

Incantesimi da Chierico

LIVELLO 0 (orazioni)

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Creare acqua	Crea 7,4 litri / liv di acqua pura	Evo (5) [B]	V,S	1 a	Vicino	Fino a 7,4 l d'acqua / liv	Istantanea	Nessuno	No	220
<input type="checkbox"/> Cura ferite minori	Cura 1 punto di danno	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in) (*)	222
<input type="checkbox"/> Guida	+1 a un TxC, a un TS o a una prova di abilità	Div	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	241
<input type="checkbox"/> Individuazione del magico	Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m	Un	V,S	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	244
<input type="checkbox"/> Individuazione del veleno	Individua il veleno in una creatura o in un oggetto	Div	V,S	1 a	Vicino	Una creatura, un oggetto o un cubo con spigolo di 1,5 m	Istantanea	Nessuno	No	246
<input type="checkbox"/> Infliggi ferite minori	Attacco a contatto, 1 punto di danno	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega	Si	246
<input type="checkbox"/> Lettura del magico	Per leggere pergamene e libri degli incantesimi	Div	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore (250 parole / min)	10 min / liv	-	-	252
<input type="checkbox"/> Lingua tagliata	Il soggetto subisce una penalità di -1 al TxC, ai TS e alle prove per 1 rnd	Tra [P]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente con una lingua	1 rnd	Temp nega	Si	97 L
<input type="checkbox"/> Luce	L'oggetto risplende come una torcia	Inv [O]	V,M/FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 6 m)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/> Nessuna luce	Il soggetto subisce una penalità di -3 al TxC, ai TS e alle prove	Tra	V,S	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	101 L
<input type="checkbox"/> Preservare organo	Protegge un organo reciso dalla decomposizione per 24 ore	Nec	V,S,FD	10 min	Contatto	Un organo	24 ore	Temp nega (in)	Si	107 L
<input type="checkbox"/> Purificare cibo e bevande	Purifica 27 dm ³ / liv di cibo e acqua	Un	V,S	1 a	3 m	27 dm ³ / liv d'acqua e cibo contaminati	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	275
<input type="checkbox"/> Resistenza	Il soggetto ottiene +1 ai TS	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Vol nega (in)	Si (in)	278
<input type="checkbox"/> Riparare	Effettua riparazioni minori su un oggetto	Tra	V,S	1 a	3 m	Un oggetto fino a 0,5 kg	Istantanea	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	282
<input type="checkbox"/> Virtù	Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min	Tem nega (in)	Si (in)	308

LIVELLO 1

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Abilità sacrificale	L'incantatore acquisisce un bonus di +5 alle prove di Conoscenze (religioni) da effettuare nei sacrifici	Am [P]	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	84 L
<input type="checkbox"/> Anatema	I nemici subiscono un -1 al TxC e ai TS contro paura	Am (3) [S, M]	V,S,FD	1 a	15 m	Tutti i nemici entro 15 m	1 min / liv	Vol nega	Si	203
<input type="checkbox"/> Arma magica	L'arma ottiene un bonus di +1	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Arma toccata	1 min / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	205
<input type="checkbox"/> Avviso	La prova di iniziativa dell'incantatore migliora e apprende i risultati delle prove di iniziativa dei nemici	Am (3) [M]	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	34 N
<input type="checkbox"/> Benedire l'acqua ^M	Rende l'acqua santa	Tra [D]	V,S,M	1 min	Contatto	Ampolla dell'acqua toccata	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	207
<input type="checkbox"/> Benedizione	Gli alleati ottengono un +1 al TxC e +1 ai TS contro paura	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	15 m	L'incantatore e tutti gli alleati entro un'esplosione di 15 m, centrata sull'incantatore	1 min / liv	Nessuno	Si (in)	208
<input type="checkbox"/> Comando	Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 rnd	Am (3) [F,M]	V	1 a	Vicino	1 creatura vivente	1 rnd	Vol nega	Si	215
<input type="checkbox"/> Comprensione dei linguaggi	L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati	Div	V,S,M/FD	1 a	Personale	Incantatore, 1 pagina (250 parole) / min	10 min / liv	-	-	215
<input type="checkbox"/> Contrastare elementi	A proprio agio in un ambiente freddo o caldo	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	Nessuno (in)	Si (in)	218
<input type="checkbox"/> Convinzione	Il soggetto riceve un bonus di +2 o superiore ai TS	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	34 N
<input type="checkbox"/> Cura ferite leggere	Cura 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in) (*)	222
<input type="checkbox"/> Devastazione	Un soggetto subisce -2 al TxC, ai danni, alle prove e ai TS	Nec	V,S,FD	1 a	Medio	1 creatura vivente	1 min / liv	Vol nega	Si	224
<input type="checkbox"/> Dolore della collera	Il soggetto subisce una penalità di -2 al TxC	Nec	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 min / liv	Temp nega	Si	92 L
<input type="checkbox"/> Esercitare abilità	Il bersaglio ottiene +10 ad un'abilità, o può usarla senza addestramento, oppure acquisisce competenza in un'arma o armatura	Div	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	94 M
<input type="checkbox"/> Estrarre droga	Ricava della droga da un oggetto inanimato	Evo (5)	V,S,F	1 min	Contatto	Una dose di droga	Permanente	-	-	92 L
<input type="checkbox"/> Evoca mostri I	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	Una creatura evocata del 1° liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	232
<input type="checkbox"/> Favore divino	L'incantatore ottiene +1 / 3 liv ai TxC e ai danni	Inv	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min	-	-	234
<input type="checkbox"/> Fede guaritrice	Cura 8 danni +1 danno/ liv (max +5) ad un soggetto avente il medesimo patrono dell'incantatore	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in)	Si (in)	96 M
<input type="checkbox"/> Foschia occultante	La nebbia avvolge l'incantatore	Evo (5)	V,S	1 a	6 m	Nube centrata sull'incantatore che si propaga per 6 m ed è alta 6 m	1 min / liv	Nessuno	No	236
<input type="checkbox"/> Incitare	Il soggetto non può preparare o ritardare le azioni	Am (3) [M]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 min / liv	Vol nega	Si	36 N
<input type="checkbox"/> Incuti paura	Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita	Nec [M,S]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura vivente con 5 DV o meno	1d4 rnd o 1 rnd (*)	Vol nega (*)	Si	243
<input type="checkbox"/> Individuazione dei non morti	Rivela non morti nel raggio di 18 m	Div	V,S,M/FD	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 1 min / liv (I)	Nessuno	No	245
<input type="checkbox"/> Individuazione del bene	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	243
<input type="checkbox"/> Individuazione del caos	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	244
<input type="checkbox"/> Individuazione del male	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	244
<input type="checkbox"/> Individuazione della legge	Rivela creature, incantesimi o oggetti	Div	V,S,FD	1 a	18 m	Emanazione a forma di cono	Conc, fino a 10 min / liv (I)	Nessuno	No	244
<input type="checkbox"/> Infliggi ferite leggere	A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno / liv (max +5)	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez	Si	246
<input type="checkbox"/> Inibire	Il soggetto ritarda l'azione fino al prossimo rnd	Am (3) [M]	V,S	1 a	Medio	Una creatura	Istantanea	Vol nega	Si	36 N

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it					http://digilander.iol.it/mindbender			
		Nec [P]	V,S, Localione	10 min	Contatto	Una creatura vivente	Permanenza (*)	Temp nega	Si	96 L
<input type="checkbox"/>	Lenta consunzione									
<input type="checkbox"/>	Lingua di Belzebù	Tra [P]	V,S,M, Droga	1Rcompl	Personale	Incantatore	1 ora / liv	-	-	97 L
<input type="checkbox"/>	Luce guida	Inv [O]	V,S	1 a	Lungo	Creature in un'esplosione di 1,5 m	1 min / liv (I)	Nessuno	Si	36 N
<input type="checkbox"/>	Mal di cuore	Am [M,P]	V,S,FD	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd	Vol nega	Si	98 L
<input type="checkbox"/>	Maledire l'acqua ^M	Nec [P]	V,S,M	1 min	Contatto	Ampolla d'acqua toccata	Istantanea	Vol nega (og)	Si (og)	254
<input type="checkbox"/>	Mano del ragno	Tra	V,S	1 a	Personale	Mano dell'incantatore	Con (max di 1 min / liv)	-	-	98 L
<input type="checkbox"/>	Mano fiammeggiante	Inv [O]	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Nessuno	Si	107M
<input type="checkbox"/>	Manto della rosa	Abi [O]	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	108M
<input type="checkbox"/>	Nascondersi ai non morti	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv (I)	Vol nega (in)	Si	262
<input type="checkbox"/>	Pena	Am [M,P]	V,S,M	1 a	Vicino	Una creatura vivente	1 rnd / liv	Vol nega (*)	Si	103 L
<input type="checkbox"/>	Pietra magica	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Fino a 3 sassi toccati	30 min o finché non viene scaricato	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	270
<input type="checkbox"/>	Protezione dal bene	Abi [P]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
<input type="checkbox"/>	Protezione dal caos	Abi [N]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
<input type="checkbox"/>	Protezione dal male	Abi [D]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
<input type="checkbox"/>	Protezione dalla legge	Abi [E]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv (I)	Vol nega (in)	No (*)	274
<input type="checkbox"/>	Resistenza alle droghe	Am	V,M	1 a	Contatto	Una creatura vivente	1 ora / liv	Temp nega (in)	Si (in)	105 L
<input type="checkbox"/>	Rigenera ferite leggere	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S
<input type="checkbox"/>	Rimuovi paura	Abi	V,S	1 a	Vicino	1 creatura + 1 addizionale / 4 liv, entro 9 m l'una dall'altra	10 min (*)	Vol nega (in)	Si (in)	282
<input type="checkbox"/>	Sacrificio vantaggioso	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	39 N
<input type="checkbox"/>	Santuario	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega	No	285
<input type="checkbox"/>	Scelta di incantesimi	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	71 E
<input type="checkbox"/>	Scudo della fede	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	288
<input type="checkbox"/>	Scudo entropico	Abi	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	288
<input type="checkbox"/>	Segnale di portale	Tra	V,S	1 a	Vicino	Un portale interplanare	1 ora / liv	Nessuno	No	39 P
<input type="checkbox"/>	Sepoltura benedetta	Abi [D]	V,S,M,PE	10 min	Contatto	Cadavere toccato	Permanente	Vol nega (*)	Si	95 D
<input type="checkbox"/>	Sospendere malattia	Abi	V,S,M	1 a	Contatto	Una creatura	24 ore	Temp nega (in)	Si (in)	108 L
<input type="checkbox"/>	Torpore	Am [M]	S,M	1 min	Contatto	Una creatura indifesa	1 ora / liv	Temp nega	Si	110 L
<input type="checkbox"/>	Visione della morte	Nec [P]	V,S	1 a	9 m	Emanazione a forma di cono	10 min / liv	Nessuno	No	308
<input type="checkbox"/>	Visione di gloria	Div	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min o finché non viene scaricato	Nessuno	Si	132M

