

Selene

Razza: Human | **Classe:** Druid 6 | **Campagna:** Al Posto Tranquillo | **Edizione:** D&D 2024

CA 15 **39 HP**

Iniziativa +2 **Velocità 30 ft**

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

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
○	Destrezza	+2
○	Costituzione	+1
●	Intelligenza	+5
●	Saggezza	+7
○	Carisma	+0

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

○	Acrobazia (Des)	+2
●	Addestrare Animali (Sag)	+10
●	Arcano (Int)	+5
○	Atletica (For)	-1
○	Inganno (Car)	+0
●	Storia (Int)	+5
●	Intuizione (Sag)	+7
○	Intimidire (Car)	+0
○	Indagine (Int)	+2
○	Medicina (Sag)	+4
○	Natura (Int)	+2
●	Percezione (Sag)	+7
○	Intrattenimento (Car)	+0
○	Persuasione (Car)	+0
○	Religione (Int)	+2
○	Rapidità di Mano (Des)	+2
○	Furtività (Des)	+2
○	Sopravvivenza (Sag)	+4

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Falce	**+2**	**1d4-1 slashing**	
Bastone ferrato	**+2**	**1d6-1 bludgeoning**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 17 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Armatura di cuoio	1	10 lb	
Scudo	1	6 lb	
Falce	1	2 lb	
Bastone ferrato	1	4 lb	
Druidic Focus	1	—	
Zaino da Esploratore	1	59 lb	
Kit di erboristeria	1	3 lb	
Materiali da calligrafo	1	5 lb	
Libro	1	5 lb	
Parchment	8	—	
Mantello	1	4 lb	

Peso Trasportato: 98 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Selene

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Druid

- **Level**: 6
- **Wild shape cr**: CR 2
- **Wild shape uses**: 2

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Saggio

Hai passato gli anni formativi viaggiando tra manieri e monasteri, svolgendo vari lavori e servizi in cambio dell'accesso alle loro biblioteche. Hai ucciso molte lunghe serate studiando libri e rotoli, apprendendo il sapere del multiverso—persino i rudimenti della magia—e la tua mente brama ancora di più.

Doni del DM:

- **Animal Handling** (Expertise) *— Fazione Enclave dello Smeraldo*

Talenti Acquisiti:

- **Incantatore di Guerra**
- **Fanciullo dell'Enclave Smeraldo**
- **Magic Initiate (Wizard)**

Lingue conosciute: Common Sign Language, Elvish, Common

Strumenti & Veicoli: Calligrapher's Supplies, Herbalism Kit

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Guidance | Mending | Thorn Whip

Incantesimi di 1° Livello

Cure Wounds | Faerie Fire | Healing Word | Thunderwave

Incantesimi di 2° Livello

Hold Person | Lesser Restoration

Incantesimi di 3° Livello

Aura of Vitality | Dispel Magic | Revivify

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Magic Initiate (Wizard): Light (Trucchetto) | Message (Trucchetto) | Feather Fall

Fanciullo dell'Enclave Smeraldo: Speak with Animals (sempre prep. · 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Druid: Speak With Animals | Find Familiar

Circle of the Stars: Guiding Bolt | Guidance

Emerald Enclave Fledgling (talento): Speak With Animals

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo

Slot di 1° livello	☐☐☐☐	r. lungo
Slot di 2° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 3° livello	☐☐☐	r. lungo

Generale

Ispirazione	☐	

Druido

Forma Selvatica	☐☐☐	r. breve

Tratti Razziali

Ispirazione Eroica	☐	r. lungo

Incantesimi da Talenti (gratis)

Caduta di piuma (Iniziato alla Magia)	☐	r. lungo

Incantesimi gratuiti (Cerchio delle Stelle)

Dardo Guida (Star Map)	☐☐☐☐	r. lungo

Druido

Risveglio Selvaggio	☐	r. lungo
Presagio Cosmico	☐☐☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Selene

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 DRUID (LV 6) — TESTO COMPLETO

Druidico (Lv 1)

Conosci il Druidico, la lingua segreta dei Druidi. Imparando questa antica lingua, hai anche svelato la magia di comunicare con gli animali; hai sempre l'incantesimo Speak with Animals preparato.

