	0 m	Una runa o un marchio personale, compreso in uno spazio quadrato con lato di 30 cm	Permanente	Nessuno	No	265
<input type="checkbox"/> Suono fantasma	Suoni illusori	III (6)	V,S,M	1 a	Vicino	Suoni illusori	1 rnd / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	272
<input type="checkbox"/> Tosse di Horizikaul	Il bersaglio subisce 1 danno sonoro e rimane assordato per 1 rnd	Inv	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto	Istantanea	Vol parz	Si	129 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"/> Allarme	Sorveglia un area per 2 ore / liv	Abi	V,S,F/FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 7,5 m centrato su un punto nello spazio	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	175
<input type="checkbox"/> Animare corde	Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Medio	Una corda o oggetto simile, lunga fino a 15 m +1,5 m / liv	1 rnd / liv	Nessuno	No	177
<input type="checkbox"/> Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Arma toccata	1 min / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	178
<input type="checkbox"/> Armatura magica	Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4	Evo (5)	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata; +4 alla CA	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	179
<input type="checkbox"/> Aura imperscrutabile di Nystul	Maschera l'aura magica dell'oggetto	III (9)	V,S,F	1 a	Contatto	Oggetto toccato pesante fino a 2,25 kg / liv	1 giorno / liv	Nessuno (*)	No	179
<input type="checkbox"/> Aura magica di Nystul	Conferisce agli oggetti una falsa aura magica	III (9)	V,S,F	1 a	Contatto	Oggetto toccato pesante fino a 2,25 kg / liv	1 giorno / liv	Nessuno (*)	No	179
<input type="checkbox"/> Blocca porte	Tiene una porta chiusa	Abi	V	1 a	Medio	Una porta ampia fino a 1,8 m <sup>2</sup> / liv	1 min / liv	Nessuno	No	182
<input type="checkbox"/> Caduta morbida	Oggetti e creature cadono lentamente	Tra	V	Agratis (*)	Vicino	Qualsiasi oggetto o creatura in caduta nel raggio di 3 m il cui peso totale non superi 135 kg / liv	1 rnd / liv	Vol nega (og)	Si (og)	183
<input type="checkbox"/> Cambiare sembianze	Cambia l'aspetto	III (9)	V,S	1 a	Personale	Incantatore, 30 cm	10 min / liv (I)	-	-	183
<input type="checkbox"/> Cancellare	Scritte normali o magiche svaniscono	Tra	V,S	1 a	Vicino	1 pergamena o 2 pagine	Istantanea	*	No	185
<input type="checkbox"/> Cavalcatura	Evoca una cavalcatura per 2 ore / liv	Evo (4)	V,S,M	1Rcompl	Vicino	Una cavallo leggero o un pony	2 ore / liv	Nessuno	No	186
<input type="checkbox"/> Charme	Rende una persona amichevole	Am (2)	V,S	1 a	Vicino	1 persona	1 ora / liv	Vol nega	Si	187
<input type="checkbox"/> Colpo accurato	Aggiunge un bonus di +20 al successivo TxC dell'incantatore	Div	V,F	1 a	Personale	Incantatore, +20 TxC	1 rnd (*)	-	-	188
<input type="checkbox"/> Comprensione dei linguaggi	L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati	Div	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore, 1 pagina (250 parole) / min	10 min / liv	-	-	189
<input type="checkbox"/> Conoscere protezioni	Determina le difese del bersaglio	Div	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	Istantanea	Vol nega	Si	91 M
<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"/> Dardo incantato	1d4+1 danni, +1 nuovo dardo ai liv 3,5,7,9	Inv [F]	V,S	1 a	Medio	Fino a 5 creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 4,5 m l'una dall'altra	Istantanea	Nessuno	Si	195
<input type="checkbox"/> Disco fluttuante di Tenser	Un disco orizzontale del diametro di 90 cm che porta fino a 45 kg / liv	Inv [F]	V,S,M	1 a	Vicino	Un disco di forza del diametro di 90 cm	1 ora / liv	Nessuno	No	198
<input type="checkbox"/> Dispersione	Gli oggetti bersaglio si disperdono in un'esplosione che provoca 1d8 danni normali o debilitanti	Tra	V,S	1 a	Vicino	6 o più oggetti Minuti o Piccolissimi, entro 30 cm l'uno dall'altro, il cui peso totale non superi 11,25 kg	Istantanea	- (*)	-	68 F
<input type="checkbox"/> Evoca mostri I	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	Una creatura evocata del 1° liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/> Evoca non morti I	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	Evo (4)	V,S,F	1Rcompl	Vicino	1 creatura evocata	1 rnd / liv	Nessuno	No	94 M
<input type="checkbox"/> Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	Evo (5)	V,S	1 a	9 m	Nube centrata sull'incantatore che si propaga per 9 m ed è alta 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	209

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>		mindbender@libero.it		<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Garbato promemoria di Nybor	Il bersaglio è frastornato per 1 rnd, subisce una penalità di -1 agli attacchi, ai TS e alla maggior parte delle prove; riceve un bonus di +2 alla For	Am (3) [H]	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura vivente	2 rnd	Temp nega	Si	100 M
<input type="checkbox"/>	Identificare	Determina una caratteristica di un oggetto magico	Div	V,S,M/FD	8 ore	Contatto	Fino a 1 oggetto toccato / liv	Istantanea	Nessuno	No	214
<input type="checkbox"/>	Immagine silenziosa	Crea illusioni minori ideate dall'incantatore	Ill (6)	V,S,F	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Conc	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
<input type="checkbox"/>	Incuti paura	Una creatura fugge per 1d4 rnd	Nec [H,P]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente (-2 TxC/danni/TS)	1d4 rnd	Vol nega	Si	216
<input type="checkbox"/>	Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	Div	V,S,M/FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	216
<input type="checkbox"/>	Individuazione 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
<input type="checkbox"/>	Ingrandire	L'oggetto o la creatura cresce del 10% / liv (max +50%)	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	Una Creatura o un oggetto di volume fino a 270 dm <sup>3</sup> / liv	1 min / liv	Tem nega	Si	219
<input type="checkbox"/>	Ipnosi	Affascina 2d4 DV di creature	Am (3) [H]	V,S	1 a	Vicino	Parecchie creature viventi, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	2d4 rnd (I)	Vol nega	Si	222
<input type="checkbox"/>	Lama persistente di Shelgam	Una lama di forza attacca il bersaglio automaticamente ai fianchi	Inv [F]	V,S,F	1 a	Vicino	Una piccola lama	1 rnd / 2 liv	Nessuno	Si	105 M
<input type="checkbox"/>	Lanciare oggetto	Fa volare oggetti Piccolissimi fino ad un lungo raggio	Tra	S	1 a	Lungo	Un oggetto di taglia Piccolissima, posseduto dall'incantatore, pesante fino a 4,5 kg	Istantanea	Nessuno	No	106 M
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Mano tagliente di Laeral	La mano dell'incantatore ottiene un bonus di potenziamento +2 e si considera armata	Tra	V,S	1 a	Personale	Mano dell'incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	107 M
<input type="checkbox"/>	Messaggio	Conversazione sussurrata a distanza	Tra [D]	V,S,F	1 a	Medio	1 creatura / liv	10 min / liv	Nessuno	No	229
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Nervi reattivi di Kaupaer	Il bersaglio riceve un bonus di +5 alle prove di iniziativa	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Nessuno (in)	Si	111 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"/>	Onda di forza	Infligge 1d4+1 danni più la spinta	Inv [F]	V,S,F	1 a	Medio	Un'ondata di forza che agisce su una creatura	Istantanea	Temp parz	Si	113 M
<input type="checkbox"/>	Protezione dal bene	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estremi	Abi [M]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	247
<input type="checkbox"/>	Protezione dal caos	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estremi	Abi [I]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	247
<input type="checkbox"/>	Protezione dal male	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estremi	Abi [B]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	247
<input type="checkbox"/>	Protezione dalla legge	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estremi	Abi [C]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	248
<input type="checkbox"/>	Pugnale di ghiaccio	Come un'arma deflagrante, il pugnale infligge al bersaglio 1d4 danni da freddo / liv dell'incantatore, più il danno dell'area	Inv [G]	V,S,M	1 a	Vicino	Pugnale di ghiaccio	Istantanea	Rifl dimez	Si	117 M
<input type="checkbox"/>	Raggio di energia negativa	Contatto a distanza, 1d6 danni da energia negativa; + 1d6 / 2 liv superato il 1° (max 5d6)	Nec	V,S,M	1 a	Vicino	Raggio	Istantanea	Vol dimez (*)	Si	99 T
<input type="checkbox"/>	Raggio di indebolimento	Riduce la For di 1d6 punti +1 punto / 2 liv	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio	1 min / liv	Tem nega	Si	249
<input type="checkbox"/>	Rete di ombre	Normali ombre forniscono occultamento a quanti si trovano nell'area dell'incantesimo	Ill (10) [O]	V,S	1 a	Vicino	Fino a 1 creatura / liv, di cui non più di 2 possono trovarsi a una distanza superiore a 7,5 m l'una dall'altra	3 rnd	Vol nega	Si	119 M
<input type="checkbox"/>	Ridurre	L'oggetto o la creatura rimpicciolisce del 10% / liv (max 50%)	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto fino a 270 dm <sup>3</sup> / liv	1 min / liv	Tem nega (og)	Si (og)	253
<input type="checkbox"/>	Ripara danni leggeri	"Cura" 1d8 danni +1 danno / liv (max +5) ad un costruito	Tra	V,S	1 a	Contatto	Costrutto toccato	Istantanea	-	Si (in)	99 T
<input type="checkbox"/>	Ritirata rapida	Raddoppia la velocità dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	257
<input type="checkbox"/>	Rombo di Horizikaul	Il bersaglio subisce 1d4 danni sonori / 2 liv o più la sordità	Inv [Q]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto	Istantanea	Vol parz	Si	121 M
<input type="checkbox"/>	Saltare	Il soggetto ottiene +30 alle prove di Saltare	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Nessuno	Si	257
<input type="checkbox"/>	Scudo	Un disco invisibile permette copertura e respinge "dardi incantati"	Abi [F]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	261
<input type="checkbox"/>	Servitore inosservato	Forza invisibile che esegue i comandi dell'incantatore	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Un servitore invisibile, senza forma e volontà	1 ora / liv	Nessuno	No	263
<input type="checkbox"/>	Sfera acida minore	Contatto a distanza, 1d8 danni da acido; + 1 sfera / 2 liv superato il 1° (max +5)	Inv [A]	V,S	1 a	Vicino	Fino a 5 creature od oggetti entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez	Si	101 T
<input type="checkbox"/>	Sfera elettrica minore	Contatto a distanza, 1d8 danni da elettricità; + 1 sfera / 2 liv superato il 1° (max +5)	Inv [E]	V,S	1 a	Vicino	Fino a 5 creature od oggetti entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez	Si	102 T
<input type="checkbox"/>	Sfera fredda minore	Contatto a distanza, 1d8 danni da freddo; + 1 sfera / 2 liv superato il 1° (max +5)	Inv [G]	V,S	1 a	Vicino	Fino a 5 creature od oggetti entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez	Si	102 T
<input type="checkbox"/>	Sfera infuocata minore	Contatto a distanza, 1d8 danni da fuoco; + 1 sfera / 2 liv superato il 1° (max +5)	Inv [S]	V,S	1 a	Vicino	Fino a 5 creature od oggetti entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez	Si	102 T
<input type="checkbox"/>	Sfera sonora minore	Contatto a distanza, 1d8 danni da suono; + 1 sfera / 2 liv superato il 1° (max +5)	Inv [Q]	V,S	1 a	Vicino	Fino a 5 creature od oggetti entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez	Si	102 T
<input type="checkbox"/>	Sonno	Fa cadere 2d4 DV di creature in un sonno profondo	Am (3) [H]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Alcune creature viventi entro un'esplosione del raggio di 4,5 m	1 min / liv	Vol nega	Si	269
<input type="checkbox"/>	Spruzzo colorato	Tramortisce, acceca, o stordisce 1d6 creature deboli	Ill (12) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Cono	Istantanea (*)	Vol nega	Si	270
<input type="checkbox"/>	Stretta caustica	1 attacco di contatto / liv infligge 1d6 danni da acido	Evo (5) [A]	V,S	1 a	Contatto	Creatura o creature toccate (fino a 1 creatura / liv)	Istantanea	Nessuno	Si	126 M
<input type="checkbox"/>	Stretta folgorante	Un attacco a contatto che infligge 1d8 danni + 1 danno da elettricità	Tra [E]	V,S	1 a	Contatto	Creatura o oggetti toccati	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	Si (og)	271

