

Chierico

Armi e occhi rivolti al sole e una preghiera sulle labbra, un elfo inizia a brillare di una luce interiore che si diffonde fino ad avvolgere e curare i suoi compagni esausti.

Cantilenando una canzone di gloria, un nano affonda l'ascia tra le fila degli orchi asserragliati intorno a lui, ringraziando gli dèi per ogni nemico abbattuto.

Evocando una maledizione contro le forze della non morte, un umano solleva il suo simbolo sacro mentre la luce promana da esso per scacciare gli zombi che stanno circondando i suoi compagni.

I chierici sono intermediari tra il mondo mortale e i distanti piani degli dèi. Variegati quanto gli dèi che servono, i chierici cercano di incarnare l'opera delle loro divinità. Non certo dei normali preti, i chierici sono ricolmi di magia divina.

Guaritori e Combattenti

La magia divina, come implica il nome, è il potere degli dèi, che fluisce nel mondo tramite di essi. I chierici sono il condotto di questo potere, manifestandolo nella forma di effetti miracolosi. Gli dèi non conferiscono questi poteri a chiunque ne faccia richiesta, ma solo a coloro che sono prescelti a seguire una vocazione superiore.

L'impiego della magia divina non richiede studio o addestramento. Un chierico può anche imparare a formulare preghiere e antichi riti, ma la capacità di eseguire incantesimi è basata sulla devozione e una percezione intuitiva della volontà del dio.

I chierici uniscono la rassicurante magia di guarigione ad incantesimi che ispirano i loro alleati e danneggiano i nemici. Possono suscitare soggezione o timore, maledire con piaghe o veleni, e addirittura richiamare le fiamme del cielo per consumare i loro avversari. Per quei malfattori che trarrebbero maggiore vantaggio da una mazzata in testa, i chierici si affidano al loro addestramento a combattere per lanciarsi in mischia sostenuti dal potere del loro dio.

Agenti Divini

Non tutti gli accoliti o gli officianti di un tempio o santuario sono chierici. Alcuni sacerdoti vengono chiamati ad una vita semplice, di ordinario servizio al tempio, portando avanti la volontà dei loro dèi tramite preghiere e sacrificio, non con la magia o la forza delle armi. In alcune città, il sacerdozio è l'equivalente di un incarico politico, visto come una pietra fondante per raggiungere posizioni maggiori di autorità e non comporta alcuna comunione con il dio. Nelle maggior parte delle gerarchie i veri chierici sono una rarità.

Quando un chierico intraprende una vita da avventuriero, è di solito perché glielo chiede il suo dio. Perseguire le volontà degli dèi comporta spesso l'affrontare pericoli lontano dalla civiltà, per punire il male o cercare reliquie sacre in antiche tombe. Molti chierici si aspetta che proteggano gli adoratori del loro dio, magari affrontando predoni orchi, negoziando la pace tra nazioni in guerra o sigillando un portale per evitare che un principe dei demoni entri nel mondo.

La maggior parte dei chierici avventurieri mantiene sempre qualche legame con i templi riconosciuti e gli ordini della loro fede. Un tempio potrebbe chiedere l'aiuto di un chierico o un sommo sacerdote potrebbe avere l'autorità per comandarlo.

Creare un Chierico

Nel creare un chierico, la domanda più importante da considerare è la divinità che serve e quali principi vuoi che il tuo personaggio incarni. Le regole avanzate comprendono una lista di molti dèi del multiverso. Consultati con il tuo Arbitro per sapere quali divinità sono disponibili nella vostra campagna.

Una volta scelta la divinità, pensa al rapporto tra il tuo chierico e il suo dio. Sei entrato volontariamente al suo servizio? Oppure sei stato prescelto dal dio, che ti ha obbligato a servirlo nonostante le tue volontà? Come ti considerano i sacerdoti del tempio della tua fede: come un campione o un combina guai? Qual è il tuo obiettivo? Il tuo dio ha in mente qualche compito speciale per te? Oppure stai cercando di dimostrarti degno di assolvere ad una grande missione?

Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente un chierico seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Saggezza come tuo punteggio di abilità più alto, seguito da Forza o Costituzione. Seconda cosa, scegli la formazione da accolito.

Privilegi di Classe

Come chierico, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Ferita: 1d8 per livello da chierico

Punti Ferita al 1° livello: 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da chierico oltre il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Tutte le armi semplici

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma

Qualifiche: Scegli due qualifiche tra Intuizione, Medicina, Persuasione, Religione e Storia

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

- (a) una mazza o (b) un martello da guerra (se competente)

- (a) armatura di scaglie, (b) armatura di cuoio o (c) armatura di maglia (se competente)
- (a) una balestra leggera e 20 saette o (b) qualsiasi arma semplice
- (a) uno zaino da sacerdote o (b) uno zaino da esploratore
- Uno scudo e un simbolo sacro

Il Chierico

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	- Slot Incantesimo -								
				1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Dominio Divino, Incantesimi	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Incanalare Divinità (1/riposo), privilegio di Dominio Divino	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Punteggio di Abilità	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	Distruggere Non Morti (GS 1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Incanalare Divinità (2/riposo), privilegio di Dominio Divino	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	+3	Incremento di Punteggio di Abilità, Distruggere Non Morti (GS 1), privilegio di Dominio Divino	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	+4	Intervento Divino	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	+4	Distruggere Non Morti (GS 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	+4	Incremento di Punteggio di Abilità	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	+5	Distruggere Non Morti (GS 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	+5	Incremento di Punteggio di Abilità	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	+6	Distruggere Non Morti (GS 4), privilegio di Dominio Divino	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Incanalare Divinità (3/riposo)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Incremento di Punteggio di Abilità	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Intervento Divino migliorato	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Dominio Divino

Scegli un dominio che rappresenti la tua divinità: Conoscenza, Guerra, Intrigo, Luce, Natura, Tempesta o Vita. Il dominio della Vita è descritto al termine della descrizione della classe e fornisce degli esempi di dèi ad esso associati. Nelle regole avanzate troverete i dettagli di tutti i domini. Al 1° livello la tua scelta ti conferisce incantesimi di dominio e altri privilegi. Ti conferisce anche dei metodi alternativi di impiegare Incanalare Divinità quando ottieni questo privilegio al 2° livello, e ulteriori benefici ai livelli 6°, 8° e 17°.

