Levia

Razza: Tiefling | **Classe:** Sorcerer 6 | **Campagna:** Al Posto Tranquillo | **Edizione:** D&D 2024

CA 12 **38 HP**

Iniziativa +2 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	**+2**	**+2**	**+0**	**+1**	**+4**
8	14	15	10	12	18

TIRI SALVEZZA

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

RESISTENZE AI DANNI

Veleno (Tiefling: Fiendish Legacy)
Necrotico (Tiefling: Fiendish Legacy)
Fuoco (Tiefling: Fiendish Legacy)

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Lancia	**+2**	**1d6-1 piercing**	
Pugnale	**+5**	**1d4+2 piercing**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 50 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Lancia	1	3 lb	
Pugnale	2	2 lb	
Cristallo	1	1 lb	
Zaino da avventuriero delle segrete	1	61.5 lb	
Strumenti del navigatore	1	2 lb	
Borsa	2	2 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 75.5 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Sorcerer

- **Level**: 6
- **Sorcery points**: 6
- **Font of magic**

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Tiefling

Background: Mercante

Sei stato apprendista di un commerciante, capo carovana o negoziante, imparando i fondamenti del commercio. Hai viaggiato molto, e ti sei guadagnato da vivere comprando e vendendo le materie prime di cui gli artigiani hanno bisogno per praticare il loro mestiere o opere finite da tali artigiani. Potresti aver trasportato merci da un luogo all'altro (via nave, carro o carovana) o averle comprate da commercianti viaggianti e vendute nel tuo negozio.

Talenti Acquisiti:

- **Fortunato**

Lingue conosciute: Common Sign Language, Halfling, Common

Strumenti & Veicoli: Navigator's Tools

Armi: Armi semplici

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Chill Touch | Fire Bolt | Minor Illusion | Prestidigitation | Ray of Frost

Incantesimi di 1° Livello

Spellfire Flare | Mage Armor | Magic Missile | Shield | Witch Bolt

Incantesimi di 2° Livello

Hold Person | Misty Step | Web

Incantesimi di 3° Livello

Counterspell | Fireball

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Clockwork Sorcery: Aid | Alarm | Lesser Restoration | Protection From Evil And Good | Dispel Magic | Protection From Energy

Tiefling (tratto razziale): False Life | Ray Of Enfeeblement | Thaumaturgy | Chill Touch

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo

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

Generale

Ispirazione	☐	

Stregone

Punti Stregoneria	☐☐☐☐☐☐	r. lungo

Incantesimi di Stirpe (gratis)

Vita Falsa (Ctonio)	☐	r. lungo
Raggio di Indebolimento (Ctonio)	☐	r. lungo

Talenti

Punti Fortuna	☐☐☐	r. lungo

Stregone

Stregoneria Innata	☐☐	r. lungo

Restaurazione Stregonesca		r. lungo
Ripristinare l'Equilibrio		r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Levia

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.

Eredità Infernale

Sei il destinatario di un'eredità che ti concede abilità soprannaturali. Scegli un'eredità dalla tabella delle Eredità Infernali. Ottieni il beneficio di livello 1 dell'eredità scelta.

Quando raggiungi i livelli di personaggio 3 e 5, impari un incantesimo di livello superiore, come mostrato nella tabella. Hai sempre quell'incantesimo preparato. Puoi lanciarlo una volta senza uno slot incantesimo, e riacquisti la possibilità di lanciarlo in quel modo quando completi un Riposo Lungo. Puoi anche lanciare l'incantesimo utilizzando qualsiasi slot incantesimo che hai del livello appropriato. Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua abilità di lancio incantesimi per gli incantesimi che lanci con questa caratteristica (scegli l'abilità quando selezioni l'eredità).

Presenza Ultraterrena

Conosci il Thaumaturgy incantesimo. Quando lo lanci con questo tratto, l'incantesimo utilizza la stessa abilità di lancio degli incantesimi che usi per il tuo Tratto Eredità Infernale.