<input type="checkbox"/>	Tocco gelido	1 tocco / liv che infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno alla For	Nec	V,S	1 a	Contacto	Fino a 1 creatura / liv toccata	Istantanea	Tem parziale	Si	275
<input type="checkbox"/>	Unto	Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Un oggetto o una superficie di 3 m x 3 m	1 rnd / liv (I)	*	No	278
<input type="checkbox"/>	Ventriloquio	La voce risuona lontana per 1 minuto / liv	III (6)	V,F	1 a	Vicino	Un suono intelligibile, di solito un discorso	1 min / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	279
<input type="checkbox"/>	Verme dello spirito	Il bersaglio subisce un danno alla Cos / rnd per la durata di 1 rnd / liv	Nec	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura vivente toccata	1 rnd / liv (*)	Temp parz	Si	131M
<input type="checkbox"/>	Viscere di ferro	Il bersaglio ottiene un bonus di +4 ai TS contro veleno	Abi	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega	Si	132M
<input type="checkbox"/>	Visione crepuscolare	L'incantatore riesce a vedere fino a due volte più lontano in condizioni di luce normale	Tra	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv	Nessuno	Si (in)	132M

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****LIVELLO 2**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG	
<input type="checkbox"/>	Alterare se stesso	Funziona come "Cambiare sembianze" con cambiamenti più drastici	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	-	-	176
<input type="checkbox"/>	Ariete	Infligge 1d6 danni più la spinta	Inv [F]	V,S,F	1 a	Vicino	Un oggetto o una creatura	Istantanea	Nessuno	Si	78M
<input type="checkbox"/>	Armatura mortale	Un'aura nera danneggia le creature che attaccano l'incantatore	Nec	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si	80M
<input type="checkbox"/>	Artigli di oscurità	Le mani dell'incantatore si allungano e diventano artigli per attacchi di contatto in mischia: infliggono 1d4 danni da freddo più "lentezza"	III [O]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	Tem parziale	Si (*)	66 F
<input type="checkbox"/>	Atuzia della volpe	Il soggetto acquisisce 1d4+1 Int	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contacto	creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	92 T
<input type="checkbox"/>	Bocca magica	Parla una volta che viene attivata	III (9)	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura od un oggetto	Permanente finché non viene scaricato	Vol nega (og)	Si (og)	182
<input type="checkbox"/>	Camuffare non morti	Muta l'aspetto delle creature non morte	III (9)	V,S,F	1 a	Contacto	Un non morto corporeo	10 min / liv (I)	No (in)	-	93 T
<input type="checkbox"/>	Camuffare non morti	Muta le sembianze di un non morto incorporeo	III (9)	V,S,F	1 a	Contacto	Un non morto corporeo	10 min / liv	Nessuno (in)	No	87M
<input type="checkbox"/>	Cecità / Sordità	Rende il soggetto sordo o cieco	Tra	V	1 a	Medio	Una creatura vivente	Permanente (I)	Tem nega	Si	186
<input type="checkbox"/>	Coltello di ghiaccio	Attacco a distanza, 1d8 danni da freddo e 2 danni da freddo alla Des	Evo (5) [G]	V,S,M	1 a	Lungo	Un frammento di ghiaccio	Istantanea	*	Si	93 T
<input type="checkbox"/>	Comandare non morti	Una creatura non morta obbedisce ai comandi dell'incantatore, senza attaccarlo	Nec	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura non morta	1 giorno / liv	*	Si	93 T
<input type="checkbox"/>	Combustione	Il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco +1 danno / liv dell'incantatore	Inv [F]	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura toccata o oggetto combustibile che non pesi più di 11,25 kg / liv	Istantanea (*)	Rifl parz	Si	90M
<input type="checkbox"/>	Corno di ferro di Balagarn	Produce intense vibrazioni che sbilanciano quanti si trovano nell'area circostante	Tra [Q]	V,S	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Nessuno (*)	Si	91M
<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"/>	Creare tatuaggio magico	Conferisce al soggetto un tatuaggio magico con vari effetti	Evo [S]	V,S,M,F	10 min	Contacto	Creatura toccata	1 giorno	-	Si (in)	67 F
<input type="checkbox"/>	Dardo vitale	1 raggio / 2 liv risucchia 1 pf dall'incantatore per infliggere 1d4 danni ai non morti	Nec [N]	V,S	1 a	Medio	1 raggio / 2 liv	Istantanea	Nessuno	Si	92M
<input type="checkbox"/>	Dissimulare	Distorce divinazioni su una creatura o un oggetto	III (9)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto di taglia non superiore ad un cubo con spigolo di 3 m	1 ora / liv	Vol nega (og)	No	198
<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 mostri II	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	2°:1 oppure 1°:1d3	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/>	Evoca non morti II	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	Evo (4) [M]	V,S,F	1Rcompl	Vicino	1 o più creature evocate, non più di 2 possono trovarsi oltre 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Nessuno	No	94M
<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"/>	Fiamma perenne	Crea una torcia permanente priva di calore	Inv [L]	V,S,M	1 a	0 m	Fiamma illusoria	Permanente	Nessuno	No	208
<input type="checkbox"/>	Filtro	Rende il soggetto resistente alle tossine inalate	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si	95 T
<input type="checkbox"/>	Forza straordinaria	Il soggetto ottiene 1d4+1 For per 1 ora / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	209
<input type="checkbox"/>	Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	Inv [Q]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 90 cm; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina	Istantanea	Vol nega (og); Vol nega (og) oppure Tem dimez (*)	Si (og)	209
<input type="checkbox"/>	Freccia acida di Melf	Un attacco a contatto a distanza, 2d4 danni per 1 rnd +1 rnd / 3 liv	Evo (5) [A]	V,S,M	1 a	Lungo	Una freccia d'acido (2d4 danni, max 7 rnd)	1 rnd + 1 rnd / 3 liv	Vol nega (in)	Si	210
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Immagine speculare	Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 immagine / 3 liv, max 8)	III (6)	V,S	1 a	Personale	Incantatore (1d4 immagini + 1 immagine / 3 liv, max 8)	1 min / liv	-	-	215
<input type="checkbox"/>	Indifferenza	Rende il soggetto resistente alla paura, alla compulsione e agli effetti sul morale	Am [H]	V,S,M	1Rcompl	Contacto	Creatura vivente toccata	1 ora / liv (I)	Vol nega (*)	Si	96 T
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 10 min / liv o finché non attacca	III (9)	V,S,M/FD	1 a	Personale o Contacto	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