Incantesimi di Dominio

Ogni dominio dispone di una lista di incantesimi – i suoi incantesimi di dominio – che otterrai al livello da chierico indicato nella descrizione del dominio. Una volta ottenuto un incantesimo di dominio, esso sarà sempre preparato, e non sarà conteggiato nel numero di incantesimi che puoi preparare giornalmente.

Se l'incantesimo di dominio non è un incantesimo che compare sulla lista degli incantesimi da chierico, per te sarà comunque considerato un incantesimo da chierico.

Incantesimi

Come condotto del potere divino, puoi eseguire incantesimi da chierico. Vedi il capitolo 10 per le regole generali sull'esecuzione degli incantesimi e il capitolo 11 per una selezione di incantesimi da chierico.

Trucchetti

Al 1° livello, conosci tre trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da chierico. Ai livelli più alti apprendrai ulteriori trucchetti da chierico di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella Il Chierico.

Preparare ed Eseguire Incantesimi

La tabella Il Chierico mostra di quanti slot incantesimo disponi per eseguire i tuoi incantesimi di 1° livello o più alti. Per eseguire uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recupererai tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Prepara la lista degli incantesimi da chierico da eseguire a tua disposizione, scegliendoli dalla lista degli incantesimi da chierico. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da chierico uguale al tuo modificatore di Saggezza + il tuo livello da chierico (minimo 1 incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui disponi slot incantesimo.

Ad esempio, se sei un chierico di 3° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e due di 2° livello. Con Saggezza 16, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepari l'incantesimo di 1° livello *curare ferite*, puoi eseguirlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Eseguire l'incantesimo non lo rimuove dalla lista dei tuoi incantesimi preparati.

Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati al termine di un riposo lungo. Preparare una nuova lista di incantesimi da chierico necessita di tempo trascorso a pregare e meditare: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo sulla tua lista.

Abilità da Incantatore

La Saggezza è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi da chierico. Il potere dei tuoi incantesimi deriva dalla tua devozione alla tua divinità. Usi la Saggezza ogni volta che un incantesimo da chierico fa riferimento alla tua abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Saggezza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da chierico da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Saggezza

Modificatore di attacco dell'incantesimo = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Saggezza

Eseguire Rituale

Puoi eseguire un incantesimo da chierico come rituale se quell'incantesimo ha l'etichetta rituale e lo hai preparato.

Focus di Incantamento

Puoi usare un simbolo sacro (si trova nel capitolo 5) come focus di incantamento dei tuoi incantesimi da chierico.

Incanalare Divinità

Al 2° livello, ottieni la capacità di incanalare l'energia divina direttamente dalla tua divinità, utilizzando quell'energia per produrre effetti magici. Inizi con due di questi effetti: Scacciare Non Morti e un effetto determinato dal tuo dominio. Alcuni domini conferiscono ulteriori effetti col progredire di livello, come indicato nella descrizione del dominio.

Quando usi Incanalare Divinità, scegli quale effetto creare. Prima di poter utilizzare di nuovo Incanalare Divinità dovrai completare un riposo breve o lungo.

Alcuni effetti di Incanalare Divinità richiedono un tiro salvezza. Quando usi un effetto di questa classe, la CD è uguale alla CD dei tuoi incantesimi da chierico.

A partire dal 6° livello, potrai usare Incanalare Divinità due volte prima di ogni riposo, e a partire dal 18° livello lo potrai utilizzare tre volte prima di ogni riposo. Quando terminerai un riposo breve o lungo, recupererai gli usi consumati.

Incanalare Divinità: Scacciare Non Morti

Distruggere Non Morti	
Livello da Chierico	Distruggi Non Morti di GS...
5°	1/2 o inferiore
8°	1 o inferiore
11°	2 o inferiore
14°	3 o inferiore
17°	4 o inferiore

Con un'azione, presenti il tuo simbolo sacro e pronunci una preghiera di condanna contro i non morti. Ogni non morto che possa vederti o udirti entro 9 metri da te deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se la creatura fallisce il suo tiro salvezza, viene scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

Una creatura scacciata deve impiegare i suoi turni cercando di allontanarsi il più possibile da te, e non si può avvicinare volontariamente a più di 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione, può impiegare solo l'azione Scattare o cercare di liberarsi da un effetto che le impedisce il movimento. Se non c'è spazio per fuggire, la creatura può usare l'azione Schivare.

Incremento di Punteggio di Abilità

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di abilità di 2, o incrementare due punteggi di abilità di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di abilità oltre il 20.

Distruggere Non Morti

A partire dal 5° livello, quando un non morto fallisce il suo tiro salvezza contro il tuo privilegio Scacciare Non Morti, la creatura è immediatamente distrutta se il suo grado di sfida è uguale o inferiore ad una certa soglia, come indicato sulla tabella Distruggere Non Morti.

Intervento Divino

A partire dal 10° livello, puoi chiedere al tuo dio di intervenire in tuo soccorso in caso di grande bisogno. Implorare il soccorso della divinità richiede un'azione.

Descrivi l'aiuto che necessiti e tira un dado percentuale. Se il risultato è uguale o inferiore al tuo livello da chierico, la divinità interviene. L'Arbitro sceglie la natura dell'intervento; di norma la cosa più appropriata è l'effetto di qualsiasi incantesimo da chierico o incantesimo di dominio da chierico.