Puoi utilizzare il Druidico per lasciare messaggi nascosti. Tu e gli altri che conoscono il Druidico lo riconoscete automaticamente. Altri lo notano con un lancio di Intelligenza (Investigation) di successo con CD 15, ma non possono decifrarlo senza magia.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a lanciare incantesimi studiando le forze misteriose della natura. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti descrivono come usi quelle regole con gli incantesimi da Druido, che compaiono nella Druido spell list più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Conosci due trucchetti a tua scelta dalla Druido spell list. Druidcraft e Produce Flame sono consigliati.

Ogni volta che guadagni un livello da Druido, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti con un altro trucchetto a tua scelta dalla Druido spell list.

Quando raggiungi i livelli da Druido 4 e 10, impari un altro trucchetto a tua scelta dalla Druido spell list, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella Caratteristiche da Druido.

Slot incantesimo. La tabella Caratteristiche da Druido 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 Druido spell list. Animal Friendship, Cure Wounds, Faerie Fire e Thunderwave sono consigliati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli da Druido, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Caratteristiche da Druido. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi dalla Druido 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 Druido 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 Druido 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 Druido 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 Druido per i quali hai slot incantesimo.

Abilità di lancio. Saggezza è la tua abilità di lancio per gli incantesimi da Druido.

Focus per il lancio di incantesimi. Puoi usare un Druidic Focus come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Druido.

Mago (Lv 1)

Conosci un trucchetto extra dalla Druid spell list. Inoltre, il tuo legame mistico con la natura ti conferisce un bonus alle prove di Intelligenza (Arcana o Nature). Il bonus è pari al tuo modificatore di Saggezza (bonus minimo di +1).

Ordine Primordiale (Lv 1)

Ti sei dedicato a uno dei seguenti ruoli sacri a tua scelta.

Custode (Lv 1)

Addestrato per la battaglia, ottieni competenza con Martial weapons e addestramento con Medium armor.

Circolo Druidico (Lv 2)

A 2° livello, scegli di identificarti con un Circolo di Druidi tra quelli disponibili. La tua scelta ti concede caratteristiche al 2° livello e nuovamente al 6°, 10° e 14° livello.

Compagno Selvaggio (Lv 2)

Puoi evocare uno spirito della natura che assume una forma animale per aiutarti. Come azione Magic, puoi spendere uno slot incantesimo o un uso di Forma Selvatica per lanciare l'incantesimo Find Familiar senza componenti materiali.

Quando lanci l'incantesimo in questo modo, il famiglio è Fatato e scompare quando completi un Long Rest.

Forma Selvatica (Lv 2)

Il potere della natura ti permette di assumere la forma di un animale. Come Bonus Action, ti trasformi in una forma da Bestia che hai imparato per questa caratteristica (vedi "Forme Conosciute" qui sotto). Rimani in quella forma per un numero di ore pari a metà del tuo livello da Druido o finché non usi di nuovo Forma Selvatica, hai la condizione Incapacitated o muori. Puoi anche abbandonare la forma in anticipo come Bonus Action.

Numero di Usi. Puoi usare Forma Selvatica due volte. Recuperi un uso speso quando concludi un Short Rest, e recuperi tutti gli usi spesi quando concludi un Long Rest.

Ottieni usi aggiuntivi quando raggiungi certi livelli da Druido, come mostrato nella colonna Forma Selvatica della tabella Caratteristiche del Druido.

Forme Conosciute. Conosci quattro forme da Bestia per questa caratteristica, scelte tra i blocchi statistici delle Bestie che hanno un Challenge Rating massimo di 1/4 e che non possiedono una Fly Speed (vedi appendice B per le opzioni dei blocchi statistici). Il Rat, il Riding Horse, il Spider e il Wolf sono consigliati. Ogni volta che concludi un Long Rest, puoi sostituire una delle tue forme conosciute con un'altra forma idonea.

Quando raggiungi certi livelli da Druido, il tuo numero di forme conosciute e il Challenge Rating massimo per quelle forme aumentano, come mostrato nella tabella Forme da Bestia. Inoltre, a partire dall'8° livello, puoi assumere una forma che ha una Fly Speed.

Quando scegli le forme conosciute, puoi consultare il Monster Manual o altre fonti per trovare Bestie idonee, se il Dungeon Master te lo permette.

