

Incantesimi da Chierico

LIVELLO 0 (orazioni)

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Creare acqua	Crea 9 litri / liv di acqua pura	Evo (5)	V,S	1 a	Vicino	Fino a 9 l d'acqua / liv	Instantanea	Nessuno	No	193
Cure ferite minori	Cura 1 punto di danno	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez (in) (*)	Sì (in)	195
Guida	+1 a un tiro, a un TS o a una prova	Div	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min o finché non viene scaricato	Nessuno	Sì	213
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
Infliggi ferite minori	Attacco a contatto, 1 punto di danno	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez	Sì	219
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
Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm ³ / liv di cibo e acqua	Uni	V,S	1 a	3 m	27 dm ³ / liv d'acqua e cibo contaminati	Instantanea	Vol nega (og)	Sì (og)	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
Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Sì (in)	Sì (in)	280

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

LIVELLO 1

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Anatema	I nemici subiscono un -1 al TxC e -1 ai TS contro paura	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	15 m	Tutti i nemici entro 15 m	1 min / liv	Vol nega	Sì	176
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)	Sì (in, og)	178
Azione casuale	Una creatura agisce in modo casuale per 1 rnd	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd	Vol nega	Sì	180
Benedire l'acqua	Rende l'acqua santa	Tra [B]	V,S,M	1 min	Contatto	Ampolla dell'acqua toccata	Instantanea	Vol nega (og)	Sì (og)	181
Benedizione	Gli alleati ottengono un +1 al TxC e +1 ai TS contro paura	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	15 m	Tutti gli alleati entro 15 m	1 min / liv	Nessuno	Sì (in)	182
Comando	Un soggetto obbedisce a un ordine di una parola per 1 rnd	Am (3) [D,H]	V	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd	Vol nega	Sì	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
Cure ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez (in) (*)	Sì (in)	195
Devastazione	Un soggetto subisce -2 al TxC, ai danni, alle prove e ai TS	Am (3) [P,H]	V,S,FD	1 a	Medio	Una creatura vivente	1 min / liv	Vol nega	Sì	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
Favore divino	L'incantatore ottiene un bonus al TxC, ai danni e ai TS pari a +1 / 3 liv	Inv	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min	-	-	207
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
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	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 del bene	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	216
Individuazione del caos	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	217
Individuazione del male	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	217
Individuazione della legge	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	218
Infliggi ferite leggere	A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez	Sì	219
Invisibilità ai non morti	I non morti non riescono a percepire 1 soggetto per liv	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv (I)	Vol nega	Sì	222
Maledire l'acqua	Rende l'acqua sacrilega	Tra [M]	V,S,M	1 min	Contatto	Ampolla d'acqua toccata	Instantanea	Vol nega (og)	Sì (og)	227
Pietra magica	3 pietre guadagnano un +1 TxC e infliggono 1d6+1 danni (contro non morti: 2d6+2)	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Fino a 3 sassi toccati	30 min o finché non viene scaricato	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	243
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

M i n d b e n d e R - http://digilander.iol.it/mindbender			mindbender@libero.it			http://digilander.iol.it/mindbender - M i n d b e n d e R				
Rimuovi paura	+4 ai TS contro paura per un soggetto +1 / 4 liv	Abi	V,S	1 a	Vicino	1 creatura + 1 addizionale / 4 liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	10 min (*)	Vol nega (in)	Sì (in)	255
Santuario	Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega	No	258
Scudo della fede	Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	261
Scudo entropico	Attacchi a distanza contro l'incantatore hanno il 20% di probabilità di fallire	Abi	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	262
Visione della morte	Determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m	Nec	V,S	1 a	Vicino	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore.	10 min / liv	Nessuno	No	281

