

## Incantesimi da Ranger

### 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 animale	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	175
<input type="checkbox"/> Amicizia con gli animali	L'incantatore ottiene compagni animali permanenti	Am (2) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Un animale	Istantanea	Vol nega	Si	176
<input type="checkbox"/> Evoca alleato naturale I	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	1 creatura evocata del 1° liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	203
<input type="checkbox"/> Individuazione di animali o vegetali	Individua specie di animali e vegetali	Div	V,S	1 a	Lungo	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Concentrazione, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	218
<input type="checkbox"/> Individuazione di calappi e trabocchetti	Rivela trappole naturali o primitive	Div	V,S	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Concentrazione, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	218
<input type="checkbox"/> Intralciare	Le piante avvilluppano chiunque in un cerchio del raggio di 12 m	Tra	V,S,FD	1 a	Lungo	Vegetali in una propagazione del raggio di 12 m	1 min / liv	Rif (*)	No	220
<input type="checkbox"/> 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"/> Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali naturali	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	240
<input type="checkbox"/> Passare senza tracce	1 soggetto / liv non lascia tracce dietro di sé	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	241
<input type="checkbox"/> 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"/> Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora / liv	Evo (8)	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Tem nega (in)	Si (in)	257
<input type="checkbox"/> Zanna magica	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 al TxC e ai danni	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	281
<input type="checkbox"/> Alba	Risveglia le creature dormienti	Abi	V	1 a	Personale	Tutte le creature entro un'esplosione del raggio di 4,5 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Tem nega	Si	84 S
<input type="checkbox"/> Comando animale	Il compagno animale esegue un comando	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Un compagno animale legato all'incantatore da un effetto di "amicizia con gli animali"	Istantanea	Vol nega	Si	86 S
<input type="checkbox"/> Mimetismo	Fornisce +10 alle prove di Nascondersi	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	91 S
<input type="checkbox"/> Occhio di falco	Aumenta gli incrementi di gittata	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	92 S
<input type="checkbox"/> Segugio	Fornisce prove extra quando si seguono le tracce	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv	-	-	97 S
<input type="checkbox"/> Da ramo a ramo	L'incantatore ottiene un bonus di +10 alle prove di Scalare e sugli alberi si muove alla sua normale velocità	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	92 M
<input type="checkbox"/> Mano fiammeggiante	Le mani dell'incantatore ardon e sono in grado di effettuare un attacco di contatto provocando 1d4 danni +1 danno / liv, di più contro i non morti	Inv [L]	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	107 M
<input type="checkbox"/> Marchio del predatore	Il bersaglio viene "marchiato" con un segno minuscolo che lo rende visibile all'incantatore nonostante eventuali travestimenti	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 giorno / liv	Nessuno	Si	108 M
<input type="checkbox"/> Mimetismo	Bonus di +10 alle prove di Nascondersi	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	110 M
<input type="checkbox"/> Nuoto veloce	Il bersaglio acquista una velocità natatoria di 9	Tra	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura	1 min / liv (I)	Yes (in)	Si (in)	112 M
<input type="checkbox"/> Odore della paura	L'odore del bersaglio triplica la sua possibilità di incontri indesiderati	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega	Si	112 M
<input type="checkbox"/> Piè sicuro	Bonus di +10 alle prove di equilibrio	Abi	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	115 M
<input type="checkbox"/> Pietà del cacciatore	Il successivo tiro con l'arco dell'incantatore minaccia automaticamente un colpo critico	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	115 M
<input type="checkbox"/> Possanza dell'ariete	Le mani dell'incantatore si fanno più dure e i suoi attacchi senz'armi infliggono danni normali	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	115 M
<input type="checkbox"/> Quercia torreggiante	Bonus di +10 alle prove di Intimidire	Ill (9)	V,S	1 a	Personale	Incantatore	3 rnd / liv	-	-	117 M
<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	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Nessuno	Si (in)	132 M
<input type="checkbox"/> Visione della natura	Funziona come "visione della morte", ma solo per animali e vegetali	Nec	S	1 a	Vicino	Un quarto di cerchio che si emana dall'incantatore fino all'estremità del raggio di azione	10 min / liv	Nessuno	No	132 M

