Na-Krull

Razza: Reborn | **Classe:** Cleric 8 | **Campagna:** Waterdeep: Dragon Heist | **Edizione:** D&D 2014

CA 18 **61 HP**

Iniziativa +3 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+3	+3	+3	+2	+4	+1
16	16	16	14	18	13

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+3
○	Destrezza	+3
○	Costituzione	+3
○	Intelligenza	+2
●	Saggezza	+7
●	Carisma	+4

RESISTENZE AI DANNI

Veleno (Reborn: Deathless Nature)

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Martello da guerra	+6	**1d8+3 bludgeoning**	
Mazza	+6	**1d4+3 bludgeoning**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Scudo	1	6 lb	
Martello da guerra	1	2 lb	
Cotta di maglia	1	55 lb	
Mazza	1	2 lb	
focusSpellcastingHoly	1	—	
Zaino del Sacerdote	1	24 lb	
Kit da Cacciatore di Mostri	1	48.5 lb	
Vestiti Comuni	1	3 lb	
Trincetto dell'Orrore	1	—	

Peso Trasportato: 140.5 / 240 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

- **Level**: 7
- **Channel divinity**: 2/LR

Sorcerer

- **Level**: 1
- **Sorcery points**

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Reborn

Background: Anime tormentata

Sei tormentato da qualcosa di così terribile che non osi parlarne. Hai cercato di seppellirlo e fuggire da esso, invano. Qualunque sia questa cosa che ti tormenta non può essere uccisa con una spada né bandita con un incantesimo. Potrebbe manifestarsi come un'ombra sulla parete, un incubo raccapricciante, un ricordo che rifiuta di morire o un sussurro demoniaco nell'oscurità. Il peso ha preso il suo tributo, isolandoti da quasi tutti e facendoti dubitare della tua sanità. Devi trovare un modo per superarlo prima che ti distrugga.

Talenti Acquisiti:

- **Incantatore di Guerra**

Lingue conosciute: Infernal

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Mending | Sacred Flame | Spare the Dying | Toll the Dead

Incantesimi di 1° Livello

Cure Wounds | Detect Evil and Good | Healing Word | Inflict Wounds | Shield of Faith

Incantesimi di 2° Livello

Hold Person | Spiritual Weapon

Incantesimi di 3° Livello

Feign Death | Speak with Dead | Spirit Guardians

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Death Domain: False Life | Ray Of Sickness | Blindness/deafness | Ray Of Enfeeblement | Animate Dead | Vampiric Touch | Blight | Death Ward | Chill Touch

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐☐☐	r. lungo
Slot di 2° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 3° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 4° livello	☐☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐☐☐	
Chierico		
Incanalare Divinità	☐☐	r. breve
Stregone		
Forza della Tomba	☐	r. lungo
Tratti Razziali		
Conoscenza da una Vita Passata	☐☐☐	r. lungo
Chierico		
Sfruttare il Potere Divino (slot ? metà competenza)	☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Na-Krull

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Taglia

Sei Media o Piccola. Scegli la taglia quando acquisisci questa discendenza.

Eredità Ancestrale

Se sostituisci una razza con questa discendenza, puoi conservare i seguenti elementi di quella razza: qualsiasi competenza in abilità ottenuta da essa e qualsiasi velocità di arrampicata, volo o nuoto ottenuta da essa.

Se non conservi nessuno di questi elementi o scegli questa discendenza al momento della creazione del personaggio, ottieni competenza in due abilità a tua scelta.

Natura Senza Morte

Hai sfuggito alla morte, un fatto rappresentato dai seguenti benefici:

- Hai vantaggio sui tiri salvezza contro le malattie e l'essere poisoned, e hai resistenza ai danni da veleno.
- Hai vantaggio sui tiri salvezza di morte.
- Non hai bisogno di mangiare, bere o respirare.
- Non hai bisogno di dormire, e la magia non può farti dormire. Puoi terminare un riposo lungo in 4 ore se trascorri quelle ore in uno stato inattivo e immobile, durante il quale mantieni la coscienza.