Regole Durante la Trasformazione. Mentre sei in una forma, mantieni la tua personalità, i tuoi ricordi e la capacità di parlare, e si applicano le seguenti regole:

- **Punti Ferita Temporanei.** Quando assumi una forma di Forma Selvatica, ottieni un numero di Temporary Hit Points pari al tuo livello da Druido.
- **Statistiche di Gioco.** Le tue statistiche di gioco vengono sostituite dal blocco statistico della Bestia, ma mantieni il tuo tipo di creatura; Hit Points; Hit Point Dice; i valori di Intelligenza, Saggezza e Carisma; le caratteristiche di classe; le lingue; e i talenti. Mantieni anche le tue competenze nelle abilità e nei tiri salvezza e usi il tuo Proficiency Bonus per esse, oltre a ottenere le competenze della creatura. Se un modificatore di abilità o tiro salvezza nel blocco statistico della Bestia è più alto del tuo, usa quello del blocco statistico.
- **Nessun Lancio di Incantesimi.** Non puoi lanciare incantesimi, ma la trasformazione non interrompe la tua Concentration né interferisce in altro modo con un incantesimo che hai già lanciato.
- **Oggetti.** La tua capacità di manipolare oggetti è determinata dagli arti della forma piuttosto che dai tuoi. Inoltre, scegli se il tuo equipaggiamento cade nel tuo spazio, si fonde con la tua nuova forma o viene indossato da essa. L'equipaggiamento indossato funziona normalmente, ma il DM decide se è pratico per la nuova forma indossare un pezzo di equipaggiamento in base alle dimensioni e alla forma della creatura. Il tuo equipaggiamento non cambia dimensioni o forma per adattarsi alla nuova forma, e qualsiasi equipaggiamento che la nuova forma non può indossare deve cadere a terra o fondersi con la forma. L'equipaggiamento che si fonde con la forma non ha effetto mentre sei in quella forma.

Sottoclasse del Druido (Lv 3)

Acquisisci una sottoclasse di Druido a tua scelta. Una sottoclasse è una specializzazione che ti concede caratteristiche a certi livelli di Druido. Per il resto della tua carriera, acquisisci ogni caratteristica della tua sottoclasse che è al livello di Druido o inferiore.

Versatilità dei Trucchetti (Lv 4)

4th-level druid optional feature

Ogni volta che raggiungi un livello in questa classe che concede la caratteristica Miglioramento del punteggio di abilità, puoi sostituire un trucchetto che hai imparato dalla caratteristica Lancio di Incantesimi di questa classe con un altro trucchetto dalla druid spell list.

Miglioramento della Forma Selvaggia (Lv 4)

Hai padroneggiato due delle Parole di Creazione: le parole di vita e morte. Pertanto, hai sempre preparati i Parola di guarigione e Parola di morte.

Quando lanci uno di questi incantesimi, puoi mirare a un secondo creatura con esso se quella creatura è a 10 piedi dal primo bersaglio.

Quando raggiungi il 1° livello di Mago, acquisisci una sottoclasse di Mago di tua scelta. Una sottoclasse è una specializzazione che ti concede caratteristiche a certi livelli di Mago. Per il resto della tua carriera, acquisisci ogni caratteristica della tua sottoclasse che è di livello uguale o inferiore al tuo livello di Mago.

Risveglio Selvaggio (Lv 5)

Immediatamente dopo l'attacco, puoi muoverti fino a metà della tua Velocità senza provocare Attacchi di opportunità.

Quando raggiungi il 4° livello, la tua Forma Selvatica si migliora come indicato nella tabella Bestie.

Quando raggiungi il 8° livello, la tua Forma Selvatica si migliora come indicato nella tabella Bestie.

Caratteristica del Circolo del Druido (Lv 6)

Al 6° livello, acquisisci una caratteristica concessa dal tuo Circolo Druidico.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 6)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse del Druido.

Sottoclasse: Circle of the Stars

Circolo delle Stelle (Lv 2)

Il Circolo delle Stelle permette ai druidi di attingere al potere della luce stellare. Questi druidi hanno tracciato i modelli celesti fin dai tempi immemori, scoprendo segreti nascosti tra le costellazioni. Rivelando e comprendendo questi segreti, il Circolo delle Stelle cerca di sfruttare i poteri del cosmo.