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>		mindbender@libero.it		<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Levitazione	Il soggetto si muove in alto o in basso a suo piacimento	Tra	V,S,F	1 a	Personale o Vicino	Incantatore oppure una creatura consenziente o un oggetto (peso totale fino a 45 kg / liv)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	225
<input type="checkbox"/>	Localizza oggetto	Percepisce le direzioni in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	Div	V,S,F/FD	1 a	Lungo	Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m / liv	1 min / liv	Nessuno	No	226
<input type="checkbox"/>	Luce diurna	Luce chiara nel raggio di 18 m	Inv [L]	V,S	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 18 m)	10 min / liv	Nessuno	No	226
<input type="checkbox"/>	Mano spettrale	Crea una mano spettrale insostanziale che infligge danni a contatto	Nec	V,S	1 a	Medio	Una mano spettrale	1 min / liv (I)	Nessuno	No	228
<input type="checkbox"/>	Maschera d'ombra	Le ombre nascondono il volto dell'incantatore proteggendolo dalle tenebre, dalla luce e dagli sguardi	Ill [U]	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	-	-	73 F
<input type="checkbox"/>	Miasma di Igedrazaar	Una nuvola di nebbia infligge 1d4 danni debilitanti / liv	Evo (5)	V,S,F	1 a	Vicino	Esplosione del raggio di 4,5 m	1 rnd	Temp nega	Si	109 M
<input type="checkbox"/>	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	Nessuno	No	235
<input type="checkbox"/>	Nube disorientante	Stordisce e acceca il bersaglio	Inv	V,S	1 a	3 m	Cono	Istantanea	Temp nega	Si	112 M
<input type="checkbox"/>	Occultare oggetto	Maschera gli oggetti contro la divinazione	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Un oggetto toccato fino a 45 kg / liv	8 ore	Vol nega (og)	Si (og)	237
<input type="checkbox"/>	Olfatto acuto	Conferisce la capacità olfatto acuto per 1 ora / liv	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	112 M
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Ossa di pietra	Un non morto corporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +3	Tra	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura corporea non morta toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	113 M
<input type="checkbox"/>	Pirotecnica	Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante	Tra	V,S,M	1 a	Lungo	Una sorgente di fuoco, fino a un cubo con spigolo di 6 m	1d4+1 rnd (*)	Vol o Tem nega (*)	Si o No (*)	243
<input type="checkbox"/>	Polvere luccicante	Acceca creature, delinea creature invisibili	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Creature e oggetti entro una propagazione del raggio di 3 m	1 rnd / liv	Vol nega	Si	243
<input type="checkbox"/>	Protezione dalle frecce	Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza	Abi	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	248
<input type="checkbox"/>	Pugnale infuocato	Funziona come "lama infuocata", ma procura 1d4 danni +1 danno / liv	Inv [S]	V,S,M	1 a	0 m	Bagliore a forma di pugnale	1 min / liv (I)	Nessuno	Si	117 M
<input type="checkbox"/>	Ragnatela	Riempie un cubo con spigolo di 3 m / liv con fili di ragnatela viscosi	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Ragnatele in una propagazione del raggio di 6 m	10 min / liv	Rif nega (*)	Si	249
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Ripara danni moderati	"Cura" 2d8 danni +1 danno / liv (max +10) ad un costruito	Tra	V,S	1 a	Contatto	Costrutto toccato	Istantanea	-	Si (in)	100 T
<input type="checkbox"/>	Risata incontenibile di Tasha	Il soggetto perde azioni per 1d3 rnd	Am (3)	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura	1d3 rnd	Vol nega	Si	256
<input type="checkbox"/>	Saggezza del gufo	Il soggetto acquisisce 1d4+1 Sag	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	100 T
<input type="checkbox"/>	Scala di forza	Crea una scala mobile di forza	Inv [F]	V,S,F	1 a	Vicino	Una scala di forza lunga fino a 18 m	1 min / liv	Nessuno	Si	122 M
<input type="checkbox"/>	Scassinare	Apri porte chiuse a chiave o magicamente	Tra	V	1 a	Medio	Una porta, una scatola o una cassa con un'area fino a 0,9 m <sup>2</sup> / liv	Istantanea (*)	Nessuno	No	258
<input type="checkbox"/>	Schermo anti-sguardo	Il soggetto ha una probabilità del 50% di evitare gli attacchi con lo sguardo	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si	100 T
<input type="checkbox"/>	Sciame di palle di neve di Snilloc	Infligge 1d6 danni da freddo / 2 liv nel raggio di 3 m	Inv [G]	V,S,M	1 a	Medio	Esplosione del raggio di 3 m	Istantanea	Rif dimez	Si	73 F
<input type="checkbox"/>	Scurivisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Nessuno	Si (in)	262
<input type="checkbox"/>	Serratura arcana	Blocca magicamente una porta o uno scrigno	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	La porta, la cassa o il portale toccato, fino a 2,7 m <sup>2</sup> / liv di taglia	Permanente	Nessuno	No	263
<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"/>	Sfocatura	Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte	Ill (9)	V	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	265
<input type="checkbox"/>	Soffocare	Il bersaglio subisce 1d4 danni / rnd da mani invisibili che lo strangolano	Evo (5) [F]	V,S,M	1 a	Vicino	Creature di taglia fino a Grande (*)	1 rnd / liv	Rif dimez (*)	Si	102 T
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Spira elettrica di Gedlee	Un'esplosione del raggio di 1,5 m infligge 1d6 danni da elettricità / 2 liv e inoltre stordisce	Inv [E]	V,S,M	1 a	Vicino	Esplosione del raggio di 1,5 m	Istantanea	Rif dimez (*)	Si	126 M
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Splendore dell'aquila	Il soggetto acquista 1d4+1 al Car per 1 ora / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	74 F
<input type="checkbox"/>	Spruzzo d'ombra	Le ombre frastornano i bersagli infliggendo 2 danni alla For	Ill (10)	V,S,M	1 a	Medio	Esplosione del raggio di 1,5 m	1 rnd / liv	Tem nega (*)	Si	75 F
<input type="checkbox"/>	Sudario dei non morti	Un sudario di energia negativa fa sì che i non morti percepiscano l'incantatore come una creatura non morta	Nec	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	-	-	126 M
<input type="checkbox"/>	Tasca per famiglia	Crea uno spazio extradimensionale nascosto per il famiglia	Uni	V,S,M	1 a	Contatto	Un contenitore oppure un indumento con una tasca	1 ora / liv (I)	-	-	103 T
<input type="checkbox"/>	Tocco del ghoul	Paralizza un soggetto, che emana fetore (penalità di -2) attorno a sé	Nec	V,S,M	1 a	Contatto	Umanoide vivente toccato	1d6+2 rnd	Tem nega	Si	274
<input type="checkbox"/>	Trama ipnotica	Affascina 2d4 DV +1 DV / liv di creature	Ill (12) [H]	(V),S,M	1 a	Medio	Luci colorate in una propagazione del raggio di 4,5 m	Conc + 2 rnd	Vol nega	Si	275
<input type="checkbox"/>	Trappola di Leomund	Fa apparire un oggetto intrappolato	Ill (9)	V,S,M	1 a	Contatto	Oggetto toccato	Permanente	Nessuno	No	276
<input type="checkbox"/>	Trucco della corda	Fino a 8 creature possono nascondersi in uno spazio extradimensionale	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Un pezzo di corda lungo da 1,5 m a 9 m	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	278
<input type="checkbox"/>	Vampa di Aganazzar	Un getto di fiamma infligge 1d8 danni / 2 liv	Inv [S]	V,S,F	1 a	Vicino	Una striscia larga 1,5 m	Istantanea	Rif dimez	Si	75 F
<input type="checkbox"/>	Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	Div	V,S,M	1 a	Medio	Cone	10 min / liv (I)	Nessuno	No	279
<input type="checkbox"/>	Vento sussurrante	Invia un breve messaggio a 1,6 km / liv	Tra	V,S	1 a	1,6 km / liv	Propagazione del raggio di 3 m	1 ora / liv oppure finché non viene scaricato	Nessuno	No	279
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Vita falsata	Fa acquisire 1d10 pf + 1 pf / liv (max +10) temporanei	Nec	V,S,M	1 Rcompl	Contatto	Creatura vivente toccata	1 ora / liv o finché non viene scaricato (*)	Vol nega (in)	Si	104 T

## LIVELLO 3

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Amanuensis	Copia testi non magici	Tra	V,S,M (*)	1 a	Vicino	Oggetto o oggetti con scritte	10 min / liv	Vol nega (og)	Si (og)	77M
<input type="checkbox"/> Analizzare portale	Individuala 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
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Arma di impatto	Funziona come "estremità affilata", ma potenzia le armi contundenti	Tra	V,S	1 a	Vicino	Un'arma o 50 proiettili contundenti (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	10 min / liv	Nessuno (in, og)	Si (in, og)	80 M
<input type="checkbox"/> Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni 3 liv (max +5)	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Un arma o 50 proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	179
<input type="checkbox"/> Blocca persone	Blocca una persona per 1 rnd / liv	Am (3) [H]	V,S,F/FD	1 a	Medio	Un umanoide di taglia Media o inferiore	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	182
<input type="checkbox"/> Candela spettrale	Una candela e una mano incorporee rivelano creature ed oggetti nascosti	Evo (5)	S,M	1 a	Vicino	Mano spettrale e candela	1 min / liv (I) (*)	-	-	93 T
<input type="checkbox"/> Capanna di Leomund	Crea riparo per 10 creature	Inv (7)	V,S,M	1 a	6 m	Una sfera del raggio di 6 m centrata sulla posizione dell'incantatore	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	185
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro il bene	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti / liv	Abi [M]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro il caos	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti / liv	Abi [I]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro il male	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti / liv	Abi [B]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro la legge	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 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
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Danza d'acciaio	I pugnali divengono oggetti volanti animati di taglia Media e attaccano gli avversari	Inv	V,S,F	1 a	Contatto	2 pugnali	1 rnd / liv	Nessuno	No	92 M
<input type="checkbox"/> Destriero fantomatico	Un cavallo magico appare per 1 ora / liv	Evo (5)	V,S	10 min	0 m	Una cavalcatura quasi-reale (CA 18, PF 7 + 1 / liv)	1 ora / liv	Nessuno	No	197
<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"/> Distorsione	Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte	Ill (9)	V,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	200
<input type="checkbox"/> Esplosione di energia negativa	1d8 danni + 1 danno / liv (max +10) da energia negativa	Nec	V,S	1 a	Vicino	Esplosione del raggio di 6 m	Istantanea	Vol dimez	Si	94 T
<input type="checkbox"/> Esplosione di ghiaccio	Frammenti di ghiaccio infliggono 1d4 danni da freddo e 1 danno cuntundente / liv (max 10d4+10)	Inv [G]	V,S,M	1 a	Medio	Esplosione del raggio di 9 m	Istantanea	Rif dimez	Si	94 T
<input type="checkbox"/> Esplosione luminosa	Un lampo di luce abbaglia e acceca in un'esplosione del raggio di 6 m	Inv [S]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Esplosione del raggio di 6 m	Istantanea (*)	Vol parz	Si	68 F
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Evoca mostri III	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	3°:1 oppure 2°:1d3 oppure 1°:1d4+1,	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/> Evoca non morti III	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	Evo (4) [M]	V,S,F	1Rcompl	Vicino	1 o più creature evocate, non più di 2 possono trovarsi oltre 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Nessuno	No	94 M
<input type="checkbox"/> Fermare non morti	Immobilizza i non morti per 1 rnd / liv	Nec	V,S,M	1 a	Medio	Fino a 3 non morti, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	1 rnd / liv	*	Si	207
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Forma gassosa	Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente	Tra	S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura corporea consenziente toccata	2 min / liv (I)	Nessuno	No	209
<input type="checkbox"/> Frantuma suolo	Infligge 1d4 danni sonori e danneggia le superfici fino ad una profondità di 15 cm	Inv [Q]	V,S,F	1 a	Medio	Propagazione del raggio di 4,5 m	Istantanea	Vol dimez	Si	98 M
<input type="checkbox"/> Freccia infuocata	Spara proiettili infuocati (danni extra) o dardi di fuoco (4d6 danni)	Evo (5) [S]	V,S,M	1 a	Medio	Fino a 1 proiettile / liv, tutti entro 3 m dall'incantatore al momento del lancio; oppure un dardo infuocato / 4 liv	1 rnd / Istantanea	*	Si	210
<input type="checkbox"/> Fulmine	1d6 danni / liv da elettricità	Inv [E]	V,S,M	1 a	Medio	Largo 1,5 m a raggio di azione medio; oppure largo 3 m a 15 m + 1,5 m / liv	Istantanea	Rif dimez	Si	210
<input type="checkbox"/> Immagine maggiore	Funziona come "immagine silenziosa", ma emette suoni, odore e calore	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 + 3 rnd	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
<input type="checkbox"/> Intermittenza	L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	220
<input type="checkbox"/> Lentezza	1 soggetto / liv è in grado di eseguire solo azioni parziali, ha -2 alla CA e -2 ai TxC in mischia	Tra	V,S,M	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	225
<input type="checkbox"/> Linguaggi	Permette di parlare un qualsiasi linguaggio	Div	V,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	No	226
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Luogotenente non morto	Un bersaglio non morto può impartire ordini ai non morti controllati dall'incantatore	Nec	V,S	1 a	Vicino	Un non morto	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	106 M
<input type="checkbox"/> Mano magica superiore	Come "mano magica", ma con un raggio di 3 m e un peso di 4,5 kg / liv dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Medio	Una creatura o un oggetto fino ad un massimo di 4,5 kg / liv dell'incantatore	Conc	Vol nega	Si	107 M

