

## Incantesimi da Mago e da Stregone

### LIVELLO 0

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Aprire / Chiudere	Aprire o chiude oggetti piccoli o leggeri	Tra	V,S,F	1 a	Vicino	Il portale o l'oggetto da aprire o chiudere	Instantanea	Vol nega (og)	Sì (og)	178
Distruggere non morti	Infligge 1d6 danni a non morti	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio	Instantanea	Nessuno	Sì	200
Frastornare	La creatura perde l'azione successiva	Am (3) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Una persona (fino a 4 DV)	1 rnd	Vol nega	Sì	210
Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	Uni	V,S	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata massima del raggio	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	217
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	Instantanea	Nessuno	No	217
Lampo	Abbaglia una creatura (-1 all'attacco)	Inv [L]	V	1 a	Vicino	Esplosione di luce	Instantanea	Tem nega	Sì	223
Lettura del magico	Per leggere pergamene o libri degli incantesimi	Uni	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore (250 parole / min)	10 min / liv	-	-	225
Luce	L'oggetto risplende come una torcia	Inv [L]	V,M/FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 6 m)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	226
Luci danzanti	Torci illusorie e altre luci	Inv [L]	V,S	1 a	Medio	Fino a 4 luci illusorie, tutte all'interno di un'area del raggio di 3 m	1 min	Vol dubita (se si interagisce)	No	227
Mano magica	Telecinesi per 2,25 kg	Tra	V,S	1 a	Vicino	Oggetti non magici incustoditi pesanti fino a 2,25 kg	Conc	Nessuno	No	228
Prestidigitazione	Effettua trucchi minori	Uni	V,S	1 a	3 m	*	1 ora	*	No	245
Raggio di gelo	Il raggio infligge 1d3 danni da freddo	Evo (5) [G]	V,S	1 a	Vicino	Raggio	Instantanea	Nessuno	Sì	249
Resistenza	Il soggetto ottiene +1 ai TS	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Vol nega (in)	Sì (in)	251
Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	Tra	V,S	1 a	3 m	Un oggetto fino a 0,45 kg	Instantanea	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	255
Sigillo arcano	Trascrive una runa personale (visibile o invisibile)	Uni	V,S	1 a	0 m	Una runa o un marchio personale, compreso in uno spazio quadrato con lato di 30 cm	Permanente	Nessuno	No	265
Suono fantasma	Suoni illusori	Ill (6)	V,S,M	1 a	Vicino	Suoni illusori	1 rnd / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	272

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

### LIVELLO 1

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Allarme	Sorveglia un area per 2 ore / liv	Abi	V,S,F/FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 7,5 m centrato su un punto nello spazio	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	175
Animare corde	Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Medio	Una corda o oggetto simile, lunga fino a 15 m +1,5 m / liv	1 rnd / liv	Nessuno	No	177
Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	Tra	V,S,F/D	1 a	Contatto	Arma toccata	1 min / liv	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	178
Armatura magica	Fornisce al soggetto un bonus di armatura +4	Evo (5) [F]	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata; +4 alla CA	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Sì (in)	179
Aura imperscrutabile di Nystul	Maschera l'aura magica dell'oggetto	Ill (9)	V,S,F	1 a	Contatto	Oggetto toccato pesante fino a 2,25 kg / liv	1 giorno / liv	Nessuno (*)	No	179
Aura magica di Nystul	Conferisce agli oggetti una falsa aura magica	Ill (9)	V,S,F	1 a	Contatto	Oggetto toccato pesante fino a 2,25 kg / liv	1 giorno / liv	Nessuno (*)	No	179
Blocca porte	Tiene una porta chiusa	Abi	V	1 a	Medio	Una porta ampia fino a 1,8 m <sup>2</sup> / liv	1 min / liv	Nessuno	No	182
Caduta morbida	Oggetti e creature cadono lentamente	Tra	V	Agratis (*)	Vicino	Qualsiasi oggetto o creatura in caduta nel raggio di 3 m il cui peso totale non superi 135 kg / liv	1 min / liv Fino all'atterraggio o 1 rnd / liv	Vol nega (og)	Sì (og)	183
Cambiare sembianze	Cambia l'aspetto	Ill (9)	V,S	1 a	Personale	Incantatore, 30 cm	10 min / liv (I)	-	-	183
Cancellare	Scritte normali o magiche svaniscono	Tra	V,S	1 a	Vicino	1 pergamena o 2 pagine	Instantanea	*	No	185
Cavalcatura	Evoca una cavalcatura per 2 ore / liv	Evo (4)	V,S,M	1Rcompl	Vicino	Una cavallo leggero o un pony	2 ore / liv	Nessuno	No	186
Charme	Rende una persona amichevole	Am (2) [H]	V,S	1 a	Vicino	1 persona	1 ora / liv	Vol nega	Sì	187
Colpo accurato	Aggiunge un bonus di +20 al successivo TxC dell'incantatore	Div	V,F	1a	Personale	Incantatore, +20 TxC	1 rnd (*)	-	-	188
Comprensione dei linguaggi	L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati	Div	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore, 1 pagina (250 parole) / min	10 min / liv	-	-	189
Contrastare elementi	Ignora 5 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno	Sì	191
Dardo incantato	1d4+1 danni, +1 nuovo dardo ai liv 3,5,7,9	Inv [F]	V,S	1 a	Medio	Fino a 5 creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 4,5 m l'una dall'altra	Instantanea	Nessuno	Sì	195
Disco fluttuante di Tenser	Un disco orizzontale del diametro di 90 cm che porta fino a 45 kg / liv	Inv [F]	V,S,M	1 a	Vicino	Un disco di forza del diametro di 90 cm	1 ora / liv	Nessuno	No	198
Evoca mostri I	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	Una creatura evocata del 1° liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	Evo (5)	V,S	1 a	9 m	Nube centrata sull'incantatore che si propaga per 9 m ed è alta 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	209
Identificare	Determina una caratteristica di un oggetto magico	Div	V,S,M/FD	8 ore	Contatto	Fino a 1 oggetto toccato / liv	Instantanea	Nessuno	No	214
Immagine silenziosa	Crea illusioni minori ideate dall'incantatore	Ill (6)	V,S,F	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Conc	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
Incuti paura	Una creatura fugge per 1d4 rnd	Nec [H,P]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente (-2 TxC/danni/TS)	1d4 rnd	Vol nega	Sì	216
Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	Div	V,S,M/FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	216
Individuazione delle porte segrete	Rileva porte nascoste entro 18 m	Div	V,S	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	218
Ingrandire	L'oggetto o la creatura cresce del 10% / liv (max +50%)	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	Una Creatura o un oggetto di volume fino a 270 dm <sup>3</sup> / liv	1 min / liv	Tem nega	Sì	219
Ipnosi	Affascina 2d4 DV di creature	Am (3) [H]	V,S	1 a	Vicino	Parecchie creature viventi, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	2d4 rnd (I)	Vol nega	Sì	222