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

LIVELLO 2

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Aiuto	+1 ai TxC, +1 ai TS contro paura, 1d8 pf temporanei	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 min / liv	Nessuno	Sì (in)	175
Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	Abi	V,S,	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto	24 ore	Vol nega (og)	Sì (og)	175
Animale messaggero	Invia un animale Minuscolo in un posto specifico	Am (3) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Un animale Minuscolo	1 giorno / liv	Nessuno	Sì	177
Arma spirituale	Un'arma magica che attacca di sua volontà	Inv [F]	V,S,FD	1 a	Medio	Arma magica di forza; 1d8 danni	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Sì	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	Sì	182
Calmare emozioni	Clama 1d6 soggetti / liv, negando gli effetti delle emozioni	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	Medio	1d6 creature / liv, entro 9 m l'una dell'altra	Conc, fino a 1 rnd / liv (I)	Vol nega	Sì	183
Consacrare	Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti	Inv	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 6 m	2 ore / liv	Nessuno	No	190
Cure ferite moderate	Cura 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez (in) (*)	Sì (in)	195
Dissacrare	Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti	Inv	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 6 m	2 ore / liv	Nessuno	Sì	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 creatuttre	Fino a 1 ora	Vol nega (*)	Sì	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
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)	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
Infliggi ferite moderate	A contatto, infligge 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez	Sì	219
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
Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali naturali	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	240
Presagio	Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva	Div	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	Instantanea	-	-	245
Rendere integro	Ripara un oggetto	Tra	V,S	1 a	Vicino	Un oggetto fino a 270 dm ³ / liv	Instantanea	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	251
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	Sì	251
Rimuovi paralisi	Libera una o più creature dalla paralisi, "blocco" o "lentezza"	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	Fino a 4 creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Instantanea	Vol nega (in)	Sì (in)	254
Rintocco di morte	Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 liv	Nec [M,N]	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Instantanea; 10 min / DV della creatura (*)	Vol nega	Sì	255
Riposo inviolato	Preserva un cadavere	Nec	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Cadavere toccato	1 giorno / liv	Vol nega (og)	Sì (og)	255
Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche	Evo (8)	V,S	3 rnd	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol nega (in)	Sì (in)	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)	Sì (in)	257
Scopri trappole	L'incantatore individua le trappole allo stesso modo dei ladri	Div	V,S	1 a	Medio	Incantatore	1 min / liv	-	-	260
Scudo su altri	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura	1 ora / liv (I)	Vol nega (in)	Sì (in)	262
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)	Sì o No (og)	266
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	Sì	272
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)	Sì	280
Zona di verità	I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire	Am (3) [H]	V,S,FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 1,5 m / liv	1 min / liv	Vol nega	Sì	281