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

### LIVELLO 2

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Animale messaggero	Invia un animale Minuscolo in un posto specifico	Am (3) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Un animale Minuscolo	1 giorno / liv	Nessuno	Si	177
<input type="checkbox"/> Blocca animali	Blocca un animale per 1 rnd / liv	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	Un animale	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	182
<input type="checkbox"/> Calappio	Crea una trappola magica	Tra	V,S,FD	3 rnd	Contatto	Calappio di corda o di arbusti toccato, oppure una cinghia del diametro di 60 cm + 60 cm / liv	Finché non viene attivato o distrutto	Nessuno	No	183
<input type="checkbox"/> Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/> Evoca alleato naturale II	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	2°:1 oppure 1°:1d3	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/> Individuazione del caos	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Concentrazione, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	217
<input type="checkbox"/> Parlare con i vegetali	L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	240
<input type="checkbox"/> 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"/> 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

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"/>	Reticoli di rovi	Le piante avvilluppano chiunque in un cerchio del raggio di 12 m, le spine infliggono danni ad ogni rnd	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Vegetali in una propagazione di 12 m	1 min / liv	*	-	94 D
<input type="checkbox"/>	Bottiglia di fumo	Crea una cavalcatura composta di fumo	Evo (5)	V,S,F	10 min	Contatto	Una creatura equina composta di fumo	1 ora / liv	Nessuno	No	85 S
<input type="checkbox"/>	Favore della natura	L'animale ottiene un bonus di fortuna +1 / 2 liv dell'incantatore al TxC e ai danni	Inv	V,S,FD	1 a	Contatto	Un animale toccato	5 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	89 S
<input type="checkbox"/>	Reticolo di rovi	Funziona come "intralciare", ma le spine infliggono danni ad ogni rnd	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Vegetali entro una propagazione del raggio di 12 m	1 min / liv	*	Si	94 S
<input type="checkbox"/>	Artigli bestiali	Le mani dell'incantatore si trasformano in armi in grado di infliggere 1d6 danni	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	81 M
<input type="checkbox"/>	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"/>	Percorso agevole	Rende una pista più facile da seguire	Abi	V,S	1 a	Personale	Un cono di 9 m cha apre una pista davanti all'incantatore	1 ora / liv (I)	Nessuno (in)	Si (in)	115 M
<input type="checkbox"/>	Tutt'uno con la natura	Il legame con la natura conferisce un bonus di +2 alle prove di abilità legate ad essa	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv	-	-	130 M