Retaggio Demoniaco: Ctonio (Sottorazza)

Conosci i trucchi Taurumaturgia e Tocco Gelido. Al livello 3 ottieni Vita Falsa, al livello 5 Raggio di Indebolimento (1/Riposo Lungo gratis, oppure spendendo uno slot).

PRIVILEGI DI SORCERER (LV 6) — TESTO COMPLETO

Origine Stregonesca (Lv 1)

Scegli un'origine stregonesca, che descrive la fonte del tuo potere magico innato, dall'elenco delle origini disponibili.

La tua scelta ti concede dei tratti quando la scegli al 1° livello e di nuovo al 6°, 14° e 18° livello.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Attraendo dalla tua magia innata, puoi lanciare incantesimi. Vedi 7 per le regole sul lancio di incantesimi. Le informazioni seguenti dettagliano come usi quelle regole con gli incantesimi da Stregone, che appaiono nella Sorcerer spell list più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Conosci quattro trucchetti da Stregone a scelta. Light, Prestidigitation, Shocking Grasp e Sorcerous Burst sono consigliati. Ogni volta che guadagni un livello da Stregone, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti di questa caratteristica con un altro trucchetto da Stregone a scelta.

Quando raggiungi i livelli da Stregone 4 e 10, impari un altro trucchetto da Stregone a scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella delle Caratteristiche da Stregone.

Slot incantesimo. La tabella delle Caratteristiche da Stregone mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1+. Recuperi tutti gli slot spesi quando termini un Long Rest.

Incantesimi Preparati di Livello 1+. Prepari l'elenco degli incantesimi di livello 1+ che sono disponibili per il lancio con questa caratteristica. Per iniziare, scegli due incantesimi da Stregone di livello 1. Burning Hands e Detect Magic sono consigliati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli da Stregone, come mostrato nella colonna Incantesimi Preparati della tabella delle Caratteristiche da Stregone. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi da Stregone aggiuntivi finché il numero di incantesimi nella tua lista corrisponde a quello nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale hai slot incantesimo. Per esempio, se sei un Stregone di 3° livello, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi da Stregone di livello 1 o 2 in qualsiasi combinazione.

Se un'altra caratteristica da Stregone ti fornisce incantesimi che hai sempre preparato, quegli incantesimi non contano contro il numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma contano comunque come incantesimi da Stregone per te.

Modifica dei Tuoi Incantesimi Preparati. Ogni volta che guadagni un livello da Stregone, puoi sostituire un incantesimo nella tua lista con un altro incantesimo da Stregone per il quale hai slot incantesimo.

Abilità di Lancio. Carisma è la tua abilità di lancio per gli incantesimi da Stregone.

Focalizzatore di Lancio. Puoi usare un Arcane Focus come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Stregone.

Stregoneria Innata (Lv 1)

Un evento del tuo passato ha lasciato un segno indelebile su di te, infondendoti una magia ribollente. Come Bonus Action, puoi scatenare quella magia per 1 minuto, durante il quale ottieni i seguenti benefici:

- La CD di tiro salvezza degli incantesimi del tuo Stregone aumenta di 1.
- Hai Advantage sui tiri per colpire degli incantesimi da Stregone che lanci.

Puoi usare questa caratteristica due volte, e recuperi tutti gli usi spesi al termine di un Long Rest.

Lancio Flessibile (Lv 2)

Puoi usare i tuoi punti di stregoneria per ottenere slot incantesimo aggiuntivi, o sacrificare slot incantesimo per ottenere punti di stregoneria aggiuntivi. Imparerai altri modi per usare i tuoi punti di stregoneria man mano che raggiungi livelli più alti.

Creazione di slot incantesimo. Puoi trasformare punti di stregoneria non spesi in uno slot incantesimo come azione bonus al tuo turno. Gli slot incantesimo creati svaniscono alla fine di un riposo lungo. La tabella Creazione di slot incantesimo mostra il costo per creare uno slot incantesimo di un determinato livello. Puoi creare slot incantesimo non più alti di 5° livello.

Conversione di uno slot incantesimo in punti di stregoneria. Come azione bonus al tuo turno, puoi spendere uno slot incantesimo e guadagnare un numero di punti di stregoneria pari al livello dello slot.