Se la divinità interviene, non potrai riutilizzare questo privilegio prima che siano passati 7 giorni. Altrimenti, potrai riprovare ad usarlo al termine di un riposo lungo.

Al 20° livello, la tua richiesta di intervento riesce automaticamente, senza bisogno di tirare i dadi.

Domini Divini

In un pantheon, ogni divinità ha influenza su diversi aspetti della vita mortale e della civiltà, detti dominio di una divinità. Tutti i domini su cui la divinità ha influenza sono detti gli interessi della divinità. Ad esempio, gli interessi del dio greco Apollo comprendono i domini della Conoscenza, Luce e Vita. Come chierico, scegli un aspetto degli interessi del tuo dio da enfatizzare, e ti saranno concessi poteri collegati a quel dominio.

La tua scelta può corrispondere ad una particolare setta devota alla tua divinità. Apollo, ad esempio, potrebbe essere venerato in una regione come Febo ("raggiante") Apollo, enfatizzando la sua influenza sul dominio della Luce, e in un luogo diverso come Apollo Acesio ("guaritore"), ad enfatizzare la sua influenza sul dominio della Vita. In alternativa, il dominio da te scelto può essere semplicemente una questione di preferenze personali, l'aspetto della divinità che ti attrae maggiormente.

La descrizione di ciascun dominio fornisce esempi di divinità, tratte da mondi di gioco o dalla mitologia antica, che hanno influenza su di esso.

I domini divini sono:

- Arcano
- Conoscenza
- Guerra
- Inganno
- Luce
- Morte
- Natura
- Spirito (Opzionale)
- Tempesta
- Vita

Dominio dell'Arcano

La magia è un'energia intrinseca del multiverso, che anima sia la distruzione che la creazione. Gli dèi del dominio dell'Arcano conoscono a fondo i segreti e il potenziale della magia. Per alcuni di questi dèi, la conoscenza magica è una grande responsabilità che giunge assieme alla comprensione della natura della realtà. Altri dèi dell'Arcano concepiscono la magia come puro potere, da utilizzare come chi la controlla ritenga opportuno.

Gli dèi di questo dominio sono spesso associati alla conoscenza, dato che l'apprendimento e il potere arcano spesso procedono di pari passo.

Incantesimi del Dominio dell'Arcano

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>individuare magia, proiettile magico</i>
3°	<i>arma magica, aura magica</i>
5°	<i>circolo magico, dissolvere magia</i>
7°	<i>forziere segreto, occhio arcano</i>
9°	<i>circolo di teletrasporto, vincolo planare</i>

Iniziato all'Arcano

Quando scegli questo dominio al 1° livello, ottieni la competenza nella qualifica Arcano, e due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Per quel che ti concerne, questi due trucchetti sono considerati trucchetti da chierico.

Incanalare Divinità: Abiurazione Arcana

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per difenderti dalle creature ultraterrene.

Con un'azione, puoi presentare il tuo simbolo sacro, e obbligare un celestiale, elementale, fatato o immondo a tua scelta entro 9 metri da te ad effettuare un tiro salvezza di Saggezza, purché la creatura possa udirti e vederti. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, rimane scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni. Una creatura scacciata deve impiegare i suoi turni a cercare di muoversi più lontano possibile da te, e non può terminare volontariamente il suo movimento in uno spazio entro 9 metri da te. Inoltre non può effettuare reazioni. Come sua azione può usare solo l'azione Scattare o tentare di liberarsi da un effetto che le impedisca di muoversi. Se la creatura non può spostarsi da alcuna parte, può usare invece l'azione Schivare.

Dopo che avrai raggiunto il 5° livello, quando una creatura fallisce il suo tiro salvezza contro il tuo privilegio Abiurazione Arcana, la creatura rimane esiliata per 1 minuto (come per l'incantesimo *esilio*, senza necessità di concentrazione) qualora non si trovi sul suo piano di origine e il suo grado di sfida sia pari o inferiore ad una certa soglia, come mostrato sulla tabella Esilio Arcano.

Esilio Arcano

Livello da Chierico	Esilia Creature di GS...
5°	1/2 o inferiore
8°	1 o inferiore
11°	2 o inferiore
14°	3 o inferiore
17°	4 o inferiore

Spezzare Incantesimi

A partire dal 6° livello, quando ripristini i punti ferita di un alleato con un incantesimo di 1° livello o più alto, puoi anche porre termine all'effetto di un incantesimo che stia agendo su quella creatura. Il livello dell'incantesimo a cui poni termine deve essere pari o inferiore al livello dello slot incantesimo usato per eseguire l'incantesimo di guarigione.

Incantesimi Potenti

A partire dall'8° livello, puoi sommare il tuo modificatore di Saggezza al danno che infliggi con i trucchetti da chierico.

Padronanza dell'Arcano

A partire dal 17° livello, scegli quattro incantesimi dalla lista degli incantesimi da mago, uno per ciascuno di questi livelli: 6°, 7°, 8° e 9°. Li puoi ora aggiungere alla lista dei tuoi incantesimi di dominio. Come gli altri incantesimi di dominio, questi saranno sempre preparati e saranno considerati per te incantesimi da chierico.

Dominio della Conoscenza

Gli dèi della conoscenza amano più di ogni altra cosa lo studio e l'apprendimento. Alcuni insegnano che il sapere deve essere raccolto e condiviso in biblioteche e università, o usato per condividere le conoscenze pratiche dell'artigianato e dell'invenzione. Alcune divinità tengono il sapere solo per loro, mentre altre promettono ai loro seguaci che otterranno immensi poteri se riusciranno a scoprire i segreti del multiverso. I seguaci degli dèi della conoscenza studiano materie esotiche, collezionano antichi tomi, esplorano i luoghi segreti della terra, e apprendono tutto quello che possono.

