Raffo

Razza: Human | **Classe:** Cleric 20 | **Campagna:** Vecna - Casale 2026 | **Edizione:** D&D 2024

CA 12 **203 HP**

Iniziativa +2 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	**+2**	**+3**	**+1**	**+5**	**+0**
8	14	16	12	20	10

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
○	Destrezza	+2
●	Costituzione	+9
○	Intelligenza	+1
●	Saggezza	+11
●	Carisma	+6

ABILITÀ & COMPETENZA (+6)

○	Acrobazia (Des)	+2
○	Addestrare Animali (Sag)	+5
●	Arcano (Int)	+7
○	Atletica (For)	-1
○	Inganno (Car)	+0
○	Storia (Int)	+1
●	Intuizione (Sag)	+11
○	Intimidire (Car)	+0
●	Indagine (Int)	+7
●	Medicina (Sag)	+11
○	Natura (Int)	+1
●	Percezione (Sag)	+11
○	Intrattenimento (Car)	+0
○	Persuasione (Car)	+0
●	Religione (Int)	+7
○	Rapidità di Mano (Des)	+2
○	Furtività (Des)	+2
○	Sopravvivenza (Sag)	+5

ARMI & ATTACCHI

Nessuna arma equipaggiata.

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Inventario vuoto o nessun oggetto visibile.

Privilegi, Tratti & Talenti

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

- **Level**: 20
- **Channel divinity**: 3/LR
- **Destroy undead cr**: CR 4

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Scriba

Hai passato gli anni formativi in uno scriptorium, un monastero dedicato alla conservazione della conoscenza o un'agenzia governativa, dove hai imparato a scrivere con mano chiara e a produrre testi finemente redatti. Forse hai trascritto documenti governativi o copiato tomi di letteratura. Potresti avere qualche abilità come scrittore di poesie, narrazioni o ricerche accademiche. Soprattutto, hai un'attenzione meticolosa ai dettagli, che ti aiuta a evitare di introdurre errori nei documenti che copi e crei.

Talenti Acquisiti:

- **Incantatore di Guerra**
- **Resiliente**
- **Robusto**
- **Benedizione del Recupero**
- **Abile**

Lingue conosciute: Elvish, Orc, Common

Strumenti & Veicoli: Calligrapher's Supplies

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Guidance | Light | Sacred Flame | Thaumaturgy | 9075

Incantesimi di 1° Livello

Bless | Healing Word | Protection from Evil and Good | Shield of Faith

Incantesimi di 2° Livello

Aid | Lesser Restoration | Warding Bond

Incantesimi di 3° Livello

Dispel Magic | Mass Healing Word | Spirit Guardians

Incantesimi di 4° Livello

Banishment | Freedom of Movement

Incantesimi di 5° Livello

Flame Strike | Greater Restoration | Mass Cure Wounds

Incantesimi di 6° Livello

Blade Barrier | Heal

Incantesimi di 7° Livello

Plane Shift | Power Word Fortify

Incantesimi di 8° Livello

Earthquake | Holy Aura

Incantesimi di 9° Livello

Mass Heal

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Grave Domain: Detect Evil And Good | False Life | Gentle Repose | Ray Of Enfeeblement | Spare The Dying | Revivify | Vampiric Touch | Blight | Death Ward | Dispel Evil And Good | Raise Dead

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
Slot di 5° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 6° livello	☐☐	r. lungo
Slot di 7° livello	☐☐	r. lungo
Slot di 8° livello	☐	r. lungo
Slot di 9° livello	☐	r. lungo

Generale

Ispirazione	☐	

Chierico

Incanalare Divinità	☐☐☐☐	r. breve
Intervento Divino	☐	r. lungo

Tratti Razziali

Ispirazione Eroica	☐	r. lungo

Talenti

Last Stand (Boon of Recovery)	☐	r. lungo

Chierico

Mietitore Divino	☐	r. breve
Occhi della Tomba	☐☐☐☐☐	r. lungo
Sentinella alla Porta della Morte	☐☐☐☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Raffo

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Pieno di Risorse

Guadagni Heroic Inspiration ogni volta che completi un Long Rest.

