



Aurill

Razza: Aasimar | Classe: Cleric 3 | Campagna: L'Ira del Destino | Edizione: D&D 2014

CA 16

27 HP

Iniziativa +2

Velocità 30 ft

FORZA

-1

8

DESTREZZA

+2

14

COSTITUZIONE

+3

16

INTELLIGENZA

+0

10

SAGGEZZA

+3

16

CARISMA

+0

10

TIRI SALVEZZA

☐	Forza	-1
☐	Destrezza	+2
☐	Costituzione	+3
☐	Intelligenza	+0
☒	Saggezza	+5
☒	Carisma	+2

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

☐	Acrobazia (Des)	+2
☐	Addestrare Animali (Sag)	+3
☐	Arcano (Int)	+0
☐	Atletica (For)	-1
☐	Inganno (Car)	+0
☒	Storia (Int)	+2
☒	Intuizione (Sag)	+5
☐	Intimidire (Car)	+0
☐	Indagine (Int)	+0
☒	Medicina (Sag)	+5
☐	Natura (Int)	+0
☐	Percezione (Sag)	+3
☐	Intrattenimento (Car)	+0
☐	Persuasione (Car)	+0
☒	Religione (Int)	+2
☐	Rapidità di Mano (Des)	+2
☐	Furtività (Des)	+2
☐	Sopravvivenza (Sag)	+3

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Mace	+1	1d6-1 bludgeoning	
Light Crossbow	+4	1d8+2 piercing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 5 | Platino (pp): 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
? Shield	1	—	
? Shield	1	—	
? Mace	1	—	
? Scale Mail	1	—	
? Light Crossbow	1	—	
Holy Symbol	1	—	
simbolo sacro a scelta	1	—	
Crossbow Bolts (20)	1	—	
Zaino del Sacerdote	1	24 lb	
Custodia di Mappa o Rotolo	1	1 lb	
Coperta	1	3 lb	
Vestiti Comuni	1	3 lb	
Kit di erboristeria	1	3 lb	

Peso Trasportato: 34 / 120 lb

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

- Level: 1
- Channel divinity: 1/LR

Druid

- Level: 2
- Wild shape cr: CR 1/4 (no volo)
- Wild shape uses: 2

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali:

Aasimar

Background:

Eremita

Lingue conosciute:

Giant, Common

Strumenti & Veicoli:

Herbalism Kit

Armi:

Armi semplici

Armature:

Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

GuidanceSacred FlameToll the Dead

Incantesimi di 1° Livello

Create or Destroy WaterGuiding BoltPurify Food and DrinkShield of FaithAbsorb ElementsFaerie FireGoodberryIce KnifeProtection from Evil and Good

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Life Domain: BlessCure Wounds

Aasimar (tratto razziale): Lesser RestorationLight

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello		r. lungo
Slot di 2° livello		r. lungo
Generale		
Ispirazione		
Chierico		
Incanalare Divinità		r. breve
Druido		
Forma Selvatica		r. breve
Incantesimi di Stirpe (gratis)		
Restauro minore (Aasimar)		r. lungo

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

Gli aasimar maturano allo stesso ritmo degli umani ma vivono qualche anno in più.

Taglia

I aasimar sono costruiti come umani ben proporzionati. La tua taglia è Media.

Scurovisione

Thanks to your celestial heritage, you have superior vision in dark and dim conditions. You can see in dim light within 60 feet of you as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. You can't discern color in darkness, only shades of grey.

Resistenza Celestiale

You have resistance to necrotic and radiant damage.

Eredità Celestiale

Conosci il trucco light. Una volta raggiunto il 3° livello, puoi lanciare l'incantesimo lesser restoration una volta con questa caratteristica, e recuperi la capacità di farlo quando finisci un riposo lungo. Una volta raggiunto il 5° livello, puoi lanciare l'incantesimo daylight una volta con questa caratteristica, e recuperi la capacità di farlo quando finisci un riposo lungo. Il Carisma è la tua capacità di lancio di incantesimi per questi incantesimi.

Lingua

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Celestiale.

PRIVILEGI DI CLERIC (LV 1) — TESTO COMPLETO

Dominio Divino (Lv 1)

Scegli un dominio legato al tuo dio tra quelli disponibili. Ogni dominio è descritto nelle sue caratteristiche, e ciascuno fornisce esempi di divinità associate. La tua scelta ti concede incantesimi di dominio e altre caratteristiche al 1° livello. Ti concede anche nuovi modi per utilizzare l'Incanalare Divinità al 2° livello, e ulteriori benefici al 6°, 8° e 17° livello.

Incantesimi di Dominio. Ogni dominio ha una lista di incantesimi—i suoi incantesimi di dominio—che acquisisci ai livelli del chierico indicati nella descrizione del dominio. Una volta acquisito un incantesimo di dominio, lo hai sempre preparato e non conta contro il numero di incantesimi che puoi preparare ogni giorno. Se un incantesimo di dominio non appare nella lista degli incantesimi del chierico, è comunque un incantesimo di chierico per te.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a lanciare incantesimi attraverso la preghiera e la meditazione. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti descrivono come usi quelle regole con gli incantesimi da Chierico, che compaiono nella Chierico spell list più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Conosci tre trucchetti a tua scelta dalla Chierico spell list. Guidance, Sacred Flame e Thaumaturgy sono consigliati.

