Helia

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

CA 16 | **43 HP**

Iniziativa +1 | **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+0	**+1**	**+3**	**+1**	**+3**	**-1**
10	12	16	13	17	8

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+0
○	Destrezza	+1
○	Costituzione	+3
○	Intelligenza	+1
●	Saggezza	+6
●	Carisma	+2

RESISTENZE AI DANNI

Necrotico (Aasimar: Celestial Resistance)

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

○	Acrobazia (Des)	+1
○	Addestrare Animali (Sag)	+3
○	Arcano (Int)	+1
○	Atletica (For)	+0
○	Inganno (Car)	-1
●	Storia (Int)	+4
●	Intuizione (Sag)	+6
○	Intimidire (Car)	-1
○	Indagine (Int)	+1
●	Medicina (Sag)	+6
○	Natura (Int)	+1
○	Percezione (Sag)	+3
○	Intrattenimento (Car)	-1
○	Persuasione (Car)	-1
●	Religione (Int)	+4
○	Rapidità di Mano (Des)	+1
○	Furtività (Des)	+1
○	Sopravvivenza (Sag)	+3

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Mazza	+3	**1d6 bludgeoning**	
Bastone ferrato	+3	**1d6 bludgeoning**	

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	
Bastone ferrato	1	4 lb	
Holy Symbol	1	—	
Zaino del Sacerdote	1	24 lb	
Kit di erboristeria	1	3 lb	
Materasso	1	7 lb	
Libro	1	5 lb	
Lampada	1	1 lb	
Olio	3	3 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 81 / 150 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Helia

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

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

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Aasimar

Background: Eremita

Hai trascorso i tuoi primi anni in isolamento in una capanna o in un monastero situati ben oltre i bordi della più vicina insediamento. In quei giorni, i tuoi unici compagni erano le creature della foresta e quelle che occasionalmente visitavano per portare notizie del mondo esterno e rifornimenti. La solitudine ti ha permesso di trascorrere molte ore a riflettere sui misteri della creazione.

Talenti Acquisiti:

- **Incantatore di Guerra**
- **Guaritore**

Lingue conosciute: Common Sign Language, Draconic, Common

Strumenti & Veicoli: Herbalism Kit

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Guidance | Mending | Sacred Flame | Spare the Dying

Incantesimi di 1° Livello

Bless | Cure Wounds | Detect Magic | Healing Word

Incantesimi di 2° Livello

Silence | Spiritual Weapon

Incantesimi di 3° Livello

Mass Healing Word | Revivify | Spirit Guardians

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Light Domain: Burning Hands | Faerie Fire | Scorching Ray | See Invisibility | Daylight | Fireball

Aasimar (tratto razziale): Light

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

Mani Guaritrici	☐☐☐	r. lungo
Rivelazione Celestiale	☐	r. lungo

Chierico

Bagliore Protettivo	☐☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Helia

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Resistenza Celestiale

Hai Resistance ai danni Necrotici e ai danni Radianti.

Scurovisione

Hai scurovisione con un raggio di 60 piedi.

Mani Guaritrici

Come azione Magic, tocchi una creatura e tiri un numero di d4 pari al tuo bonus di competenza. La creatura recupera un numero di Hit Points pari al totale tirato. Una volta usato questo tratto, non puoi usarlo di nuovo finché non termini un Long Rest.

Portatore di Luce

Conosci il trucchetto Light. Il Carisma è la tua abilità di Lancio di Incantesimi per esso.

Rivelazione Celestiale

Quando raggiungi il livello 3 del personaggio, puoi trasformarti come Bonus Action usando una delle opzioni qui sotto (scegli l'opzione ogni volta che ti trasformi). La trasformazione dura 1 minuto o finché non la termini (nessuna azione richiesta). Una volta trasformato, non puoi farlo di nuovo finché non finisci un Long Rest.

Una volta per ogni tuo turno prima che la trasformazione finisca, puoi infliggere danni extra a un bersaglio quando gli infliggi danni con un attacco o un incantesimo. I danni extra equivalgono al tuo Proficiency Bonus, e il tipo di danno extra è Necrotico per Necrotic Shroud o Radiant per Heavenly Wings e Inner Radiance.

