

## Incantesimi da Druido

### LIVELLO 0 (orazioni)

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Conoscere direzione	L'incantatore riesce ad individuare il nord	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	Instantanea	-	-	190
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
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
Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm <sup>3</sup> / liv di cibo e acqua	Uni	V,S	1 a	3 m	27 dm <sup>3</sup> / 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
Amicizia con gli animali	L'incantatore ottiene compagni animali permanenti	Am (2) [H]	V,S,M	1 a	Vicino	Un animale	Instantanea	Vol nega	Sì	176
Bacche benefiche	2d4 bacche, ognuna cura 1 pf (max 8 pf in 24 ore)	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	2d4 bacche fresche toccate	1 giorno / liv	Nessuno	Sì	180
Calmare animali	Calma 2d4 DV + 1 DV / liv di animali, bestie e bestie magiche	Am (3) [H]	V,S	1 a	Vicino	Animali, bestie, bestie magiche con un'Int di 1 o 2, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (*)	Sì	183
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
Evoca alleato naturale I	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	1 creatura evocata del 1° liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	203
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
Individuazione di animali o vegetali	Individua specie di animali e vegetali	Div	V,S	1 a	Lungo	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	218
Individuazione di calappi e trabocchetti	Rivela trappole naturali o primitive	Div	V,S	1 a	18 m	Un quarto di cerchio emanato dall'incantatore ed esteso fino alla portata estrema del raggio	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	218
Intralcicare	Le piante avvilluppano chiunque in un cerchio del raggio di 12 m	Tra	V,S,FD	1 a	Lungo	Vegetali in una propagazione del raggio di 12 m	1 min / liv	Rif (*)	No	220
Invisibilità agli animali	Gli animali non riescono a percepire 1 soggetto / liv	Abi	S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv (I)	Nessuno	Sì	221
Luminescenza	Delinea i soggetti con un alone di luce, cancella "sfocatura", occultamenti, ecc.	Inv	V,S,FD	1 a	Lungo	Creature e oggetti entro un'esplosione del raggio di 1,5 m	1 min / liv	Nessuno	Sì	227
Passare senza tracce	1 soggetto / liv non lascia tracce dietro di sé	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	241
Randello incantato	Un randello o un bastone ferrato diventano un'arma +1 (1d10 danni) per 1 min / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Un randello o un bastone ferrato di quercia non magico toccato	1 min / liv	Vol nega (og)	Sì (og)	250
Zanna magica	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 al TxC e ai danni	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	281

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

### LIVELLO 2

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Ammorbire terra e pietra	Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Un quadrato con lato di 3 m / liv (*)	Instantanea	Nessuno	No	176
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
Blocca animali	Blocca un animale per 1 rnd / liv	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	Un animale	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Sì	182
Charme su persone o animali	Rende una persona o un animale amichevole nei confronti dell'incantatore	Am (2) [H]	V,S	1 a	Vicino	Una persona o un animale	1 ora / liv	Vol nega	Sì	187
Deformare legno	Piega il legno (assi, porte, maniglie, tronchi)	Tra	V,S	1 a	Vicino	0,45 kg di legno / liv, che deve trovarsi nel raggio di 6 m	Instantanea	Vol nega (og)	Sì (og)	196
Evoca alleato naturale II	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	2°:1 oppure 1°:1d3	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
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
Forma arborea	L'incantatore assume l'aspetto di un albero per 1 ora / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv (I)	-	-	208

