

## Incantesimi da Mago e Stregone

### LIVELLO 0 (trucchetti)

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	Apri o chiudi oggetti piccoli o leggeri	Tra	V,S,F	1 a	Vicino	Oggetto che pesa fino a 15 kg o portale da aprire o chiudere	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	205
<input type="checkbox"/> Distruggere non morti	Infligge 1d6 danni a un non morto	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio	Istantanea	Nessuno	Si	227
<input type="checkbox"/> Fiotto acido	Sfera che infligge 1d3 danni da acido	Evo (5)	V,S	1 a	Vicino	1 dardo acido	Istantanea	Nessuno	No	235
<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	Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva	Am (3)	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura umanoide con 4 DV o meno	1 rnd	Vol nega	Si	237
<input type="checkbox"/> Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	Div	V,S	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	244
<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	246
<input type="checkbox"/> Lampo	Abbaglia una creatura (-1 ai TxC)	Inv [O]	V	1 a	Vicino	Esplosione di luce	Istantanea	Tem nega	Si	250
<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 e libri degli incantesimi	Div	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore (250 parole / min)	10 min / liv	-	-	252
<input type="checkbox"/> Lingua tagliata	Il soggetto subisce una penalità di -1 al TxC, ai TS e alle prove per 1 rnd	Tra [P]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente con una lingua	1 rnd	Temp nega	Si	97 L
<input type="checkbox"/> Luce	L'oggetto risplende come una torcia	Inv [O]	V,M/FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 6 m)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/> Luci danzanti	Crea torce illusorie o altre luci	Inv [O]	V,S	1 a	Medio	Fino a 4 luci illusorie, tutte all'interno di un'area del raggio di 3 m	1 min (I)	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/> Mano magica	Telecinesi per 2,5 kg	Tra	V,S	1 a	Vicino	1 oggetto non magico incustodito pesante fino a 2,5 kg	Conc	Nessuno	No	255
<input type="checkbox"/> Messaggio	Conversazione sussurrata a distanza	Tra [F]	V,S,F	1 a	Medio	1 creatura / liv	10 min / liv	Nessuno	No	256
<input type="checkbox"/> Nessuna luce	Il soggetto subisce una penalità di -3 al TxC, ai TS e alle prove	Tra	V,S	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	101 L
<input type="checkbox"/> Preservare organo	Protegge un organo reciso dalla decomposizione per 24 ore	Nec	V,S,FD	10 min	Contatto	Un organo	24 ore	Temp nega (in)	Si	107 L
<input type="checkbox"/> Prestidigitazione	Effettua trucchi minori	Uni	V,S	1 a	3 m	*	1 ora	*	No	272
<input type="checkbox"/> Raggio di gelo	Il raggio infligge 1d3 danni da freddo	Inv (5) [I]	V,S	1 a	Vicino	Raggio	Istantanea	Nessuno	Si	276
<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)	278
<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"/> Ripara danni minori	"Cura" 1 danno ad un costruito	Tra	V,S	1 a	Contatto	Costrutto toccato	Istantanea	-	Si (in)	38 N
<input type="checkbox"/> Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	Tra	V,S	1 a	3 m	Un oggetto fino a 0,5 kg	Istantanea	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	282
<input type="checkbox"/> Scossa elettrica	Un attacco di contatto a distanza infligge 1d3 danni da elettricità	Inv [G]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto	Istantanea	Nessuno	Si	123 M
<input type="checkbox"/> Sguardo snervante	Il soggetto subisce una penalità di -1 al TxC per 1d3 rnd	III (1)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura umanoide	1 rnd / liv	Vol nega	Si	108 L
<input type="checkbox"/> Sigillo arcano	Trascrive una runa personale (visibile o invisibile)	Uni	V,S	1 a	0 m	Una runa o un sigillo personale, compreso in uno spazio quadrato con lato di 30 cm	Permanente	Nessuno	No	292
<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	298
<input type="checkbox"/> Tocco di affaticamento	Attacco di contatto che rende affaticato il bersaglio	Nec	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Tem nega	Si	301
<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

LIVELLO 1										
Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Aberrante	Il soggetto diventa un'aberrazione	Tra [P]	V, S, Immondo	1 a	Contatto	Una creatura vivente	10 min / liv	Temp nega	Si	84 L
<input type="checkbox"/> Abilità sacrificale	L'incantatore acquisisce un bonus di +5 alle prove di Conoscenze (religioni) da effettuare nei sacrifici	Am [P]	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	–	–	84 L
<input type="checkbox"/> Allarme	Sorveglia un'area per 2 ore / liv	Abi	V,S,F/FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 6 m centrato su un punto nello spazio	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	201
<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	203
<input type="checkbox"/> Ape ronzante di Mordenkainen	L'ape dà al soggetto una penalità di –10 alle prove di Conc e Muoversi Silenz	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Un'ape illusoria	1 min / liv (I)	Nessuno	No	33 N
<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)	205
<input type="checkbox"/> Armatura magica	Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4	Evo (5) [H]	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata; +4 alla CA	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	No	206
<input type="checkbox"/> Aura magica di Nystul	Altera l'aura magica di un oggetto	III (9)	V,S,F	1 a	Contatto	Oggetto toccato pesante fino a 2,5 kg / liv	1 giorno / liv (I)	Nessuno (*)	No	206
<input type="checkbox"/> Barare	L'incantatore tira una seconda volta quando deve determinare il risultato di un gioco d'azzardo	Tra [P]	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv o finché non viene utilizzato	Nessuno	No	87 L
<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 (I)	Nessuno	No	208
<input type="checkbox"/> Borsa nera	Crea una borsa extradimensionale che contiene strumenti di tortura	Evo (5) [P]	V,S,M	1 a	Contatto	Una grossa borsa di pelle nera	24 ore	Nessuno	No	88 L
<input type="checkbox"/> Caduta morbida	Oggetti o 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	Fino all'atterraggio o 1 rnd / liv	Vol nega (og)	Si (og)	209
<input type="checkbox"/> Camuffare se stesso	Modifica l'aspetto dell'incantatore	III (9)	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	–	–	211
<input type="checkbox"/> Cancellare	Scritte normali o magiche svaniscono	Tra	V,S	1 a	Vicino	1 pergamena o 2 pagine	Istantanea	*	No	211
<input type="checkbox"/> Cavalcatura	Evoca un cavallo da galoppo per 2 ore / liv	Evo (4)	V,S,M	1 rnd	Vicino	Una cavalcatura	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	212
<input type="checkbox"/> Charme su persone	Rende una persona amichevole	Am (2) [M]	V,S	1 a	Vicino	1 creatura umanoide	1 ora / liv	Vol nega	Si	214
<input type="checkbox"/> Colpo accurato	Aggiunge un bonus di +20 al successivo TxC dell'incantatore	Div	V,F	1a	Personale	Incantatore, +20 TxC	*	–	–	215
<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	–	–	215
<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	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno (in)	Si (in)	218
<input type="checkbox"/> Dardo incantato	1d4+1 danni, +1 nuovo dardo al liv 3,5,7,9	Inv [H]	V,S	1 a	Medio	Fino a 5 creature, entro 4,5 m l'una dall'altra	Istantanea	Nessuno	Si	222
<input type="checkbox"/> Disco fluttuante di Tenser	Crea un disco orizzontale del diametro di 90 cm che porta fino a 50 kg / liv	Inv [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Un disco di forza del diametro di 90 cm	1 ora / liv	Nessuno	No	225
<input type="checkbox"/> Estrarre droga	Ricava della droga da un oggetto inanimato	Evo (5)	V,S,F	1 min	Contatto	Una dose di droga	Permanente	–	–	92 L
<input type="checkbox"/> Evoca mostri I	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	Una creatura evocata del 1° liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	231
<input type="checkbox"/> Evoca non morti I	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	Evo (4) [P]	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	6 m	Nube centrata sull'incantatore che si propaga per 6 m ed è alta 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	236
<input type="checkbox"/> Garbato promemoria di Nybor	Il bersaglio è frastornato per 1 rnd, subisce una penalità di –1 agli attacchi, al TS e alla maggior parte delle prove; riceve un bonus di +2 alla For	Am (3) [M]	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura vivente	2 rnd	Temp nega	Si	100 M
<input type="checkbox"/> Ghigno della morte	L'incantatore lascia un "biglietto da visita magico" su un cadavere	Nec [P]	S	1 a	Contatto	Un cadavere	Permanente	Nessuno	No	94 L
<input type="checkbox"/> Globo di acido inferiore	Contatto a distanza, 1d8 o più danni da acido	Evo (5) [A]	V,S	1 a	Vicino	Un globo di acido	Istantanea	Nessuno	No	35 N
<input type="checkbox"/> Globo di elettricità inferiore	Contatto a distanza, 1d8 o più danni da elettricità	Evo (5) [G]	V,S	1 a	Vicino	Un globo di elettricità	Istantanea	Nessuno	No	35 N
<input type="checkbox"/> Globo di freddo inferiore	Contatto a distanza, 1d8 o più danni da freddo	Evo (5) [I]	V,S	1 a	Vicino	Un globo di freddo	Istantanea	Nessuno	No	35 N
<input type="checkbox"/> Globo di fuoco inferiore	Contatto a distanza, 1d8 o più danni da fuoco	Evo (5) [L]	V,S	1 a	Vicino	Un globo di fuoco	Istantanea	Nessuno	No	35 N
<input type="checkbox"/> Globo di suono inferiore	Contatto a distanza, 1d8 o più danni da suono	Evo (5) [T]	V,S	1 a	Vicino	Un globo di energia sonora	Istantanea	Nessuno	No	35 N
<input type="checkbox"/> Identificare <sup>M</sup>	Determina le proprietà di un oggetto magico	Div	V,S,M/FD	1 ora	Contatto	1 oggetto toccato	Istantanea	Nessuno	No	241
<input type="checkbox"/> Immagine silenziosa	Crea illusioni minori ideate dall'incantatore	III (6)	V,S,F	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Conc	Vol dubita (se si interagisce)	No	242
<input type="checkbox"/> Incitare	il soggetto non può preparare o ritardare le azioni	Am (3) [M]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 min / liv	Vol nega	Si	36 N
<input type="checkbox"/> Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	Nec [M,S]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente con 5 DV o meno	1d4 rnd o 1 rnd (*)	Vol nega (*)	Si	243
<input type="checkbox"/> Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	Div	V,S,M/FD	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	245
<input type="checkbox"/> Individuazione delle porte segrete	Rileva porte nascoste entro 18 m	Div	V,S	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	245
<input type="checkbox"/> Ingrandire persone	Una creatura umanoide raddoppia le sue dimensioni	Tra	V,S,M	1 rnd	Vicino	Una creatura umanoide	1 min / liv (I)	Tem nega	Si	247
<input type="checkbox"/> Inibire	Il soggetto ritarda l'azione fino al prossimo rnd	Am (3) [M]	V,S	1 a	Medio	Una creatura	Istantanea	Vol nega	Si	36 N
<input type="checkbox"/> Ipnosi	Affascina 2d4 DV di creature	Am (3) [M]	V,S	1 rnd	Vicino	Parecchie creature viventi, entro 9 m l'una dall'altra	2d4 rnd (I)	Vol nega	Si	249
<input type="checkbox"/> Lama persistente di Shelgarn	Una lama di forza attacca il bersaglio automaticamente ai fianchi	Inv [H]	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"/> Lingua di tentacoli	L'incantatore sputa dei tentacoli in grado di lottare	Tra [P]	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv o finché non viene scaricato	–	–	97 L
<input type="checkbox"/> Luce guida	+1 agli attacchi a distanza contro le creature nelle aree illuminate	Inv [O]	V,S	1 a	Lungo	Creature in un'esplosione di 1,5 m	1 min / liv (I)	Nessuno	Si	36 N
<input type="checkbox"/> Luce oscura	Crea un'area di 1,5 m in cui tutti possono vedere anche senza luce	Inv [R]	V,S	1 a	Contatto	Una creatura o un oggetto toccato	1 min / liv	Nessuno	No	97 L
<input type="checkbox"/> Mani brucianti	1d4 danni da fuoco / liv (max 5d4)	Inv [L]	V,S	1 a	4,5 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	Rif dimez	Si	254

http://digilander.iol.it/mindbender			mindbender@libero.it			http://digilander.iol.it/mindbender				
							1 rnd / liv (I)	–	–	107 M
<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				
<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 [H]	V,S,F	1 a	Medio	Un'ondata di forza che agisce su una creatura	Istantanea	Temp parz	Si	113 M
<input type="checkbox"/> Percorso immondo	Crea un percorso che gli esterni malvagi sono costretti a seguire	Evo (5)	S,M	1 a	Contatto	Un percorso lungo 6 m / liv	10 min / liv	Vol nega	No	103 L
<input type="checkbox"/> Protezione dal bene	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estrerni	Abi [P]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
<input type="checkbox"/> Protezione dal caos	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estrerni	Abi [N]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
<input type="checkbox"/> Protezione dal male	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estrerni	Abi [D]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
<input type="checkbox"/> Protezione dalla legge	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estrerni	Abi [E]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
<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 [I]	V,S,M	1 a	Vicino	Pugnale di ghiaccio	Istantanea	Rifi 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	Raggio che infligge 1d6 danni alla For +1 danno / 2 liv	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio	1 min / liv	Nessuno	Si	276
<input type="checkbox"/> Resistenza alle droghe	Il soggetto è immune alla dipendenza	Am	V,M	1 a	Contatto	Una creatura vivente	1 ora / liv	Temp nega (in)	Si (in)	105 L
<input type="checkbox"/> Rete di ombre	Normali ombre forniscono occultamento a quanti si trovano nell'area dell'incantesimo	III (10) [R]	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 persone	Una creatura umanoide dimezza le sue dimensioni	Tra	V,S,M	1 rnd	Vicino	Una creatura umanoide	1 min / liv (I)	Tem nega	Si	280
<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"/> 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)	38 N
<input type="checkbox"/> Ritirata rapida	La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	–	–	284
<input type="checkbox"/> Rombo di Horizikaul	Il bersaglio subisce 1d4 danni sonori / 2 liv o più la sordità	Inv [T]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto	Istantanea	Vol parz	Si	121 M
<input type="checkbox"/> Saltare	Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Saltare	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (in)	Vol nega (in)	Si	285
<input type="checkbox"/> Scagliare ferita	L'incantatore trasferisce 1 pf / liv di danni su un altro soggetto	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Temp nega	Si	107 L
<input type="checkbox"/> Scelta di incantesimi	Mantiene la carica di un incantesimo a contatto per ogni arto anteriore	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	–	–	71 E
<input type="checkbox"/> Scudo	Un disco invisibile fornisce +4 alla CA e blocca "dardi incantati"	Abi [H]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	–	–	288
<input type="checkbox"/> Segnale di portale	ND	Tra	V,S	1 a	Vicino	Un portale interplanare	1 ora / liv	Nessuno	No	39 P
<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	290
<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 [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 fredda minore	Contatto a distanza, 1d8 danni da freddo; + 1 sfera / 2 liv superato il 1° (max +5)	Inv [I]	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 [L]	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 [T]	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"/> Silttare	Il soggetto si muove di 1,5 m	Tra	V	1 a	Vicino	Una creatura	Istantanea	Vol nega	Si	39 N
<input type="checkbox"/> Sonno	Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico	Am (3) [M]	V,S,M	1 rnd	Medio	Alcune creature viventi entro un'esplosione del raggio di 3 m	1 min / liv	Vol nega	Si	295
<input type="checkbox"/> Sospendere malattia	Impedisce a una malattia di nuocere alla creatura per 24 ore	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Una creatura	24 ore	Temp nega (in)	Si (in)	108 L
<input type="checkbox"/> Spruzzo colorato	Rende privi di sensi, acceca e/o stordisce 1d6 creature deboli	III (14) [M]	V,S,M	1 a	4,5 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea (*)	Vol nega	Si	297
<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	Attacco di contatto che infligge 1d6 danni / liv da elettricità (max 5d6)	Inv [G]	V,S	1 a	Contatto	Creatura o oggetti toccati	Istantanea	Nessuno	Si (og)	298
<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	Contatto	Fino a 1 creatura / liv toccata	Istantanea	Tem parziale o	Si	301
<input type="checkbox"/> Torpore	Un soggetto indifeso viene posto in uno stato che gli consente di muoversi ma di non effettuare altre azioni	Am [M]	S,M	1 min	Contatto	Una creatura indifesa	1 ora / liv	Vol nega (*)	Si	110 L
<input type="checkbox"/> Trasposizione benigna	Due soggetti consenzienti si scambiano di posto	Evo (13)	V	1 a	Vicino	Due creature consenzienti di taglia fino a Grande	Istantanea	No	No	39 N
<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	306
<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	307
<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	Contatto	Creatura vivente toccata	1 rnd / liv (*)	Temp parz	Si	131 M
<input type="checkbox"/> Viscere di ferro	Il bersaglio ottiene un bonus di +4 ai TS contro veleno	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega	Si	132 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 crepuscolare	Il soggetto ottiene visione crepuscolare per 1 ora / liv	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Nessuno	Si (in)	72 E

