

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

LISTA DEGLI INCANTESIMI DEL CHIERICO CENOBITA

Una ^M o ^F alla fine del nome dell'incantesimo nelle liste degli incantesimi indica un incantesimo con una componente materiale o focus, rispettivamente, che non è normalmente inclusa in una borsa per componenti di incantesimi. Una ^E indica un incantesimo con una componente in PE pagata dall'incantatore.

Il resto del capitolo contiene le descrizioni degli incantesimi in ordine alfabetico per nome dell'incantesimo.

Serie di incantesimi: Alcuni incantesimi fanno riferimento ad altri incantesimi su cui sono basati. Nelle descrizioni di questi incantesimi vengono riportate solo le informazioni che si differenziano rispetto alla versione di base dell'incantesimo descritto. Le voci di intestazione e le altre informazioni che sono le stesse dell'incantesimo di base non vengono ripetute.

Dadi Vita: Il termine Dadi Vita è usato come sinonimo di “livello del personaggio” per ciò che attiene a tutti gli effetti che riguardano un numero di Dadi Vita di creature. Le creature con i soli Dadi Vita della loro razza e non della classe hanno un livello del personaggio pari ai loro Dadi Vita.

Livello dell'incantatore: Il potere di un incantesimo dipende spesso dal livello dell'incantatore, vale a dire dal livello di classe di colui che lancia l'incantesimo. Se non viene specificato altrimenti, le creature che non hanno classe hanno un livello dell'incantatore pari ai loro Dadi Vita. La parola “livello” nella lista degli incantesimi si riferisce sempre al livello dell'incantatore.

Creature e personaggi: I termini “creatura” e “personaggio” sono considerati sinonimi nella descrizione degli incantesimi.

INCANTESIMI DA CHIERICO CENOBITA

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA CHIERICO CENOBITA (ORAZIONI)

Creare acqua: Crea 7,4 litri per livello di acqua pura.

Cura ferite minori: Cura 1 danno.

Guida: +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità.

Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m.

Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.

Infliggi ferite minori: Attacco di contatto, 1 danno.

Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.

Luce: L'oggetto risplende come una torcia.

Messaggio: Conversazione sussurrata a distanza.

Purificare cibo e bevande: Purifica 27 dm³ per livello di cibo o acqua.

Resistenza: Il soggetto ottiene bonus di +1 ai tiri salvezza.

Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.

Virtù: Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA CHIERICO CENOBITA

Anatema: I nemici subiscono un -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura.

Arma magica: L'arma ottiene un bonus di +1.

Benedire l'acqua^M: Rende l'acqua santa.

Benedizione: Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura.

Cancellare: Scritte normali o magiche svaniscono.

Comando: Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round.

Comprensione dei linguaggi: L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.

Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.

Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).

Devastazione: Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.

Evoca mostri I: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Favore divino: L'incantatore ottiene +1 per ogni tre livelli ai tiri per colpire e per i danni.

Foschia occultante: La nebbia avvolge l'incantatore.

Identificare^M: Determina le proprietà di un oggetto magico.

Incuti paura: Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita.

Individuazione del bene/caos/legge/male: Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato.

Individuazione dei non morti: Rivela non morti nel raggio di 18 m.

Infliggi ferite leggere: A contatto, infligge 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).

Maledire l'acqua^M: Rende l'acqua sacrilega.

Nascondersi ai non morti: I non morti non possono percepire la presenza di un soggetto per livello.

Pietra magica: Tre pietre ottengono +1 all'attacco e infliggono 1d6+1 danni.

Protezione dal bene/caos/legge/male: +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.

Rimuovi paura: Sopprime la paura o fornisce +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 per ogni quattro livelli.

Santuario: Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli.

Scudo entropico: Gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio.

Scudo della fede: Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore.

Servitore inosservato: Forza invisibile che esegue i comandi dell'incantatore.

Visione della morte: Determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA CHIERICO CENOBITA

Aiuto: +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10).

Allineamento imperscrutabile: Nasconde l'allineamento per 24 ore.

Allineare arma: Un'arma diventa buona, malvagia, legale o caotica.

Arma spirituale: Un'arma magica che attacca di sua volontà.

Astuzia della volpe: Il soggetto ottiene +4 all'Int per 1 minuto per livello.

Blocca persone: Paralizza un umanoide per 1 round per livello.

Calmare emozioni: Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni.

Consacrare^M: Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti.

Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).

Dissacrare^M: Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti.

Estasiare: Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m per livello.

Evoca mostri II: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Forza del toro: Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello.

Frantumare: Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.

Infliggi ferite moderate: A contatto, infligge 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).

Oscurità: Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m.

Presagio^{MF}: Suggerisce se un'azione sarà buona o cattiva.