Ecco le opzioni di trasformazione:

- **Heavenly Wings.** Due ali spettacolari spuntano dalla tua schiena temporaneamente. Fino alla fine della trasformazione, hai una Fly Speed pari alla tua Speed.
- **Inner Radiance.** Una luce infuocata si irradia temporaneamente dai tuoi occhi e dalla tua bocca. Per la durata, emetti Bright Light in un raggio di 10 piedi e Dim Light per altri 10 piedi, e alla fine di ciascuno dei tuoi turni, ogni creatura entro 10 piedi da te subisce danni Radianti pari al tuo Proficiency Bonus.
- **Necrotic Shroud.** I tuoi occhi diventano brevemente pozzi di oscurità, e ali senza volo spuntano dalla tua schiena temporaneamente. Le creature diverse dai tuoi alleati entro 10 piedi da te devono superare un tiro salvezza di Carisma (CD 8 più il tuo modificatore di Carisma e il tuo Proficiency Bonus) o subire la condizione Frightened fino alla fine del tuo prossimo turno.

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: Light Domain

Dominio della Luce (Lv 1)

Divinità della luce—come Helm, Lathander, Pholtus, Branchala, the Silver Flame, Belenus, Apollo, e Re-Horakhty—promuovono gli ideali di rinascita e rinnovamento, verità, vigilanza e bellezza, spesso usando il simbolo del sole. Alcune di queste divinità sono rappresentate come il sole stesso o come un carrettiere che guida il sole nel cielo. Altre sono sentinelle inesauribili i cui occhi penetrano ogni ombra e vedono attraverso ogni menzogna. Alcune sono divinità della bellezza e dell'arte, che insegnano che l'arte è un veicolo per l' miglioramento dell'anima. I Chierici di una divinità della luce sono anime illuminate infuse con radianza e il potere della visione discernente dei loro dèi, incaricati di cacciare le menzogne e bruciare le tenebre.

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

Trucchetto Bonus (Lv 1)

Quando scegli questo dominio al 1° livello, ottieni il trucchetto light se non lo conosci già. Questo trucchetto non conta nel numero di trucchetti da chierico che conosci.

Bagliore Protettivo (Lv 1)

Anche al 1° livello, puoi interporre luce divina tra te e un nemico che attacca. Quando vieni attaccato da una creatura entro 30 piedi che puoi vedere, puoi usare la tua reazione per imporre svantaggio al tiro per colpire, facendo brillare una luce davanti all'attaccante prima che colpisca o manchi. Un attaccante che non può essere blinded è immune a questa caratteristica.

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

Canalizzare Divinità: Raggio dell'Alba (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi usare il tuo Incanalare Divinità per incanalare la luce solare, scacciando l'oscurità e infliggendo danni radianti ai tuoi nemici.

Come azione, mostri il tuo simbolo sacro, e qualsiasi oscurità magica entro 30 piedi da te viene dissipata. Inoltre, ogni creatura ostile entro 30 piedi da te deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Una creatura subisce danni radianti pari a 2d10 + il tuo livello da Chierico se fallisce il tiro salvezza, e metà dei danni se riesce. Una creatura che ha Copertura da te non è influenzata.

Dominio della Luce (Lv 3)

Bring Light to Banish Darkness

Il Dominio della Luce enfatizza il potere divino per portare fuoco e rivelazione. I Chierici che lo utilizzano sono anime illuminate infuse con radianza e il potere della visione discernente dei loro dèi, incaricati di cacciare le menzogne e bruciare le tenebre.

Il Dominio della Luce è associato a divinità della verità, vigilanza, bellezza, intuizione e rinnovamento. Alcune di queste divinità sono identificate con il sole o come carrettieri che guidano il sole nel cielo. Altre sono sentinelle che penetrano la menzogna. Alcune sono divinità della bellezza e dell'arte, che insegnano che l'arte è un veicolo per l' miglioramento dell'anima.

Incantesimi del Dominio della Luce (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 Luce, da allora hai sempre quegli incantesimi preparati.

Radianza dell'Alba (Lv 3)

Come azione Magic, presenti il tuo Holy Symbol e spendi un uso del tuo Incanalare Divinità per emettere un lampo di luce in un'area Emanation di 9 metri di raggio originata da te. Qualsiasi Darkness magica—come quella creata dall'incantesimo Darkness—in quell'area viene dissipata. Inoltre, ogni creatura a tua scelta in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione, subendo danni Radianti pari a 2d10 più il tuo livello da Chierico se il tiro fallisce o metà dei danni se riesce.