Fonte di Magia (Lv 2)

Puoi attingere alla sorgente di magia dentro di te. Questa sorgente è rappresentata da Punti di Stregoneria, che ti permettono di creare una varietà di effetti magici.

Hai 2 Punti di Stregoneria, e ne guadagni di più man mano che raggiungi livelli più alti, come indicato nella colonna Punti di Stregoneria della tabella Caratteristiche del Stregone. Non puoi avere più Punti di Stregoneria del numero indicato nella tabella per il tuo livello. Recuperi tutti i Punti di Stregoneria spesi quando finisci un Long Rest.

Puoi usare i tuoi Punti di Stregoneria per alimentare le opzioni sottostanti, insieme ad altre caratteristiche, come Metamagia, che usano quei punti.

Conversione di slot incantesimo in punti di stregoneria. Puoi spendere uno slot incantesimo per guadagnare un numero di Punti di Stregoneria pari al livello dello slot (senza richiedere azione).

Creazione di slot incantesimo. Come un Bonus Action, puoi trasformare Punti di Stregoneria non spesi in uno slot incantesimo. La tabella Creazione di slot incantesimo mostra il costo per creare uno slot incantesimo di un determinato livello, e indica il livello minimo di Stregone necessario per creare uno slot. Puoi creare uno slot incantesimo non più alto di 5° livello.

Qualsiasi slot incantesimo creato con questa caratteristica svanisce quando finisci un Long Rest.

Punti Stregoneria (Lv 2)

Hai 2 Punti Stregoneria e guadagni un punto aggiuntivo ogni volta che sali di livello, fino a un massimo di 20 al 20° livello. Non puoi mai avere più Punti Stregoneria di quanti ne sono indicati nella tabella per il tuo livello. Recuperi tutti i Punti Stregoneria spesi quando termini un riposo lungo.

Metamagia (Lv 2)

Poiché la tua magia fluisce dall'interno, puoi alterare i tuoi incantesimi per adattarli alle tue esigenze; guadagni due opzioni di Metamagia a tua scelta da "Metamagic Options" più avanti nella descrizione di questa classe. Usi le opzioni scelte per modificare temporaneamente gli incantesimi che lanci. Per usare un'opzione, devi spendere il numero di Punti Stregoneria che essa costa.

Puoi usare una sola opzione di Metamagia su un incantesimo quando lo lanci, a meno che non sia indicato diversamente in una di quelle opzioni.

Ogni volta che guadagni un livello da Stregone, puoi sostituire una delle tue opzioni di Metamagia con una che non conosci. Ottieni due opzioni aggiuntive al livello 10 da Stregone e altre due al livello 17 da Stregone.

Opzioni di Metamagia (Lv 2)

Le seguenti opzioni sono disponibili per la tua caratteristica Metamagia. Le opzioni sono presentate in ordine alfabetico.

Metamagia (Lv 3)

Al 3° livello, ottieni la capacità di torcere i tuoi incantesimi per adattarli alle tue esigenze. Ottieni due delle seguenti opzioni di Metamagia a tua scelta. Ne ottieni un'altra al 10° e al 17° livello.

Puoi usare una sola opzione di Metamagia su un incantesimo quando lo lanci, a meno che non sia indicato diversamente.

Opzioni di Metamagia (Lv 3)

3rd-level sorcerer optional feature

Quando scegli le opzioni di Metamagia, hai accesso alle seguenti opzioni aggiuntive.

Sottoclasse dello Stregone (Lv 3)

Ottieni una sottoclasse da Stregone a tua scelta. Una sottoclasse è una specializzazione che ti concede caratteristiche a certi livelli da Stregone. Per il resto della tua carriera, ottieni ciascuna delle caratteristiche della tua sottoclasse che siano del tuo livello da Stregone o inferiore.

Versatilità Stregonesca (Lv 4)

stregone di 4° livello optional feature

Ogni volta che raggiungi un livello in questa classe che concede la caratteristica Miglioramento del Punteggio di Caratteristica, puoi fare una delle seguenti cose, rappresentando la magia dentro di te che fluisce in nuovi modi:

- Sostituisci una delle opzioni scelte per la caratteristica Metamagia con una diversa opzione Metamagia disponibile per te.
- Sostituisci un trucchetto che hai imparato dalla caratteristica Lancio di Incantesimi di questa classe con un altro trucchetto dalla lista degli incantesimi da stregone.