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					
Gelare il metallo	Il metallo freddo danneggia coloro che lo toccano	Tra [G]	V,S,FD	1 a	Vicino	Equipaggiamento in metallo di una creatura / 2 liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra; oppure 11,25 kg di metallo / liv che deve trovarsi a una distanza max di 9 m	7 rnd	Vol nega (og)	Sì (og)	211
Lama infuocata	Un attacco a contatto infligge 1d8 danni +1 danno / 2 liv	Inv [S]	V,S,FD	1 a	0 m	Bagliore a forma di spada	1 min / liv (I)	Nessuno	Sì	223
Parlare con gli animali	L'incantatore può comunicare con gli animali naturali	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	240
Pelle coriacea	Concede un bonus di armatura naturale di +3 (o superiore)	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Nessuno	Sì (in)	242
Produrre fiamma	1d4 danni +1 danno / 2 liv, a contatto o lanciata	Inv [S]	V,S	1 a	0 m	Fiamma dal palmo della mano dell'incantatore	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Sì	246
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
Riscaldare il metallo	Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano	Tra [S]	V,S,FD	1 a	Vicino	Equipaggiamento in metallo di 1 creatura / 2 liv, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra; oppure 11,25 kg di metallo / liv che deve trovarsi a una distanza max di 9 m	7 rnd	Vol nega (og)	Sì (og)	256
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
Scolpire legno	Ricrea gli oggetti in legno nel modo desiderato dall'incantatore	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Un pezzo di legno toccato, non più grande di 270 dm <sup>3</sup> + 27 dm <sup>3</sup> / liv	Instantanea	Vol nega (og)	Sì (og)	260
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 (*)	Sì	264
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 (*)	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>
MindbenderR

### LIVELLO 3

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Calappio	Crea una trappola magica	Tra	V,S,FD	3 rnd	Contatto	Calappio di corda o di arbusti toccato, oppure una cinghia del diametro di 60 cm + 60 cm / liv	Finché non viene attivato o distrutto	Nessuno	No	183
Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Instantanea	Tem nega	Sì	190
Crescita di spine	Le creature nell'area subiscono 1d4 danni e possono essere "rallentate"	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Un quadrato con lato di 6 m / liv	1 ora / liv (I)	Rif parziale	Sì	194
Crescita vegetale	Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti	Tra	V,S,FD	1 a	*	*	Instantanea	Nessuno	No	195
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
Dominare animali	L'animale assogettato obbedisce a comandi mentali silenziosi	Am (3) [H]	V,S	1 a	Medio	Un animale	1 rnd / liv	Vol nega	Sì	201
Evoca alleato naturale III	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	3°:1 oppure 2°:1d3 oppure 1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
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
Invocare il fulmine	Dirige i fulmini (1d10 / liv) durante i temporali	Inv [E]	V,S	10 min	Lungo	*	10 min / liv	Rif dimez	Sì	222
Neutralizza veleno	Neutralizza il veleno in un soggetto	Evo (8)	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato fino a 27 dm <sup>3</sup> / liv	Instantanea	Vol nega (in, og)	Sì (in, og)	235
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
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
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
Rimpicciolire vegetali	Riduce le dimensioni o rallenta la crescita dei vegetali	Tra	V,S,FD	1 a	*	*	Instantanea	Nessuno	No	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
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 <sup>3</sup> + 27 dm <sup>3</sup> / liv	Instantanea	Nessuno	No	260
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
Zanna magica superiore	Un'arma naturale del soggetto ottiene un bonus di +1 al TxC e ai danni / 3 liv (max +5)	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Creatura vivente toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Sì (in)	281

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

### LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
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
Controllare vegetali	L'incantatore può parlare e controllare piante e funghi	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Vegetali entro una propagazione del raggio di 7,5 m + 1,5 m / 2 liv, centrata sull'incantatore	1 min / liv	Vol nega (*)	No	192
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

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				
Estinguere fuoco	Estingue i fuochi non magici o un oggetto magico	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Un cubo con spigolo di 6 m / liv (F) o un oggetto magico basato sul fuoco	Istantanea	Nessuno o Vol nega (og)	No o Sì (og)	203
Evoca alleato naturale IV	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	4°:1 oppure 3°:1d3 oppure 1°-2°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
Guscio anti-vegetali	Mantiene a distanza i vegetali animati	Abi	V,S,FD	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	Sì	213
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
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
Reincarnazione	Fa risorgere un morto mettendolo in un corpo a caso	Tra	V,S,FD	10 min	Contatto	Creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno (*)	Sì (in)	250
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
Rocce aguzze	Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere "rallentate"	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	1 quadrato con lato di 6 m / liv	1 ora / liv (I)	Rif parziale	Sì	257
Scrutare	Spia soggetti a distanza	Div	V,S,M/FD, F	1 ora	*	Sensore magico	1 min / liv	Nessuno	No	261
Stretta corrosiva	Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Un oggetto di ferro non magico o una creatura di metallo	*	Nessuno	No	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
<b><a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> MindbenderR</b>										