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>		mindbender@libero.it		<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Mite ammonimento di Nybor	Il bersaglio è frastornato per 1d4 rnd, subisce una penalità di -1 agli attacchi, ai TS e alle prove, e riceve un bonus di +2 alla For	Am (3) [H]	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd / liv (I)	Temp nega	Si	110 M
<input type="checkbox"/>	Morte apparente	Fa apparire come morta una creatura vivente consenziente	Nec	V,S	1 a	Contatto	1 creatura vivente consenziente il cui liv o i cui DV non superino quelli dell'incantatore	1 ora / liv	-	Si	97 T
<input type="checkbox"/>	Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	Inv	V,S,M/FD	1 a	Medio	Muro lungo fino a 3 m / liv e alto 1,5 m / liv (F)	1 rnd / liv	Nessuno (*)	Si	234
<input type="checkbox"/>	Nube maleodorante	Vapori nauseanti per 1 rnd / liv	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Tem nega (*)	Si	236
<input type="checkbox"/>	Pagina segreta	Cambia l'aspetto di una pagina per nascondere il reale contenuto	Tra	V,S,M	10 min	Contatto	Pagina toccata, fino a 0,27 m <sup>2</sup> di dimensione	Permanente	Nessuno	No	238
<input type="checkbox"/>	Palla di fuoco	1d6 danni / liv (max 10d6) nel raggio di 6 m	Inv [S]	V,S,M	1 a	Lungo	Propagazione nel raggio di 6 m	Istantanea	Rif dimez	Si	238
<input type="checkbox"/>	Potenziare famiglia	Il famiglia acquista un mod di +2 ai TS, al TxC e alla CA	Uni	V,S	1 a	Contatto	Famiglio	1 ora / liv	No (in)	Si	99 T
<input type="checkbox"/>	Protezione dagli elementi	Assorbe 12 danni / liv da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	247
<input type="checkbox"/>	Respingere frecce	Come "protezione" dalle frecce, tranne per il fatto che le frecce respinte vengono rispedito contro chi le ha lanciate	Abi	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv o finché non viene scaricato	Nessuno (*)	Si (in)	119 M
<input type="checkbox"/>	Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creature viventi toccata	2 ore / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in)	252
<input type="checkbox"/>	Restringere oggetto	L'oggetto si riduce a un dodicesimo della sua taglia	Tra	V,S	1 a	Contatto	Un oggetto toccato fino a 54 dm <sup>3</sup> / liv	1 giorno / liv (*)	Vol nega (og)	Si (og)	252
<input type="checkbox"/>	Ripara danni gravi	"Cura" 3d8 danni +1 danno / liv (max +15) ad un costruito	Tra	V,S	1 a	Contatto	Costrutto toccato	Istantanea	-	Si (in)	99 T
<input type="checkbox"/>	Riposo inviolato	Preserva un cadavere	Nec	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Cadavere toccato	1 giorno / liv	Vol nega (og)	Si (og)	255
<input type="checkbox"/>	Rune esplosive	Infliggono 6d6 danni quando vengono lette	Abi [F]	V,M	1 a	Contatto	Un oggetto toccato che non pesi più di 4,5 kg	Permanente finché non viene scaricato (I)	Vol nega	Si	257
<input type="checkbox"/>	Scritto illusorio	Solo il lettore designato è in grado di leggerlo	Ill (1) [H]	V,S,M	1 min o più (*)	Contatto	Un oggetto toccato del peso non superiore a 4,5 kg	1 giorno / liv	Vol nega (*)	Si	261
<input type="checkbox"/>	Sfera di invisibilità	Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio di 3 m	Ill (9)	V,S,M	1 a	Personale o Contatto	Una sfera con raggio di 3 m attorno alla creatura toccata o all'oggetto toccato	10 min / liv (I)	Nessuno, Vol nega (in, og)	No, Si (in, og)	264
<input type="checkbox"/>	Sfera scintillante	Una propagazione del raggio di 6 m infligge 1d6 danni da elettricità / liv	Inv	V,S,M	1 a	Lungo	Propagazione del raggio di 6 m	Istantanea	Rif dimez	Si	124 M
<input type="checkbox"/>	Sigillo del serpente	Crea simboli di testo che immobilizzano il lettore	Evo (5) [F]	V,S,M	10 min	Contatto	Un libro o uno scritto toccato	*	Rif nega	No	266
<input type="checkbox"/>	Silenzio sospeso di Khelben	Gli oggetti vengono programmati in modo da creare un'area di silenzio a comando dell'incantatore	Ill (9)	V,S,M	1 a	Contatto	Un oggetto	Permanente o finché non viene scaricato; 6 rnd (*)	Nessuno (og)	No (og)	125 M
<input type="checkbox"/>	Soffio acido di Mestil	Un cono acido infligge 1d6 danni / liv	Evo (5) [A]	V,S,M	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Rif dimez	Si	125 M
<input type="checkbox"/>	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
<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"/>	Tocco del vampiro	Il contatto infligge 1d6 danni / 2 liv; l'incantatore guadagna i danni come pf	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea / 1 ora (*)	Nessuno	Si	275
<input type="checkbox"/>	Tocco di guarigione	L'incantatore trasferisce fino a 1d6 dei propri pf / 2 liv, guarendo il bersaglio di un pari ammontare	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (*)	Si (in)	128 M
<input type="checkbox"/>	Torcia del non morto	Una creatura non morta ottiene un'aura blu che le conferisce 2d4 danni aggiuntivi negli attacchi in mischia contro creature viventi	Nec	V,S,M	1 a	Vicino	Un non morto corporeo	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	128 M
<input type="checkbox"/>	Veleno del ragno	A contatto, infligge 1d6 danni alla For, ripetuti dopo 1 min	Nec	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea (*)	Temp nega (*)	Si	131 M
<input type="checkbox"/>	Velocità	Azione parziale extra e +4 alla CA	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd / liv	Tem nega (in)	Si (in)	279
<input type="checkbox"/>	Vista arcana	Le aeree magiche divengono visibili agli occhi dell'incantatore	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	103 T
<input type="checkbox"/>	Vista cieca	Conferisce la capacità vista cieca per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	133 M
<input type="checkbox"/>	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

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

**Mindbender**

## LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Allucinazione mortale	Un'illusione spaventosa uccide il soggetto oppure gli infligge 3d6 danni	Ill (1) [P, H]	V,S	1 a	Medio	Una creatura vivente	Istantanea	Vol dubita (se si interagisce), quindi Tem parziale	Si	175
<input type="checkbox"/> Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	Abi	V,S	1 a	Medio	Raggio	1 min / liv	Nessuno	Si (og)	177
<input type="checkbox"/> Autometamorfofi	L'incantatore assume una nuova forma	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv (I)	-	-	180
<input type="checkbox"/> Autometamorfofi [corretto]	L'incantatore assume una nuova forma	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv	-	-	93 T
<input type="checkbox"/> Budello di serpente	Un tentacolo di 4,5 m si sviluppa dallo stomaco dell'incantatore e attacca i suoi nemici	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Un tentacolo magico a forma di serpente	1 rnd / liv (I)	-	-	85 M
<input type="checkbox"/> Cascata esplosiva	Una palla fiammeggiante rimbalza infliggendo 1d6 danni da fuoco / liv	Inv [S]	V,S,M	1 a	Vicino	1 quadrato con lato di 1,5 m / liv, tutti collegati a formare un'unica fila (F)	Istantanea	Rifl dimez	Si	88 M
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Colata metallica di Ghorus Toth	Fonde oggetti di metallo senza calore	Tra [S]	V,S,M	1 a	Vicino	Oggetti metallici fino ad un peso di 2,25 kg / liv	1 rnd	Vol nega (og)	Si (og)	90 M
<input type="checkbox"/> 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
<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"/> Costrizione inferiore	Comanda un soggetto con 7 DV o meno	Am	V	1 a	Vicino	Una creatura vivente fino a 7 DV	1 giorno / liv o finché non viene scaricato (I)	Vol nega	Si	193
<input type="checkbox"/> 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 <sup>3</sup> / liv	1 ora / liv	Nessuno	No	194
<input type="checkbox"/> Debilitazione	Il soggetto ottiene 1d4 liv negativi	Nec	V,S	1 a	Medio	Raggio di energia negativa	Istantanea	Nessuno	Si	196
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Evoca mostri IV	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F,FD	1Rcompl	Vicino	4°:1 oppure 3°:1d3 oppure 2°:1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/> Evoca non morti IV	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	Evo (4) [M]	V,S,F	1Rcompl	Vicino	1 o più creature evocate, non più di 2 possono trovarsi oltre 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Nessuno	No	94 M
<input type="checkbox"/> Fortificare famiglia	Il famiglia acquista un bonus di +2 all'armatura naturale ed una probabilità del 25% di evitare i colpi critici	Uni	V,S	1 a	Contatto	Famiglio	1 ora / liv	No (in)	Si	95 T
<input type="checkbox"/> Globo minore di invulnerabilità	Impedisce gli effetti degli incantesimi dal 1° al 3° liv	Abi	V,S,M	1 a	3 m	Emanazione sferica del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	No	212
<input type="checkbox"/> Grido	Rende sordi i soggetti all'interno del cono (2d6 rnd) e infligge 2d6 danni	Inv [Q]	V	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Tem parziale (og) (*)	Si (og)	213
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Invisibilità migliorata	Funziona come "invisibilità", ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	Ill (9)	V,S	1 a	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No o Si (in, og)	222
<input type="checkbox"/> Lancia del tuono	Una lancia di forza infligge 2d6 danni, inoltre è in grado di dissolvere gli effetti di forza	Inv [F]	V,S,M	1 a	0 m	Un bagliore a forma di lancia	1 rnd / liv (I)	-	-	70 F
<input type="checkbox"/> Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	Div	V,S,M	1 a	Lungo	Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m / liv	10 min / liv	Nessuno	No	226
<input type="checkbox"/> Metamorfofi	Conferisce al soggetto una nuova forma	Tra	V,S,M	1 a	Medio	1 creatura	Permanente	Tem nega	Si	230
<input type="checkbox"/> Metamorfofi [corretto]	Conferisce al soggetto una nuova forma	Tra	V,S,M	1 a	Medio	1 creatura	Permanente	Tem nega (*)	Si	96 T
<input type="checkbox"/> Muro del bene	Funziona come "cerchio magico contro il male" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [B]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (*)	111 M
<input type="checkbox"/> Muro del caos	Funziona come "cerchio magico contro la legge" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [C]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (*)	111 M
<input type="checkbox"/> Muro del male	Funziona come "cerchio magico contro il bene" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [M]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (*)	111 M
<input type="checkbox"/> Muro della legge	Funziona come "cerchio magico contro il caos" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [I]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (*)	111 M
<input type="checkbox"/> 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 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
<input type="checkbox"/> Muro illusorio	Un muro, un pavimento o un soffitto sembrano reali ma in realtà vi si può passare attraverso	Ill (6)	V,S	1 a	Vicino	Immagine di 30 cm x 3 m x 3 m	Permanente	Vol dubita (se si interagisce)	No	234
<input type="checkbox"/> Nebbia solida	Blocca la visuale e rallenta il movimento	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	235
<input type="checkbox"/> Occhio arcano	Un occhio fluttuante invisibile si muove a 9 m per rnd	Div	V,S,M	10 min	Illimitato	Sensore magico	1 min / liv	Nessuno	No	237
<input type="checkbox"/> Ombra di una evocazione	Simula evocazioni inferiori al 4° liv	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*)	237
<input type="checkbox"/> Onda di energia negativa	Un'ondata di energia negativa intimorisce oppure rinforza 1d6 DV / liv (max 15d6) non morti	Nec	V,S	1 a	15 m	Esplosione del raggio di 15 m, centrato sull'incantatore	Istantanea (*)	Vol nega (*)	Si	99 T
<input type="checkbox"/> Ossa di ferro	Un non morto corporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +5	Tra	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura corporea non morta toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	113 M
<input type="checkbox"/> Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 rnd / liv	Nec [P,H]	V,S,M	1 a	Vicino	Cono	1 rnd / liv	Vol nega	Si	241

