

**Incantesimi da Bardo****LIVELLO 0 (trucchetti)**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Aprire / Chiudere	Apri o chiudi oggetti piccoli o leggeri	Tra	V,S,F	1 a	Vicino	Il portale o l'oggetto da aprire o chiudere	Instantanea	Vol nega (og)	Si (og)	178
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	Si	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
Lampo	Abbaglia una creatura (-1 all'attacco)	Inv [L]	V	1 a	Vicino	Esplorazione di luce	Instantanea	Tem nega	Si	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
Resistenza	Il soggetto ottiene +1 ai TS	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Vol nega (in)	Si (in)	251
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)	Si (in, og)	255
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
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)	Si (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)	Si (in)	179
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	Fino all'atterraggio o 1 rnd / liv	Vol nega (og)	Si (og)	183
Cancellare	Scritte normali o magiche svaniscono	Tra	V,S	1 a	Vicino	1 pergamena o 2 pagine	Instantanea	*	No	185
Charme	Rende una persona amichevole	Am (2) [H]	V,S	1 a	Vicino	1 persona	1 ora / liv	Vol nega	Si	187
Cure ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
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
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
Incute paura	Una creatura fugge per 1d4 rnd	Nec [H,P]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente (-2 TxC/danni/TS)	1d4 rnd	Vol nega	Si	216
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
Ipnosi	Affascina 2d4 DV di creature	Am (3) [H]	V,S	1 a	Vicino	Parechie creature viventi, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	2d4 rnd (I)	Vol nega	Si	222
Messaggio	Conversazione sussurrata a distanza	Tra [D]	V,S,F	1 a	Medio	1 creatura / liv	10 min / liv	Nessuno	No	229
Protezione dal bene	+2 CA e TS; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed estranei	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 estranei	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 estranei	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 estranei	Abi [C]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	248
Ritirata rapida	Raddoppia la velocità dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	257
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	Si	269
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
Ventriloquio	La voce risuona lontana per 1 minuto / liv	Ill (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**

<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>
Allineamento	Nasconde l'allineamento per 24 ore	Abi	V,S,	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto	24 ore	Vol nega (og)	Si (og)	175
Imperscrutabile										
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
Bocca magica	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)	182
Cecità / Sordità	Rende il soggetto sordo o cieco	Tra	V	1 a	Medio	Una creatura vivente	Permanente (I)	Tem nega	Si	186
Cure ferite moderate	Cura 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
Dissimulare	Distorce divinazioni su una creatura o un oggetto	Ill (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
Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m +3 m / liv	Am (3) [D,H]	V,S	1Rcompl	Medio	Qualsiasi numero di creatutre	Fino a 1 ora	Vol nega (*)	Si	202
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
Forza straordinaria	Il soggetto ottiene 1d4+1 Des per 1 ora / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (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 (*)	Si (og)	209
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)	Si	213
Immagine minore	Funziona come "immagine silenziosa", ma emette suoni	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 +2 rnd	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
Immagine speculare	Crea duplicati illusori dell'incantatore (1d4 immagini +1 immagine / 3 liv, max 8)	Ill (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	Ill (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 Si (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
Linguaggi	Permette di parlare un qualsiasi linguaggio	Div	V,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	No	226
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
Occultare oggetto	Maschera gli oggetti contro la divinazione	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Un oggetto toccato fino a 45 kg / liv	8 ore	Vol nega (og)	Si (og)	237
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
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
Risata incontenibile di Tasha	Il soggetto perde azioni per 1d3 rnd	Am (3)	V,S,M	1 a	Vicino	1 creatura	1d3 rnd	Vol nega	Si	256
Ritarda veleno	Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora / liv	Evo (8)	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Tem nega (in)	Si (in)	257
Sfocatura	Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte	Ill (9)	V	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	265
Silenzio	Nega il suono nel raggio di 4,5 m	Ill (9)	V,S	1 a	Lungo	Un'emanazione del raggio di 4,5 m centrata su una creatura, un oggetto o un punto nello spazio	1 min / liv	Vol nega o Nessuno (og)	Si o No (og)	266
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
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
Suono dirompente	Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli	Inv [Q]	V,S,F/FD	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 3 m	Instantanea	Vol parziale	Si	272
Trama ipnotica	Affascina 2d4 DV +1 DV / liv di creature	Ill (12) [H]	(V),S,M	1 a	Medio	Luci colorate in una propagazione del raggio di 4,5 m	Conc + 2 rnd	Vol nega	Si	275
Trance animale	Affascina 2d6 animali	Am (3) [H,Q]	V,S	1 a	Vicino	Animali, bestie o bestie magiche di Int 1 o 2	Conc	Vol nega (*)	Si	275
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

