Asterione

Razza: Minotaur | **Classe:** Cleric 6 | **Campagna:** Il Cuore di Brinehaven | **Edizione:** D&D 2014

CA 18 **45 HP**

Iniziativa +0 **Velocità 30 ft**

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

TIRI SALVEZZA

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

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Mace	+6	1d6+3 bludgeoning	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 15 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Shield	1	—	
Shield	1	—	
Mace	1	—	
Chain Mail	1	—	
Holy Symbol	1	—	
simbolo sacro a scelta	1	—	
arma semplice a scelta	1	—	
Zaino da Esploratore	1	59 lb	
arnesi da artigiano a scelta	1	—	
Letter of introduction from your guild	1	—	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Borsa	1	1 lb	

Peso Trasportato: 64 / 225 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

- **Level**: 6
- **Channel divinity**: 2/LR

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Minotaur

Background: Artigiano di Gilda

Sei membro di un'azienda artigiana, esperto in un determinato campo e strettamente associato ad altri artigiani. Sei una parte ben stabilita del mondo mercantile, liberato dalle restrizioni di un ordine sociale feudale grazie al talento e alla ricchezza. Hai appreso le tue abilità come apprendista di un maestro artigiano, sotto il patrocinio della tua gilda, fino a diventare maestro a tuo diritto.

Talenti Acquisiti:

- **Incantatore di Guerra**

Lingue conosciute: Common

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Guidance | Sacred Flame | Spare the Dying | Thaumaturgy

Incantesimi di 1° Livello

Bless | Cure Wounds | Healing Word | Shield of Faith

Incantesimi di 2° Livello

Blindness/Deafness | Spiritual Weapon

Incantesimi di 3° Livello

Aura of Vitality | Mass Healing Word | Spirit Guardians

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Forge Domain: Identify | Searing Smite | Heat Metal | Magic Weapon | Elemental Weapon | Protection From Energy

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
Benedizione della Forgia	☐	r. lungo
Sfruttare il Potere Divino (slot ? metà competenza)	☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Asterione

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

I minotauri raggiungono l'età adulta intorno ai 17 anni e possono vivere fino a 150 anni.

Allineamento

La maggior parte dei minotauri che si uniscono alla Legione Boros tende verso Allineamenti legali, mentre quelli associati al Culto di Rakdos o ai Clan Gruul tendono verso Allineamenti caotici.

Taglia

I Minotauri superano i 6 piedi di altezza e hanno corporature robuste. La tua Taglia è Media.

Corna

Le tue Corna sono armi naturali da mischia, che puoi usare per sferrare colpi a mani nude. Se colpisci con esse, infliggi danni da perforazione pari a 1d6 + il tuo modificatore di Forza, invece dei danni da schiacciamento normali per un colpo a mani nude.

Carica Incornante

Immediatamente dopo che usi l'azione Dash nel tuo turno e ti muovi di almeno 20 piedi, puoi effettuare un attacco corpo a corpo con le tue corna come azione bonus.

Corna Percuotenti

Immediatamente dopo aver colpito una creatura con un attacco corpo a corpo come parte dell'azione Attack del tuo turno, puoi usare un'azione bonus per cercare di spingere quel bersaglio con le tue Corna. Il bersaglio deve essere non più di una taglia più grande della tua e entro 5 piedi da te. A meno che non superi un tiro salvezza di Forza contro un DC pari a 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza, lo spingerai fino a 10 piedi di distanza da te.

Presenza Imponente

Hai competenza in una delle seguenti abilità a tua scelta: Intimidire o Persuasione.

Lingue

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Minotauro.

PRIVILEGI DI CLERIC (LV 6) — 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: Forge Domain

Dominio della Forgia (Lv 1)

Gli dei della forgia sono patroni degli artigiani che lavorano il metallo, dal modesto fabbro che mantiene un villaggio con ferri di cavallo e lame di aratri al potente elfo artigiano le cui frecce di mithral con punte di diamante hanno abbattuto signori demoniaci. Gli dei della forgia insegnano che, con pazienza e duro lavoro, anche il metallo più intransigente può essere trasformato da un grezzo minerale a un oggetto splendidamente lavorato. I Chierici di queste divinità cercano oggetti perduti alle forze dell'oscurità, liberano miniere invase dagli orchi e scoprono materiali rari e meravigliosi necessari per creare oggetti magici potenti. I seguaci di questi dei sono molto orgogliosi del loro lavoro, e sono disposti a forgiare e usare armature pesanti e armi potenti per proteggerli. Le divinità di questo dominio includono Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaestus e Goibhniu.

A ciascun livello da chierico indicato, aggiungi gli incantesimi elencati ai tuoi incantesimi preparati.

Benedizione della Forgia (Lv 1)

Al 1° livello ottieni la capacità di infondere magia in un'arma o un'armatura. Alla fine di un riposo lungo, puoi toccare un oggetto non magico che sia un'armatura o un simple or martial weapon. Fino alla fine del tuo prossimo riposo lungo o finché non muori, l'oggetto diventa un oggetto magico, concedendo un bonus di +1 alla CA se è un'armatura o un bonus di +1 ai tiri di attacco e di danno se è un'arma.

Una volta usata questa caratteristica, non puoi usarla di nuovo finché non termini un riposo lungo.

Competenza Bonus (Lv 1)

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

Canalizzare Divinità: Benedizione dell'Artefice (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi utilizzare la tua Incanalare Divinità per creare oggetti semplici.