Conoscenza da una Vita Passata

Ricordi temporaneamente brevi frammenti del passato, forse ricordi sbiaditi di epoche remote o di una vita precedente. Quando esegui una prova di caratteristica che usa un'abilità, puoi lanciare un d6 immediatamente dopo aver visto il risultato del d20 e aggiungere il risultato del d6 alla prova. Puoi usare questa caratteristica un numero di volte pari al tuo bonus di competenza, e recuperi tutti gli usi spesi quando finisci un riposo lungo.

PRIVILEGI DI CLERIC (LV 7) — TESTO COMPLETO

Dominio Divino (Lv 1)

Scegli un dominio legato al tuo dio tra quelli disponibili. Ogni dominio è descritto nelle sue caratteristiche, e ciascuno fornisce esempi di divinità associate. La tua scelta ti concede incantesimi di dominio e altre caratteristiche al 1° livello. Ti concede anche nuovi modi per utilizzare l'Incanalare Divinità al 2° livello, e ulteriori benefici al 6°, 8° e 17° livello.

Incantesimi di Dominio. Ogni dominio ha una lista di incantesimi—i suoi incantesimi di dominio—che acquisisci ai livelli del chierico indicati nella descrizione del dominio. Una volta acquisito un incantesimo di dominio, lo hai sempre preparato e non conta contro il numero di incantesimi che puoi preparare ogni giorno.

Se un incantesimo di dominio non appare nella lista degli incantesimi del chierico, è comunque un incantesimo di chierico per te.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Come canale per il potere divino, puoi lanciare incantesimi da chierico. Vedi 10 per le regole generali del lancio di incantesimi e 11 per una selezione di incantesimi da chierico.

Trucchetti. Al 1° livello, conosci tre trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da chierico. Impari trucchetti da chierico aggiuntivi a tua scelta a livelli superiori, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella del Chierico.

Preparazione e Lancio degli Incantesimi. La tabella del Chierico mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi da chierico di 1° livello e superiori. Per lanciare uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o superiore. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi quando concludi un riposo lungo.

Prepari la lista degli incantesimi da chierico che hai a disposizione per il lancio, scegliendoli dalla lista degli incantesimi da chierico. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da chierico pari al tuo modificatore di Saggezza + il tuo livello da chierico (minimo un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui hai slot incantesimo.

Per esempio, se sei un chierico di 3° livello, hai quattro slot di 1° livello e due di 2° livello. Con una Saggezza di 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 cura ferite, puoi lanciarlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Lanciare l'incantesimo non lo rimuove dalla tua lista di incantesimi preparati.

Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati quando concludi un riposo lungo. Preparare una nuova lista di incantesimi da chierico richiede tempo dedicato a preghiera e meditazione: almeno 1 minuto per livello d'incantesimo per ogni incantesimo nella lista.

Caratteristica per il Lancio di Incantesimi. La Saggezza è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da chierico. Il potere dei tuoi incantesimi deriva dalla tua devozione alla tua divinità. Usi la tua Saggezza ogni volta che un incantesimo da chierico fa riferimento alla tua caratteristica per il lancio di incantesimi. Inoltre, usi il tuo modificatore di Saggezza per determinare la CD del tiro salvezza per un incantesimo da chierico che lanci e quando effettui un tiro per colpire con uno.

Lancio Rituale. Puoi lanciare un incantesimo da chierico come rituale se quell'incantesimo ha il tag rituale e lo hai preparato.

Focalizzatore per il Lancio di Incantesimi. Puoi usare un simbolo sacro come focalizzatore per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da chierico.