**LIVELLO 3**

<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>
Arma magica superiore	Bonus di +1 per ogni 3 liv (max +5)	Tra	V,S,M/F D	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
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/F D	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/F D	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/F D	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/F D	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	187
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
Chiaroudienza / Chiaroveggenza	L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto / liv	Div	V,S,F/F D	1 a	*	Sensore magico	1 min / liv (I)	Nessuno	No	187
Confusione	Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 rnd / liv	Am (3) [H]	V,S,M/F D	1 a	Medio	Tutte le creature entro un raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Vol nega	Si	189
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
Cure ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno / liv (max +15)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	195
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	Ill (9)	V,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	200
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
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/F D	1Rcom pl	Vicino	3°:1 oppure 2°:1d3 oppure 1°:1d4+1,	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	205
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
Immagine maggiore	Funziona come "immagine silenziosa", ma emette suoni, odore e calore	Ill (6)	V,S,F	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Conc + 3 rnd	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
Intermittenza	L'incantatore scompare e riappare a caso per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	220
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
Modellare suono	Crea nuovi suoni o cambia quelli esistenti	Tra	V,S	1 a	Vicino	1 creatura o 1 oggetto / liv, che non possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	1 ora / liv (I)	Vol nega (og)	Si (og)	231
Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	Inv	V,S,M/F D	1 a	Medio	Muro lungo fino a 3 m / liv e alto 1,5 m / liv (F)	1 rnd / liv	Nessuno (*)	Si	234
Paura	I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 rnd / liv	Nec [P,H]	V,S,M	1 a	Vicino	Cono	1 rnd / liv	Vol nega	Si	241
Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Tem nega (in)	Si (in)	254
Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato	Instantanea	Vol nega (in)	Si (in)	254
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	Si	258
Scritto illusorio	Solo il lettore designato è in grado di leggerlo	Ill (1) [H]	V,S,M	1 min o più (*)	Contatto	Un oggetto toccato del peso non superiore a 4,5 kg	1 giorno / liv	Vol nega (*)	Si	261
Scrutare	Spia soggetti a distanza	Div	V,S,M/F D, F	1 ora	*	Sensore magico	1 min / liv	Nessuno	No	261
Sfera di invisibilità	Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio di 3 m	Ill (9)	V,S,M	1 a	Personale o Contatto	Una sfera con raggio di 3 m attorno alla creatura toccata o all'oggetto toccato	10 min / liv (I)	Nessuno, Vol nega (in, og)	No, Si (in, og)	264
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
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

**LIVELLO 4**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
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
Conoscenza delle leggende	L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto	Div	V,S,M,F	*	Personale	Incantatore	*	-	-	189
Cure ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno / liv (max +20)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez (in) (*)	Sì (in)	195
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 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
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) (*)	Sì (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	Ill (9)	V,S	1 a	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No o Sì (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
Modificare memoria	Altera 5 min della memoria di un soggetto	Am (3) [H]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente	Permanente	Vol nega	Sì	231
Neutralizza veleno	Neutralizza il veleno in un soggetto	Evo (8)	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato fino a 27 dm³ / liv	Instantanea	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	235
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
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
Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	Abi	V,S	1 min	Vicino	Fino a 1 creatura / liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Instantanea	*	No	269
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