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>			<a href="mailto:mindbender@libero.it">mindbender@libero.it</a>			<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>	M i n d b e n d e R			
Mani brucianti	1d4 danni da fuoco / liv (max 5d4)	Tra [S]	V,S	1 a	3 m	Esplorazione di fiamma semicircolare lunga 3 m centrata sulle mani dell'incantatore	Instantanea	Rif dimez	Sì	227
Messaggio	Conversazione sussurrata a distanza	Tra [D]	V,S,F	1 a	Medio	1 creatura / liv	10 min / liv	Nessuno	No	229
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)	Sì (in)	232
Protezione dal bene	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	Abi [M]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	247
Protezione dal caos	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	Abi [I]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	247
Protezione dal male	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	Abi [B]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	247
Protezione dalla legge	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni	Abi [C]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	248
Raggio di indebolimento	Riduce la For di 1d6 punti +1 punto / 2 liv	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio	1 min / liv	Tem nega	Sì	249
Ridurre	L'oggetto o la creatura rimpicciolisce del 10% / liv (max 50%)	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto fino a 270 dm <sup>3</sup> / liv	1 min / liv	Tem nega (og)	Sì (og)	253
Ritirata rapida	Raddoppia la velocità dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	257
Saltare	Il soggetto ottiene +30 alle prove di Saltare	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Nessuno	Sì	257
Scudo	Un disco invisibile permette copertura e respinge "dardi incantati"	Abi [F]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	261
Servitore inosservato	Forza invisibile che esegue i comandi dell'incantatore	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Un servitore invisibile, senza forma e volontà	1 ora / liv	Nessuno	No	263
Sonno	Fa cadere 2d4 DV di creature in un sonno profondo	Am (3) [H]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Alcune creature viventi entro un'esplosione del raggio di 4,5 m	1 min / liv	Vol nega	Sì	269
Spruzzo colorato	Tramortisce, acceca, o stordisce 1d6 creature deboli	III (12) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Cono	Instantanea (*)	Vol nega	Sì	270
Stretta folgorante	Un attacco a contatto che infligge 1d8 danni + 1 danno da elettricità	Tra [E]	V,S	1 a	Contatto	Creatura o oggetti toccati	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	Sì (og)	271
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	Instantanea	Tem parziale	Sì	275
Unto	Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Un oggetto o una superficie di 3 m x 3 m	1 rnd / liv (I)	*	No	278
Ventrioloquio	La voce risuona lontana per 1 minuto / liv	III (6)	V,F	1 a	Vicino	Un suono intelligibile, di solito un discorso	1 min / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	279

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

**Mindbender**

## LIVELLO 2

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Alterare se stesso	Funziona come "Cambiare sembianze" con cambiamenti più drastici	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv (I)	-	-	176
Bocca magica	Parla una volta che viene attivata	III (9)	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura od un oggetto	Permanente finché non viene scaricato	Vol nega (og)	Sì (og)	182
Cecità / Sordità	Rende il soggetto sordo o cieco	Tra	V	1 a	Medio	Una creatura vivente	Permanente (I)	Tem nega	Sì	186
Dissimulare	Distorce divinazioni su una creatura o un oggetto	III (9)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto di taglia non superiore ad un cubo con spigolo di 3 m	1 ora / liv	Vol nega (og)	No	198
Evoca mostri II	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	2°:1 oppure 1°:1d3	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
Evoca sciame	Richiama uno sciame di piccole creature striscianti o volanti	Evo (4)	V,S,M/FD	1Rcompl	Vicino	Sciame di piccole creature in una propagazione di 1,5 m (1d4+1danni/3 liv)	Conc + 2 rnd	Nessuno	No	206
Fiamma perenne	Crea una torcia permanente priva di calore	Inv [L]	V,S,M	1 a	0 m	Fiamma illusoria	Permanente	Nessuno	No	208
Forza straordinaria	Il soggetto ottiene 1d4+1 For per 1 ora / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	209
Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	Inv [Q]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 90 cm; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina	Instantanea	Vol nega (og); Vol nega (og) oppure Tem dimez (*)	Sì (og)	209
Freccia acida di Melf	Un attacco a contatto a distanza, 2d4 danni per 1 rnd +1 rnd / 3 liv	Evo (5) [A]	V,S,M	1 a	Lungo	Una freccia d'acido (2d4 danni, max 7 rnd)	1 rnd + 1 rnd / 3 liv	Nessuno	Sì	210
Grazia felina	Il soggetto ottiene 1d4+1 Des per 1 ora / liv	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Sì	213
Immagine minore	Funziona come "immagine silenziosa", ma emette suoni	III (6)	V,S,F	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Conc +2 rnd	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
Immagine speculare	Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 immagine / 3 liv, max 8)	III (6)	V,S	1 a	Personale	Incantatore (1d4 immagini + 1 immagine / 3 liv, max 8)	1 min / liv	-	-	215
Individuazione dei pensieri	Permette di ascoltare i pensieri superficiali	Div	V,S,F/FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Vol nega (*)	No	216
Invisibilità	Il soggetto è invisibile per 10 min / liv o finché non attacca	III (9)	V,S,M/FD	1 a	Personale o Contatto	Incantatore oppure una creatura o un oggetto pesante fino a 45 kg / liv	10 min / liv (I)	Nessuno o Vol nega (in, og)	No o Sì (in, og)	221
Levitazione	Il soggetto si muove in alto o in basso a suo piacimento	Tra	V,S,F	1 a	Personale o Vicino	Incantatore oppure una creatura consenziente o un oggetto (peso totale fino a 45 kg / liv)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	225
Localizza oggetto	Percepisce la direzioni in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo)	Div	V,S,F/FD	1 a	Lungo	Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m / liv	1 min / liv	Nessuno	No	226
Luce diurna	Luce chiara nel raggio di 18 m	Inv [L]	V,S	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 18 m)	10 min / liv	Nessuno	No	226
Mano spettrale	Crea una mano spettrale insostanziale che infligge danni a contatto	Nec	V,S	1 a	Medio	Una mano spettrale	1 min / liv (I)	Nessuno	No	228
Nube di nebbia	Un banco di nebbia ostacola la visuale	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	10 min / liv	Nessuno	No	235
Occultare oggetto	Maschera gli oggetti contro la divinazione	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Un oggetto toccato fino a 45 kg / liv	8 ore	Vol nega (og)	Sì (og)	237
Oscurità	Oscurità soprannaturale nel raggio di 6 m	Inv [O]	V,M/FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato	10 min / liv (I)	Nessuno	No	238

