

Roondar Nackle

Razza: Gnome | **Classe:** Paladin 6 | **Campagna:** Al Posto Tranquillo | **Edizione:** D&D 2024

CA 18 **52 HP**

Iniziativa +2 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+4	-1	+2	+2	+0	+1
18	8	14	14	10	12

TIRI SALVEZZA

○ Forza	+4
○ Destrezza	-1
○ Costituzione	+2
○ Intelligenza	+2
● Saggezza	+3
● Carisma	+4

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

○ Acrobazia (Des)	-1
○ Addestrare Animali (Sag)	+0
○ Arcano (Int)	+2
● Atletica (For)	+7
○ Inganno (Car)	+1
○ Storia (Int)	+2
○ Intuizione (Sag)	+0
● Intimidire (Car)	+4
○ Indagine (Int)	+2
● Medicina (Sag)	+3
○ Natura (Int)	+2
● Percezione (Sag)	+3
○ Intrattenimento (Car)	+1
○ Persuasione (Car)	+1
○ Religione (Int)	+2
○ Rapidità di Mano (Des)	-1
○ Furtività (Des)	-1
○ Sopravvivenza (Sag)	+0

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Spada lunga	+7	1d8+4 slashing	SAP.
Giavellotto	+7	1d6+4 piercing	
Lancia	+7	1d6+4 piercing	SAP.
Balestra leggera	+2	1d8-1 piercing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 21 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
■ **Cotta di maglia**	1	55 lb	
■ **Scudo**	1	6 lb	
■ **Spada lunga**	1	3 lb	
■ **Giavellotto**	6	12 lb	
■ **Lancia**	1	3 lb	
■ **Balestra leggera**	1	5 lb	
Holy Symbol	1	—	
Zaino del Sacerdote	1	24 lb	
Viri (20)	1	1.5 lb	
Set di Tre-Draghi Ante	1	—	
Lanterna con Cappuccio	1	2 lb	
Manette	1	6 lb	
Faretra	1	1 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 122.5 / 225 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Roondar Nackle

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Paladin

- **Level**: 6
- **Lay on hands**: 30 HP totali /LR
- **Channel div**: 2
- **Divine smite**: max 3dX (usa spell slot)
- **Aura range**: 10 ft

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Gnome

Background: Guardia

I tuoi piedi aching quando ricordi le innumerevoli ore trascorse nella tua postazione nella torre. Sei stato addestrato a tenere un occhio verso l'esterno della muraglia, osservando i marauder che si avvicinano dalla foresta vicina, e l'altro occhio verso l'interno della muraglia, cercando borseggiatori e disturbatori.

Talenti Acquisiti:

- **Sterminatore di Maghi**
- **Allerta**

Lingue conosciute: Draconic, Gnomish, Common

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

Armature: Armature leggere, Armature medie, Armature pesanti, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Incantesimi di 1° Livello

Bless | Cure Wounds | Detect Evil and Good | Protection from Evil and Good

Incantesimi di 2° Livello

Prayer of Healing | Shining Smite

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Paladin: Divine Smite | Find Steed

Oath of Vengeance: Bane | Hunter's Mark | Hold Person | Misty Step

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐☐☐	r. lungo
Slot di 2° livello	☐☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐	
Paladino		
Incanalare Divinità	☐☐	r. breve
Punizione Divina (gratis)	☐	r. lungo
Imposizione delle Mani (PF)	_____ / 30	r. lungo
Talenti		
Guarded Mind (Mage Slayer)	☐	r. breve

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Roondar Nackle

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Scurovisione

Hai scurovisione con un raggio di 60 piedi.

Astuzia degli Gnomi

Hai Advantage sui tiri salvezza di Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Lignaggio degli Gnomi

Fai parte di una stirpe che ti concede abilità soprannaturali. Scegli una delle seguenti opzioni; qualunque tu scelga, Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi per gli incantesimi che lanci con questo tratto (scegli la caratteristica quando selezioni la stirpe):