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>		mindbender@libero.it		<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R						
<input type="checkbox"/>	Pelle di pietra	Protegge da colpi, fendenti, pugnate e tagli	Abi	V,S,M 1 a	Contacto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	242
<input type="checkbox"/>	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 consentienti fino ad un peso max di 22,5 kg / liv	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	244
<input type="checkbox"/>	Potenziatore di incantesimi	Si lancia come un'azione gratuita e conferisce un bonus di +2 al successivo incantesimo lanciato dall'incantatore	Tra	V *	Personale	Uno degli incantesimi dell'incantatore	1 rnd	-	-	116 M
<input type="checkbox"/>	Potenziatore mnemonico di Rary	Prepara incantesimi extra o ne recupera uno appena lanciato	Tra	V,S,M,F 10 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	245
<input type="checkbox"/>	Pozione di Darsson	Crea una pozione che deve essere usata entro 1 ora / liv	Tra	V,S 1Rcompl	Contacto	Ampolla di acqua toccata	1 ora / liv	Vol nega (og)	Si (og)	116 M
<input type="checkbox"/>	Pozzo delle ombre	I bersagli penetrano in passaggio planare buio e tenebroso da cui riemergono spaventati	Ill (10)	V,S 1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd / liv	Vol nega	Si	116 M
<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"/>	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	Abi	V,S 1 a	Contacto	Creatura o oggetto toccato	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	254
<input type="checkbox"/>	Ripara danni critici	"Cura" 4d8 danni +1 danno / liv (max +20) ad un costruito	Tra	V,S 1 a	Contacto	Costrutto toccato	Istantanea	-	Si (in)	99 T
<input type="checkbox"/>	Riparo sicuro di Leomund	Crea un solido rifugio	Evo (5)	V,S,M/F 10 min	Vicino	Struttura quadrata con lato di 6 m	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	255
<input type="checkbox"/>	Ritorsione	Il bersaglio è maledetto se usa incantesimi contro un'altra creatura	Tra	V,S 1 a	Contacto	Creatura toccata	Permanente o finché non viene scaricato	Vol nega	Si	121 M
<input type="checkbox"/>	Scagliare maledizione	-6 ad una caratteristica, -4 ai TxC, ai TS e alle prove; oppure il 50% di perdere ogni azione	Tra	V,S 1 a	Contacto	Creatura toccata	Permanente	Vol nega	Si	258
<input type="checkbox"/>	Schermo dissolvete di Otiluke	Crea una barriera che dissolve la magia per contatto	Abi	V,S,M 1 a	Vicino	Muro la cui area è fino a 1 quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o una semisfera con raggio fino a 30 cm / liv	1 min / liv (I)	-	-	100 T
<input type="checkbox"/>	Scrutare	Spia soggetti a distanza	Div	V,S,M,FD, 1 ora F	*	Sensore magico	1 min / liv	Nessuno	No	261
<input type="checkbox"/>	Scudo di fuoco	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo	Inv [G,S]	V,S,M,FD 1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	262
<input type="checkbox"/>	Scurovisione di massa	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	Tra	V,S,M 1 a	3 m	Tutte le creature entro un raggio di 3 m centrato sull'incantatore	1 ora / liv	-	-	101 T
<input type="checkbox"/>	Sfera acida	Contacto a distanza, 1d6 danni da acido / liv (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore	Inv [A]	V,S 1 a	Vicino	1 o più creature od oggetti entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez (*)	Si	101 T
<input type="checkbox"/>	Sfera elastica di Otiluke	Un globo di forza protegge ma intrappola un soggetto	Inv [F]	V,S,M 1 a	Vicino	Una sfera del diametro di 30 cm / liv centrata attorno a una creatura	1 min / liv	Rif nega	Si	264
<input type="checkbox"/>	Sfera elettrica	Contacto a distanza, 1d6 danni da elettricità / liv (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore	Inv [E]	V,S 1 a	Vicino	1 o più creature od oggetti entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez (*)	Si	101 T
<input type="checkbox"/>	Sfera fredda	Contacto a distanza, 1d6 danni da freddo / liv (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore	Inv [G]	V,S 1 a	Vicino	1 o più creature od oggetti entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez (*)	Si	102 T
<input type="checkbox"/>	Sfera infuocata	Contacto a distanza, 1d6 danni da fuoco / liv (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore	Inv [S]	V,S 1 a	Vicino	1 o più creature od oggetti entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez (*)	Si	102 T
<input type="checkbox"/>	Sfera sonora	Contacto a distanza, 1d6 danni da suono / liv (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore	Inv [Q]	V,S 1 a	Vicino	1 o più creature od oggetti entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez (*)	Si	102 T
<input type="checkbox"/>	Sfere energetiche di Tirumael	Cinque sfere colorate attaccano utilizzando o negando l'energia acida, fredda, elettrica, sonora o del fuoco	Inv [A,G,E,S,Q]	V,S,M 1 a	Vicino	Cinque sfere fluttuanti	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	Rifl dimez (*)	Si (*)	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"/>	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
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Trama iridescente	La luce impedisce a 24 DV di creature di attaccare o di andarsene	Ill (12) [H]	(V),S,M,F 1 a	Medio	Luci colorate in una propagazione del raggio di 4,5 m	Conc + 1 rnd / liv (I)	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	Contacto	Oggetto toccato	Permanente finché non viene scaricato	Rif dimez (*)	Si	276
<input type="checkbox"/>	Traslazione nel fuoco	Una "porta dimensionale" multiuso che funziona solo attraverso le fiamme	Tra [R]	V,S 1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv o fino a quando non è consumato (*)	-	-	75 F

