

Raffo

CA 12

203 HP

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

Iniziativa +2

Velocità 30 ft

FORZA

-1

8

DESTREZZA

+2

14

COSTITUZIONE

+3

16

INTELLIGENZA

+1

12

SAGGEZZA

+5

20

CARISMA

+0

10

TIRI SALVEZZA

<input type="radio"/> Forza	-1
<input type="radio"/> Destrezza	+2
<input checked="" type="radio"/> Costituzione	+9
<input type="radio"/> Intelligenza	+1
<input checked="" type="radio"/> Saggezza	+11
<input checked="" type="radio"/> Carisma	+6

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.

ABILITÀ & COMPETENZA (+6)

<input type="radio"/> Acrobazia (Des)	+2
<input type="radio"/> Addestrare Animali (Sag)	+5
<input type="radio"/> Arcano (Int)	+1
<input type="radio"/> Atletica (For)	-1
<input type="radio"/> Inganno (Car)	+0
<input type="radio"/> Storia (Int)	+1
<input checked="" type="radio"/> Intuizione (Sag)	+11
<input type="radio"/> Intimidire (Car)	+0
<input checked="" type="radio"/> Indagine (Int)	+7
<input type="radio"/> Medicina (Sag)	+5
<input type="radio"/> Natura (Int)	+1
<input checked="" type="radio"/> Percezione (Sag)	+11
<input type="radio"/> Intrattenimento (Car)	+0
<input type="radio"/> Persuasione (Car)	+0
<input checked="" type="radio"/> Religione (Int)	+7
<input type="radio"/> Rapidità di Mano (Des)	+2
<input type="radio"/> Furtività (Des)	+2
<input type="radio"/> Sopravvivenza (Sag)	+5

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cantrip_tier

Cleric

- Level: 20
- Channel Divinity: 3/LR
- Destroy Undead Cr: CR 4

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Scribe

Talenti Acquisiti:

- Incantatore di Guerra
- Resiliente
- Tenace
- Benedizione del Recupero
- Abile

Strumenti & Veicoli: Calligrapher's Supplies

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

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo

Slot di 1° livello

Slot di 2° livello

r. lungo

r. lungo

Slot di 3° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 4° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 5° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 6° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 7° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 8° livello	<input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 9° livello	<input type="checkbox"/>	r. lungo

Generale

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

Chierico

Incanalare Divinità	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. breve
Intervento Divino	<input type="checkbox"/>	r. lungo

Tratti Razziali

Ispirazione Eroica	<input type="checkbox"/>	r. lungo
--------------------	--------------------------	----------

)}}

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Resourceful

You gain Heroic Inspiration whenever you finish a Long Rest.

Skillful

You gain proficiency in one skill of your choice.

Versatile

You gain an Origin feat of your choice.

PRIVILEGI DI CLERIC (LV 20) — TESTO COMPLETO

Dominio Divino (Lv 1)

Choose one domain related to your deity from the list of available domains. Each domain is detailed in their own feature, and each one provides examples of gods associated with it. Your choice grants you domain spells and other features when you choose it at 1st level. It also grants you additional ways to use Channel Divinity when you gain that feature at 2nd level, and additional benefits at 6th, 8th, and 17th levels.

Domain Spells.

Each domain has a list of spells—its domain spells—that you gain at the cleric levels noted in the domain description. Once you gain a domain spell, you always have it prepared, and it doesn't count against the number of spells you can prepare each day.

If you have a domain spell that doesn't appear on the cleric spell list, the spell is nonetheless a cleric spell for you.

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.

Divine Order (Lv 1)

You have dedicated yourself to one of the following sacred roles of your choice.

Protector (Lv 1)

Trained for battle, you gain proficiency with Martial weapons and training with Heavy armor.

Thaumaturge (Lv 1)

You know one extra cantrip from the Cleric spell list. In addition, your mystical connection to the divine gives you a bonus to your Intelligence (Arcana or Religion) checks. The bonus equals your Wisdom modifier (minimum of +1).

Incanalare Divinità (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)

At 2nd level, you gain a feature from your Divine Domain.