Abilità

Acquisisci competenza in un'abilità a tua scelta.

Versatile

Ottieni un Talento di origine a tua scelta.

PRIVILEGI DI CLERIC (LV 20) — 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.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 6)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse del Chierico.

Colpi Benedetti (Lv 7)

Il potere divino ti infonde in battaglia. Ottieni una delle seguenti opzioni a tua scelta (se ottieni una delle opzioni da una sottoclasse del Chierico in un libro più vecchio, usa solo l'opzione che scegli per questa caratteristica).

Colpo Divino (Lv 7)

Una volta per ogni tuo turno, quando colpisci una creatura con un tiro per colpire usando un’arma, puoi far subire al bersaglio 1d8 danni Necrotici o Radianti extra (a tua scelta).

Incantesimi Potenti (Lv 7)

Aggiungi il tuo modificatore di Saggezza al danno che infliggi con qualsiasi trucchetto da Chierico.

Intervento Divino (Lv 10)

Puoi invocare la tua divinità o pantheon per intervenire a tuo favore. Come azione Magic, scegli qualsiasi incantesimo da Chierico di livello 5 o inferiore che non richieda una Reaction per essere lanciato. Come parte della stessa azione, lanci quell’incantesimo senza spendere uno slot incantesimo o necessitare componenti materiali. Non puoi usare di nuovo questa caratteristica finché non termini un Long Rest.

Colpi Benedetti Migliorati (Lv 14)

L'opzione che hai scelto per Colpi Benedetti diventa più potente.

Colpo Divino. Il danno extra del tuo Colpo Divino aumenta a 2d8.

Incantesimo Potente. Quando lanci un trucco di Chierico e infliggi danni a una creatura con esso, puoi dare vitalità a te stesso o a un'altra creatura entro 60 piedi da te, concedendo un numero di Temporary Hit Points pari al doppio del tuo modificatore di Saggezza.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 17)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse del Chierico.

Dono Epico (Lv 19)

Ottieni un Epic Boon feat o un altro feat a tua scelta per il quale soddisfi i requisiti. Si raccomanda Boon of Fate.

Intervento Divino Maggiore (Lv 20)

Puoi richiamare un'intervento divino ancora più potente. Quando usi la tua caratteristica Intervento Divino, puoi scegliere Wish quando selezioni un incantesimo. Se lo fai, non puoi usare di nuovo Intervento Divino finché non finisci 2d4 Riposi Lungo.

Sottoclasse: Grave Domain

Dominio della Tomba (Lv 1)

Gli dèi della tomba vegliano sul confine tra vita e morte. Per questi dèi, la morte e l'aldilà sono una parte fondamentale dell'universo multiversale. Desecratare la pace dei morti è un abominio. Dèi della tomba includono Kelemvor, Wee Jas, gli spiriti ancestrali di il Tribunale Immortale, Ade, Anubi, e Osiride. I seguaci di questi dèi cercano di porre i spiriti vagabondi a riposo, distruggere i non morti e alleviare il dolore dei morenti. La loro magia permette loro anche di ritardare la morte per un periodo, particolarmente per chi ancora ha un grande lavoro da svolgere nel mondo. Questo è un ritardo della morte, non una negazione, poiché la morte arriverà comunque a prendere il suo dovuto.

Cerchio della Mortalità (Lv 1)

Al 1° livello, ottieni la capacità di manipolare la linea tra vita e morte. Quando normalmente dovresti tirare uno o più dadi per ripristinare punti ferita con un incantesimo a una creatura a 0 punti ferita, usi invece il valore più alto possibile per ogni dado.