Incantesimi del Dominio della Conoscenza

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>comandare, identificare</i>
3°	<i>augurio, suggestione</i>
5°	<i>anti individuazione, parlare con i morti</i>
7°	<i>confusione, occhio arcano</i>
9°	<i>apprendere leggende, scrutare</i>

Benedizioni della Conoscenza

Al 1° livello, apprendi due lingue a tua scelta. Puoi anche diventare competente in due delle seguenti qualifiche a tua scelta: Arcano, Natura, Religione e Storia.

Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per l'effettuazione di qualsiasi prova di abilità che usi una di queste qualifiche.

Incanalare Divinità: Conoscenza delle Ere

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per attingere ad una fonte di conoscenza divina. Come azione, scegli una qualifica o attrezzo. Per 10 minuti, hai la competenza con la qualifica o l'attrezzo scelto.

Incanalare Divinità: Leggere Pensieri

Al 6° livello, puoi usare Incanalare Divinità per leggere i pensieri di una creatura. Puoi poi usare il tuo accesso alla mente della creatura per comandarla. Come azione, scegli una creatura entro 18 metri da te che puoi vedere. La creatura deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se la creatura riesce il tiro salvezza, non potrai usare di nuovo questo privilegio su di lei fino a quando non avrai terminato un riposo lungo. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, quando si trova entro 18 metri da te ne potrai leggere i pensieri di superficie (quelli che le passano al momento per la testa, e che riflettono le sue attuali emozioni e l'attività a cui sta pensando). Questo effetto dura 1 minuto. In questo periodo, puoi usare la tua azione per terminarne l'effetto ed eseguire l'incantesimo *suggestione* sulla creatura, senza spendere uno slot incantesimo. Il bersaglio fallirà automaticamente il tiro salvezza contro l'incantesimo.

Incantesimi Potenti

A partire dall'8° livello, puoi sommare il tuo modificatore di Saggezza al danno che infliggi con i trucchetti da chierico.

Visioni del Passato

A partire dal 17° livello, puoi rievocare visioni del passato collegate ad un oggetto che tieni in mano o alle tue immediate vicinanze. Trascorri 1 minuto in meditazione e preghiera, e poi riceverai una percezione adombrata e trasognante di eventi recenti. Puoi meditare in questo modo per un numero di minuti pari al tuo punteggio di Saggezza e devi mantenere la concentrazione per tutto il tempo, come se stessi eseguendo un incantesimo.

Una volta che avrai usato questo privilegio, non lo potrai usare di nuovo prima di aver terminato un riposo breve o lungo.

Lettura degli Oggetti. Tenere in mano un oggetto mentre mediti, ti permette di avere visioni del precedente proprietario dell'oggetto. Dopo aver meditato per 1 minuto, apprendi come il proprietario abbia acquisito e perduto l'oggetto, oltre all'evento significativo più recente che abbia coinvolto l'oggetto e il proprietario. Se l'oggetto è stato di proprietà di un'altra creatura ancora nel recente passato (entro un numero di giorni pari al tuo punteggio di Saggezza), puoi spendere 1 minuto aggiuntivo per ogni proprietario per apprendere le medesime informazioni a riguardo di quella creatura.

Lettura dell'Area. Mentre mediti, hai visioni di eventi recenti nelle tue immediate vicinanze (una stanza, strada, tunnel, radura o simile, fino ad un cubo di 15 metri di spigolo), andando a ritroso fino ad un numero di giorni pari al tuo punteggio di Saggezza. Per ogni minuto di meditazione, apprendi un evento significativo, a partire dai più recenti. Gli eventi significativi di solito comprendono battaglie e tradimenti, matrimoni e omicidi, parti e funerali. Tuttavia, potrebbero comprendere anche eventi più mondani che risultino comunque importanti per la tua attuale situazione.

Dominio della Guerra

La guerra ha molte manifestazioni. Può essere gloriosa, e trasformare persone normali in eroi. Ma può essere anche disperata e terrificante, ingigantendo i lati peggio dei tratti dei mortali, con atti di crudeltà, malignità e codardia che eclissano gli esempi di eccellenza e coraggio. In entrambi i casi, gli dèi della guerra proteggono i combattenti e li ricompensano per le loro grandi gesta.

Incantesimi del Dominio della Guerra

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>favore divino, scudo della fede</i>
3°	<i>arma magica, arma spirituale</i>
5°	<i>mantello del crociato, spiriti guardiani</i>
7°	<i>libertà di movimento, pelle di pietra</i>
9°	<i>bloccare mostro, colpo di fiamma</i>

Bonus di Competenza

Quando scegli questo dominio al 1° livello, ottieni la competenza con le armature pesanti e le armi marziali.

Sacerdote da Guerra

Dal 1° livello, quando sei impegnato in battaglia, il tuo dio ti ispira. Quando usi l'azione Attaccare, puoi effettuare un attacco con arma come azione bonus.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo una volta). Recuperi gli usi spesi quando termini un riposo lungo.

Incanalare Divinità: Colpo Guidato

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per colpire con accuratezza soprannaturale. Quando effettui un tiro di attacco, puoi usare Incanalare Divinità per ottenere un bonus di +10 al tiro. Puoi effettuare la tua scelta dopo aver visto il tiro, ma prima che l'Arbitro ti dica se hai colpito o mancato.

Incanalare Divinità: Benedizione del Dio della Guerra

Al 6° livello, quando una creatura entro 9 metri da te effettua un tiro di attacco, puoi usare la tua reazione per conferire a quella creatura un bonus di +10 al tiro, utilizzando Incanalare Divinità. Puoi effettuare la tua scelta dopo aver visto il tiro, ma prima che l'Arbitro dica se ha colpito o mancato.