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

LIVELLO 3

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
Camminare sull'acqua	Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	184
Cecità / Sordità	Rende il soggetto sordo o cieco	Tra	V	1 a	Medio	Una creatura vivente	Permanente (I)	Tem nega	Sì	186
Cerchio magico contro il bene	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 min / 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 min / 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 min / 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 min / 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
Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Instantanea	Tem nega	Sì	190
Creare cibo e acqua	Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo) / liv	Evo (5)	V,S	10 min	Vicino	Cibo e acqua per sostenere 3 umani o un cavallo / liv per 1 giorno	24 ore (*)	Nessuno	No	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) (*)	Sì (in)	195
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
Epurare invisibilità	Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5 m / liv	Inv	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	201
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
Fiamma perenne	Crea una torcia permanente priva di calore	Inv [L]	V,S,M	1 a	0 m	Fiamma illusoria	Permanente	Nessuno	No	208
Fondersi nella pietra	L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	208
Glifo di interdizione	Le iscrizioni infliggono danni a coloro che le oltrepassano	Abi	V,S,M	10 min	Contatto	Oggetto toccato o fino a 0,45 m ² / liv	Permanente finché non viene scaricato	*	Sì (og)	212
Infliggi ferite gravi	A contatto, infligge 3d8 danni +1 danno / liv (max +15)	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez	Sì	219
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	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
Luce incandescente	Un raggio di luce infligge 1d8 danni / 2 liv, danni maggiori sui non morti	Inv	V,S	1 a	Medio	Raggio	Instantanea	Nessuno	Sì	227
Mano in aiuto	Una mano fantasma conduce il soggetto all'incantatore	Inv	V,S,FD	1 a	8 km	Mano fantasma	1 ora / liv	Nessuno	No	227
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 (*)	Sì	234
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 profonda	L'oggetto emana oscurità assoluta nel raggio di 18 m	Inv [O]	V,S	1 a	Contatto	Oggetto toccato	1 giorno / liv	Nessuno	No	238
Parlare con i morti	Un cadavere risponde a 1 domanda / 2 liv	Nec [D]	V,S,FD	10 min	3 m	Una creatura morta	1 min / liv	Vol nega (*)	No	240
Parlare con i vegetali	L'incantatore può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	240
Pregheira	Gli alleati ottengono +1 TxC, danni, TS, abilità; i nemici subiscono un -1	Evo (5)	V,S,FD	1 a	9 m	Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	Sì	245
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	Sì	247
Protezione dall'energia negativa	Il soggetto resiste ai risucchi di liv e di caratteristiche	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	248
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)	Sì (in)	252
Rimuovi cecità / sordità	Cura condizioni normali o magiche	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Tem nega (in)	Sì (in)	254
Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Tem nega (in)	Sì (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)	Sì (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	Sì	258
Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi metallo	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Pietra o oggetti di pietra toccati fino a 270 dm ³ + 27 dm ³ / liv	Instantanea	Nessuno	No	260
Veste magica	Un'armatura o uno scudo ottengono un potenziamento di +1 / 3 liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Armatura o scudo toccati	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	279

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

LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Alleato planare inferiore	Scambio di servigi con un esterno di 8 DV	Evo (10) [*]	V,S,FD	10 min	Vicino	Un elementale o un esterno evocato fino a 8 DV	Instantanea	Nessuno	No	175
Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	Abi	V,S	1 a	Medio	Raggio	1 min / liv	Nessuno	Sì (og)	177
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)	Sì (in, og)	179
Camminare nell'aria	Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°)	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura (Mastodontica o più piccola) toccata	10 min / liv	Nessuno	Sì (in)	184
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
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
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
Divinazione	Fornisce suggerimenti utili sulle azioni da intraprendere	Div	V,S,M	10 min	Personale	Incantatore	Instantanea	-	-	200
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
Immunità agli incantesimi	Il soggetto è immune a 1 incantesimo / 4 liv	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	215
Infliggi ferite critiche	A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno / liv (max +20)	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol dimez	Sì	219
Infondere capacità magiche	Trasferisce gli incantesimi ad un soggetto	Inv	V,S,FD	10 min	Contatto	Creatura toccata	Permanente finché non viene scaricato 10 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	219
Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi e agli effetti di morte	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Nessuno	Sì (in)	220
Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	Inv	V,S,M,FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (*)	Nessuno	No	221
Libertà di movimento	Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti	Abi	V,S,M,FD	1 a	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	No o Sì (in)	226
Linguaggi	Permette di parlare un qualsiasi linguaggio	Div	V,M,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Nessuno	No	226
Neutralizza veleno	Neutralizza il veleno in un soggetto	Evo (8)	V,S,M,FD	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato fino a 27 dm² / liv	Instantanea	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	235
Parassiti giganti	Trasforma gli insetti in parassiti giganti	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Fino a 1-3 parassiti, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	1 min / liv	Nessuno	Sì	239
Potere divino	L'incantatore ottiene un bonus al TxC, For 18 e 1 pf / liv	Inv	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	245
Respingere parassiti	Gli insetti rimangono ad una distanza di 3 m	Abi	V,S,FD	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (*)	Sì	252
Ristorare	Reintegra il risucchio di liv e di punteggi di caratteristica	Evo (8)	V,S,M	3 rnd	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol nega (in)	Sì (in)	256
Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	Div	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Conc, fino a 1 rnd / liv	Vol nega	No	257
Status	Esamina la condizione e la posizione degli alleati	Div	V,S	1 a	Contatto	1 creatura toccata / 3 liv	1 ora / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	271
Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 min	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Instantanea (*)	Tem nega	Sì	279