Guida Magica (Lv 5)

5th-level sorcerer optional feature

Puoi attingere alla tua fonte interiore di magia per cercare di trarre successo dal fallimento. Quando effettui una prova di caratteristica che fallisce, puoi spendere 1 punto stregoneria per rilanciare il d20, e devi usare il nuovo risultato, potenzialmente trasformando il fallimento in un successo.

Restaurazione Stregonesca (Lv 5)

Quando termini un riposo breve, puoi recuperare i Punti Stregoneria spesi, ma non più di un numero pari a metà del tuo livello da Stregone (arrotondato per difetto). Una volta che usi questa caratteristica, non puoi farlo di nuovo finché non termini un riposo lungo.

Caratteristica di Origine Stregonesca (Lv 6)

Al 6° livello, ottieni un tratto concesso dalla tua Origine Stregonesca.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 6)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse dello Stregone.

Sottoclasse: Clockwork Sorcery

Stregoneria Meccanica (Lv 3)

Canalizzare le Forze Cosmiche dell'Ordine

La forza cosmica dell'ordine ti ha infuso di magia. Tale potere proviene da Mechanus o da un regno simile—un piano di esistenza modellato interamente dall'efficienza meccanica. Tu o qualcuno della tua stirpe potreste esservi impigliati nelle macchinazioni dei modron, gli esseri ordinati che abitano Mechanus. Forse il tuo antenato ha persino partecipato alla Grande Marcia dei Modron. Qualunque sia la sua origine dentro di te, il potere dell'ordine può apparire strano agli altri, ma per te è parte di un vasto e glorioso sistema.

Incantesimi Meccanici (Lv 3)

Quando raggiungi un livello da Stregone specificato nella tabella degli Incantesimi Meccanici, da quel momento avrai sempre preparati gli incantesimi elencati.

Inoltre, consulta la tabella Manifestazioni dell'Ordine e scegli o determina casualmente un modo in cui il tuo legame con l'ordine si manifesta mentre lanci uno dei tuoi incantesimi da Stregone.

Ripristinare l'Equilibrio (Lv 3)

La tua connessione con il piano dell'ordine assoluto ti permette di neutralizzare momenti caotici. Quando una creatura che vedi entro 60 piedi da te sta per effettuare un d20 con Advantage o Disadvantage, puoi utilizzare la tua Reaction per impedire che il tiro sia influenzato da Advantage e Disadvantage.

Puoi utilizzare questo tratto un numero di volte uguale al tuo bonus di Carisma (minimo una volta), e ripristini tutte le utilizzazioni esaurite dopo aver completato un Long Rest.

Bastione della Legge (Lv 6)

Puoi attingere all'equazione grandiosa dell'esistenza per imbuere una creatura con uno scudo scintillante di ordine. Come un'azione magica, puoi spendere 1 a 5 Punti Stregoneria per creare uno scudo magico intorno a te o a un'altra creatura che puoi vedere entro 30 piedi. Lo scudo è rappresentato da un numero di d8 pari al numero di Punti Stregoneria spesi. Quando la creatura scudo subisce danni, può spendere un numero di quei dadi, lanciarli e ridurre i danni ricevuti dalla somma totale.

Lo scudo dura fino a quando completi un Riposo Lungo o utilizzi questa caratteristica nuovamente."

METAMAGIA (SORCERER) — TESTO COMPLETO

Heightened Spell

When you cast a spell that forces a creature to make a saving throw, you can spend 2 Sorcery Points to give one target of the spell Disadvantage on saves against the spell.

Transmuted Spell

When you cast a spell that deals a type of damage from the following list, you can spend 1 Sorcery Point to change that damage type to one of the other listed types: Acid, Cold, Fire, Lightning, Poison, Thunder.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Fortunato (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Punti Fortuna. Hai un numero di Punti Fortuna pari al tuo Proficiency Bonus e puoi spendere i punti per i benefici sotto. Riacquisti i Punti Fortuna spesi quando termini un Long Rest.