Colpo Divino

All'8° livello, ottieni la capacità di infondere i colpi della tua arma di energia divina. Una volta per ciascun tuo turno in cui colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi far sì che l'attacco infligga al bersaglio 1d8 danni aggiuntivi dello stesso tipo inferto dall'arma. Quando raggiungerai il 14° livello, il danno aggiuntivo sale a 2d8.

Avatar della Battaglia

A partire dal 17° livello, ottieni resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti delle armi non magiche.

Dominio dell'Inganno

Gli dèi dell'inganno sono portatori di disordini e istigatori che si pongono come sfida costante all'ordine costituito tra gli dèi e i mortali. Sono venerati da ladri, malfattori, giocatori d'azzardo, ribelli e liberatori. I loro chierici sono una forza distruttrice nel mondo, che punzecchiano l'orgoglio, sbeffeggiano i tiranni, rubano ai ricchi, liberano i prigionieri e disprezzano le tradizioni ottuse. Preferiscono il sotterfugio, lo scherzo, il raggirio e il furto al confronto diretto.

Incantesimi del Dominio dell'Inganno

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>affascinare persona, camuffarsi</i>
3°	<i>immagine speculare, passare senza tracce</i>
5°	<i>dissolvere magia, intermittenza</i>
7°	<i>polimorfia, porta dimensionale</i>
9°	<i>dominare persona, modificare memoria</i>

Benedizione dell'Ingannatore

A partire da quando scegli questo dominio al 1° livello, puoi usare la tua azione mentre sei in contatto con una creatura consenziente (escluso te) per dargli vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività). Questa benedizione dura 1 ora o finché non userai di nuovo questo privilegio.

Incanalare Divinità: Invocare Duplicità

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per creare un tuo duplicato illusorio.

Come azione, puoi creare un'illusione perfetta di te stesso che dura almeno 1 minuto, o finché non perdi la concentrazione (come se ti stessi concentrando su di un incantesimo). L'illusione compare in uno spazio non occupato entro 9 metri da te che puoi vedere. Come azione bonus, durante il tuo turno puoi spostare l'illusione fino a 9 metri in uno spazio che puoi vedere, purché rimanga entro 36 metri da te.

Per la durata, puoi eseguire incantesimi come se fossi nello spazio dell'illusione, ma devi impiegare i tuoi sensi. Inoltre, quando tu e la tua illusione vi trovate entro 1,5 metri da una creatura che può vedere l'illusione, hai vantaggio ai tiri di attacco contro quella creatura, dato quanta distrazione provoca l'illusione per il bersaglio.

Incanalare Divinità: Cappa d'Ombra

A partire dal 6° livello, puoi usare Incanalare Divinità per svanire.

Con un'azione diventi invisibile fino alla fine del tuo prossimo turno. Ridi diventi visibile se attacchi o esegui un incantesimo.

Colpo Divino

All'8° livello, ottieni la capacità di infondere i colpi della tua arma di veleno – un dono della tua divinità. Una volta per ciascun turno in cui colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi far sì che l'attacco infligga al bersaglio 1d8 danni aggiuntivi da veleno. Quando raggiungerai il 14° livello, il danno aggiuntivo sale a 2d8.

Duplicità Migliorata

Al 17° livello, puoi creare quattro duplicati di te stesso, invece di uno, quando usi Invocare Duplicità. Come azione bonus, durante il tuo turno puoi spostare tutti e quattro fino a 9 metri, fino a una gittata massima di 36 metri.

Dominio della Luce

Il dio della luce è spesso una divinità solare, i cui seguaci sono infusi della luce radiante e del potere del calore incandescente del sole. Questa divinità è a volte il sovrano del pantheon e viene spesso raffigurata come il sole stesso o un auriga che guida il sole attraverso il cielo. Il percorso giornaliero del sole significa che gli dèi del sole possono incarnare i principi della crescita, rinascita o rinnovamento, mentre alcune divinità del sole rappresentano il sole a mezzogiorno, che guarda dall'alto il mondo mortale per giudicare e bruciare il male.

Incantesimi del Dominio della Luce

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>fuoco fatuo, marni brucianti</i>
3°	<i>raggio rovente, sfera fiammeggiante</i>
5°	<i>luce diurna, palla di fuoco</i>
7°	<i>guardiano della fede, muro di fuoco</i>
9°	<i>colpo di fiamma, scrutare</i>

Trucchetto Bonus

Quando scegli questo dominio al 1° livello, ottieni il trucchetto *luce* qualora già non lo conoscessi.

Folgore di Tutela

Inoltre al 1° livello, quando una creatura entro 9 metri da te, che puoi vedere, ti attacca, puoi usare la tua reazione per far sfolgore una luce davanti all'attaccante prima che possa sferrare l'attacco. La luce impone svantaggio al tiro di attacco.

Un attaccante che non può essere accecato è immune a questo privilegio.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo una volta). Recupera tutti gli usi consumati al termine di un riposo lungo.

Incanalare Divinità: Luminosità dell'Alba

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per imbrigliare la luce del sole.

Come azione, puoi presentare il tuo simbolo sacro e disperdere qualsiasi oscurità magica entro 9 metri da te. Inoltre, ogni creatura ostile entro 9 metri da te deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Una creatura che fallisce il tiro salvezza subisce danni radianti pari a $2d10 +$ il tuo livello da chierico, o la metà di questo danno se riesce il tiro salvezza. Una creatura che gode di copertura totale contro di te non ne subisce gli effetti.

Folgore Migliorata

A partire dal 6° livello, puoi usare il tuo privilegio Folgore di Tutela anche quando una creatura entro 9 metri da te, che puoi vedere, attacca una creatura diversa da te.