Rendere integro: Ripara un oggetto.

Resistenza dell'orso: Il soggetto ottiene +4 alla Cos per 1 minuto per livello.

Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.

Rimuovi paralisi: Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di lentezza.

Rintocco di morte: Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 livello.

Riposo inviolato: Conserva un cadavere.

Ristorare inferiore: Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche.

Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello.

Saggezza del gufo: Il soggetto ottiene +4 alla Sag per 1 minuto per livello.

Scopri trappole: L'incantatore individua le trappole allo stesso modo dei ladri.

Scudo su altri^F: L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto.

Silenzio: Nega il suono nel raggio di 6 m.

Splendore dell'aquila: Il soggetto ottiene +4 al Car per 1 minuto per livello.

Status: Esamina la condizione e la posizione degli alleati.

Suono dirompente: Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; può stordirli.

Zona di verità: I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA CHIERICO CENOBITA

Animare morti^M: Crea scheletri e zombi non morti.

Camminare sull'acqua: Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida.

Cecità/Sordità: Rende il soggetto cieco o sordo.

Cerchio magico contro il bene/caos/legge/male: Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.

Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.

Creare cibo e acqua: Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo) per livello.

Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).

Dissolvi magie: Cancella incantesimi ed effetti magici.

Epurare invisibilità: Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5 m per livello.

Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Fiamma perenne^M: Crea un torcia permanente priva di calore.

Fondersi nella pietra: L'incantatore con il suo equipaggiamento può immergersi nella roccia.

Glifo di interdizione^M: Le iscrizioni infliggono danni a coloro che le oltrepassano.

Infliggi ferite gravi: A contatto, infligge 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).

Linguaggi: Permette di parlare qualsiasi linguaggio.

Localizza oggetto: Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).

Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.

Luce incandescente: Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori ai non morti.

Mano in aiuto: Una mano fantasma conduce un soggetto all'incantatore.

Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas.

Occulta oggetto: Maschera gli oggetti contro lo scrutamento.

Oscurità profonda: L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m.

Pagina segreta: Cambia l'aspetto di una pagina per nascondere il reale contenuto.

Parlare con i morti: Un cadavere risponde a una domanda per ogni due livelli.

Preghiera: Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1.

Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.

Respirare sott'acqua: Il soggetto può respirare sott'acqua.

Rimuovi cecità/sordità: Cura condizioni normali o magiche.

Rimuovi malattia: Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto.

Rimuovi maledizione: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.

Scagliare maledizione: -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.

Scolpire pietra: Plasma la pietra in qualsiasi forma.

Scritto illusorio^M: Solo il lettore designato è in grado di leggerlo.

Veste magica: Un'armatura o uno scudo ottiene potenziamento di +1 per ogni quattro livelli.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA CHIERICO CENOBITA

Alleato planare inferiore^F: Scambio di servigi con una creatura extraplanare con 6 DV.

Ancora dimensionale: Impedisce il viaggio extradimensionale.

Arma magica superiore: Bonus di +1 per ogni quattro livelli (max +5).

Camminare nell'aria: Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°).

Congedo: Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo.

Controllare acqua: Solleva o abbassa masse d'acqua.

Cura ferite critiche: Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).

Divinazione^M: Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte.

Evoca mostri IV: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Immunità agli incantesimi: Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli.

Individuazione dello scrutamento: Avverte l'incantatore di chi lo spia magicamente.

Infliggi ferite critiche: A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).

Infondere capacità magiche: Trasferisce gli incantesimi a un soggetto.

Interdizione alla morte: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.

Inviare: Riferisce un breve messaggio ovunque, istantaneamente.

Libertà di movimento: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.

Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.

Parassiti giganti: Trasforma millepiedi, scorpioni o ragni in parassiti giganti.

Potere divino: L'incantatore ottiene un bonus di attacco, +6 alla For e 1 pf per livello.

Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.

Ristorare^M: Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica.

Rivela bugie: Rivela le menzogne deliberate.

Veleno: A contatto, infligge 1d10 danni alla Costituzione, ripetuti dopo 1 minuto.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA CHIERICO CENOBITA

Arma distruttiva: Un'arma da mischia distrugge i non morti.

Colpo infuocato: Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello).

Comando superiore: Come *comando*, ma influenza un soggetto per livello.

Comunione^F: Una divinità risponde con un sì o un no a una domanda per livello.

Cura ferite leggere di massa: Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +25) a molte creature.

Dissolvi il bene/caos/legge/male: Bonus di +4 contro gli attacchi.

Distruggere viventi: Un attacco di contatto uccide il soggetto.

Espiazione^{FE}: Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto.

Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Giusto potere: La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento.

Infliggi ferite leggere di massa: Infligge 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature.

Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere plasmato.

Piaga degli insetti: Sciame di locuste attaccano le creature.

Profanare^M: Rende una locazione sacrilega.

Resistenza agli incantesimi: Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello.

Rianimare morti^M: Riporta in vita un soggetto che è morto da 1 giorno per livello.

Santificare^M: Consacra una locazione.

Scrutare^F: Spia soggetti a distanza.

Sigillo di giustizia: Determina un'azione che attiverà una maledizione sul soggetto.

Simbolo di dolore^M: Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili.

Simbolo di sonno^M: Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico.

Spezzare incantamento: Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.

Spostamento planare^F: Fino a otto soggetti viaggiano su un altro piano.

Visione del vero^M: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA CHIERICO CENOBITA

Alleato planare^E: Come *alleato planare inferiore*, ma fino a 12 DV.

Analizzare dweomer^F: Rivela gli aspetti magici di un soggetto.

Animare oggetti: Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore.

Banchetto degli eroi: Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.

Barriera di lame: Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello.

Camminare nel vento: L'incantatore e i suoi alleati diventano inconsistenti e possono viaggiare velocemente.

Costrizione/Cerca: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.

Creare non morti^M: Per creare ghouls, ghastrs, mummie o mohrgs.

Cura ferite moderate di massa: Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +30) a molte creature.

Dissolvi magie superiore: Come *dissolvi magie*, ma fino a +20 alla prova.

Esilio: Bannisce 2 DV per livello di creature extraplanari.

Evoca mostri VI: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Ferire: Infligge 10 danni per livello al bersaglio.

Forza del toro di massa: Come *forza del toro*, ma influenza un soggetto per livello.

Glifo di interdizione superiore^M: Come *glifo di interdizione*, ma fino a 10d8 danni o un incantesimo di 6° livello.

Guarigione: Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali.

Guscio anti-vita: Un campo di 3 m respinge le creature viventi.

Infliggi ferite moderate di massa: Infligge 2d8 danni +1 danno per livello a molte creature.

Non morto a morto^M: Distrugge 1d4 DV per livello di non morti (max 20d4).

Parola del ritiro: Teletrasporta indietro l'incantatore ad un posto designato.

Proibizione^M: Blocca i viaggi planari, infligge danni alle creature di un altro allineamento.

Resistenza dell'orso di massa: Come *resistenza dell'orso*, ma influenza un soggetto per livello.

Saggezza del gufo di massa: Come *saggezza del gufo*, ma influenza un soggetto per livello.

Scopri il percorso: Indica la via più diretta verso una locazione.

Simbolo di paura^M: Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico.

Simbolo di persuasione^M: Runa che rende le creature vicine soggette a charme.

Splendore dell'aquila di massa: Come *splendore dell'aquila*, ma influenza un soggetto per livello.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA CHIERICO CENOBITA

Blasfemia: Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi.

Celare: Il soggetto è invisibile alla vista e allo scrutamento; fa cadere la creatura in uno stato comatoso.

Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in un'area.

Cura ferite gravi di massa: Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +35) per molte creature.

Dettime: Uccide, paralizza, rallenta o assorda i soggetti non legali.

Distruzione^F: Uccide il soggetto e ne distrugge i resti.

Evoca mostri VII: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Infliggi ferite gravi di massa: Infligge 3d8 danni +1 danno per livello a molte creature.

Parola del caos: Uccide, rende confusi, stordisce o assorda i soggetti non caotici.

Parola sacra: Uccide, paralizza, acceca o assorda i soggetti non buoni.

Repulsione: Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore.

Resurrezione^M: Fa risorgere interamente il soggetto morto.

Rifugio^M: Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore.

Rigenerazione: Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35).

Ristorare superiore^E: Come *ristorare*, ma ripristina tutti i livelli e i punteggi di caratteristica.

Scrutare superiore: Come *scrutare*, ma più velocemente e più a lungo.

Simbolo di debolezza^M: Runa che indebolisce le creature vicine.

Simbolo di stordimento^M: Runa che stordisce le creature vicine.

Transizione eterea: L'incantatore diventa etereo per 1 round per livello.

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DA CHIERICO CENOBITA

Alleato planare superiore^E: Come *alleato planare inferiore*, ma fino a 18 DV.

Aura sacra^F: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del male.

Aura sacrilega^F: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del bene.

Campo anti-magia: Nega la magia nel raggio di 3 m.

Creare non morti superiori^M: Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori.

Cura ferite critiche di massa: Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +40) a molte creature.

Evoca mostri VIII: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Immunità agli incantesimi superiore: Come *immunità agli incantesimi*, ma fino a incantesimi di 8° livello.

Infliggi ferite critiche di massa: Infligge 4d8 danni +1 danno per livello a molte creature.

