

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

+3

16

DESTREZZA

+0

10

COSTITUZIONE

+2

14

INTELLIGENZA

-1

8

SAGGEZZA

+3

16

CARISMA

+0

10

TIRI SALVEZZA

<input type="radio"/> Forza	+3
<input type="radio"/> Destrezza	+0
<input type="radio"/> Costituzione	+2
<input type="radio"/> Intelligenza	-1
<input checked="" type="radio"/> Saggezza	+6
<input checked="" type="radio"/> Carisma	+3

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

<input type="radio"/> Acrobazia (Des)	+0
<input type="radio"/> Addestrare Animali (Sag)	+3
<input type="radio"/> Arcano (Int)	-1
<input type="radio"/> Atletica (For)	+3
<input type="radio"/> Inganno (Car)	+0
<input type="radio"/> Storia (Int)	-1
<input checked="" type="radio"/> Intuizione (Sag)	+6
<input type="radio"/> Intimidire (Car)	+0
<input type="radio"/> Indagine (Int)	-1
<input checked="" type="radio"/> Medicina (Sag)	+6
<input type="radio"/> Natura (Int)	-1
<input type="radio"/> Percezione (Sag)	+3
<input type="radio"/> Intrattenimento (Car)	+0
<input checked="" type="radio"/> Persuasione (Car)	+3
<input checked="" type="radio"/> Religione (Int)	+2
<input type="radio"/> Rapidità di Mano (Des)	+0
<input type="radio"/> Furtività (Des)	+0
<input type="radio"/> Sopravvivenza (Sag)	+3

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Mace	++6	+ bludgeoning	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
? Shield	1	—	
? Shield	1	—	
? Mace	1	—	
? Chain Mail	1	—	
Holy Symbol	1	—	
Focusspellcastingholy	1	—	
Arma Semplice A Scelta	1	—	
Explorer's Pack	1	59 lb	
Toolartisan	1	—	
Letter Of Introduction From Your Guild	1	—	
Traveler's Clothes	1	4 lb	
Pouch (containing 15 Gp)	1	—	

Peso Trasportato: 63 / 225 lb

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cantrip_tier

Cleric

- Level: 6
- Channel Divinity: 2/LR
- Destroy Undead Cr:

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Minotaur

Background: Guild Artisan

Talenti Acquisiti:

- Incantatore di Guerra

Lingue conosciute: Any 1 Languages

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	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 2° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 3° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo

Generale

Ispirazione	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
-------------	--

Chierico

Incanalare Divinità	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. breve
---------------------	---	----------

')}}

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Age

Minotaurs enter adulthood at around the age of 17 and can live up to 150 years.

Alignment

Most minotaurs who join the Boros Legion lean toward lawful alignments, while those associated with the Cult of Rakdos or the Gruul Clans tend toward chaotic alignments.

Size

Minotaurs average over 6 feet in height, and they have stocky builds. Your size is Medium.

Horns

Your horns are natural melee weapons, which you can use to make unarmed strikes. If you hit with them, you deal piercing damage equal to 1d6 + your Strength modifier, instead of the bludgeoning damage normal for an unarmed strike.

Goring Rush

Immediately after you use the Dash action on your turn and move at least 20 feet, you can make one melee attack with your horns as a bonus action.

Hammering Horns

Immediately after you hit a creature with a melee attack as part of the Attack action on your turn, you can use a bonus action to attempt to shove that target with your horns. The target must be no more than one size larger than you and within 5 feet of you. Unless it succeeds on a Strength saving throw against a DC equal to 8 + your proficiency bonus + your Strength modifier, you push it up to 10 feet away from you.

Imposing Presence

You have proficiency in one of the following skills of your choice: Intimidation or Persuasion.

Languages

You can speak, read, and write Common and Minotaur.

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)

As a conduit for divine power, you can cast cleric spells. See 10 for the general rules of spellcasting and 11 for a selection of cleric spells.

Cantrips. At 1st level, you know three cantrips of your choice from the cleric spell list. You learn additional cleric cantrips of your choice at higher levels, as shown in the Cantrips Known column of the Cleric table.

Preparing and Casting Spells.

The Cleric table shows how many spell slots you have to cast your cleric spells of 1st level and higher. To cast one of these spells, you must expend a slot of the spell's level or higher. You regain all expended spell slots when you finish a long rest.

You prepare the list of cleric spells that are available for you to cast, choosing from the cleric spell list. When you do so, choose a number of cleric spells equal to your Wisdom modifier + your cleric level (minimum of one spell). The spells must be of a level for which you have spell slots.