Incantesimi Potenti

A partire dall'8° livello, puoi sommare il tuo modificatore di Saggezza al danno che infliggi con i trucchetti da chierico.

Corona di Luce

A partire dal 17° livello, puoi usare la tua azione per attivare un'aura di luce solare che dura 1 minuto o finché non viene interrotta da un'altra tua azione. Emetti una luce intensa in un raggio di 18 metri e luce fioca per 9 metri oltre questi. I tuoi nemici a luce intensa hanno svantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo che infligge danni da fuoco o radianti.

Dominio della Morte

Il dominio della Morte si preoccupa delle forze che provocano la morte, così come dell'energia negativa che anima i non morti. Le divinità della non morte sono patroni dei negromanti, dei cavalieri della morte, dei lich, delle mummie sovrane e dei vampiri. Queste divinità raffigurano l'assassinio, il dolore, la malattia o i veleni e il mondo dei morti.

Incantesimi del Dominio della Morte

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>parvenza di vita, raggio di malattia</i>
3°	<i>cecità/sordità, raggio di indebolimento</i>
5°	<i>animare morti, tocco vampirico</i>
7°	<i>avvizzire, tutela dalla morte</i>
9°	<i>guscio anti vita, nube assassina</i>

Competenza Bonus

Quando scegli questo dominio al 1° livello, ottieni la competenza nelle armi marziali.

Mietitore

Al 1° livello, apprendi un trucchetto di negromanzia a tua scelta tra quelli presenti in tutte le liste degli incantesimi. Quando esegui un trucchetto di negromanzia che di solito prende a bersaglio una sola creatura, l'incantesimo può invece prendere a bersaglio due creature a gittata e che si trovino entro 1,5 metri l'una dall'altra.

Incanalare Divinità: Tocco di Morte

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per distruggere la forza vitale di un'altra creatura entrandovi a contatto.

Quando colpisci una creatura con un attacco da mischia, puoi usare Incanalare Divinità per infliggere danno necrotico aggiuntivo al bersaglio. Il danno è pari a 5 + il doppio del tuo livello da chierico.

Distruzione Ineluttabile

A partire dal 6° livello, la tua abilità di incanalare l'energia negativa aumenta di potere. Il danno necrotico inflitto dai tuoi incantesimi e dall'opzione Incanalare Divinità ignora la resistenza al danno necrotico.

Colpo Divino

All'8° livello, ottieni la capacità di infondere i colpi della tua arma di energia necrotica. Una volta per ciascun turno in cui colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi far sì che l'attacco infligga al bersaglio 1d8 danni necrotici aggiuntivi. Quando raggiungerai il 14° livello, il danno aggiuntivo sale a 2d8.

Mietitore Migliorato

Al 17° livello, quando esegui un incantesimo di negromanzia di livello compreso tra il 1° e il 5° che prenda a bersaglio una sola creatura, l'incantesimo può invece prendere a bersaglio due creature a gittata purchè si trovino entro 1,5 metri l'una dall'altra. Se l'incantesimo consuma la sua componente materiale, devi fornirne una per ciascun bersaglio.

Dominio della Natura

Gli dèi della natura sono variegati quanto il mondo naturale stesso, che essi siano imperscrutabili divinità delle profondità delle foreste, o amichevoli divinità associate a particolari sorgenti o radure. I druidi riveriscono la natura nel suo insieme e possono anche essere servitori di qualcuna di queste divinità, praticando misteriosi riti e recitando preghiere quasi del tutto dimenticate nella propria lingua segreta. Ma molti di questi dèi hanno dei chierici, campioni che svolgono un ruolo più attivo nell'avanzare gli interessi di un particolare dio. Questi chierici danno la caccia alle mostruosità malvagie che corrompono i boschi, benedicono i raccolti dei fedeli, o fanno avvizzire le messi di coloro che fanno adirare il loro dio.

Incantesimi del Dominio della Natura

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>amicizia con gli animali, parlare con gli animali</i>
3°	<i>crescita di spuntoni, pelle di corteccia</i>
5°	<i>crescita di piante, muro di vento</i>
7°	<i>dominare bestia, viticcio stritolante</i>
9°	<i>camminata arborea, piaga degli insetti</i>

Accolito della Natura

Al 1° livello, apprendi un trucchetto da druido di tua scelta. Ottieni anche la competenza in una delle seguenti qualifiche di tua scelta: Addestramento Animali, Natura o Sopravvivenza.

Competenza Bonus

Inoltre, al 1° livello, ottieni la competenza con le armature pesanti.

Incanalare Divinità: Affascinare Animali e Piante

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per colpire per affascinare animali e piante. Come azione, puoi presentare il tuo simbolo sacro e invocare il nome della tua divinità. Ogni creatura di tipo bestia o pianta entro 9 metri da te, che tu possa vedere, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Una creatura che fallisce il tiro salvezza è affascinata da te per 1 minuto o finché non subisce danni. Mentre è affascinata da te, la creatura è amichevole verso di te e le altre creature da te designate.

Smorzare Elementi

A partire dal 6° livello, quando te o una creatura entro 9 metri da te subisce danno da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono, puoi usare la tua reazione per conferire resistenza alla creatura contro quello specifico caso di danno.

Colpo Divino

All'8° livello, ottieni la capacità di infondere i colpi della tua arma di energia divina. Una volta per ciascun turno in cui colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi far sì che l'attacco infligga al bersaglio 1d8 danni aggiuntivi da freddo, fulmine o fuoco (a tua scelta). Quando raggiungerai il 14° livello, il danno aggiuntivo sale a 2d8.

Padrone della Natura

Al 17° livello, ottieni l'abilità di comandare creature di tipo animale o pianta. Mentre le creature sono affascinate dal tuo privilegio Affascinare Animali e Piante, puoi effettuare un'azione bonus durante il tuo turno per comandare verbalmente a ciascuna di queste creature cosa fare durante il suo prossimo turno.