LIVELLO 2

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Aiuto	+1 al TxC, +1 ai TS contro paura, 1d8 pf temporanei (max +10)	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 min / liv	Nessuno	Si (in)	201
<input type="checkbox"/> Ali del mare	+9 m alla velocità di nuotare del soggetto	Tra	S,M	1 a	Contatto	L'incantatore o la persona toccata	1 min / liv	Temp nega (in)	Si (in)	63 E
<input type="checkbox"/> Allineamento imperscrutabile	Nasconde l'allineamento per 24 ore	Abi	V,S,	1 a	Vicino	Una creatura o un oggetto	24 ore	Vol nega (og)	Si (og)	201
<input type="checkbox"/> Allineare arma	Un'arma diventa buona, malvagia, legale o caotica	Tra (*)	V,S,FD	1 a	Contatto	Un'arma o 50 proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	1 min / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	202
<input type="checkbox"/> Arma spirituale	Un'arma magica che attacca di sua volontà	Inv [H]	V,S,FD	1 a	Medio	Arma magica di forza; 1d8 danni	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	205
<input type="checkbox"/> Arto avvizzito	L'incantatore può ridurre la velocità del soggetto di 1,5 m o rendergli impossibile l'uso degli oggetti o il lancio di incantesimi somatici	Nec [P]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura umanoide dotata di arti	1 rnd / liv	Tem nega	Si	87 L
<input type="checkbox"/> Assimilare forza	Il soggetto diventa esausto	Am [P]	V,S,M	1 a	Contatto	Una creatura vivente	Istantanea	Temp nega	Si	87 L
<input type="checkbox"/> Astuzia della volpe Ø	Il soggetto ottiene 1d4+1 Int per 1 ora / liv	Tra	V,S,M,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	63 E
<input type="checkbox"/> Atuzia della volpe Ø	Il soggetto acquisisce 1d4+1 Int	Tra	V,S,M,FD	1 a	Contatto	creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	92 T
<input type="checkbox"/> Aura contro la fiamma	Ignora 12 danni da fuoco / rnd ed estingue le fiamme	Abi	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	Si	83M
<input type="checkbox"/> Blocca persone	Paralizza un umanoide per 1 rnd / liv	Am (3) [M]	V,S,F/FD	1 a	Medio	Una creatura umanoide	1 rnd / liv (I) (*)	Vol nega (*)	Si	208
<input type="checkbox"/> Calmare emozioni	Clama le creature, negando gli effetti delle emozioni	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	Medio	Creature in una propagazione del raggio di 6 m	Conc, fino a 1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	210
<input type="checkbox"/> Cervo spettrale	Un cervo fantasma in grado di effettuare spinte e che può essere cavalcato	Evo (5)	V,S,FD	1 a	0 m	Una creatura che ha le sembianze di un cervo e che sembra reale	1 rnd / liv	*	Si	89M
<input type="checkbox"/> Consacrare ^M	Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti	Inv [D]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 6 m	2 ore / liv	Nessuno	No	217
<input type="checkbox"/> Cura ferite moderate	Cura 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in) (*)	222
<input type="checkbox"/> Danza della rovina	Tutte le creature tranne i demoni subiscono 2d20 danni	Nec [P]	V,S	1Rcompl	Vicino	Propagazione incentrata sull'incantatore	Istantanea	Rifl Dimez	Si	90 L
<input type="checkbox"/> Dipendenza	Il soggetto sviluppa assuefazione a una droga	Am	V,S, Droga	1 a	Contatto	Una creatura vivente	Istantanea	Temp nega	Si	91 L
<input type="checkbox"/> Dissacrare ^M	Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti	Inv [P]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 6 m	2 ore / liv	Nessuno	Si	225
<input type="checkbox"/> Estasiare	Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m +3 m / liv	Am (2) [F,M, T]	V,S	1 rnd	Medio	Qualsiasi numero di creature	Fino a 1 ora	Vol nega (*)	Si	229
<input type="checkbox"/> Evitare effetti planari	ND	Abi	V	1 a	6 m	Una creatura / liv entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata sull'incantatore	1 min / liv	Nessuno	Si (in)	35 P
<input type="checkbox"/> Evoca mostri II	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	2":1 oppure 1":1d3	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	232
<input type="checkbox"/> Fiamma divina	Interdice l'area alle creature del freddo	Abi	V,S	1 a	4,5 m	Un'emanazione centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Tem dimez	Si	89 D
<input type="checkbox"/> Filtro	Rende il soggetto resistente alle tossine inalate	Abi	V,S,M,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si	95 T
<input type="checkbox"/> Forza del toro	Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 min / liv	Tra	V,S,M,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	236
<input type="checkbox"/> Frantumare	Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline	Inv [T]	V,S,M,FD	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 1,5 m; oppure un oggetto solido o una creatura cristallina	Istantanea	Vol nega (og); Vol nega (og) oppure Tem dimez (*)	Si (og)	236
<input type="checkbox"/> Fulmine oscuro	Infligge 1d8 danni / 2 liv e stordisce per 1 rnd	Inv [P,R]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	Istantanea	Tem parz	Si	93 L
<input type="checkbox"/> Gambe del ragno	L'incantatore sviluppa delle lunghe gambe da ragno che gli danno una velocità di 9 m e gli consentono di spostarsi sulle superfici verticali	Tra	V,S,F	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	94 L
<input type="checkbox"/> Infliggi ferite moderate	A contatto, infligge 2d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez	Si	246
<input type="checkbox"/> Lame corporee	L'incantatore attacca come se fosse armato, infliggendo danni bonus, ferendo quando lo attaccano in lotta	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	105M
<input type="checkbox"/> Maledizione della cattiva sorte	Il soggetto subisce una penalità di -3 ai TxC, ai TS e alle prove	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Una creatura vivente	1 min / liv	Vol nega	Si	106M
<input type="checkbox"/> Mano della divinità	Conferisce un bonus sacro o profano di +2 ai TS degli adoratori del patrono dell'incantatore	Inv [*]	V,S,FD	*	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in) (*)	Si	107M
<input type="checkbox"/> Marcia rapida	La velocità degli alleati incrementa di 9 m per 1 rnd	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m	1 rnd	Vol nega (in)	Si (in)	37 N
<input type="checkbox"/> Non morto vivente	Il soggetto diventa immune ai colpi critici e agli attacchi furtivi	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Tem nega (in)	Si (in)	37 N
<input type="checkbox"/> Nube di inchiostro	Oscura la vista sott'acqua oltre 1,5 m	Evo (5)	V,S,M	1 a	9 m	Nube che si diffonde sott'acqua in un raggio di 9 m, centrata sull'incantatore	10 min / liv	Nessuno	No	68 E
<input type="checkbox"/> Occhi dello zombi	L'incantatore può vedere attraverso gli occhi di uno zombi	Div [P]	V,S,F	30 min	Personale	Incantatore e uno zombi	1 ora per liv (I)	Nessuno	Si	101 L
<input type="checkbox"/> Ondata di afflizione	Tutti entro il cono subiscono una penalità di -3 ai TxC, ai TS e alle prove	Am [M,P]	S,M	1 a	Vicino	Cono	1 rnd / liv	Vol nega	Si	102 L
<input type="checkbox"/> Oscurità	Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m	Inv [R]	V,M,FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato	10 min / liv (I)	Nessuno	No	265
<input type="checkbox"/> Ossa di pietra	Un non morto corporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +3	Tra	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura corporea non morta toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	113M
<input type="checkbox"/> Pinne in piedi	Trasforma code e pinne in gambe e piedi	Tra	V,S	1 min	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Temp nega (in)	Si (in)	69 E
<input type="checkbox"/> Presagio ^{MF}	Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva	Div	V,S,M,F	1 a	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	272
<input type="checkbox"/> Protezione divina	Gli alleati ricevono +1 a CA e TS	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	Medio	Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	37 N
<input type="checkbox"/> Rendere integro	Ripara un oggetto	Tra	V,S	1 a	Vicino	Un oggetto fino a 270 dm ³ / liv	Istantanea	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	278
<input type="checkbox"/> Resistenza dell'orso	Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 min / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	278

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it					http://digilander.iol.it/mindbender				
<input type="checkbox"/>	Resistenza maggiore	Il soggetto ottiene +3 ai TS	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	70 E
<input type="checkbox"/>	Resistere all'energia	Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Tem nega (in)	Si (in)	278
<input type="checkbox"/>	Rimuovi paralisi	Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di "lentezza"	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	Fino a 4 creature, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	281
<input type="checkbox"/>	Rintocco di morte	Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 liv	Nec [P,Q]	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea; 10 min / DV della creatura (*)	Vol nega	Si	282
<input type="checkbox"/>	Riposo inviolato	Preserva un cadavere	Nec	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Cadavere toccato	1 giorno / liv	Vol nega (og)	Si (og)	282
<input type="checkbox"/>	Ristorare inferiore	Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche	Evo (8)	V,S	3 rnd	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	283
<input type="checkbox"/>	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)	284
<input type="checkbox"/>	Rovi	Arma contenente in legno, attacco +1, danni +1 / liv (max +10)	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Arma di legno toccata	1 rnd / liv	-	-	94 D
<input type="checkbox"/>	Saggezza del gufo	Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	284
<input type="checkbox"/>	Saggezza del gufo Ø	Il soggetto acquisisce 1d4+1 Sag	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	100 T
<input type="checkbox"/>	Scavare rapido	+6 alla velocità di scavare del soggetto	Tra	V,S,F/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Temp nega (in)	Si (in)	71 E
<input type="checkbox"/>	Schermo anti-sguardo	Il soggetto ha una probabilità del 50% di evitare gli attacchi con lo sguardo	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si	100 T
<input type="checkbox"/>	Scopri trappole	L'incantatore individua le trappole allo stesso modo dei ladri	Div	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	287
<input type="checkbox"/>	Scudo incantato	Il bersaglio ottiene un bonus di resistenza +3 ai TS contro incantesimi e capacità magiche	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	123M
<input type="checkbox"/>	Scudo su altri ^f	L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Una creatura	1 ora / liv (l)	Vol nega (in)	Si (in)	288
<input type="checkbox"/>	Silenzio	Nega il suono nel raggio di 6 m	Ill (9)	V,S	1 a	Lungo	Un'emanazione del raggio di 6 m centrata su una creatura, un oggetto o un punto nello spazio	1 min / liv (l)	Vol nega o Nessuno (og) (*)	Si o No (og) (*)	293
<input type="checkbox"/>	Spezzaossa	1d3 danni alla Cos del soggetto	Nec [P]	V,S,M, Non morto	1 a	Contatto	Una creatura dotata di scheletro	Istantanea	Temp dimez o Temp nega (*)	Si	108 L
<input type="checkbox"/>	Splendore dell'aquila	Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 min / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	296
<input type="checkbox"/>	Splendore dell'aquila Ø	Il soggetto acquisisce 1d4+1 Car	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	102 T
<input type="checkbox"/>	Spore del vrock	Tutte le creature entro 1,5 m subiscono 1d8 danni e 1d2 danni / rnd per 10 rnd successivi	Evo (5) [P]	V,S,M/FD	1Rcompl	1,5 m	Una sfera del raggio di 1,5 m concentra sulla posizione dell'incantatore	Istantanea	Temp nega	Si	108 L
<input type="checkbox"/>	Spruzzo tagliente	Cono di goccioline, 1d6 danni +1 danno / liv (max +5)	Inv	V,S	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Rif dimez	Si	96 D
<input type="checkbox"/>	Status	Esamina la condizione e la posizione degli alleati	Div	V,S	1 a	Contatto	1 creatura vivente toccata / 3 liv	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	297
<input type="checkbox"/>	Suono dirompente	Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli	Inv [T]	V,S,F/FD	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 3 m	Istantanea	Tem parziale	Si	298
<input type="checkbox"/>	Velo d'ombra	L'oscurità fornisce occultamento all'incantatore	Inv [R]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	40 N
<input type="checkbox"/>	Vento di sangue	Il soggetto usa l'arma naturale come arma da lancio	Inv	V,S	1 a	Vicino	Una singola creatura con Int di 4 o più	1 rnd / liv (l)	Vol nega (in)	Si (in)	72 E
<input type="checkbox"/>	Zefiro divino	Interdice l'area alle creature del fuoco	Abi	V,S	1 a	4,5 m	Un'emanazione centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Tem dimez	Si	96 D
<input type="checkbox"/>	Zona di verità	I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 6 m	1 min / liv	Vol nega	Si	309