Molti druidi di questo cerchio tengono registri delle costellazioni e degli effetti delle stelle sul mondo. Alcuni gruppi documentano queste osservazioni in siti megalitici, che fungono da biblioteche enigmatiche di lore. Questi depositi possono assumere la forma di cerchi di pietra, piramidi, petrogli e templi sotterranei—qualsiasi costruzione abbastanza durevole da proteggere la sacra conoscenza del cerchio anche contro un grande cataclisma.

Mappa Stellare (Lv 2)

2nd-level Circle of the Stars feature

Hai creato una carta stellare come parte dei tuoi studi celesti. È un oggetto Minuscolo e può servire da focus per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da druido. Ne determini la forma tirando sulla tabella Mappa Stellare o scegliendola.

Mentre tieni questa mappa, ottieni i seguenti benefici:

- Conosci il trucchetto guidance.
- Hai preparato l'incantesimo guiding bolt. Conta come incantesimo da druido per te e non conta nel numero di incantesimi che puoi preparare.
- Puoi lanciare guiding bolt senza spendere uno slot incantesimo. Puoi farlo un numero di volte pari al tuo bonus di competenza, e recuperi tutti gli usi spesi al termine di un riposo lungo.

Se perdi la mappa, puoi eseguire una cerimonia di 1 ora per crearne una di ricambio. Questa cerimonia può essere eseguita durante un riposo breve o lungo, e distrugge la mappa precedente.

Forma Stellare (Lv 2)

2nd-level Circle of the Stars feature

Come azione bonus, puoi spendere un uso della tua caratteristica Forma Selvatica per assumere una forma stellare, anziché trasformarti in una bestia.

Mentre sei nella tua forma stellare, conservi le tue statistiche di gioco, ma il tuo corpo diventa luminoso; le tue articolazioni scintillano come stelle, e linee luminose le collegano come su una carta stellare. Questa forma emette luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri. La forma dura 10 minuti. Termina prima se la respingi (nessuna azione richiesta), se sei incapacitated, muori, o usi nuovamente questa caratteristica.

Ogni volta che assumi la tua forma stellare, scegli quale delle costellazioni seguenti brilla sul tuo corpo; la tua scelta ti conferisce determinati benefici mentre sei nella forma:

Arciere (Lv 2)

Una costellazione di un arciere appare su di te. Quando attivi questa forma, e come Azione Bonus nei tuoi turni successivi mentre dura, puoi fare un attacco di incantesimo a distanza, lanciando una freccia luminosa che mira a una creatura entro 60 piedi da te. Su un colpo, l'attacco causa danni radianti pari a 1d8 + il tuo modificatore di Saggezza.

Calice (Lv 2)

Una costellazione di un calice che dà vita appare su di te. Ogni volta che lanci un incantesimo utilizzando uno slot di incantesimo che ripristina i punti ferita a una creatura, tu o un'altra creatura entro 30 piedi da te possono ripristinare i punti ferita di 1d8 + il tuo modificatore di Saggezza.

Drago (Lv 2)

Una costellazione di un drago saggio appare su di te. Quando fai un tiro di Intelligenza o di Saggezza o un tiro salvezza di Costituzione per mantenere concentrazione su un incantesimo, puoi considerare un tiro di 9 o inferiore sul d20 come 10.

Circolo delle Stelle (Lv 3)

Sfruttare i Segreti Nascosti nelle Costellazioni

Il Cerchio delle Stelle ha tracciato i modelli celesti fin dall'alba dei tempi, scoprendo segreti nascosti tra le costellazioni. Comprendendo questi segreti, i Druidi di questo cerchio cercano di sfruttare i poteri del cosmo.

Mappa Stellare (Lv 3)

Hai creato una carta stellare come parte dei tuoi studi celesti. È un oggetto Minuscolo e puoi usarla come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Druido. Ne determini la forma tirando sulla tabella Mappa Stellare o scegliendola.

Mentre tieni la mappa, hai preparato gli incantesimi Guidance e Guiding Bolt, e puoi lanciare Guiding Bolt senza spendere uno slot incantesimo. Puoi farlo un numero di volte pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo una volta), e recuperi tutti gli usi spesi al termine di un Long Rest.