Incanalare Divinità (Lv 2)

Al 2° livello, ottieni la capacità di incanalare l'energia divina direttamente dalla tua divinità, utilizzandola per alimentare effetti magici. Inizi con due di questi effetti: Scacciare Non Morti e un effetto determinato dal tuo dominio. Alcuni domini ti concedono effetti aggiuntivi man mano che avanzi di livello, come indicato nella descrizione del dominio.

Quando usi la tua Incanalare Divinità, scegli quale effetto creare. Devi quindi terminare un riposo breve o lungo per usare di nuovo la tua Incanalare Divinità.

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

A partire dal 6° livello, puoi usare la tua Incanalare Divinità due volte tra un riposo e l'altro, e a partire dal 18° livello puoi usarla tre volte tra un riposo e l'altro. Quando termini un riposo breve o lungo, recuperi gli usi spesi.

Canalizzare Divinità: Imbrigliare Potere Divino (Lv 2)

2nd-level cleric optional feature

Puoi spendere un uso di Incanalare Divinità per alimentare i tuoi incantesimi. Come azione bonus, tocca il tuo simbolo sacro, pronuncia una preghiera e recuperi uno slot incantesimo speso, il cui livello non può essere superiore alla metà del tuo bonus di competenza (arrotondato in su). Il numero di volte che puoi usare questa caratteristica dipende dal livello raggiunto in questa classe: 2° livello, una volta; 6° livello, due volte; e 18° livello, tre volte. Recuperi tutti gli usi spesi quando finisci un riposo lungo.

Canalizzare Divinità: Scacciare i Non Morti (Lv 2)

Come azione, presenti il tuo simbolo sacro e pronunci una preghiera che censura i non morti. Ogni non morto che può vederti o sentirti entro 30 piedi da te deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, viene trasformata per 1 minuto o finché non subisce qualsiasi danno.

Una creatura trasformata deve spendere i suoi turni cercando di allontanarsi da te il più possibile, e non può muoversi volontariamente in uno spazio entro 30 piedi da te. Non può inoltre compiere reazioni. Per la sua azione, può usare solo l'azione Dash o provare a fuggire da un effetto che gli impedisce di muoversi. Se non c'è dove muoversi, la creatura può usare l'azione Dodge.

Caratteristica del Dominio Divino (Lv 2)

Al 2° livello, acquisisci una caratteristica dal tuo Dominio Divino.

Versatilità dei Trucchetti (Lv 4)

4th-level cleric optional feature

Ogni volta che raggiungi un livello in questa classe che concede la caratteristica Miglioramento del punteggio di abilità, puoi sostituire un trucchetto che hai imparato dalla caratteristica Lancio di Incantesimi di questa classe con un altro trucchetto dalla cleric spell list.

Distruggere i Non Morti (CR 1/2) (Lv 5)

A partire dal 5° livello, quando un undead of CR 1/2 or lower fallisce il tiro salvezza contro la tua caratteristica Scacciare Non Morti, la creatura viene distrutta istantaneamente.

Incanalare Divinità (Lv 6)

A partire dal 6° livello, puoi usare Incanalare Divinità due volte tra i riposi.

Caratteristica del Dominio Divino (Lv 6)

Al 6° livello, acquisisci una caratteristica dal tuo Dominio Divino.

Sottoclasse: Death Domain

Dominio della Morte (Lv 1)

Il dominio della Morte riguarda le forze che causano la morte, così come l'energia negativa che genera le creature non morte. Divinità come Chemosh, Myrkul e Wee Jas sono patroni di necromanti, cavalieri della morte, lich, signori mummia e vampiri. Gli dei del dominio della Morte incarnano anche l'omicidio (Anubis, Bhaal e Pyremius), il dolore (Iuz o Loviatar), la malattia o veleno (Incabulos, Talona o Morgion) e l'oltretomba (Hades e Hel).

Al livello di chierico indicato, aggiungi gli incantesimi elencati ai tuoi incantesimi preparati. Non contano nel tuo limite.