## LIVELLO 2

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Ali del mare	+9 m alla velocità di nuotare del soggetto	Tra	S,M	1 a	Contatto	L'incantatore o la persona toccata	1 min / liv	Temp nega (in)	Si (in)	63 E
<input type="checkbox"/> Ali di nuvole	+9 m alla velocità di volare del soggetto	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Temp nega (in)	Si (in)	63 E
<input type="checkbox"/> Allarme per portale	ND	Abi	V,S,M	1 a	Vicino	Un portale interplanare	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	33 P
<input type="checkbox"/> Alterare se stesso	Permette di assumere la forma di una creatura simile	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	–	–	202
<input type="checkbox"/> Ariete	Infligge 1d6 danni più la spinta	Inv [H]	V,S,F	1 a	Vicino	Un oggetto o una creatura	Istantanea	Nessuno	Si	78 M
<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	80 M
<input type="checkbox"/> Artigili di oscurità	Le mani dell'incantatore si allungano e diventano artigili per attacchi di contatto in mischia: infliggono 1d4 danni da freddo più "lentezza"	Ill [R]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	Tem parziale	Si (*)	66 F
<input type="checkbox"/> Arto avvizzito	L'incantatore può ridurre la velocità del soggetto di 1,5 m o rendergli impossibile l'uso degli oggetti o il lancio di incantesimi somatici	Nec [P]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura umanoide dotata di arti	1 rnd / liv	Tem nega	Si	87 L
<input type="checkbox"/> Assimilare forza	Il soggetto diventa esausto	Am [P]	V,S,M	1 a	Contatto	Una creatura vivente	Istantanea	Temp nega	Si	87 L
<input type="checkbox"/> Astuzia della volpe	Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	206
<input type="checkbox"/> Astuzia della volpe Ø	Il soggetto ottiene 1d4+1 Int per 1 ora / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	63 E
<input type="checkbox"/> Atuzia della volpe Ø	Il soggetto acquisisce 1d4+1 Int	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	92 T
<input type="checkbox"/> Bocca magica <sup>M</sup>	Parla una volta che viene attivata	Ill (9)	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura od un oggetto	Permanente finché non viene scaricato	Vol nega (og)	Si (og)	209
<input type="checkbox"/> Bolla essiccante	Globo di aria danneggia facendo evaporare l'umidità dal bersaglio	Nec	S,M/FD	1 a	Medio	Sfera d'aria con raggio di 90 cm	1 rnd / liv	Rif nega	Si	64 E
<input type="checkbox"/> Camuffare non morti §	Muta le sembianze di un non morto corporeo	Ill (9)	V,S,F	1 a	Contatto	Un non morto corporeo	10 min / liv	Nessuno (in)	No	87 M
<input type="checkbox"/> Camuffare non morti §	Muta l'aspetto delle creature non morte	Ill (9)	V,S,F	1 a	Contatto	Un non morto corporeo	10 min / liv (I)	No (in)	No (in)	93 T
<input type="checkbox"/> Carica del leone	Il soggetto può caricare, poi compiere attacco completo nello stesso rnd	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	64 E
<input type="checkbox"/> Cecità / Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	Nec	V	1 a	Medio	Una creatura vivente	Permanente (I)	Tem nega	Si	212
<input type="checkbox"/> Coltello di ghiaccio	Attacco a distanza, 1d8 danni da freddo e 2 danni da freddo alla Des	Evo (5) [I]	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 agli ordini dell'incantatore	Nec	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura non morta	1 giorno / liv	Vol nega (*)	Si	215
<input type="checkbox"/> Comandare non morti Ø	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 [H]	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata o oggetto combustibile che non pesi più di 11,25 kg / liv	Istantanea (*)	Rifl parz	Si	90 M
<input type="checkbox"/> Corno di ferro di Balagarn	Produce intense vibrazioni che sbilanciano quanti si trovano nell'area circostante	Tra [T]	V,S	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Nessuno (*)	Si	91 M
<input type="checkbox"/> Corpo del sole	Fiamme e luce si irraggiano per 1,5 m dal corpo dell'incantatore	Tra [L]	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 [L]	V,S,M,F	10 min	Contatto	Creatura toccata	1 giorno	–	Si (in)	67 F
<input type="checkbox"/> Danza della rovina	Tutte le creature tranne i demoni subiscono 2d20 danni	Nec [P]	V,S	1Rcompl	Vicino	Propagazione incentrata sull'incantatore	Istantanea	Rifl Dimez	Si	90 L
<input type="checkbox"/> Dardo vitale	1 raggio / 2 liv risucchia 1 pf dall'incantatore per infliggere 1d4 danni ai non morti	Nec [Q]	V,S	1 a	Medio	1 raggio /2 liv	Istantanea	Nessuno	Si	92 M
<input type="checkbox"/> Dipendenza	Il soggetto sviluppa assuefazione a una droga	Am	V,S, Droga	1 a	Contatto	Una creatura vivente	Istantanea	Temp nega	Si	91 L
<input type="checkbox"/> Dissimulare	Distorce divinazioni su di una creatura o un oggetto	Ill (9)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto di dimensioni fino a un cubo con spigolo di 3 m	1 ora / liv	Nessuno o Vol nega (*)	No	225
<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"/> Esplosione di fuoco	I soggetti adiacenti subiscono 1d8 danni da fuoco / liv	Inv [L]	V	1 a	1,5 m	Esposizione di fuoco che si estende per 1,5 m dall'incantatore	Istantanea	Tem dimez	Si	35 N
<input type="checkbox"/> Evoca mostri II	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	2°:1 oppure 1°:1d3	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	232
<input type="checkbox"/> Evoca non morti II	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	Evo (4) [P]	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"/> Evoca sciame	Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni	Evo (4)	V,S,M/FD	1 rnd	Vicino	Sciame di pipistrelli, topi o ragni (1d4+1danni/3 liv)	Conc + 2 rnd	Nessuno	No	233
<input type="checkbox"/> Fiamma perenne <sup>M</sup>	Crea una torcia permanente priva di calore	Inv [O]	V,S,M	1 a	Contatto	Oggetto toccato	Permanente	Nessuno	No	235
<input type="checkbox"/> Filtro	Rende il soggetto resistente alle tossine inalate	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si	95 T
<input type="checkbox"/> Folata di vento	Spazza via o butta a terra le creature più piccole	Inv [B]	V,S	1 a	18 m	Soffio di vento in forma lineare emanato dall'incantatore fino all'estremità del raggio d'azione	1 rnd	Tem nega	Si	235
<input type="checkbox"/> Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	236
<input type="checkbox"/> Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	Inv [T]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 1,5 m; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina	Istantanea	Vol nega (og); Vol nega (og) oppure Tem dimez (*)	Si (og)	236
<input type="checkbox"/> Frastornare mostri	Una creatura vivente con 6 DV o meno perde l'azione successiva	Am (3) [M]	V,S,M	1 a	Medio	1 creatura vivente con 4 DV o meno	1 rnd	Vol nega	Si	237
<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,F	1 a	Lungo	Una freccia d'acido (2d4 danni, max 7 rnd)	1 rnd + 1 rnd / 3 liv	Nessuno	No	237
<input type="checkbox"/> Fulmine oscuro	Infligge 1d8 danni / 2 liv e stordisce per 1 rnd	Inv [P,R]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	Istantanea	Tem parz	Si	93 L
<input type="checkbox"/> Gravità innegabile	Una creatura volante perde la capacità di volare	Tra	V,S,M	1 a	Lungo	Una creatura volante	1 min / liv	Vol nega	Si	35 N

http://digilander.iol.it/mindbender			mindbender@libero.it				http://digilander.iol.it/mindbender			
<input type="checkbox"/> Grazia del gatto	Il soggetto ottiene +4 alla Des per 1 min / liv	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	240
<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	241
<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 (I)	–	–	242
<input type="checkbox"/> Indifferenza	Rende il soggetto resistente alla paura, alla compulsione e agli effetti sul morale	Am [M]	V,S,M	1Rcompl	Contatto	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	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Vol nega (*)	No	245
<input type="checkbox"/> Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 1 min / liv o finché non attacca	III (9)	V,S,M/FD	1 a	Personale o Contatto	Incantatore oppure una creatura o un oggetto pesante fino a 45 kg / liv	1 min / liv (I)	Vol nega (in) o Vol nega (in, og)	Si (in) o Si (in, og)	248
<input type="checkbox"/> Lame di fuoco	Le armi in mischia dell'incantatore infliggono +1d6 danni da fuoco per 1 rnd (veloce)	Evo [L]	V	1 a	Contatto	Fino a due armi da mischia impugnate dall'incantatore	1 rnd	Nessuno	No	36 N
<input type="checkbox"/> Lenta consunzione	L'incantatore assorbe salute e sostentamento da un soggetto indifeso	Nec [P]	V,S, Locazione	10 min	Contatto	Una creatura vivente	Permanenza (*)	Temp nega	Si	96 L
<input type="checkbox"/> Levitazione	Il soggetto si muove in alto o in basso per volontà dell'incantatore	Tra	V,S,F	1 a	Personale o Vicino	Incantatore oppure una creatura consenziente o un oggetto (peso totale fino a 50 kg / liv)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	252
<input type="checkbox"/> Localizza oggetto	Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	Div	V,S,F/FD	1 a	Lungo	Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m / liv	1 min / liv	Nessuno	No	253
<input type="checkbox"/> Lunga stretta di Graz'zt	La mano dell'incantatore si stacca dal braccio e vola per effettuare attacchi in lotta	Tra [P]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	–	–	97 L
<input type="checkbox"/> Maledizione delle lame pendenti	Il soggetto subisce una penalità di –2 alla CA	Nec	V,S,M/FD	1 a	Medio	Una creatura	1 min / liv	Nessuno	Si	36 N
<input type="checkbox"/> Mano schiaffeggiante di Bigby	La mano fa provocare attacchi di opportunitàad una creatura	Inv [H]	V,S,F	1 a	Medio	Una mano Minuscola	Istantanea	Nessuno (*)	Si	36 N
<input type="checkbox"/> Mano spettrale	Crea una mano spettrale insostanziale che sferra attacchi di contatto	Nec	V,S	1 a	Medio	Una mano spettrale	1 min / liv (I)	Nessuno	No	255
<input type="checkbox"/> Maschera d'ombra	Le ombre nascondono il volto dell'incantatore proteggendolo dalle tenebre, dalla luce e dagli sguardi	III [U]	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	–	–	73 F
<input type="checkbox"/> Masochismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore subisce, acquisisce +1 al TxC, ai TS e alle prove	Am [P]	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	–	–	98 L
<input type="checkbox"/> Melodia dissonante	Prove di Conc più difficili all'interno dell'area dell'incantesimo	Abi [T]	V,S	1 a	Vicino	Emanazione con raggio di 30 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno (*)	Si	68 E
<input type="checkbox"/> Miasma di Igedrazaar	Una nuvole 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"/> 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)	258
<input type="checkbox"/> Nube di inchiostro	Oscura la vista sott'acqua oltre 1,5 m	Evo (5)	V,S,M	1 a	9 m	Nube che si diffonde sott'acqua in un raggio di 9 m, centrata sull'incantatore	10 min / liv	Nessuno	No	68 E
<input type="checkbox"/> Nube di nebbia	Un banco di nebbia ostacola la visuale	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	Nube in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	10 min / liv	Nessuno	No	263
<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"/> Occulta oggetto	Maschera gli oggetti contro lo scrutamento	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Un oggetto toccato fino a 50 kg / liv	8 ore (I)	Vol nega (og)	Si (og)	264
<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"/> Olfatto acuto	Il soggetto ottiene la capacità di olfatto acuto	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	68 E
<input type="checkbox"/> Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	Inv [R]	V,M/FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato	10 min / liv (I)	Nessuno	No	265
<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"/> Paradiso proibito	Il soggetto acquisisce un bonus ai TS +4 contro i poteri degli esterni buoni	Abi [P]	V,S, Droga	1 a	Contatto	Una creatura	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	102 L
<input type="checkbox"/> Parlare con gli alleati	I soggetti possono conversare a distanza senza muovere le labbra	Tra [F]	V,S,F	1 a	Medio	Qualsiasi numero di creature alleate, 2 delle quali non possono essere distanti più di 9 m l'una dall'altra	10 min / liv	Nessuno	No	69 E
<input type="checkbox"/> Pinne in piedi	Trasforma code e pinne in gambe e piedi	Tra	V,S	1 min	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Temp nega (in)	Si (in)	69 E
<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 (*)	270
<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 (solo accecamento)	No	270
<input type="checkbox"/> Protezione dalle frecce	Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza	Abi	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv o finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	274
<input type="checkbox"/> Pugnale infuocato	Funziona come "lama infuocata", ma procura 1d4 danni +1 danno / liv	Inv [L]	V,S,M	1 a	0 m	Bagliore a forma di pugnale	1 min / liv (I)	Nessuno	Si	117 M
<input type="checkbox"/> Raggio rovente	Attacco di contatto a distanza che infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio / 4 liv (max +3)	Inv [L]	V,S	1 a	Vicino	Uno o più raggi	Istantanea	Nessuno	Si	276
<input type="checkbox"/> Ragnatela	Riempie una propagazione del raggio di 6 m con fili di ragnatela appiccicosi	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Ragnatele in una propagazione del raggio di 6 m	10 min / liv (I)	Rif nega (*)	No	276
<input type="checkbox"/> Rapidità del serpente	il soggetto compie immediatamente un attacco	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Una creatura	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	38 N
<input type="checkbox"/> Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 min / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	278
<input type="checkbox"/> Resistenza maggiore	Il soggetto ottiene +3 ai TS	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	70 E
<input type="checkbox"/> Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Tem nega (in)	Si (in)	278
<input type="checkbox"/> Rinsecchimento	Il soggetto subisce 1d4 danni / liv	Nec [M]	V,S, Malattia	1 a	Vicino	Una creatura vivente	Istantanea	Rifi dimez	Si	106 L
<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"/> 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)	38 N
<input type="checkbox"/> Risata incontinentale di Tasha	Il soggetto perde azioni per 1 rnd / liv	Am (3) [M]	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura (*)	1 rnd / liv	Vol nega	Si	282