Mantello del caos^F: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi della legge.

Rivela locazioni: Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.

Scudo della legge^F: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del caos.

Serratura dimensionale: Teletrasporto e viaggi interplanari bloccati per 1 giorno per livello.

Simbolo di demenza^M: Runa che rende dementi le creature vicine.

Simbolo di morte^M: Runa che uccide le creature vicine.

Tempesta di fuoco: Infligge 1d6 danni da fuoco per livello.

Terremoto: Un tremito intenso scuote la terra.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA CHIERICO CENOBITA

Evoca mostri IX: Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.

Forma eterea: Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni.

Guarigione di massa: Come *guarigione*, ma su più soggetti.

Implosione: Uccide una creatura per round.

Legare anima^F: Intrappola un'anima appena morta per impedirne la resurrezione.

Miracolo^E: Richiede l'intervento di una divinità.

Portale^E: Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.

Proiezione astrale^M: Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale.

Resurrezione pura^M: Come *resurrezione*, ma non sono necessari i resti.

Risucchio di energia: Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.

Tempesta di vendetta: Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.

Visione^{ME}: Come *conoscenza delle leggende*, ma più veloce e faticosa.

DOMINI DEI CHIERICI CENOBITI

DOMINIO DELL'ACQUA

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare o distruggere le creature del fuoco allo stesso modo in cui un chierico cenobita buono scaccia i non morti. Può intimorire, comandare o rafforzare le creature dell'acqua allo stesso modo in cui un chierico cenobita malvagio intimorisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero complessivo di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questi poteri concessi sono capacità soprannaturali.

Incantesimi del dominio dell'Acqua

1. **Foschia occultante:** La nebbia avvolge l'incantatore.
2. **Nube di nebbia:** Un banco di nebbia ostacola la visuale.
3. **Respirare sott'acqua:** Il soggetto può respirare sott'acqua.
4. **Controllare acqua:** Solleva o abbassa masse d'acqua.
5. **Tempesta di ghiaccio:** La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro dell'ampiezza di 12 m.
6. **Cono di freddo:** 1d6 danni da freddo per livello.
7. **Nebbia acida:** Nebbia che infligge danni da acido.
8. **Orrido avvizzimento:** Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m.
9. **Sciame elementale*:** Evoca molteplici elementali.

* Lanciato solamente come incantesimo dell'acqua.

DOMINIO ANIMALE

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare parlare con gli animali una volta al giorno come capacità magica. Aggiungere Conoscenze (natura) alla propria lista delle abilità di classe del chierico cenobita.

Incantesimi del dominio Animale

1. **Calmare animali:** Calma (2d4 + livello) DV di animali.
2. **Blocca animali:** Paralizza un animale per 1 round per livello.
3. **Dominare animali:** L'animale assoggettato obbedisce a comandi mentali silenziosi.
4. **Evoca alleato naturale IV*:** Richiama una creatura che combatte.
5. **Comunione con la natura:** L'incantatore apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km per livello.
6. **Guscio anti-vita:** Un campo di 3 m respinge le creature viventi.
7. **Forme animali:** Un alleato per livello subisce metamorfosi nell'animale scelto.
8. **Evoca alleato naturale VIII*:** Richiama una creatura che combatte.
9. **Trasformazione^F:** L'incantatore si trasforma in qualsiasi creatura e può cambiare forma una volta per round.

*Può evocare solo animali.

DOMINIO DELL'ARIA

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare o distruggere le creature di terra allo stesso modo in cui un chierico cenobita buono scaccia i non morti. Può intimorire, comandare o rafforzare le creature dell'aria allo stesso modo in cui un chierico cenobita malvagio intimorisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero complessivo di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questi poteri concessi sono capacità soprannaturali.

Incantesimi del dominio dell'Aria

1. **Foschia occultante:** La nebbia avvolge l'incantatore.
2. **Muro di vento:** Respinge frecce, piccole creature e gas.
3. **Forma gassosa:** Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente.
4. **Camminare nell'aria:** Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°).
5. **Controllare venti:** Cambia la direzione e l'intensità del vento.
6. **Catena di fulmini:** 1d6 danni per livello; 1 fulmine secondario per livello di cui ognuno infligge danni dimezzati.
7. **Controllare tempo atmosferico:** Cambia il tempo atmosferico in un'area.
8. **Turbine:** Un ciclone infligge danni e porta via creature.
9. **Sciame elementale*:** Evoca molteplici elementali.

* Lanciato solamente come incantesimo dell'aria.