Bagliore Protettivo (Lv 3)

Quando una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te effettua un tiro per colpire, puoi prendere una Reaction per imporre Disadvantage al tiro per colpire, facendo brillare una luce prima che colpisca o manchi.

Puoi usare questa caratteristica un numero di volte pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo una volta). Recuperi tutti gli usi spesi quando termini un Long Rest.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Guaritore (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Battle Medic. Se possiedi un Healer's Kit, puoi spendere un suo uso e curare una creatura entro 5 piedi da te come azione Utilize. Quella creatura può spendere uno dei suoi Hit Point Dice, e tu tiri quel dado. La creatura recupera un numero di Hit Points pari al risultato più il tuo Proficiency Bonus.

Healing Rerolls. Ogni volta che tiri un dado per determinare il numero di Hit Points che ripristini con un incantesimo o con il beneficio Battle Medic di questo talento, puoi rilanciare il dado se ottieni 1, e devi usare il nuovo risultato.

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).

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.

Mani Brucenti (Invocazione — XPHB 2024)

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

Una sottile lamina di fiamme scaturisce da te. Ogni creatura in un Cone di 15 piedi effettua un tiro salvezza di Destrezza, subendo 3d6 danni da Fuoco se il tiro fallisce o la metà dei danni se riesce. Gli oggetti infiammabili nel Cone che non sono indossati o trasportati iniziano a burning.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d6 per ogni livello di 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°.

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.

Fuoco Fatato (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Gli oggetti in un Cube di 6 metri entro portata sono contornati da luce blu, verde o viola (a tua scelta). Ogni creatura nel Cube è anch'essa contornata se fallisce un tiro salvezza di Destrezza. Per la durata, oggetti e creature colpite emanano Dim Light in un raggio di 3 metri e non possono beneficiare della condizione Invisible. I tiri Attack contro una creatura o un oggetto colpito hanno Advantage se l'attaccante può vederlo.

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

Raggio Rovente (Invocazione — XPHB 2024)

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

Scagli tre raggi di fuoco. Puoi scagliarli contro un unico bersaglio entro la portata o contro diversi bersagli. Effettua un attacco magico a distanza per ogni raggio. In caso di colpo, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.

Ai Livelli Superiori.

You create one additional ray for each slot incantesimo level above 2.

Vedere l'Invisibilità (Divinazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a pinch of talc) | **Durata:** 1 ora

Per tutta la durata, vedi le creature e gli oggetti che hanno la condizione Invisible come se fossero visibili, e puoi vedere all'interno del Piano Etereo. Le creature e gli oggetti lì appaiono spettrali.

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.

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.

Incantesimi di 3° Livello

Luce del giorno (Invocazione — XPHB 2024)

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

Per la durata, la luce solare si diffonde da un punto entro gittata e riempie una Sphere di raggio 60 piedi. L'area della luce solare è Bright Light e emette Dim Light per altri 60 piedi. In alternativa, lanci l'incantesimo su un oggetto che non è indossato né trasportato, facendo sì che la luce solare riempia una Emanation di 60 piedi che ha origine da quell'oggetto. Coprire quell'oggetto con qualcosa di opaco, come una ciotola o un elmo, blocca la luce solare. Se una qualsiasi area di questo incantesimo si sovrappone a un'area di Darkness creata da un incantesimo di 3° livello o inferiore, quell'altro incantesimo viene annullato.

Palla di Fuoco (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 150 ft (45 m) | **Componenti:** V, S, M (a ball of bat guano and sulfur) | **Durata:** Istantanea

Una striscia luminosa scatta da te verso un punto che scegli nel raggio d'azione e poi esplode con un ruggito sommesso in un'esplosione di fuoco. Ogni creatura entro un raggio di 20 piedi Sphere centrato su quel punto effettua un tiro salvezza di Destrezza, subendo 8d6 danni da Fuoco se il tiro fallisce o la metà dei danni se riesce. Gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati iniziano a burning.

Ai Livelli Superiori.

I danni aumentano di 1d6 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 3°.

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.