Competenza Bonus (Lv 1)

Quando il cleric sceglie questo dominio al 1º livello, egli o lei acquisisce la competenza con le armi da combattimento.

Mietitore (Lv 1)

Al 1° livello, il chierico impara un necromancy cantrip a sua scelta da qualsiasi lista di incantesimi. Quando il chierico lancia un trucchetto di necromanzia che normalmente ha come bersaglio una sola creatura, l'incantesimo può invece bersagliare due creature entro portata e entro 5 piedi l'una dall'altra.

Canalizzare Divinità: Tocco della Morte (Lv 2)

A partire dal 2° livello, il Chierico può usare Incanalare Divinità per distruggere la forza vitale di un'altra creatura al tocco.

Quando il Chierico colpisce una creatura con un attacco in mischia, può usare Incanalare Divinità per infliggere danni necrotici extra al bersaglio. I danni equivalgono a 5 + il doppio del suo livello da Chierico.

Distruzione Ineluttabile (Lv 6)

A partire dal 6° livello, la capacità del chierico di incanalare energia negativa diventa più potente. Il danno necrotico inflitto dagli incantesimi del chierico e dalle opzioni di Incanalare Divinità del personaggio ignora la resistenza al danno necrotico.

PRIVILEGI DI SORCERER (LV 1) — TESTO COMPLETO

Origine Stregonesca (Lv 1)

Scegli un'origine stregonesca, che descrive la fonte del tuo potere magico innato, dall'elenco delle origini disponibili.

La tua scelta ti concede dei tratti quando la scegli al 1° livello e di nuovo al 6°, 14° e 18° livello.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Un evento nel tuo passato, o nella vita di un genitore o antenato, ha lasciato un segno indelebile su di te, infondendo in te la magia arcana. Questa fonte di magia, qualunque sia la sua origine, alimenta i tuoi incantesimi. Vedi 10 per le regole generali del lancio di incantesimi e 11 per l'elenco degli incantesimi dello stregone.

Trucchetti. Al 1° livello, conosci quattro trucchetti a tua scelta dall'elenco degli incantesimi dello stregone. Impari un trucchetto aggiuntivo dello stregone a tua scelta al 4° livello e un altro al 10° livello.

Slot Incantesimo. La tabella dello Stregone mostra quante slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi dello stregone di 1° livello o superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi dello stregone, devi spendere una slot del livello dell'incantesimo o superiore. Ripiani tutte le slot incantesimo spese quando completi un riposo lungo.

Per esempio, se conosci l'incantesimo di 1° livello burning hands e hai a disposizione una slot incantesimo di 1° livello e una di 2° livello, puoi lanciare burning hands usando una qualsiasi delle due slot.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello e Superiori. Conosci due incantesimi dello stregone di 1° livello a tua scelta dall'elenco degli incantesimi dello stregone.

Impari un incantesimo aggiuntivo dello stregone a tua scelta ad ogni livello, eccetto al 12°, 14°, 16°, 18°, 19° e 20°. Ognuno di questi incantesimi deve essere di un livello per cui hai slot incantesimo. Per esempio, quando raggiungi il 3° livello in questa classe, puoi imparare un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello.

Inoltre, quando guadagni un livello in questa classe, puoi scegliere uno degli incantesimi dello stregone che conosci e sostituirlo con un altro incantesimo dall'elenco degli incantesimi dello stregone, che deve anche essere di un livello per cui hai slot incantesimo.

Abilità per il Lancio di Incantesimi. Carisma è la tua abilità per il lancio di incantesimi per gli incantesimi dello stregone, poiché il potere della tua magia dipende dalla tua capacità di proiettare la tua volontà nel mondo. Usi il tuo Carisma ogni volta che un incantesimo si riferisce alla tua abilità per il lancio di incantesimi. Inoltre, usi il tuo modificatore di Carisma quando stabilisci il CD del tiro salvezza per un incantesimo dello stregone che lanci e quando effettui un tiro per colpire con uno di essi.