Divine Spark (Lv 2)

As a Magic action, you point your Holy Symbol at another creature you can see within 30 feet of yourself and focus divine energy at it. Roll 1d8 and add your Wisdom modifier. You either restore Hit Points to the creature equal to that total or force the creature to make a Constitution saving throw. On a failed save, the creature takes Necrotic or Radiant damage (your choice) equal to that total. On a successful save, the creature takes half as much damage (round down).

You roll an additional d8 when you reach Cleric levels 7 (2d8), 13 (3d8), and 18 (4d8).

Turn Undead (Lv 2)

As a Magic action, you present your Holy Symbol and censure Undead creatures. Each Undead of your choice within 30 feet of you must make a Wisdom saving throw. If the creature fails its save, it has the Frightened and Incapacitated conditions for 1 minute. For that duration, it tries to move as far from you as it can on its turns. This effect ends early on the creature if it takes any damage, if you have the Incapacitated condition, or if you die.

Cleric Subclass (Lv 3)

You gain a Cleric subclass of your choice. A subclass is a specialization that grants you features at certain Cleric levels. For the rest of your career, you gain each of your subclass's features that are of your Cleric level or lower.

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)

Starting at 5th level, when an undead of CR 1/2 or lower fails its saving throw against your Turn Undead feature, the creature is instantly destroyed.

Sear Undead (Lv 5)

Whenever you use Turn Undead, you can roll a number of d8s equal to your Wisdom modifier (minimum of 1d8) and add the rolls together. Each Undead that fails its saving throw against that use of Turn Undead takes Radiant damage equal to the roll's total. This damage doesn't end the turn effect.

Incanalare Divinità (Lv 6)

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

Divine Domain feature (Lv 6)

At 6th level, you gain a feature from your Divine Domain.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 6)

You gain a feature from your Cleric Subclass.

Blessed Strikes (Lv 7)

Divine power infuses you in battle. You gain one of the following options of your choice (if you get either option from a Cleric subclass in an older book, use only the option you choose for this feature).

Divine Strike (Lv 7)

Once on each of your turns when you hit a creature with an attack roll using a weapon, you can cause the target to take an extra 1d8 Necrotic or Radiant damage (your choice).

Potent Spellcasting (Lv 7)

Add your Wisdom modifier to the damage you deal with any Cleric cantrip.

Destroy Undead (CR 1) (Lv 8)

Starting at 8th level, when an undead of CR 1 or lower fails its saving throw against your Turn Undead feature, the creature is instantly destroyed.

Divine Domain feature (Lv 8)

At 8th level, you gain a feature from your Divine Domain.

Intervento Divino (Lv 10)

Beginning at 10th level, you can call on your deity to intervene on your behalf when your need is great.

Imploring your deity's aid requires you to use your action. Describe the assistance you seek, and roll percentile dice. If you roll a number equal to or lower than your cleric level, your deity intervenes. The DM chooses the nature of the intervention; the effect of any cleric spell or cleric domain spell would be appropriate. If your deity intervenes, you can't use this feature again for 7 days. Otherwise, you can use it again after you finish a long rest.

At 20th level, your call for intervention succeeds automatically, no roll required.

Destroy Undead (CR 2) (Lv 11)

Starting at 11th level, when an undead of CR 2 or lower fails its saving throw against your Turn Undead feature, the creature is instantly destroyed.

Destroy Undead (CR 3) (Lv 14)

Starting at 14th level, when an undead of CR 3 or lower fails its saving throw against your Turn Undead feature, the creature is instantly destroyed.

Improved Blessed Strikes (Lv 14)

The option you chose for Blessed Strikes grows more powerful.

Divine Strike. The extra damage of your Divine Strike increases to 2d8.

Potent Spellcasting. When you cast a Cleric cantrip and deal damage to a creature with it, you can give vitality to yourself or another creature within 60 feet of yourself, granting a number of Temporary Hit Points equal to twice your Wisdom modifier.

Destroy Undead (CR 4) (Lv 17)

Starting at 17th level, when an undead of CR 4 or lower fails its saving throw against your Turn Undead feature, the creature is instantly destroyed.

Divine Domain feature (Lv 17)

At 17th level, you gain a feature from your Divine Domain.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 17)

You gain a feature from your Cleric Subclass.

Incanalare Divinità (Lv 18)

Beginning at 18th level, you can use your Channel Divinity three times between rests.