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>			<a href="mailto:mindbender@libero.it">mindbender@libero.it</a>			<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R				
Pirotecnica	Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante	Tra	V,S,M	1 a	Lungo	Una sorgente di fuoco, fino a un cubo con spigolo di 6 m	1d4+1 rnd (*)	Vol o Tem nega (*)	Si o No (*)	243
Polvere luccicante	Acceca creature, delinea creature invisibili	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Creature e oggetti entro una propagazione del raggio di 3 m	1 rnd / liv	Vol nega	Si	243
Protezione dalle frecce	Il soggetto diventa immune a molti attacchi a distanza	Abi	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Si (in)	248
Ragnatela	Riempie un cubo con spigolo di 3 m / liv con fili di ragnatela viscosi	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Ragnatele in una propagazione del raggio di 6 m	10 min / liv	Rif nega (*)	Si	249
Resistere agli elementi	Ignora 12 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Nessuno	Si	251
Risata incontenibile di Tasha Scassinare	Il soggetto perde azioni per 1d3 rnd Apre porte chiuse a chiave o magicamente	Am (3) Tra	V,S,M V	1 a 1 a	Vicino Medio	1 creatura Una porta, una scatola o una cassa con un'area fibno a 0,9 m² / liv	1d3 rnd Instantanea (*)	Vol nega Nessuno	Si No	256 258
Scurovisione	Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Cretura toccata	1 ora / liv	Nessuno	Si (in)	262
Serratura arcaica	Blocca magicamente una porta o uno scrigno	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	La porta, la cassa o il portale toccato, fino a 2,7 m² / liv di taglia	Permanente	Nessuno	No	263
Sfera infuocata	Una palla di fuoco che rotola, infligge 2d6 danni e dura 1 rnd / liv	Inv [S]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Sfera con raggio di 90 cm	1 rnd / liv	Rif nega (*)	Si	264
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)	265
Spaventare	Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico (raggio di 4,5 m)	Nec [H,P]	V,S,M	1 a	Medio	Tutte le creature entro un raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Vol nega	Si	269
Tocco del ghoul	Paralizza un soggetto, che emana fetore (penalità di -2) attorno a sé	Nec	V,S,M	1 a	Contatto	Umanoide vivente toccato	1d6+2 rnd	Tem nega	Si	274
Trama ipnotica	Affascina 2d4 DV +1 DV / liv di creature	III (12) [H]	(V),S,M	1 a	Medio	Luci colorate in una propagazione del raggio di 4,5 m	Conc + 2 rnd	Vol nega	Si	275
Trappola di Leomund	Fa apparire un oggetto intrappolato	III (9)	V,S,M	1 a	Contatto	Oggetto toccato	Permanente	Nessuno	No	276
Trucco della corda	Fino a 8 creature possono nascondersi in uno spazio extradimensionale	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Un pezzo di corda lungo da 1,5 m a 9 m	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	278
Vedere invisibilità	Rivela le creature o gli oggetti invisibili	Div	V,S,M	1 a	Medio	Cone	10 min / liv (I)	Nessuno	No	279
Vento sussurrante	Invia un breve messaggio a 1,6 km / liv	Tra	V,S	1 a	1,6 km / liv	Propagazione del raggio di 3 m	1 ora / liv oppure finché non viene scaricato	Nessuno	No	279
Vigore	Il soggetto ottiene 1d4+1 Cos per 1 ora / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si	280
<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>						<b>Mindbender</b>				

### LIVELLO 3

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Anti-individuazione	Nasconde il soggetto alla divinazione e allo scrutamento	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura od oggetto toccato	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	178
Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni 3 liv (max +5)	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Un arma o 50 proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	179
Blocca persone	Blocca una persona per 1 rnd / liv	Am (3) [H]	V,S,F/FD	1 a	Medio	Un umanoide di taglia Media o inferiore	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	182
Capanna di Leomund	Crea riparo per 10 creature	Inv (7)	V,S,M	1 a	6 m	Una sfera del raggio di 6 m centrata sulla posizione dell'incantatore	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	185
Cerchio magico contro il bene	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti / liv	Abi [M]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
Cerchio magico contro il caos	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti / liv	Abi [I]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
Cerchio magico contro il male	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti / liv	Abi [B]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
Cerchio magico contro la legge	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti / liv	Abi [C]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
Chiarovisione / Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto / liv	Div	V,S,F/FD	1 a	*	Sensore magico	1 min / liv (I)	Nessuno	No	187
Destriero fantomatico	Un cavallo magico appare per 1 ora / liv	Evo (5)	V,S	10 min	0 m	Una cavalcatura quasi-reale (CA 18, PF 7 + 1 / liv)	1 ora / liv	Nessuno	No	197
Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	Abi	V,S	1 a	Medio	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 9 m	Instantanea	Nessuno	No	199
Distorsione	Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte	III (9)	V,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	200
Estremità affilata	Raddoppia la portata della minaccia di un'arma normale	Tra	V,S	1 a	Vicino	Un arma o 50 proiettili, tutti in contatto fra loro al momento del lancio	10 min / liv (I)	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	203
Evoca mostri III	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	3°:1 oppure 2°:1d3 oppure 1°:1d4+1,	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
Fermare non morti	Immobilizza i non morti per 1 rnd / liv	Nec	V,S,M	1 a	Medio	Fino a 3 non morti, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	1 rnd / liv	*	Si	207
Folata di vento	Spazza via o getta a terra le creature più piccole	Inv	V,S,F	1 a	Medio	Soffio di vento (largo 3 m, alto 3 m) emanato dall'incantatore fino all'estremità del raggio d'azione	1 rnd	Tem nega	Si	208
Forma gassosa	Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente	Tra	S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura corporea consenziente toccata	2 min / liv (I)	Nessuno	No	209
Freccia infuocata	Spara proiettili infuocati (danni extra) o dardi di fuoco (4d6 danni)	Evo (5) [S]	V,S,M	1 a	Medio	Fino a 1 proiettile / liv, tutti entro 3 m dall'incantatore al momento del lancio; oppure un dardo infuocato / 4 liv	1 rnd / Instantanea	*	Si	210
Fulmine	1d6 danni / liv da elettricità	Inv [E]	V,S,M	1 a	Medio	Largo 1,5 m a raggio di azione medio; oppure largo 3 m a 15 m + 1,5 m / liv	Instantanea	Rif dimez	Si	210
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	214
Intermittenza	L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	220

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>			mindbender@libero.it			<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>	M i n d b e n d e R			
Lentezza	1 soggetto / liv è in grado di eseguire solo azioni parziali, ha -2 alla CA e -2 ai TxC in mischia	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura / liv, che non possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Vol nega	Si	225
Linguaggi	Permette di parlare un qualsiasi linguaggio	Div	V,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	No	226
Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	Inv	V,S,M/FD	1 a	Medio	Muro lungo fino a 3 m / liv e alto 1,5 m / liv (F)	1 rnd / liv	Nessuno (*)	Si	234
Nube maleodorante	Vapori nauseanti per 1 rnd / liv	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Tem nega (*)	Si	236
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 m² di dimensione	Permanente	Nessuno	No	238
Palla di fuoco	1d6 danni / liv (max 10d6) nel raggio di 6 m	Inv [S]	V,S,M	1 a	Lungo	Propagazione nel raggio di 6 m	Instantanea	Rif dimez	Si	238
Protezione dagli elementi	Assorbe 12 danni / liv da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	247
Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creature viventi toccata	2 ore / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in)	252
Restringere oggetto	L'oggetto si riduce a un dodicesimo della sua taglia	Tra	V,S	1 a	Contatto	Un oggetto toccato fino a 54 dm³ / liv	1 giorno / liv (*)	Vol nega (og)	Si (og)	252
Riposo involato	Preserva un cadavere	Nec	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Cadavere toccato	1 giorno / liv	Vol nega (og)	Si (og)	255
Rune esplosive	Infliggono 6d6 danni quando vengono lette	Abi [F]	V,M	1 a	Contatto	Un oggetto toccato che non pesi più di 4,5 kg	Permanente finché non viene scaricato (I)	Vol nega	Si	257
Scritto illusorio	Solo il lettore designato è in grado di leggerlo	III (1) [H]	V,S,M	1 min o più (*)	Contatto	Un oggetto toccato del peso non superiore a 4,5 kg	1 giorno / liv	Vol nega (*)	Si	261
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)	264
Sigillo del serpente	Crea simboli di testo che immobilizzano il lettore	Evo (5) [F]	V,S,M	10 min	Contatto	Un libro o uno scritto toccato	*	Rif nega	No	266
Suggestione	Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita	Am (3) [D,H]	V,M	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 ora / liv o finché non viene completata	Vol nega	Si	271
Tempesta di nevischio	Ostacola la visione e il movimento	Evo (5) [G]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Nevischio che si propaga per 12 m, altezza 6 m	1 rnd / liv	Rif parziale	No	273
Tocco del vampiro	Il contatto infligge 1d6 danni / 2 liv; l'incantatore guadagna i danni come pf	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Instantanea / 1 ora (*)	Nessuno	Si	275
Velocità	Azione parziale extra e +4 alla CA	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd / liv	Tem nega (in)	Si (in)	279
Volare	Il soggetto vola ad una velocità di 90	Tra	V,S,F/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	Si (in)	281