Focus per il Lancio di Incantesimi. Puoi usare un focus arcano come focus per il lancio di incantesimi per gli incantesimi dello stregone.

Sottoclasse: Shadow Magic

Magia dell'Ombra (Lv 1)

Sei una creatura d'ombra, poiché la tua magia innata proviene dal Panteon delle Ombre stesso. Potresti tracciare la tua discendenza da un'entità di quel luogo, o forse sei stato esposto alla sua terribile energia e ne sei stato trasformato.

Il potere della magia d'ombra getta un'ombra strana sulla tua presenza fisica. La scintilla della vita che ti sostiene è soffocata, come se lottasse per rimanere vitale contro l'oscura energia che impregna la tua anima. A tua scelta, puoi scegliere tra o tirare sulla tabella delle Particolarità dello Stregone delle Ombre per creare una particolarità per il tuo personaggio.

Occhi dell'Oscurità (Lv 1)

A partire dal 1° livello, hai darkvision con un raggio di 120 piedi.

Quando raggiungi il 3° livello in questa classe, impari l'incantesimo darkness, che non conta nel tuo numero di incantesimi conosciuti da Stregone. Inoltre, puoi lanciarlo spendendo 2 Punti Stregoneria o spendendo uno slot incantesimo. Se lo lanci con i Punti Stregoneria, puoi vedere attraverso il darkness creato dall'incantesimo.

Forza della Tomba (Lv 1)

A partire dal 1° livello, la tua esistenza in uno stato crepuscolare tra la vita e la morte ti rende difficile da sconfiggere. Quando un danno ti riduce a 0 punti ferita, puoi effettuare un tiro salvezza su Carisma (CD 5 + il danno subito). Se riesci, scendi invece a 1 punto ferita. Non puoi usare questa caratteristica se vieni ridotto a 0 punti ferita da danni radianti o da un colpo critico.

Dopo che il tiro salvezza riesce, non puoi usare di nuovo questa caratteristica finché non completi un riposo lungo.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Incantatore di Guerra (PHB 2014)

Hai praticato il lancio di incantesimi nel mezzo del combattimento, apprendendo tecniche che ti concedono i seguenti benefici:

- Hai vantaggio sui tiri salvezza di Costituzione che effettui per mantenere la tua concentration su un incantesimo quando subisci danni.
- Puoi eseguire le componenti somatiche degli incantesimi anche quando hai armi o uno shield in una o entrambe le mani.
- Quando il movimento di una creatura ostile ti provoca un attacco di opportunità, puoi usare la tua reazione per lanciare un incantesimo contro la creatura, invece di effettuare un attacco di opportunità. L'incantesimo deve avere un tempo di lancio di 1 azione e deve bersagliare solo quella creatura.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Tocco Gelido (Negromanzia — PHB 2014)

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

Crei una mano scheletrica spettrale nello spazio di una creatura nel raggio d'azione. Effettua un attacco con incantesimo a distanza contro la creatura per assalirla con il freddo della tomba. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni necrotici e non può recuperare punti ferita fino all'inizio del tuo prossimo turno. Fino ad allora, la mano si aggrappa al bersaglio. Se colpisci un bersaglio non-morto, questo ha anche svantaggio ai tiri di attacco contro di te fino alla fine del tuo prossimo turno. Il danno di questo incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

Riparazione (Trasmutazione — PHB 2014)

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 spezzato, 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 o un costrutto, ma non può ripristinare la magia di tale oggetto.

Fiamma sacra (Invocazione — PHB 2014)

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

Una radianza simile a una fiamma scende su una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subirà 1d8 danni radiosi. Il bersaglio non trae alcun beneficio dalla copertura per questo tiro salvezza. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

Risparmiare il morente (Negromanzia — PHB 2014)

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

Tocchi una creatura vivente che ha 0 punti ferita. La creatura diventa stabile. Questo incantesimo non ha effetto sui non morti o sui costrutti.