For example, if you are a 3rd-level cleric, you have four 1st-level and two 2nd-level spell slots. With a Wisdom of 16, your list of prepared spells can include six spells of 1st or 2nd level, in any combination. If you prepare the 1st-level spell cure wounds, you can cast it using a 1st-level or 2nd-level slot. Casting the spell doesn't remove it from your list of prepared spells.

You can change your list of prepared spells when you finish a long rest. Preparing a new list of cleric spells requires time spent in prayer and meditation: at least 1 minute per spell level for each spell on your list.

Spellcasting Ability.

Wisdom is your spellcasting ability for your cleric spells. The power of your spells comes from your devotion to your deity. You use your Wisdom whenever a cleric spell refers to your spellcasting ability. In addition, you use your Wisdom modifier when setting the saving throw DC for a cleric spell you cast and when making an attack roll with one.

Spell.

Spell.

Ritual Casting. You can cast a cleric spell as a ritual if that spell has the ritual tag and you have the spell prepared.

Spellcasting Focus. You can use a holy symbol as a spellcasting focus for your cleric spells.

Incanalare Divinit  (Lv 2)

At 2nd level, you gain the ability to channel divine energy directly from your deity, using that energy to fuel magical effects. You start with two such effects: Turn Undead and an effect determined by your domain. Some domains grant you additional effects as you advance in levels, as noted in the domain description.

When you use your Channel Divinity, you choose which effect to create. You must then finish a short or long rest to use your Channel Divinity again.

Some Channel Divinity effects require saving throws. When you use such an effect from this class, the DC equals your cleric spell save DC.

Beginning at 6th level, you can use your Channel Divinity twice between rests, and beginning at 18th level, you can use it three times between rests. When you finish a short or long rest, you regain your expended uses.

Channel Divinity: Harness Divine Power (Lv 2)

optional feature}

You can expend a use of your Channel Divinity to fuel your spells. As a bonus action, you touch your holy symbol, utter a prayer, and regain one expended spell slot, the level of which can be no higher than half your proficiency bonus (rounded up). The number of times you can use this feature is based on the level you've reached in this class: 2nd level, once; 6th level, twice; and 18th level, thrice. You regain all expended uses when you finish a long rest.

Channel Divinity: Turn Undead (Lv 2)

As an action, you present your holy symbol and speak a prayer censuring the undead. Each undead that can see or hear you within 30 feet of you must make a Wisdom saving throw. If the creature fails its saving throw, it is turned for 1 minute or until it takes any damage.

A turned creature must spend its turns trying to move as far away from you as it can, and it can't willingly move to a space within 30 feet of you. It also can't take reactions. For its action, it can use only the Dash action or try to escape from an effect that prevents it from moving. If there's nowhere to move, the creature can use the Dodge action.

Divine Domain feature (Lv 2)

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

Cantrip Versatility (Lv 4)

optional feature}

Whenever you reach a level in this class that grants the Ability Score Improvement feature, you can replace one cantrip you learned from this class's Spellcasting feature with another cantrip from the cleric spell list.

Destroy Undead (CR 1/2) (Lv 5)

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

Incanalare Divinit  (Lv 6)

Beginning at 6th level, you can use your Channel Divinity twice between rests.

Divine Domain feature (Lv 6)

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

Sottoclasse: Forge Domain

Forge Domain (Lv 1)

The gods of the forge are patrons of artisans who work with metal, from a humble blacksmith who keeps a village in horseshoes and plow blades to the mighty elf artisan whose diamond-tipped arrows of mithral have felled demon lords. The gods of the forge teach that, with patience and hard work, even the most intractable metal can be transformed from a lump of ore to a beautifully wrought object. Clerics of these deities search for objects lost to the forces of darkness, liberate mines overrun by orcs, and uncover rare and wondrous materials necessary to create potent magic items. Followers of these gods take great pride in their work, and they are willing to craft and use heavy armor and powerful weapons to protect them. Deities of this domain include Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaestus, and Goibhniu.

At each indicated cleric level, add the listed spells to your spells prepared.

Forge Domain Spells

Cleric Level	Spells
1st	identify, searing smite
3rd	heat metal, magic weapon
5th	elemental weapon, protection from energy
7th	fabricate, wall of fire
9th	animate objects, creation

Blessing of the Forge (Lv 1)

At 1st level, you gain the ability to imbue magic into a weapon or armor. At the end of a long rest, you can touch one nonmagical object that is a suit of armor or a simple or martial weapon. Until the end of your next long rest or until you die, the object becomes a magic item, granting a +1 bonus to AC if it's armor or a +1 bonus to attack and damage rolls if it's a weapon.