http://digilander.iol.it/mindbender			mindbender@libero.it				http://digilander.iol.it/mindbender			
<input type="checkbox"/> Sadismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore infligge, acquisisce +1 al TxC, ai TS e alle prove	Am [P]	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	–	–	107 L
<input type="checkbox"/> Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	284
<input type="checkbox"/> Saggezza del gufo Ø	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 [H]	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 sigillate magicamente	Tra	V	1 a	Medio	Una porta, una scatola o una cassa con un'area fibro a 0,9 m <sup>2</sup> / liv	Istantanea (*)	Nessuno	No	286
<input type="checkbox"/> Scavare rapido	+6 alla velocità di scavare del soggetto	Tra	V,S,F/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Temp nega (in)	Si (in)	71 E
<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 [I]	V,S,M	1 a	Medio	Esplosione del raggio di 3 m	Istantanea	Rif dimez	Si	73 F
<input type="checkbox"/> Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	289
<input type="checkbox"/> Serratura arcana <sup>M</sup>	Blocca magicamente una porta o uno scrigno	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	La porta, il forziere o il portale toccato, fino a 2,7 m <sup>2</sup> / liv di taglia	Permanente	Nessuno	No	290
<input type="checkbox"/> Sfera infuocata	Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 rnd / liv	Inv [L]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Sfera con diametro di 1,5 m	1 rnd / liv	Rif nega	Si	291
<input type="checkbox"/> Sfocatura	Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte	III (9)	V	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	291
<input type="checkbox"/> Slittare superiore	Il soggetto si sposta di 6 m	Tra	V	1 a	Medio	Una creatura	Istantanea	Vol nega	Si	39 N
<input type="checkbox"/> Soffocare §	Il bersaglio subisce 1d4 danni / rnd da mani invisibili che lo strangolano	Evo (5) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Creature di taglia fino a Grande (*)	1 rnd / liv	Rif dimez (*)	Si	102 T
<input type="checkbox"/> Sollecitare dono	La creatura cede all'incantatore ciò che ha in mano	Am [M]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd	Vol nega	Si	108 L
<input type="checkbox"/> Spaventare	Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico	Nec [M,S]	V,S,M	1 a	Medio	1 creatura vivente / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv o 1 rnd (*)	Vol parziale	Si	296
<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 [G]	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 ottiene +4 al Car per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	296
<input type="checkbox"/> Splendore dell'aquila Ø	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"/> Splendore dell'aquila Ø	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"/> Spruzzo d'ombra	Le ombre frastornano i bersagli infliggendo 2 danni alla For	III (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 un feto che rende infermi quanti gli sono vicini	Nec	V,S,M	1 a	Contatto	Umanoide vivente toccato	1d6+2 rnd	Tem nega	Si	302
<input type="checkbox"/> Tocco di idiozia	Il soggetto subisce 1d6 danni a Int, Sag e Car	Am (3) [M]	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Nessuno	No	302
<input type="checkbox"/> Trama ipnotica	Affascina 2d4 DV +1 DV / liv di creature	III (14) [M]	(V),S,M (*)	1 a	Medio	Luci colorate in una propagazione del raggio di 3 m	Conc + 2 rnd	Vol nega	Si	302
<input type="checkbox"/> Trappola di Leomund <sup>M</sup>	Fa apparire un oggetto protetto da una trappola	III (9)	V,S,M	1 a	Contatto	Oggetto toccato	Permanente (I)	Nessuno	No	303
<input type="checkbox"/> Trasposizione funesta	Due soggetti si scambiano di posto	Evo (13)	V	1 a	Vicino	Due creature di taglia fino a Grande	Istantanea	Vol nega	Si	40 N
<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 toccata lungo da 1,5 m a 9 m	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	305
<input type="checkbox"/> Vampa di Aganazzar	Un getto di fiamma infligge 1d8 danni / 2 liv	Inv [L]	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 all'incantatore	Div	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	–	–	306
<input type="checkbox"/> Velo d'ombra	L'oscurità fornisce occultamento	Inv [R]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	–	–	40 N
<input type="checkbox"/> Vento di sangue	Il soggetto usa l'arma naturale come arma da lancio	Inv	V,S	1 a	Vicino	Una singola creatura con Int di 4 o più	1 rnd / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	72 E
<input type="checkbox"/> Vento sussurrante	Invia un breve messaggio a 1,5 km / liv	Tra [C]	V,S	1 a	1,5 km / liv	Propagazione del raggio di 3 m	1 ora / liv oppure finché non viene scaricato	Nessuno	No	307
<input type="checkbox"/> Vista cieca	Il soggetto ottiene vista cieca fino a 9 m per 1 min / liv	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	72 E
<input type="checkbox"/> Vita falsata	Si ottengono 1d10 pf temporanei +1 / liv (max +10)	Nec	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv o finché non viene scaricato (*)	–	–	309
<input type="checkbox"/> Vita falsata Ø	Fa acquisire 1d10 pf + 1 pf / liv (max +10) temporanei	Nec	V,S,M	1Rcompl	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"/> Allarme migliorato	ND	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 7,5 m centrata su un punto nello spazio	8 ore / liv (I)	Nessuno	No	33 P	
<input type="checkbox"/> Amanuensis	Copia testi non magici	Tra	V,S,M (*)	1 a	Vicino	Oggetto o oggetti con scritte	10 min / liv	Vol nega (og)	Si (og)	77 M	
<input type="checkbox"/> Analizzare portale	Individua e analizza "portali" nel raggio di 18 m	Div	V,S,M/FD	1 min	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore fino all'estremità del raggio d'azione	Conc, fino ad 1 rnd / liv	*	–	66 F	
<input type="checkbox"/> Analizzare portale	ND	Div	V,S,M	1 min	18 m	Emanazione a forma di cono ®	Conc, fino a 1 rnd / liv (I)	*	No	37 P	
<input type="checkbox"/> Annegare	Il soggetto subisce una penalità di –4 al TxC, ai TS e alle prove	Evo (5) [P]	V	1 a	Medio	Un umanoide	Istantanea	Temp nega	Si	85 L	
<input type="checkbox"/> Anti-individuazione <sup>M</sup>	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)	204	
<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 / 4 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)	205	
<input type="checkbox"/> Barlume di verità	L'incantatore ottiene un sì o un no come risposta a una domanda	Div [P]	V,S, Droga	1 a	Personale	Incantatore	1 ora	–	–	88 L	
<input type="checkbox"/> Benedizione del girallon	Il soggetto ottiene un addizionale paio di braccia / 4 liv	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Temp nega (in)	Si (in)	63 E	
<input type="checkbox"/> Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 rnd / liv	Am (3) [M]	V,S,F/FD	1 a	Medio	Una creatura umanoide	1 rnd / liv (I) (*)	Vol nega (*)	Si	208	
<input type="checkbox"/> Camera	ND	Inv [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura eterea	1 rnd / liv	Rif nega	Si	34 P	
<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	212	
<input type="checkbox"/> Cecità alla realtà	Il soggetto non può eseguire azioni e in seguito non guarisce naturalmente	III (1) [M,P]	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura	Conc (*)	Vol nega	Si	89 L	
<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 [P]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213	
<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 [N]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213	
<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 [D]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213	
<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 [E]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213	
<input type="checkbox"/> Chiaroudienza / Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto / liv	Div (12)	V,S,F/FD	10 min	Lungo	Sensore magico	1 min / liv (I)	Nessuno	No	214	
<input type="checkbox"/> Chicchi di grandine	Globi glaciali infliggono 5d6 danni da freddo	Inv [I]	V,S,M	1 a	Medio	1 globo glaciale / 5 liv	Istantanea	*	Si	64 E	
<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"/> Delusione crudele	Il soggetto viene ingannato per 1 rnd, poi subisce una penalità di –4 al TxC, ai TS e alle prove	III (1) [M,P,S]	V,S	1 a	Medio	Una creatura vivente	Istantanea	Vol dubita (se si interagisce) e Vol nega (*)	Si	91 L	
<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 (I)	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	Vol nega (*)	No	224
<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 6 m	Istantanea	Nessuno	No	226	
<input type="checkbox"/> Distorsione	Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte	III (9)	V,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	227	
<input type="checkbox"/> Eroismo	Fornisce +2 ai TxC, ai TS, alle prove di abilità	Am (3) [M]	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	228	
<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 [I]	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 [L]	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 l'intervallo di 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	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	230	
<input type="checkbox"/> Evitare effetti planari	ND	Abi	V	1 a	6 m	Una creatura / liv entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	1 min / liv	Nessuno	Si (in)	35 P	
<input type="checkbox"/> Evoca mostri III	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	3°:1 oppure 2°:1d3 oppure 1°:1d4+1,	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	232	
<input type="checkbox"/> Evoca non morti III	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	Evo (4) [P]	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, entro 9 m l'uno dall'altro	1 rnd / liv	Vol nega (*)	Si	234	
<input type="checkbox"/> Fiato di Laogzed	Vapori nauseanti all'interno del cono persistono per 10 min	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Tem nega (*)	No	65 E	
<input type="checkbox"/> Fondere braccia	Molteplici braccia/tentacoli diventano un paio di arti più forti	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata con almeno 4 braccia o tentacoli	10 min / liv	Temp nega (in)	Si (in)	66 E	
<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	236	
<input type="checkbox"/> Frantuma suolo	Infligge 1d4 danni sonori e danneggia le superfici fino ad una profondità di 15 cm	Inv [T]	V,S,F	1 a	Medio	Propagazione del raggio di 4,5 m	Istantanea	Vol dimez	Si	98 M	
<input type="checkbox"/> Freccia infuocata	Frecce che infliggono +1d6 danni da fuoco	Tra [L]	V,S,M	1 a	Vicino	50 proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	10 min / liv	Nessuno	No	237	
<input type="checkbox"/> Fulmine	1d6 danni / liv da elettricità	Inv [G]	V,S,M	1 a	36 m	Linea di 36 m	Istantanea	Rif dimez	Si	237	