Inoltre, impari il trucchetto spare the dying, che non conta nel numero di trucchetti da Chierico che conosci. Per te, ha una gittata di 30 piedi, e puoi lanciarlo come azione bonus.

Occhi della Tomba (Lv 1)

Al 1° livello, ottieni la capacità di percepire occasionalmente la presenza dei non morti, la cui esistenza è un insulto al ciclo naturale della vita. Come azione, puoi aprire la tua consapevolezza per rilevare magicamente i non morti. Fino alla fine del tuo prossimo turno, conosci la posizione di qualsiasi non morto entro 60 piedi da te che non sia dietro Cover e che non sia protetto dalla magia divinatoria. Questa percezione non ti dice nulla sulle capacità o sull'identità di una creatura.

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

Canale Divino: Via della Tomba (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi usare il tuo Incanalare Divinità per marchiare la forza vitale di un'altra creatura per la sua fine.

Come azione, scegli una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te, maledicendola fino alla fine del tuo prossimo turno. La prossima volta che tu o un tuo alleato colpisce la creatura maledetta con un attacco, la creatura subisce vulnerabilità a tutti i danni di quell'attacco, e poi la maledizione termina.

Cerchio della Mortalità (Lv 3)

Puoi manipolare l'equilibrio tra vita e morte, concedendoti i seguenti benefici.

Pull of Death. Una volta per turno, quando infliggi danni a una creatura che ha perso tutti i Hit Points lanciando un incantesimo o colpendo con un tiro per colpire, quella creatura subisce un danno necrotico extra di 1d4. Questo danno extra aumenta a 1d6 quando raggiungi il livello 11 di Chierico.

Return to Life. Puoi lanciare Spare the Dying come un' Bonus Action.

Inoltre, quando normalmente lanceresti uno o più dadi per ripristinare Hit Points a una creatura a 0 Hit Points con un incantesimo o Incanalare Divinità, non lanciare quei dadi per la guarigione; invece, usa il numero più alto possibile per ogni dado. Ad esempio, invece di ripristinare 2d4 Hit Points a una creatura a 0 Hit Points con un incantesimo, ripristini 8.

Dominio della Tomba (Lv 3)

Embody Deific Forces of Death

Il Dominio della Tomba si occupa del confine tra vita e morte. Per chi attinge al potere di questo dominio, la morte è una parte naturale e inevitabile dell'universo multiversale. Questi Chierici cercano di distruggere i non morti e guidare gli spiriti.

La magia di questo dominio permette anche a questi Chierici di ritardare la morte per un periodo. Ma questo è solo un ritardo, non una negazione, poiché la tomba rivendicherà sempre il suo dovuto.

Incantesimi del Dominio della Tomba (Lv 3)

La tua connessione con questo dominio divino garantisce che tu abbia sempre certi incantesimi pronti. Quando raggiungi un livello di Chierico indicato nella tabella degli incantesimi del Dominio della Tomba, avrai sempre gli incantesimi elencati preparati.

Via della Tomba (Lv 3)

Come Azione Bonus, presenti il tuo Simbolo Sacro e spendi un uso di Incanalare Divinità per maledire una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te fino all'inizio del tuo prossimo turno. Mentre è maledetta, la creatura ha Disadvantage ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Quando tu o un alleato che puoi vedere colpisce il bersaglio maledetto con un tiro per colpire, puoi terminare la maledizione in anticipo (nessuna azione richiesta) per far sì che l'attacco infligga danni Necrotici o Radianti extra (a tua scelta) pari al tuo livello da Chierico.

Sentinella alla Porta della Morte (Lv 6)

Quando tu o una creatura Bloodied che puoi vedere entro 60 piedi da te subite un tiro per colpire, puoi usare una Reaction per dimezzare i danni (arrotondando per difetto). Se il tiro per colpire che ha scatenato l'effetto era un Critical Hit, tutti gli effetti scatenati da un Critical Hit vengono annullati.