Dominio dello Spirito (Opzionale)

Il dominio dello Spirito fornisce protezione divina contro il più blasfemo dei poteri: quello della non morte. Esso incanala la potenza di divinità di allineamento Buono o Neutrale al fine di guidare le anime e i fantasmi smarriti verso il loro prossimo piano di esistenza, aiutandoli ad abbandonare il Piano Materiale. Quando questi spiriti non sono cooperativi o, peggio ancora, malvagi e malevoli, i seguaci di questo dominio sono muniti del potere di punirli e bandirli nelle profondità degli Inferi o dell'Abisso.

Il dominio dello Spirito è accessibile a tutti i seguaci di quelle divinità che vegliano sul processo della vita e della morte, ma aborriscono la non morte.

Incantesimi del Dominio dello Spirito

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>individuare bene e male, punizione incandescente</i>
3°	<i>forza fantasmagorica, vedere invisibilità</i>
5°	<i>parlare con i morti, rimuovere maledizione</i>
7°	<i>esilio, tutela dalla morte</i>
9°	<i>bloccare mostro, contattare altro piano</i>

Percezione Divina

Con un'azione puoi espandere la tua consapevolezza per individuare le forze del bene e del male. Fino al termine del tuo prossimo turno, conosci la posizione di qualsiasi celestiale, immondo o non morto che si trovi entro 18 metri da te e che non sia dietro copertura totale. Riconosci il tipo (celestiale, immondo o non morto) di qualsiasi creatura di cui avverti la presenza, ma non la sua esatta identità. All'interno della stessa gittata, puoi anche individuare la presenza di qualsiasi luogo o oggetto che sia stato consacrato o dissacrato, come per l'incantesimo *venerare*.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari ad 1 + il tuo modificatore di Saggezza. Quando termini un riposo lungo, recuperi tutti gli usi consumati.

Esiliare Non Morti

A partire dal 2° livello, migliori il tuo potere Incanalare Divinità: Scacciare Non Morti. La gittata dello Scacciare Non Morti viene estesa a 18 metri, e il periodo per cui i non morti restano scacciati aumenta di 1d4 minuti.

Riconoscere dei Non Morti

A partire dal 6° livello, ottieni l'abilità di vedere i non morti per quello che realmente sono. Se trascorri almeno 1 minuto ad interagire o osservare una creatura non morta fuori del combattimento, apprendi intuitivamente di che specie di creatura non morta si tratti e quanto sia potente se paragonata a te. L'Arbitro deve comunicarti tre delle seguenti caratteristiche del non morto: la sua classe armatura, i suoi punti ferita totali, il suo punteggio di abilità più alto, le sue vulnerabilità ai danni, resistenze o immunità.

Frantumare Non Morti

A partire dall'8° livello, puoi comandare, in nome della tua divinità, ad una creatura non morta di liberare la sua presa sul mondo. Con un'azione, puoi rimuovere tutte le resistenze e le immunità da una qualsiasi creatura non morta che sei in grado di vedere o udire. La creatura non morta mantiene solo quelle immunità e resistenze che possedeva anche in vita. L'effetto dura per un numero di round pari al tuo modificatore di Saggezza. Non puoi più usare questo privilegio fino a quando non avrai completato un riposo breve o lungo. Al 14° livello, Frantumare Non Morti dura per un numero di round pari a 1d4 + il tuo modificatore di Saggezza.

Oltre il Velo

A partire dal 17° livello, avrai ormai appreso molto sui poteri della non morte, e sarai saldo nella fede verso la tua divinità. Sei immune ad un numero di punti di danno necrotico pari al tuo livello da chierico x 5. Al termine di un riposo lungo ripristini la quantità di danno necrotico a cui sei immune.

Dominio della Tempesta

Gli dèi i cui interessi includono il dominio della Tempesta controllano le bufere, il mare e il cielo. Sono dèi dei fulmini e dei tuoni, dèi dei terremoti, alcuni dèi del fuoco, e certe divinità della violenza, forza fisica e del coraggio. Gli dèi della tempesta inviano i loro chierici ad instillare paura nell'uomo comune, sia per mantenere questa gente sulla retta via o per incoraggiarli ad offrire sacrifici propiziatori per placare la loro ira divina.

Incantesimi del Dominio della Tempesta

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>nube di nebbia, onda di tuono</i>
3°	<i>folata di vento, frantumare</i>
5°	<i>richiamare fulmine, tempesta di nevischio</i>
7°	<i>controllare acqua, tempesta di ghiaccio</i>
9°	<i>onda distruttiva, piaga degli insetti</i>

Competenza Bonus

Al 1° livello, ottieni la competenza con le armi marziali e le armature pesanti.

Furia della Tempesta

Inoltre al 1° livello, puoi scatenare i tuoni per intimorire chi ti attacca. Quando una creatura entro 1,5 metri da te, che puoi vedere, ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua reazione per obbligare la creatura ad effettuare un tiro salvezza di Destrezza. La creatura subisce 2d8 danni da fulmine o da tuono (a tua scelta) se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte uguale al tuo modificatore di Saggezza (minimo una volta). Puoi recuperare tutti gli usi spesi quando termini un riposo lungo.

Incanalare Divinità: Furia Distruttiva

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per brandire il potere della tempesta con ferocia inaudita.

Quando tiri danno da fulmine o da tuono, puoi usare Incanalare Divinità per infliggere il massimo del danno, invece di tirare i dadi.

Colpo Tonante

Al 6° livello, quando infliggi danni da fulmine ad una creatura Grande o più piccola, puoi anche allontanarla di 3 metri da te.