http://digilander.iol.it/mindbender			mindbender@libero.it			http://digilander.iol.it/mindbender			
<input type="checkbox"/> Immagine maggiore	Funziona come "immagine silenziosa", ma emette suoni, odore e calore	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 + 3 rnd	Vol dubita (se si interagisce)	No 241
<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)	–	– 247
<input type="checkbox"/> Ira	Fornisce +2 alla For e Cos, +1 ai TS su Vol, -2 alla CA	Am (3) [M]	V,S	1 a	Medio	1 creatura vivente consenziente / 3 liv, entro 9 m l'una dall'altra	Conc + 1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si 249
<input type="checkbox"/> Lancia infame	Crea una lancia corta+2 che infligge danni infami	Inv [P]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Una lancia corta	10 min / liv	–	– 96 L
<input type="checkbox"/> Lancia sonora	Energia sonora infligge 1d6 danni / liv	Inv [T]	V,S	1 a	Medio	Una creatura o un oggetto	Istantanea	Temp dimez	Si 67 E
<input type="checkbox"/> Lentezza	1 soggetto / liv compie solo 1 azione / rnd, ha -1 alla CA e ai TxC	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Vol nega	Si 252
<input type="checkbox"/> Lingua di serpente	L'incantatore sputa una vipera Minuscola / 4 liv	Tra [P]	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv o fino ad esaurimento	–	– 97 L
<input type="checkbox"/> Linguaggi	Permette di parlare un qualsiasi linguaggio	Div	V,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No 253
<input type="checkbox"/> Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	Inv [O]	V,S	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 18 m)	10 min / liv (I)	Nessuno	No 254
<input type="checkbox"/> Luce nera	Un raggio di 6 m di oscurità soprannaturale attraverso cui l'incantatore è in grado di vedere	Inv [R]	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 – 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"/> Maledizione della carcassa putrida	Il soggetto perde i sensi per 1d10 min	III (1) [M,P,S]	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd + 1d10 min	Vol nega	Si 98 L
<input type="checkbox"/> Maledizione delle lame pendenti della legione	i soggetti subiscono una penalità di -2 alla CA	Nec	V,S,M/FD	1 a	Medio	Nemici in un'esplosione del raggio di 6 m	1 min / liv	Nessuno	Si 36 N
<input type="checkbox"/> Malocchio	Il soggetto subisce una penalità di -4 al TxC, ai TS e alle prove	Am [P]	S	1 a	Vicino	Una creatura	Istantanea	Vol nega	Si 98 L
<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
<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) [M]	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 catene	Crea una barriera di catene intrecciate dotata di 20 pf / 4 liv dell'incantatore	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Un muro la cui area può arrivare fino a un quadrato con lato di 1,5 m / liv (F) (*)	1 min / liv	Nessuno	No 99 L
<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 262
<input type="checkbox"/> Nube maleodorante	Vapori nauseanti per 1 rnd / liv	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Nube in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Tem nega (*)	No 263
<input type="checkbox"/> Occhi dello zombi	L'incantatore può vedere attraverso gli occhi di uno zombi	Div [P]	V,S,F	30 min	Personale	Incantatore e uno zombi	1 ora per liv (I)	Nessuno	Si 101 L
<input type="checkbox"/> Occhio del diavolo	L'incantatore è in grado di vedere anche nell'oscurità magica entro 9 m	Div [P]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	–	– 101 L
<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 266
<input type="checkbox"/> Palla di fuoco	1d6 danni / liv (max 10d6) nel raggio di 6 m	Inv [L]	V,S,M	1 a	Lungo	Propagazione nel raggio di 6 m	Istantanea	Rif dimez	Si 266
<input type="checkbox"/> Parola del terrore	Risucchio di 1d3 al Car su un bersaglio	Inv [P]	V	1 a	Vicino	Una creatura di allineamento buono	Istantanea	Temp nega	Si 102 L
<input type="checkbox"/> Ponte sonoro	Ponte invisibile unisce gli estremi di uno spazio di 3 m / liv	Evo (5) [T]	V,S,FD	1 a	Vicino	Un ponte sonoro largo 1,5 m, spesso 2,5 cm e lungo fino a 3 m / liv	Conc + 1 rnd / liv	Nessuno	Si 69 E
<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	Famiglia	1 ora / liv	No (in)	Si 99 T
<input type="checkbox"/> Protezione dall'energia	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	Tem nega (in)	Si (in) 274
<input type="checkbox"/> Raggio di esaurimento	Raggio che rende il soggetto esausto	Nec	V,S,M	1 a	Vicino	Raggio	1 min / liv	Tem parz (*)	Si 276
<input type="checkbox"/> Rapidità del serpente della legione	Gli alleati compiono immediatamente un attacco	Tra	V,S,M/FD	1 a	Medio	Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in) 38 N
<input type="checkbox"/> Respingere frecce	Come "protezione" dalle frecce, tranne per il fatto che le frecce respinte vengono rispediti 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 aria	I soggetti possono respirare aria liberamente	Tra	S,M/FD	1 a	Contatto	Creature viventi toccate	2 ore / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in) 70 E
<input type="checkbox"/> Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creature viventi toccate	2 ore / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in) 279
<input type="checkbox"/> Restringere oggetto	L'oggetto si riduce a un sedicesimo 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) 279
<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"/> 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) 38 N
<input type="checkbox"/> Riposo inviolato	Conserva un cadavere	Nec	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Cadavere toccato	1 giorno / liv	Vol nega (og)	Si (og) 282
<input type="checkbox"/> Ronzio sonoro	Elimina la necessità di concentrarsi per mantenere il successivo incantesimo lanciato	Inv [T]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	–	– 71 E
<input type="checkbox"/> Rune esplosive	Infliggono 6d6 danni quando vengono lette	Abi [H]	V,M	1 a	Contatto	Un oggetto toccato che non pesi più di 5 kg	Permanente finché non viene scaricato (I)	*	Si 284
<input type="checkbox"/> Sacca d'ombra	ND	III (10)	V,S	1 a	Contatto	Un cerchio del diametro di 30 cm	1 min / liv (I)	No	No 37 P
<input type="checkbox"/> Scritto illusorio <sup>M</sup>	Solo il lettore designato è in grado di leggerlo	III (1) [M]	V,S,M	1 min o più (*)	Contatto	Un oggetto toccato del peso non superiore a 5 kg	1 giorno / liv (I)	Vol nega (*)	Si 287
<input type="checkbox"/> Sfera di invisibilità	Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio di 3 m	III (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) 291
<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 <sup>M</sup>	Crea simboli di testo che immobilizzano il lettore	Evo (5) [H]	V,S,M	10 min	Contatto	Un libro o uno scritto toccato	*	Rif nega	No 292



http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it					http://digilander.iol.it/mindbender			
<input type="checkbox"/> Silenzio sospeso di Khelben	Gli oggetti vengono programmati in modo da creare un'area di silenzio a comando dell'incantatore	III (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	Rifi dimez	Si	125 M
<input type="checkbox"/> Sonno profondo	Fa cadere nel sonno 10 DV di creature	Am (3) [M]	V,S,M	1 rnd	Vicino	Alcune creature viventi entro un'esplosione del raggio di 3 m	1 min / liv	Vol nega	Si	296
<input type="checkbox"/> Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	Am (3) [F,M]	V,M	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 ora / liv o finché non viene completata	Vol nega	Si	298
<input type="checkbox"/> Tempesta di nevischio	Ostacola la visione e il movimento	Evo (5) [I]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)	1 rnd / liv	Nessuno	No	300
<input type="checkbox"/> Tocco del vampiro	Attacco di contatto che 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	302
<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	1 creatura / liv si muove più veloce, +1 ai TxC, alla CA e ai TS sui Rif	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Tem nega (in)	Si (in)	306
<input type="checkbox"/> Vista arcana	L'incantatore riesce a vedere le auree magiche	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	–	–	308
<input type="checkbox"/> Vista arcana Ø	Le auree 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 18 m	Tra	V,S,F/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	309

#### LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Adattare forma	ND	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Una o più creature viventi toccate	2 ore / liv (*)	Nessuno	No	33 P
<input type="checkbox"/> Agonia	Acceca il soggetto e lo rende indifeso per 1 rnd / liv, poi infligge –2 al TxC, ai TS e alle prove per 1d3 min	Nec [P]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura umanoide	1 rnd / liv	Temp nega	Si	84 L
<input type="checkbox"/> Allarme per portale superiore ®	ND	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Un portale interplanare	8 ore / liv (I)	Nessuno	No	33 P
<input type="checkbox"/> Allucinazione mortale	Un'illusione spaventosa uccide il soggetto oppure gli infligge 3d6 danni	III (1) [S, M]	V,S	1 a	Medio	Una creatura vivente	Istantanea	Vol dubita (se si interagisce), quindi Tem parziale (*)	Si	202
<input type="checkbox"/> Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	Abi	V,S	1 a	Medio	Raggio	1 min / liv	Nessuno	Si (og)	203
<input type="checkbox"/> Animare morti <sup>TM</sup>	Crea scheletri e zombi non morti	Nec [P]	V,S,M	1 a	Contatto	Uno o più cadaveri toccati	Istantanea	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/> Arma di energia	Arma infligge danni da energia extra	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Un'arma	1 rnd / liv	Temp nega (og, in)	No	63 E
<input type="checkbox"/> Autometamorfosi Ø	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 [L]	V,S,M	1 a	Vicino	1 quadrato con lato di 1,5 m / liv, tutti collegati a formare un'unica fila (F)	Istantanea	Rifi dimez	Si	88 M
<input type="checkbox"/> Catene danzanti	Anima una catena / liv	Tra	V,S	1 a	Vicino	Una catena / liv entro il raggio di azione	1 min / liv	Nessuno	No	88 L
<input type="checkbox"/> Cavalcatura eterea	ND	Evo (5)	V,S	10 min	0 m	Una cavalcatura quasi-reale, più una cavalcatura aggiuntiva / 2 liv	1 ora / liv	Nessuno	No	34 P
<input type="checkbox"/> Charme sui mostri	Convince un mostro che l'incantatore è suo alleato	Am (2) [M]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 giorno / liv	Vol nega	Si	214
<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) [M]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Tutte le creature entro un raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Vol nega	Si	216
<input type="checkbox"/> Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Tem nega	Si	217
<input type="checkbox"/> Costrizione inferiore	Comanda un soggetto con 7 DV o meno	Am	V	1 rnd	Vicino	Una creatura vivente con 7 DV o meno	1 giorno / liv o finché non viene scaricato (I)	Vol nega	Si	220
<input type="checkbox"/> Creazione minore	Crea un oggetto di tessuto o di legno	Evo (5)	V,S,M	1 m	0 m	Oggetto non magico incustodito di materia vegetale inanimata fino a 27 dm <sup>3</sup> / liv	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	221
<input type="checkbox"/> Cupa vendetta	Strappa una mano a un bersaglio, infliggendo 6d6 danni, poi la mano attacca il bersaglio	Nec [P]	V,S, Non morto	1 a	Medio	Un umanoide vivente	Istantanea	Temp nega	Si	90 L
<input type="checkbox"/> Debilitazione	Il soggetto ottiene 1d4 liv negativi	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio di energia negativa	Istantanea	Nessuno	Si	222
<input type="checkbox"/> Disperazione opprimente	I soggetti subiscono –2 ai TxC, per i danni, ai TS e alle prove	Am (3) [M]	V,S,M	1 a	Vicino	Esplosione a forma di cono	1 min / liv	Vol nega	Si	225
<input type="checkbox"/> Distorcere evocazione	Crea un'area entro la quale soltanto le creature malvagie possono essere evocate	Tra [P]	V,S	1 a	Medio	Propagazione del raggio di 15 m	1 ora / liv	–	–	91 L
<input type="checkbox"/> Distorcere portale	ND	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	Un portale interplanare	1 rnd / liv	Nessuno (per il portale); Vol nega (chi usa)	No	35 P
<input type="checkbox"/> Dolore liquido	Estrae una dose di dolore liquido da una vittima torturata	Nec	V,S,F	1 giorno	Contatto	Una creatura vivente	Permanente	Temp nega	Si	92 L
<input type="checkbox"/> Evoca mostri IV	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	4°:1 oppure 3°:1d3 oppure 2°:1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Evoca non morti IV	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	Evo (4) [P]	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"/> Fendere la terra	Eruzione infligge 5d6 danni / liv a tutti coloro che sono nell'area	Tra [L]	V,S	1 a	Medio	Propagazione con raggio di 6 m, +3 m / liv	Istantanea	Nessuno	No	65 E

http://digilander.iol.it/mindbender			mindbender@libero.it				http://digilander.iol.it/mindbender				
<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"/>	Fossa illusoria	Crea illusione di una fossa profonda 6 m	III (6)	V,S	1 a	Vicino	Immagine di 3 m per 3 m per 6 m	Permanente	Vol dubita (se si interagisce)	No	66 E
<input type="checkbox"/>	Globo di invulnerabilità inferiore	Impedisce gli effetti di 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 (I)	Nessuno	No	240
<input type="checkbox"/>	Gravità innegabile della legione	Le creature volanti perdono la capacità di volare	Tra	V,S,M	1 a	Lungo	Creature in un'esplosione del raggio di 6 m	Una creatura volante	1 min / liv	Vol neg	36 N
<input type="checkbox"/>	Grido	Rende sordi i soggetti all'interno del cono (2d6 rnd) e infligge 5d6 danni sonori	Inv [T]	V	1 a	9 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	Tem parz o Rif dimez (og) (*)	Si (og)	240
<input type="checkbox"/>	Individuazione dello scrutamento	Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente	Div	V,S,M	1 a	12 m	Emanazione del raggio di 12 m centrato sull'incantatore	24 ore	Nessuno	No	245
<input type="checkbox"/>	Ingrandire persone di massa	Ingrandisce diverse creature	Tra	V,S,M	1 rnd	Vicino	1 creatura umanoide / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv (I)	Tem nega	Si	247
<input type="checkbox"/>	Inviare speculare	L'incantatore invia la sua immagine ad uno specchio e può vedere e parlare attraverso di essa	Inv	V,S,F	*	*	Una creatura vivente	Istantanea	Nessuno	No	95 L
<input type="checkbox"/>	Invisibilità superiore	Funziona come "invisibilità", ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile	III (9)	V,S	1 a	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in) o Si (in, og)	249
<input type="checkbox"/>	Lancia del tuono	Una lancia di forza infligge 2d6 danni, inoltre è in grado di dissolvere gli effetti di forza	Inv [H]	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	253
<input type="checkbox"/>	Metamorfosi	Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	1 creatura vivente consenziente toccata	1 min / liv (I)	Nessuno	No	256
<input type="checkbox"/>	Metamorfosi Ø	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 [D]	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 [E]	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 [P]	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 [N]	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 catene mortali	Crea una barriera di catene intrecciate dotata di 20 pf / 4 liv dell'incantatore e infligge 3d6 danni a chi si trova entro 1,5 m	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Un muro la cui area può arrivare fino a un quadrato con lato di 1,5 m / liv (F) (*)	1 min / liv	Rifl dimez	No	99 L
<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 [L]	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; entrambi alti 6 m	Conc + 1 rnd / liv	Nessuno	Si	259
<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 [I]	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	Rif nega (*)	Si	259
<input type="checkbox"/>	Muro illusorio	Un muro, un pavimento o un soffitto sembrano reali ma in realtà vi si può passare attraverso	III (6)	V,S	1 a	Vicino	Immagine di 30 cm x 3 m x 3 m	Permanente	Vol dubita (se si interagisce)	No	262
<input type="checkbox"/>	Nebbia solida	Blocca la visuale e rallenta il movimento	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	262
<input type="checkbox"/>	Occhio arcano	Un occhio fluttuante invisibile si muove a 9 m per rnd	Div (12)	V,S,M	10 min	Illimitato	Sensore magico	1 min / liv (I)	Nessuno	No	264
<input type="checkbox"/>	Ombra di una evocazione	Simula evocazioni inferiori al 4° liv, ma reali solo al 20%	III (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*)	264
<input type="checkbox"/>	Onda di energia negativa	Un'onda 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"/>	Oscurità dannata	L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni / rnd	Inv [P,R]	V,M/FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato	10 min / liv (I)	Nessuno	No	102 L
<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 [S,M]	V,S,M	1 a	9 m	Esplosione a forma di cono	1 rnd / liv o 1 rnd (*)	Vol parziale	Si	268
<input type="checkbox"/>	Pelle di pietra <sup>M</sup>	Ignora 10 danni per ciascun attacco	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	269
<input type="checkbox"/>	Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza	Evo (13)	V	1 a	Lungo	Incantatore e oggetti toccati oppure altre creature toccate consenzienti	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	270
<input type="checkbox"/>	Potenza abissale	L'incantatore acquisisce+2 For, Cos, Des e resistenza agli incantesimi	Evo (4) [P]	V,S,M, Demone	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	–	–	104 L
<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 <sup>F</sup>	Prepara incantesimi extra o ne recupera uno appena lanciato (solo per i maghi)	Tra	V,S,M,F	10 min	Personale	Incantatore	Istantanea	–	–	272
<input type="checkbox"/>	Potere degli inferi	L'incantatore acquisisce +2 alla CA e +1 alla riduzione del danno esistente	Evo (5) [P]	V,S,M, Diavolo	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	–	–	105 L
<input type="checkbox"/>	Pozione di Darsson	Crea una pozione che deve essere usata entro 1 ora / liv	Tra	V,S	1Rcompl	Contatto	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	III (10)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd / liv	Vol nega	Si	116 M