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

**Mindbender**

## LIVELLO 5

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Assorbitore energetico	Assorbe 1d6 danni / liv (max 15d6) di un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contatto	Incantatore	Finché non viene scaricato o 10 min / liv o 24 ore	-	-	92 T
<input type="checkbox"/> Bacio del vampiro	L'incantatore acquista capacità soprannaturali simili a quelle dei vampiri, ma diviene vulnerabile agli attacchi che feriscono i non morti	Nec	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	83 M
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Congedo	Costringe una creatura a tornare nel suo piano nativo	Abi	V,S,F/FD	1 a	Vicino	Una creatura extraplanare	Istantanea	Vol nega	Si	189
<input type="checkbox"/> Cono di freddo	1d6 danni da freddo / liv (max 15d6)	Inv [G]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Rif dimez	Si	189
<input type="checkbox"/> Contattare altri piani	Pone una domanda a un'entità extraplanare	Div	V	10 min	Personale	Incantatore	Conc	-	-	190
<input type="checkbox"/> 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
<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"/> Dominare persone	Controlla un umanoide telepaticamente	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	Un umanoide di taglia Media o inferiore	1 giorno / liv	Vol nega	Si	201
<input type="checkbox"/> Evoca mostri V	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	5°:1 oppure 4°:1d3 oppure 1°-3°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/> Evoca non morti V	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	Evo (4) [M]	V,S,F	1Rcompl	Vicino	1 o più creature evocate, non più di 2 possono trovarsi oltre 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Nessuno	No	95 M
<input type="checkbox"/> Fabbricare	Trasforma materiali grezzi in oggetti rifiniti	Tra	V,S,M	*	Vicino	Fino a 270 dm <sup>3</sup> / liv (*)	Istantanea	Nessuno	No	207
<input type="checkbox"/> Forma del fantasma	L'incantatore diviene incorporeo	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	95 T
<input type="checkbox"/> Giara magica	Consente la possessione di un'altra creatura	Nec	V,S,F	1 a	Medio	Una creatura	1 ora / liv oppure finché l'incantatore non torna nel suo corpo	Vol nega (*)	Si	211
<input type="checkbox"/> Guardia di ferro inferiore	Il soggetto diviene immune al metallo non magico	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	70 F
<input type="checkbox"/> Immagine persistente	Funziona come "immagine maggiore", ma non è necessaria la concentrazione	Ill (6)	V,S,F	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	1 min / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	Inv	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (*)	Nessuno	No	221
<input type="checkbox"/> Involucro acido di Mestil	Un involucro acido danneggia quanti attaccano l'incantatore che è invece in grado di effettuare attacchi di contatto	Evo (5) [A]	V,S,M,F	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	104 M
<input type="checkbox"/> Legame planare inferiore	Intrappola un esterno finché non esegue un compito	Evo (11) [*]	V,S	10 min	Vicino	Un elementale o un esterno fino a 8 DV	Istantanea	Vol nega	Si	224
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Mano d'ombra	Una mano di taglia Media attacca gli avversari, li blocca o trasporta gli oggetti	Ill (10)	V,S	1 a	Vicino	Una mano di 1,5 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	106 M
<input type="checkbox"/> Mano interposta di Bigby	Una mano che fornisce il 90% di riparo contro un avversario	Inv	V,S,F	1 a	Medio	Mano di 3 m (CA 20, PF come l'incantatore)	1 rnd / liv	Nessuno	Si	228
<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"/> Mantogrigio di Grimwald	Impedisce al bersaglio di riacquistare i punti ferita persi	Nec	V,S,M	1 a	Medio	Una creatura	1 rnd / liv	Tem nega	Si	72 F
<input type="checkbox"/> Marchio del fuoco	Un'esplosione di 1,5 m / liv infligge 1d6 danni da fuoco / liv	Inv [S]	V,S,M	1 a	Medio	Esplosione del raggio di 1,5 m / liv (F)	Istantanea	Rif dimez	Si	108 M
<input type="checkbox"/> Matrice di incantesimi di Simbul	Una matrice magica immagazzina incantesimi perché possano essere lanciati più tardi come incantesimi rapidi	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Fino a 4 incantesimi dell'incantatore	10 min / liv (I)	-	-	109 M
<input type="checkbox"/> Miraggio arcano	Funziona come "terreno illusorio", con in più le strutture	Ill (9)	V,S	1 a	Lungo	Un cubo con spigolo di 6 m per liv (F)	Conc + 1 ora / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	231
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Muro di forza	Un muro immune ai danni	Inv [F]	V,S,M	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino a un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o una semisfera con raggio fino a 30 cm / liv	1 min / liv (I)	Nessuno	No	232
<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"/> Muro spettrale	Crea un muro di spiriti urlanti che incutono paura; chi vi viene a contatto subisce 1d10 danni e risucchio di energia	Nec	V,S,M	1 a	1 a	Muro la cui area è fino a 1 quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o una semisfera con raggio fino a 30 cm / liv	1 min / liv	-	-	98 T
<input type="checkbox"/> Nebbia mentale	I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà	Am (3) [H]	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
<input type="checkbox"/> Nube mortale	Uccide 3 DV o meno; creature con 4-6 DV hanno un TS	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	1 min / liv	*	Si	236
<input type="checkbox"/> Occhi indagatori	1d4 occhi fluttuanti +1 occhio / liv che esplorano per l'incantatore	Div	V,S,M	1 min	1,6 km	Crea 1d4 occhi fluttuanti + 1 occhio / liv	1 ora / liv (*)	Nessuno	No	236
<input type="checkbox"/> Ombra di una evocazione superiore	Funziona come "ombra di una evocazione" ma può arrivare fino al 4° liv ed è reale al 40%	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*)	237
<input type="checkbox"/> Ombra di una invocazione	Simula invocazioni inferiori al 5° liv	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce)	Si	237

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>		mindbender@libero.it		<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Palla fulminante	Un numero variabile di palle di energia infligge 1d6 danni da elettricità / liv	Inv [E]	V,S,M	1 a	Medio	1 palla fulminante / 2 liv	1 rnd / liv	Rifl dimez	Si	114M
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Permanenza	Rende alcuni incantesimi permanenti; costa PE	Uni	V,S,PE	2 rnd	*		Permanente (*)	Nessuno	No	242
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Santuario privato di Mordenkainen	Impedisce che una certa area venga vista o scrutata	Abi	V,S,M	10 min	Vicino	1 cubo con spigolo di 9 m / liv (F)	24 ore	-	-	100 T
<input type="checkbox"/>	Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi metallo	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Pietra o oggetti di pietra toccati fino a 270 dm <sup>3</sup> + 27 dm <sup>3</sup> / liv	Istantanea	Nessuno	No	260
<input type="checkbox"/>	Scigno segreto di Leomund	Nasconde uno scigno prezioso sul Piano Etereo; l'incantatore può recuperarlo a suo piacimento	Evo (4)	V,S,F	10 min	*	Uno scigno e fino a 27 dm <sup>3</sup> di merci / liv dell'incantatore	60 giorni o finché non viene scaricato	Nessuno	No	260
<input type="checkbox"/>	Segugio fedele di Mordenkainen	Un cane fantomatico che può fare la guardia o attaccare	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Cane da guardia fantomatico	1 ora / liv o finché non viene scaricato; poi 1 rnd / liv	Nessuno	No	262
<input type="checkbox"/>	Sembrare	Cambia l'aspetto di 1 persona / 2 liv	Ill (9)	V,S	1 a	Vicino	1 persona / 2 liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	12 ore	Vol nega o Vol dubita (se si interagisce)	Si o No	263
<input type="checkbox"/>	Sogno	Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo	Ill (1) [H]	V,S	1 min	Illimitato	Una creatura vivente toccata	*	Nessuno	Si	268
<input type="checkbox"/>	Telecinesi	Solleva o sposta 11,25 kg / liv a lungo raggio	Tra	V,S	1 a	Lungo	*	Conc (fino a 1 rnd / liv) o istantanea (*)	Vol nega (og) (*)	Si (og) (*)	272
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Transizione frequente di Lutzaen	Una "porta dimensionale" multiuso di media portata	Tra [R]	V	1 a	Vicino	Incantatore e oggetti toccati oppure altre creature toccate consenzienti fino ad un peso max di 22,5 kg / liv	1 rnd / 2 liv	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	129M
<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"/>	Vibrazione versatile di Horizikaul	Un cono sonoro infligge danno o sposta gli oggetti	Inv [Q]	V,S,F	1 a	Vicino	Cono	Conc, fino a 1 rnd / liv	Rifl dimez	Si	132M
<input type="checkbox"/>	Visione falsa	Inganna lo scrutamento con un'illusione	Ill (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

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

**Mindbender**

### LIVELLO 6

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/>	Analizzare Dweomer	Div	V,S,F	8 ore	Vicino	Un oggetto o una creatura	1 rnd / liv (I)	*	No	176
<input type="checkbox"/>	Campo anti-magia	Abi	V,S,M/FD	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	*	184
<input type="checkbox"/>	Campo di trasformazione energetica	Tra	V,S,M,PE	4 rnd	Vicino	Propagazione del raggio di 12 m	Permanente	Nessuno	Si	86M
<input type="checkbox"/>	Carne in pietra	Tra	V,S,M	1 a	Medio	1 creatura	Istantanea	Tem nega	Si	185
<input type="checkbox"/>	Catena di fulmini	Inv	V,S,F	1 a	Lungo	Un bersaglio primario più uno secondario / liv (ognuno deve essere entro 9 m dal bersaglio primario)	Istantanea	Rifl dimez	Si	185
<input type="checkbox"/>	Cerchio di morte	Nec [N]	V,S,M	1 a	Medio	Diverse creature viventi entro un'esplosione del raggio di 15 m	Istantanea	Tem nega	Si	186
<input type="checkbox"/>	Conoscenza delle leggende	Div	V,S,M,F	*	Personale	Incantatore	*	-	-	189
<input type="checkbox"/>	Contingenza	Inv	V,S,M,F	Almeno 10 min (*)	Personale	Incantatore	1 giorno / liv o finché non viene scaricato	-	-	190
<input type="checkbox"/>	Controllare acqua	Tra	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Acqua per un volume di 3 m / liv x 3 m / liv x 60 cm / liv (F)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	191
<input type="checkbox"/>	Controllare tempo atmosferico	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"/>	Costrizione / Cerca	Am (3) [D,H]	V	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 giorno / liv o finché non viene scaricato (I)	Nessuno	Si	193
<input type="checkbox"/>	Disintegrazione	Tra	V,S,M/FD	1 a	Medio	Raggio	Istantanea	Tem parziale	Si	198
<input type="checkbox"/>	Dissolvere superiore	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"/>	Elucubrazione di Mordenkainen	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	201
<input type="checkbox"/>	Evoca mostri VI	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	6°:1 oppure 5°:1d3 oppure 1°-4°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/>	Forma immonda	Tra [M]	V,M	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	97M
<input type="checkbox"/>	Fuorviare	Ill (6,9)	S	1 a	Vicino	Incantatore / un duplicato illusorio	1 rnd / liv	Nessuno / Vol dubita (se si interagisce)	No	210
<input type="checkbox"/>	Globo di invulnerabilità	Abi	V,S,M	1 a	3 m	Emanazione sferica del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	No	212
<input type="checkbox"/>	Immagine permanente	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
<input type="checkbox"/>	Immagine programmata	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 finché non viene attivato, poi 1 rnd / liv	Vol dubita (se si interagisce)	No	214