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

Colpi Benedetti (Lv 8)

8th-level cleric optional feature, which replaces the Potent Spellcasting feature

Sei benedetto da una potenza divina in battaglia. Quando una creatura subisce danni da uno dei tuoi trucchetti o attacchi con arma, puoi infliggere anche 1d8 danni radianti a quella creatura. Una volta inflitto questo danno, non puoi usare di nuovo questa caratteristica fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Incantesimi Potenti (Lv 8)

A partire dall'8° livello, aggiungi il tuo modificatore di Saggezza ai danni che infliggi con qualsiasi trucchetto da chierico.

Custode delle Anime (Lv 17)

A partire dal 17° livello, puoi cogliere una traccia di vitalità da un'anima che trapassa e usarla per curare i viventi. Quando un nemico che puoi vedere muore entro 60 piedi da te, tu o una creatura a tua scelta entro 60 piedi da te recupera punti ferita pari al numero di dadi vita del nemico. Puoi usare questa caratteristica solo se non sei incapacitated. Una volta usata, non puoi farlo di nuovo fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Mietitore Divino (Lv 17)

La tua profonda connessione con questo dominio ti rende un sacro messaggero della morte, concedendoti i seguenti benefici.

Potenziamento della Necromanzia. Quando lanci un incantesimo di livello 5 o inferiore della scuola di Necromanzia che ha come bersaglio una creatura, o quando lanci un incantesimo dalla XPHB, puoi consumare un uso di Incanalare Divinità per colpire una seconda creatura entro il raggio dell'incantesimo. Se l'incantesimo richiede componenti materiali costosi o consumabili, devi fornire componenti materiali per ogni bersaglio.

Guardiano delle Anime. Quando un nemico muore entro 60 piedi da te, tu o una creatura che puoi vedere entro 60 piedi da te recuperi Hit Points pari al doppio del tuo livello da chierico. Non puoi usare questa caratteristica se hai la condizione Incapacitated. Dopo aver usato questa caratteristica, non potrai usarla di nuovo finché non avrai terminato un Short o un Long Rest, a meno che non spendi uno slot incantesimo di livello 6 o superiore (nessuna azione richiesta) per ripristinarne l'uso.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Benedizione del Recupero (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Ultima Resistenza. Quando verresti ridotto a 0 Hit Points, puoi invece scendere a 1 Hit Point e recuperare un numero di Hit Points pari alla metà del tuo massimo di Hit Point. Una volta utilizzato questo beneficio, non puoi usarlo di nuovo fino a quando non completi un Long Rest.

Recupero Vitalità. Disponi di una riserva di dieci d10. Come Bonus Action, puoi consumare dei dadi dalla riserva, tirarli e recuperare un numero di Hit Points pari al totale del tiro. Recuperi tutti i dadi consumati quando completi un Long Rest.

Resiliente (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Competenza nei tiri salvezza. Ottieni competenza nei tiri salvezza con l'abilità scelta.

Abile (XPHB 2024)

Ottieni competenza in qualsiasi combinazione di tre skills o tools a tua scelta.

Ripetibile. Puoi prendere questo Talento più di una volta.

Robusto (XPHB 2024)

Il tuo massimo di Punti ferita aumenta di un'importo pari al doppio del tuo livello di personaggio quando guadagni questo Talento. Ogni volta che guadagni un livello di personaggio successivamente, il tuo massimo di Punti ferita aumenta di un'importo aggiuntivo di 2 Punti ferita.

Incantatore di Guerra (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Concentrazione. Hai Advantage sui tiri salvezza di Costituzione che effettui per mantenere Concentration.

Incantesimo Reattivo. Quando una creatura ti provoca un Opportunity Attack uscendo dalla tua portata, puoi usare una Reaction per lanciare un incantesimo contro la creatura invece di effettuare un Opportunity Attack. L'incantesimo deve avere un tempo di lancio di un'azione e deve bersagliare solo quella creatura.