DOMINIO DEL BENE

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio del Bene

1. **Protezione dal male:** +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
 2. **Aiuto:** +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10).
 3. **Cerchio magico contro il male:** Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
 4. **Punizione sacra:** Danneggia e acceca le creature malvagie.
 5. **Dissolvi il male:** Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature malvagie.
 6. **Barriera di lame:** Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello.
 7. **Parola sacra:** Uccide, paralizza, rallenta o assorda i soggetti non buoni.
 8. **Aura sacra^F:** +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del male.
 9. **Evoca mostri IX*:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
- * Lanciato solamente come incantesimo del bene.

DOMINIO DEL CAOS

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio del Caos

1. **Protezione dalla legge:** +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
 2. **Frantumare:** Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.
 3. **Cerchio magico contro la legge:** Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
 4. **Martello del caos:** Danneggia e rallenta le creature legali.
 5. **Dissolvi la legge:** Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature legali.
 6. **Animare oggetti:** Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore.
 7. **Parola del caos:** Uccide, rende confusi, stordisce o assorda i soggetti non caotici.
 8. **Mantello del caos^F:** +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi della legge.
 9. **Evoca mostri IX*:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
- * Lanciato solamente come incantesimo del caos.

DOMINIO DELLA CONOSCENZA

Poteri concessi: Aggiungere tutte le abilità di Conoscenze alla propria lista delle abilità di classe del chierico cenobita (già aggiunte nell'elenco).

L'incantatore può lanciare incantesimi di divinazione a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio della Conoscenza

1. **Individuazione delle porte segrete:** Rivela porte nascoste entro 18 m.
2. **Individuazione dei pensieri:** Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
3. **Chiaroudienza/Chiaroveggenza:** L'incantatore vede o sente a distanza per 1 minuto per livello.
4. **Divinazione^M:** Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte.
5. **Visione del vero^M:** Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.
6. **Scopri il percorso:** Indica la via più diretta verso una locazione.
7. **Conoscenza delle leggende^{MF}:** L'incantatore apprende storie su una persona, un luogo o un oggetto.
8. **Rivela locazioni:** Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.
9. **Previsione:** Un "sesto senso" avverte l'incantatore di pericoli imminenti.

DOMINIO DELLA DISTRUZIONE

Poteri concessi: L'incantatore ottiene il potere della punizione, la capacità soprannaturale di compiere un unico attacco in mischia con un bonus di +4 ai tiri per colpire e un bonus ai tiri per i danni pari al livello del chierico cenobita (se il colpo va a segno). L'incantatore deve dichiarare la punizione prima di compiere l'attacco. Può utilizzarlo una volta al giorno.

Incantesimi del dominio della Distruzione

1. **Infliggi ferite leggere:** A contatto, infligge 1d8 danni + 1 danno per livello (max +5).
2. **Frantumare:** Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.
3. **Contagio:** Infetta il soggetto con la malattia scelta.
4. **Infliggi ferite critiche:** A contatto, infligge 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).
5. **Infliggi ferite leggere di massa:** Infligge 1d8 danni +1 danno per livello a molte creature.
6. **Ferire:** Infligge 10 danni per livello al bersaglio.
7. **Disintegrazione:** Fa svanire una creatura o un oggetto.
8. **Terremoto:** Un tremore intenso scuote la terra.
9. **Implosione:** Uccide una creatura per round.

DOMINIO DELLA FORTUNA

Poteri concessi: L'incantatore ottiene il potere della buona fortuna, che può utilizzare una volta al giorno. Questa capacità straordinaria gli consente di poter ritirare un tiro appena effettuato prima che il DM dichiari se il risultato del tiro è un successo o un fallimento. Deve però applicare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del primo.

Incantesimi del dominio della Fortuna

1. **Scudo entropico:** Gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio.
2. **Aiuto:** +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1 per livello (max +10).
3. **Protezione dall'energia:** Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.
4. **Libertà di movimento:** Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
5. **Spezzare incantamento:** Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni e pietrificazioni.
6. **Fuorviare:** Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio.
7. **Riflettere incantesimo:** Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.
8. **Momento di prescienza:** L'incantatore ottiene un bonus cognitivo su un singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza.
9. **Miracolo^E:** Richiede l'intervento di una divinità.

DOMINIO DELLA FORZA

Poteri concessi: L'incantatore può effettuare un'impresa di forza come capacità soprannaturale. Ottiene un bonus di potenziamento alla Forza pari al suo livello di chierico cenobita. Attivare il potere è un'azione gratuita, il potere dura 1 round ed è utilizzabile una volta al giorno.