Epic Boon (Lv 19)

You gain an Epic Boon feat or another feat of your choice for which you qualify. Boon of Fate is recommended.

Divine Intervention Improvement (Lv 20)

At 20th level, your call for intervention succeeds automatically, no roll required.

Greater Divine Intervention (Lv 20)

You can call on even more powerful divine intervention. When you use your Divine Intervention feature, you can choose Wish when you select a spell. If you do so, you can't use Divine Intervention again until you finish 2d4 Long Rests.

Sottoclasse: Grave Domain

Grave Domain (Lv 1)

Gods of the grave watch over the line between life and death. To these deities, death and the afterlife are a foundational part of the multiverse. To desecrate the peace of the dead is an abomination. Deities of the grave include Kelemvor, Wee Jas, the ancestral spirits of the Undying Court, Hades, Anubis, and Osiris. Followers of these deities seek to put wandering spirits to rest, destroy the undead, and ease the suffering of the dying. Their magic also allows them to stave off death for a time, particularly for a person who still has some great work to accomplish in the world. This is a delay of death, not a denial of it, for death will eventually get its due.

Grave Domain Spells

Cleric Level	Spells
1st	bane, false life
3rd	gentle repose, ray of enfeeblement
5th	revivify, vampiric touch
7th	blight, death ward
9th	antilife shell, raise dead

Circle of Mortality (Lv 1)

At 1st level, you gain the ability to manipulate the line between life and death. When you would normally roll one or more dice to restore hit points with a spell to a creature at 0 hit points, you instead use the highest number possible for each die.

In addition, you learn the spare the dying cantrip, which doesn't count against the number of cleric cantrips you know. For you, it has a range of 30 feet, and you can cast it as a bonus action.

Eyes of the Grave (Lv 1)

At 1st level, you gain the ability to occasionally sense the presence of the undead, whose existence is an insult to the natural cycle of life. As an action, you can open your awareness to magically detect undead. Until the end of your next turn, you know the location of any undead within 60 feet of you that isn't behind Cover and that isn't protected from divination magic. This sense doesn't tell you anything about a creature's capabilities or identity.

You can use this feature a number of times equal to your Wisdom modifier (minimum of once). You regain all expended uses when you finish a long rest.

Channel Divinity: Path to the Grave (Lv 2)

Starting at 2nd level, you can use your Channel Divinity to mark another creature's life force for termination.

As an action, you choose one creature you can see within 30 feet of you, cursing it until the end of your next turn. The next time you or an ally of yours hits the cursed creature with an attack, the creature has vulnerability to all of that attack's damage, and then the curse ends.

Circle of Mortality (Lv 3)

You can manipulate the balance between life and death, granting you the following benefits.

Pull of Death. Once per turn, when you deal damage to a creature that's missing any Hit Points by casting a spell or by hitting with an attack roll, that creature takes an extra 1d4 Necrotic damage. This extra damage increases to 1d6 when you reach Cleric level 11.

Return to Life.

You can cast Spare the Dying as a Bonus Action.

Additionally, when you would normally roll one or more dice to restore Hit Points to a creature at 0 Hit Points with a spell or Channel Divinity, don't roll those dice for the healing; instead, use the highest number possible for each die. For example, instead of restoring 2d4 Hit Points to a creature at 0 Hit Points with a spell, you restore 8.

Grave Domain (Lv 3)

Embody Deific Forces of Death

The Grave Domain concerns itself with the boundary between life and death. To those who tap into this domain's power, death is a natural and inevitable part of the multiverse. Such Clerics seek to destroy undead and shepherd spirits.

The magic of this domain also allows these Clerics to stave off death for a time. But this is merely a delay of death, not a denial of it, for the grave will always claim its due.

Grave Domain Spells (Lv 3)

Your connection to this divine domain ensures you always have certain spells ready. When you reach a Cleric level specified in the Grave Domain Spells table, you thereafter always have the listed spells prepared.

Grave Domain Spells

Cleric Level	Spells
3	Detect Evil and Good, False Life, Gentle Repose, Ray of Enfeeblement, Spare the Dying
5	Revivify, Vampiric Touch
7	Blight, Death Ward
9	Dispell Evil and Good, Raise Dead

Path to the Grave (Lv 3)

As a Bonus Action, you present your Holy Symbol and expend a use of Channel Divinity to curse one creature you can see within 30 feet of yourself until the start of your next turn. While cursed, the creature has Disadvantage on attack rolls and saving throws.