Componenti Somatiche. Puoi eseguire le componenti somatiche degli incantesimi anche quando hai armi o uno Shield in una o entrambe le mani.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Guida (Divinazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Tocchi una creatura consenziente e scegli un'abilità. Finché l'incantesimo non termina, la creatura aggiunge 1d4 a qualsiasi prova di caratteristica che utilizzi l'abilità scelta.

Luce (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, M (a firefly or phosphorescent moss) | **Durata:** 1 ora

Tocchi un oggetto di taglia Grande o inferiore che non sia indossato o trasportato da qualcun altro. Fino alla fine dell'incantesimo, l'oggetto emette Luce Brillante in un raggio di 6 metri e Luce Fioca per altri 6 metri. La luce può essere del colore che preferisci. Coprire l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se lo lanci di nuovo.

Fiamma sacra (Invocazione — XPHB 2024)

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

Un raggio di luce simile a una fiamma scende su una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Destrezza o subirà 1d8 danni radiosi. Il bersaglio non trae alcun beneficio dalla Copertura Mezza Cover o dalla Copertura Tre Quarti Cover per questo tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 quando raggiungi i livelli 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Risparmiare il morente (Negromanzia — XPHB 2024)

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

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

Ai Livelli Superiori.

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

Taurumaturgia (Trasmutazione — XPHB 2024)

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

Manifesti una piccola meraviglia entro l'area di effetto. Crei uno degli effetti elencati di seguito entro l'area di effetto. Se lanci questo incantesimo più volte, puoi avere fino a tre dei suoi effetti di 1 minuto attivi contemporaneamente.

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.

Rilevare il bene e il male (Divinazione, 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 posizione di qualsiasi Aberrazione, Celestiale, Elementale, Fey, Demone o Non Morto entro 30 piedi da te. Percepisci anche se l'incantesimo Hallow è attivo lì e, in tal caso, dove. L'incantesimo è bloccato da 1 piede di pietra, terra o legno; 1 pollice di metallo; o un sottile foglio di piombo.

Vita Falsa (Negromanzia — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a drop of alcohol) | **Durata:** Istantanea

Ottieni 2d4 + 4 Temporary Hit Points.

Ai Livelli Superiori.

Guadagni 5 punti ferita temporanei aggiuntivi per ogni livello di slot incantesimo superiore all'1°.

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° .

Protezione dal male e dal bene (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a flask of Holy Water worth 25+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** 10 minuti

Finché il incantesimo dura, una creatura desiderosa che tocchi è protetta contro le creature che sono Aberrazioni, Celestiali, Elementali, Fay, Fiend o Non Morti. La protezione concede diversi benefici. Le creature di quei tipi hanno Disadvantage sui lanci d'attacco contro il bersaglio. Il bersaglio non può essere posseduto da o acquisire le Charmed o Frightened condizioni da loro. Se il bersaglio è già posseduto, Charmed, o Frightened da una tale creatura, il bersaglio ha Advantage su ogni nuovo lancio di salvataggio contro l'effetto pertinente.

Scudo della fede (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

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

Incantesimi di 2° Livello

Aiuto (Abiurazione — XPHB 2024)

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

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

Ai Livelli Superiori.

I Hit Points di ogni bersaglio aumentano di 5 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 2.

Riposo Gentile (Negromanzia, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (2 Copper Pieces, which the spell consumes) | **Durata:** 10 giorni

Tocchi un cadavere o altri resti. Per la durata, il bersaglio è protetto dalla decomposizione e non può diventare non ?morto. L'incantesimo estende effettivamente il limite di tempo per riportare in vita il bersaglio, poiché i giorni trascorsi sotto l'influenza di questo incantesimo non contano ai fini del limite di tempo di incantesimi come Raise Dead.

Restauro minore (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Tocchi una creatura e poni fine a una condizione su di essa: Accecato, Assordato, Paralizzato, o Avvelenato.