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

Mindbender

LIVELLO 5

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Cerchio di devastazione	Infligge 1d8 danni +1 danno / liv in tutte le direzioni	Nec	V,S	1 a	6 m	Tutti i nemici viventi e le creature non morte entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	Instantanea	Tem dimez	Sì	186
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
Colpo infuocato	Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni / liv)	Inv [S]	V,S,FD	1 a	Medio	Cilindro (raggio di 3 m, altezza di 12 m)	Instantanea	Rif dimez	Sì	188
Comando superiore	Funziona come "comando", ma influenza 1 soggetto / liv	Am (3) [D,H]	V	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	Sì	188
Comunione	Una divinità risponde con un sì o con un no a 1 domanda / liv	Div	V,S,M,FD, PE	10 min	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	189
Dissolvi il bene	Bonus di +4 contro gli attacchi	Abi [M]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura buona di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo buono su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199
Dissolvi il caos	Bonus di +4 contro gli attacchi	Abi [I]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura caotica di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo caotico su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199
Dissolvi il male	Bonus di +4 contro gli attacchi	Abi [B]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura malvagia di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo malvagio su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199

M i n d b e n d e R - http://digilander.iol.it/mindbender			mindbender@libero.it			http://digilander.iol.it/mindbender - M i n d b e n d e R				
Dissolvi la legge	Bonus di +4 contro gli attacchi	Abi [C]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura legale di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammalimento o un incantesimo legale su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	199
Distruggere viventi	Un attacco a contatto uccide il soggetto	Nec [N]	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata (TS: 3d6 danni + 1 danno / liv)	Instantanea	Tem parziale	Sì	200
Espiazione	Rimuove il fardello di una colpa dal soggetto	Abi	V,S,M, F,FD,PE	1 ora	Contatto	Creatura vivente toccata	Instantanea	Nessuno	Sì	202
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
Giusto potere	Le dimensioni dell'incantatore aumentano, e ottiene un +4 alla For	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	212
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
Piaga degli insetti	Un'orda di insetti limita la visuale, infligge danni e mette in fuga le creature più deboli	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Lungo	Nube di insetti del diametro di 54 m e alta fino a 18 m	1 min / liv	*	No	242
Profanare	Rende una locazione sacrilega	Inv [M]	V,S,M	1 giorno	Contatto	Emanazione del raggio di 3 m dal punto toccato	Instantanea	Nessuno	*	246
Resistenza agli incantesimi	Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 / liv	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	251
Rianimare morti	Riporta in vita un soggetto che è morto non più di 1 giorno addietro / liv	Evo (8)	V,S,M,FD	1 min	Contatto	Creatura morta toccata	Instantanea	Nessuno (*)	Sì (in)	253
Santificare	Consacra una locazione	Inv [B]	V,S,M,FD	1 giorno	Contatto	Emanazione del raggio di 3 m / liv generata dal punto toccato	Instantanea	Nessuno	*	
Scrutare	Spia soggetti a distanza	Div	V,S,M/FD, F	1 ora	*	Sensore magico	1 min / liv	Nessuno	No	261
Sigillo di giustizia	Determina un'azione che attiverà una "maledizione" sul soggetto	Tra	V,S,FD	10 min	Contatto	Creatura toccata	Permanente (*)	Nessuno	Sì	266
Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammalamenti, 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
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
Transizione eterea	L'incantatore diventa etereo per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	275
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)	Sì (in)	280