## LIVELLO 5

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Comunione con la natura	L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,6 km / liv	Div	V,S	10 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	189
Controllare venti	Cambia la direzione e l'intensità del vento	Tra	V,S	1 a	12 m / liv	Un raggio di 12 m / liv centrato sull'incantatore	10 min / liv	Tem nega	No	192
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
Cure ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno / liv (max +20)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Sì (in)	195
Esplorazione	Rimuove il fardello di una colpa dal soggetto	Abi	V,S,M, F,FD,PE	1 ora	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Nessuno	Sì	202
Evoca alleato naturale V	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	5°:1 oppure 4°:1d3 oppure 1°-3°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
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
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	*	Sì	233
Muro di spine	Le spine danneggiano chiunque tenti di passare	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	Muro di arbusti spinosi, fino a un cubo con spigolo di 3 m / liv (F)	10 min / liv (I)	Nessuno	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	Istantanea	Nessuno	*	246
Risveglio	Un animale o un albero ottengono un intelletto umano	Tra	V,S,F,PE	1 giorno	Contatto	Animale o albero toccato	Istantanea	Vol nega	Sì	256
Santificare	Consacra una locazione	Inv [B]	V,S,M,FD	1 giorno	Contatto	Emanazione del raggio di 3 m / liv generata dal punto toccato	Istantanea	Nessuno	*	
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)	Istantanea	Nessuno	Sì	273
Traslazione arborea	L'incantatore può passare da un albero a un altro, anche molto distante	Tra [R]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 ora / liv o finché non termina	-	-	277
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
<b><a href="http://digilander.iol.it/mindbender">http://digilander.iol.it/mindbender</a> MindbenderR</b>										

## LIVELLO 6

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Bastone dell'incantesimo	Infonde un incantesimo in un bastone ferrato di legno	Tra	V,S,F	10 min	Contatto	Bastone ferrato di legno toccato	Permanente finché non viene scaricato (I)	Vol nega (og)	Sì (og)	181
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	Istantanea	Tem dimez (in)	Sì (in)	186
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	Istantanea	Nessuno	No	199
Evoca alleato naturale VI	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	6°:1 oppure 5°:1d3 oppure 1°-4°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
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
Legno di ferro	Il legno magico viene reso forte come l'acciaio	Tra	V,S	1 min / 0,45 kg	0 m	Un oggetto in "legno di ferro" pesante fino a 2,25 kg / liv	1 giorno / liv (I)	Nessuno	No	225
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)	Istantanea	*	No	233
Pietre parlanti	Rende possibile parlare con la pietra naturale o lavorata	Div	V,S,FD	10 min	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	243
Querciaviva	Una quercia diventa un guardiano treant	Tra	V,S	10 min	Contatto	L'albero toccato	1 giorno / liv (I)	Nessuno	No	249
Respingere legno	Respinge gli oggetti in legno	Tra	V,S	1 a	Medio	Percorso largo 36 m e alto 3 m, emanato dall'incantatore	1 min / liv	Nessuno	No	251

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
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) Rif dimez (*) No o Sì (in) 260
Semi di fuoco	Ghiande e bacche diventano bombe esplosive	Evo (5) [S] V,S,M 1 a Contatto Fino a 4 ghiande toccate o fino a 8 bacche di agrifoglio toccate 10 min / liv o finché non vengono usate 1 rnd Rif dimez (*) Sì 263
Trasporto vegetale	L'incantatore si muove istantaneamente da una pianta all'altra della stessa specie	Tra V,S 1 a Illimitato Incantatore - - 278