Conduci un rituale di un'ora che crea un oggetto non magico che deve includere del metallo: una arma semplice o marziale, un'armatura, dieci pezzi di munizione, un set di strumenti, o un altro oggetto di metallo (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento," nel Player's Handbook per esempi di questi oggetti). La creazione è completata alla fine dell'ora, formando magicamente anche le parti non metalliche dell'oggetto. Il rituale può creare una copia di un oggetto non magico che contiene metallo, come una chiave, se possiedi l'originale durante il rituale. Il valore dell'oggetto non può superare i 100 gp. Come parte del rituale, devi disporre del metallo, che può includere monete, con un valore uguale a quello dell'oggetto. Il metallo si fonde e si trasforma nell'oggetto alla fine del rituale.

Anima della Forgia (Lv 6)

A partire dal 6° livello, la tua maestria della forgia ti concede abilità speciali:

- Ottieni resistenza al danno da fuoco.
- Mentre indossi un'armatura pesante, ottieni un bonus di +1 alla CA.

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)

Guida (Divinazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

Tocchi una creatura consenziente. Una volta prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto a una prova di caratteristica a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato la prova di caratteristica. L'incantesimo termina poi.

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.

Taurumaturgia (Trasmutazione — PHB 2014)

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

Manifesti una piccola meraviglia, un segno di potere soprannaturale, entro l'area di effetto. Crei uno dei seguenti effetti magici entro l'area di effetto: Se lanci questo incantesimo più volte, puoi avere fino a tre dei suoi effetti di 1 minuto attivi contemporaneamente, e puoi interrompere un simile effetto con un'azione.

Incantesimi di 1° Livello

Benedizione (Ammaliamento, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a sprinkling of holy water) | **Durata:** 1 minuto

Benedici fino a tre creature a tua scelta entro la portata. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, puoi bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot superiore al 1°.

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°.

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° .

Identificare (Divinazione, Rituale — PHB 2014)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a pearl worth at least 100 gp and an owl feather) | **Durata:** Istantanea

Scegli un oggetto che devi toccare per tutta la durata della lanciata dell'incantesimo. Se si tratta di un oggetto magico o di un altro oggetto imbevuto di magia, ne apprendi le proprietà e come usarle, se richieda sintonizzazione per essere utilizzato e quante cariche possieda, se ne ha. Apprendi se l'oggetto è influenzato da incantesimi e quali siano. Se l'oggetto è stato creato da un incantesimo, apprendi quale incantesimo lo ha creato. Se invece tocchi una creatura per tutta la durata della lanciata, apprendi quali incantesimi, se presenti, la stiano influenzando attualmente.

Colpo infuocato (Invocazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

La prossima volta che colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia durante la durata dell'incantesimo, la tua arma brilla di un'intensità bianco incandescente, l'attacco infligge 1d6 danni da fuoco extra al bersaglio e lo avvolge nelle fiamme. All'inizio di ciascuno dei suoi turni fino alla fine dell'incantesimo, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce, subisce 1d6 danni da fuoco. Se riesce, l'incantesimo termina. Se il bersaglio o una creatura entro 1,5 metri da esso usa un'azione per spegnere le fiamme, o se qualche altro effetto le spegne (come l'immersione del bersaglio in acqua), l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a slot incantesimo of 2nd level or higher, the initial extra damage dealt by the attack increases by 1d6 for each slot level above 1st.

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°.

Metallo rovente (Trasmutazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

Scegli un oggetto metallico fabbricato, come un'arma di metallo o un'armatura pesante o media di metallo, che puoi vedere nel raggio d'azione. Fai sì che l'oggetto si riscaldi fino a diventare rosso fuoco. Qualsiasi creatura in contatto fisico con l'oggetto subisce 2d8 danni da fuoco quando lanci l'incantesimo. Finché l'incantesimo dura, puoi usare un'azione bonus in ciascuno dei tuoi turni successivi per infliggere nuovamente questo danno. Se una creatura sta impugnando o indossando l'oggetto e subisce il danno, la creatura deve riuscire a superare un tiro salvezza di Costituzione o lasciar cadere l'oggetto, se può. Se non lo lascia cadere, ha svantaggio ai tiri di attacco e alle prove di abilità fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello di slot superiore al 2° .

Arma Magica (Trasmutazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

Tocchi un'arma non magica. Fino alla fine dell'incantesimo, quell'arma diventa un'arma magica con un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, il bonus aumenta a +2. Quando usi uno slot incantesimo di 6° livello o superiore, il bonus aumenta a +3.

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

Aura di vitalità (Invocazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

L'energia curativa irradia da te in un'aura con un raggio di 30 piedi. Finché l'incantesimo non termina, l'aura si muove con te, centrata su di te. Puoi usare un'azione bonus per far recuperare a una creatura nell'aura (te compreso) 2d6 punti ferita.

Arma Elementale (Trasmutazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

Un'arma non magica che tocchi diventa un'arma magica. Scegli uno dei seguenti tipi di danno: acido, freddo, fuoco, fulmine o tuono. Per la durata, l'arma ha un bonus di +1 ai tiri di attacco e infligge un danno extra 1d4 del tipo scelto quando colpisce.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 5° o 6° livello, il bonus ai tiri per colpire aumenta a +2 e i danni extra aumentano a 2d4. Quando usi uno slot incantesimo di 7° livello o superiore, il bonus aumenta a +3 e i danni extra aumentano a 3d4.

Parola curativa di massa (Invocazione — PHB 2014)

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

Mentre pronunci parole di restaurazione, fino a sei creature a tua scelta che puoi vedere nel raggio d'azione recuperano punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore 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 4° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d4 per ogni livello di slot superiore al 3°.

Protezione dall'Energia (Abiurazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

Per tutta la durata, la creatura consenziente che tocchi ha resistenza a un tipo di danno a tua scelta: acido, freddo, fuoco, fulmine o tuono.

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.