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>		mindbender@libero.it		<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R							
<input type="checkbox"/>	Immagine proiettata	Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi	Ill (10)	V,S,M	1 a	Medio	Un duplicato ombra	1 rnd / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
<input type="checkbox"/>	Indurare	Aumenta la durezza dell'oggetto bersaglio di 1 punto / 2 liv dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Contacto	Un oggetto di volume non superiore a 270 dm <sup>3</sup> / liv (*)	Permanente	Nessuno	Si (og)	102 M
<input type="checkbox"/>	Infondere capacità magiche in un famiglia	L'incantatore trasferisce incantesimi al proprio famiglia	Uni	V,S	1 a	Contacto	Famiglio	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	96 T
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Mano possente di Bigby	Una mano che spinge via le creature	Inv	V,S,F	1 a	Medio	Mano di 3 m (Spinta: prova di For +14)	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	228
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Nebbia acida	Nebbia acida che infligge danni (2d6 danni / rnd)	Evo (5) [A]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Nessuno	Si	235
<input type="checkbox"/>	Non morto a morto	Distrugge 1d4 DV / liv di non morti (max 20d4)	Nec	V,S,M/FD	1 a	Medio	Varie creature non morte in un'esplosione di 15 m	Istantanea	Vol nega	Si	99 T
<input type="checkbox"/>	Non morto a morto	Funziona come "cerchio di morte" ma agisce solo sui non morti	Nec [N]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Varie creature non morte in un'esplosione del raggio di 15 m	Istantanea	Vol nega	Si	111 M
<input type="checkbox"/>	Occhio prismatico	Una sfera produce singoli raggi prismatici che funzionano come attacchi di contatto	Inv	V,S,F	1 a	Lungo	Un occhio magico	1 rnd / liv	*	Si	112 M
<input type="checkbox"/>	Ombra di una invocazione superiore	Funziona come "ombra di una invocazione", ma fino al 5° liv	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce)	Si	238
<input type="checkbox"/>	Ombre	Funziona come "ombra di una invocazione" ma può arrivare fino al 5° liv ed è reale al 60%	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*)	238
<input type="checkbox"/>	Pietra in carne	Ristabilisce una creatura pietrificata	Tra	V,S,M	1 a	Medio	Una creatura pietrificata o un cilindro di pietra del diametro da 30 a 90 cm e lungo fino a 3 m	Istantanea	Tem nega (og) (*)	Si	243
<input type="checkbox"/>	Ragni di fuoco	Uno sciame di elementali del fuoco Piccolissimi attacca i bersagli	Evo (4) [S]	V,S,M	1 a	Vicino	240 ragni di fuoco che ricoprono una propagazione del raggio di 6 m	1 rnd / liv	Rifl dimez	Si	118 M
<input type="checkbox"/>	Repulsione	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	Abi	V,S,F/FD	1 a	Fino a 3 m / liv	Emanazione fino a un raggio di 3 m / liv, centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	251
<input type="checkbox"/>	Scudo cacofonico	Uno scudo immobile blocca i suoni, devia i dardi, procura 1d6 danni + 1 danno / liv e assorda gli intrusi	Inv [Q]	V,S	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m, centrata sull'incantatore	1 min / liv	Temp parz	Si	123 M
<input type="checkbox"/>	Sfera congelante di Otiluke	Congela l'acqua o infligge danni da freddo	Inv [G]	V,S,F	1 a	*	*	*	*	Si	263
<input type="checkbox"/>	Sguardo penetrante	"Charme", "paura", "malattia" o "sonno" su un soggetto	Tra [*]	V,S	1 a	Vicino	Incantatore	1 rnd / 3 liv (*)	*	Si	265
<input type="checkbox"/>	Sigilla portale	Sigilla permanentemente un "portale"	Abi	V,S,M	1 a	Vicino	1 "portale"	Permanente	-	-	74 F
<input type="checkbox"/>	Sonda pensieri	Legge i ricordi del soggetto, 1 domanda / rnd	Div [H]	V,S	1 min	Vicino	Una creatura vivente	Conc	Tem nega (*)	Si	95 D
<input type="checkbox"/>	Suggestione di massa	Funziona come "suggestione", ma con 1 soggetto / liv in più	Am (2) [D,H]	V,M	1 a	Medio	1 creatura / liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 ora / liv o finché non viene completata	Vol nega	Si	272
<input type="checkbox"/>	Tempesta acida	1d6 danni / liv, raggio di 6 m	Inv [A]	V,S,M	1 a	Medio	Cilindro (raggio di 6 m, altezza di 6 m)	Istantanea	Rifl dimez	Si	127 M
<input type="checkbox"/>	Trasformazione di Tenser	L'incantatore ottiene dei bonus di combattimento	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	277
<input type="checkbox"/>	Trucco di traslocazione	L'incantatore e il bersaglio si scambiano posto e sembianze	Tra [R]	V	1 a	Medio	L'incantatore e un'altra creatura	10 min / liv	Vol nega (*)	Si	130 M
<input type="checkbox"/>	Velo	Cambia l'apparenza di un gruppo di creature	Ill (9)	V,S	1 a	Lungo	Una o più creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Conc + 1 ora / liv (I)	Vol nega (*)	Si (*)	279
<input type="checkbox"/>	Velocità di massa	Funziona come "velocità", ma influenza un soggetto / liv	Tra	V,S,M	1 a	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
<input type="checkbox"/>	Vetro di Dhulark	Trasforma il bersaglio in vetro	Tra	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura o del materiale fino ad un volume di 108 dm <sup>3</sup>	1 ora / liv	Temp nega	Si	132 M
<input type="checkbox"/>	Vigilanza e interdizione	Una serie di difese magiche per proteggere un'area	Abi	V,S,M,F	30 min	*	Fino a 18 m <sup>2</sup> / liv	2 ore / liv	Nessuno	*	280
<input type="checkbox"/>	Visione del vero	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	Div	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	280
<input type="checkbox"/>	Volare di massa	I soggetti volano ad una velocità di 90	Tra	V,S,F	1 a	Contacto	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	10 min / liv	-	Si (in)	104 T

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

**Mindbender**

## LIVELLO 7

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Artiglio di ghiaccio di Zajimarn	Un artiglio di ghiaccio che afferra e infligge danno normale da freddo	Inv [G]	V,S,F	1 a	Medio	Un artiglio di ghiaccio di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	81 M
<input type="checkbox"/> Aspro rimbrotto di Nybor	Funziona come "mite ammonimento di Nybor", ma il bersaglio deve superare il TS altrimenti morirà	Am (3) [H]	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd / liv (I)	*	Si	82 M
<input type="checkbox"/> Aura anti-magia	Un "campo anti-magia" che colpisce una creatura	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Una creatura	1 rnd / liv	Vol nega	Si	83 M
<input type="checkbox"/> Camminare nelle ombre	Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente	Ill (10)	V,S	1 a	Contatto	Fino a 1 creatura toccata / liv	1 ora / liv (I)	Vol nega	Si	184
<input type="checkbox"/> Celare	Il soggetto è invisibile alla vista normale e allo scrutamento	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Una creatura o un oggetto (fino ad un cubo con spigolo di 60 cm / liv) toccati	1 giorno / liv (I)	Vol nega (og)	Si (og)	186
<input type="checkbox"/> Controllare non morti	I non morti non attaccano l'incantatore finché rimangono sotto il suo comando	Nec	V,S,M	1 a	Vicino	Fino a 2 DV di creature non morte / liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega	Si	191
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Desiderio limitato	Altera la realtà, entro i termini consentiti dall'incantesimo	Uni	V,S,PE	1 a	*	*	*	Nessuno	Si	197
<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"/> Dweomer sinodico di Simbul	Canalizza un incantesimo in energia positiva per curare 1d6 pf / liv di incantesimo	Tra	V,S	1Rcompl	Personale	Uno degli incantesimi dell'incantatore	1 rnd	Nessuno	Si	93 M
<input type="checkbox"/> Esilio	Bandisce 2 DV / liv di creature extraplanari	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Una o più creature extraplanari, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega	Si	202
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VII	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	7°:1 oppure 6°:1d3 oppure 1°-5°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Fiotto di vipere	L'incantatore sputa vipere celestiali o immonde che attaccano i suoi avversari	Evo (4)	V,S,M	1 a	Personale	1d4+3 creature evocate	1 rnd / liv	Nessuno	Si	97 M
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Grande tuono	Un forte rumore causa stordimento, sordità e atterra le creature di un'ampia area	Inv [Q]	V,S,F	1 a	Medio	Propagazione del raggio di 1,5 m / liv	Istantanea	*	No	100 M
<input type="checkbox"/> Guardia di ferro superiore	Il soggetto diviene immune al metallo con un bonus di potenziamento inferiore a +3	Abi	V,S,M,F	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	101 M
<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"/> 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"/> Invisibilità di massa	Funziona come "invisibilità", ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione	Ill (9)	V,S,M	1 a	Lungo	Un numero qualsiasi di creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 54 m l'una dall'altra	10 min / liv (I)	Nessuno o Vol nega (in, og)	No o Si (in, og)	222
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Palla di fuoco ritardata	1d6 danni da fuoco / liv (max 20d6); è possibile ritardare l'esplosione per 5 rnd	Inv [S]	V,S,M	1 a	Lungo	Propagazione nel raggio di 6 m	Fino a 5 rnd (*)	Rif dimez	Si	239
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> 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
<input type="checkbox"/> Salto gemmato	Teletrasporta l'incantatore sul luogo di una gemma preparata in modo speciale	Tra [R]	V,S,F	1Rcompl	Illimitato (*)	L'incantatore e gli oggetti e le creature consenzienti fino ad un massimo di 22,5 kg / liv (*)	Fino all'attivazione	Nessuno o Vol nega (in, og)	No o Si (in, og)	122 M
<input type="checkbox"/> Schermo dissolvente di Otiluke superiore	Crea una barriera che dissolve la magia (come "dissolvere superiore") per contatto	Abi	V,S,M	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino a 1 quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o una semisfera con raggio fino a 30 cm / liv	1 min / liv (I)	-	-	101 T
<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"/> Sequenza di incantesimi di Simbul	Immagazzina fino a 4 incantesimi di 4° liv o inferiore, perché siano lanciati successivamente	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Fino a 4 incantesimi dell'incantatore	10 min / liv (I)	-	-	124 M
<input type="checkbox"/> Simulacro	Crea un sosia parzialmente reale di una creatura	Ill (10)	V,S,M,PE	12 ore	Contatto	Una creatura duplicata	Istantanea	Nessuno	No	268
<input type="checkbox"/> Spada di Mordenkainen	Una lama magica fluttuante che colpisce gli avversari	Inv [F]	V,S,F	1 a	Vicino	Una spada	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	269
<input type="checkbox"/> Spostamento planare	Fino a 8 soggetti viaggiano su un altro piano	Tra	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata o fino a 8 creature che si tengono per mano	Istantanea	Vol nega	Si	270
<input type="checkbox"/> Spruzzo prismatico	Un raggio che colpisce il soggetto con una varietà di effetti	Inv	V,S	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	*	Si	270
<input type="checkbox"/> Statua	Un soggetto può trasformarsi in una statua a suo piacimento	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	271
<input type="checkbox"/> Svanire	Funziona come "teletrasporto", ma agisce su un oggetto toccato	Tra [R]	V	1 a	Contatto	Un oggetto toccato fino a 22,5 kg / liv e 81 dm <sup>3</sup> / liv	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	272
<input type="checkbox"/> Teletrasporto di massa	Trasporta istantaneamente i soggetti	Tra [R]	V,S	1Rcompl	Personale e Contatto	Oggetti toccati oppure creature toccate consenzienti di peso non superiore a 45 kg / liv	Istantanea	-, Vol nega (og)	-, Si (og)	103 T
<input type="checkbox"/> Teletrasporto di massa	Funziona come "teletrasporto", ma agisce su un oggetto più pesante e non occorre la presenza dell'incantatore	Tra [R]	V,S	1Rcompl	Personale e Contatto	Oggetti toccati oppure creature toccate consenzienti di peso non superiore a 45 kg / liv	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	127 M