When you or an ally you can see hits the cursed target with an attack roll, you can end the curse early (no action required) to make the attack deal extra Necrotic or Radiant damage (your choice) equal to your Cleric level.

Sentinel at Death's Door (Lv 6)

At 6th level, you gain the ability to impede death's progress. As a reaction when you or a creature you can see within 30 feet of you suffers a critical hit, you can turn that hit into a normal hit. Any effects triggered by a critical hit are canceled.

You can use this feature a number of times equal to your Wisdom modifier (minimum of once). You regain all expended uses when you finish a long rest.

Blessed Strikes (Lv 8)

optional feature, which replaces the Potent Spellcasting feature}

You are blessed with divine might in battle. When a creature takes damage from one of your cantrips or weapon attacks, you can also deal 1d8 radiant damage to that creature. Once you deal this damage, you can't use this feature again until the start of your next turn.

Potent Spellcasting (Lv 8)

Starting at 8th level, you add your Wisdom modifier to the damage you deal with any cleric cantrip.

Keeper of Souls (Lv 17)

Starting at 17th level, you can seize a trace of vitality from a parting soul and use it to heal the living. When an enemy you can see dies within 60 feet of you, you or one creature of your choice that is within 60 feet of you regains hit points equal to the enemy's number of Hit Dice. You can use this feature only if you aren't incapacitated. Once you use it, you can't do so again until the start of your next turn.

Divine Reaper (Lv 17)

Your deep connection to this domain renders you a hallowed harbinger of death, granting you the following benefits.

Enhanced Necromancy. When you cast a spell of level 5 or lower from the Necromancy school that targets one creature, or when you cast a spell from the 1, you can expend a use of Channel Divinity to target a second creature within the spell's range. If the spell requires costly or consumed Material components, you must provide Material components for each target.

Keeper of Souls. When an enemy dies within 60 feet of you, you or one creature you can see within 60 feet of yourself regains Hit Points equal to twice your Cleric level. You can't use this feature if you have the Incapacitated condition. Once you use this feature, you can't use it again until you finish a Short or Long Rest, unless you expend a level 6+ spell slot (no action required) to restore your use of it.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Boon of Recovery (XPHB 2024)

You gain the following benefits.

Last Stand. When you would be reduced to 0 Hit Points, you can drop to 1 Hit Point instead and regain a number of Hit Points equal to half your Hit Point maximum. Once you use this benefit, you can't use it again until you finish a Long Rest.

Recover Vitality. You have a pool of ten d10s. As a Bonus Action, you can expend dice from the pool, roll those dice, and regain a number of Hit Points equal to the roll's total. You regain all the expended dice when you finish a Long Rest.

Resilient (XPHB 2024)

You gain the following benefits.

Saving Throw Proficiency. You gain saving throw proficiency with the chosen ability.

Skilled (XPHB 2024)

You gain proficiency in any combination of three skills or tools of your choice.

Repeatable. You can take this feat more than once.

Tough (XPHB 2024)

Your Hit Point maximum increases by an amount equal to twice your character level when you gain this feat. Whenever you gain a character level thereafter, your Hit Point maximum increases by an additional 2 Hit Points.

War Caster (XPHB 2024)

You gain the following benefits.

Concentration. You have Advantage on Constitution saving throws that you make to maintain Concentration.

Reactive Spell. When a creature provokes an Opportunity Attack from you by leaving your reach, you can take a Reaction to cast a spell at the creature rather than making an Opportunity Attack. The spell must have a casting time of one action and must target only that creature.

Somatic Components. You can perform the Somatic components of spells even when you have weapons or a Shield in one or both hands.

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 tiro di abilità effettuato con 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.

The damage increases by 1d8 when you reach levels 5 (2d8), 11 (3d8), and 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

Maledizione (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Fino a tre creature a tua scelta che puoi vedere nel raggio d'azione devono effettuare ciascuna un tiro salvezza di Carisma. Ogni volta che un bersaglio che fallisce questo tiro salvezza effettua un tiro di attacco o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio deve sottrarre 1d4 dal tiro di attacco o dal tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

You can target one additional creature for each spell slot level above 1.