Rintocco Funebre (Negromanzia — XGE 2014)

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

Indichi una creatura che puoi vedere entro la portata, e per un istante il suono di una campana dolente riempie l'aria intorno ad essa. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Saggezza o subirà 1d8 danni necrotici. Se il bersaglio ha perso dei suoi punti ferita, subirà invece 1d12 danni necrotici. Il danno dell'incantesimo aumenta di un dado quando raggiungi il 5° livello (2d8 o 2d12), l'11° livello (3d8 o 3d12) e il 17° livello (4d8 o 4d12).

Incantesimi di 1° Livello

Cura Ferite (Invocazione — PHB 2014)

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

Una creatura che tocchi ripristina un numero di punti ferita pari a 1d8 + il modificatore della tua abilità di lancio di incantesimi. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d8 per ogni livello di slot superiore al 1°.

Rilevare il bene e il male (Divinazione, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per la durata, sai se c'è un'aberrazione, un celestiale, un elementale, una creatura fatata, un demone o un non?morto entro 30?piedi da te, nonché dove si trova la creatura. Allo stesso modo, sai se c'è un luogo o un oggetto entro 30?piedi da te che è stato magicamente consacrato o desecrato. L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 1?piede di pietra, 1?pollice di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 3?piedi di legno o terra.

Vita Falsa (Negromanzia — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a small amount of alcohol or distilled spirits) | **Durata:** 1 ora

Rinforzandoti con una facsimile necromantica della vita, guadagni 1d4 + 4 punti ferita temporanei per tutta la durata.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, guadagni 5 punti ferita temporanei aggiuntivi per ogni livello di slot superiore al 1°.

Parola curativa (Invocazione — PHB 2014)

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 punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di caratteristica da lancio di incantesimi. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d4 per ogni livello di slot superiore al 1° .

Ferite inflitte (Negromanzia — PHB 2014)

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

Effettua un attacco magico corpo a corpo contro una creatura che puoi raggiungere. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce 3d10 danni necrotici.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello di slot superiore al 1°.

Raggio di Malattia (Negromanzia — PHB 2014)

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

Un raggio di energia verdastra nauseabonda scatta verso una creatura entro gittata. Effettua un attacco magico a distanza contro il bersaglio. In caso di colpo, il bersaglio subisce 2d8 danni da veleno e deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, è inoltre avvelenato fino alla fine del tuo turno successivo.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello di slot superiore al 1°.

Scudo della fede (Abiurazione, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a small parchment with a bit of holy text written on it) | **Durata:** 10 minuti

Un campo scintillante appare e circonda una creatura a tua scelta entro la portata, concedendole un bonus di +2 alla CA per la durata.

Incantesimi di 2° Livello

Cecità/Assordimento (Negromanzia — PHB 2014)

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

Puoi accecare o assordare un nemico. Scegli una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione affinché effettui un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce, il bersaglio è blinded o deafened (a tua scelta) per la durata. Alla fine di ciascuno dei suoi turni, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Con un successo, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, puoi mirare a una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot superiore al 2°.

Trattenere la creatura (Ammaliamento, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a small, straight piece of iron) | **Durata:** 1 minuto

Scegli un umanoide che puoi vedere entro il raggio. Il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza di Saggezza o essere paralyzed per la durata. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggezza. In caso di successo, l'incantesimo termina sul bersaglio.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, puoi mirare a un ulteriore umanoide per ogni livello di slot superiore al 2° . Gli umanoidi devono essere a meno di 30 piedi l'uno dall'altro quando li miri.

Raggio di Indebolimento (Negromanzia, Concentrazione — PHB 2014)

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

Un raggio nero di energia debilitante scatta dal tuo dito verso una creatura entro gittata. Effettua un attacco magico a distanza contro il bersaglio. Se l'attacco colpisce, il bersaglio infligge solo metà danni con gli attacchi con armi che utilizzano la Forza fino alla fine dell'incantesimo. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza di Costituzione contro l'incantesimo. In caso di successo, l'incantesimo termina.

