Orell

Razza: Halfling | **Classe:** Cleric 5 | **Campagna:** Al Posto Tranquillo | **Edizione:** D&D 2024

CA 15 **38 HP**

Iniziativa +0 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	**+0**	**+2**	**+1**	**+4**	**+2**
8	10	14	12	18	14

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
○	Destrezza	+0
○	Costituzione	+2
○	Intelligenza	+1
●	Saggezza	+7
●	Carisma	+5

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

○	Acrobazia (Des)	+0
○	Addestrare Animali (Sag)	+4
○	Arcano (Int)	+1
○	Atletica (For)	-1
○	Inganno (Car)	+2
●	Storia (Int)	+4
●	Intuizione (Sag)	+7
○	Intimidire (Car)	+2
○	Indagine (Int)	+1
○	Medicina (Sag)	+4
○	Natura (Int)	+1
○	Percezione (Sag)	+4
○	Intrattenimento (Car)	+2
●	Persuasione (Car)	+5
○	Religione (Int)	+1
○	Rapidità di Mano (Des)	+0
●	Furtività (Des)	+3
○	Sopravvivenza (Sag)	+4

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Mazza	**+2**	**1d6-1 bludgeoning**	
Pugnale	**+3**	**1d4 piercing**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 86 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Camicia di maglia	1	20 lb	
Scudo	1	6 lb	
Mazza	1	4 lb	
Pugnale	2	2 lb	
Holy Symbol	1	—	
Zaino del Sacerdote	1	24 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Set di Tre-Draghi Ante	1	—	
Materasso	1	7 lb	
Borsa	2	2 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 70 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Orell

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

- **Level**: 5
- **Channel divinity**: 1/LR

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Halfling

Background: Viandante

Sei cresciuto per le strade circondato da scarti similmente sfortunati, alcuni amici e alcuni rivali. Hai dormito dove potevi e hai fatto lavori saltuari per il cibo. A volte, quando la fame divenne insopportabile, ti sei rivolto al furto. Tuttavia, non hai mai perso il tuo orgoglio né abbandonato la speranza. Il destino non è ancora concluso con te.

Talenti Acquisiti:

- **Incantatore di Guerra**
- **Fortunato**

Lingue conosciute: Common Sign Language, Elvish, Common

Strumenti & Veicoli: Thieves' Tools

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Guidance | Light | Mending | Sacred Flame

Incantesimi di 1° Livello

Bless | Cure Wounds | Detect Magic | Healing Word

Incantesimi di 2° Livello

Lesser Restoration | Silence

Incantesimi di 3° Livello

Aura of Vitality | Mass Healing Word | Spirit Guardians

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Trickery Domain: Charm Person | Disguise Self | Invisibility | Pass Without Trace | Hypnotic Pattern | Nondetection

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo

Slot di 1° livello	☐☐☐☐	r. lungo
Slot di 2° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 3° livello	☐☐	r. lungo

Generale

Ispirazione	☐	

Chierico

Incanalare Divinità	☐☐	r. breve

Talenti

Punti Fortuna	☐☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Orell

Tratti, talenti e incantesimi del personaggio riportati per esteso: giocabile senza manuale.

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Coraggioso

Hai Advantage sui tiri salvezza che effettui per evitare o terminare la condizione Frightened.

Agilità del Mezz'uomo

Puoi muoverti attraverso lo spazio di qualsiasi creatura che sia di una Taglia più grande della tua, ma non puoi fermarti nello stesso spazio.

Fortuna

Quando ottieni 1 sul d20 di un D20 Test, puoi ritirare il dado e devi usare il nuovo risultato.

Furtività Naturale

Puoi utilizzare l'azione Hide anche quando sei oscurato solo da una creatura che è almeno una taglia più grande di te.

PRIVILEGI DI CLERIC (LV 5) — TESTO COMPLETO

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a lanciare incantesimi attraverso la preghiera e la meditazione. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti descrivono come usi quelle regole con gli incantesimi da Chierico, che compaiono nella Chierico spell list più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Conosci tre trucchetti a tua scelta dalla Chierico spell list. Guidance, Sacred Flame e Thaumaturgy sono consigliati.

Ogni volta che guadagni un livello da Chierico, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti con un altro trucchetto a tua scelta dalla Chierico spell list.

Quando raggiungi i livelli da Chierico 4 e 10, impari un altro trucchetto a tua scelta dalla Chierico spell list, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella Caratteristiche da Chierico.

Slot incantesimo. La tabella Caratteristiche da Chierico mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1 o superiore. Recuperi tutti gli slot spesi quando termini un Long Rest.