- **Gnomo della Foresta.** Conosci il trucchetto Minor Illusion. Hai anche sempre preparato l'incantesimo Speak with Animals. Puoi lanciarlo senza spendere uno slot incantesimo un numero di volte pari al tuo Proficiency Bonus, e recuperi tutti gli usi spesi quando concludi un Long Rest. Puoi anche usare eventuali slot incantesimo che hai per lanciare l'incantesimo.
- **Gnomo della Roccia.** Conosci i trucchetti Mending e Prestidigitation. Inoltre, puoi impiegare 10 minuti per lanciare Prestidigitation e creare un minuscolo dispositivo a orologeria (CA 5, 1 PF), come un giocattolo, un accendifuoco o una scatola musicale. Quando crei il dispositivo, ne determini la funzione scegliendo un effetto da Prestidigitation; il dispositivo produce quell'effetto ogni volta che tu o un'altra creatura usate un' Bonus Action per attivarlo con un tocco. Se l'effetto scelto ha opzioni al suo interno, ne scegli una per il dispositivo quando lo crei. Ad esempio, se scegli l'effetto accendere-spegnere dell'incantesimo, decidi se il dispositivo accende o spegne il fuoco; il dispositivo non fa entrambe le cose. Puoi avere al massimo tre tali dispositivi contemporaneamente, e ciascuno si disfa 8 ore dopo la sua creazione o quando lo smantelli con un tocco come azione Utilize.

PRIVILEGI DI PALADIN (LV 6) — TESTO COMPLETO

Senso del Divino (Lv 1)

La presenza di un forte male si registra sui tuoi sensi come un odore nocivo, e il bene potente risuona come musica celeste nelle tue orecchie. Come azione, puoi aprire la tua consapevolezza per rilevare tali forze. Fino alla fine del tuo prossimo turno, conosci la posizione di qualsiasi celeste, fiend o non morto entro 60 piedi da te che non sia dietro copertura totale. Conosci il tipo (celeste, fiend o non morto) di qualsiasi essere la cui presenza percepisci, ma non la sua identità (ad esempio, il vampiro Conte Strahd von Zarovich). All'interno dello stesso raggio, rilevi anche la presenza di qualsiasi luogo o oggetto consacrato o desecrato, come con l'incantesimo hallow. Puoi utilizzare questa caratteristica un numero di volte pari a 1 + il tuo modificatore di Carisma. Quando completi un riposo lungo, ripristini tutte le utilizzazioni esaurite.

Imponi le Mani (Lv 1)

Il tuo tocco benedetto può guarire le ferite. Hai un pool di potere di guarigione che si rinnova quando completi un Riposo Lungo. Con questo pool, puoi ripristinare un totale di Punti Ferita pari a cinque volte il tuo livello di Paladino.

Come Azione Bonus, puoi toccare una creatura (che potrebbe essere te stesso) e attingere al pool di guarigione per ripristinare un numero di Punti Ferita fino all'importo massimo rimasto nel pool.

Puoi anche spendere 5 Punti Ferita dal pool di potere di guarigione per rimuovere la Avvelenato dalla creatura; quei punti non ripristinano neanche Punti Ferita alla creatura.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a lanciare gli incantesimi attraverso preghiere e meditazione. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti dettagliano come utilizzi quelle regole con gli incantesimi del Paladino, che appaiono nell'Paladin spell list più avanti nella descrizione della classe.

Slot Incantesimo. La tabella delle Caratteristiche del Paladino mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1+. Ripristini tutti gli slot spesi quando finisci un Riposo Lungo.

Incantesimi Preparati di Livello 1+. Prepara l'elenco di incantesimi di livello 1+ che sono disponibili per te da lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli due level 1 Paladin spells. Eroismo e Colpo infuocato sono consigliati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli del Paladino, come mostrato nella colonna Incantesimi Preparati della tabella delle Caratteristiche del Paladino. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi del Paladino finché il numero di incantesimi nella tua lista non corrisponde al numero nella tabella delle Caratteristiche del Paladino. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per cui hai slot incantesimo. Per esempio, se sei un Paladino di livello 5, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi del Paladino di livello 1 o 2 in qualsiasi combinazione.

Se un'altra caratteristica del Paladino ti dà incantesimi che hai sempre preparati, quegli incantesimi non contano contro il numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma quegli incantesimi contano comunque come incantesimi del Paladino per te.

Modifica degli Incantesimi Preparati. Ogni volta che finisci un Riposo Lungo, puoi sostituire un incantesimo nella tua lista con un altro incantesimo del Paladino per cui hai slot incantesimo.

Abilità di Lancio di Incantesimi. Carisma è la tua abilità di lancio di incantesimi per gli incantesimi del Paladino.

Focalizzatore di Lancio di Incantesimi. Puoi usare un Simbolo Sacro come Focalizzatore di Lancio di Incantesimi per gli incantesimi del Paladino.

Maestria nelle Armi (Lv 1)

La tua formazione con le armi ti permette di utilizzare le proprietà di maestria delle armi di due tipi di armi semplici o marziali di tua scelta con cui sei esperto, come Spade lunghe e Giavellotti.