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

**Mindbender**

#### LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Allucinazione mortale	Un'illusione spaventosa uccide il soggetto oppure gli infligge 3d6 danni	III (1) [P, H]	V,S	1 a	Medio	Una creatura vivente	Instantanea	Vol dubita (se si interagisce), quindi Tem parziale	Si	175
Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	Abi	V,S	1 a	Medio	Raggio	1 min / liv	Nessuno	Si (og)	177
Autometamorfosi	L'incantatore assume una nuova forma	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv (I)	-	-	180
Charme sui mostri	Convince un mostro che l'incantatore è suo alleato	Am (2) [H]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 giorno / liv	Vol nega	Si	187
Confusione	Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 rnd / liv	Am (3) [H]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Tutte le creature entro un raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Vol nega	Si	189
Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Instantanea	Tem nega	Si	190
Costrizione inferiore	Comanda un soggetto con 7 DV o meno	Am	V	1 a	Vicino	Una creatura vivente fino a 7 DV	1 giorno / liv o finché non viene scaricato (I)	Vol nega	Si	193
Creazione minore	Crea un oggetto di tessuto o di legno	Evo (5)	V,S,M	1 m	0 m	Oggetti non magici o materia vegetale fino a 27 dm³ / liv	1 ora / liv	Nessuno	No	194
Debitazione	Il soggetto ottiene 1d4 liv negativi	Nec	V,S	1 a	Medio	Raggio di energia negativa	Instantanea	Nessuno	Si	196
Emozione	Provoca una forte emozione nel soggetto	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	Tutte le creature viventi entro un raggio di 4,5 m	Conc	Vol nega	Si	201
Evoca mostri IV	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	4°:1 oppure 3°:1d3 oppure 2°:1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
Globo minore di invulnerabilità	Impedisce gli effetti degli incantesimi dal 1° al 3° liv	Abi	V,S,M	1 a	3 m	Emanazione sferica del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	No	212
Grido	Rende sordi i soggetti all'interno del cono (2d6 rnd) e infligge 2d6 danni	Inv [Q]	V	1 a	Vicino	Cono	Instantanea	Tem parziale (og) (*)	Si (og)	213
Individuazione dello scrutamento	Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente	Div	V,S,M	1 a	36 m	Emanazione del raggio di 36 m centrato sull'incantatore	24 ore	Nessuno	No	218
Invisibilità migliorata	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)	No o Si (in, og)	222
Localizza creatura	Indica la direzione di una creatura familiare	Div	V,S,M	1 a	Lungo	Un cerchio centrato sull'incantatore del raggio di 120 m + 12 m / liv	10 min / liv	Nessuno	No	226
Metamorfosi	Conferisce al soggetto una nuova forma	Tra	V,S,M	1 a	Medio	1 creatura	Permanente	Tem nega	Si	230
Muro di fuoco	Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 danni fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno / liv	Inv [S]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Un velo di fiamme opache lungo fino a 6 m / liv oppure un anello di fuoco con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv, entrambe le forma di 6 m	Conc + 1 rnd / liv	*	Si	233
Muro di ghiaccio	"Piano di ghiaccio" crea un muro con 15 pf +1 pf / liv, o "semisfera" può intrappolare delle creature al suo interno	Inv [G]	V,S,M	1 a	Medio	Un piano di ghiaccio ancorato, fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv o una semisfera di ghiaccio con un raggio fino a 90 cm + 30 cm / liv	1 min / liv	*	Si	233
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	234
Nebbia solida	Blocca la visuale e rallenta il movimento	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	235
Occhio arcano	Un occhio fluttuante invisibile si muove a 9 m per rnd	Div	V,S,M	10 min	Illimitato	Sensore magico	1 min / liv	Nessuno	No	237

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>			mindbender@libero.it			<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R				
Ombra di una evocazione	Simula evocazioni inferiori al 4° liv	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*)	237
Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 rnd / liv	Nec [P,H]	V,S,M	1 a	Vicino	Cono	1 rnd / liv	Vol nega	Sì	241
Pelle di pietra	Protegge da colpi, fendenti, pugnate e tagli	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Vol nega (in)	Sì (in)	242
Porta dimensionale	Teletrasporta l'incantatore e fino a 225 kg	Tra [R]	V	1 a	Lungo	Incantatore e oggetti toccati oppure altre creature toccate consenzienti fino ad un peso max di 22,5 kg / liv	Instantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Sì (og)	244
Potenziatore mnemonico di Rary	Prepara incantesimi extra o ne recupera uno appena lanciato	Tra	V,S,M,F	10 min	Personale	Incantatore	Instantanea	-	-	245
Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatutra o oggetto toccato	Instantanea	Vol nega (in)	Sì (in)	254
Riparo sicuro di Leomund	Crea un solido rifugio	Evo (5)	V,S,M,FD	10 min	Vicino	Struttura di 1,8 m²	2 ore / liv (I)	Nessuno	No	255
Scagliare maledizione	-6 ad una caratteristica, -4 ai TxC, ai TS e alle prove; oppure il 50% di perdere ogni azione	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Permanente	Vol nega	Sì	258
Scrutare	Spia soggetti a distanza	Div	V,S,M,FD, F	1 ora	*	Sensore magico	1 min / liv	Nessuno	No	261
Scudo di fuoco	Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo	Inv [G,S]	V,S,M,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	262
Sfera elastica di Otiluke	Un globo di forza protegge ma intrappola un soggetto	Inv [F]	V,S,M	1 a	Vicino	Una sfera del diametro di 30 cm / liv centrata attorno a una creatura	1 min / liv	Rif nega	Sì	264
Tempesta di ghiaccio	La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m	Inv [G]	V,S,M,FD	1 a	Lungo	Un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)	Instantanea	Nessuno	Sì	273
Tentacoli neri di Evard	1d4 tentacoli +1 tentacolo / liv attaccano casualmente in lotta in un raggio di 4,5 m	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	1d4 tentacoli +1 tentacolo / liv, tutti entro 4,5 m da un punto centrale	1 ora / liv	Nessuno	No	274
Terreno illusorio	Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc)	Ill (9)	V,S,M	10 min	Lungo	Un cubo con spigolo di 9 m / liv (F)	2 ore / liv	Vol dubita (se si interagisce)	No	274
Trama iridescente	La luce impedisce a 24 DV di creature di attaccare o di andarsene	Ill (12) [H]	(V),S,M,F	1 a	Medio	Luci colorate in una propagazione del raggio di 4,5 m	Conc + 1 rnd / liv (I)	Vol nega	Sì	275
Trappola di fuoco	Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni +1 danno / liv	Abi [S]	V,S,M	10 min	Contatto	Oggetto toccato	Permanente finché non viene scaricato	Rif dimez (*)	Sì	276