http://digilander.iol.it/mindbender			mindbender@libero.it				http://digilander.iol.it/mindbender			
<input type="checkbox"/> Resistere agli elementi di massa	Ignora 12 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	–	Si	99 T
<input type="checkbox"/> Ridurre persone di massa	Riduce diverse creature	Tra	V,S,M	1 rnd	Vicino	1 creatura umanoide / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv (I)	Tem nega	Si	280
<input type="checkbox"/> Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	281
<input type="checkbox"/> Ripara danni critici	"Cura" 4d8 danni +1 danno / liv (max +20) ad un costruito	Tra	V,S	1 a	Contatto	Costrutto toccato	Istantanea	–	Si (in)	99 T
<input type="checkbox"/> Ripara danni critici	"Cura" 4d8 danni +1 danno / liv (max +20) ad un costruito	Tra	V,S	1 a	Contatto	Costrutto toccato	Istantanea	–	Si (in)	38 N
<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	282
<input type="checkbox"/> Ritorsione	Il bersaglio è maledetto se usa incantesimi contro un'altra creatura	Tra	V,S	1 a	Contatto	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	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Permanente	Vol nega	Si	285
<input type="checkbox"/> Schermo dissolvante 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"/> Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi forma	Tra [U]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Pietra o oggetto di pietra toccato fino a 270 dm³ + 27 dm³ / liv	Istantanea	Nessuno	No	287
<input type="checkbox"/> Scoppio di fiamme	Cono di fuoco 18 m (1d6 danni / liv)	Evo (5) [L]	V,S,M	1 a	18 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	Rif dimez	No	39 N
<input type="checkbox"/> Scrutare <sup>F</sup>	Spia soggetti a distanza	Div	V,S,M/FD, 1 ora F	*	*	Sensore magico	1 min / liv	Vol nega	No	288
<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 [I o L]	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	–	–	289
<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	Contatto 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 [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Una sfera del diametro di 30 cm / liv centrata attorno a una creatura	1 min / liv (I)	Rif nega	Si	291
<input type="checkbox"/> Sfera elettrica	Contatto a distanza, 1d6 danni da elettricità / 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	101 T
<input type="checkbox"/> Sfera fredda	Contatto a distanza, 1d6 danni da freddo / liv (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore	Inv [I]	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	Contatto a distanza, 1d6 danni da fuoco / liv (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore	Inv [L]	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	Contatto a distanza, 1d6 danni da suono / liv (max 15d6) suddivisi a discrezione dell'incantatore	Inv [T]	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,I,G,L,T]	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 [I]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)	1 rnd	Nessuno	Si	300
<input type="checkbox"/> Tentacoli estesi	+1,5 m alla portata dell'attacco con i tentacoli	Tra	V,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	–	–	72 E
<input type="checkbox"/> Tentacoli neri di Evard	Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione del raggio di 4,5 m	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Propagazione del raggio di 6 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	300
<input type="checkbox"/> Terreno illusorio	Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc)	III (9)	V,S,M	10 min	Lungo	Un cubo con spigolo di 9 m / liv (F)	2 ore / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	301
<input type="checkbox"/> Trama iridescente	Le luci affascinano 24 DV di creature	III (14) [M]	(V),S,M,F (*)	1 a	Medio	Luci colorate in una propagazione del raggio di 6 m	Conc + 1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	302
<input type="checkbox"/> Trappola di fuoco	Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni +1 danno / liv	Abi [L]	V,S,M	10 min	Contatto	Oggetto toccato	Permanente finché non viene scaricato (I)	Rif dimez (*)	Si	303
<input type="checkbox"/> Traslazione nel fuoco	Una "porta dimensionale" multiuso che funziona solo attraverso le fiamme	Tra (13)	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv o fino a quando non è consumato (*)	–	–	75 F
<input type="checkbox"/> Veleno psichico	Avvelena coloro che lanciano incantesimi di divinazione o di influenza mentale su un oggetto, una creatura o un'area	Abi [P]	V,S,M/FD	10 min	Vicino	Propagazione del raggio di 15 m, o un singolo oggetto o creatura che rientri in tale area	1 ora / liv	–	–	110 L
<input type="checkbox"/> Vista cieca migliorata	Il soggetto ottiene vista cieca fino a 18 m per 1 min / liv	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	72 E
<input type="checkbox"/> Zona di rifugio	ND	Abi	V,S,M	2 rnd	Medio	Un cubo con spigolo di 9 m / liv	10 min / liv	Nessuno	No	40 P
<input type="checkbox"/> Zona di rivelazione	ND	Div	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Un'emanazione del raggio di 1,5 m / liv	1 min / liv	Nessuno	Si	40 P

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Arco di fulmini	Linea di elettricità tra due creature (1d6 danni / liv)	Evo (5) [G]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Una linea tra due creature	Istantanea	Rif dimez	No	34 N
<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 1 rnd / liv	–	–	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		–	–	83 M
<input type="checkbox"/> Blocca mostri	Funziona come "blocca persone", ma su qualsiasi creatura	Am (3) [M]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Una creatura vivente	1 rnd / liv (I) (*)	Vol nega (*)	Si	208
<input type="checkbox"/> Catene dell'anima	Imprigiona l'anima di una creatura morta in un talismano che l'incantatore usa per interrogarla	Nec [P]	V,S,F, Locazione	1 a	Vicino	Una creatura vivente	Istantanea	Nessuno (*)	Si	88 L
<input type="checkbox"/> Congedo	Costringe una creatura a tornare al suo piano natio	Abi	V,S,FD	1 a	Vicino	Una creatura extraplanare	Istantanea	Vol nega	Si	216
<input type="checkbox"/> Cono di freddo	1d6 danni da freddo / liv (max 15d6)	Inv [I]	V,S,M/FD	1 a	18 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	Rif dimez	Si	216
<input type="checkbox"/> Contattare altri piani	Pone una domanda a un'entità extraplanare	Div [P]	V	10 min	Personale	Incantatore	Conc	–	–	217
<input type="checkbox"/> Creazione maggiore	Funziona come "creazione minore" ma di pietra e di metallo	Evo (5)	V,S,M	10 min	Vicino	Oggetto non magico incustodito di materia vegetale o minerale inanimata fino a 27 dm³ / liv	*	Nessuno	No	220
<input type="checkbox"/> Crescita animale	1 animale / 2 liv raddoppia le dimensioni	Tra	V,S	1 a	Medio	Fino a 1 animale (Mastodontico o minore) / 2 liv, entro 9 m l'uno dall'altro (*)	1 min / liv	Tem nega	Si	221
<input type="checkbox"/> Dominare persone	Controlla un umanoide telepaticamente	Am (3) [M]	V,S	1 rnd	Vicino	1 umanoide	1 giorno / liv	Vol nega	Si	228
<input type="checkbox"/> Esplosione cacofonica	Il rumore infligge 1d6 danni sonori / liv a tutti coloro che sono nell'area	Inv [T]	V,S	1 a	Lungo	Esplosione con raggio di 6 m	Istantanea	Rif dimez	Si	65 E
<input type="checkbox"/> Esplosione di fuoco superiore	I soggetti entro 3 m subiscono 1d8 danni da fuoco / liv	Inv [L]	V,S,M	1 a	1,5 m	Esplosione di fuoco che si estende per 3 m dall'incantatore	Istantanea	Rif dimez	Si	35 N
<input type="checkbox"/> Evoca mostri V	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	5°:1 oppure 4°:1d3 oppure 1°–3°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Evoca non morti V	Evoca non morti che si battono per l'incantatore	Evo (4) [P]	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 materie prime in oggetti rifiniti	Tra	V,S,M	*	Vicino	Fino a 270 dm³ / liv (*)	Istantanea	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Fermare il cuore	Il soggetto scende immediatamente a –8 pf	Nec [P]	S, Droga	1 a	Contatto	Un umanoide o un animale vivente	Istantanea	Temp nega	Si	93 L
<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 o finché l'incantatore non torna nel suo corpo	Vol nega (*)	Si	238
<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 <sup>M</sup>	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	241
<input type="checkbox"/> Imprigionare possessore	Un soggetto in grado di impossessarsi delle creature viventi viene intrappolato nel corpo attuale	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura che effettua una possessione e il suo ospite	Permanente (I)	Vol nega	Si	95 L
<input type="checkbox"/> Inaridire	Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni / liv a una creatura vegetale	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	1 vegetale o 1 creatura vegetale	Istantanea	Temp dimez (*)	Si	242
<input type="checkbox"/> Incubo	Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento	Ill (1) [M,P]	V,S	10 min	Illimitato	Una creatura vivente	Istantanea	Vol nega (*)	Si	243
<input type="checkbox"/> Ingrandire migliorato	Il soggetto resta ingrandito per 10 min / liv	Tra	V,S,M	1 rnd	Contatto	Una creatura umanoide	10 min / liv	Temp nega	Si	66 E
<input type="checkbox"/> Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	Inv	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (*)	Nessuno	No	248
<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 una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito	Evo (11) (*)	V,S	10 min	Vicino	1 elementale o 1 esterno fino a 6 DV	Istantanea	Vol nega	No e Si (*)	251
<input type="checkbox"/> Legame telepatico di Rary	Il collegamento permette agli alleati di comunicare	Div	V,S,M	1 a	Vicino	Incantatore più 1 creatura consenziente / 3 liv, entro 9 m l'uno dall'altro	10 min / liv (I)	Nessuno	No	252
<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 copertura contro un avversario	Inv [H]	V,S,F	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	255
<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 [L]	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"/> Metamorfosi funesta	Trasforma il soggetto in un animale innocuo	Tra	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	Permanente	Tem nega, Vol parziale (*)	Si	257
<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	258
<input type="checkbox"/> Movimenti dello xorn	ND	Tra	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in)	37 P
<input type="checkbox"/> Muro di arti	Arti roteanti infliggono 1d6 danni contundenti / liv	Inv	V,S	1Rcompl	Medio	Muro di arti roteanti lungo fino a 6 m / liv dell'incantatore, o un anello di arti roteanti con raggio fino a 1,5 m / 2 liv dell'incantatore, entrambe le forme alte 6 m	1 rnd / liv (I)	Rif dimez o Rif nega (*)	Si	68 E

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it					http://digilander.iol.it/mindbender			
□ Muro di forza	Un muro immune ai danni	Inv [H]	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	259
□ Muro di melma	Crea una barriera dotata di 50 pf / 4 liv dell'incantatore che paralizza e infligge 2d6 danni a tutti coloro che la toccano	Evo (5)	V,S,M/FD	1 a	Medio	Un muro la cui area può arrivare fino a un quadrato con lato di 1,5 m / liv (F) (*)	Conc + 1 rnd / liv	Temp parz (*)	No	99 L
□ Muro di pietra	Crea un muro di pietra che può essere plasmato	Evo (5) [U]	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 (F)	Istantanea	*	No	260
□ Muro spettrale	Crea un muro di spiriti urlanti che incutono paura; chi vi viene a contatto subisce 1d10 danni e rischio 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
□ Nebbia mentale	I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà	Am (3) [M]	V,S	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	30 min + 2d6 rnd (*)	Vol nega	Si	262
□ Nube mortale	Uccide creature con 3 DV o meno; 4-6 DV TS o muoiono, più di 6 DV subiscono danni alla Cos	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	Nube in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	1 min / liv	Tem parziale (*)	No	263
□ 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 (*) (I)	Nessuno	No	264
□ Ombra di una invocazione	Simula invocazioni inferiori al 5° liv, ma reali solo al 20%	III (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce)	Si	265
□ Onde di affaticamento	Parecchi bersagli diventano affaticati	Nec	V,S	1 a	9 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	No	Si	265
□ Palla fulminante	Un numero variabile di palle di energia infligge 1d6 danni da elettricità / liv	Inv [G]	V,S,M	1 a	Medio	1 palla fulminante / 2 liv	1 rnd / liv	Rifi dimez	Si	114 M
□ Passapareti	Crea un passaggio attraverso pareti di legno e pietra	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Apertura di 1,5 m x 2,4 m, profonda 3 m + 1,5 m / 3 liv oltre il 9° liv	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	268
□ Permanenza <sup>E</sup>	Rende alcuni incantesimi permanenti	Uni	V,S,PE	2 rnd	*	*	Permanente (*)	Nessuno	No	269
□ Regressione mentale	Int e Car del soggetto scendono a 1	Am (3) [M]	V,S,M	1 a	Medio	Una creatura	Istantanea	Vol nega (*)	Si	277
□ Resistenza risonante	Gli avversari devono superare la resistenza agli incantesimi per due volte contro l'incantatore	Tra	V, Immondo	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	–	–	106 L
□ Resistenza superiore	Il soggetto ottiene +6 ai TS	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	70 E
□ Richiamare incubo	Evoca un incubo	Evo (11) [P]	V,S, Anima	1 min	Medio	Un incubo	Una settimana	Nessuno	No	106 L
□ Richiamare orda di dretch	Evoca 2d4 dretch	Evo (11) [P]	V,S, Anima	1 min	Vicino	2d4 dretch	Un anno	Nessuno	No	106 L
□ Richiamare orda di lemuri	Evoca 2d4 lemuri	Evo (11) [P]	V,S, Anima	1 min	Vicino	2d4 lemuri	Un anno	Nessuno	No	106 L
□ Ridurre migliorato	Il soggetto resta rimpicciolito per 10 min / liv	Tra	V,S,M	1 rnd	Contatto	Una creatura umanoide	10 min / liv	Temp nega	Si	70 E
□ Santuario privato di Mordenkainen	Impedisce a chiunque di vedere o scrutare in un'area per 24 ore	Abi	V,S,M	10 min	Vicino	Un cubo con spigolo di 9 m / liv (F)	24 ore (I)	Nessuno	No	285
□ Santuario privato di Mordenkainen Ø	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
□ Scrigno segreto di Leomund <sup>F</sup>	Nasconde uno scrigno prezioso sul Piano Etereo; l'incantatore può recuperarlo a suo piacimento	Evo (4)	V,S,F	10 min	*	Un forziere e fino a 27 dm³ di merci / liv	60 giorni o finché non viene scaricato	Nessuno	No	287
□ Scudo di fuoco della legione	Le creature che attaccano gli alleati subiscono danni; gli alleati sono protetti dal fuoco o dal freddo	Inv [L o I]	V,S,M	1 a	Medio	Creature alleate in un'esplosione del raggio di 6 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	39 N
□ 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	289
□ Sembrare	Cambia l'aspetto di 1 persona / 2 liv	III (9)	V,S	1 a	Vicino	1 creatura / 2 liv, entro 9 m l'una dall'altra	12 ore (I)	Vol nega o Vol dubita (se si interagisce)	Si o No (*)	289
□ Servitore minore <sup>E</sup>	Oggetto animato esegue gli ordini dell'incantatore	Tra	V,S,M,PE	1 giorno	Contatto	Un oggetto fino a 27 dm³ / liv	Permanente (I)	Nessuno (og)	Si (og)	72 E
□ Simbolo di dolore <sup>M</sup>	Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili	Nec [P]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Tem nega	Si	293
□ Simbolo di sonno <sup>M</sup>	Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	294
□ Sogno	Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo	III (1) [M]	V,S	1 min	Illimitato	Una creatura vivente toccata	*	Nessuno	Si	295
□ Sparizione d'ombra	ND	III (10)	V,S	1 a	Personale e Contatto	Incantatore e una creatura toccata / liv	1 min / liv	Vol nega	Si	39 P
□ Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammalamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	Abi	V,S	1 min	Vicino	Fino a 1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	*	No	296
□ Telecinesi	Sposta un oggetto, attacca una creatura o lancia un oggetto o una creatura	Tra	V,S	1 a	Lungo	*	Conc (fino a 1 rnd / liv) o istantanea (*)	Nessuno o Vol nega (og) (*)	Si (og) (*)	298
□ Teletrasporto	Trasporta istantaneamente l'incantatore a una distanza di 150 km / liv	Evo (13)	V	1 a	Personale e contatto	Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	299
□ Transizione frequente di Lutzzen	Una "porta dimensionale" multiuso di media portata	Tra (13)	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)	129 M
□ Trasmutare fango in roccia	Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m / liv	Tra [U]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Fino a 2 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	Permanente	*	No	304
□ Trasmutare roccia in fango	Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m / liv	Tra [U]	V,S,M/FD	1a	Medio	Fino a 2 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	Permanente (*)	*	No	304
□ Vibrazione versatile di Horizikaul	Un cono sonoro infligge danno o sposta gli oggetti	Inv [T]	V,S,F	1 a	Vicino	Cono	Conc, fino a 1 rnd / liv	Rifi dimez	Si	132 M
□ Visione falsa <sup>M</sup>	Inganna lo scrutamento con un'illusione	III (9)	V,S,M	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 12 m	1 min / liv (I)	Nessuno	No	308
□ Volo giornaliero	L'incantatore vola con una velocità di 12 m e può andare veloce nelle lunghe distanze	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv	–	–	309