Colpo Divino

All'8° livello, ottieni la capacità di infondere i colpi della tua arma di energia divina. Una volta per ciascun turno in cui colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi far sì che l'attacco infligga al bersaglio 1d8 danni aggiuntivi da tuono. Quando raggiungerai il 14° livello, il danno aggiuntivo sale a 2d8.

Nato nella Tempesta

Al 17° livello, hai velocità di volo uguale alla tua attuale velocità di passeggio ogni qualvolta non ti trovi sottoterra o in interni.

Dominio della Vita

Il dominio della Vita si concentra sulla vigorosa energia positiva – una delle forze fondamentali dell'universo – che sostiene tutta la vita. Gli dèi della vita promuovono vigoria e salute, curando i feriti e i malati, prendendosi cura dei bisognosi, e repellendo le forze della morte e della non morte. Praticamente tutte le divinità non malvagie possono reclamare influenza su di questo dominio, in particolare le divinità pastorali (come Demetra), gli dèi del sole (come Ra), gli dèi della guarigione e della resistenza (come Apollo e Dian Cecht) e dèi della casa e della comunità (come Estia e Hathor).

Incantesimi del Dominio della Vita

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	<i>benedire, curare ferite</i>
3°	<i>arma spirituale, ripristino inferiore</i>
5°	<i>faro di speranza, ravvivare</i>
7°	<i>guardiano della fede, tutela dalla morte</i>
9°	<i>curare ferite di massa, rianimare morti</i>

Bonus di Competenza

Quando scegli questo dominio al 1° livello, ottieni la competenza con le armature pesanti.

Discepolo della Vita

Inoltre, a partire dal 1° livello, i tuoi incantesimi di guarigione sono più efficaci. Ogni volta che usi un incantesimo di 1° livello o più alto per ripristinare punti ferita ad una creatura, questa recupera ulteriori punti ferita uguali a 2 + il livello dell'incantesimo.

Incanalare Divinità: Preservare Vita

A partire dal 2° livello, puoi usare Incanalare Divinità per guarire le ferite gravi.

Come azione, puoi presentare il tuo simbolo sacro ed evocare energia curativa per ripristinare un numero di punti ferita uguale a cinque volte il tuo livello da chierico. Scegli tra tutte le creature entro 9 metri da te, e dividi questi punti ferita tra di esse. Questo privilegio può riportare una creatura a non più della metà dei suoi punti ferita massimi. Non puoi usare questo privilegio su non morti o costrutti.

Guaritore Benedetto

A partire dal 6° livello, gli incantesimi di guarigione da te eseguiti sugli altri, guariscono anche te. Quando esegui un incantesimo di 1° livello o più alto che ripristini i punti ferita ad una creatura che non sia te, recuperi punti ferita uguali a 2 + il livello dell'incantesimo.

Colpo Divino

All'8° livello, ottieni la capacità di infondere i colpi della tua arma di energia divina. Una volta per ciascun turno in cui colpisci una creatura con un'arma, puoi far sì che l'attacco infligga al bersaglio 1d8 danni radianti aggiuntivi. Quando raggiungerai il 14° livello, il danno aggiuntivo sale a 2d8.

Guarigione Suprema

A partire dal 17° livello, invece di tirare uno o più dadi per ripristinare punti ferita tramite un incantesimo, puoi invece impiegare il risultato più alto possibile per ciascun dado. Ad esempio, invece di ripristinare 2d6 punti ferita ad una creatura, ne ripristini 12.

Incantesimi da Chierico

Trucchetti (Livello 0)

Fiamma Consacrata
Guida
Luce
Resistenza
Riparare
Risparmiare i Morenti
Taumaturgia

1° Livello

Anatema
Benedire
Comandare
Creare o Distruggere Acqua
Curare Ferite
Individuare Bene e Male
Individuare Magia
Individuare Malattie e Veleni
Infliggere Ferite
Parola Guaritrice
Protezione dal Bene e dal Male
Purificare Cibo e Acqua
Sietta Guida
Santuario
Scudo della Fede

2° Livello

Arma Spirituale
Augurio
Bloccare Persona
Calmare Emozioni
Cecità/Sordità
Dolce Riposo
Fiamma Perpetua
Legame di Tutela
Localizzare Oggetto
Potenziare Abilità
Preghiera di Guarigione
Protezione dal Veleno
Ripristino Inferiore
Silenzio
Sostenere
Trovare Trappole
Zona di Verità

3° Livello

Animare Morti
Camminare sull'Acqua
Chiaroveggenza
Circolo Magico
Creare Cibo e Acqua
Dissolvere Magia
Faro di Speranza
Fingere Morte
Fondersi con la Pietra
Glifo di Tutela
Inviare
Lingue
Luce Diurna
Parola Guaritrice di Massa
Parlare con i Morti
Protezione dall'Energia
Ravvivare
Rimuovere Maledizione
Scagliare Maledizione
Spiriti Guardiani

4° Livello

Controllare Acqua
Divinazione
Esilio
Guardiano della Fede
Libertà di Movimento
Localizzare Creatura
Modellare Pietra
Tutela dalla Morte

5° Livello

Apprendere Leggende
Colpo di Fiamma
Comunione
Contagio
Curare Ferite di Massa
Piaga degli Insetti
Restrizione
Rianimare Morti
Ripristino Superiore
Scrutare
Venerare
Vincolo Planare

6° Livello

Alleato Planare
Banchetto degli Eroi
Barriera di Lama
Creare Non Morti
Guarire
Nuocere
Parola di Richiamo
Proibizione
Trovare la Via
Vera Vista

7° Livello

Convocare Celestiale
Eteralità
Parola Divina
Resurrezione
Rigenerare
Simbolo
Spostamento di Piano
Tempesta di Fuoco

8° Livello

Aura Sacra
Campo Anti-Magia
Controllare Clima
Terremoto

9° Livello

Guarire di Massa
Portale
Proiezione Astrale
Vera Resurrezione