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

Mindbender

### LIVELLO 5

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Animare morti	Crea scheletri e zombi non morti	Nec [M]	V,S,M	1 a	Contatto	Uno o più cadaveri toccati	Instantanea	Nessuno	No	177
Blocca mostri	Funziona come "blocca persone", ma su qualsiasi creatura	Am (3) [H]	V,S,M,FD	1 a	Medio	Una creatura vivente	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Sì	182
Congedo	Costringe una creatura a tornare nel suo piano nativo	Abi	V,S,F,FD	1 a	Vicino	Una creatura extraplanare	Instantanea	Vol nega	Sì	189
Cono di freddo	1d6 danni da freddo / liv (max 15d6)	Inv [G]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Cono	Instantanea	Rif dimez	Sì	189
Contattare altri piani	Pone una domanda a un'entità extraplanare	Div	V	10 min	Personale	Incantatore	Conc	-	-	190
Creazione maggiore	Funziona come "creazione minore" ma ha effetto anche sulla pietra e sul metallo	Evo (5)	V,S,M	10 min	Vicino	Oggetti di natura minerale	*	Nessuno	No	194
Crescita animale	1 animale / 2 liv raddoppia in dimensioni e DV	Tra	V,S	1 a	Medio	Fino a 1 animale / 2 liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	1 min / liv	Nessuno	Sì	194
Dominare persone	Controlla un umanoide telepaticamente	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	Un umanoide di taglia Media o inferiore	1 giorno / liv	Vol nega	Sì	201
Evoca mostri V	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F,FD	1Rcompl	Vicino	5°:1 oppure 4°:1d3 oppure 1°-3°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
Fabbricare	Trasforma materiali grezzi in oggetti rifiniti	Tra	V,S,M	*	Vicino	Fino a 270 dm³ / liv (*)	Instantanea	Nessuno	No	207
Giara magica	Consente la possessione di un'altra creatura	Nec	V,S,F	1 a	Medio	Una creatura	1 ora / liv oppure finché l'incantatore non torna nel suo corpo	Vol nega (*)	Sì	211
Immagine persistente	Funziona come "immagine maggiore", ma non è necessaria la concentrazione	Ill (6)	V,S,F	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	1 min / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
Incubo	Invia una visione che provoca 1d10 danni e infligge affaticamento	Ill (1) [H,M]	V,S	10 min	Illimitato	Una creatura vivente	Instantanea	Vol nega	Sì	216
Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	Inv	V,S,M,FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (*)	Nessuno	No	221
Legame planare inferiore	Intrappola un esterno finché non esegue un compito	Evo (11) [*]	V,S	10 min	Vicino	Un elementale o un esterno fino a 8 DV	Instantanea	Vol nega	Sì	224
Legame telepatico di Rary	Il collegamento permette agli alleati di comunicare	Div	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura / 3 liv, che non possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	10 min / liv	Nessuno	No	225
Mano interposta di Bigby	Una mano che fornisce il 90% di riparo contro un avversario	Inv	V,S,F	1 a	Medio	Mano di 3 m (CA 20, PF come l'incantatore)	1 rnd / liv	Nessuno	Sì	228
Miraggio arcano	Funziona come "terreno illusorio", con in più le strutture	Ill (9)	V,S	1 a	Lungo	Un cubo con spigolo di 6 m per liv (F)	Conc + 1 ora / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	231
Muro di ferro	30 pf / 4 liv; può crollare sui nemici	Evo (5)	V,S,M	1 a	Medio	Muro di ferro la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m / liv (*)	Instantanea	*	No	232
Muro di forza	Un muro immune ai danni	Inv [F]	V,S,M	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino a un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o una semisfera con raggio fino a 30 cm / liv	1 min / liv (I)	Nessuno	No	232
Muro di pietra	20 pf / 4 liv; può essere plasmato	Evo (5)	V,S,M,FD	1 a	Medio	Muro di pietra la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m / liv (I)	Instantanea	*	No	233

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>						<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R				
Nebbia mentale	I soggetti nella nebbia subiscono -10 a Sag e alle prove di Volontà	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	Nebbia che si propaga per riempire un cubo con spigolo di 6 m	30 min + 2d6 rnd (*)	Vol nega	Sì	235
Nube mortale	Uccide 3 DV o meno; creature con 4-6 DV hanno un TS	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	1 min / liv	*	Sì	236
Occhi indagatori	1d4 occhi fluttuanti +1 occhio / liv che esplorano per l'incantatore	Div	V,S,M	1 min	1,6 km	Crea 1d4 occhi fluttuanti + 1 occhio / liv	1 ora / liv (*)	Nessuno	No	236
Ombra di una evocazione superiore	Funziona come "ombra di una evocazione" ma può arrivare fino al 4° liv ed è reale al 40%	III (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*)	237
Ombra di una invocazione	Simula invocazioni inferiori al 5° liv	III (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce)	Sì	237
Passapareti	Sfonda muri spessi 30 cm / liv	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	Apertura di 1,5 m x 2,4 m, profonda 30 cm / liv	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	241
Permanenza	Rende alcuni incantesimi permanenti; costa PE	Uni	V,S,PE	2 rnd	*	*	Permanente (*)	Nessuno	No	242
Regressione mentale	L'Intelligenza del soggetto scende a 1	Am (3) [H]	V,S,M	1 a	Medio	Una creatura	Instantanea	Vol nega (*)	Sì	250
Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi metallo	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Pietra o oggetti di pietra toccati fino a 270 dm³ + 27 dm³ / liv	Instantanea	Nessuno	No	260
Scugno segreto di Leomund	Nasconde uno scrigno prezioso sul Piano Etereo; l'incantatore può recuperarlo a suo piacimento	Evo (4)	V,S,F	10 min	*	Uno scrigno e fino a 27 dm³ di merci / liv dell'incantatore	60 giorni o finché non viene scaricato	Nessuno	No	260
Segugio fedele di Mordernkainen	Un cane fantomatico che può fare la guardia o attaccare	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Cane da guardia fantomatico	1 ora / liv o finché non viene scaricato; poi 1 rnd / liv	Nessuno	No	262
Sembrare	Cambia l'aspetto di 1 persona / 2 liv	III (9)	V,S	1 a	Vicino	1 persona / 2 liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	12 ore	Vol nega o Vol dubita (se si interagisce)	Sì o No	263
Sogno	Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo	III (1) [H]	V,S	1 min	Illimitato	Una creatura vivente toccata	*	Nessuno	Sì	268
Telecinesi	Solleva o sposta 11,25 kg / liv a lungo raggio	Tra	V,S	1 a	Lungo	*	Conc (fino a 1 rnd / liv) o istantanea (*)	Vol nega (og) (*)	Sì (og) (*)	272
Teletrasporto	Trasporta istantaneamente l'incantatore ovunque desidera	Tra [R]	V	1 a	Personale e contatto	Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate per un peso totale fino a 22,5 kg / liv	Instantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Sì (og)	272
Trasmutare fango in roccia	Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Medio	Fino a 2 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	Permanente	*	No	277
Trasmutare roccia in fango	Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m / liv	Tra	V,S,M/FD	1a	Medio	Fino a 2 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	Permanente (*)	*	No	277
Visione falsa	Inganna lo scrutamento con un'illusione	III (9)	V,S,M	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 7,5 m + 1,5 m / 2 liv, centrato sul punto in cui si trova l'incantatore quando lo lancia	1 min / liv	Nessuno	No	281