Ogni volta che completi un Riposo lungo, puoi cambiare i tipi di armi che hai scelto. Ad esempio, potresti passare all'uso delle proprietà di maestria delle armi di Asce da battaglia e Fruste.

Quando raggiungi certi livelli di Guerriero, acquisisci la capacità di utilizzare le proprietà di maestria delle armi di altri tipi di armi, come indicato nella colonna Maestria delle armi della tabella Caratteristiche del Guerriero.

Castigo Divino (Lv 2)

A partire dal 2° livello, quando colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia, puoi spendere uno slot incantesimo per infliggere danni radianti al bersaglio, oltre ai danni dell'arma. I danni extra sono 2d8 per uno slot incantesimo di 1° livello, più 1d8 per ogni livello di incantesimo superiore al 1°, fino a un massimo di 5d8. I danni aumentano di 1d8 se il bersaglio è un non morto o un demone, fino a un massimo di 6d8.

Stile di Combattimento (Lv 2)

Ottieni un Fighting Style feat a tua scelta. Invece di scegliere una di quelle abilità, puoi scegliere l'opzione sottostante.

Lancio di Incantesimi (Lv 2)

Al 2° livello, hai imparato ad attingere alla magia divina attraverso la meditazione e la preghiera per lanciare incantesimi come un Chierico. Consulta il 10 per le regole sul lancio di incantesimi e il 11 per la paladin spell list.

Preparare e Lanciare Incantesimi. La tabella del Paladino mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per lanciare i tuoi paladin spells. Per lanciare uno dei tuoi incantesimi da paladino di 1° livello o superiore, devi consumare uno slot di livello pari o superiore a quello dell'incantesimo. Recuperi tutti gli slot incantesimo consumati quando completi un riposo lungo.

Prepari l'elenco di incantesimi da paladino che puoi lanciare, scegliendoli dalla lista incantesimi del paladino. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da paladino pari al tuo modificatore di Carisma + metà del tuo livello da paladino, arrotondato per difetto (minimo un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo.

Per esempio, se sei un paladino di 5° livello, hai quattro slot di 1° livello e due slot di 2° livello. Con un Carisma di 14, il tuo elenco di incantesimi preparati può includere quattro incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepari l'incantesimo di 1° livello cure wounds, puoi lanciarlo usando uno slot di 1° o di 2° livello. Lanciare l'incantesimo non lo rimuove dal tuo elenco di incantesimi preparati.

Puoi modificare il tuo elenco di incantesimi preparati quando completi un riposo lungo. Preparare un nuovo elenco di incantesimi da paladino richiede tempo dedicato alla preghiera e alla meditazione: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo nel tuo elenco.

Caratteristica per il Lancio di Incantesimi. Il Carisma è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da paladino, poiché il loro potere deriva dalla forza delle tue convinzioni. Utilizzi il tuo Carisma ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla tua caratteristica per il lancio di incantesimi. Inoltre, utilizzi il tuo modificatore di Carisma quando determini la CD del tiro salvezza per un incantesimo da paladino che lanci e quando effettui un tiro per colpire con esso.

Focus per il Lancio di Incantesimi. Puoi usare un holy symbol come focus per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da paladino.

Pugno del Paladino (Lv 2)

Hai sempre l'incantesimo Divine Smite preparato. In aggiunta, puoi lanciarlo senza spendere uno slot incantesimo, ma devi terminare un Long Rest prima di poterlo lanciare in questo modo di nuovo.

Incanalare Divinità (Lv 3)

Puoi canalizzare energia divina direttamente dagli Altri Piani, usandola per alimentare effetti magici. Inizi con un tale effetto: Percezione del Divino, che è descritto di seguito. Altre caratteristiche del Paladino offrono opzioni di effetto Incanalare Divinità aggiuntive. Ogni volta che usi Incanalare Divinità di questa classe, scegli quale effetto di questa classe creare.

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 un uso aggiuntivo quando raggiungi il 11° livello di Paladino.

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.

Canalizzare Divinità: Imbrigliare Potere Divino (Lv 3)

3rd-level paladin optional feature

Puoi spendere un uso di Incanalare Divinità per alimentare i tuoi incantesimi. Come azione bonus, tocca il tuo simbolo sacro, pronuncia una preghiera e recuperi uno slot incantesimo speso, il cui livello non può essere superiore alla metà del tuo bonus di competenza (arrotondato in su). Il numero di volte che puoi usare questa caratteristica dipende dal livello raggiunto in questa classe: 3° livello, una volta; 7° livello, due volte; e 15° livello, tre volte. Recuperi tutti gli usi spesi quando finisci un riposo lungo.