Incantesimi preparati di livello 1+. Prepari l'elenco degli incantesimi di livello 1 o superiore che puoi lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli quattro incantesimi di livello 1 dalla Chierico spell list. Bless, Cure Wounds, Guiding Bolt e Shield of Faith sono consigliati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli da Chierico, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Caratteristiche da Chierico. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi dalla Chierico spell list finché il numero di incantesimi nella tua lista corrisponde a quello indicato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo. Per esempio, se sei un Chierico di livello 3, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di livello 1 e 2 in qualsiasi combinazione.

Se un'altra caratteristica da Chierico ti fornisce incantesimi che hai sempre preparato, quegli incantesimi non contano nel numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma contano comunque come incantesimi da Chierico per te.

Modifica dei tuoi incantesimi preparati. Ogni volta che termini un Long Rest, puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati, sostituendo uno qualsiasi degli incantesimi con altri incantesimi da Chierico per i quali hai slot incantesimo.

Abilità di lancio. Saggezza è la tua abilità di lancio per gli incantesimi da Chierico.

Focus per il lancio di incantesimi. Puoi usare un Holy Symbol come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Chierico.

Ordine Divino (Lv 1)

Ti sei dedicato a uno dei seguenti ruoli sacri a tua scelta.

Protettore (Lv 1)

Addestrato per la battaglia, ottieni competenza con Martial weapons e addestramento con Heavy armor.

Taumaturgo (Lv 1)

Conosci un trucchetto extra dalla Cleric spell list. Inoltre, la tua connessione mistica al divino ti concede un bonus alle prove di Intelligenza (Arcana o Religion). Il bonus è pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo +1).

Incanalare Divinità (Lv 2)

Puoi canalizzare energia divina direttamente dagli Altri Piani per alimentare effetti magici. Inizi con due tali effetti: Scintilla Divina e Scacciare Non Morti, ognuno dei quali è descritto di seguito. Ogni volta che usi Incanalare Divinità di questa classe, scegli quale effetto Incanalare Divinità di questa classe creare. Ottieni opzioni di effetto aggiuntive a livelli superiori di Chierico.

Puoi usare Incanalare Divinità di questa classe due volte. Recuperi un uso speso quando finisci un Short Rest, e recuperi tutti gli usi spesi quando finisci un Long Rest. Ottieni usi aggiuntivi quando raggiungi determinati livelli di Chierico, come mostrato nella colonna Incanalare Divinità della tabella delle Caratteristiche del Chierico.

Se un effetto Incanalare Divinità richiede un tiro salvezza, la DC è uguale alla DC di salvezza dell'incantesimo della caratteristica Lancio di Incantesimi di questa classe.

Scintilla Divina (Lv 2)

Come azione magica, punti il tuo Simbolo Sacro verso un'altra creatura che puoi vedere entro 30 piedi e concentri energia divina su di essa. Lancia 1d8 e aggiungi il tuo modificatore di Saggezza. O ripristini i punti ferita della creatura con quel totale o la costringi a fare un tiro salvezza di Costituzione. In caso di fallimento, la creatura subisce danni Necrotici o Radianti (la tua scelta) uguali a quel totale. In caso di successo, subisce la metà del danno (arrotondato per eccesso).

Lanci un d8 in più quando raggiungi i livelli di chierico 7 (2d8), 13 (3d8) e 18 (4d8).

Scacciare i Non Morti (Lv 2)

Come azione di Magic, mostri il tuo Holy Symbol e rimproveri le creature non morte. Ogni creatura non morta di tua scelta entro 30 piedi da te deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se la creatura fallisce il tiro, subisce le condizioni Frightened (spaventato) e Incapacitated (incapacitato) per 1 minuto. Per quella durata, la creatura cercherà di allontanarsi il più possibile da te durante i suoi turni. Questo effetto termina prematuramente sulla creatura se subisce danni, se tu subisci la condizione Incapacitated (incapacitato) o se muori.

Sottoclasse del Chierico (Lv 3)

Ottieni una sottoclasse di Chierico a tua scelta. Una sottoclasse è una specializzazione che ti concede caratteristiche a determinati livelli di Chierico. Per il resto della tua carriera, ottieni ciascuna delle caratteristiche della tua sottoclasse che sono di livello Chierico o inferiore.

Ustionare i Non Morti (Lv 5)

Ogni volta che usi Scacciare Non Morti, puoi tirare un numero di d8 pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1d8) e sommare i risultati. Ogni Non Morto che fallisce il suo tiro salvezza contro quell'uso di Scacciare Non Morti subisce danni Radianti pari al totale del tiro. Questo danno non termina l'effetto del turno.