Vantaggio. Quando tiri un d20 per una D20 Test, puoi spendere 1 Punto Fortuna per concederti Advantage sul tiro.

Svantaggio. Quando una creatura tira un d20 per un tiro per colpire contro di te, puoi spendere 1 Punto Fortuna per imporre Disadvantage a quel tiro.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Tocco Gelido (Negromanzia — XPHB 2024)

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

Canalizzando il freddo della tomba, effettua un attacco con incantesimo in mischia contro un bersaglio a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni necrotici e non può recuperare Hit Points fino alla fine del tuo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d10 quando raggiungi i livelli 5 (2d10), 11 (3d10) e 17 (4d10).

Dardo di Fuoco (Invocazione — XPHB 2024)

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

Lanci una scintilla di fuoco contro una creatura o un oggetto nel raggio d'azione. Effettua un attacco di incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da Fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo inizia a burning se non è indossato o trasportato.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d10 quando raggiungi i livelli 5 (2d10), 11 (3d10) e 17 (4d10).

Illusione Minore (Illusione — XPHB 2024)

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

Crei un suono o l'immagine di un oggetto entro la portata che dura per l'intera durata. Vedi le descrizioni seguenti per gli effetti di ciascuno. L'illusione termina se lanci nuovamente questo incantesimo. Se una creatura compie un'azione di Studio per esaminare il suono o l'immagine, può determinare che si tratti di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Investigazione) contro il tuo CD di salvataggio dell'incantesimo. Se una creatura scopre la natura dell'illusione, quest'ultima diventa tenue per tale creatura.

Prestidigitazione (Trasmutazione — XPHB 2024)

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

Crei un effetto magico entro la portata. Scegli l'effetto tra le opzioni seguenti. Se lanci questo incantesimo più volte, puoi avere fino a tre dei suoi effetti non istantanei attivi contemporaneamente.

Raggio di Gelo (Invocazione — XPHB 2024)

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

Un raggio gelido di luce bianco-azzurra sfreccia verso una creatura entro gittata. Effettua un attacco magico a distanza contro il bersaglio. In caso di colpo, esso subisce 1d8 danni da Freddo e la sua Speed è ridotta di 10 piedi fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori.

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

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

Allarme (Abiurazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a bell and silver wire) | **Durata:** 8 ore

Imposti un allarme contro le intrusioni. Scegli una porta, una finestra o un'area entro portata che non sia più grande di un Cube di 20 piedi. Finché l'incantesimo non termina, l'allarme ti avvisa ogni volta che una creatura tocca o entra nell'area protetta. Quando lanci l'incantesimo, puoi designare le creature che non faranno scattare l'allarme. Puoi anche scegliere se l'allarme è udibile o mentale.

Vita Falsa (Negromanzia — XPHB 2024)

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

Ottieni 2d4 + 4 Temporary Hit Points.

Ai Livelli Superiori.

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

Armatura di Mago (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a piece of cured leather) | **Durata:** 8 ore

Tocchi una creatura consenziente che non indossa armature. Fino alla fine dell'incantesimo, la CA base del bersaglio diventa 13 più il suo modificatore di Destrezza. L'incantesimo termina anticipatamente se il bersaglio indossa un'armatura.

Missile Magico (Invocazione — XPHB 2024)

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

Crei tre dardi luminosi di forza magica. Ogni dardo colpisce una creatura a tua scelta che puoi vedere entro la portata. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da Forza al suo bersaglio. I dardi colpiscono tutti simultaneamente, e puoi dirigerli per colpire una singola creatura o diverse.

Ai Livelli Superiori.

L'incantesimo crea un dardo in più per ogni livello di slot incantesimo superiore a 1.

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

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

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

Scudo (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 reazione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 round

Una barriera impercettibile di forza magica ti protegge. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, ottieni un bonus di +5 alla CA, incluso contro l'attacco che ha scatenato l'incantesimo, e non subisci danni da Magic Missile.