Salute Divina (Lv 3)

A 3° livello, la magia divina che scorre in te ti rende immune alle malattie.

Giuramento Sacro (Lv 3)

Quando raggiungi il 3° livello, presti giuramento che ti lega per sempre come paladino. Fino a quel momento sei stato in una fase preparatoria, impegnato nella via ma non ancora giurato. Ora scegli tra l'elenco dei giuramenti disponibili.

La tua scelta ti concede caratteristiche al 3° livello e di nuovo al 7°, 15° e 20° livello. Quelle caratteristiche includono incantesimi del giuramento e la caratteristica Incanalare Divinità.

Incantesimi del Giuramento. Ogni giuramento ha una lista di incantesimi associati. Ottieni l'accesso a questi incantesimi ai livelli specificati nella descrizione del giuramento. Una volta ottenuto l'accesso a un incantesimo del giuramento, lo hai sempre preparato. Gli incantesimi del giuramento non contano nel numero di incantesimi che puoi preparare ogni giorno.

Se ottieni un incantesimo del giuramento che non compare nella lista degli incantesimi da paladino, l'incantesimo è comunque un incantesimo da paladino per te.

Violazione del Giuramento. Un paladino cerca di mantenere i più alti standard di condotta, ma anche il più virtuoso dei paladini è fallibile. Talvolta la via giusta si dimostra troppo esigente, a volte una situazione richiede il minore dei due mali, e a volte il fuoco dell'emozione porta un paladino a trasgredire il proprio giuramento.

Un paladino che ha infranto un voto tipicamente cerca l'assoluzione da un chierico che condivide la sua fede o da un altro paladino dello stesso ordine. Il paladino può trascorrere una veglia notturna in preghiera come segno di penitenza, o intraprendere un digiuno o un atto simile di auto-negazione. Dopo un rito di confessione e perdono, il paladino ricomincia da capo.

Se un paladino viola volontariamente il proprio giuramento e non mostra segni di pentimento, le conseguenze possono essere più gravi. A discrezione del DM, un paladino impenitente potrebbe essere costretto ad abbandonare questa classe e adottarne un'altra, o forse a prendere l'opzione del paladino Infranto che appare nella Guida del Dungeon Master.

Senso del Divino (Lv 3)

Come azione bonus, puoi aprire la tua consapevolezza per rilevare Celesti, Fiendi e Non Morti. Per i prossimi 10 minuti o fino a quando hai la condizione Incapacitated, conosci la posizione di qualsiasi creatura di quei tipi entro 60 piedi da te, e conosci il suo tipo di creatura. All'interno dello stesso raggio, rilevi anche la presenza di qualsiasi luogo o oggetto consacrato o desecrato, come con l'incantesimo Hallow.

Sottoclasse del Paladino (Lv 3)

Guadagni una sottoclasse di Paladino a tua scelta. Una sottoclasse è una specializzazione che ti conferisce caratteristiche a determinati livelli di Paladino. Per il resto della tua carriera, guadagni ciascuna delle caratteristiche della tua sottoclasse che sono di livello Paladino o inferiore.

Violare il tuo Giuramento. Un Paladino cerca di mantenere i più alti standard di condotta, ma anche i più dedicati sono fallibili. A volte un Paladino trasgredisce il suo giuramento.

Un Paladino che ha violato un voto di solito cerca l'absoluzione, trascorrendo una vigilanza notturna come segno di penitenza o intraprendendo un digiuno. Dopo un rito di perdono, il Paladino ricomincia da capo.

Se il tuo Paladino viola il suo giuramento senza pentimento, parla con il tuo DM. Il tuo Paladino probabilmente dovrebbe prendere una sottoclasse più appropriata o addirittura abbandonare la classe e adottarne un'altra.

Versatilità Marziale (Lv 4)

4th-level paladin optional feature

Ogni volta che raggiungi un livello in questa classe che concede la caratteristica Miglioramento del Punteggio di Capacità, puoi sostituire uno fighting style che conosci con un altro Stile di Combattimento disponibile ai Paladini. Questa sostituzione rappresenta uno spostamento di focus nella tua pratica marziale.

Attacco Aggiuntivo (Lv 5)

Puoi attaccare due volte invece di una ogni volta che effettui l'azione Attack nel tuo turno.