LIVELLO 3

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Adattare forma	ND	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Una o più creature viventi toccate	2 ore / liv (*)	Nessuno	No	33 P
<input type="checkbox"/> Agonia	Acceca il soggetto e lo rende indifeso per 1 rnd / liv, poi infligge -2 al TxC, ai TS e alle prove per 1d3 min	Nec [P]	V,S	1 a	Vicino	Una creatura umanoide	1 rnd / liv	Temp nega	Si	84 L
<input type="checkbox"/> Amanuensis	Copia testi non magici	Tra	V,S,M (*)	1 a	Vicino	Oggetto o oggetti con scritte	10 min / liv	Vol nega (og)	Si (og)	77 M
<input type="checkbox"/> Anello di lame	Lame circondano l'incantatore, danneggiando le altre creature (1d6 danni +1 danno / liv)	Evo	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	33 N
<input type="checkbox"/> Animare morti ^M	Crea scheletri e zombi non morti	Nec [P]	V,S,M	1 a	Contatto	Uno o più cadaveri toccati	Istantanea	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/> Aqua dolce	Crea un pozzo d'acqua fresca	Div	V,S,M	1 a	Lungo	Un pozzo del diametro di 3 m, fino a 30 m di profondità	Istantanea	-	-	85 D
<input type="checkbox"/> Arma di impatto	Funziona come "estremità affilata", ma potenzia le armi contundenti	Tra	V,S	1 a	Vicino	Un'arma o 50 proiettili contundenti (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	10 min / liv	Nessuno (in, og)	Si (in, og)	80 M
<input type="checkbox"/> Arma non vivente	Il soggetto non morto esplose infliggendo 1d6 danni / liv quando viene colpito o a un momento determinato	Nec [P]	V,S,M	1Rcompl	Contatto	Una creatura non morta	1 ora / liv	Vol nega	Si	86 L
<input type="checkbox"/> Benedizione del girallon	Il soggetto ottiene un addizionale paio di braccia / 4 liv	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Temp nega (in)	Si (in)	63 E
<input type="checkbox"/> Camminare sull'acqua	Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida	Tra [B]	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura toccata / liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	210
<input type="checkbox"/> Capire congegni	L'incantatore può effettuare una prova senza addestramento di Disattivare Congegni, oppure ottenere un bonus di +10 se già in possesso di tale abilità	Div	V,S	1 a	Vicino	Incantatore	1 min / liv	-	-	88 M
<input type="checkbox"/> Catena di occhi	Sensore per scrutare, passato da un soggetto all'altro per contatto	Div	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 ora / liv	Vol nega	Si	87 D
<input type="checkbox"/> Cecità / Sordità	Rende il soggetto cieco o sordo	Nec	V	1 a	Medio	Una creatura vivente	Permanente (I)	Tem nega	Si	212
<input type="checkbox"/> Cerchio di nausea	Ai nemici viene negata ogni azione o viene inflitta una penalità di -2 al TxC, ai TS e alle prove di abilità	Inv [P]	V,S,F	1 a	Personale	Un'emanazione del raggio di 6 m attorno a un cerchio di 60 cm tracciato sul terreno incentrato sull'incantatore	1 min / liv	Temp nega	Si	89 L
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro il bene	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 min / liv	Abi [P]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro il caos	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 min / liv	Abi [N]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro il male	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 min / liv	Abi [D]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213
<input type="checkbox"/> Cerchio magico contro la legge	Funziona come gli incantesimi di "protezione", ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 min / liv	Abi [E]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Emanazione di 3 m dalla creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No (*)	213
<input type="checkbox"/> Chiudi ferite	Cura 2d4 danni, anche durante il turno di un altro personaggio	Evo (8)	V	1 a	Vicino	Una creatura	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	34 N
<input type="checkbox"/> Contagio	Infetta il soggetto con la malattia scelta	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Tem nega	Si	217
<input type="checkbox"/> Convinzione della legione	Gli alleati ricevono un bonus di +2 o superiore ai TS	Abi	V,S,M	1 a	Medio	Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	34 N
<input type="checkbox"/> 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 24 ore	24 ore (*)	Nessuno	No	220
<input type="checkbox"/> Cura ferite gravi	Cura 3d8 danni +1 danno / liv (max +15)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in) (*)	222
<input type="checkbox"/> Danza in circolo	Indica la direzione per un bersaglio noto	Div	V,S	1 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	92 M
<input type="checkbox"/> Dissolvi magie	Cancella incantesimi ed effetti magici	Abi	V,S	1 a	Medio	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	Istantanea	Nessuno	No	226
<input type="checkbox"/> Epurare invisibilità	Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5 m / liv	Inv	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	228
<input type="checkbox"/> Evoca mostri III	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	3°:1 oppure 2°:1d3 oppure 1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	232
<input type="checkbox"/> Fiamma della fede	Un'arma normale o perfetta diventa temporaneamente un'arma a "esplosione di fiamme"	Inv	V,S,M	1 a	Contatto	Arma non magica toccata	1 rnd / liv	-	-	89 D
<input type="checkbox"/> Fiamma perenne ^M	Crea una torcia permanente priva di calore	Inv [O]	V,S,M	1 a	Contatto	Oggetto toccato	Permanente	Nessuno	No	235
<input type="checkbox"/> Fiato di Laogzed	Vapori nauseanti all'interno del cono persistono per 10 min	Evo (5)	V,S,M	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Tem nega (*)	No	65 E
<input type="checkbox"/> Fondere braccia	Molteplici braccia/tentacoli diventano un paio di arti più forti	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata con almeno 4 braccia o tentacoli	10 min / liv	Temp nega (in)	Si (in)	66 E
<input type="checkbox"/> Fondersi nella pietra	L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia	Tra [U]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	235
<input type="checkbox"/> Frustata mistica	Un attacco di contatto a distanza infligge 1d8 danni +1 danno di elettricità / 2 liv, più stordimento	Inv [P,G]	V,S,FD	1 a	0 m	Una frusta elettrica	1 rnd / liv	Temp nega (*)	Si	99 M
<input type="checkbox"/> Fuoco oscuro	Funziona come "produrre fiamma", ma le fiamme oscure sono visibili alla scurovisione	Inv [L]	V,S	1 a	0 m	Una fiammata nel palmo dell'incantatore	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	99 M
<input type="checkbox"/> Getto di spade	Cono di goccioline, 1d8 danni +1 danno / liv (max +10)	Inv	V,S	1 a	Vicino	Largo 1,5 m fino al limite del raggio di azione	Istantanea	Rif dimez	Si	90 D
<input type="checkbox"/> Glifo di interdizione ^M	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 (I)	*	No e Si (og)	239
<input type="checkbox"/> Infilgi ferite gravi	A contatto, infligge 3d8 danni +1 danno / liv (max +15)	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez	Si	246
<input type="checkbox"/> Interdizione di forza	Crea sfere che impediscono le intrusioni	Abi [H]	V,S,FD	1Rcompl	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 min / liv	Vol nega	Si	104 M
<input type="checkbox"/> Lama d'ossa	Trasforma un osso in un'arma magica	Nec [P]	V,S,F, Non morto	1 a	Contatto	Un osso che diventa una lama	10 min / liv	-	-	96 L
<input type="checkbox"/> Lancia infame	Crea una lancia corta+2 che infligge danni infami	Inv [P]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Una lancia corta	10 min / liv	-	-	96 L
<input type="checkbox"/> Lancia sonora	Energia sonora infligge 1d6 danni / liv	Inv [T]	V,S	1 a	Medio	Una creatura o un oggetto	Istantanea	Temp dimez	Si	67 E