Arma Spirituale (Invocazione — PHB 2014)

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

Crei un'arma spettrale fluttuante nel raggio che dura per la durata o finché non lanci di nuovo questo incantesimo. Quando lanci l'incantesimo, puoi effettuare un attacco di incantesimo in mischia contro una creatura entro 5 piedi dall'arma. Se colpisci, il bersaglio subisce danni da forza pari a 1d8 + il tuo modificatore di capacità di lancio di incantesimi. Come azione bonus nel tuo turno, puoi muovere l'arma fino a 20 piedi e ripetere l'attacco contro una creatura entro 5 piedi da essa. L'arma può assumere qualsiasi forma tu scelga. I Chierici delle divinità associate a un'arma particolare (come San Cuthbert è noto per la sua mazza e Thor per il suo martello) fanno sì che l'effetto di questo incantesimo assomigli a quell'arma.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a slot incantesimo of 3rd level or higher, the damage increases by 1d8 for every two slot levels above 2nd.

Incantesimi di 3° Livello

Animare i morti (Negromanzia — PHB 2014)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** 10 ft (3 m) | **Componenti:** V, S, M (a drop of blood, a piece of flesh, and a pinch of bone dust) | **Durata:** Istantanea

Questo incantesimo crea un servitore non morto. Scegli una pila di ossa o un cadavere di un umanoide di taglia Media o Piccola nel raggio d'azione. Il tuo incantesimo infonde al bersaglio una riproduzione ripugnante della vita, rianimandolo come creatura non morta. Il bersaglio diventa uno skeleton se hai scelto le ossa o uno zombie se hai scelto un cadavere (il DM fornisce le statistiche di gioco della creatura). In ciascuno dei tuoi turni, puoi usare un'azione bonus per comandare mentalmente qualsiasi creatura che hai creato con questo incantesimo, purché la creatura si trovi entro 60 piedi da te (se controlli più creature, puoi comandare una o tutte allo stesso tempo, impartendo lo stesso comando a ciascuna). Decidi quale azione la creatura compirà e dove si muoverà durante il suo prossimo turno, oppure puoi impartire un comando generale, come sorvegliare una particolare camera o corridoio. Se non impartisci comandi, la creatura si difende solo da creature ostili. Una volta dato un ordine, la creatura continua a seguirlo finché il compito non è completato. La creatura è sotto il tuo controllo per 24 ore, dopodiché smette di obbedire a qualsiasi comando tu le abbia dato. Per mantenere il controllo della creatura per altre 24 ore, devi lanciare nuovamente questo incantesimo sulla creatura prima che termini il periodo di 24 ore corrente. Questo uso dell'incantesimo riafferma il tuo controllo su un massimo di quattro creature che hai animato con questo incantesimo, anziché animarne una nuova.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, animi o ristabilisci il controllo su due creature non morte aggiuntive per ogni livello di slot superiore al 3°. Ogni creatura deve provenire da un cadavere o da un mucchio di ossa diverso.

Fingere Morte (Negromanzia, Rituale — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a pinch of graveyard dirt) | **Durata:** 1 ora

Tocchi una creatura consenziente e la metti in uno stato catalettico indistinguibile dalla morte. Per la durata dell'incantesimo, o finché non usi un'azione per toccare il bersaglio e interrompere l'incantesimo, il bersaglio appare morto a qualsiasi ispezione esterna e agli incantesimi usati per determinare lo stato del bersaglio. Il bersaglio è blinded e incapacitated, e la sua velocità scende a 0. Il bersaglio ha resistenza a tutti i danni tranne che ai danni psichici. Se il bersaglio è malato o poisoned quando lanci l'incantesimo, o diventa malato o poisoned mentre è sotto l'effetto dell'incantesimo, la malattia e il veleno non hanno effetto finché l'incantesimo non termina.