Se perdi la mappa, puoi eseguire una cerimonia di 1 ora per crearne una di ricambio. Questa cerimonia può essere eseguita durante un Short o Long Rest, e distrugge la mappa precedente.

Forma Stellare (Lv 3)

Come Bonus Action, puoi spendere un uso della tua caratteristica Forma Selvatica per assumere una forma stellare anziché mutarti.

Mentre sei nella tua forma stellare, conservi le tue statistiche di gioco, ma il tuo corpo diventa luminoso, le tue articolazioni scintillano come stelle, e linee luminose le collegano come su una carta stellare. Questa forma emette Bright Light in un raggio di 3 metri e Dim Light per altri 3 metri. La forma dura 10 minuti. Termina prima se la respingi (nessuna azione richiesta), se hai la condizione Incapacitated, o se usi nuovamente questa caratteristica.

Ogni volta che assumi la tua forma stellare, scegli quale delle costellazioni seguenti brilla sul tuo corpo; la tua scelta ti conferisce determinati benefici mentre sei nella forma.

Arciere (Lv 3)

Una costellazione di un arciere appare su di te. Quando attivi questa forma e come Azione Bonus nei tuoi turni successivi mentre dura, puoi fare un attacco di incantesimo a distanza, lanciando una freccia luminosa che mira a una creatura entro 60 piedi da te. Su un colpo, l'attacco causa danni radianti pari a 1d8 + il tuo modificatore di Saggezza.

Calice (Lv 3)

Una costellazione di un calice che dà vita appare su di te. Ogni volta che lanci un incantesimo utilizzando uno slot di incantesimo che ripristina Punti Ferita a una creatura, tu o un'altra creatura entro 30 piedi da te possono ripristinare Punti Ferita di 1d8 + il tuo modificatore di Saggezza.

Drago (Lv 3)

Una costellazione di un drago saggio appare su di te. Quando fai un tiro di Intelligenza o di Saggezza o un tiro salvezza di Costituzione per mantenere Concentration, puoi considerare un tiro di 9 o inferiore sul d20 come 10.

Presagio Cosmico (Lv 6)

Ogni volta che termini un Long Rest, puoi consultare la tua Mappa Stellare per auspici e tirare un dado. Fino al termine del tuo prossimo Long Rest, ottieni accesso a una speciale Reaction basata sul fatto che tu abbia tirato un numero pari o dispari sul dado:

- **Benessere (pari).** Quando una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te sta per effettuare un D20 Test, puoi prendere una Reaction per tirare 1d6 e aggiungere il numero ottenuto al totale.
- **Sventura (dispari).** Quando una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te sta per effettuare un D20 Test, puoi prendere una Reaction per tirare 1d6 e sottrarre il numero ottenuto dal totale.

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

TALENTI — TESTO COMPLETO

Fanciullo dell'Enclave Smeraldo (FRHoF 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Parla con gli Animali. Hai sempre l'incantesimo Parla con gli Animali preparato e puoi lanciarlo con qualsiasi slot incantesimo che possiedi. Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua abilità di lancio di incantesimi per questo incantesimo (scegli quando selezioni questo talento). Quando lanci questo incantesimo come Rituale, la sua durata è di 8 ore.

Lavoro di Squadra. Quando prendi l'azione Aiuto, puoi scambiarti di posto con un alleato disponibile entro 5 piedi da te come parte di quella stessa azione. Questo movimento non provoca Attacchi di Opportunità. Non puoi utilizzare questo beneficio se l'alleato ha la condizione Incapacitato.

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.

Riparazione (Trasmutazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (two lodestones) | **Durata:** Istantanea

Questo incantesimo ripara una singola rottura o strappo in un oggetto che tocchi, come l'anello di una catena spezzata, le due metà di una chiave rotta, un mantello strappato o un otre che perde. Finché la rottura o lo strappo non superano i 30 centimetri in qualsiasi dimensione, lo ripari, senza lasciare traccia del danno precedente. Questo incantesimo può riparare fisicamente un oggetto magico, ma non può restituire la magia a tale oggetto.

Messaggio (Trasmutazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** S, M (a copper wire) | **Durata:** 1 round

Indichi una creatura entro l'area di effetto e sussurrate un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) sente il messaggio e può rispondere con un sussurro che solo voi potete sentire. Potete lanciare questo incantesimo attraverso oggetti solidi se siete familiari con il bersaglio e sapete che si trova oltre la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, metallo o legno, oppure un sottile foglio di piombo bloccano l'incantesimo.