Bagliore di Fuoco Incantato (Invocazione — FRHoF 2024)

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

Scagli un getto di fuoco brillante. Effettua un attacco magico a distanza contro un bersaglio entro la portata; il bersaglio non trae alcun beneficio da Copertura Mezza o Copertura Tre Quarti per questo tiro per colpire. In caso di colpo, il bersaglio subisce 2d10 danni Radianti.

Ai Livelli Superiori.

You create an additional blast for each slot incantesimo level above 1. You can direct the blasts at the same target or at different ones. Make a separate tiro per colpire for each blast.

Dardo Stregonesco (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a twig struck by lightning) | **Durata:** 1 minuto

Un fascio di energia crepitante si lancia verso una creatura entro la gittata, formando un arco di fulmine sostenuto tra te e il bersaglio. Effettua un attacco di incantesimo a distanza contro di essa. In caso di successo, il bersaglio subisce 2d12 danni di fulmine. Ogni turno successivo, puoi utilizzare un'azione bonus per infliggere 1d12 danni di fulmine al bersaglio automaticamente, anche se l'attacco iniziale ha mancato. La magia termina se il bersaglio è mai fuori dalla gittata dell'incantesimo o se ha Cover totale da te.

Ai Livelli Superiori.

Il danno iniziale aumenta di 1d12 per ogni livello dello slot incantesimo superiore al 1.

Incantesimi di 2° Livello

Aiuto (Abiurazione — XPHB 2024)

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

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

Ai Livelli Superiori.

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

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.

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.

Raggio di Indebolimento (Negromanzia, Concentrazione — XPHB 2024)

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

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

Ragnatela (Evocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a bit of spiderweb) | **Durata:** 1 ora

Conjuri una massa di ragnatele appiccicose in un punto entro portata. Le ragnatele occupano un cubo di 20 piedi da quel punto per la durata. Le ragnatele sono terreno difficile, e l'area all'interno è leggermente oscurata. Se le ragnatele non sono ancorate tra due masse solide (come muri o alberi) o disposte su un pavimento, muro o soffitto, le ragnatele si collassano e la magia termina all'inizio del tuo prossimo turno. Le ragnatele su una superficie piatta hanno una profondità di 5 piedi. La prima volta che una creatura entra nelle ragnatele durante un turno o inizia il turno lì, deve superare un tiro di salvezza di Destrezza o essere Restrained finché rimane nelle ragnatele o fino a quando non si libera. Una creatura Restrained dalle ragnatele può usare un'azione per effettuare un controllo di Forza (Athletics) contro il DC del tuo incantesimo. Se riesce, non è più Restrained. Le ragnatele sono infiammabili. Ogni cubo di 5 piedi di ragnatele esposto al fuoco si consuma in 1 turno, causando 2d4 danni di fuoco a ogni creatura che inizia il turno nel fuoco.

Incantesimi di 3° Livello

Controincantesimo (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Tentavi di interrompere una creatura mentre lancia un incantesimo. La creatura effettua un tiro di salvataggio di Costituzione. In caso di fallimento, l'incantesimo si disperde senza effetto, e l'azione, Azione Bonus, o Reazione utilizzata per lanciarlo viene sprecata. Se l'incantesimo è stato lanciato con uno slot, lo slot non viene consumato.

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.

Palla di Fuoco (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 150 ft (45 m) | **Componenti:** V, S, M (a ball of bat guano and sulfur) | **Durata:** Istantanea

Una striscia luminosa scatta da te verso un punto che scegli nel raggio d'azione e poi esplode con un ruggito sommesso in un'esplosione di fuoco. Ogni creatura entro un raggio di 20 piedi Sphere centrato su quel punto effettua un tiro salvezza di Destrezza, subendo 8d6 danni da Fuoco se il tiro fallisce o la metà dei danni se riesce. Gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati iniziano a burning.

Ai Livelli Superiori.

I danni aumentano di 1d6 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 3°.

Protezione dall'Energia (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Per tutta la durata, la creatura consenziente che tocchi ha Resistenza a un tipo di danno a tua scelta: Acido, Freddo, Fuoco, Fulmine o Tuono.