Destriero Fedele (Lv 5)

Puoi invocare l'aiuto di una cavalcatura ultraterrena. Hai sempre preparato l'incantesimo Find Steed.

Puoi anche lanciare l'incantesimo una volta senza spendere uno slot incantesimo, e recuperi la capacità di farlo quando termini un Long Rest.

Aura di Protezione (Lv 6)

Irradi un'aura protettiva, invisibile, in un raggio di 10 piedi Emanation che ha origine da te. L'aura è inattiva mentre hai la condizione Incapacitated.

Tu e i tuoi alleati nell'aura guadagnate un bonus ai tiri salvezza pari al vostro modificatore di Carisma (bonus minimo di +1).

Se è presente un altro Paladino, una creatura può beneficiare di una sola Aura di Protezione alla volta; la creatura sceglie quale aura mentre si trova in esse.

Sottoclasse: Oath of Vengeance

Giuramento di Vendetta (Lv 3)

Punire i Malvagi a Qualsiasi Costo

Il Giuramento di Vendetta è un impegno solenne a punire coloro che hanno commesso atti gravemente malvagi. Quando eserciti malvagi massacri di villaggi indifesi, quando un tiranno sfida la volontà degli dei, quando una gilda di ladri diventa troppo violenta, quando un drago imperversa sulla campagna—in momenti come questi, i paladini si ergono e prestano un Giuramento di Vendetta per raddrizzare ciò che è andato storto.

Questi paladini condividono i seguenti principi:

- Non mostrare misericordia ai malvagi.
- Combatti l'ingiustizia e le sue cause.
- Aiuta coloro che sono stati danneggiati dall'ingiustizia.

Abjure Nemico (Lv 3)

Come azione, presenti il tuo simbolo sacro e pronunci una preghiera di denuncia, usando la tua Incanalare Divinità. Scegli una creatura entro 60 piedi da te che puoi vedere. Tale creatura deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza, a meno che non sia immune all'essere frightened. Diavoli e non morti hanno svantaggio su questo tiro salvezza.

Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è frightened per 1 minuto o finché non subisce danni. Mentre è frightened, la velocità della creatura è 0 e non può beneficiare di alcun bonus alla sua velocità.

Se il tiro salvezza riesce, la velocità della creatura è dimezzata per 1 minuto o finché la creatura non subisce danni.

Incanalare Divinità (Lv 3)

Quando assumi questo giuramento al 3° livello, acquisisci le seguenti due opzioni di Incanalare Divinità.

Incantesimi del Giuramento (Lv 3)

Ottieni incantesimi del giuramento ai livelli da paladino indicati.

Precetti della Vendetta (Lv 3)

I principi dell'Oath of Vengeance variano per paladino, ma tutti si concentrano sul punire i colpevoli con qualsiasi mezzo necessario. I paladini che mantengono questi principi sono spesso neutri o lawful neutral in allineamento. I principi centrali sono brutalmente semplici.

Combattete il Male Maggiore. Di fronte a una scelta tra combattere i miei nemici giurati o affrontare un male minore, scelgo il male maggiore.

Nessuna Misericordia per i Colpevoli. I nemici ordinari potrebbero meritare la vostra misericordia, ma i miei nemici giurati no.

Con Qualsiasi Mezzo Necessario. Le vostre esitazioni non possono ostacolare l'estirpazione dei miei nemici.

Riparazione. Se i miei nemici hanno causato rovina nel mondo, è perché ho fallito a fermarli. Devo aiutare coloro che sono stati danneggiati dalle loro azioni.

Voto di Inimizia (Lv 3)

Quando esegui l'azione Attack, puoi consumare un uso della tua Incanalare Divinità per pronunciare un giuramento di inimicizia contro una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te. Hai il Advantage nei tiri per colpire contro la creatura per 1 minuto o fino a quando non usi di nuovo questa caratteristica.

Se la creatura scende a 0 Hit Points prima che il giuramento termini, puoi trasferire il giuramento a una creatura diversa entro 30 piedi da te (nessuna azione richiesta).

Incantesimi del Giuramento di Vendetta (Lv 3)

La magia del tuo giuramento garantisce che tu abbia sempre pronti determinati incantesimi; quando raggiungi un livello da Paladino specificato nella tabella Incantesimi del Giuramento di Vendetta, avrai sempre preparati gli incantesimi elencati.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Allerta (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Competenza di Iniziativa. Quando tiri Initiative, puoi aggiungere il tuo Proficiency Bonus al tiro.