Frusta di Spine (Trasmutazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (the stem of a plant with thorns) | **Durata:** Istantanea

Crei una frusta simile a un rampicante coperta di spine che, al tuo comando, scatta verso una creatura entro portata. Effettua un attacco magico corpo a corpo contro il bersaglio. In caso di colpo, il bersaglio subisce 1d6 danni da perforazione e, se è di taglia Grande o inferiore, puoi tirarlo verso di te fino a 10 piedi.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d6 quando raggiungi i livelli 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

Incantesimi di 1° Livello

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°.

Fuoco Fatato (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Gli oggetti in un Cube di 6 metri entro portata sono contornati da luce blu, verde o viola (a tua scelta). Ogni creatura nel Cube è anch'essa contornata se fallisce un tiro salvezza di Destrezza. Per la durata, oggetti e creature colpite emanano Dim Light in un raggio di 3 metri e non possono beneficiare della condizione Invisible. I tiri Attack contro una creatura o un oggetto colpito hanno Advantage se l'attaccante può vederlo.

Caduta di piuma (Trasmutazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 reazione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, M (a small feather or piece of down) | **Durata:** 1 minuto

Scegli fino a cinque creature in caduta entro portata. La velocità di discesa di una creatura in caduta si riduce a 60 piedi per round finché l'incantesimo non termina. Se una creatura atterra prima che l'incantesimo termini, non subisce danni dalla caduta e l'incantesimo termina per quella creatura.

Trovare Famiglio (Evocazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 ora | **Gittata:** 10 ft (3 m) | **Componenti:** V, S, M (burning incense worth 10+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** Istantanea

Ottieni il servizio di un famiglio, uno spirito che assume una forma animale a tua scelta: Bat, Cat, Frog, Hawk, Lizard, Octopus, Owl, Rat, Raven, Spider, Weasel, o un'altra Bestia che abbia un Challenge Rating of 0. Apparendo in uno spazio non occupato entro il raggio d'azione, il famiglio ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia un Celestiale, Fey o Diavolo (a tua scelta) invece di una Bestia. Il tuo famiglio agisce in modo indipendente da te, ma obbedisce ai tuoi comandi.

Dardo Guida (Invocazione — XPHB 2024)

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

Scagli un dardo di luce verso una creatura entro la portata. Effettua un tiro per colpire con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se lo colpisci, subisce 4d6 danni radiosi e il prossimo tiro per colpire effettuato contro di essa prima della fine del tuo prossimo turno ha Vantaggio.

Ai Livelli Superiori.

I danni aumentano di 1d6 per ogni livello di slot incantesimo oltre l'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° .

Parlare con gli animali (Divinazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per tutta la durata, puoi comprendere e comunicare verbalmente con le Bestie, e puoi usare qualsiasi opzione di prova di caratteristica dell'azione Influence con loro. La maggior parte delle Bestie ha poco da dire su argomenti che non riguardino la sopravvivenza o la compagnia, ma, al minimo, una Bestia può fornirti informazioni su luoghi e mostri nelle vicinanze, inclusi tutti gli elementi che ha percepito nell'ultimo giorno.

Onda di Tuono (Invocazione — XPHB 2024)

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

Scateni un'ondata di energia tonante. Ogni creatura in un Cube di 15 piedi che ha origine da te deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se fallisce, la creatura subisce 2d8 danni da tuono ed è spinta di 10 piedi lontano da te. In caso di successo, la creatura subisce solo la metà di questi danni. Inoltre, gli oggetti non fissati che si trovano interamente all'interno del Cube vengono spinti di 10 piedi lontano da te, e un boato tonante è udibile entro 300 piedi.

Ai Livelli Superiori.

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

Incantesimi di 2° Livello

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° .

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.

Incantesimi di 3° Livello

Aura di vitalità (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Un'aura irradia da te in un'area di 9 metri Emanation per la durata. Quando crei l'aura e all'inizio di ogni tuo turno mentre persiste, puoi ripristinare 2d6 Punti Ferita a una creatura all'interno dell'area.

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.

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.