Raggio di Indebolimento (Negromanzia, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Un getto di energia esaustiva esce da te verso una creatura entro la portata. La creatura deve fare un tiro di costituzione. In caso di successo, la creatura ha svantaggio sul prossimo tiro d'attacco fino all'inizio del tuo prossimo turno. In caso di fallimento, la creatura ha svantaggio sui test di d20 basati sulla forza per la durata. Inoltre, sottrae 1d8 dai suoi danni. La creatura ripete il tiro alla fine di ogni turno, terminando l'incantesimo in caso di successo.

Legame Protettivo (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a pair of platinum rings worth 50+ GP each, which you and the target must wear for the duration) | **Durata:** 1 ora

Tocchi un'altra creatura consenziente e crei una connessione mistica tra te e il bersaglio finché l'incantesimo non termina. Mentre il bersaglio si trova entro 60 piedi da te, ottiene un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza, e ha Resistance a tutti i danni. Inoltre, ogni volta che subisce danni, subisci la stessa quantità di danni. L'incantesimo termina se scendi a 0 Hit Points o se tu e il bersaglio vi separate di più di 60 piedi. Termina anche se l'incantesimo viene lanciato di nuovo su una delle creature connesse.

Incantesimi di 3° Livello

Dissolvi Magia (Abiurazione — XPHB 2024)

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

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

Ai Livelli Superiori.

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

Parola curativa di massa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Fino a sei creature a tua scelta che puoi vedere nel raggio d'azione recuperano punti ferita pari a 2d4 più il tuo modificatore di Lancio di Incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

Il recupero aumenta di 1d4 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 3.

Rivitalizzare (Negromanzia — XPHB 2024)

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

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

Guardiani dello Spirito (Evocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 15 ft (4,5 m) | **Componenti:** V, S, M (a prayer scroll) | **Durata:** 10 minuti

Spiriti protettivi volteggiano intorno a te in un'Emanation di 15 piedi per la durata. Se sei buono o neutrale, la loro forma spettrale appare angelica o fatata (a tua scelta). Se sei malvagio, appaiono come infernali. Quando lanci questo incantesimo, puoi designare delle creature che non ne saranno influenzate. La Velocità di qualsiasi altra creatura è dimezzata all'interno dell'Emanation, e ogni volta che l'Emanation entra nello spazio di una creatura, ogni volta che una creatura entra nell'Emanation o vi termina il suo turno, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. In caso di fallimento, la creatura subisce 3d8 danni Radianti (se sei buono o neutrale) o 3d8 danni Necrotici (se sei malvagio). In caso di successo, la creatura subisce la metà di questi danni. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 1d8 for each slot incantesimo level above 3.

Tocco Vampirico (Negromanzia, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Il tocco della tua mano avvolta dalle ombre può sottrarre la forza vitale ad altri per guarire le tue ferite. Effettua un attacco magico a contatto con un creatura entro portata. In caso di successo, la creatura subisce 3d6 danni necrotici, e tu recuperi Punti Ferita pari a metà dei danni necrotici inflitti. Finché la magia non termina, puoi ripetere l'attacco all'inizio di ogni tuo turno come Magia azione, mirando alla stessa creatura o a una diversa.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d6 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 3.

Incantesimi di 4° Livello

Banishment (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione deve riuscire a superare un tiro salvezza di Carisma o viene trasportata in un demipiano innocuo per la durata. Mentre si trova lì, il bersaglio ha la condizione Incapacitated. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio riappare nello spazio da cui è partito o nello spazio non occupato più vicino se quello è occupato. Se il bersaglio è un'Aberrazione, un Celestiale, un Elementale, un Fey o un Demone, il bersaglio non ritorna se l'incantesimo dura 1 minuto. Il bersaglio viene invece trasportato in una posizione casuale su un piano (a scelta del DM) associato al suo tipo di creatura.

Ai Livelli Superiori.

Puoi mirare a una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore a 4.