Incantesimi del dominio della Forza

1. **Ingrandire persone:** Una creatura umanoide raddoppia le sue dimensioni.
2. **Forza del toro:** Il soggetto ottiene +4 alla For per 1 minuto per livello.
3. **Veste magica:** Un'armatura o uno scudo ottengono potenziamento di +1 per ogni quattro livelli.
4. **Immunità agli incantesimi:** Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli.
5. **Giusto potere:** La taglia dell'incantatore aumenta, e ottiene bonus di combattimento.
6. **Pelle di pietra^M:** Ignora 10 danni per ogni attacco.
7. **Mano stringente:** Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o lotta.
8. **Pugno serrato:** Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o attacca i nemici dell'incantatore.
9. **Mano stritolatrice:** Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o schiaccia i nemici dell'incantatore.

DOMINIO DEL FUOCO

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare o distruggere le creature dell'acqua allo stesso modo in cui un chierico cenobita buono scaccia i non morti. Può intimorire, comandare o rafforzare le creature del fuoco allo stesso modo in cui un chierico cenobita malvagio intimorisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero complessivo di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questi poteri concessi sono capacità soprannaturali.

Incantesimi del dominio del Fuoco

1. **Mani brucianti:** 1d4 danni da fuoco per livello (max 5d4).
2. **Produrre fiamma:** 1d6 danni +1 danno per livello, a contatto o lanciata.
3. **Resistere all'energia*:** Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.
4. **Muro di fuoco:** Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1 danno per livello.
5. **Scudo di fuoco:** Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo.
6. **Semi di fuoco:** Ghiande e bacche diventano bombe esplosive.
7. **Tempesta di fuoco:** Infligge 1d6 danni da fuoco per livello.
8. **Nube incendiaria:** Una nuvola che infligge 4d6 danni da fuoco per round.
9. **Sciame elementale**:** Evoca molteplici elementali.

* Resiste solamente al freddo o al fuoco

** Lanciato solamente come incantesimo del fuoco.

DOMINIO DELLA GUARIGIONE

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio della Guarigione

1. **Cura ferite leggere:** Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +5).
2. **Cura ferite moderate:** Cura 2d8 danni +1 danno per livello (max +10).
3. **Cura ferite gravi:** Cura 3d8 danni +1 danno per livello (max +15).
4. **Cura ferite critiche:** Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +20).
5. **Cura ferite leggere di massa:** Cura 1d8 danni +1 danno per livello (max +25) a molte creature.
6. **Guarigione:** Cura 10 danni per livello, tutte le malattie e le condizioni mentali.
7. **Rigenerazione:** Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +35).
8. **Cura ferite critiche di massa:** Cura 4d8 danni +1 danno per livello (max +40) a molte creature.
9. **Guarigione di massa:** Come *guarigione*, ma su più soggetti.

DOMINIO DELLA GUERRA

Poteri concessi: Competenza nelle Armi da Guerra (se necessaria) e Arma Focalizzata relative all'arma preferita della divinità sono gratuite.

Incantesimi del dominio della Guerra

1. **Arma magica:** L'arma ottiene un bonus di +1.
2. **Arma spirituale:** Un'arma magica che attacca di sua volontà.
3. **Veste magica:** Un'armatura o uno scudo ottengono potenziamento di +1 per ogni quattro livelli.
4. **Potere divino:** L'incantatore ottiene un bonus di attacco, +6 alla For e 1 pf per livello.
5. **Colpo infuocato:** Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello).
6. **Barriera di lame:** Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello.
7. **Parola del potere, accecare:** Acceca una creatura con 200 pf o meno.
8. **Parola del potere, stordire:** Stordisce una creatura con 150 pf o meno.
9. **Parola del potere, uccidere:** Uccide una creatura con 100 pf o meno.

DOMINIO DELL'INGANNO

Poteri concessi: Aggiungere Camuffare, Nascondersi e Raggirare alla lista delle abilità di classe del chierico cenobita.

Incantesimi del dominio dell'Inganno

1. **Camuffare se stesso:** Modifica l'aspetto dell'incantatore.
2. **Invisibilità:** Il soggetto è invisibile per 1 minuto per livello o finché non attacca.
3. **Anti-individuazione^M:** Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento.
4. **Confusione:** Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.
5. **Visione falsa^M:** Inganna lo scrutamento con un'illusione.
6. **Fuorviare:** Rende l'incantatore invisibile e crea un suo sosia illusorio.
7. **Schermo:** Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento.
8. **Metamorfosi di un oggetto:** Trasforma un soggetto in qualcos'altro.
9. **Fermare il tempo:** L'incantatore può agire liberamente per 1d4+1 round.