<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Transizione eterea	L'incantatore diventa etereo per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	275
<input type="checkbox"/>	Visione	Funziona come "conoscenza delle leggende", ma è più veloce ed esaustiva	Div	V,S,M,PE	1 a	Personale	Incantatore	*	-	-	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"/>	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"/>	Bastone nero	Potenzia sensibilmente bastoni semplici o ferrati	Tra	V,S,F	1 a	Contatto	Bastone o bastone ferrato toccato	1 rnd / liv (I)	*	Si	84 M
<input type="checkbox"/>	Charme di massa	Funziona come "charme sui mostri", ma ha effetto sui presenti entro 9 m	Am (2) [H]	V	1 a	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
<input type="checkbox"/>	Clone	Un duplicato che si risveglia quando l'originale muore	Nec	V,S,M,F	10 min	0 m	Un clone	Istantanea	Nessuno	No	188
<input type="checkbox"/>	Corpo di ferro	Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente	Tra	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	192
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Deliquescenza scheletrica di Simbul	Il corpo del bersaglio si ammolle come quello di una melma	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 giorno / liv	Temp nega	Si	92 M
<input type="checkbox"/>	Esigere	Funziona come "inviare", ma è anche possibile inviare una "suggerzione"	Am (3) [H]	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd	Vol parziale	Si	201
<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 mostri VIII	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	8°:1 oppure 7°:1d3 oppure 1°-6°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	206
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Furente castigo di Nybor	Provoca la morte del bersaglio o lo rende frastornato, gli procura una penalità di -4 a tutti i TS per 1 rnd / liv	Am (3) [H]	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd / liv (I)	*	Si	99 M
<input type="checkbox"/>	Grido potente	Assorda e stordisce quanti si trovano all'interno del suo cono di azione e infligge 2d6 danni	Inv [Q]	V	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Temp parz (*) (og)	Si (og)	70 F
<input type="checkbox"/>	Grido stentoreo	Un grido devastante infligge 20d6 danni sonori; stordisce le creature e danneggia gli oggetti	Inv [Q]	V,S,F	1 a	Vicino	Linea alta 1,5 m e larga 1,5 m, e un cono (*)	Istantanea	*	Si (og)	95 T
<input type="checkbox"/>	Guardia scheletrica	Crea 1 scheletro / liv che resiste allo scacciare	Nec [M]	V,S,M	1 a	Contatto	Una o più ossa delle dita	Istantanea	Nessuno	No	101 M
<input type="checkbox"/>	Intrappolare l'anima	Imprigiona il soggetto all'interno di una gemma	Evo (4)	V,S,M,(F)	1 a (*)	Vicino	Una creatura	Permanente (*)	*	Si (*)	220
<input type="checkbox"/>	Labirinto	Intrappola il soggetto in un labirinto multidimensionale	Evo (5) [F]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	*	Nessuno	No	223
<input type="checkbox"/>	Legame	Una serie di tecniche per imprigionare una creatura	Am (3) [H]	V,S,M	1 min	Vicino	Una creatura vivente	*(I)	Vol nega	Si	223
<input type="checkbox"/>	Legame planare superiore	Funziona come "legame planare inferiore" ma fino a 24 DV	Evo (11) [*]	V,S,M	10 min	Vicino	Fino a 24 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
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Muro prismatico	I colori del muro hanno una serie di effetti sui soggetti	Abi	V,S	1 a	Vicino	Muro largo 120 cm / liv, alto 60 cm / liv	10 min / liv	*	*	234
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Propulsore magico	Un disco di energia magica assorbe gli incantesimi	Abi [F]	V,S,M,PE	10 min	Vicino	Una ruota magica del raggio di 1,5 m	*	Nessuno	Si (*)	116 M
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Rasoi di ghiaccio di Zajimam	Le creature dell'area subiscono danni normali e da freddo e possono essere "rallentate"	Inv [G]	V,S,F	1 a	Medio	Un quadrato con lato di 3 m / liv	1 min / liv	Rifl parz	Si	118 M
<input type="checkbox"/>	Rivela locazioni	Locazione esatta di una creatura o di un oggetto	Div	V,S,FD	1 a	Illimitato	1 creatura o oggetto	Istantanea	Nessuno	No	257
<input type="checkbox"/>	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
<input type="checkbox"/>	Scuoimento	Infligge 2d6 danni e 1d6 danni temporanei a Car e Cos	Inv	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura corporea	Fino a 4 rnd (*)	Tem parz	Si	74 F
<input type="checkbox"/>	Serratura dimensionale	Blocca il teletrasporto e altre forme di spostamento dimensionale	Abi	V,S	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 4,5 m	1 giorno / liv	-	Si	101 T
<input type="checkbox"/>	Serratura dimensionale	Crea un campo in grado di bloccare completamente lo spostamento extradimensionale di un corpo	Abi	V,S	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 4,5 m centrata in un punto nello spazio	1 giorno / liv	Nessuno	Si	124 M
<input type="checkbox"/>	Sfera telecinetica di Otiluke	Funziona come "sfera elastica di Otiluke", ma l'incantatore è in grado di spostarla telecineticamente	Inv [F]	V,S,M	1 a	Vicino	Sfera del diametro di 30 cm / liv centrata attorno a creature o oggetti	1 min / liv (I)	Rif nega (og)	Si (og)	264
<input type="checkbox"/>	Simbolo	Le rune attivate hanno numerosi effetti	Uni [*]	V,S,M/FD	1 a o 10 min	Contatto	Un simbolo	*	*	Si	266
<input type="checkbox"/>	Simbolo [Magia di Faerûn]	Consente di scrivere una potente runa	Uni [*]	V,S,M,FD	1 a o 10 min	Contatto	Un simbolo	*	*	Si	125 M
<input type="checkbox"/>	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"/>	Trascrivere simbolo	Sposta senza conseguenze un simbolo magico non attivato	Abi	V,S,F	1 a	Contacto	Simbolo magico toccato	Finché non viene scaricato oppure 10 min	*	*	129 M
<input type="checkbox"/>	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

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

**Mindbender**

**LIVELLO 9**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/>	Attivatore di incantesimi di Simbul	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Fino a 4 incantesimi dell'incantatore	10 min / liv (I)	-	-	82 M
<input type="checkbox"/>	Catena di contingenza	Inv	V,S,M,F	Almeno 10 min	Personale	Incantatore	1 giorno / liv o finché non viene scaricato	-	-	93 T
<input type="checkbox"/>	Cerchio di teletrasporto	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
<input type="checkbox"/>	Desiderio	Uni	V,PE	1 a	*	*	*	*	Si	196
<input type="checkbox"/>	Disgiunzione di Mordenkainen	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
<input type="checkbox"/>	Dominare mostri	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	1 creatura	1 giorno / liv	Vol nega	Si	201
<input type="checkbox"/>	Epurazione fulgente di Elminster	Abi	V,S	1 a	18 m	1 sfera luminescente / liv	10 min / liv o finché non viene scaricato	Nessuno	No	93 M
<input type="checkbox"/>	Evasione di Elminster	Inv	V,S,M,F,PE	Almeno 10 min (*)	Personale	Incantatore	Finché non viene scaricato	-	-	68 F
<input type="checkbox"/>	Evoca mostri IX	Evo (4) [*]	V,S,F,FD	1Rcompl	Vicino	9°:1 oppure 8°:1d3 oppure 1°-7°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	206
<input type="checkbox"/>	Fatale	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
<input type="checkbox"/>	Fauci del caos	Abi [C]	V,S,M	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Vol dimez (*)	Si (*)	95 M
<input type="checkbox"/>	Fermare il tempo	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	1d4+1 rnd (tempo apparente)	-	-	207
<input type="checkbox"/>	Imprigionare	Abi	V,S	1 a	Contacto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	215
<input type="checkbox"/>	Lama nera del disastro	Evo (5)	V,S	1 a	Vicino	Fenditura planare a forma di spada	Conc, fino a 1 rnd / liv	Nessuno	Si	104 M
<input type="checkbox"/>	Lamento della banshee	Nec [N,Q]	V	1 a	Vicino	Una creatura vivente / liv entro una propagazione del raggio di 9 m	Istantanea	Tem nega	Si	223
<input type="checkbox"/>	Legare anima	Nec	V,S,F	1 a	Vicino	Un cadavere	Permanente	Vol nega	No	225
<input type="checkbox"/>	Libertà	Abi	V,S	1 a	*	Una creatura	Istantanea	Nessuno	Si	226
<input type="checkbox"/>	Mano stritolatrice di Bigby	Inv	V,S,M, F,FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	229
<input type="checkbox"/>	Nascondi vita	Nec	V,S,M,PE	1 giorno	Personale	Incantatore	Istantanea (*)	-	-	98 T
<input type="checkbox"/>	Parola del potere, uccidere	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
<input type="checkbox"/>	Portale	Evo (5,11)	V,S	1 a	Medio	*	Istantanea	Nessuno	No	244
<input type="checkbox"/>	Previsione	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"/>	Proiezione astrale	Nec	V,S,M	30 min	Contacto	Incantatore più una creatura aggiuntiva toccata / 2 liv	*	Nessuno	Si	247
<input type="checkbox"/>	Rifugio	Tra [R]	V,S,M	1 a	Contacto	Oggetto toccato	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/>	Risucchio di energia	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio di energia negativa	Istantanea	Tem nega (*)	Si	256
<input type="checkbox"/>	Ritorno di Alamanther	Tra [*]	V,S,M,PE	1Rcompl [*]	*	Un incantesimo o una capacità magica	Istantanea *	*	*	121 M
<input type="checkbox"/>	Sciame di meteore	Inv [S]	V,S	1 a	Lungo	Trama di propagazione come "palla di fuoco"	Istantanea	Nessuno, Rif dimez	Si	259
<input type="checkbox"/>	Sfera prismatica	Abi	V	1 a	3 m	Sfera con raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv	*	*	264
<input type="checkbox"/>	Slegare	Abi	V,S,M,FD	1 rnd	54 m	Esplosione centrata sull'incantatore	Istantanea	-	-	95 D
<input type="checkbox"/>	Stasi temporale	Tra	V,S,M	1 a	Contacto	Creatura toccata	Permanente	Nessuno	Si	271
<input type="checkbox"/>	Trasformazione	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	276
<input type="checkbox"/>	Valanga di Zajimarn	Evo [G]	V,S	1 a	Lungo	Un quadrato con lato di 3 m / liv (F)	Istantanea	Rifl parz	Si	130 M

<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