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

**Mindbender**

### LIVELLO 3

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG	
<input type="checkbox"/>	Camminare sull'acqua	Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	184
<input type="checkbox"/>	Controllare vegetali	L'incantatore può parlare e controllare piante e funghi	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Vegetali entro una propagazione del raggio di 7,5 m + 1,5 m / 2 liv, centrata sull'incantatore	1 min / liv	Vol nega (*)	No	192
<input type="checkbox"/>	Crescita vegetale	Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti	Tra	V,S,FD	1 a	*	*	Istantanea	Nessuno	No	195
<input type="checkbox"/>	Cura ferite moderate	Cura 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/>	Evoca alleato naturale III	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	3°:1 oppure 2°:1d3 oppure 1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/>	Forma arborea	L'incantatore assume l'aspetto di un albero per 1 ora / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv (I)	-	-	208
<input type="checkbox"/>	Neutralizza veleno	Neutralizza il veleno in un soggetto	Evo (8)	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato fino a 27 dm <sup>3</sup> / liv	Istantanea	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	235
<input type="checkbox"/>	Rimpicciolire vegetali	Riduce le dimensioni o rallenta la crescita dei vegetali	Tra	V,S,FD	1 a	*	*	Istantanea	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/>	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Tem nega (in)	Si (in)	254
<input type="checkbox"/>	Zanna magica superiore	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 al TxC e ai danni / 3 liv (max +5)	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Creatura vivente toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	281
<input type="checkbox"/>	Balla con la natura	L'incantatore ottiene i sensi e le abilità di un animale	Tra	V,F	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	84 S
<input type="checkbox"/>	Individuazione del nemico prescelto	Rivela i nemici prescelti	Div	V,S,FD	1 a	Lungo	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv	Nessuno	No	90 S
<input type="checkbox"/>	Mimetismo superiore	Fornisce +20 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	91 S
<input type="checkbox"/>	Riduzione animale	Gli animali si riducono di una categoria di taglia	Tra	V,S	1 a	Contatto	Un animale consenziente di taglia Piccola, Media, Grande o Enorme	1 ora / liv	Vol nega	Si	94 S
<input type="checkbox"/>	Area sicura	Funziona come l'incantesimo "santuario", ma protegge un'area e dura 1 ora / liv	Abi	V,S	1Rcompl	Contatto	Propagazione del raggio di 9 m	1 ora / liv	Vol nega	Si (og)	78 M
<input type="checkbox"/>	Immagine traviante	Una finta immagine ripete i movimenti dell'incantatore e dei suoi alleati	III (6)	V,S	1Rcompl	Lungo	Una finzione che riproduce l'incantatore e tutti i suoi alleati distanti da lui non più di 15 m	10 min / liv (I)	-	-	102 M
<input type="checkbox"/>	Impronte recenti	L'incantatore individua le tracce come se fossero state appena lasciate	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv	-	-	102 M
<input type="checkbox"/>	Lama assetata	Le armi taglienti si illuminano e acquistano un bonus di +3	Tra	V,S	1 a	Contatto	Un'arma tagliente	1 rnd / liv	Nessuno (og)	Si (og)	104 M
<input type="checkbox"/>	Scalata facilitata	Cambia in 10 la CD allo scalare di superfici verticali	Tra	V,S	1 a	Medio	Sentiero verticale largo 3 m e lungo 6 m / liv	10 min / liv (I)	Nessuno (og)	Si (og)	122 M

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

**Mindbender**

### LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG	
<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"/>	Autometamorfofi	L'incantatore assume una nuova forma	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv (I)	-	-	180
<input type="checkbox"/>	Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno / liv (max +15)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
<input type="checkbox"/>	Evoca alleato naturale IV	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	4°:1 oppure 3°:1d3 oppure 2°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/>	Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	Abi	V,S,M,FD	1 a	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	No o Si (in)	226
<input type="checkbox"/>	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"/>	Traslazione arborea	L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante	Tra [R]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv o finché non termina	-	-	277
<input type="checkbox"/>	Autometamorfofi [corretto]	L'incantatore assume una nuova forma	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv	-	-	93 T
<input type="checkbox"/>	Grembo terrestre	L'incantatore insieme ad 1 creatura / liv si nascondono in una cavità che si apre nella terra	Abi	V,S	1 a	Contatto	L'incantatore e 1 creatura / liv	10 min / liv (I)	Vol nega	Si	100 M
<input type="checkbox"/>	Mimetismo di massa	Funziona come "mimetismo", ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione	Tra	V,S	1 a	Medio	Un numero qualsiasi di creature, non più di 2 possono trovarsi oltre 18 m l'una dall'altra	10 min / liv	-	-	110 M
<input type="checkbox"/>	Morso del serpente	Un braccio dell'incantatore si trasforma in un serpente che egli può usare per attaccare	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	*	No	110 M

<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 Sanguine  
 C Il Canto e il Silenzio  
 S Signori delle Terre Selvagge  
 P Manuale dei Piani  
 M Magia di Faerun