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

**Mindbender**

## LIVELLO 6

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Analizzare Dweomer	Rivela gli aspetti magici di un soggetto	Div	V,S,F	8 ore	Vicino	Un oggetto o una creatura	1 rnd / liv (I)	*	No	176
Campo anti-magia	Nega la magia nel raggio di 3 m	Abi	V,S,M/FD	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	*	184
Carne in pietra	Trasforma una creatura in una statua	Tra	V,S,M	1 a	Medio	1 creatura	Instantanea	Tem nega	Sì	185
Catena di fulmini	1d6 danni / liv; più altri fulmini secondari	Inv	V,S,F	1 a	Lungo	Un bersaglio primario più uno secondario / liv (ognuno deve essere entro 9 m dal bersaglio primario)	Instantanea	Rif dimez	Sì	185
Cerchio di morte	Uccide 1d4 DV / liv	Nec [N]	V,S,M	1 a	Medio	Diverse creature viventi entro un'esplosione del raggio di 15 m	Instantanea	Tem nega	Sì	186
Conoscenza delle leggende	L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto	Div	V,S,M,F	*	Personale	Incantatore	*	-	-	189
Contingenza	Fa scattare le condizioni per l'attivazione di un'altro incantesimo	Inv	V,S,M,F	Almeno 10 min (*)	Personale	Incantatore	1 giorno / liv o finché non viene scaricato	-	-	190
Controllare acqua	Solleva, abbassa o separa masse d'acqua	Tra	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Acqua per un volume di 3 m / liv x 3 m / liv x 60 cm / liv (F)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	191
Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	Tra	V,S	10 min (*)	3,2 km	Un cerchio del raggio di 3,2 km centrato sull'incantatore (*)	4d12 ore (*)	Nessuno	No	192
Costrizione / Cerca	Funziona come "costrizione minore", ma influenza qualsiasi creatura	Am (3) [D,H]	V	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 giorno / liv o finché non viene scaricato (I)	Nessuno	Sì	193
Disintegrazione	Fa svanire una creatura o un oggetto	Tra	V,S,M/FD	1 a	Medio	Raggio	Instantanea	Tem parziale	Sì	198
Dissolvere superiore	Funziona come "dissolvi magie", ma con +20 sulla prova	Abi	V,S	1 a	Medio	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 9 m	Instantanea	Nessuno	No	199
Elucubrazione di Mordenkainen	Richiama incantesimi di 5° liv o inferiori	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	Instantanea	-	-	201
Evoca mostri VI	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	6°:1 oppure 5°:1d3 oppure 1°-4°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
Fuorviare	Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio	III (6,9)	S	1 a	Vicino	Incantatore / un duplicato illusorio	1 rnd / liv	Nessuno / Vol dubita (se si interagisce)	No	210
Globo di invulnerabilità	Funziona come "globo minore", più il 4° liv	Abi	V,S,M	1 a	3 m	Emanazione sferica del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	No	212
Immagine permanente	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	214
Immagine programmata	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 (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	214

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>			<a href="mailto:mindbender@libero.it">mindbender@libero.it</a>			<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>	M i n d b e n d e R		
Immagine proiettata	Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi	Ill (10)	V,S,M	1 a	Medio	Un duplicato ombra	1 rnd / liv (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No 214
Legame planare	Funziona come "legame planare inferiore", ma fino a 16 DV	Evo (11) [*]	V,S,M	10 min	Vicino	Fino a 16 DV di elementali e esterni, che non possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	Instantanea	Vol nega	Si 224
Mano possente di Bigby	Una mano che spinge via le creature	Inv	V,S,F	1 a	Medio	Mano di 3 m (Spinta: prova di For +14)	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si 228
Muovere il terreno	Scava trincee e fa crescere colline	Tra	V,S,M	*	Lungo	Terreno smosso in un'area quadrata con lato di 225 m e una profondità fino a 3 m (F)	Instantanea	Nessuno	No 232
Nebbia acida	Nebbia acida che infligge danni (2d6 danni / rnd)	Evo (5) [A]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Nessuno	Si 235
Ombra di una invocazione superiore	Funziona come "ombra di una invocazione", ma fino a 5° liv	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce)	Si 238
Ombre	Funziona come "ombra di una evocazione" ma può arrivare fino al 5° liv ed è reale al 60%	Ill (10)	V,S	1 a	*	*	*	Vol dubita (se si interagisce); variabile (*)	No (*) 238
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	Instantanea	Tem nega (og) (*)	Si 243
Repulsione	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	Abi	V,S,F/FD	1 a	Fino a 3 m / liv	Emanazione fino a un raggio di 3 m /liv, centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si 251
Sfera congelante di Otiluke	Congela l'acqua o infligge danni da freddo	Inv [G]	V,S,F	1 a	*	*	*	*	Si 263
Sguardo penetrante	"Charme", "paura", "malattia" o "sonno" su un soggetto	Tra [*]	V,S	1 a	Vicino	Incantatore	1 rnd / 3 liv (*)	*	Si 265
Suggestione di massa	Funziona come "suggestione", ma con 1 soggetto / liv in più	Am (2) [D,H]	V,M	1 a	Medio	1 creatura / liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 ora / liv o finché non viene completata	Vol nega	Si 272
Trasformazione di Tenser	L'incantatore ottiene dei bonus di combattimento	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	- 277
Velo	Cambia l'apparenza di un gruppo di creature	Ill (9)	V,S	1 a	Lungo	Una o più creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Conc + 1 ora / liv (I)	Vol nega (*)	Si (*) 279
Velocità di massa	Funziona come "velocità", ma influenza un soggetto / liv	Tra	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura / liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Tem nega (in)	Si (in) 279
Vigilanza e interdizione	Una serie di difese magiche per proteggere un'area	Abi	V,S,M,F	30 min	*	Fino a 18 m <sup>2</sup> / liv	2 ore / liv	Nessuno	* 280
Visione del vero	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	Div	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in) 280