## LIVELLO 6

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Allertare bebilith	Evoca un bebilith che affronta un demone	Evo (11) [P]	V,S,M	1 a	Vicino	Un bebilith	Istantanea	Nessuno	No	84 L
<input type="checkbox"/> Analizzare Dweomer <sup>F</sup>	Rivela gli aspetti magici di un soggetto	Div	V,S,F	1 a	Vicino	1 oggetto o 1 creatura / liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno o Vol nega (*)	No	203
<input type="checkbox"/> Astuzia della volpe di massa	Funziona come "astuzia della volpe", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	206
<input type="checkbox"/> Camminare nelle ombre	Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente	III (10)	V,S	1 a	Contatto	Fino a 1 creatura toccata / liv	1 ora / liv (I)	Vol nega	Si	210
<input type="checkbox"/> Campo anti-magia	Nega la magia nel raggio di 3 m	Abi	V,S,M/FD	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	*	211
<input type="checkbox"/> Campo di trasformazione energetica	Un'area assorbe energia magica per potenziare un predeterminato incantesimo	Tra	V,S,M,PE	4 rnd	Vicino	Propagazione del raggio di 12 m	Permanente	Nessuno	Si	86 M
<input type="checkbox"/> Carne in pietra	Trasforma una creatura in una statua	Tra	V,S,M	1 a	Medio	1 creatura	Istantanea	Tem nega	Si	212
<input type="checkbox"/> Catena di fulmini	1d6 danni / liv; 1 fulmine secondario / liv di cui ognuno infligge danni dimezzati	Inv [G]	V,S,F	1 a	Lungo	Un bersaglio primario più uno secondario / liv (ognuno deve essere entro 9 m dal bersaglio primario)	Istantanea	Rif dimez	Si	212
<input type="checkbox"/> Catturare viaggiatore astrale	Cattura una creatura astrale e la tiene immobile	Abi	V,S	1 a	Medio	Una creatura astrale	1 rnd / liv	Vol nega	Si	89 L
<input type="checkbox"/> Cerchio di morte <sup>M</sup>	Uccide 1d4 DV di creature / liv	Nec [Q]	V,S,M	1 a	Medio	Diverse creature viventi entro un'esplosione del raggio di 12 m	Istantanea	Tem nega	Si	213
<input type="checkbox"/> Conoscenza delle leggende <sup>MF</sup>	L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto	Div	V,S,M,F	*	Personale	Incantatore	*	-	-	216
<input type="checkbox"/> Contingenza <sup>F</sup>	Fa scattare le condizioni per l'attivazione di un'altro incantesimo	Inv	V,S,M,F	Almeno 10 min (*)	Personale	Incantatore	1 giorno / liv o finché non viene scaricato	-	-	218
<input type="checkbox"/> Controllare acqua	Solleva o abbassa masse d'acqua	Tra [B]	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	218
<input type="checkbox"/> Costrizione / Cerca	Funziona come "costrizione inferiore", ma influenza qualsiasi creatura	Am (3) [F,M]	V	10 min	Vicino	Una creatura vivente	1 giorno / liv o finché non viene scaricato (I)	Nessuno	Si	220
<input type="checkbox"/> Creare non morti <sup>M</sup>	Per creare ghouls, ghastr, mummie o mohrg	Nec [P]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	220
<input type="checkbox"/> Disintegrazione	Fa svanire una creatura o un oggetto	Tra	V,S,M/FD	1 a	Medio	Raggio	Istantanea	Tem parz (og)	Si	225
<input type="checkbox"/> Dissolvi magie superiore	Funziona come "dissolvi magie", ma fino a +20 alla prova	Abi	V,S	1 a	Medio	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	Istantanea	Nessuno	No	227
<input type="checkbox"/> Elucubrazione di Mordenkainen	Fa ricordare incantesimi di 5° liv o inferiori (solo per i maghi)	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	228
<input type="checkbox"/> Eroismo superiore	Fornisce un bonus di +4 ai TxC, ai TS, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei	Am (3) [M]	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	228
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VI	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	6°:1 oppure 5°:1d3 oppure 1°-4°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Falso inviare	Funziona come "inviare", ma l'incantatore imita qualcun altro	III (9)	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (*)	Vol nega	Si	92 L
<input type="checkbox"/> Forma immonda	Funziona come "autometamorfosi", tranne per il fatto che l'incantatore può assumere la forma e i poteri di un esterno malvagio	Tra [P]	V,M	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	97 M
<input type="checkbox"/> Forza del toro di massa	Funziona come "forza del toro", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	236
<input type="checkbox"/> Fuorviare	Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio	III (6,9)	S	1 a	Vicino	Incantatore / un duplicato illusorio	1 rnd / liv (I) e Conc + 3 rnd (*)	Nessuno o Vol dubita (se si interagisce) (*)	No	237
<input type="checkbox"/> Globo di invulnerabilità	Funziona come "globo di invulnerabilità inferiore", più effetti di incantesimi di 4° liv	Abi	V,S,M	1 a	3 m	Emanazione sferica del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	240
<input type="checkbox"/> Grazia del gatto di massa	Funziona come "grazia del gatto", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	240
<input type="checkbox"/> Immagine permanente <sup>M</sup>	Include vista, suono e odore	III (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	241
<input type="checkbox"/> Immagine programmata <sup>M</sup>	Funziona come "immagine maggiore", ma attivata da un evento	III (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	241
<input type="checkbox"/> Imporre manifestazione	ND	Abi ®	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd / liv	Vol nega	Si	36 P
<input type="checkbox"/> Indurire	Aumenta la durezza dell'oggetto bersaglio di 1 punto / 2 liv dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Contatto	Un oggetto di volume non superiore a 270 dm³ / 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	Contatto	Famiglio	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	96 T
<input type="checkbox"/> Legame planare	Funziona come "legame planare inferiore", ma fino a 12 DV	Evo (11) (*)	V,S	10 min	Vicino	Fino a 3 elementali o esterni, per un totale di non più di 12 DV, entro 9 m l'uno dall'altro	Istantanea	Vol nega	No e Si (*)	251
<input type="checkbox"/> Mano possente di Bigby	Una mano che spinge via le creature	Inv [H]	V,S,F	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	255
<input type="checkbox"/> Muovere il terreno	Scava trincee e fa crescere colline	Tra [U]	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	259
<input type="checkbox"/> Muro di ferro <sup>M</sup>	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	259
<input type="checkbox"/> Nebbia acida	Nebbia che infligge danni da acido (2d6 danni / rnd)	Evo (5) [A]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Nessuno	Si	262
<input type="checkbox"/> Non morto a morto Ø	Funziona come "cerchio di morte" ma agisce solo sui non morti	Nec [Q]	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"/> Non morto a morto Ø	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 <sup>M</sup>	Distrugge 1d4 DV / liv di non morti (max 20d4)	Nec	V,S,M/FD	1 a	Medio	Diverse creature non morte in un'esplosione del raggio di 12 m	Istantanea	Vol nega	Si	263
<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

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it					http://digilander.iol.it/mindbender			
<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	270
<input type="checkbox"/> Possessore impotente	Un soggetto in grado di possedere le creature viventi viene reso impotente	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura che effettua una possessione	Permanente (I)	Vol nega	Si	104 L
<input type="checkbox"/> Potenziamento ectoplasmico	Un non morto incorporato acquisisce +1 alla CA, +1d8 pf, +1 al TxC, +2 alla resistenza allo scacciare / 3 liv	Nec [P]	V,S	1Rcompl	Vicino	Un non morto incorporato / liv	24 ore	Nessuno	No	104 L
<input type="checkbox"/> Proiezione in sogno	Altera i sogni del soggetto per produrre l'effetto desiderato	III (1) [M] (*)	V,S	1 ora	Illimitato	L'incantatore e un sognatore	1 giorno / liv (*)	Vol nega (in) e Vol nega Rifl dimez	Si (in) e Si	70 E
<input type="checkbox"/> Ragni di fuoco	Uno sciame di elementali del fuoco	Evo (4) [L]	V,S,M	1 a	Vicino	240 ragni di fuoco che ricoprono una propagazione del raggio di 6 m	1 rnd / liv			118 M
<input type="checkbox"/> Rapidità immonda	Piccolissimi attacca i bersagli	Tra	V,S, Immondo	1Rcompl	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	105 L
<input type="checkbox"/> Rapulione	La capacità dell'incantatore di teletrasportarsi senza errore diventa rapida	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	278
<input type="checkbox"/> Resistenza dell'orso di massa	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	278
<input type="checkbox"/> Saggezza del gufo di massa	Funziona come "saggezza del gufo", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura toccata / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	284
<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 [T]	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 [I]	V,S,F	1 a	Lungo	*	Istantanea o 1 rnd / liv (*)	Rifl dimez (*)	Si	290
<input type="checkbox"/> Sguardo penetrante	Il bersaglio diventa in preda al panico, inferno e in stato comatoso	Nec [Q]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd / 3 liv (*)	Temp nega	Si	292
<input type="checkbox"/> Sigilla portale	Sigilla permanentemente un "portale"	Abi	V,S,M	1 a	Vicino	1 "portale"	Permanente	-	-	74 F
<input type="checkbox"/> Sigillare portale	ND	Abi	V,S,M	1 a	Vicino	Un portale interplanare o un incantesimo "portale"	Permanente (I)	Nessuno	No	39 P
<input type="checkbox"/> Simbolo di paura <sup>M</sup>	Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico	Nec [M,S]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	294
<input type="checkbox"/> Simbolo di persuasione <sup>M</sup>	Runa che rende le creature vicine soggette a "charme"	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	294
<input type="checkbox"/> Sonda pensieri	Legge i ricordi del soggetto, 1 domanda / rnd	Div [M]	V,S	1 min	Vicino	Una creatura vivente	Conc	Tem nega (*)	Si	95 D
<input type="checkbox"/> Splendore dell'aquila di massa	Funziona come "splendore dell'aquila", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura toccata / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	297
<input type="checkbox"/> Suggestione di massa	Funziona come "suggestione", ma con 1 soggetto / liv in più	Am (3) [F,M]	V,M	1 a	Medio	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 ora / liv o finché non viene completata	Vol nega	Si	298
<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 <sup>M</sup>	L'incantatore ottiene dei bonus di combattimento	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	304
<input type="checkbox"/> Trucco di traslocazione	L'incantatore e il bersaglio si scambiano posto e sembianze	Tra (13)	V	1 a	Medio	L'incantatore e un'altra creatura	10 min / liv	Vol nega (*)	Si	130 M
<input type="checkbox"/> Velo	Cambia l'aspetto di un gruppo di creature	III (9)	V,S	1 a	Lungo	Una o più creature, entro 9 m l'una dall'altra	Conc + 1 ora / liv (I)	Vol nega (*)	Si (*)	306
<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	Fino a 18 m <sup>2</sup> / liv	Abi	V,S,M,F	30 min	*		2 ore / liv (I)	*	*	307
<input type="checkbox"/> Visione del vero <sup>M</sup>	Una serie di difese magiche per proteggere un'area	Div	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	308
<input type="checkbox"/> Volare di massa	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	Tra	V,S,F	1 a	Contatto	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	10 min / liv	-	Si (in)	104 T
<input type="checkbox"/>	I soggetti volano ad una velocità di 90									