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 nel raggio. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro di attacco o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio aggiunge 1d4 al tiro di attacco o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

You can target one additional creature for each spell slot level above 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

Guadagni 2d4 + 4 Temporary Hit Points.

Ai Livelli Superiori.

You gain 5 additional Temporary Hit Points for each spell slot level above 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 il raggio riacquista Hit Points pari a 2d4 più il modificatore della tua caratteristica di incantesimo.

Ai Livelli Superiori.

The healing increases by 2d4 for each spell slot level above 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

Fino alla fine dell'incantesimo, una creatura consenziente che tocchi è protetta contro creature che siano Aberrazioni, Celestiali, Elementali, Fate, Fiendi o Non Morti. Tale protezione conferisce diversi benefici. Le creature di questi tipi hanno Svantaggio ai tiri per colpire contro il bersaglio. Inoltre, il bersaglio non può essere posseduto da esse, né può ottenere la condizione Incantato o Spaventato a causa di esse. Se il bersaglio è già posseduto, Incantato o Spaventato da una creatura di questo tipo, il bersaglio ha Vantaggio a ogni nuovo tiro salvezza 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 dei Hit Point e i Hit Points attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per la durata.

Ai Livelli Superiori.

Each target's Hit Points increase by 5 for each spell slot level above 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 delle seguenti condizioni che la affliggono: Cecità, Sordità, Paralisi o Avvelenato.

Raggio di Indebolimento (Negromanzia, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Un raggio di energia debilitante scatta da te verso una creatura entro gittata. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. In caso di successo, il bersaglio ha Disadvantage al prossimo tiro per colpire che effettua fino all'inizio del tuo prossimo turno. In caso di fallimento, il bersaglio ha Disadvantage alle D20 Tests basate su Forza per la durata dell'incantesimo. Durante questo periodo, sottrae inoltre 1d8 da tutti i suoi tiri per i danni. Il bersaglio ripete il tiro salvezza alla fine di ciascuno dei suoi turni, ponendo fine all'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 un legame mistico tra te e il bersaglio finché l'incantesimo non termina. Finché il bersaglio si trova entro 60 piedi da te, guadagna 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 due creature collegate.

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 il raggio. 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 abilità usando la tua abilità di incantesimo (CD 10 più il livello di quell'incantesimo). Con una prova riuscita, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori.

You automatically end a spell on the target if the spell's level is equal to or less than the level of the spell slot you use.

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 entro l'area d'effetto recuperano Hit Points pari a 2d4 più il tuo modificatore di caratteristica da incantatore.

Ai Livelli Superiori.

The healing increases by 2d4 for each spell slot level above 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. Tale creatura torna in vita con 1 Punto Ferita. Questo incantesimo non può rianimare una creatura morta di 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 3d8 for each spell slot 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 d'ombra può sottrarre la forza vitale agli altri per curare le tue ferite. Effettua un attacco di incantesimo in mischia contro una creatura a portata di mano. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d6 danno necrotico e tu recuperi Hit Points pari alla metà della quantità di danno necrotico inflitto. Finché l'incantesimo non termina, puoi effettuare nuovamente l'attacco a ogni tuo turno come azione Magica, bersagliando la stessa creatura o una diversa.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 3d6 for each spell slot level above 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.

You can target one additional creature for each spell slot level above 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.

The damage increases by 8d8 for each spell slot level above 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 certa protezione dalla morte. La prima volta che il bersaglio scenderebbe a 0 Hit Points prima che l'incantesimo termini, il bersaglio scende invece a 1 Hit Point, e l'incantesimo termina. Se l'incantesimo è ancora attivo quando il bersaglio è soggetto a un effetto che lo ucciderebbe istantaneamente senza infliggere danni, quell'effetto viene annullato contro il bersaglio e l'incantesimo termina.

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 Terreno difficile, e incantesimi e altri effetti magici non possono né ridurre la Velocità del bersaglio né far sì che il bersaglio subisca le condizioni Paralizzato o Stretto. Il bersaglio ha anche una Velocità di nuoto pari alla sua Velocità. Inoltre, il bersaglio può spendere 5 piedi di movimento per sfuggire automaticamente a costrizioni non magiche, come manette o una creatura che gli impone la condizione Afferrato.