Parlare con i morti (Negromanzia — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 10 ft (3 m) | **Componenti:** V, S, M (burning incense) | **Durata:** 10 minuti

Concedi un semblance di vita e intelligenza a un cadavere a tua scelta entro la portata, permettendogli di rispondere alle domande che poni. Il cadavere deve avere ancora una bocca e non può essere non morto. L'incantesimo fallisce se il cadavere è stato bersaglio di questo incantesimo negli ultimi 10 giorni. Fino alla fine dell'incantesimo, puoi porre al cadavere fino a cinque domande. Il cadavere conosce solo ciò che conosceva in vita, incluse le lingue che conosceva. Le risposte sono solitamente brevi, criptiche o ripetitive, e il cadavere non è costretto a offrire una risposta veritiera se sei ostile verso di lui o se ti riconosce come un nemico. Questo incantesimo non restituisce l'anima della creatura al suo corpo, ma solo il suo spirito animatore. Pertanto, il cadavere non può apprendere nuove informazioni, non comprende nulla di ciò che è accaduto dopo la sua morte e non può fare speculazioni su eventi futuri.

Guardiani dello Spirito (Evocazione, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (15 ft (4,5 m) raggio) | **Componenti:** V, S, M (a holy symbol) | **Durata:** 10 minuti

Evochi degli spiriti per proteggerti. Essi sfrecciano intorno a te entro una distanza di 15 piedi per l'intera 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 qualsiasi numero di creature che puoi vedere affinché non ne siano influenzate. La velocità di una creatura influenzata è dimezzata nell'area e, quando la creatura entra nell'area per la prima volta in un turno o inizia il suo turno al suo interno, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro, la creatura subisce 3d8 danni radiosi (se sei buono o neutrale) o 3d8 danni necrotici (se sei malvagio). In caso di successo, la creatura subisce la metà di questi danni.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a slot incantesimo of 4th level or higher, the damage increases by 1d8 for each slot level above 3rd.

Tocco Vampirico (Negromanzia, Concentrazione — PHB 2014)

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

Il tocco della tua mano avvolta d'ombra può sottrarre la forza vitale agli altri per curare le tue ferite. Effettua un attacco di incantesimo in mischia contro una creatura entro la tua portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d6 danni necrotici e tu recuperi punti ferita pari alla metà della quantità di danno necrotico inflitto. Finché l'incantesimo non termina, puoi effettuare nuovamente l'attacco a ciascuno dei tuoi turni come azione.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello dello slot superiore al 3°.

Incantesimi di 4° Livello

Marcescenza (Negromanzia — PHB 2014)

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

L'energia necromantica avvolge una creatura a tua scelta che puoi vedere nel raggio d'azione, prosciugandone l'umidità e la vitalità. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Il bersaglio subisce 8d8 danni necrotici se il tiro salvezza fallisce, o la metà dei danni se riesce. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti. Se il bersaglio è una creatura vegetale o una pianta magica, effettua il tiro salvezza con svantaggio, e l'incantesimo infligge il danno massimo. Se il bersaglio è una pianta non magica che non è una creatura, come un albero o un arbusto, non effettua alcun tiro salvezza: si avvizzisce e muore.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello di slot superiore al 4°.

Protezione dalla Morte (Abiurazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S | **Durata:** 8 ore

Tocchi una creatura e le concedi una certa protezione dalla morte. La prima volta che il bersaglio scenderebbe a 0 punti ferita a causa di danni subiti, il bersaglio scende invece a 1 punto ferita e l'incantesimo termina. Se l'incantesimo è ancora attivo quando il bersaglio è soggetto a un effetto che lo ucciderebbe istantaneamente senza infliggere danni, quell'effetto viene annullato contro il bersaglio e l'incantesimo termina.