Sottoclasse: Trickery Domain

Dominio dell'Inganno (Lv 1)

Dèi della truffa—come Tymora, Beshaba, Olidammara, il Viaggiatore, Garl Glittergold, e Loki—sono instigatori e provocatori che rappresentano una costante sfida all'ordine accettato tra dèi e mortali. Sono patroni di ladri, scagnozzi, giocatori d'azzardo, ribelli e liberatori. I loro chierici sono una forza disturbante nel mondo, minando l'orgoglio, deridendo i tiranni, rubando ai ricchi, liberando prigionieri e sfidando tradizioni vuote. Preferiscono la sottrazione, le scherzi, la menzogna e il furto piuttosto che la confrontazione diretta.

A ogni livello indicato del chierico, aggiungi gli incantesimi elencati al tuo elenco di incantesimi preparati.

Benedizione dell'Ingannatore (Lv 1)

A partire dal 1° livello, puoi usare la tua azione per toccare una creatura consenziente diversa da te e concederle vantaggio sulle prove di Destrezza (Stealth) . Questa benedizione dura 1 ora o finché non usi di nuovo questa caratteristica.

Canalizzare Divinità: Invocare Duplicità (Lv 2)

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

Come azione, crei un'illusione perfetta di te che dura 1 minuto, o finché non perdi la tua concentrazione (come se stessi concentrando su un incantesimo). L'illusione appare in uno spazio non occupato che puoi vedere entro 30 piedi da te. Come azione bonus nel tuo turno, puoi muovere l'illusione fino a 30 piedi in uno spazio che puoi vedere, ma deve rimanere entro 120 piedi da te.

Per tutta la durata, puoi lanciare incantesimi come se fossi nello spazio dell'illusione, ma devi usare i tuoi sensi. Inoltre, quando sia tu che la tua illusione siete entro 5 piedi da una creatura che può vedere l'illusione, hai vantaggio ai tiri per colpire contro quella creatura, dato quanto l'illusione distrae il bersaglio.

Dominio dell'Inganno (Lv 3)

Mischia e Sfida l'Autorità

Il Dominio della Truffa offre magie di menzogna, illusioni e furtività. I chierici che utilizzano queste magie sono una forza disturbante nel mondo, minando l'orgoglio, deridendo i tiranni, liberando prigionieri e sfidando tradizioni vuote. Preferiscono la sottrazione, gli scherzi, la menzogna e il furto piuttosto che la confrontazione diretta.

I dèi della truffa sono provocatori e instigatori che rappresentano le forze di cambiamento e sconvolgimento sociale, e sono patroni di ladri, scagnozzi, giocatori d'azzardo, ribelli e liberatori. Le ordini religiosi che operano in segreto, specialmente quelli che cercano di minare governi o gerarchie oppressive, si avvalgono anche del potere del Dominio della Truffa.

Benedizione dell'Ingannatore (Lv 3)

Come azione Magic, puoi scegliere te stesso o una creatura consenziente entro 9 metri da te per avere Advantage sulle prove di Destrezza (Stealth). Questa benedizione dura finché non termini un Long Rest o non usi di nuovo questa caratteristica.

Invocare Duplicità (Lv 3)

Come Bonus Action, puoi spendere un uso del tuo Incanalare Divinità per creare un'illusione visiva perfetta di te stesso in uno spazio non occupato che puoi vedere entro 30 piedi da te. L'illusione è intangibile e non occupa il suo spazio. Dura 1 minuto, ma termina prima se la dissipi (non è richiesta un'azione) o hai la condizione Incapacitated. L'illusione è animata e imita le tue espressioni e i tuoi gesti. Finché persiste, ottieni i seguenti benefici.

Lanciare Incantesimi. Puoi lanciare incantesimi come se fossi nello spazio dell'illusione, ma devi usare i tuoi stessi sensi.

Distrarre. Quando sia tu che la tua illusione siete entro 5 piedi da una creatura che può vedere l'illusione, hai Advantage sui tiri per colpire contro quella creatura, dato quanto l'illusione distrae il bersaglio.

Muovere. Come Bonus Action, puoi muovere l'illusione fino a 30 piedi in uno spazio non occupato che puoi vedere e che si trova entro 120 piedi da te.

Incantesimi del Dominio dell'Inganno (Lv 3)

La tua connessione con questo dominio divino garantisce che tu abbia sempre certi incantesimi pronti. Quando raggiungi un livello di Chierico indicato nella tabella degli incantesimi del Dominio della Truffa, in poi avrai sempre gli incantesimi elencati preparati.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Fortunato (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Punti Fortuna. Hai un numero di Punti Fortuna pari al tuo Proficiency Bonus e puoi spendere i punti per i benefici sotto. Riacquisti i Punti Fortuna spesi quando termini un Long Rest.

Vantaggio. Quando tiri un d20 per una D20 Test, puoi spendere 1 Punto Fortuna per concederti Advantage sul tiro.

Svantaggio. Quando una creatura tira un d20 per un tiro per colpire contro di te, puoi spendere 1 Punto Fortuna per imporre Disadvantage a quel tiro.

Incantatore di Guerra (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Concentrazione. Hai Advantage sui tiri salvezza di Costituzione che effettui per mantenere Concentration.

Incantesimo Reattivo. Quando una creatura ti provoca un Opportunity Attack uscendo dalla tua portata, puoi usare una Reaction per lanciare un incantesimo contro la creatura invece di effettuare un Opportunity Attack. L'incantesimo deve avere un tempo di lancio di un'azione e deve bersagliare solo quella creatura.

Componenti Somatiche. Puoi eseguire le componenti somatiche degli incantesimi anche quando hai armi o uno Shield in una o entrambe le mani.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Guida (Divinazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 minuto

Tocchi una creatura consenziente e scegli un'abilità. Finché l'incantesimo non termina, la creatura aggiunge 1d4 a qualsiasi prova di caratteristica che utilizzi l'abilità scelta.

Luce (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, M (a firefly or phosphorescent moss) | **Durata:** 1 ora

Tocchi un oggetto di taglia Grande o inferiore che non sia indossato o trasportato da qualcun altro. Fino alla fine dell'incantesimo, l'oggetto emette Luce Brillante in un raggio di 6 metri e Luce Fioca per altri 6 metri. La luce può essere del colore che preferisci. Coprire l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se lo lanci di nuovo.

Riparazione (Trasmutazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (two lodestones) | **Durata:** Istantanea

Questo incantesimo ripara una singola rottura o strappo in un oggetto che tocchi, come l'anello di una catena spezzata, le due metà di una chiave rotta, un mantello strappato o un otre che perde. Finché la rottura o lo strappo non superano i 30 centimetri in qualsiasi dimensione, lo ripari, senza lasciare traccia del danno precedente. Questo incantesimo può riparare fisicamente un oggetto magico, ma non può restituire la magia a tale oggetto.

Fiamma sacra (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Un raggio di luce simile a una fiamma scende su una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Destrezza o subirà 1d8 danni radiosi. Il bersaglio non trae alcun beneficio dalla Copertura Mezza Cover o dalla Copertura Tre Quarti Cover per questo tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 quando raggiungi i livelli 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Incantesimi di 1° Livello

Benedizione (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a Holy Symbol worth 5+ GP) | **Durata:** 1 minuto

Benedici fino a tre creature entro la portata. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio aggiunge 1d4 al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Puoi bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore a 1.

Fascino della Persona (Ammaliamento — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 ora

Un umanoide che puoi vedere nel raggio d'azione effettua un tiro salvezza di Saggezza. Lo fa con Advantage se tu o i tuoi alleati lo state combattendo. Con un tiro salvezza fallito, il bersaglio subisce la condizione Charmed fino a quando l'incantesimo termina o finché tu o i tuoi alleati non lo danneggiate. La creatura Charmed è Friendly verso di te. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio sa di essere stato Charmed da te.

Ai Livelli Superiori.

Puoi bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore a 1.

Cura Ferite (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Una creatura che tocchi ripristina un numero di Punti Ferita pari a 2d8 + il modificatore della tua abilità di lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1°.

Rilevare la magia (Divinazione, Rituale, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (30 ft (9 m) sfera) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per tutta la durata, percepisci la presenza di effetti magici entro 30 piedi da te. Se percepisci tali effetti, puoi compiere l'Magic per vedere un'aura fioca attorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che porti la magia, e se un effetto è stato creato da un incantesimo, apprendi la 7 dell'incantesimo. L'incantesimo è bloccato da 1 piede di pietra, terra o legno; 1 pollice di metallo; o un sottile foglio di piombo.

Mascherarsi (Illusione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 ora

Fai apparire te stesso—compresi i tuoi vestiti, armatura, armi e altri oggetti che porti con te—diverso fino a quando l'incantesimo non termina. Puoi sembrare più basso o più alto di un piede e puoi apparire più pesante o più leggero. Devi adottare una forma che abbia la stessa disposizione di base degli arti che possiedi. Altrimenti, l'entità dell'illusione è a tua discrezione. I cambiamenti prodotti da questo incantesimo non resistono a un'ispezione fisica. Per esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello al tuo abbigliamento, gli oggetti attraversano il cappello, e chi lo tocca non sente nulla. Per capire che sei mascherato, una creatura deve compiere l'azione Study per ispezionare il tuo aspetto e superare una prova di Intelligenza (Investigation) contro la tua DC di tiro salvezza dell'incantesimo.

Parola curativa (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Una creatura a tua scelta che puoi vedere entro la portata recupera Hit Points pari a 2d4 più il tuo modificatore di caratteristica da lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d4 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1° .

Incantesimi di 2° Livello

Invisibilità (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (an eyelash in gum arabic) | **Durata:** 1 ora

Una creatura che tocchi assume la condizione Invisible fino alla fine dell'incantesimo. L'incantesimo termina prematuramente immediatamente dopo che il bersaglio effettua un tiro per colpire, infligge danni o lancia un incantesimo.

Ai Livelli Superiori.

Puoi mirare a una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore al 2.

Restauro minore (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Tocchi una creatura e poni fine a una condizione su di essa: Accecato, Assordato, Paralizzato, o Avvelenato.

Passo senza traccia (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (ashes from burned mistletoe) | **Durata:** 1 ora

Emani un'aura occultante in un'Emanazione di 30 piedi per la durata. Finché si trovano nell'aura, tu e ogni creatura a tua scelta ottenete un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Stealth) e non lasciate tracce.

Silenzio (Illusione, Rituale, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per la durata, nessun suono può essere creato all'interno o attraversare un raggio di 6 metri Sphere centrato su un punto che scegli entro portata. Qualsiasi creatura o oggetto interamente all'interno della Sphere ha Immunity ai danni da Tuono, e le creature hanno la condizione Deafened finché sono interamente al suo interno. Lanciare un incantesimo che includa una componente Verbale è impossibile lì.

Incantesimi di 3° Livello

Aura di vitalità (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V | **Durata:** 1 minuto

Un'aura irradia da te in un'area di 9 metri Emanation per la durata. Quando crei l'aura e all'inizio di ogni tuo turno mentre persiste, puoi ripristinare 2d6 Punti Ferita a una creatura all'interno dell'area.

Trama ipnotica (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** S, M (a pinch of confetti) | **Durata:** 1 minuto

Crea un motivo di colori che si intreccia in un cubo di 30 piedi Cubo entro la portata. Il motivo appare per un momento e svanisce. Ogni creatura nell'area che vede il motivo deve effettuare un tiro di Salvezza di Saggezza o essere Affascinato per la durata. Mentre Affascinato, la creatura è Incapacitato e ha una Velocità di 0. La magia termina per una creatura colpita se subisce danni o se qualcun altro utilizza un'azione per scuoterla fuori dallo stupore.

Parola curativa di massa (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Fino a sei creature a tua scelta che puoi vedere nel raggio d'azione recuperano punti ferita pari a 2d4 più il tuo modificatore di Lancio di Incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

Il recupero aumenta di 1d4 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 3.

Non individuazione (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a pinch of diamond dust worth 25+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** 8 ore

Per tutta la durata, nascondi un bersaglio che tocchi dagli incantesimi di Divinazione. Il bersaglio può essere una creatura consenziente, oppure un luogo o un oggetto non più grande di 3 metri in qualsiasi dimensione. Il bersaglio non può essere bersagliato da alcun incantesimo di Divinazione né essere percepito attraverso sensori di scrutinio magico.

Guardiani dello Spirito (Evocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 15 ft (4,5 m) | **Componenti:** V, S, M (a prayer scroll) | **Durata:** 10 minuti

Spiriti protettivi volteggiano intorno a te in un'Emanation di 15 piedi per la durata. Se sei buono o neutrale, la loro forma spettrale appare angelica o fatata (a tua scelta). Se sei malvagio, appaiono come infernali. Quando lanci questo incantesimo, puoi designare delle creature che non ne saranno influenzate. La Velocità di qualsiasi altra creatura è dimezzata all'interno dell'Emanation, e ogni volta che l'Emanation entra nello spazio di una creatura, ogni volta che una creatura entra nell'Emanation o vi termina il suo turno, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. In caso di fallimento, la creatura subisce 3d8 danni Radianti (se sei buono o neutrale) o 3d8 danni Necrotici (se sei malvagio). In caso di successo, la creatura subisce la metà di questi danni. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 1d8 for each slot incantesimo level above 3.