Marcescenza (Negromanzia — XPHB 2024)

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

Una creatura che puoi vedere entro la portata effettua un tiro salvezza di Costituzione, subendo 8d8 danno necrotico se il tiro fallisce o la metà del danno se riesce. Una creatura Pianta fallisce automaticamente il tiro salvezza. In alternativa, scegli come bersaglio una pianta non magica che non sia una creatura, come un albero o un arbusto. Non effettua un tiro salvezza; semplicemente appassisce e muore.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 4.

Protezione dalla Morte (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Tocchi una creatura e le concedi una misura di protezione dalla morte. La prima volta in cui il bersaglio scenderebbe a 0 Punti ferita prima che il incantesimo finisca, il bersaglio scende invece a 1 Punto ferita, e l'incantesimo termina. Se l'incantesimo è ancora in atto quando il bersaglio viene sottoposto a un effetto che lo ucciderebbe istantaneamente senza infliggere danni, quell'effetto viene negato al bersaglio, e l'incantesimo termina.

Libertà di movimento (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a leather strap) | **Durata:** 1 ora

Tocchi una creatura consenziente. Per la durata, il movimento del bersaglio non è influenzato dal Difficult Terrain, e incantesimi e altri effetti magici non possono né ridurre la Speed del bersaglio né farlo Paralyzed o Restrained. Il bersaglio ha anche una Swim Speed pari alla sua Speed. Inoltre, il bersaglio può spendere 5 piedi di movimento per sfuggire automaticamente a costrizioni non magiche, come manette o una creatura che impone la condizione Grappled.

Ai Livelli Superiori.

Puoi mirare a una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore a 4.

Incantesimi di 5° Livello

Dissolvi il male e il bene (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (powdered silver and iron) | **Durata:** 1 minuto

Per la durata, Celestiali, Elementali, Fey, Diavoli e Non Morti hanno Disadvantage ai tiri per colpire contro di te. Puoi terminare l'incantesimo in anticipo usando una delle seguenti funzioni speciali.

Colpo di fiamma (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a pinch of sulfur) | **Durata:** Istantanea

Una colonna verticale di fuoco brillante ruggisce dal cielo. Ogni creatura in un cilindro di raggio 10 piedi e altezza 40 piedi Cylinder centrato su un punto entro portata effettua un tiro salvezza di Destrezza, subendo 5d6 danni da Fuoco e 5d6 danni Radianti se il tiro fallisce o la metà dei danni se riesce.

Ai Livelli Superiori.

I danni da Fuoco e i danni Radianti aumentano di 1d6 per ogni livello di slot incantesimo oltre il 5°.

Restauro Maggiore (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (diamond dust worth 100+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** Istantanea

Tocchi una creatura e rimuovi magicamente uno dei seguenti effetti da essa:

Guarigione di Massa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Un'onda di energia curativa si diffonde da un punto che puoi vedere entro portata. Scegli fino a sei creature in una Sphere di 30 piedi di raggio centrata su quel punto. Ogni bersaglio recupera Hit Points pari a 5d8 più il tuo modificatore di capacità di lancio.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 1d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 5.

Resurrezione (Negromanzia — XPHB 2024)

Tempo: 1 ora | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a diamond worth 500+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** Istantanea

Con un tocco, riporti in vita una creatura morta se è morta da non più di 10 giorni e non era un Non Morto quando è morta. La creatura torna in vita con 1 Hit Point. Questo incantesimo neutralizza anche qualsiasi veleno che ha colpito la creatura al momento della morte. Questo incantesimo chiude tutte le ferite mortali, ma non ripristina parti mancanti del corpo. Se la creatura manca di parti o organi essenziali per la sua sopravvivenza – ad esempio la testa – l'incantesimo fallisce automaticamente. Tornare in vita è un'esperienza difficile. Il bersaglio subisce un -4 a D20 Tests. Ogni volta che il bersaglio completa un Long Rest, la penalità viene ridotta di 1 fino a quando diventa 0.