Ai Livelli Superiori.

You can target one additional creature for each spell slot level above 4.

Incantesimi di 5° Livello

Scudo anti-vita (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 10 ft (3 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 ora

Un'aura si estende da te in una Emanation di 10 piedi per tutta la durata. L'aura impedisce alle creature, eccetto Costrutti e Non Morti, di attraversarla o di raggiungerla. Una creatura colpita può lanciare incantesimi o effettuare attacchi con armi a distanza o a portata attraverso la barriera. Se ti muovi in modo che una creatura colpita sia costretta a attraversare la barriera, l'incantesimo termina.

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 tutta la durata, i Celestiali, gli Elementali, i Fey, i Diavoli e i Non Morti hanno Disadvantage ai tiri di attacco 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.

The Fire damage and the Radiant damage increase by 5d6 for each spell slot level above 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'ondata di energia curativa si sprigiona da un punto che puoi vedere entro la portata. Scegli fino a sei creature in una Sphere con raggio di 30 piedi centrata su quel punto. Ogni bersaglio recupera Hit Points pari a 5d8 più il tuo modificatore di caratteristica da incantatore.

Ai Livelli Superiori.

The healing increases by 5d8 for each spell slot level above 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, a condizione che sia deceduta non più di 10 giorni fa e che non fosse un Non Morto al momento della morte. La creatura torna in vita con 1 Punto Ferita. Questo incantesimo neutralizza inoltre qualsiasi veleno che colpisse la creatura al momento della morte. Questo incantesimo chiude tutte le ferite mortali, ma non ripristina le parti del corpo mancanti. Se alla creatura mancano parti del corpo o organi essenziali per la sua sopravvivenza — la testa, per esempio — l'incantesimo fallisce automaticamente. Tornare dalla morte è un'esperienza traumatica. Il bersaglio subisce una penalità di -4 ai Tiri da 20. Ogni volta che il bersaglio termina un Riposo Lungo, la penalità si riduce di 1 fino a diventare 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 vorticosa fatta di energia magica. Il muro appare nel raggio d'azione e dura per la durata. Puoi creare un muro diritto fino a 30 metri di lunghezza, 6 metri di altezza e 1,5 metri di spessore, oppure un muro ad anello fino a 18 metri di diametro, 6 metri di altezza e 1,5 metri di spessore. Il muro fornisce Tre?Quarti Cover, e il suo spazio è Difficult Terrain. Qualsiasi creatura nello spazio del muro effettua un tiro salvezza di Destrezza, subendo 6d10 danni da Forza se il tiro fallisce o la metà dei danni se riesce. Una creatura effettua lo stesso tiro salvezza anche se entra nello spazio del muro o termina il suo turno lì. Una creatura effettua quel 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. L'energia positiva scorre attraverso il bersaglio, ristabilendo 70 Hit Points. Questo incantesimo termina anche le condizioni Blinded, Deafened e Poisoned sul bersaglio.

Ai Livelli Superiori.

The healing increases by 70 for each spell slot level above 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 apparire 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 nel raggio d'azione. Per la durata, un intenso tremore squarcia il suolo in un cerchio di 30 metri di raggio centrato su quel punto. Il terreno lì è Terreno difficile. 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 salvezza fallisce, la creatura subisce la condizione Prone e la sua Concentration viene interrotta. Puoi anche provocare gli effetti seguenti.

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 Emanation. Mentre si trovano nell'aura, le creature a tua scelta hanno Advantage su tutti i tiri salvezza, e le altre creature hanno Disadvantage sui tiri di attacco contro di esse. Inoltre, quando un Diavolo o un Non Morto colpisce una creatura colpita con un tiro di attacco in mischia, l'attaccante deve riuscire a effettuare un tiro salvezza di 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 flusso di energia curativa scaturisce da te verso le creature circostanti. Ripristini fino a 700 Hit Points, divisi come preferisci tra qualsiasi numero di creature che puoi vedere entro portata. Le creature curate da questo incantesimo si liberano inoltre dalle condizioni Blinded, Deafened e Poisoned.