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****LIVELLO 5**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Cerchio di guarigione	Cura 1d8 danni +1 danno / liv in tutte le direzioni	Evo (8)	V,S	1 a	6 m	Tutti gli alleati viventi e le creature non morte entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	Instantanea	Tem dimez (in)	Sì (in)	186
Contattare altri piani	Pone una domanda a un'entità extraplanare	Div	V	10 min	Personale	Incantatore	Conc	-	-	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
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
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
Fuorviare	Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio	Ill (6,9)	S	1 a	Vicino	Incantatore / un duplicato illusorio	1 rnd / liv	Nessuno / Vol dubita (se si interagisce)	No	210
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
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
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
Sogno	Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo	Ill (1) [H]	V,S	1 min	Illimitato	Una creatura vivente toccata	*	Nessuno	Sì	268
Visione falsa	Inganna lo scrutamento con un'illusione	Ill (9)	V,S,M	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 7,5 m + 1,5 m / 2 liv, centrato sul punto in cui si trova l'incantatore quando lo lancia	1 min / liv	Nessuno	No	281

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

**LIVELLO 6**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
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
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
Immagine permanente	Include vista, suono e odore	Ill (6)	V,S,M	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre un cubo con spigolo di 6 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Permanente (I)	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
Immagine programmata	Funziona come "immagine maggiore", ma attivata da un evento	Ill (6)	V,S,M	1 a	Lungo	Finzione visiva che non può estendersi oltre un cubo con spigolo di 6 m + un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	Permanente finché non viene attivato, poi 1 rnd / liv	Vol dubita (se si interagisce)	No	214
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
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	Sì	251
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
Sguardo penetrante	"Charme", "paura", "malattia" o "sonno" su un soggetto	Tra [*]	V,S	1 a	Vicino	Incantatore	1 rnd / 3 liv (*)	*	Sì	265
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
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	Sì	272
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 (*)	Sì (*)	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)	Sì (in)	279

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

rnd / liv conc entro [x m l'una dall'altra]

(I) L'incantatore può interrompere l'incantesimo a piacere.

\*

**Componenti:**

V verbali

S somatiche

M materiali

F focus

FD focus divino

PE costo in punti esperienza

**Scuola:**

Abi Abiurazione

Am Ammalimento

Div Divinazione

Evo Evocazione

Ill Illusione

Inv Invocazione

Nec Necromanzia

Tra Trasmutazione

**Sottoscuola:**

1 Allucinazione

2 Charme

3 Compulsione

4 Convocazione

5 Creazione

6 Finzione

7 Forza

8 Guarigione

9 Mascheramento

10 Ombra

11 Richiamo

12 Trama

**Scuola:**

Illusione

Ammalimento

Ammalimento

Evocazione

Evocazione

Illusione

Invocazione

Evocazione

Illusione

Evocazione

Illusione

**Descrittori:**

A Acido

B Bene

C Caotico

D Dipendente dal linguaggio

E Elettricità

F Forza

G Freddo

H Influenza mentale

I Legale

L Luce

M Male

N Morte

O Oscurità

P Paura

Q Sonoro

R Teletrasporto

S Fuoco

T Aria

**Tempo:**

Agratis Azione gratuita

1Rcompl 1 round completo

**Raggio di azione:**

Vicino 7,5 m + 1,5 m per ogni 2 liv

Medio 30 m + 3 m per liv

Lungo 120 m + 12 m per liv

**TS – RI:**

og oggetto

in innocuo

TS contro incantesimo ha CD 10 + liv dell'incantatore + bonus di caratteristica rilevante dell'incantatore (Int per mago, Car per stregone o bardo, Sag per chierico, druido, paladino o ranger)

Se il bersaglio tira 1 naturale, l'incantesimo può danneggiare gli oggetti (pag 150).

RI: l'incantatore deve effettuare una prova di liv dell'incantatore (1d20 + liv dell'incantatore) almeno pari alla RI della creatura.