## LIVELLO 7

<b>Incantesimo</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Scuola</b>	<b>Comp</b>	<b>Tempo</b>	<b>Raggio</b>	<b>Bersaglio, Effetto, Area</b>	<b>Durata</b>	<b>TS</b>	<b>RI</b>	<b>MG</b>
<input type="checkbox"/> Artiglio di ghiaccio di Zajimarn	Un artiglio di ghiaccio che afferra e infligge danno normale da freddo	Inv [I]	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) [M]	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd / liv (I)	*	Si	82 M
<input type="checkbox"/> Attraversare specchi	ND	Tra	V,S,F	1Rcompl	Contatto	Creatura toccata (*)	*	*	Si	205 P
<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"/> Blocca persone di massa	Funziona come " blocca persone", ma tutti entro 9 m	Am (3) [M]	V,S,F/ FD	1 a	Medio	Una o più creature umanoidi, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv (I) (*)	Vol nega (*)	Si	208
<input type="checkbox"/> Celare	Il soggetto è invisibile alla vista normale e allo scrutamento; fa cadere la creatura in uno stato comatoso	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Una creatura consenziente o un oggetto (fino ad un cubo con spigolo di 60 cm / liv) toccati	1 giorno / liv (I)	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	212
<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	Un cerchio del raggio di 3 km centrato sull'incantatore (*)	1 min / liv	Vol nega	Si	218
<input type="checkbox"/> Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	Tra	V,S	10 min (*)	3 km	Un cerchio del raggio di 3 km centrato sull'incantatore (*)	4d12 ore (*)	Nessuno	No	219
<input type="checkbox"/> Corpo di pietra	Il corpo dell'incantatore diventa pietra vivente	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	64 E
<input type="checkbox"/> Corpo elementale	ND	Tra (*)	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	35 P
<input type="checkbox"/> Demenza	Il soggetto è in preda a una "confusione" continua	Am (3) [M]	V,S	1 a	Medio	Una creatura vivente	Istantanea	Vol nega	Si	223
<input type="checkbox"/> Desiderio limitato <sup>E</sup>	Altera la realtà, entro i termini consentiti dall'incantesimo	Uni	V,S,PE	1 a	*	*	*	Nessuno (*)	Si	224
<input type="checkbox"/> Dito della morte	Uccide un soggetto	Nec [Q]	V,S	1 a	Vicino	1 Creatura vivente toccata (TS: 3d6 danni + 1 danno / liv)	Istantanea	Tem parziale	Si	227
<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, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega	Si	229
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VII	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/ FD	1 rnd	Vicino	7°:1 oppure 6°:1d3 oppure 1°-5°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Evocazioni istantanee di Drawmij <sup>M</sup>	Un oggetto preparato appare nella mano dell'incantatore	Evo (4)	V,S,M	1 a	*	Un oggetto pesante fino a 5 kg, la cui dimensione più lunga sia al max di 180 cm	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	No	234
<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"/> Fiotto di vipere	Evoca vipere Medie per combattere al fianco dell'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,M	1 a	Personale	1d4+3 creature evocate	1 rnd / liv	Nessuno	No	65 E
<input type="checkbox"/> Gabbia di forza <sup>M</sup>	Un cubo o una gabbia di forza che imprigiona tutti al suo interno	Inv [H]	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 (I)	Nessuno	No	237
<input type="checkbox"/> Grande tuono Ø	Un forte rumore causa stordimento, sordità e atterra le creature di un'ampia area	Inv [T]	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"/> 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	241
<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 verso l'alto	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	248
<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, entro 54 m l'una dall'altra	10 min / liv (I)	Vol nega (in) o Si (in) o Vol nega (in, og)	No Si (in, og)	249
<input type="checkbox"/> Mano stringente di Bigby	Una mano che fornisce copertura, spinge o lotta	Inv [H]	V,S,F/ FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	256
<input type="checkbox"/> Muro di occhi	Crea una barriera dalla quale l'incantatore può osservare, e che paralizza e consuma coloro che la toccano	Evo (5) [P]	V,S,M	1 a	Medio	Un muro la cui area può arrivare fino ad un quadrato con lato di 1,5 m / liv (F) (*)	Istantanea	Vol nega (*)	No	100 L
<input type="checkbox"/> Nitidezza immonda	L'incantatore è in grado di vedere nell'oscurità magica, di vedere le cose invisibili entro 18 m e di individuare il bene	Div [P]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	101 L
<input type="checkbox"/> Occhio del beholder	L'occhio dell'incantatore sviluppa un raggio casuale di un beholder	Tra [P]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	101 L
<input type="checkbox"/> Ombra di una evocazione superiore	Funziona come "ombra di una evocazione" ma fino al 6° liv e reali al 60%	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*)	265
<input type="checkbox"/> Onde di esaurimento	Parecchi bersagli diventano esausti	Nec	V,S	1 a	18 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	No	Si	265
<input type="checkbox"/> Palla di fuoco ritardata	1d6 danni da fuoco / liv (max 20d6); è possibile ritardare l'esplosione per 5 rnd	Inv [L]	V,S,M	1 a	Lungo	Propagazione nel raggio di 6 m	Fino a 5 rnd (*)	Rif dimez	Si	266
<input type="checkbox"/> Parola del potere, accecare	Acceca una creatura con 200 pf o meno	Am (3) [M]	V	1 a	Vicino	1 creatura con 200 pf o meno	*	Nessuno	Si	267
<input type="checkbox"/> Porta in fase	Crea un passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra	Evo (5)	V	1 a	0 m	Apertura eterea di 1,5 m x 2,4 m, profonda 3 m + 1,5 m / 3 liv	1 utilizzo / 2 liv	Nessuno	No	271
<input type="checkbox"/> Reggia meravigliosa di Mordenkainen <sup>F</sup>	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 (I)	Nessuno	No	277
<input type="checkbox"/> Riflettere incantesimo	Riflette 1d4+6 liv di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo	Abi	V,S,M/ FD	1 a	Personale	Incantatore	Fino a esaurimento o 10 min / liv	-	-	280
<input type="checkbox"/> Risvegliare non morti <sup>E</sup>	Creature non morte prive di intelletto ottengono Int	Nec [P]	V,S,M,PE	1 a	Vicino	Tutti i non morti privi di intelligenza entro un cerchio con raggio di 7,5 m + 1,5 m / 2 liv	Permanente (I)	Nessuno (in)	Si (in)	71 E
<input type="checkbox"/> Salto gemmato	Teletrasporta l'incantatore sul luogo di una gemma preparata in modo speciale	Tra (13)	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 dissolvante 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



http://digilander.iol.it/mindbender			mindbender@libero.it				http://digilander.iol.it/mindbender			
<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	Vol nega	No	288
<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"/> Simbolo di debolezza <sup>M</sup>	Runa che indebolisce le creature vicine	Nec	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Tem nega	Si	293
<input type="checkbox"/> Simbolo di stordimento <sup>M</sup>	Runa che stordisce le creature vicine	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	295
<input type="checkbox"/> Simulacro <sup>ME</sup>	Crea un sosia parzialmente reale di una creatura	Ill (10)	V,S,M,PE	12 ore	0 m	Una creatura duplicata	Istantanea	Nessuno	No	295
<input type="checkbox"/> Spada di Mordenkainen <sup>F</sup>	Una lama magica fluttuante che colpisce gli avversari	Inv [H]	V,S,F	1 a	Vicino	Una spada	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	296
<input type="checkbox"/> Spostamento planare <sup>F</sup>	Fino a 8 soggetti viaggiano su un altro piano	Evo (13)	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata o fino a 8 creature consenzienti che si tengono per mano	Istantanea	Vol nega	Si	297
<input type="checkbox"/> Spruzzo prismatico	Un raggio che colpisce i soggetti con una varietà di effetti	Inv	V,S	1 a	18 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	*	Si	297
<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)	297
<input type="checkbox"/> Teletrasporto degli oggetti	Funziona come "teletrasporto", ma ha effetto su un oggetto toccato	Evo (13)	V	1 a	Contatto	1 oggetto toccato fino a 25 kg / liv e 81 dm <sup>3</sup> / liv	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	300
<input type="checkbox"/> Teletrasporto di massa §	Funziona come "teletrasporto", ma agisce su un oggetto più pesante e non occorre la presenza dell'incantatore	Tra (13)	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 di massa §	Trasporta istantaneamente i soggetti	Tra (13)	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 superiore	Funziona come "teletrasporto", ma senza limiti di raggio di azione e senza possibilità di arrivare fuori bersaglio	Evo (13)	V	1 a	Personale e contatto	Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Si (og)	300
<input type="checkbox"/> Transizione eterea	L'incantatore diventa etereo per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	–	–	303
<input type="checkbox"/> Turbine di denti	Crea un cilindro 1,5 m / liv che si sposta e infligge 1d8 danni / 2 liv ad ogni rnd	Inv [P]	V,S,M,FD	1 a	Medio	Un cilindro del raggio di 1,5 m / liv e alto 3 m / liv	1 rnd / liv	Rifl dimez	Si	110 L
<input type="checkbox"/> Visione <sup>ME</sup>	Funziona come "conoscenza delle leggende", ma è più veloce e faticosa	Div	V,S,M,PE	*	Personale	Incantatore	*	–	–	308
<input type="checkbox"/> Vista arcana superiore	Funziona come "vista arcana", ma rivela anche gli effetti magici sulle creature e sugli oggetti	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	–	–	308
<input type="checkbox"/> Vortice delle realtà	ND	Inv	V,S,M	1 a	Medio	Un'emanazione del raggio di 1,5 m / liv centrata su un punto nello spazio, e un'esplosione del raggio di 3 m / liv centrata sullo stesso punto	1 rnd / liv	Vol nega, Rif nega	Si	39 P

## 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) [M]	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 (I)	Vol parziale	Si	205
<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 sui mostri di massa	Funziona come "charme sui mostri", ma ha effetto sui presenti entro 9 m	Am (2) [M]	V	1 a	Vicino	Una o più creature, entro 9 m l'una dall'altra	1 giorno / liv	Vol nega	Si	214
<input type="checkbox"/> Clone <sup>MF</sup>	Un duplicato che si risveglia quando l'originale muore	Nec	V,S,M,F	10 min	0 m	Un clone	Istantanea	Nessuno	No	214
<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)	–	–	219
<input type="checkbox"/> Creare non morti superiori <sup>M</sup>	Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori	Nec [P]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	220
<input type="checkbox"/> Danza irresistibile di Otto	Costringe il soggetto a danzare	Am (3) [M]	V	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1d4 + 1 rnd	Nessuno	Si	222
<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) [M]	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (*)	Vol parziale	Si	228
<input type="checkbox"/> Esplosione solare	Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni	Inv [L]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Esplosione del raggio di 24 m	Istantanea	Rif parz (*)	Si	229
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VIII	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	8°:1 oppure 7°:1d3 oppure 1°–6°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Fruste di fiamme	Gli arti anteriori dell'incantatore infliggono 5d6 danni da fuoco + 1 / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Fruste infuocate	1 rnd / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in)	66 E
<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) [M]	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 [T]	V	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Temp parz (*) (og)	Si (og)	70 F
<input type="checkbox"/> Grido stentoreo Ø	Un grido devastante infligge 20d6 danni sonori; stordisce le creature e danneggia gli oggetti	Inv [T]	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"/> Grido superiore	Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori; stordisce le creature, danneggia gli oggetti	Inv [T]	V,S,F	1 a	18 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	Tem parz o Rif nega (og) (*)	Si (og)	240
<input type="checkbox"/> Grido superiore Ø	Energia sonora infligge danni, provoca sordità	Inv [T]	V,S,F	1 a	18 m	Esplosione a forma di cono	Istantanea	Temp parz o Rif nega (og) (*)	Si (og)	67 E
<input type="checkbox"/> Guardia scheletrica	Crea 1 scheletro / liv che resiste allo scacciare	Nec [P]	V,S,M	1 a	Contatto	Una o più ossa delle dita	Istantanea	Nessuno	No	101 M
<input type="checkbox"/> Guardia scheletrica	Crea 1 scheletro / liv con DV effettivi = liv dell'incantatore	Nec [P]	V,S,M	1 a	Contatto	Una o più ossa di falange	Istantanea	Nessuno	No	67 E
<input type="checkbox"/> Incantesimo furtivo	Soggetto nascosto all'individuazione mediante vista, udito e olfatto	Ill (9)	V,S	1 a	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Si (in) o Si (in, og) Si (*)	67 E
<input type="checkbox"/> Intrappolare l'anima <sup>MF</sup>	Imprigiona il soggetto all'interno di una gemma	Evo (4) (*)	V,S,M,(F),	1 a (*)	Vicino	Una creatura	Permanente (*)	*	Si (*)	248
<input type="checkbox"/> Labirinto	Intrappola il soggetto in un labirinto extradimensionale	Evo (13)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	*	Nessuno	Si	250
<input type="checkbox"/> Ladro fantasma	Crea una forza invisibile che riba oggetti alle altre creature	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Un oggetto	1 rnd / liv	Nessuno	No	95 L
<input type="checkbox"/> Legame planare superiore	Funziona come "legame planare inferiore" ma fino a 18 DV	Evo (11) (*)	V,S	10 min	Vicino	Fino a 3 elementali o esterni, per un totale di non più di 18 DV, entro 9 m l'uno dall'altro	Istantanea	Vol nega	No e Si (*)	252
<input type="checkbox"/> Legame <sup>M</sup>	Una serie di tecniche per imprigionare una creatura	Am (3) [M]	V,S,M	1 min	Vicino	Una creatura vivente	* (I)	Vol nega (*)	Si	250
<input type="checkbox"/> Manifestazione di massa	ND	Abi ®	V,S,M	1 a	Vicino	Un'emanazione del raggio di 7,5 m centrata su un punto nello spazio	1 rnd / liv	Nessuno	No	36 P
<input type="checkbox"/> Metamorfosi di un oggetto	Trasforma un soggetto in qualcos'altro	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura o 1 oggetto non magico fino a 2,7 m <sup>3</sup>	*	Tem nega (og) (*)	Si (og)	257
<input type="checkbox"/> Momento di prescienza	L'incantatore ottiene un bonus cognitivo su un singolo TxC, prova o TS	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv o finché non viene scaricato	–	–	258
<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	*	*	260
<input type="checkbox"/> Nube incendiaria	Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco / rnd	Evo (5) [L]	V,S	1 a	Medio	Nube in una propagazione del raggio di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Rif dimez (*)	No	263
<input type="checkbox"/> Occhi indagatori superiore	Funziona come "occhi indagatori", ma gli occhi hanno "visione del vero"	Div	V,S,M	1 min	1,6 km	Crea 1d4 occhi fluttuanti + 1 occhio / liv	1 ora / liv (*) (I)	Nessuno	No	264
<input type="checkbox"/> Ombra di una invocazione superiore	Funziona come "ombra di una invocazione", ma fino a 7° liv e reali al 60%	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce)	Si	265
<input type="checkbox"/> Orrido avvizzimento	Infligge 1d6 danni / liv (max 20d6) nel raggio di 9 m	Nec	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Creature viventi, entro 18 m l'una dall'altra	Istantanea	Tem dimez	Si	265
<input type="checkbox"/> Parola del potere, stordire	Stordisce una creatura con 150 pf o meno	Am (3) [M]	V	1 a	Vicino	1 creatura con 150 pf o meno	*	Nessuno	Si	267
<input type="checkbox"/> Propulsore magico	Un disco di energia magica assorbe gli incantesimi	Abi [H]	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 <sup>MF</sup>	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)	275
<input type="checkbox"/> Pugno serrato di Bigby	Una mano Grande fornisce copertura, spinge e attacca i nemici dell'incantatore	Inv [H]	V,S,F/FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv	Nessuno	Si	275
<input type="checkbox"/> Raggio polare	Attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni da freddo / liv	Inv [I]	V,S,M	1 a	Vicino	Raggio	Istantanea	Nessuno	Si	276
<input type="checkbox"/> Rasoi di ghiaccio di Zajimarn	Le creature dell'area subiscono danni normali e da freddo e possono essere "rallentate"	Inv [I]	V,S,F	1 a	Medio	Un quadrato con lato di 3 m / liv	1 min / liv	Rifi parz	Si	118 M
<input type="checkbox"/> Rivela locazioni	Locazione esatta di una creatura o di un oggetto	Div	V,S,FD	10 min	Illimitato	1 creatura o oggetto	Istantanea	Nessuno	No	284
<input type="checkbox"/> Ruba vita	L'incantatore acquisisce 1 punto di caratteristica ad ogni rnd e ringiovanisce	Nec [P]	V,S, Locazione	1 a	Vicino	Un umanoide vivente	Conc	Temp nega	Si	106 L