Incantesimi di 6° Livello

Barriera di Lame (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 90 ft (27 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Crei un muro di lame rotanti fatte di energia magica. Il muro appare entro la portata e dura per la durata dell'incantesimo. Crei un muro rettilineo lungo fino a 100 piedi, alto 20 piedi e spesso 5 piedi, oppure un muro ad anello con un diametro fino a 6_0 piedi, alto 20 piedi e spesso 5 piedi. Il muro fornisce Tre Quarti di Cover, e il suo spazio è Difficult Terrain. Qualsiasi creatura nello spazio del muro deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza, subendo 6d10 danni da Forza in caso di fallimento o la metà in caso di successo. Una creatura deve effettuare tale tiro salvezza anche se entra nello spazio del muro o vi termina il proprio turno. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno.

Guarigione (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Scegli una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione. L'energia positiva attraversa il bersaglio, ripristinando 70 Hit Points. Questo incantesimo termina anche le condizioni Blinded, Deafened e Poisoned sul bersaglio.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 10 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 6° .

Incantesimi di 7° Livello

Spostamento di piano (Evocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a forked, metal rod worth 250+ GP and attuned to a plane of existence) | **Durata:** Istantanea

Tu e fino a otto creature consenzienti che si tengono per mano in cerchio siete trasportati in un diverso piano di esistenza. Puoi specificare una destinazione bersaglio in termini generali, come la Città di Ottone sul Piano Elementale del Fuoco o il palazzo di Dispater nel secondo livello dei Nove Inferni, e apparite in o vicino a tale destinazione, come determinato dal DM. In alternativa, se conosci la sequenza di sigilli di un cerchio di teletrasporto su un altro piano di esistenza, questo incantesimo può portarvi a quel cerchio. Se il cerchio di teletrasporto è troppo piccolo per contenere tutte le creature trasportate, esse appaiono negli spazi non occupati più vicini al cerchio.

Parola di Potere: Rinforzo (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Fortifichi fino a sei creature che puoi vedere entro la portata. L'incantesimo conferisce 120 Punti Ferita Temporanei, che dividi tra i destinatari dell'incantesimo.

Incantesimi di 8° Livello

Terremoto (Trasmutazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 500 ft (150 m) | **Componenti:** V, S, M (a fractured rock) | **Durata:** 1 minuto

Scegli un punto sul terreno che puoi vedere entro il raggio d'azione. Per la durata, un intenso tremore squassa il terreno in un cerchio di 100 piedi di raggio centrato su quel punto. Il terreno lì è Difficult Terrain. Quando lanci questo incantesimo e alla fine di ciascuno dei tuoi turni per la durata, ogni creatura sul terreno nell'area effettua un tiro salvezza di Destrezza. Se il tiro fallisce, una creatura ha la condizione Prone e la sua Concentration viene interrotta. Puoi anche provocare gli effetti descritti di seguito.

Aura sacra (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a reliquary worth 1,000+ GP) | **Durata:** 1 minuto

Per la durata, emetti un'aura in un raggio di 30 piedi Emanazione. Mentre si trovano nell'aura, le creature di tua scelta hanno Advantage su tutti i tiri salvezza, e le altre creature hanno Disadvantage ai tiri per colpire contro di loro. Inoltre, quando un Demone o un Morto Vivente colpisce una creatura colpita con un tiro per colpire corpo a corpo, l'attaccante deve superare un tiro salvezza su Costituzione o subire la condizione Blinded fino alla fine del suo prossimo turno.

Incantesimi di 9° Livello

Guarigione di massa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Un'onda di energia curativa scorre da te verso le creature intorno a te. Ripristini fino a 700 punti ferita, divisi a tuo piacere tra un numero qualsiasi di creature che puoi vedere nel raggio d'azione. Le creature guarite da questo incantesimo hanno anche le condizioni accecato, assordato e avvelenato rimosse.