Once you use this feature, you can't use it again until you finish a long rest.

Bonus Proficiency (Lv 1)

When you choose this domain at 1st level, you gain proficiency with heavy armor and smith's tools.

Channel Divinity: Artisan's Blessing (Lv 2)

Starting at 2nd level, you can use your Channel Divinity to create simple items.

You conduct an hour-long ritual that crafts a nonmagical item that must include some metal: a simple or martial weapon, a suit of armor, ten pieces of ammunition, a set of tools, or another metal object (see chapter 5, "Equipment," in the Player's Handbook for examples of these items). The creation is completed at the end of the hour, coalescing in an unoccupied space of your choice on a surface within 5 feet of you.

The thing you create can be something that is worth no more than 100 gp. As part of this ritual, you must lay out metal, which can include coins, with a value equal to the creation. The metal irretrievably coalesces and transforms into the creation at the ritual's end, magically forming even nonmetal parts of the creation. The ritual can create a duplicate of a nonmagical item that contains metal, such as a key, if you possess the original during the ritual.

Soul of the Forge (Lv 6)

Starting at 6th level, your mastery of the forge grants you special abilities:

- You gain resistance to fire damage.
- While wearing heavy armor, you gain a +1 bonus to AC.

TALENTI — TESTO COMPLETO

War Caster (PHB 2014)

You have practiced casting spells in the midst of combat, learning techniques that grant you the following benefits:

- You have advantage on Constitution saving throws that you make to maintain your concentration on a spell when you take damage.
- You can perform the somatic components of spells even when you have weapons or a shield in one or both hands.
- When a hostile creature's movement provokes an opportunity attack from you, you can use your reaction to cast a spell at the creature, rather than making an opportunity attack. The spell must have a casting time of 1 action and must target only that creature.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Guida (Divinazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

You touch one willing creature. Once before the spell ends, the target can roll a d4 and add the number rolled to one ability check of its choice. It can roll the die before or after making the ability check. The spell then ends.

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

You bless up to three creatures of your choice within range. Whenever a target makes an attack roll or a saving throw before the spell ends, the target can roll a d4 and add the number rolled to the attack roll or saving throw.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, you can target one additional creature for each slot level above 1st.

Cura Ferite (Invocazione — PHB 2014)

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

A creature you touch regains a number of hit points equal to 1d8 + your spellcasting ability modifier. This spell has no effect on undead or constructs.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the healing increases by 1d8 for each slot level above 1st.

Parola curativa (Invocazione — PHB 2014)

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

A creature of your choice that you can see within range regains hit points equal to 1d4 + your spellcasting ability modifier. This spell has no effect on undead or constructs.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the healing increases by 1d4 for each slot level above 1st.

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 richiede sintonizzazione per essere utilizzato e quante cariche possiede, 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 spell slot 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.

When you cast this spell using a spell slot of 3rd level or higher, you can target one additional creature for each slot level above 2nd.

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.

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

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.

When you cast this spell using a spell slot of 4th level or higher, the bonus increases to +2. When you use a spell slot of 6th level or higher, the bonus increases to +3.

Arma Spirituale (Invocazione — PHB 2014)

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

You create a floating, spectral weapon within range that lasts for the duration or until you cast this spell again. When you cast the spell, you can make a melee spell attack against a creature within 5 feet of the weapon. On a hit, the target takes force damage equal to 1d8 + your spellcasting ability modifier.

As a bonus action on your turn, you can move the weapon up to 20 feet and repeat the attack against a creature within 5 feet of it.

The weapon can take whatever form you choose. Clerics of deities who are associated with a particular weapon (as St. Cuthbert is known for his mace and Thor for his hammer) make this spell's effect resemble that weapon.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a spell slot 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.

When you cast this spell using a spell slot of 5th or 6th level, the bonus to attack rolls increases to +2 and the extra damage increases to 1d4. When you use a spell slot of 7th level or higher, the bonus increases to +3 and the extra damage increases to 1d4.

Parola curativa di massa (Invocazione — PHB 2014)

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

As you call out words of restoration, up to six creatures of your choice that you can see within range regain hit points equal to 1d4 + your spellcasting ability modifier. This spell has no effect on undead or constructs.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a spell slot of 4th level or higher, the healing increases by 1d4 for each slot level above 3rd.

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 Saggio. 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 spell slot of 4th level or higher, the damage increases by 3d8 for each slot level above 3rd.