http://digilander.iol.it/mindbender			mindbender@libero.it				http://digilander.iol.it/mindbender			
<input type="checkbox"/> Scagliare maledizione superiore	Il soggetto infligge una penalità di -6 a due caratteristiche; una penalità di -8 al TxC, ai TS e alle prove; o la possibilità del 7% di non effettuare nessuna azione	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Permanente	Vol nega	Si	107 L
<input type="checkbox"/> Schermo	Un'illusione che nasconde un'area dalla visione e dallo scrutamento	III (9)	V,S	10 min	Vicino	Un cubo con spigolo di 9 m / liv (F)	24 ore	Nessuno o Vol No dubita (se si interagisce) (*)		286
<input type="checkbox"/> Scuoiamento	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	Teletrasporto e viaggi interplanari bloccati per 1 giorno / liv	Abi	V,S	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 6 m centrata in un punto dello spazio	1 giorno / liv	Nessuno	No	290
<input type="checkbox"/> Serratura dimensionale Ø	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"/> Serratura dimensionale Ø	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"/> Sfera telecinetica di Otiluke	Funziona come "sfera elastica di Otiluke", ma l'incantatore è in grado di spostarla telecineticamente	Inv [H]	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)	291
<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"/> Simbolo di demenza <sup>M</sup>	Runa che rende dementi le creature vicine	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	293
<input type="checkbox"/> Simbolo di morte <sup>M</sup>	Runa che uccide le creature vicine	Nec [Q]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Tem nega	Si	294
<input type="checkbox"/> Simpatia	L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature	Am (3) [M]	V,S,M	1 ora	Vicino	Una locazione (fino ad un cubo con spigolo di 3 m / liv) o un oggetto	2 ore / liv (I)	Vol nega (*)	Si	295
<input type="checkbox"/> Stasi temporale <sup>M</sup>	Mette il soggetto in animazione sospesa	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	Permanente	Temp nega	Si	297
<input type="checkbox"/> Strappaviscere	Uccide un soggetto e conferisce all'incantatore 4d6 pf temporanei e +4 alla For	Nec [P,Q]	V,S, Non morto	1 a	Vicino	Una creatura vivente	Istantanea	Temp parz	Si	109 L
<input type="checkbox"/> Tesoro perduto dell'anima	Disintegra l'oggetto più prezioso del soggetto	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura	Istantanea	Temp nega (og)	Si	110 L
<input type="checkbox"/> Trama scintillante	Colori contorti che stordiscono, rendono "confusi" o privi di sensi	III (14) [M]	V,S,M	1 a	Vicino	Luci colorate in una propagazione del raggio di 6 m	Conc + 2 rnd	Nessuno	Si	302
<input type="checkbox"/> Trascrivere simbolo	Sposta senza conseguenze un simbolo magico non attivato	Abi	V,S,F	1 a	Contatto	Simbolo magico toccato	Finché non viene scaricato oppure 10 min	*	*	129 M
<input type="checkbox"/> Viaggio nel sogno	ND	Tra	V,S	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura toccata / liv	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Si	202 P
<input type="checkbox"/> Vuoto mentale	Il soggetto è immune alle magie mentali / emozionali e allo scrutamento	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	24 ore	Vol nega (in)	Si (in)	309

## LIVELLO 9

<b>Incantesimo</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Scuola</b>	<b>Comp</b>	<b>Tempo</b>	<b>Raggio</b>	<b>Bersaglio, Effetto, Area</b>	<b>Durata</b>	<b>TS</b>	<b>RI</b>	<b>MG</b>
<input type="checkbox"/> Attivatore di incantesimi di Simbul	Immagazzina fino a 4 incantesimi di 7° liv o inferiore, perché vengano rilasciati più tardi	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Fino a 4 incantesimi dell'incantatore	10 min / liv (I)	–	–	82 M
<input type="checkbox"/> Blocca mostri di massa	Funziona come "blocca mostri", ma tutti i presenti entro 9 m	Am (3) [M]	V,S,F/FD	1 a	Medio	1 o più creatur, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv (I) (*)	Vol nega (*)	Si	208
<input type="checkbox"/> Buio completo	Oscurità nel raggio di 30 m entro il quale le creature malvagie sono in grado di vedere	Evo (5) [P]	V,S,M/FD	1 ora	Vicino	Propagazione del raggio di 30 m centrata sulla posizione dell'incantatore	1 ora / liv	Nessuno	No	88 L
<input type="checkbox"/> Catena di contingenza	Fa scattare le condizioni per l'attivazione di fino ad altri tre incantesimi	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 <sup>M</sup>	Un cerchio teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto prestabilito	Tra (13)	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	213
<input type="checkbox"/> Desiderio <sup>E</sup>	Funziona come "desiderio limitato", ma con meno limiti	Uni	V,PE	1 a	*	*	*	*	Si	223
<input type="checkbox"/> Disgiunzione di Mordenkainen	Dissolve la magia e disincanta oggetti magici	Abi	V	1 a	Vicino	Tutti gli effetti magici e gli oggetti magici in un'eplosione del raggio di 12 m	Istantanea	Vol nega (og)	No	225
<input type="checkbox"/> Dominare mostri	Funziona come "dominare persone" ma su qualsiasi creatura	Am (3) [M]	V,S	1 rnd	Vicino	1 creatura	1 giorno / liv	Vol nega	Si	228
<input type="checkbox"/> Epurazione fulgente di Elminster	Crea 1 sfera / liv che nega la magia ostile	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	Potenzia l'incantesimo "contingenza", teletrasportando l'incantatore sotto sei possibili condizioni	Inv	V,S,M,F,PE	Almeno 10 min (*)	Personale	Incantatore	Finché non viene scaricato	–	–	68 F
<input type="checkbox"/> Evoca mostri IX	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	9°:1 oppure 8°:1d3 oppure 1°–7°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Fatale	Funziona come "allucinazione mortale", ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m	III (1) [S,M]	V,S	1 a	Medio	Un numero qualsiasi di creature entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol dubita (se si interagisce), quindi Tem parz (*)	Si	234
<input type="checkbox"/> Fauci del caos	Un'area di energia danneggia le creature e le deconcentra	Abi [E]	V,S,M	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Vol dimez (*)	Si (*)	95 M
<input type="checkbox"/> Fauci del caos	Energia caotica infligge danni, impedisce la concentrazione	Abi [E,H]	V,S,M	1 a	Medio	Emanazione con raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Vol dimez (*)	Si (*)	65 E
<input type="checkbox"/> Fermare il tempo	L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 rnd	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	1d4+1 rnd (tempo apparente) (*)	–	–	234
<input type="checkbox"/> Forma eterea	Per 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	236
<input type="checkbox"/> Imprigionare	Seppellisce il soggetto sotto terra	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	242
<input type="checkbox"/> Incarnare costrutti <sup>E</sup>	Trasforma costruito in creatura vivente	Tra	V,S,M,PE	8 ore	Contatto	Un costruito	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	67 E
<input type="checkbox"/> Lama nera del disastro	Un'arma magica galleggiante infligge danno e può "disintegrare" i bersagli	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	Uccide 1 creatura / liv	Nec [Q,T]	V	1 a	Vicino	1 creatura vivente / liv entro una propagazione del raggio di 12 m	Istantanea	Tem nega	Si	250
<input type="checkbox"/> Legare anima <sup>F</sup>	Intrappola un'anima appena morta per impedire la "resurrezione"	Nec	V,S,F	1 a	Vicino	Un cadavere	Permanente	Vol nega	No	252
<input type="checkbox"/> Libertà	Libera le creature sotto gli effetti di "imprigionare"	Abi	V,S	1 a	Vicino (*)	Una creatura	Istantanea	Vol nega (in)	Si	253
<input type="checkbox"/> Mano stritolatrice di Bigby	Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o schiaccia i nemici dell'incantatore	Inv [H]	V,S,M, F/FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	256
<input type="checkbox"/> Morte abietta	Creatura non morta ottiene archetipo immondo	Evo (11) [P]	V,S,M/FD	1 ora	Contatto	Una creatura non morta corporea	Permanente (I)	Vol nega	Si	68 E
<input type="checkbox"/> Nascondi vita	L'incantatore mette al sicuro la propria forza vitale in un minuscolo ricettacolo e nessuno può ucciderlo finché tale ricettacolo rimane intatto	Nec	V,S,M,PE	1 giorno	Personale	Incantatore	Istantanea (*)	–	–	98 T
<input type="checkbox"/> Ombre	Funziona come "ombra di una evocazione" ma fino al 8° liv e reali al 80%	III (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*)	265
<input type="checkbox"/> Parola del potere, uccidere	Uccide una creature con 100 pf o meno	Am (3) [Q, M]	V	1 a	Vicino	1 creatura vivente con 100 pf o meno	Istantanea	Nessuno	Si	268
<input type="checkbox"/> Portale <sup>E</sup>	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	Evo (5 o 11)	V,S,PE (*)	1 a	Medio	*	Istantanea o Conc (fino a 1 rnd / liv) (*)	Nessuno	No	271
<input type="checkbox"/> Previsione	Un sesto senso avverte l'incantatore di pericoli imminenti	Div	V,S,M/FD	1 a	Personale o Contatto	*	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	272
<input type="checkbox"/> Prolezione astrale <sup>M</sup>	Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale	Nec	V,S,M	30 min	Contatto	Incantatore più una creatura aggiuntiva toccata / 2 liv	*	Nessuno	Si	274
<input type="checkbox"/> Pugno schiacciante del livore	Un pugno che infligge 1d6 danni / liv ad ogni rnd	Inv [H,P]	V,S,M, Malattia	1 a	Medio	Cilindro del raggio di 1,5, alto 9 m	1 rnd / liv	Rifl dimez o Rifl nega (*)	Si	105 L
<input type="checkbox"/> Rifugio <sup>M</sup>	Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore	Evo (13)	V,S,M	1 a	Contatto	Oggetto toccato	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	No	281
<input type="checkbox"/> Risucchio di energia	Il soggetto ottiene 2d4 liv negativi	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio di energia negativa	Istantanea	Tem nega (*)	Si	283
<input type="checkbox"/> Risvegliare costrutti <sup>F</sup>	Costrutto ottiene intelligenza umana	Tra	V,S,M,PE	8 ore	Contatto	Un costruito	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	70 E
<input type="checkbox"/> Ritorno di Alamanther	L'incantatore replica l'effetto di un incantesimo o capacità magica cui ha assistito	Tra [*]	V,S,M,PE	1Rcompl [*]	*	Un incantesimo o una capacità magica	*	*	*	121 M
<input type="checkbox"/> Sciame di meteore	Quattro sfere di esplosive di cui ognuna infligge 6d6 danni da fuoco	Inv [L]	V,S	1 a	Lungo	4 propagazioni con raggio di 12 m (*)	Istantanea	Nessuno, Rif dimez *	Si	286
<input type="checkbox"/> Sfera prismatica	Funziona come "muro prismatico" ma circonda da ogni lato	Abi	V	1 a	3 m	Sfera con raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv	*	*	291
<input type="checkbox"/> Slegare	Distrugge incantesimi di legame	Abi	V,S,M,FD	1 rnd	54 m	Esplorazione centrata sull'incantatore	Istantanea	–	–	95 D
<input type="checkbox"/> Stupro mentale	L'incantatore apprende tutto ciò che il soggetto sa e può alterarne i ricordi e le conoscenze	Am [M,P]	V,S	1 a	Medio	Una creatura	Istantanea	Vol nega	Si	109 L
<input type="checkbox"/> Trasformazione <sup>F</sup>	L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per rnd	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	–	–	304
<input type="checkbox"/> Valanga di Zajimarn	Un'ondata di neve e fango che infligge 1d4 danni da freddo / liv e travolge i bersagli	Evo [I]	V,S	1 a	Lungo	Un quadrato con lato di 3 m / liv (F)	Istantanea	Rifl parz	Si	130 M

**Legenda & Note:**

**Generiche:**

rnd	round
/ liv	per livello
entro [x m l'una dall'altra]	che non possono trovarsi a una distanza superiore a [x m l'una dall'altra]
*	vedi testo
(I)	L'incantatore può interrompere l'incantesimo a piacere.
Conc	Concentrazione
(F)	Formabile: è possibile dar forma all'area o all'effetto dell'incantesimo (mai dimensioni inferiori a 3 m)
Ø	L'incantesimo non è più disponibile.
®	L'incantesimo è stato aggiornato alla 3.5.
\$	Vedere l'aggiornamento alla versione 3.5.

**Incantesimo:**

M	Incantesimo con componente materiale che non è normalmente inclusa in una borsa per componenti di incantesimi.
F	Incantesimo con focus che non è normalmente incluso in una borsa per componenti di incantesimi.
E	Incantesimo con una componente in PE pagata dall'incantatore.

**Componenti (MdG pag 175):**

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

**Scuola (MdG pag 173):**

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

**Sottoscuola (MdG pag 173):**

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

**Scuola:**

Illusione  
 Ammaliamo  
 Ammaliamo  
 Evocazione  
 Evocazione  
 Illusione  
 Invocazione  
 Evocazione  
 Illusione  
 Illusione  
 Evocazione  
 Divinazione  
 Evocazione  
 Illusione

**Descrittore (MdG pag 174):**

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

**Tempo:**

1 a	1 azione standard
Agratis	Azione gratuita
3Rcompl	3 round completi

**Raggio di azione (MdG pag 175):**

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'incantesimo + 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 magici (GDM pag 214). Il bonus ai TS di un oggetto magico (su Tempra, Riflessi o Volontà) è pari a  $2 + \frac{1}{2}$  del suo liv dell'incantatore (arrotondato per difetto).

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
F	Forgotten Realms Ambientazione
M	Magia di Faerun
E	Specie Selvagge
N	Manuale delle Miniature
L	Libro delle Fosche Tenebre