Scambio di Iniziativa. Subito dopo aver tirato Initiative, puoi scambiare la tua Initiative con quella di un alleato consenziente nello stesso combattimento. Non puoi effettuare questo scambio se tu o l'alleato avete la condizione Incapacitated.

Sterminatore di Maghi (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Interrompi Concentrazione. Quando danneggi una creatura che sta Concentrating, essa ha Disadvantage sul tiro salvezza che effettua per mantenere la Concentration.

Mente Protetta. Se fallisci un tiro salvezza di Intelligenza, Saggezza o Carisma, puoi far sì che tu riesca invece. Una volta usato questo beneficio, non puoi usarlo di nuovo finché non termini un Short o Long Rest.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

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 entro il raggio devono ciascuna effettuare un tiro salvezza su Carisma. Ogni volta che un bersaglio che fallisce questo tiro salvezza effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio deve sottrarre 1d4 dal tiro per colpire o dal tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

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

Cura Ferite (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Una creatura che tocchi ripristina un numero di Punti Ferita pari a 2d8 + il modificatore della tua abilità di lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 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.

Punizione Divina (Invocazione — XPHB 2024)

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

Il bersaglio subisce un danno radiante extra 2d8 dall'attacco. Il danno aumenta di 1d8 se il bersaglio è un Diavolo o un Non Morto.

Ai Livelli Superiori.

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

Marchio del Cacciatore (Divinazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** 90 ft (27 m) | **Componenti:** V | **Durata:** 1 ora

Segni magicamente una creatura che puoi vedere entro la portata come tua preda. Finché la magia non finisce, infliggi un extra 1d6 danni di Forza al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un tiro per colpire. Inoltre, hai Vantaggio su qualsiasi tiro di Salvezza di Saggezza (Percezione o Sopravvivenza) per trovarla. Se il bersaglio scende a 0 Punti Ferita prima che la magia finisca, puoi utilizzare una Azione Bonus per spostare il segno su una nuova creatura che puoi vedere entro la portata.

Ai Livelli Superiori.

La tua Concentration può durare più a lungo con uno slot incantesimo di livello 3-4 (fino a 8 ore) o 5+ (fino a 24 ore).

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.

Incantesimi di 2° Livello

Cavallo Evocato (Evocazione — XPHB 2024)

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

Fai comparire una creatura ultraterrena che appare come una cavalcatura leale in uno spazio non occupato a tua scelta entro il raggio d'azione. Questa creatura utilizza il blocco statistiche Otherworldly Steed. Se possiedi già una cavalcatura da questo incantesimo, la cavalcatura viene sostituita da quella nuova. La cavalcatura assomiglia a un animale Grande e cavalcabile a tua scelta, come un cavallo, un cammello, un lupo feroce o un alce. Ogni volta che lanci l'incantesimo, scegli il tipo di creatura della cavalcatura — Celestiale, Fey o Demone — che determina alcuni tratti nel blocco statistiche.

Ai Livelli Superiori.

Usa il livello dello slot incantesimo come livello dell'incantesimo nella scheda statistica.

Trattenere la creatura (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Scegli un Umanoide che puoi vedere entro il raggio. Il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza di Saggezza o avere la condizione Paralyzed per la durata. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio ripete il tiro salvezza, terminando l'incantesimo su se stesso in caso di successo.

Ai Livelli Superiori.

Puoi mirare a un ulteriore umanoide per ogni livello di slot incantesimo superiore al 2° .

Passo Nebbioso (Evocazione — XPHB 2024)

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

Circondato brevemente da una nebbia argentea, ti teletrasporti fino a 30 piedi in uno spazio non occupato che puoi vedere.

Preghiera di Guarigione (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 10 minuti | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Fino a cinque creature a tua scelta che rimangono entro gittata per l'intera durata dell'attivazione dell'incantesimo ottengono i benefici di un Riposo Breve e recuperano inoltre 2d8 Punti Ferita. Una creatura non può essere colpita da questo incantesimo di nuovo finché non termina un Riposo Lungo.

Ai Livelli Superiori.

Il recupero aumenta di 1d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 2.

Colpo Splendente (Trasmutazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Il bersaglio colpito dal colpo subisce 2d6 danni Radianti extra dall'attacco. Fino alla fine dell'incantesimo, il bersaglio emette Luce Brillante in un raggio di 5 piedi, i tiri per colpire contro di esso hanno Vantaggio e non può beneficiare della condizione Invisibile.

Ai Livelli Superiori.

I danni aumentano di 1d6 per ogni livello di slot incantesimo oltre il 2°.