<input type="checkbox"/>	Legame telepatico inferiore	Legame con un soggetto	Div [M]	V,S	1 a	9 m	L'incantatore e una creatura consentente entro 9 m	10 min / liv	-	-	91 D
<input type="checkbox"/>	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	253
<input type="checkbox"/>	Luce diurna	Luce intensa nel raggio di 18 m	Inv [O]	V,S	1 a	Contatto	Oggetto toccato (brilla in un raggio di 18 m)	10 min / liv (I)	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/>	Luce incandescente	Un raggio infligge 1d8 danni / 2 liv, danni maggiori sui non morti	Inv	V,S	1 a	Medio	Raggio	Istantanea	Nessuno	Si	254
<input type="checkbox"/>	Maledizione del brutto	Fino a +1 / liv a For, Des o Cos, sia Int che Car abbassati dello stesso valore	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Tem nega	Si	91 D
<input type="checkbox"/>	Maledizione del piccolo fallimento	Il soggetto subisce una penalità di -2 ai TxC e ai TS	Nec	V,S,FD	1 a	Vicino	Una creatura	1 min / liv	Nessuno	Si	36 N
<input type="checkbox"/>	Mano in aiuto	Una mano fantasma conduce il soggetto all'incantatore	Inv	V,S,FD	1 a	7,5 km	Mano fantasma	1 ora / liv	Nessuno	No	254
<input type="checkbox"/>	Maschera della bestia	Animali e bestie pensano che il soggetto sia uno di loro	Ill (9)	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	5 min + 1 min / liv	Vol dubita	Si	91 D
<input type="checkbox"/>	Masochismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore subisce, acquisisce +1 al TxC, ai TS e alle prove	Am [P]	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	98 L
<input type="checkbox"/>	Mazza di Odo	Un effetto di forza danneggia un bersaglio o assorbe un incantesimo ND	Inv [H]	V,S,FD	1 Rcomp	0 m	Una mazza di forza	1 rnd / liv	Temp nega (*)	Si	109M
<input type="checkbox"/>	Messaggio interplanare		Abi [F] ®	V,S	1 a	*	Una creatura	1 rnd (*)	Vol nega (in)	Si (in)	36 P
<input type="checkbox"/>	Mira benedetta	Gli alleati ricevono un bonus al morale di +2agli attacchi a distanza	Div	V,S	1 a	18 m	Propagazione centrata sull'incantatore	Conc	Vol nega (in)	-	91 D
<input type="checkbox"/>	Morsa di Orcus	Infligge 1d3 danni ad ogni rnd e paralizza l'avversario finché l'incantatore si concentra	Nec [P]	V,S	1 a	Medio	Un umanoide	Conc (*)	Vol nega (*)	No	99 L
<input type="checkbox"/>	Muro di vento	Respinge frecce, piccole creature e gas	Inv	V,S,M/FD	1 a	Medio	Muro lungo fino a 3 m / liv e alto 1,5 m / liv (F)	1 rnd / liv	Nessuno (*)	Si	262
<input type="checkbox"/>	Occhio del diavolo	L'incantatore è in grado di vedere anche nell'oscurità magica entro 9 m	Div [P]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	101 L
<input type="checkbox"/>	Occulta oggetto	Maschera gli oggetti contro lo scrutamento	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Un oggetto toccato fino a 50 kg / liv	8 ore (I)	Vol nega (og)	Si (og)	264
<input type="checkbox"/>	Oscurità profonda	L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m	Inv [R]	V,S	1 a	Contatto	Oggetto toccato	1 giorno / liv (I)	Nessuno	No	266
<input type="checkbox"/>	Oscurità tagliente	Raggio che infligge 1d8 danni / 2 liv e guarisce i non morti dello stesso ammontare	Inv	V,S	1 a	Medio	Raggio	Istantanea	No	Si	37 N
<input type="checkbox"/>	Parlare con i morti	Un cadavere risponde a 1 domanda / 2 liv	Nec [F]	V,S,FD	10 min	3 m	Una creatura morta	1 min / liv	Vol nega (*)	No	267
<input type="checkbox"/>	Ponte oscuro	Crea un indistruttibile ponte temporaneo in grado di sostenere fino a 90 kg / liv	Ill (10)	V,S,FD	1 a	Vicino	Un ponte di forza ampio 60 cm, spesso 30 cm e lungo fino a 6 m / liv	1 rnd / liv (I)	Nessuno	Si	115 M
<input type="checkbox"/>	Ponte sonoro	Ponte invisibile unisce gli estremi di uno spazio di 3 m / liv	Evo (5) [T]	V,S,FD	1 a	Vicino	Un ponte sonoro largo 1,5 m, spesso 2,5 cm e lungo fino a 3 m / liv	Conc + 1 rnd / liv	Nessuno	Si	69 E
<input type="checkbox"/>	Pregliera	Gli alleati ottengono +1 TxC, danni, TS, abilità; i nemici subiscono un -1	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	12 m	Tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	Si	272
<input type="checkbox"/>	Protezione dall'energia	Assorbe 12 danni / liv da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Tem nega (in)	Si (in)	274
<input type="checkbox"/>	Protezione dall'energia positiva	ND	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si	37 P
<input type="checkbox"/>	Resistere agli elementi di massa	Ignora 12 danni / rnd da un tipo di energia	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	-	Si	99 T
<input type="checkbox"/>	Respirare aria	I soggetti possono respirare aria liberamente	Tra	S,M/FD	1 a	Contatto	Creature viventi toccate	2 ore / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in)	70 E
<input type="checkbox"/>	Respirare sott'acqua	Il soggetto può respirare sott'acqua	Tra	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creature viventi toccate	2 ore / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in)	279
<input type="checkbox"/>	Reticolo di rovi §	Le piante avvilluppano chiunque in un cerchio del raggio di 12 m, le spine infliggono danni ad ogni rnd	Tra	V,S,FD	1 a	Medio	Vegetali in una propagazione di 12 m	1 min / liv	*	-	94 D
<input type="checkbox"/>	Rigenera ferite moderate	Un soggetto rigenera 2 pf / rnd	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S
<input type="checkbox"/>	Rimuovi cecità / sordità	Cura condizioni normali o magiche	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Tem nega (in)	Si (in)	281
<input type="checkbox"/>	Rimuovi malattia	Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Tem nega (in)	Si (in)	281
<input type="checkbox"/>	Rimuovi maledizione	Libera un oggetto o una persona da una maledizione	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	281
<input type="checkbox"/>	Rinsecchimento	Il soggetto subisce 1d4 danni / liv	Nec [P]	V,S, Malattia	1 a	Vicino	Una creatura vivente	Istantanea	Rifi dimez	Si	106 L
<input type="checkbox"/>	Risana ferite moderate	Il bersaglio ottiene guarigione rapida 2 per 10 rnd +1 rnd / 2 liv	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / 2 liv	Vol nega (in)	Si (in)	121 M
<input type="checkbox"/>	Ritarda morte	Perdere pf non uccide il soggetto	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	38 N
<input type="checkbox"/>	Ronzio sonoro	Elimina la necessità di concentrarsi per mantenere il successivo incantesimo lanciato	Inv [T]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	71 E
<input type="checkbox"/>	Sadismo	Per ogni 10 pf che l'incantatore infligge, acquisisce +1 al TxC, ai TS e alle prove	Am [P]	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	107 L
<input type="checkbox"/>	Salvezza	ND	Div ®	V,S	1 a	Personale o Contatto	Incantatore o creatura toccata	10 min / liv	Nessuno o Vol nega (in)	No o Si (in)	38 P
<input type="checkbox"/>	Scagliare maledizione	-6 ad una caratteristica, -4 ai TxC, ai TS e alle prove; oppure il 50% di perdere ogni azione	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Permanente	Vol nega	Si	285
<input type="checkbox"/>	Scolpire pietra	Plasma la pietra in qualsiasi forma	Tra [U]	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Pietra o oggetto di pietra toccato fino a 270 dm ³ + 27 dm ³ / liv	Istantanea	Nessuno	No	287
<input type="checkbox"/>	Spine	Arma contunente in legno, attacco +2, danni +1 / liv (max +10)	Tra	V,S,M	1 a	Contatto	Arma di legno toccata	1 ora / liv	-	-	96 D
<input type="checkbox"/>	Strappacarne	Un artiglio nero infligge 1d8 danni / liv e i colpi critici infliggono ferite sanguinanti	Inv [P]	V,S, Non morto, Immondo	1 a	Vicino	Una creatura vivente	Istantanea	Nessuno	Si	109 L
<input type="checkbox"/>	Veste magica	Un'armatura o uno scudo ottiene potenziamento di +1 / 4 liv	Tra	V,S,FD	1 a	Contatto	Armatura o scudo toccati	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	307
<input type="checkbox"/>	Vista cieca	Il soggetto ottiene vista cieca fino a 9 m per 1 min / liv	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	72 E
<input type="checkbox"/>	Zona di rifugio	ND	Abi	V,S,M	2 rnd	Medio	Un cubo con spigolo di 9 m / liv	10 min / liv	Nessuno	No	40 P
<input type="checkbox"/>	Zona di rivelazione	ND	Div	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Un'emanazione del raggio di 1,5 m / liv	1 min / liv	Nessuno	Si	40 P

LIVELLO 4

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Aiuto della legione	Gli alleati ricevono +1 ai TxC, +1 contro la paura, 1d8 pf temporanei +1 / liv (max +20)	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	Medio	Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m	1 min / liv	Nessuno	Si (in)	33 N
<input type="checkbox"/> Alleato planare inferiore ^E	Scambio di servigi con una creatura extraplanare di 8 DV	Evo (10) (* ¹)	V,S,FD,PE	10 min	Vicino	1 elementale o esterno richiamato fino a 6 DV	Istantanea	Nessuno	No	201
<input type="checkbox"/> Allineare arma della legione	Le armi degli alleati diventano buone, malvagie, legali o caotiche	Tra (* ¹)	V,S,FD	1 a	Medio	Alleati in un'esplosione del raggio di 6 m	1 min / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	33 N
<input type="checkbox"/> Ancora dimensionale	Impedisce il viaggio extradimensionale	Abi	V,S	1 a	Medio	Raggio	1 min / liv	Nessuno	Si (og)	203
<input type="checkbox"/> Arma della divinità §	+1 al TxC e per i danni di un'arma, più una capacità speciale	Tra	V,FD	1 a	Personale	Arma dell'incantatore	1 rnd / liv	-	-	85 D
<input type="checkbox"/> Arma della divinità §	Conferisce all'arma dell'incantatore poteri magici appropriati al suo patrono	Tra	V,FD	1 a	Personale	Arma dell'incantatore	1 rnd / liv	-	-	79 M
<input type="checkbox"/> Arma di energia	Arma infligge danni da energia extra	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Un'arma	1 rnd / liv	Temp nega (og, in)	No	63 E
<input type="checkbox"/> Arma magica superiore	Bonus di +1 / 4 liv (max +5)	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Un arma o 50 proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)	1 ora / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	205
<input type="checkbox"/> Artigli del selvaggio	Il soggetto sviluppa degli artigli che infliggono danni basati sulla taglia	Tra [P]	V,S	1 a	Contatto	Una creatura	10 min / liv	-	-	86 L
<input type="checkbox"/> Artigli della bestia	Le mani diventano armi taglienti (1d6)	Tra	V,S,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	86 D
<input type="checkbox"/> Camminare nell'aria	Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°)	Tra [C]	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura (Mastodontica o più piccola) toccata	10 min / liv	Nessuno	Si (in)	210
<input type="checkbox"/> Castigare	Assorda o danneggia i nemici, in base al loro allineamento	Inv [T]	V	1 a	3 m	Un'emanazione	Istantanea	Tem dimez	Si	87 D
<input type="checkbox"/> Congedo	Costringe una creatura a tornare nel suo piano nativo	Abi	V,S,FD	1 a	Vicino	Una creatura extraplanare	Istantanea	Vol nega	Si	216
<input type="checkbox"/> Conoscere vulnerabilità	Determina la vulnerabilità e la resistenza del bersaglio	Div	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	Istantanea	Vol nega	Si	91 M
<input type="checkbox"/> Controllare acqua	Solleva o abbassa masse d'acqua	Tra [B]	V,S,M/FD	1 a	Lungo	Acqua per un volume di 3 m / liv x 3 m / liv x 60 cm / liv (F)	10 min / liv (I)	Nessuno (* ¹)	No	218
<input type="checkbox"/> Cura ferite critiche	Cura 4d8 danni +1 danno / liv (max +20)	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (* ¹)	Si (in) (* ¹)	222
<input type="checkbox"/> Divinazione ^M	Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte	Div	V,S,M	10 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	227
<input type="checkbox"/> Evoca mostri IV	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (* ¹)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	4°:1 oppure 3°:1d3 oppure 2°-1°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Fato altalenante	Una foschia nera oscura la vista e frastorna le creature	Ill (12)	V,S,FD	1 a	24 m	8 cubi con spigolo di 3 m che si estendono dalla posizione dell'incantatore	1 rnd / liv	Vol nega	Si	95 M
<input type="checkbox"/> Favore di Ilmater	I bersagli diventano immuni al danno debilitante e al dolore, oppure l'incantatore scambia con il bersaglio i propri pf	Nec	V,S	1 a	Medio	Creatura consenziente	1 min / liv o istantanea	Nessuno	Si	96 M
<input type="checkbox"/> Fendere la terra	Eruzione infligge 5d6 danni / liv a tutti coloro che sono nell'area	Tra [L]	V,S	1 a	Medio	Propagazione con raggio di 6 m, +3 m / liv	Istantanea	Nessuno	No	65 E
<input type="checkbox"/> Fermare il cuore	Il soggetto scende immediatamente a -8 pf	Nec [P]	S, Droga	1 a	Contatto	Un umanoide o un animale vivente	Istantanea	Temp nega	Si	93 L
<input type="checkbox"/> Identificare trasgressore	L'incantatore apprende l'identità di un individuo	Div [P]	V,S, Droga, Localazione	10 min	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	94 L
<input type="checkbox"/> 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)	Si (in)	242
<input type="checkbox"/> Imporre manifestazione	ND	Abi ®	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd / liv	Vol nega	Si	36 P
<input type="checkbox"/> Infliggi ferite critiche	A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno / liv (max +20)	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez	Si	246
<input type="checkbox"/> Infondere capacità magiche	Trasferisce gli incantesimi ad un soggetto	Inv	V,S,FD	10 min	Contatto	Creatura toccata (* ¹)	Permanente finché non viene scaricato (I)	Vol nega (in)	Si (in)	246
<input type="checkbox"/> Interdizione alla morte	Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	247
<input type="checkbox"/> Inviare	Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente	Inv	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (* ¹)	Nessuno	No	248
<input type="checkbox"/> 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	Vol nega (in)	No o Si (in)	253
<input type="checkbox"/> Linguaggi	Permette di parlare un qualsiasi linguaggio	Div	V,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	No	253
<input type="checkbox"/> Mano di Torm	Una zona di difesa immobile respinge quanti hanno un patrono diverso da quello dell'incantatore	Abi [* ¹]	V,S,FD	1 min	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	1 ora / liv	Temp nega	Si	107 M
<input type="checkbox"/> Muro del bene	Funziona come "cerchio magico contro il male" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [D]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (* ¹)	111 M
<input type="checkbox"/> Muro del caos	Funziona come "cerchio magico contro la legge" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [E]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (* ¹)	111 M
<input type="checkbox"/> Muro del male	Funziona come "cerchio magico contro il bene" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [P]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (* ¹)	111 M
<input type="checkbox"/> Muro della legge	Funziona come "cerchio magico contro il caos" tranne per il fatto che solo un lato del muro è quello "ostile"	Abi [N]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Muro la cui area è fino ad un quadrato con lato di 3 m / liv oppure una sfera o semisfera con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (* ¹)	111 M
<input type="checkbox"/> Neutralizza veleno	Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto	Evo (8)	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura o oggetto toccato fino a 27 dm ² / liv	10 min / liv	Vol nega (in, og)	Si (in, og)	263
<input type="checkbox"/> Occhio del tempo atmosferico	Predice le variazioni climatiche naturali per una settimana	Div	V,S,M,FD	1 ora	1,6 km + 1,6 km / liv	Centrato sull'incantatore	Istantanea	-	-	92 D
<input type="checkbox"/> Oscurità dannata	L'oscurità infligge 2d6 o 1d6 danni / rnd	Inv [P,R]	V,M/FD	1 a	Contatto	Oggetto toccato	10 min / liv (I)	Nessuno	No	102 L

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it				http://digilander.iol.it/mindbender					
<input type="checkbox"/>	Ossa di ferro	Un non morto corporeo ottiene un bonus all'armatura naturale di +5	Tra	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura corporea non morta toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	113M
<input type="checkbox"/>	Panacea	Rimuove la maggior parte dei dolori	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in)	37 N
<input type="checkbox"/>	Parassiti giganti	Trasforma millepiedi, scorpioni o ragni in parassiti giganti	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	Fino a 3 parassiti, entro 9 m l'uno dall'altro	1 min / liv	Nessuno	Si	266
<input type="checkbox"/>	Potenza abissale	L'incantatore acquisisce +2 For, Cos, Des e resistenza agli incantesimi	Evo (4) [P]	V,S,M, Demone	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	104 L
<input type="checkbox"/>	Potere degli inferi	L'incantatore acquisisce +2 alla CA e +1 alla riduzione del danno esistente	Evo (5) [P]	V,S,M, Diavolo	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	105 L
<input type="checkbox"/>	Potere divino	L'incantatore ottiene un bonus al TxC, +6 alla For e 1 pf / liv	Inv	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	272
<input type="checkbox"/>	Predatore	Evoca un uccello da preda incorporeo che combatte a comando	Evo (4)	V,S	1 a	Vicino	Una creatura	1 rnd / liv o finché il bersaglio non muore	-	-	92 D
<input type="checkbox"/>	Recitazione	Gli alleati guadagnano +2 o +3 ai TxC e ai TS, e i nemici subiscono un -2	Evo (5)	V,S,FD	1 a	18 m	Tutti gli alleati e I nemici entro un'esplosione centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	-	Si	93 D
<input type="checkbox"/>	Redivivo	Un alleato ucciso viene riportato in vita per 1 min / liv	Evo (8)	V,S,M,FD	1Rcompl	Contatto	Alleato morto toccato	1 min / liv	Nessuno (*)	Si (in)	119M
<input type="checkbox"/>	Resistenza fisica incrollabile	Bonus di +4 contro debolezza o stanchezza, bonus di resistenza fisica	Tra	V,S	1Rcompl	Contatto	Una creatura vivente toccata	1 giorno / liv	-	Si	93 D
<input type="checkbox"/>	Respingere parassiti	Insetti, ragni e altri parassiti 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 (*)	Si	279
<input type="checkbox"/>	Ristorare ^M	Ripristina il risucchio di liv e di punteggi di caratteristica	Evo (8)	V,S,M	3 rnd	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	283
<input type="checkbox"/>	Rivela bugie	Rivela le menzogne deliberate	Div	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Conc, fino a 1 rnd / liv	Vol nega	No	284
<input type="checkbox"/>	Scarica d'ombra	ND	Inv	V,S,M	1 a	Lungo	Propagazione del raggio di 6 m	Istantanea	Temp nega	Si	38 P
<input type="checkbox"/>	Scarica eterea	ND	Evo (5) ®	V,S,M	1 a	Vicino	Emanazione del raggio di 7,5 m + 1,5 m / 2 liv centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	Nessuno	No	38 P
<input type="checkbox"/>	Scudo della fede della legione	Gli alleati ricevono un bonus di +3 o superiore alla CA	Abi	V,S,M	1 a	Medio	Creature alleate in un'esplosione del raggio di 6 m	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	39 N
<input type="checkbox"/>	Tentacoli estesi	+1,5 m alla portata dell'attacco con i tentacoli	Tra	V,M	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	72 E
<input type="checkbox"/>	Teschio dei segreti	Un teschio intangibile in grado di immagazzinare messaggi e per il quale possono essere fissate condizioni di attivazione che gli fanno emettere una fiammata	III (10) [L]	V,S	1Rcompl	Vicino	Un teschio immateriale	Permanente finché non viene scaricato	Rifi dimez (*)	Si	128M
<input type="checkbox"/>	Veleno	A contatto, infligge 1d10 danni alla Cos, ripetuti dopo 1 min	Nec	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea (*)	Tem nega (*)	Si	306
<input type="checkbox"/>	Veleno psichico	Avvelena coloro che lanciano incantesimi di divinazione o di influenza mentale su un oggetto, una creatura o un'area	Abi [P]	V,S,M/FD	10 min	Vicino	Propagazione del raggio di 15 m, o un singolo oggetto o creatura che rientri in tale area	1 ora / liv	-	-	110 L
<input type="checkbox"/>	Vista cieca	Conferisce la capacità vista cieca per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	133M

LIVELLO 5

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/>	Agilità divina	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	1 rnd / liv	Vol nega (in)	-	85 D
<input type="checkbox"/>	Arma distruttiva	Tra	V,S	1 a	Contatto	1 arma da mischia	1 rnd / liv	Vol nega (in, og) (*)	Si (in, og)	205
<input type="checkbox"/>	Attraversare specchi	Tra	V,S,F	1Rcompl	Contatto	Creatura toccata (*)	*	No e Vol nega	Si	205 P
<input type="checkbox"/>	Battaglia altalenante	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv		Si	84 M
<input type="checkbox"/>	Colpo infuocato	Inv [L]	V,S,FD	1 a	Medio	Cilindro (raggio di 3 m, altezza di 12 m)	Istantanea	Rif dimez	Si	215
<input type="checkbox"/>	Comando superiore	Am (3) [F,M]	V	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv	Vol nega	Si	215
<input type="checkbox"/>	Comunione ^E	Div	V,S,M,FD, PE	10 min	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	216
<input type="checkbox"/>	Cuore d'orso	Tra	V,S	1 a	6 m	Alleati viventi entro 6 m	1 rnd / liv	Vol nega	-	88 D
<input type="checkbox"/>	Cura ferite leggere di massa	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in) (*)	222
<input type="checkbox"/>	Dissolvi il bene	Abi [P]	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	*	*	226
<input type="checkbox"/>	Dissolvi il caos	Abi [N]	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	*	*	226
<input type="checkbox"/>	Dissolvi il male	Abi [D]	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	*	*	226
<input type="checkbox"/>	Dissolvi la legge	Abi [E]	V,S,FD	1 a	Contatto	L'incantatore e una creatura legale di un altro piano toccata; oppure l'incantatore e un ammaliamento o un incantesimo legale su una creatura o un oggetto toccato	1 rnd / liv o finché non viene scaricato	*	*	226
<input type="checkbox"/>	Distruggere viventi	Nec [Q]	V,S	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata (TS: 3d6 danni + 1 danno / liv)	Istantanea	Tem parziale	Si	227
<input type="checkbox"/>	Espiazione ^{FE}	Abi	V,S,M, F,FD,PE	1 ora	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Nessuno	Si	229
<input type="checkbox"/>	Evoca mostri V	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	5°:1 oppure 4°:1d3 oppure 1°-3°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/>	Falso inviare	III (9)	V,S,M/FD	10 min	*	Una creatura	1 rnd (*)	Vol nega	Si	92 L
<input type="checkbox"/>	Filatterio magico	Tra	V,S,FD	10 min	Contatto	Pergamena toccata	Permanente finché non è attivato	Nessuno (og)	Si (og)	96 M
<input type="checkbox"/>	Fuoco macabro	Nec [P]	V,S	1 min	Contatto	Un cadavere	Istantanea	Nessuno (Vol nega per non morti)	No (Si per non morti)	94 L
<input type="checkbox"/>	Giusto potere	Tra	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	239
<input type="checkbox"/>	Inaridire Ø	Nec	V,S,FD	1 a	*	*	Istantanea	*	Si	90 D
<input type="checkbox"/>	Inaridire Ø	Nec	V,S,FD	1 a	*	*	Istantanea	*	Si	90 S
<input type="checkbox"/>	Infliggi ferite leggere di massa	Nec	V,S	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega	Si	246
<input type="checkbox"/>	Maledizione del piccolo fallimento della legione	Nec	V,S,FD	1 a	Medio	Nemici in un'esplosione del raggio di 6 m	1 min / liv	Nessuno	Si	36 N
<input type="checkbox"/>	Moralità annientata	Am [M,P]	V,S,M/FD	1 a	Vicino	Una creatura non morta malvagia	10 min / liv	Vol nega	Si	99 L
<input type="checkbox"/>	Morsa al cuore	Tra [P]	V,S, Malattia	1 a	Vicino	Il cuore di una creatura	Istantanea	Temp parz	Si	99 L
<input type="checkbox"/>	Muro di pietra	Evo (5) [U]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Muro di pietra la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m / liv (F)	Istantanea	*	No	260
<input type="checkbox"/>	Oscurità strisciante	Evo (5)	V,S,FD	1Rcompl	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	113 M
<input type="checkbox"/>	Oscurità strisciante	Evo (5)	V,S,FD	1Rcompl	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	69 E
<input type="checkbox"/>	Piaga degli insetti	Evo (4)	V,S,FD	1 rnd	Lungo	1 sciame di locuste / 3 liv, ognuno dei quali deve essere adiacente ad almeno un'altro sciame	1 min / liv	*	No	269
<input type="checkbox"/>	Profanare ^M	Inv [P]	V,S,M	24 ore	Contatto	Emanazione del raggio di 12 m dal punto toccato	Istantanea	*	*	273
<input type="checkbox"/>	Ravvivare	Evo (8)	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno (*)	Si (in)	38 N
<input type="checkbox"/>	Resistenza agli incantesimi	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	278
<input type="checkbox"/>	Resistenza risonante	Tra	V, Immondo	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv	-	-	106 L
<input type="checkbox"/>	Resistenza superiore	Abi	V,S,M/FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 ora / liv	Vol nega (in)	Si (in)	70 E
<input type="checkbox"/>	Rianimare morti ^M	Evo (8)	V,S,M,FD	1 min	Contatto	Creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno (*)	Si (in)	280
<input type="checkbox"/>	Rigenera ferite gravi	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S
<input type="checkbox"/>	Rigenerazione mostruosa	Evo (8)	V,S	*	Contatto	Una creatura vivente toccata	1 rnd / 2 liv	Vol dimez (in)	Si (in)	120 M

http://digilander.iol.it/mindbender		mindbender@libero.it			http://digilander.iol.it/mindbender					
<input type="checkbox"/> Santificare	Consacra una locazione	Inv [D]	V,S,M,FD	24 ore	Contatto	Emanazione del raggio di 12 m dal punto toccato	Istantanea	*	*	285
<input type="checkbox"/> Scrutare ^{FM}	Spia soggetti a distanza	Div	V,S,M,FD	1 ora	*	Sensore magico	1 min / liv	Vol nega	No	288
<input type="checkbox"/> Sigillo di giustizia	Determina un'azione che attiverà una "maledizione" sul soggetto	Tra	V,S,FD	10 min	Contatto	Creatura toccata	Permanente (*)	Nessuno	Si	292
<input type="checkbox"/> Simbolo di dolore ^M	Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili	Nec [P]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Tem nega	Si	293
<input type="checkbox"/> Simbolo di sonno ^M	Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	294
<input type="checkbox"/> Spezzare incantamento	Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni	Abi	V,S	1 min	Vicino	Fino a 1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	*	No	296
<input type="checkbox"/> Spostamento planare ^F	Fino a 8 soggetti viaggiano su un altro piano	Evo (13)	V,S,F	1 a	Contatto	Creatura toccata o fino a 8 creature consenzienti che si tengono per mano	Istantanea	Vol nega	Si	297
<input type="checkbox"/> Visione del vero ^M	Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente	Div	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	308
<input type="checkbox"/> Vista cieca migliorata	Il soggetto ottiene vista cieca fino a 18 m per 1 min / liv	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	72 E

LIVELLO 6

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Alleato planare ^E	Funziona come "alleato planare inferiore", ma fino a 12 DV	Evo (11) (*)	V,S,FD,PE	10 min	Vicino	1 o 2 elementali o esterni richiamati per un totale di non più di 12 DV, entro 9 m l'uno dall'altro	Istantanea	Nessuno	No	201
<input type="checkbox"/> Animare oggetti	Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore	Tra	V,S	1 a	Medio	1 oggetto Piccolo / liv (*)	1 rnd / liv	Nessuno	No	204
<input type="checkbox"/> Banchetto degli eroi	Cibo per 1 creatura / liv, cura e fornisce bonus di combattimento	Evo (5)	V,S,FD	10 min	Vicino	Banchetto per 1 creatura / liv	1 ora + 12 ore (*)	Nessuno	Si	207
<input type="checkbox"/> Barriera di lame	Una cortina di lame infligge 1d6 danni / liv	Inv [H]	V,S	1 a	Medio	Muro di lame rotanti lungo fino a 6 m / liv, o muro ad anello di lame rotanti con un raggio fino a 1,5 m / 2 liv; entrambi alti 6 m	1 min / liv (I)	Rif dimez o nega (*)	Si	207
<input type="checkbox"/> 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 Si (in)	211
<input type="checkbox"/> Camminare nella pietra	Due aree congiunte permettono molteplici teletrasporti	Tra (13)	V,S,M (*)	10 min	Contatto	Pietra toccata	Permanente o finché non viene scaricato	Vol nega (og)	Si (og)	86 M
<input type="checkbox"/> Catturare viaggiatore astrale	Cattura una creatura astrale e la tiene immobile	Abi	V,S	1 a	Medio	Una creatura astrale	1 rnd / liv	Vol nega	Si	89 L
<input type="checkbox"/> Costrizione / Cerca	Funziona come "costrizione inferiore", ma influenza qualsiasi creatura	Am (3) [F,M]	V	10 min	Vicino	Una creatura vivente	1 giorno / liv o finché non viene scaricato (I)	Nessuno	Si	220
<input type="checkbox"/> Creare non morti ^M	Per creare ghouls, ghastr, mummie o mohrg	Nec [P]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	220
<input type="checkbox"/> Cura ferite moderate di massa	Cura 2d8 danni +1 danno / liv (max +30) a molte creature	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in) (*)	222
<input type="checkbox"/> Dissolvi magie superiore	Funziona come "dissolvi magie", ma fino a +20 alla prova	Abi	V,S	1 a	Medio	Un incantatore, una creatura o un oggetto; oppure un'esplosione del raggio di 6 m	Istantanea	Nessuno	No	227
<input type="checkbox"/> Esilio	Bandisce 2 DV / liv di creature extraplanari	Abi	V,S,F	1 a	Vicino	Una o più creature extraplanari, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega	Si	229
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VI	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F/FD	1 rnd	Vicino	6*:1 oppure 5*:1d3 oppure 1*-4*:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Ferire	Infligge 10 danni / liv al bersaglio	Nec	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol dimez (*)	Si	234
<input type="checkbox"/> Forza del toro di massa	Funziona come "forza del toro", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	236
<input type="checkbox"/> Glifo di interdizione superiore ^M	Funziona come "glifo 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 (I)	*	No e Si (og)	239
<input type="checkbox"/> Guarigione	Cura 10 danni / liv, tutte le malattie e le condizioni mentali	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	240
<input type="checkbox"/> Guscio anti-vita	Un campo di 3 m respinge le creature viventi	Abi	V,S,FD	1 rnd	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	Si	241
<input type="checkbox"/> Immunità energetica	Il soggetto è immune ai danni di un tipo di energia	Abi	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	24 ore	-	Si	96 T
<input type="checkbox"/> Infliggi ferite moderate di massa	Infligge 2d8 danni +1 danno / liv a molte creature	Nec	V,S	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega	Si	246
<input type="checkbox"/> Manifestazione di massa	ND	Abi ®	V,S,M	1 a	Vicino	Un'emanazione del raggio di 7,5 m centrata su un punto nello spazio	1 rnd / liv	Nessuno	No	36 P
<input type="checkbox"/> Mantello degli incantesimi	Funziona come "immunità agli incantesimi", ma gli incantesimi negati attivano sul bersaglio un incantesimo utile	Abi	V,S	1Rcompl	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	108 M
<input type="checkbox"/> Mille aghi	Il soggetto subisce 2d6 danni e una penalità di -4 al TxC, ai TS e alle prove	Evo (5) [P]	V,S,M	1 a	Medio	Una creatura vivente	1 min / liv	Temp parz	Si	98 L
<input type="checkbox"/> Non morto a morto Ø	Funziona come "cerchio di morte" ma agisce solo sui non morti	Nec [Q]	V,S,M/FD	1 a	Medio	Varie creature non morte in un'esplosione del raggio di 15 m	Istantanea	Vol nega	Si	111 M
<input type="checkbox"/> Non morto a morto Ø	Distrugge 1d4 DV / liv di non morti (max 20d4)	Nec	V,S,M/FD	1 a	Medio	Varie creature non morte in un'esplosione di 15 m	Istantanea	Vol nega	Si	99 T
<input type="checkbox"/> Non morto a morto ^M	Distrugge 1d4 DV / liv di non morti (max 20d4)	V,L,P/FD	V,S,M	1 a	Medio	Diverse creature non morte in un'esplosione del raggio di 12 m	Istantanea	Vol nega	Si	263
<input type="checkbox"/> Nube dell'achaierai	Una nube che infligge 2d6 danni più "confusione"	Evo (5) [P]	V,S, Malattia	1 a	Personale	Propagazione del raggio di 3 m	10 min / liv	Temp parz	Si	101 L
<input type="checkbox"/> Parola del rito	Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato	Evo (13)	V	1 a	Illimitato	Incantatore e oggetti e creature consenzienti	Istantanea	Nessuno o Vol nega (in, og)	No o Si (in, og)	268
<input type="checkbox"/> Proibizione ^M	Blocca i viaggi planari, infligge danni alle creature di altro allineamento	Abi	V,S,M,FD	6 rnd	Medio	Cubo con spigolo di 18 m / liv (F)	Permanente	*	Si	273
<input type="checkbox"/> Rapidità immonda	La capacità dell'incantatore di teletrasportarsi senza errore diventa rapida	Tra	V,S, Immondo	1Rcompl	Personale	Incantatore	1 rnd / liv	-	-	105 L
<input type="checkbox"/> Resistenza dell'orso di massa	Funziona come "resistenza dell'orso", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	278
<input type="checkbox"/> Rianimare esterno	ND	Evo (8)	V,S,M,FD	1 min	Contatto	Esterno morto toccato	Istantanea	Nessuno (*)	Si (in)	37 P
<input type="checkbox"/> Rifiuto	Creature all'interno del cono non possono avvicinarsi all'incantatore	Abi	V,S,F/FD	1 a	Vicino	Cono	Istantanea	Rif nega	Si	70 E
<input type="checkbox"/> Rigenera ferite critiche	Un soggetto rigenera 4 pf / rnd	Evo (8)	V,S	1 a	Contatto	Una creatura vivente toccata	10 rnd + 1 rnd / liv	Vol nega (in)	Si (in)	95 S
<input type="checkbox"/> Risvegliare non morti ^F	Creature non morte prive di intelletto ottengono Int	Nec [P]	V,S,M,PE	1 a	Vicino	Tutti i non morti privi di intelligenza entro un cerchio con raggio di 7,5 m + 1,5 m / 2 liv	Permanente (I)	Nessuno (in)	Si (in)	71 E
<input type="checkbox"/> Saggia del gufo di massa	Funziona come "saggia del gufo", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura toccata / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	284
<input type="checkbox"/> 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 Si (in)	287
<input type="checkbox"/> Sigilla portale	Sigilla permanentemente un "portale"	Abi	V,S,M	1 a	Vicino	1 "portale"	Permanente	-	-	74 F
<input type="checkbox"/> Simbolo di paura ^M	Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico	Nec [M,S]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	294
<input type="checkbox"/> Simbolo di persuasione ^M	Runa che rende le creature vicine soggette a "charme"	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	294
<input type="checkbox"/> Sopprimere glifo	L'incantatore si accorge delle trappole con scritta magica senza attivarle	Tra	V,S	1 a	30 m	Emanazione del raggio di 30 m centrata sull'incantatore	1 min / liv	Vol nega (og)	Si (og)	125 M
<input type="checkbox"/> Splendore dell'aquila di massa	Funziona come "splendore dell'aquila", ma influenza 1 soggetto / liv	Tra	V,S,M/FD	1 a	Vicino	1 creatura toccata / liv, entro 9 m l'una dall'altra	1 min / liv	Vol nega (in)	Si	297
<input type="checkbox"/> Triade magnificata di Azuth	Lancia per tre volte un incantesimo preparato	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	Istantanea	-	-	129 M

LIVELLO 7

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Blasfemia	Uccide, paralizzava, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi	Inv [P,T]	V	1 a	12 m	Creature entro una propagazione con raggio di 12 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Nessuno o Vol nega (*)	Si	208
<input type="checkbox"/> Controllare tempo atmosferico	Cambia il tempo atmosferico in un'area	Tra	V,S	10 min (*)	3 km	Un cerchio del raggio di 3 km centrato sull'incantatore (*)	4d12 ore (*)	Nessuno	No	219
<input type="checkbox"/> Cura ferite gravi di massa	Cura 3d8 danni +1 danno / liv (max +35) a molte creature	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol dimez (*)	Si (in) (*)	222
<input type="checkbox"/> Dettame	Uccide, paralizzava, rallenta o assorda i soggetti non legali	Inv [N,T]	V	1 a	12 m	Creature non legali entro una propagazione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Nessuno	Si	224
<input type="checkbox"/> Distruzione ^F	Uccide i soggetti e ne distrugge i resti	Nec [Q]	V,S,F	1 a	Vicino	1 Creatura (TS: 10d6 danni)	Istantanea	Tem parziale	Si	227
<input type="checkbox"/> Drago della morte	L'incantatore ottiene armatura naturale +4, deviazione +4 e attacchi naturali	Nec [P,S,M]	V,S,FD	1Rcompl	Personale	Drago di ossa ed energia	1 rnd / liv (I)	-	-	93 M
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VII	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,FD	1 rnd (*)	Vicino	7°:1 oppure 6°:1d3 oppure 1°-5°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Fato propizio	Il bersaglio riceve immediatamente un incantesimo "guarire" se viene ucciso dal danno	Evo (8)	V,S	1 min	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv o finché non viene scaricato	Nessuno (in)	Si (in)	95 M
<input type="checkbox"/> Giusta ira dei fedeli	+1 al TxC, +1 ai TS contro paura, 1d8 pf temporanei; i seguaci della divinità sono avvantaggiati	Am (3) [M]	V,S,FD	1 a	9 m	Tutti gli alleati entro un'esplosione centrata sull'incantatore	1 rnd / liv	-	Si	90 D
<input type="checkbox"/> Imprigionare l'anima	Intrappola l'anima in un piccolo oggetto, e la vittima subisce 1d4 danni alla Cos / giorno	Nec [P]	V,S,M,F	1 a	Medio	Una creatura	Istantanea	Vol nega	No	95 L
<input type="checkbox"/> Infliggi ferite gravi di massa	Infligge 3d8 danni +1 danno / liv a molte creature	Nec	V,S	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega	Si	246
<input type="checkbox"/> Influenza perversa	Infligge 1d8 danni / liv nel raggio di 6 m e stordisce gli avversari per 1d4 rnd	Inv [P]	V,S	1 a	Medio	Propagazione del raggio di 6 m	Istantanea	Temp parz (*)	Si	95 L
<input type="checkbox"/> Maschera da non morto	Il tipo del soggetto cambia in non morto	Nec [P]	V,S,M	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega	Si	67 E
<input type="checkbox"/> Nitidezza immonda	L'incantatore è in grado di vedere nell'oscurità magica, di vedere le cose invisibili entro 18 m e di individuare il bene	Div [P]	V,S	1 a	Personale	Incantatore	10 min / liv	-	-	101 L
<input type="checkbox"/> Non morte dopo la morte	Il bersaglio perde 2 punti di Cos e quando muore acquista in cambio l'archetipo di progenie criptica	Nec [Q]	V,S,M	10 min	Contatto	Creatura vivente consenziente toccata	Permanente o finché non viene scaricato	Nessuno (*)	No	111 M
<input type="checkbox"/> Onda di fanghiglia	Cra un'emanazione di 4,5 m di fanghiglia verde	Evo (4)	V,S,M	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Rif nega	-	92 D
<input type="checkbox"/> Onda di fanghiglia	Crea una propagazione di 4,5 m di fanghiglia verde	Evo (4)	V,S,M	1 a	Vicino	Propagazione del raggio di 4,5 m	1 rnd / liv	Rifl nega	No	92 S
<input type="checkbox"/> Parola del caos	Uccide, rende "confusi", stordisce o assorda i soggetti non caotici	Inv [E,T]	V	1 a	12 m	Creature non caotiche entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Nessuno o Vol nega (*)	Si	267
<input type="checkbox"/> Parola sacra	Uccide, paralizzava, acceca o assorda i soggetti non buoni	Inv [D,T]	V	1 a	12 m	Creature non buone entro una propagazione del raggio di 12 m centrata sull'incantatore	Istantanea	Nessuno o Vol nega (*)	Si	268
<input type="checkbox"/> Repulsione	Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore	Abi	V,S,F,FD	1 a	Fino a 3 m / liv	Emanazione fino a un raggio di 3 m / liv, centrata sull'incantatore	1 rnd / liv (I)	Vol nega	Si	278
<input type="checkbox"/> Resurrezione ^M	Fa risorgere interamente il soggetto morto	Evo (8)	V,S,M,FD	10 min	Contatto	Creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno (*)	Si (in)	279
<input type="checkbox"/> Rifugio ^M	Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore	Evo (13)	V,S,M	1 a	Contatto	Oggetto toccato	Permanente finché non viene scaricato	Nessuno	No	281
<input type="checkbox"/> Rigenerazione	Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno / liv (max +35)	Evo (8)	V,S,FD	3Rcompl	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Tem nega (in)	Si (in)	281
<input type="checkbox"/> Ristorare superiore ^E	Funziona come "ristorare", ma ripristina tutti i liv e i punteggi di caratteristica	Nec (8)	V,S,PE	10 min	Contatto	Creatura toccata	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	283
<input type="checkbox"/> Scagliare maledizione superiore	Il soggetto infligge una penalità di -6 a due caratteristiche; una penalità di -8 al TxC, ai TS e alle prove; o la possibilità del 7% di non effettuare nessuna azione	Tra	V,S	1 a	Contatto	Creatura toccata	Permanente	Vol nega	Si	107 L
<input type="checkbox"/> Scrutare superiore	Funziona come "scrutare", ma più velocemente e più a lungo	Div	V,S	1 a	*	Sensore magico	1 ora / liv	Vol nega	No	288
<input type="checkbox"/> Scudo incantato di Azuth	I soggetti acquistano RI +12, +1 / liv	Abi	V,S,FD	1 a	Vicino	Fino ad 1 creatura / liv, di cui non più di 2 possono trovarsi a una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra	1 rnd / liv (*)	Vol nega (in)	Si (in)	123 M
<input type="checkbox"/> Servitore minore ^E	Oggetto animato esegue gli ordini dell'incantatore	Tra	V,S,M,PE	1 giorno	Contatto	Un oggetto fino a 27 dm ³ / liv	Permanente (I)	Nessuno (og)	Si (og)	72 E
<input type="checkbox"/> Simbolo di debolezza ^M	Runa che indebolisce le creature vicine	Nec	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Tem nega	Si	293
<input type="checkbox"/> Simbolo di stordimento ^M	Runa che stordisce le creature vicine	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	295
<input type="checkbox"/> Stella sacra	Una luce brillante riflette gli incantesimi, fornendo un bonus di copertura alla CA oppure spegne le fiamme	Abi	V,S	1 a	Personale	Una stella protettrice fatta di energia	1 rnd / liv (I)	-	-	126 M
<input type="checkbox"/> Stella sacra	Granello di energia protegge l'incantatore, attacca i nemici	Abi	V,S	1 a	Personale	Stella protettiva di energia	1 rnd / liv (I)	-	-	72 E
<input type="checkbox"/> Transizione eterea	L'incantatore diventa etereo per 1 rnd / liv	Tra	V,S	1 a	Personale	Incantatore	1 rnd / liv (I)	-	-	303