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

Mindbender

LIVELLO 6

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Alleato planare	Funziona come "alleato planare inferiore", ma fino a 16 DV	Evo (11) [*]	V,S,FD	10 min	Vicino	Fino a 16 DV di elementali o di esterni evocati, entro 9 m l'uno dall'altro	Instantanea	Nessuno	No	175
Animare oggetti	Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Medio	Oggetti o materiale; 27 dm ³ / liv	1 rnd / liv	Nessuno	No	178
Banchetto degli eroi	Cibo per 1 creatura / liv, cura e rende "benedetti"	Inv	V,S,FD	10 min	Vicino	Banchetto per 1 creatura / liv	1 ora + 12 ore	Nessuno (in)	Sì (in)	181
Barriera di lame	Le lame che circondano l'incantatore infliggono 1d6 danni / liv	Inv	V,S	1Rcompl	Medio	Disco rotante di lame, fino a un raggio di 9 m	10 min / liv	Rif nega (*)	Sì	181
Camminare nel vento	L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e 1 creatura / 3 liv	1 ora / liv (I)	Nessuno, Vol nega (in)	No e Sì (in)	184
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
Creare non morti	Ghoul, ombre, ghaist, wight, wraith	Nec [M]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Instantanea	Nessuno	No	193
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
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	Sì	202
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
Ferire	Il soggetto perde tutti i pf tranne 1d4	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Nessuno	Sì	207
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
Gliro di interdizione superiore	Funziona come "gliro di interdizione", ma infligge fino a 10d8 danni o un incantesimo di 6° liv	Abi	V,S,M	10 min	Contatto	Oggetto toccato o fino a 0,45 m ² / liv	Permanente finché non viene scaricato	*	Sì (og)	212
Guarigione	Cura tutti i danni, le malattie e le condizioni mentali	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Nessuno	Sì (in)	213
Guarigione	Cura tutti i danni, le malattie e le condizioni mentali	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Nessuno	Sì (in)	213
Guscio anti-vita	Un campo di 3 m respinge le creature viventi	Abi	V,S,FD	1Rcompl	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	Sì	213
Parola del ritiro	Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato	Tra [R]	V	1 a	Illimitato	Incantatore e oggetti e creature consenzienti fino a un max di 22,5 kg / liv	Instantanea	Nessuno o Vol nega (in, og)	No o Sì (in, og)	241
Proibizione	Nega l'accesso all'area alle creature di un altro allineamento	Abi	V,S,M,FD	6 rnd	Medio	Cubo con spigolo di 18 m / liv (F)	Permanente	*	Sì	246
Scopri il percorso	Indica la via più diretta verso una locazione	Div	V,S,F	3 rnd	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Sì (in)	260

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

Mindbender

LIVELLO 7

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Blasfemia	Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi	Inv [M,Q]	V	1 a	9 m	Creature entro una propagazione fino ad un raggio di 9 m centrata sull'incantatore	Instantanea	Nessuno	Sì	182
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
Detname	Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non legali	Inv [I,Q]	V	1 a	9 m	Creature entro una propagazione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore	Instantanea	Nessuno	Sì	197
Distruzione	Uccide i soggetti e ne distrugge i resti	Nec [N]	V,S,F	1 a	Vicino	1 Creatura (TS: 10d6 danni)	Instantanea	Tem parziale	Sì	200
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
Parola del caos	Uccide, confonde, stordisce o assorda i soggetti non caotici	Inv [C,Q]	V	1 a	9 m	Creature entro una propagazione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore	Instantanea	Nessuno	Sì	240
Parola sacra	Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non buoni	Inv [B,Q]	V	1 a	9 m	Creature entro una propagazione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore	Instantanea	Nessuno	Sì	241
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
Resurrezione	Fa risorgere interamente il soggetto morto	Evo (8)	V,S,M,FD	10 min	Contatto	Creatura morta toccata	Instantanea	Nessuno (*)	Sì (in)	252
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
Rigenerazione	Gli arti recisi di un soggetto ricrescono	Evo (8)	V,S,FD	3Rcompl	Contatto	Creatura vivente toccata	Instantanea	Tem nega (in)	Sì (in)	254
Ristorare superiore	Funziona come "ristorare", ma reintegra tutti i liv e i punteggi di caratteristica	Nec (8)	V,S,PE	10 min	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Vol nega (in)	Sì (in)	256
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