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

### LIVELLO 7

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Bagliore solare	Il bagliore acceca e infligge 3d6 danni	Inv	V,S,FD	1 a	Medio	Bagliore largo 1,5 m e lungo 30 m + 3 m / liv, a partire da un punto di fronte all'incantatore	1 rnd / liv o finché tutti i bagliori non si esauriscono	Rif nega e dimezza (*)	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
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
Evoca alleato naturale VII	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	7°:1 oppure 6°:1d3 oppure 1°-5°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
Ferire	Il soggetto perde tutti i pf tranne 1d4	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Instantanea	Nessuno	Sì	207
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
Piaga strisciante	Uno stuolo di insetti attacca su ordine dell'incantatore	Evo (4)	V,S	1Rcompl	Vicino (*)	1.000 insetti che riempiono una propagazione del raggio di 3 m	1 min / liv	Nessuno	No	242
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
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
Trasforma bastone	Il bastone dell'incantatore diventa un treant a suo ordine	Tra	V,S,F	1Rcompl	Contatto	Bastone dell'incantatore toccato	1 ora / liv (I)	Nessuno	No	276
Trasmutare metallo in legno	Il metallo nel raggio di 12 m diventa legno	Tra	V,S,FD	1 a	Lungo	Tutti gli oggetti di metallo entro un'esplosione del raggio di 12 m	Instantanea	Nessuno	Sì (og) (*)	277
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>
MindbenderR

### LIVELLO 8

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
Comandare vegetali	Le piante si animano e la vegetazione avviluppa i nemici	Am (2) [H]	V	1 a	Vicino	Vegetali e creature vegetali (*)	1 giorno / liv o 1 ora / liv (*)	*	*	188
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	Sì	200
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 alleato naturale VIII	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	8°:1 oppure 7°:1d3 oppure 1°-6°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
Forme animali	1 alleato / liv viene "metamorfizzato" nell'animale scelto	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Una creatura consenziente / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 ora / liv (I)	Nessuno (*)	Sì (in)	209
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
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
Respingere metallo o pietra	Respinge il metallo o la pietra	Abi	V,S	1 a	Medio	Percorso largo 36 m e alto 3 m, emanato dall'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	No	252
Turbine	Un ciclone infligge danni e porta via creature	Inv [T]	V,S,FD	1 a	Lungo	Un ciclone ampio 3 m alla base e 9 m al vertice, alto 9 m	1 rnd / liv	Rif nega (*)	Sì	278

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

### LIVELLO 9

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
Cumulo strisciante	Evoca 1d4+2 cumuli striscianti che combattono per l'incantatore	Evo (5)	V,S	1 a	Medio	3 o più cumuli striscianti, che non possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'uno dall'altro	7 giorni o sette mesi (I) (*)	Nessuno	No	195
Evoca alleato naturale IX	Richiama una creatura che combatte per l'incantatore	Evo (4) [*]	V,S,FD	1Rcompl	Vicino	9°:1 oppure 8°:1d3 oppure 1°-7°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	204
Guarigione di massa	Funziona come "guarigione", ma su più soggetti	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	1 o più creature, entro 9 m l'una dall'altra	Instantanea	Nessuno	Sì (in)	213
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
Sciame elementale	Evoca molteplici elementali Enormi	Evo (4) [*]	V,S	10 min	Medio	2 o più creature convocate, entro 9 m l'una dall'altra	10 min / liv (I)	Nessuno	No	259
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
Terremoto	Un tremito 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
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	verbali
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
2	Charme
3	Compulsione
4	Convocazione
5	Creazione
6	Finzione
7	Forza
8	Guarigione
9	Mascheramento
10	Ombra
11	Richiamo
12	Trama

**Scuola:**

Illusione
Ammaliamento
Ammaliamento
Evocazione
Evocazione
Illusione
Invocazione
Evocazione
Illusione
Illusione
Evocazione
Illusione

**Descrittori:**

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

**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.