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

Mindbender

# LIVELLO 7

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Camminare nelle ombre	Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente	Ill (10)	V,S	1 a	Contatto	Fino a 1 creatura toccata / liv	1 ora / liv (I)	Vol nega	Si	184
Celare	Il soggetto è invisibile alla vista normale e allo scrutamento	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Una creatura o un oggetto (fino ad un cubo con spigolo di 60 cm / liv) toccati	1 giorno / liv (I)	Vol nega (og)	Si (og)	186
Controllare non morti	I non morti non attaccano l'incantatore finché rimangono sotto il suo comando	Nec	V,S,M	1 a	Vicino	Fino a 2 DV di creature non morte / liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega	Si	191
Demenza	Il soggetto è in preda a una "confusione" continua	Am (3)	V,S	1 a	Medio	Una creatura vivente	Instantanea	Vol nega	Si	196
Desiderio limitato	Altera la realtà, entro i termini consentiti dall'incantesimo	Uni	V,S,PE	1 a	*	*	*	Nessuno	Si	197
Dito della morte	Uccide un soggetto	Nec [N]	V,S	1 a	Vicino	1 Creatura vivente toccata (TS: 3d6 danni + 1 danno / liv)	Instantanea	Tem parziale	Si	200
Esilio	Bandisce 2 DV / liv di creature extraplanari	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Una o più creature extraplanari, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Instantanea	Vol nega	Si	202
Evoca mostri VII	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	7°:1 oppure 6°:1d3 oppure 1°:5°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
Evocazioni istantanee di Drawmij	Un oggetto preparato appare nella mano dell'incantatore	Evo (4)	V,S,M	1 a	*	Un oggetto pesante fino a 4,5 kg, la cui dimensione più lunga sia al max di 180 cm	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	No	207
Gabbia di forza	Un cubo di forza che imprigiona tutti al suo interno	Inv [F]	V,S,M	1 a	Vicino	Gabbia di sbarre (cubo con spigolo di 6 m) o cella senza finestre (cubo con spigolo di 3 m)	2 ore / liv	Nessuno	No	210
Inversione della gravità	Gli oggetti e le creature cadono all'insù	Tra	V,S,M/FD	1 a	Medio	Fino a un cubo con spigolo di 3 m / 2 liv (F)	1 rnd / liv (I)	Nessuno (*)	No	221
Invisibilità di massa	Funziona come "invisibilità", ma ha effetto su tutti i presenti nel raggio di azione	Ill (9)	V,S,M	1 a	Lungo	Un numero qualsiasi di creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 54 m l'una dall'altra	10 min / liv (I)	Nessuno o Vol nega (in, og)	No o Si (in, og)	222
Mano stringente di Bigby	Una mano che offre riparo, respinge e lotta	Inv	V,S,F/FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	228
Palla di fuoco ritardata	1d6 danni da fuoco / liv (max 20d6); è possibile ritardare l'esplosione per 5 rnd	Inv [S]	V,S,M	1 a	Lungo	Propagazione nel raggio di 6 m	Fino a 5 rnd (*)	Rif dimez	Si	239
Parola del potere, stordire	Stordisce una creatura che possiede fino a 150 pf	Evo (5)	V	1 a	Vicino	1 creatura con fino a 150 pf	*	Nessuno	Si	240
Porta in fase	Passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra	Evo (5)	V	1 a	Contatto	Aperturaeterea di 1,5 m x 2,4 m, profonda 30 cm / liv	1 utilizzo / 2 liv	Nessuno	No	244
Reggia meravigliosa di Mordenkainen	Una porta conduce ad una reggia extradimensionale	Evo (5)	V,S,F	1 a	Vicino	Dimora extradimensionale fino a 3 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	2 ore / liv	Nessuno	No	250
Riflettere incantesimo	Ritorce 1d4+6 liv di incantesimo contro l'incantatore	Abi	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	Fino a esaurimento o 10 min / liv	-	-	253
Scrutare superiore	Funziona come "scrutare", ma più velocemente e più a lungo	Div	V,S	1 a	*	Sensore magico	1 ora / liv	Nessuno	No	261
Simulacro	Crea un sosia parzialmente reale di una creatura	Ill (10)	V,S,M,PE	12 ore	Contatto	Una creatura duplicata	Instantanea	Nessuno	No	268

M i n d b e n d e R - <a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a>			mindbender@libero.it			<a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> - M i n d b e n d e R				
Spada di Mordenkainen	Una lama magica fluttuante che colpisce gli avversari	Inv [F]	V,S,F	1 a	Vicino	Una spada	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Sì	269
Spostamento planare	Fino a 8 soggetti viaggiano su un altro piano	Tra	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata o fino a 8 creature che si tengono per mano	Instantanea	Vol nega	Sì	270
Spruzzo prismatico	Un raggio che colpisce il soggetto con una varietà di effetti	Inv	V,S	1 a	Vicino	Cono	Instantanea	*	Sì	270
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)	Sì (in)	271
Svanire	Funziona come "teletrasporto", ma agisce su un oggetto toccato	Tra [R]	V	1 a	Contatto	Un oggetto toccato fino a 22,5 kg / liv e 81 dm <sup>3</sup> / liv	Instantanea	Vol nega (og)	Sì (og)	272
Teletrasporto senza errore	Funziona come "teletrasporto", ma senza il rischio di fallire la destinazione	Tra [R]	V	1 a	Personale e contatto	Incantatore e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate per un peso totale fino a 22,5 kg / liv	Instantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Sì (og)	273
Transizione eterea	L'incantatore diventa etereo per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	275
Visione	Funziona come "conoscenza delle leggende", ma è più veloce ed esaustiva	Div	V,S,M,PE	1 a	Personale	Incantatore	*	-	-	280