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****LIVELLO 8**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Alleato planare superiore	Funziona come "alleato planare inferiore", ma fino a 24 DV	Evo (11) [*]	V,S,FD	10 min	Vicino	Fino a 24 DV di elementali o di esterni evocati, entro 9 m l'uno dall'altro	Instantanea	Nessuno	No	175
Aura sacra	+4 CA, +4 resistenza, RI 25 contro incantesimi malvagi	Abi [B]	V,S,F	1 a	6 m	1 creatura / liv entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	*	Sì (in)	180
Aura sacrilega	+4 CA, +4 resistenza, RI 25 contro incantesimi buoni	Abi [M]	V,S,F	1 a	6 m	1 creatura / liv entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	*	Sì (in)	180
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
Creare non morti superiori	Mummie, spettri, vampiri o fantasmi	Nec [M]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Instantanea	Nessuno	No	194
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
Guarigione di massa	Funziona come "guarigione", ma su più soggetti	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	Una o più creature, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	Instantanea	Nessuno	Sì (in)	213
Mantello del caos	+4 CA, +4 resistenza, RI 25 contro incantesimi legali	Abi [C]	V,S,F	1 a	6 m	1 creatura / liv entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	*	Sì (in)	229
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
Scudo della legge	+4 CA, +4 resistenza, RI 25 contro incantesimi caotici	Abi [I]	V,S,F	1 a	6 m	1 creatura / liv in un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	*	Sì (in)	261
Simbolo	Le rune attivate hanno numerosi effetti	Uni [*]	V,S,M,FD	1 a o 10 min	Contatto	Un simbolo	*	*	Sì	266
Tempesta di fuoco	Infligge 1d6 danno da fuoco per liv (max 20d6)	Inv [S]	V,S	1Rcompl	Medio	2 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	Instantanea	Rif dimez	Sì	273
Terremoto	Un tremoto intenso scuote la terra per un raggio di 1,5 m / liv	Inv	V,S,FD	1 a	Lungo	Raggio di 1,5 m / liv (F)	1 rnd	*	No	274

<http://digilander.iol.it/mindbender>**Mindbender****LIVELLO 9**

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Evoca mostri IX	Richiama un esterno che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,F,FD	1Rcompl	Vicino	9°:1 oppure 8°:1d3 oppure 1°-7°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	206
Implosione	Uccide 1 creatura / rnd	Inv	V,S	1 a	Vicino	1 creatura corporea / rnd	Conc (fino a 4 rnd)	Tem nega	Sì	215
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
Miracolo	Richiede l'intervento di una divinità	Inv	V,S,PE	1 a	*	*	*	*	Sì	231
Portale	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	Evo (5,11)	V,S	1 a	Medio	*	Instantanea	Nessuno	No	244
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
Resurrezione pura	Funziona come "resurrezione", ma non sono necessari i resti	Evo (8)	V,S,M,FD	10 min	Contatto	Creatura morta toccata	Instantanea	Nessuno (*)	Sì (in)	252
Risucchio di energia	Il soggetto ottiene 2d4 liv negativi	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio di energia negativa	Instantanea	Tem nega (*)	Sì	256
Tempesta di vendetta	Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine	Evo (4)	V,S	1Rcompl	Lungo	Una nube tempestosa con raggio di 108 m	Conc (max 10 rnd) (I)	*	Sì	273

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

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 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
 Illusione
 Illusione
 Illusione
 Evocazione
 Illusione

Descrittori:

A Acido
 B Bene
 C Caotico
 D Dipendente dal linguaggio
 E Eletticità
 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.