DOMINIO DELLA LEGGE

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi della legge a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio della Legge

1. **Protezione dal caos:** +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
 2. **Calmare emozioni:** Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni.
 3. **Cerchio magico contro il caos:** Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
 4. **Ira dell'ordine:** Danneggia e frastorna le creature caotiche.
 5. **Dissolvi il caos:** Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature caotiche.
 6. **Blocca mostri:** Come *blocca persone*, ma su qualsiasi creatura.
 7. **Dettame:** Uccide, paralizza, rallenta o assorda i soggetti non legali.
 8. **Scudo della legge^F:** +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del caos.
 9. **Evoca mostri IX*:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
- * Lanciato solamente come incantesimo della legge.

DOMINIO DELLA MAGIA

Poteri concessi: L'incantatore può utilizzare pergamene, bacchette e altri oggetti a completamento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo come se fosse un mago di livello pari a metà del livello da chierico cenobita (almeno di 1° livello). Allo scopo di utilizzare una pergamena o altri oggetti magici, se l'incantatore è anche un mago, gli effettivi livelli da mago e quelli così ottenuti si sommano.

Incantesimi del dominio della Magia

1. **Aura magica:** Altera l'aura magica di un oggetto.
2. **Identificare:** Determina le proprietà di un oggetto magico.
3. **Dissolvi magie:** Cancella incantesimi ed effetti magici.
4. **Infondere capacità magiche:** Trasferisce gli incantesimi a un soggetto.
5. **Resistenza agli incantesimi:** Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello.
6. **Campo anti-magia:** Nega la magia nel raggio di 3 m.
7. **Riflettere incantesimo:** Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.
8. **Protezione dagli incantesimi^{MF}:** Conferisce un bonus di resistenza +8.
9. **Disgiunzione:** Dissolve la magia e disincanta oggetti magici.

DOMINIO DEL MALE

Poteri concessi: L'incantatore può lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio del Male

1. **Protezione dal bene:** +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
 2. **Dissacrare^M:** Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti.
 3. **Cerchio magico contro il bene:** Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti per livello.
 4. **Influenza sacrilega:** Danneggia e rende malate le creature buone.
 5. **Dissolvi il bene:** Bonus di +4 contro gli attacchi delle creature buone.
 6. **Creare non morti^M:** Per creare ghoul, ghastr, mummie o mohrg.
 7. **Blasfemia:** Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi.
 8. **Aura sacrilega^F:** +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del bene.
 9. **Evoca mostri IX*:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
- * Lanciato solamente come incantesimo del male.

DOMINIO DELLA MORTE

Poteri concessi: L'incantatore può utilizzare un tocco della morte una volta al giorno. Il tocco è una capacità soprannaturale che ha un effetto mortale. L'incantatore deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente (utilizzando le regole per gli incantesimi a contatto). Quando riesce a entrare in contatto, tira 1d6 per ogni livello da chierico cenobita. Se il totale è almeno pari ai punti ferita attuali della creatura, quest'ultima muore (senza tiro salvezza).

Incantesimi del dominio della Morte

1. **Incuti paura:** Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita.
2. **Rintocco di morte:** Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 livello.
3. **Animare morti^M:** Crea scheletri e zombi non morti.
4. **Interdizione alla morte:** Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.
5. **Distruggere viventi:** Un attacco di contatto uccide il soggetto.
6. **Creare non morti^M:** Per creare ghoul, ghastr, mummie o mohrg.
7. **Distruzione^F:** Uccide il soggetto e ne distrugge i resti.
8. **Creare non morti superiori^M:** Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori.
9. **Lamento della banshee:** Uccide una creatura per livello.

DOMINIO DELLA PROTEZIONE

Poteri concessi: L'incantatore può generare un'interdizione protettiva, una capacità soprannaturale che concede al soggetto toccato un bonus di resistenza pari al livello del chierico cenobita al suo prossimo tiro salvezza. Attivare questo potere conta come azione standard. L'interdizione protettiva è un effetto di abiurazione della durata di 1 ora che può essere utilizzato una volta al giorno.

Incantesimi del dominio della Protezione

1. **Santuario:** Gli avversari non possono attaccare l'incantatore e l'incantatore non può attaccarli.
2. **Scudo su altri^F:** L'incantatore subisce la metà dei danni destinati al soggetto.
3. **Protezione dall'energia:** Assorbe 12 danni per livello da un tipo di energia.
4. **Immunità agli incantesimi:** Il soggetto è immune a un incantesimo per ogni quattro livelli.
5. **Resistenza agli incantesimi:** Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello.
6. **Campo anti-magia:** Nega la magia nel raggio di 3 m.
7. **Repulsione:** Le creature non possono avvicinarsi all'incantatore.
8. **Vuoto mentale:** Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.
9. **Sfera prismatica:** Come *muro prismatico*, ma circonda da ogni lato.