LIVELLO 8

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Alleato planare superiore ^E	Funziona come "alleato planare inferiore", ma fino a 18 DV	Evo (11) (*)	V,S,FD,PE	10 min	Vicino	Fino a 3 elementali o esterni richiamati per un totale di non più di 18 DV, entro 9 m l'uno dall'altro	Istantanea	Nessuno	No	201
<input type="checkbox"/> Aura sacra ^F	+4 CA, bonus di resistenza +4, RI 25 contro incantesimi del male	Abi [D]	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)	*	Si (in)	206
<input type="checkbox"/> Aura sacrilega ^F	+4 CA, bonus di resistenza +4, RI 25 contro incantesimi del bene	Abi [P]	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)	*	Si (in)	207
<input type="checkbox"/> Campo anti-magia	Nega la magia nel raggio di 3 m	Abi	V,S,M,FD	1 a	3 m	Emanazione del raggio di 3 m centrato sull'incantatore	10 min / liv (I)	Nessuno	*	211
<input type="checkbox"/> Catena di caos	Crea un'epidemia di "demenza" trasmessa per contatto	Am (3) [M]	V,S	1 a	contatto	Creatura vivente e intelligente toccata	1 giorno / 5 liv (*)	Vol nega	Si	87 D
<input type="checkbox"/> Contaminare	Una vasta massa d'acqua diventa velenosa	Tra [P]	V,S,M	1 min	Contatto	Acqua in un volume di 30 m / liv per 30 m / liv per 30 m / liv (F)	Permanente (*)	Nessuno (*)	No	90 L
<input type="checkbox"/> Creare non morti superiori ^M	Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori	Nec [P]	V,S,M	1 ora	Vicino	Un cadavere	Istantanea	Nessuno	No	220
<input type="checkbox"/> Cura ferite critiche di massa	Cura 4d8 danni +1 danno / liv (max +40) a molte creature	Evo (8)	V,S	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol dimez (in) (*)	Si (in) (*)	222
<input type="checkbox"/> Evoca mostri VIII	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4) (*)	V,S,F,FD	1 rnd	Vicino	8°:1 oppure 7°:1d3 oppure 1°-6°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Generale dei non morti	Aumenta il numero massimo di DV di non morti che il personaggio può controllare, di 10 volte il suo livello	Nec [P]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 giorno / liv	-	-	100 M
<input type="checkbox"/> Immunità agli incantesimi superiore	Funziona come "immunità agli incantesimi", ma fino a incantesimi di 8° liv	Abi	V,S,FD	1 a	Contatto	Creatura toccata	10 min / liv	Vol nega (in)	Si (in)	242
<input type="checkbox"/> Infliggi ferite critiche di massa	Infligge 4d8 danni +1 danno / liv a molte creature	Nec	V,S	1 a	Vicino	1 creatura / liv, entro 9 m l'una dall'altra	Istantanea	Vol nega	Si	246
<input type="checkbox"/> Mantello del caos ^F	+4 CA, bonus di resistenza +4, RI 25 contro incantesimi della legge	Abi [E]	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)	*	Si (in)	256
<input type="checkbox"/> Nascita di un bodak	Trasforma un soggetto consenziente in un bodak	Tra [P]	V,S,F, Droga	1 min	Contatto	Incantatore o una creatura toccata	Istantanea	Nessuno (*)	No	100 L
<input type="checkbox"/> Patto della morte	- 2 alla Cos in cambio degli effetti di "parola del ritiro", "rianimare morti" e "guarigione"	Nec [P]	V,S,M, FD,PE	10 min	Contatto	Creatura vivente consenziente toccata	Permanente o fino ad attivazione	Nessuno	No	114 M
<input type="checkbox"/> Pestilenza	Il soggetto contrae una malattia, come anche tutti coloro che lo toccano	Nec [P]	V,S, Malattia	1 a	Contatto	Creatura vivente toccata	Istantanea	Temp nega	Si	103 L
<input type="checkbox"/> Piaga dei ragni	Evoca ragni mostruosi Enormi per combattere al fianco dell'incantatore	Evo (4) (*)	V,S	1Rcompl	Vicino	1d4+1 creature evocate	1 rnd / liv	Nessuno	No	69 E
<input type="checkbox"/> Ragno mentale	Origlia i pensieri di fino a 8 creature	Div [M]	V,S,M,FD	1Rcompl	Lungo	Fino a 8 creature viventi	1 min / liv	Vol nega	Si	93 D
<input type="checkbox"/> Rivela locazioni	Locazione esatta di una creatura o di un oggetto	Div	V,S,FD	10 min	Illimitato	1 creatura o oggetto	Istantanea	Nessuno	No	284
<input type="checkbox"/> Scudo della legge ^F	+4 CA, bonus di resistenza +4, RI 25 contro incantesimi de caos	Abi [N]	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)	*	Si (in)	289
<input type="checkbox"/> Serratura dimensionale	Teletrasporto e viaggi dimensionali bloccati per 1 giorno / liv	Abi	V,S	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 6 m centrata in un punto dello spazio	1 giorno / liv	Nessuno	No	290
<input type="checkbox"/> Serratura dimensionale Ø	Crea un campo in grado di bloccare completamente lo spostamento extradimensionale di un corpo	Abi	V,S	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 4,5 m centrata in un punto nello spazio	1 giorno / liv	Nessuno	Si	124 M
<input type="checkbox"/> Serratura dimensionale Ø	Blocca il teletrasporto e altre forme di spostamento dimensionale	Abi	V,S	1 a	Medio	Emanazione del raggio di 4,5 m	1 giorno / liv	-	Si	101 T
<input type="checkbox"/> Simbolo [Magia di Faerûn]	Consente di scrivere una potente runa	Uni [*]	V,S,M,FD	1 a o 10 min	Contatto	Un simbolo	*	*	Si	125 M
<input type="checkbox"/> Simbolo di demenza ^M	Runa che rende dementi le creature vicine	Am (3) [M]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Vol nega	Si	293
<input type="checkbox"/> Simbolo di morte ^M	Runa che uccide le creature vicine	Nec [Q]	V,S,M	10 min	0 m (*)	Un simbolo	*	Tem nega	Si	294
<input type="checkbox"/> Tempesta di fuoco	Infligge 1d6 danno da fuoco per liv (max 20d6)	Inv [L]	V,S	1 rnd	Medio	2 cubi con spigolo di 3 m / liv (F)	Istantanea	Rif dimez	Si	300
<input type="checkbox"/> Tempesta furiosa	"volare", "muro di vento", protezione dai forti venti ed effettuare attacchi elettrici	Tra [G]	V,S,FD	1 a	Personale	Incantatore	1 min / liv (I)	-	-	127 M
<input type="checkbox"/> Terremoto	Un tremito intenso scuote la terra per un raggio di 1,5 m / liv	Inv [U]	V,S,FD	1 a	Lungo	Propagazione del raggio di 24 m (F)	1 rnd	*	No	301

Incantesimo	Descrizione	Scuola	Comp	Tempo	Raggio	Bersaglio, Effetto, Area	Durata	TS	RI	MG
<input type="checkbox"/> Desolazione	Uccide i vegetali e danneggia gli oggetti entro un raggio di 30 m / liv	Tra [P]	V,S,M	1 min	Contatto	Raggio di 30 m / liv	Istantanea	Temp parz (vegetali) o Temp nega (viventi)	Si	91 L
<input type="checkbox"/> Eterno nemico della non morte	I bersagli ricevono "protezione dall'energia negativa", e immunità alla maggior parte degli attacchi speciali dei non morti	Abi [D,Q]	V,S,FD	1 a	Vicino	1 creatura/ 5 liv	1 rnd / liv	Nessuno	(in) Si (in)	94 M
<input type="checkbox"/> Evoca mostri IX	Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore	Evo (4)	V,S,F/FD (*)	1 rnd	Vicino	9°:1 oppure 8°:1d3 oppure 1°-7°:1d4+1	1 rnd / liv (I)	Nessuno	No	234
<input type="checkbox"/> Fato dei mannari	1d4 creature contraggono la licanthropia	Inv [E,P]	V,S,M	1 min	Lungo	Raggio di 15 m / liv	24 ore	Temp nega	Si	92 L
<input type="checkbox"/> Forma eterea	Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni	Tra	V,S	1 a	Contatto (*)	Incantatore + 1 creatura toccata / 3 liv	1 min / liv (I)	Nessuno	Si	236
<input type="checkbox"/> 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	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	240
<input type="checkbox"/> Implosione	Uccide 1 creatura / rnd	Inv	V,S	1 a	Vicino	1 creatura corporea / rnd	Conc (fino a 4 rnd)	Tem nega	Si	242
<input type="checkbox"/> Incarnare costrutti ^F	Trasforma costruito in creatura vivente	Tra	V,S,M,PE	8 ore	Contatto	Un costruito	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	67 E
<input type="checkbox"/> Legare anima ^F	Intrappola un'anima appena morta per impedirne la "resurrezione"	Nec	V,S,F	1 a	Vicino	Un cadavere	Permanente	Vol nega	No	252
<input type="checkbox"/> Miracolo ^E	Richiede l'intervento di una divinità	Inv	V,S,PE (*)	1 a	*	*	*	*	Si	257
<input type="checkbox"/> Morte abietta	Creatura non morta ottiene archetipo immondo	Evo (11)	V,S,M/FD [P]	1 ora	Contatto	Una creatura non morta corporea	Permanente (I)	Vol nega	Si	68 E
<input type="checkbox"/> Portale ^E	Collega due piani per viaggiare o per evocare creature	Evo (5 o 11)	V,S,PE (*)	1 a	Medio	*	Istantanea o Conc (fino a 1 rnd / liv) (*)	Nessuno	No	271
<input type="checkbox"/> Proiezione astrale ^M	Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale	Nec	V,S,M	30 min	Contatto	Incantatore più una creatura aggiuntiva toccata / 2 liv	*	Nessuno	Si	274
<input type="checkbox"/> Propagazione di ostilità	Le creature entro un raggio di 30 m / liv diventano ostili e selvagge	Am [P]	V,S,M/FD	1 ora	Lungo	Propagazione del raggio di 3 m / liv	1 ora / liv	Vol nega	Si	105 L
<input type="checkbox"/> Resurrezione pura ^M	Funziona come "resurrezione", ma non sono necessari i resti	Evo (8)	V,S,M,FD	10 min	Contatto	Creatura morta toccata	Istantanea	Nessuno (*)	Si (in)	279
<input type="checkbox"/> Risucchio di energia	Il soggetto ottiene 2d4 liv negativi	Nec	V,S	1 a	Vicino	Raggio di energia negativa	Istantanea	Tem nega (*)	Si	283
<input type="checkbox"/> Risvegliare costrutti ^F	Costrutto ottiene intelligenza umana	Tra	V,S,M,PE	8 ore	Contatto	Un costruito	Istantanea	Vol nega (in)	Si (in)	70 E
<input type="checkbox"/> Tempesta di vendetta	Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine	Evo (4)	V,S	1 rnd	Lungo	Una nube tempestosa con raggio di 108 m	Conc (max 10 rnd) (I)	*	Si	300