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

**Mindbender**

## LIVELLO 8

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Antipatia	L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature	Am (3) [H]	V,S,M/FD	1 ora	Vicino	Una locazione (fino a un cubo con spigolo di 3 m / liv) o un oggetto	2 ore / liv	Vol parziale	Sì	178
Charme di massa	Funziona come "charm sui mostri", ma ha effetto sui presenti entro 9 m	Am (2) [H]	V	1 a	Vicino	Una o più creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 giorno / liv	Vol nega	Sì	187
Clone	Un duplicato che si risveglia quando l'originale muore	Nec	V,S,M,F	10 min	0 m	Un clone	Instantanea	Nessuno	No	188
Corpo di ferro	Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente	Tra	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	192
Danza irresistibile di Otto	Costringe il soggetto a danzare	Am (3) [H]	V	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1d4 + 1 rnd	Nessuno	Sì	195
Esigere	Funziona come "inviare", ma è anche possibile inviare una "suggerione"	Am (3) [H]	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd	Vol parziale	Sì	201
Esplosione solare	Acceca tutti nel raggio di 3 m, infligge 3d6 danni	Inv [S]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Esplosione del raggio di 3 m / liv	Instantanea	Rif parz (*)	Sì	202
Evoca mostri VIII	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	8°:1 oppure 7°:1d3 oppure 1°:6°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	206
Forma eterea	Viaggiare sul piano etereo con i compagni	Tra	V,S	1 a	Contatto	Incantatore + 1 creatura toccata / 3 liv	1 min / liv (I)	Nessuno	Sì	209
Intrappolare l'anima	Imprigiona il soggetto all'interno di una gemma	Evo (4)	V,S,M,(F)	1 a (*)	Vicino	Una creatura	Permanente (*)	*	Sì (*)	220
Labirinto	Intrappola il soggetto in un labirinto multidimensionale	Evo (5) [F]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	*	Nessuno	No	223
Legame	Una serie di tecniche per imprigionare una creatura	Am (3) [H]	V,S,M	1 min	Vicino	Una creatura vivente	1 min / liv (I)	Vol nega	Sì	223
Legame planare superiore	Funziona come "legame planare inferiore" ma fino a 24 DV	Evo (11) [*]	V,S,M	10 min	Vicino	Fino a 24 DV di elementali e esterni, che non possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	Instantanea	Vol nega	Sì	224
Metamorfosi di un oggetto	Trasforma un soggetto in qualcos'altro	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura o un oggetto	*	Vol nega (og) (*)	Sì (og)	230
Muro prismatico	I colori del muro hanno una serie di effetti sui soggetti	Abi	V,S	1 a	Vicino	Muro largo 120 cm / liv, alto 60 cm / liv	10 min / liv	*	*	234
Nube incendiaria	Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco / rnd	Evo (5) [S]	V,S	1 a	Medio	Nebbia in una propagazione di 9 m, altezza di 6 m	1 rnd / liv	Rif dimez (*)	Sì (*)	236
Orrido avvizzimento	Infligge 1d8 danni / liv (max 25d8) nel raggio di 9 m	Nec	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Creature viventi, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 18 m l'una dall'altra	Instantanea	Tem dimez	Sì	238
Parola del potere, accecare	Acceca fino a 200 pf di creature	Evo (5)	V	1 a	Vicino	Creature fino a un totale di 200 pf entro una sfera del raggio di 4,5 m	*	Nessuno	Sì	240
Protezione dagli incantesimi	Conferisce un bonus di resistenza +8	Abi	V,S,M,F	1 a	Contatto	Fino a una creatura toccata / 4 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	247
Pugno serrato di Bigby	Una grossa mano che attacca i nemici dell'incantatore	Inv	V,S,F/FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv	Nessuno	Sì	248
Rivela locazioni	Locazione esatta di una creatura o di un oggetto	Div	V,S,FD	1 a	Illimitato	1 creatura o oggetto	Instantanea	Nessuno	No	257
Schermo	Un'illusione che nasconde un'area dalla visione e dallo scrutamento	Ill (9)	V,S	10 min	Vicino	Un cubo con spigolo di 9 m / liv (F)	1 giorno	Nessuno o Vol dubita (se si interagisce) (*)	No	258
Sfera telecinetica di Otiluke	Funziona come "sfera elastica di Otiluke", ma l'incantatore è in grado di spostarla telecineticamente	Inv [F]	V,S,M	1 a	Vicino	Sfera del diametro di 30 cm / liv centrata attorno a creature o oggetti	1 min / liv (I)	Rif nega (og)	Sì (og)	264
Simbolo	Le rune attivate hanno numerosi effetti	Uni [*]	V,S,M/FD	1 a o 10 min	Contatto	Un simbolo	*	*	Sì	266
Simpatia	L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature	Am (3) [H]	V,S,M	1 ora	Vicino	Una locazione (fino ad un cubo con spigolo di 3 m / liv) o un oggetto	2 ore / liv	Vol nega (*)	Sì	268
Vuoto mentale	Il soggetto è immune alle magie mentali / emozionali e allo scrutamento	Abi	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 giorno	Vol nega (in)	Sì (in)	281

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

**Mindbender**



## LIVELLO 9

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Cerchio di teletrasporto	Un cerchio che teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto prestabilito	Tra [R]	V,M	10 min	0 m	Un cerchio del raggio di 1,5 m che teletrasporta coloro che lo attivano	10 min / liv (I)	Nessuno	Sì	186
Desiderio	Funziona come "desiderio limitato", ma con meno limiti	Uni	V,PE	1 a	*	*	*	*	Sì	196
Disgiunzione di Mordenkainen	Dissolve la magia e disincanta oggetti magici	Abi	V	1 a	Vicino	Tutti gli effetti magici e gli oggetti magici in un'esplosione del raggio di 9 m	Instantanea	Vol nega (og)	No	198
Dominare mostri	Funziona come "dominare persone" ma su ogni creatura	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	1 creatura	1 giorno / liv	Vol nega	Sì	201
Evoca mostri IX	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F/FD	1Rcompl	Vicino	9°:1d4+1 oppure 8°:1d3 oppure 1°-7°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	206
Fatale	Funziona come "allucinazione mortale", ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m	Ill (1) [P,H]	V,S	1 a	Medio	Un numero qualsiasi di creature che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Instantanea	Vol dubita (se si interagisce), quindi Tem parz	Sì	207
Fermare il tempo	L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 rnd	Tra	V	1 a	Personale	Incantatore	1d4+1 rnd (tempo apparente)	-	-	207
Imprigionare	Seppellisce il soggetto sotto terra	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Nessuno	Sì	215
Lamento della banshee	Uccide 1 creatura / liv	Nec [N,Q]	V	1 a	Vicino	Una creatura vivente / liv entro una propagazione del raggio di 9 m	Instantanea	Tem nega	Sì	223
Legare anima	Intrappola un'anima appena morta per impedirne la "resurrezione"	Nec	V,S,F	1 a	Vicino	Un cadavere	Permanente	Vol nega	No	225
Libertà	Libera le creature sotto gli effetti di "imprigionare"	Abi	V,S	1 a	*	Una creatura	Instantanea	Nessuno	Sì	226
Mano stritolatrice di Bigby	Funziona come "mano stringente di Bigby", ma è più forte	Inv	V,S,M, F/FD	1 a	Medio	Mano di 3 m	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Sì	229
Parola del potere, uccidere	Uccide un singolo soggetto (sotto i 101 pf) o vari soggetti deboli (sotto i 21 pf, per un totale di 200 pf)	Evo (5) [N]	V	1 a	Vicino	1 creatura vivente oppure una o più creature entro una sfera del raggio di 4,5 m	Instantanea	Nessuno	Sì	241
Portale	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	Evo (5,11)	V,S	1 a	Medio	*	Instantanea	Nessuno	No	244
Previsione	Un sesto senso avverte l'incantatore da pericoli imminenti	Div	V,S,M/FD	1 a	Personale o Contatto	*	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Sì (in)	246
Proiezione astrale	Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale	Nec	V,S,M	30 min	Contatto	Incantatore più una creatura aggiuntiva toccata / 2 liv	*	Nessuno	Sì	247
Rifugio	Altera un oggetto per trasportare il suo proprietario fino all'incantatore	Tra [R]	V,S,M	1 a	Contatto	Oggetto toccato	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	No	254
Risucchio di energia	Il soggetto ottiene 2d4 liv negativi	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio di energia negativa	Instantanea	Tem nega (*)	Sì	256
Sciame di meteore	Infligge 24d6 danni da fuoco e genera esplosioni	Inv [S]	V,S	1 a	Lungo	Trama di propagazione come "palla di fuoco"	Instantanea	Nessuno, Rif dimez	Sì	259
Sfera prismatica	Funziona come "muro prismatico" ma circonda da ogni lato	Abi	V	1 a	3 m	Sfera con raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv	*	*	264
Stasi temporale	Mette il soggetto in animazione sospesa	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	Permanente	Nessuno	Sì	271
Trasformazione	L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per rnd	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	276

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

MindbenderR

## Note:

## Generiche:

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

## Componenti:

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

## Scuola:

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

## Sottoscuola:

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

## Descrittori:

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

## Tempo:

Agratis	Azione gratuita
1Rcompl	1 round completo

## Raggio di azione:

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

## TS – RI:

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