DOMINIO DEL SOLE

Poteri concessi: Una volta al giorno l'incantatore può effettuare un tentativo superiore di scacciare i non morti, invece di uno consueto. Il tentativo di scacciare i non morti superiore funziona come un tentativo normale, ma le creature non morte che normalmente verrebbero scacciate vengono invece distrutte.

Incantesimi del dominio del Sole

1. **Contrastare elementi:** A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
2. **Riscaldare il metallo:** Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano.
3. **Luce incandescente:** Un raggio infligge 1d8 danni per ogni due livelli, danni maggiori contro i non morti.
4. **Scudo di fuoco:** Le creature che attaccano l'incantatore subiscono danni da fuoco; l'incantatore è protetto dal calore o dal freddo.
5. **Colpo infuocato:** Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni per livello).
6. **Semi di fuoco:** Ghiande e bacche diventano bombe esplosive.
7. **Bagliore solare:** Il bagliore acceca e infligge 4d6 danni.
8. **Esplosione solare:** Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni.
9. **Sfera prismatica:** Come *muro prismatico*, ma circonda da ogni lato.

DOMINIO DELLA TERRA

Poteri concessi: L'incantatore può scacciare o distruggere le creature dell'aria allo stesso modo in cui un chierico cenobita buono scaccia i non morti. Può intimorire, comandare o rafforzare le creature della terra allo stesso modo in cui un chierico cenobita malvagio intimorisce i non morti. Può utilizzare queste capacità un numero complessivo di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questi poteri concessi sono capacità soprannaturali.

Incantesimi del dominio della Terra

1. **Pietra magica:** Tre pietre diventano proiettili +1 e infliggono 1d6+1 danni.
2. **Ammorbidire terra e pietra:** Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango.
3. **Scolpire pietra:** Plasma la pietra in qualsiasi forma.
4. **Rocce aguzze:** Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere rallentate.
5. **Muro di pietra:** Crea un muro di pietra che può essere plasmato.
6. **Pelle di pietra^M:** Ignora 10 danni per ogni attacco.
7. **Terremoto:** Un tremore intenso scuote la terra.
8. **Corpo di ferro:** Il corpo dell'incantatore diventa di ferro vivente.
9. **Sciame elementale*:** Evoca molteplici elementali.

* Lanciato solamente come incantesimo della terra.

DOMINIO VEGETALE

Poteri concessi: L'incantatore può intimorire o comandare le creature vegetali allo stesso modo in cui un chierico cenobita malvagio intimorisce o comanda i non morti. Può utilizzare questa capacità un numero complessivo di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questi poteri concessi sono capacità soprannaturali.

Aggiungere Conoscenze (natura) alla propria lista delle abilità di classe del chierico cenobita.

Incantesimi del dominio Vegetale

1. **Intralcicare:** Le piante avvilluppano chiunque in un raggio di 12 m.
2. **Pelle coriacea:** Concede potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale.
3. **Crescita vegetale:** Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti.
4. **Comandare vegetali:** Influenza le azioni di una o più creature vegetali.
5. **Muro di spine:** Le spine danneggiano chiunque tenti di passare.
6. **Respingere legno:** Respinge gli oggetti in legno.
7. **Animare vegetali:** Anima uno o più alberi che combattono per l'incantatore.
8. **Controllare vegetali:** Controlla le azioni di una o più creature vegetali.
9. **Cumulo strisciante:** Evoca 1d4+2 cumuli striscianti che combattono per l'incantatore.

DOMINIO DEL VIAGGIO

Poteri concessi: Per un numero di round al giorno pari al livello da chierico cenobita, l'incantatore può agire indipendentemente da eventuali effetti magici che impediscono il movimento, in maniera simile agli effetti dell'incantesimo libertà di movimento. Questo effetto si verifica automaticamente nel momento in cui si applica, dura finché non si esaurisce o finché non ce n'è più bisogno, e può funzionare più volte nel giro di una giornata (entro il limite quotidiano di round). Questo potere concesso è una capacità soprannaturale.

Aggiungere Sopravvivenza alla propria lista delle abilità di classe del chierico cenobita.

Incantesimi del dominio del Viaggio

1. **Passo veloce:** Aumenta la velocità dell'incantatore di 3 m.
2. **Localizza oggetto:** Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).
3. **Volare:** Il soggetto vola con una velocità di 18 m.
4. **Porta dimensionale:** Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza.
5. **Teletrasporto:** Trasporta istantaneamente l'incantatore a una distanza di 150 km per livello.
6. **Scopri il percorso:** Indica la via più diretta verso una locazione.
7. **Teletrasporto superiore:** Come *teletrasporto*, ma senza limiti di raggio di azione e senza possibilità di arrivare fuori bersaglio.
8. **Porta in fase:** Crea un passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra.
9. **Proiezione astrale^M:** Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale.