orkisSimo

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

CA 17 **38 HP**

Iniziativa +2 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+2	+2	+2	+0	+3	-1
14	14	14	10	16	8

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+2
○	Destrezza	+2
○	Costituzione	+2
○	Intelligenza	+0
●	Saggezza	+6
●	Carisma	+2

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

○	Acrobazia (Des)	+2
○	Addestrare Animali (Sag)	+3
○	Arcano (Int)	+0
○	Atletica (For)	+2
○	Inganno (Car)	-1
○	Storia (Int)	+0
●	Intuizione (Sag)	+6
○	Intimidire (Car)	-1
●	Indagine (Int)	+3
●	Medicina (Sag)	+6
○	Natura (Int)	+0
○	Percezione (Sag)	+3
○	Intrattenimento (Car)	-1
○	Persuasione (Car)	-1
●	Religione (Int)	+3
○	Rapidità di Mano (Des)	+2
○	Furtività (Des)	+2
○	Sopravvivenza (Sag)	+3

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Mazza	+5	1d6+2 bludgeoning	
Pugnale	+5	1d4+2 piercing	
Martello leggero	+5	1d4+2 bludgeoning	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 70 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Camicia di maglia	1	20 lb	
Scudo	1	6 lb	
Mazza	1	4 lb	
Pugnale	1	1 lb	
Martello leggero	1	2 lb	
Holy Symbol	1	—	
Zaino del Sacerdote	1	24 lb	
Strumenti del muratore	1	8 lb	
Zaino	1	5 lb	
Materasso	1	7 lb	
Piede di porco	1	5 lb	
Scala	1	25 lb	
Palo	1	7 lb	
Borsa	2	2 lb	
Corda	1	5 lb	
Corda	1	—	
Acciarino	1	1 lb	
Torcia	5	5 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Bottiglia d'Acqua	1	5 lb	

Peso Trasportato: 136 / 210 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: orkisSimo

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

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

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Orc

Background: Mulhorandi Scavatore di Tomba

Sei cresciuto in una terra di re-dio viventi, e da bambino ti sono state raccontate innumerevoli storie di antichi imperi e città sepolte. In questi racconti, Mulhorand era una terra traboccante di ricchezze dimenticate: tesori inestimabili in attesa di chiunque fosse abbastanza astuto e coraggioso da cercarli. Ti sei preso l'incarico di esplorare le cripte, le tombe e le piramidi della tua patria per recuperare le reliquie del tuo popolo.

Talenti Acquisiti:

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

Lingue conosciute: Orc, Sylvan, Common

Strumenti & Veicoli: Mason's Tools

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Guidance | Light | Sacred Flame | Spare the Dying

Incantesimi di 1° Livello

Command | Guiding Bolt | Inflict Wounds

Incantesimi di 2° Livello

Locate Object | Spiritual Weapon | Zone of Truth

Incantesimi di 3° Livello

Aura of Vitality | Dispel Magic | Spirit Guardians

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Life Domain: Aid | Bless | Cure Wounds | Lesser Restoration | Mass Healing Word | Revivify

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
Tratti Razziali		
Scarica d'Adrenalina	☐☐☐	r. breve
Resistenza Implacabile	☐	r. lungo
Talenti		
Punti Fortuna	☐☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: orkisSimo

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Scarica d'Adrenalina

Puoi intraprendere l'azione Dash come Bonus Action. Quando lo fai, ottieni un numero di Temporary Hit Points pari al tuo Proficiency Bonus.

Puoi usare questo tratto un numero di volte pari al tuo Proficiency Bonus, e recuperi tutti gli usi spesi quando concludi un Short o Long Rest.

Scurovisione

Hai scurovisione con un raggio di 120 piedi.

Resistenza Implacabile

Quando hai 0 Hit Points ma non viene ucciso direttamente, puoi scendere a 1 Hit Point invece. Una volta utilizzato questo tratto, non puoi farlo nuovamente fino a quando non completi un lungo riposo.

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: Life Domain

Dominio della Vita (Lv 1)

Il Dominio della Vita si concentra sull'energia positiva che sostiene tutte le forme di vita. I Chierici che lo utilizzano sono maestri di guarigione, usando questa forza vitale per curare malattie e ferite, prendersi cura di chi ha bisogno e combattere le forze della morte e dell'undead. Quasi qualsiasi divinità non malvagia può rivendicare influenza su questo dominio, specialmente divinità agricole (come Chauntea, Arawai, e Demeter), divinità del sole (come Lathander, Pelor, e Re-Horakhty), divinità della guarigione o dell'endurance (come Ilmater, Mishakal, Apollo, e Diancecht), e divinità della casa e della comunità (come Hestia, Hathor, e Boldrei).

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

Competenza Bonus (Lv 1)

Quando scegli questo dominio al 1º livello, acquisisci la competenza con l'armatura pesante.

Discepolo della Vita (Lv 1)

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

Canalizzare Divinità: Preservare la Vita (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi usare il tuo Incanalare Divinità per guarire i gravemente feriti.

Come azione, mostri il tuo simbolo sacro ed evoci energia curativa che può ripristinare un numero di punti ferita pari a cinque volte il tuo livello da Chierico. Scegli qualsiasi creatura entro 30 piedi da te e distribuisci quei punti ferita tra loro. Questa caratteristica può ripristinare una creatura a non più della metà del suo massimo di punti ferita. Non puoi usare questa caratteristica su un non morto o su un costrutto.

Dominio della Vita (Lv 3)

Soothe the Hurts of the World

Il Dominio della Vita si concentra sull'energia positiva che aiuta a sostenere tutte le forme di vita nell'universo multiversale. I Chierici che lo utilizzano sono maestri di guarigione, usando questa forza vitale per curare molte ferite.

L'esistenza stessa si basa sull'energia positiva associata a questo dominio, quindi un Chierico di quasi qualsiasi tradizione religiosa potrebbe sceglierlo. Questo dominio è particolarmente associato a divinità agricole, divinità della guarigione o dell'endurance, e divinità della casa e della comunità. Ordini religiosi di guarigione cercano anche la magia di questo dominio.

Discepolo della Vita (Lv 3)

Quando un incantesimo che lanci con uno slot incantesimo ripristina Hit Points a una creatura, quella creatura recupera Hit Points aggiuntivi nel turno in cui lanci l'incantesimo. I Hit Points aggiuntivi sono pari a 2 più il livello dello slot incantesimo.

Incantesimi del Dominio della Vita (Lv 3)

La tua connessione a questo dominio divino garantisce che tu abbia sempre certi incantesimi pronti. Quando raggiungi un livello del Chierico indicato nella tabella dei Spell del Dominio della Vita, da allora hai sempre quegli incantesimi preparati.

Preservare la Vita (Lv 3)

Come azione Magic, presenti il tuo Holy Symbol e spendi un uso della tua Incanalare Divinità per evocare energia curativa che può ripristinare un numero di Hit Points pari a cinque volte il tuo livello da Chierico. Scegli creature Bloodied entro 30 piedi da te (che possono includere te stesso), e distribuisci quei Hit Points tra di esse. Questa caratteristica può ripristinare una creatura a non più della metà del suo massimo Hit Point.

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.

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).

Risparmiare il morente (Negromanzia — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 15 ft (4,5 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Scegli una creatura entro la portata che abbia 0 Punti Ferita e non sia morta. La creatura diventa Stabile.

Ai Livelli Superiori.

The range doubles when you reach levels 5 (30 feet), 11 (60 feet), and 17 (120 feet).

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.

Comando (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Parli un comando di una sola parola a una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione. Il bersaglio deve riuscire a superare un tiro salvezza di Saggezza o eseguire il comando al suo prossimo turno. Scegli il comando tra queste opzioni:

Ai Livelli Superiori.

Puoi influenzare una creatura aggiuntiva per ogni livello dello slot incantesimo superiore al 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°.

Dardo Guida (Invocazione — XPHB 2024)

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

Scagli un dardo di luce verso una creatura entro la portata. Effettua un tiro per colpire con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se lo colpisci, subisce 4d6 danni radiosi e il prossimo tiro per colpire effettuato contro di essa prima della fine del tuo prossimo turno ha Vantaggio.

Ai Livelli Superiori.

I danni aumentano di 1d6 per ogni livello di slot incantesimo oltre l'1°.

Ferite inflitte (Negromanzia — XPHB 2024)

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

Una creatura che tocchi deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione, subendo 2d10 danni necrotici se il tiro fallisce, o la metà dei danni se ha successo.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d10 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1° .

Incantesimi di 2° Livello

Aiuto (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a strip of white cloth) | **Durata:** 8 ore

Scegli fino a tre creature nel raggio d'azione. Il massimo e i punti ferita attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per la durata.

Ai Livelli Superiori.

I Hit Points di ogni bersaglio aumentano di 5 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 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.

Localizzare oggetto (Divinazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a forked twig) | **Durata:** 10 minuti

Descrivi o nomina un oggetto che ti è familiare. Percepisci la direzione della posizione dell'oggetto se quest'ultimo si trova entro 1.000 piedi da te. Se l'oggetto è in movimento, ne conosci la direzione del movimento. L'incantesimo può localizzare un oggetto specifico che conosci se lo hai visto da vicino — entro 30 piedi — almeno una volta. In alternativa, l'incantesimo può localizzare l'oggetto più vicino di un tipo particolare, come un certo tipo di abbigliamento, gioiello, mobile, strumento o arma. Questo incantesimo non può localizzare un oggetto se qualsiasi spessore di piombo blocca il percorso diretto tra te e l'oggetto.

Arma Spirituale (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Crei una forza spettrale fluttuante che assomiglia a un'arma a tua scelta e dura per la durata. La forza appare nel raggio in uno spazio a tua scelta, e puoi immediatamente effettuare un attacco di incantesimo in mischia contro una creatura entro 5 piedi dalla forza. Se colpisci, il bersaglio subisce danni da Forza pari a 1d8 più il tuo modificatore di capacità di lancio di incantesimi. Come azione bonus nei tuoi turni successivi, puoi muovere la forza fino a 20 piedi e ripetere l'attacco contro una creatura entro 5 piedi da essa.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 1d8 for every slot level above 2.

Zona della Verità (Ammaliamento — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Crei una zona magica che protegge contro l'inganno in una sfera di 15 piedi di raggio Sphere centrata su un punto entro portata. Finché l'incantesimo non termina, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o inizia il suo turno lì effettua un tiro salvezza di Carisma. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura non può pronunciare una menzogna deliberata mentre si trova nel raggio. Tu sai se una creatura riesce o fallisce questo tiro salvezza. Una creatura colpita è consapevole dell'incantesimo e può evitare di rispondere a domande a cui normalmente risponderebbe con una menzogna. Tale creatura può essere evasiva, ma deve essere veritiera.

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.

Dissolvi Magia (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Scegli una creatura, un oggetto o un effetto magico entro la portata. Qualsiasi incantesimo in corso di livello 3 o inferiore sul bersaglio termina. Per ogni incantesimo in corso di livello 4 o superiore sul bersaglio, effettua una prova di caratteristica utilizzando la tua caratteristica per il lancio di incantesimi (CD 10 più il livello di quell'incantesimo). In caso di successo, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori.

Poni fine automaticamente a un incantesimo sul bersaglio se il livello dell'incantesimo è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo che usi.

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.

Rivitalizzare (Negromanzia — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a diamond worth 300+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** Istantanea

Tocchi una creatura che è morta nell'ultimo minuto. Quella creatura ritorna in vita con 1 Hit Point. Questo incantesimo non può far rivivere una creatura morta per vecchiaia, né ripristina parti del corpo mancanti.

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.