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

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

Slot incantesimo. La tabella Caratteristiche da Chierico mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1 o superiore. Recuperi tutti gli slot spesi quando termini un Long Rest.

Incantesimi preparati di livello 1+. Prepari l'elenco degli incantesimi di livello 1 o superiore che puoi lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli quattro incantesimi di livello 1 dalla Chierico spell list. Bless, Cure Wounds, Guiding Bolt e Shield of Faith sono consigliati.

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

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

Modifica dei tuoi incantesimi preparati. Ogni volta che termini un Long Rest, puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati, sostituendo uno qualsiasi degli incantesimi con altri incantesimi da Chierico per i quali hai slot incantesimo.

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

Focus per il lancio di incantesimi. Puoi usare un Holy Symbol come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Chierico.

Sottoclasse: Life Domain

Dominio della Vita (Lv 1)

Il Dominio della Vita si concentra sull'energia positiva che sostiene tutte le forme di vita. I Chierici che lo utilizzano sono maestri di guarigione, usando questa forza vitale per curare malattie e ferite, prendersi cura di chi ha bisogno e combattere le forze della morte e dell'undead. Quasi qualsiasi divinità non malvagia può rivendicare influenza su questo dominio, specialmente divinità agricole (come Chauntea, Arawai, e Demeter), divinità del sole (come Lathander, Pelor, e Re-Horakhty), divinità della guarigione o dell'endurance (come Ilmater, Mishakal, Apollo, e Diancecht), e divinità della casa e della comunità (come Hestia, Hathor, e Boldrei).

A ogni livello indicato del Chierico, aggiungi gli incantesimi elencati al tuo elenco di incantesimi preparati.

Competenza Bonus (Lv 1)

Quando scegli questo dominio al 1° livello, acquisisci la competenza con l'armatura pesante.

Discepolo della Vita (Lv 1)

Inoltre, a partire dal 1° livello, i tuoi incantesimi di guarigione sono più efficaci. Ogni volta che usi un incantesimo di 1° livello o superiore per ripristinare punti ferita a una creatura, la creatura recupera punti ferita aggiuntivi pari a 2 + il livello dell'incantesimo.

PRIVILEGI DI DRUID (LV 2) — 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.

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 la forma di un animale per aiutarti. Come azione magica, puoi spendere uno slot di incantesimo o un uso di Forma Selvatica per lanciare il Trova compagno senza componenti materiali.

Quando lanci il incantesimo in questo modo, il compagno è un Fey e scompare quando completi un Riposo lungo.

Quando non hai più usi di Forma Selvatica, puoi darti un uso aggiuntivo spendendo uno slot di incantesimo (nessuna azione richiesta).

Inoltre, puoi spendere un uso di Forma Selvatica (nessuna azione richiesta) per darti uno slot di incantesimo di livello 1, ma non puoi farlo di nuovo fino a quando non completi un Riposo lungo.

Quando completi un Riposo breve, recuperi un uso di Forma Selvatica esaurito, e quando completi un Riposo lungo, recuperi tutti gli usi esauriti.

Quando raggiungi certi livelli di Druido, acquisisci ulteriori usi di Forma Selvatica, come indicato nella colonna Forma Selvatica della tabella Caratteristiche del Druido.

Forme note. Conosci quattro forme di bestie per questa caratteristica, scelte tra bestie con un massimo Livello di sfida di 1/4 e senza Velocità di volo (vedi appendice B per le opzioni del blocco statistico). I Ratto, Cavallo da sella, Ragno e Lupo sono consigliati. Ogni volta che completi un Riposo lungo, puoi sostituire una delle tue forme note con un'altra forma idonea.

Quando raggiungi certi livelli di Druido, il numero delle tue forme note e il massimo Livello di sfida per quelle forme aumenta, come indicato nella tabella Bestie.

Quando scegli le forme note, puoi cercare nel Manual dei mostri o altrove per bestie idonee se il Dungeon Master ti permette di farlo.

Regole durante la trasformazione. Mentre sei nella forma, mantieni la tua personalità, i ricordi e la capacità di parlare, e le seguenti regole si applicano:

- ****Punti ferita temporanei.**** Quando assumi una forma di Forma Selvatica, guadagni un numero di Punti ferita temporanei uguale al tuo livello di Druido.
- ****Statistiche del gioco.**** Le tue statistiche del gioco vengono sostituite da quelle della bestia, ma mantieni il tuo tipo di creatura; Punti ferita; Dadi di punti ferita; i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma; le caratteristiche della classe; le lingue; e i talenti. Mantieni anche le tue competenze e le tue abilità di salvataggio e usi il tuo Bonus di competenza per loro, in aggiunta a guadagnare le competenze della bestia. Se una competenza o un tiro di salvataggio della bestia è superiore al tuo, usa quella della bestia.
- ****Nessun incantesimo.**** Non puoi lanciare incantesimi, ma la trasformazione non rompe la tua Concentrazione o interferisce con un incantesimo già lanciato.
- ****Oggetti.**** La tua capacità di gestire oggetti dipende dalle membra della forma, non dalle tue. Inoltre, decidi se il tuo equipaggiamento rimane 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 forma di indossare un oggetto 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 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.

Forma Selvatica (Lv 2)

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.

Sottoclasse: Circle of the Shepherd

Cerchio del Pastore (Lv 2)

I Druidi del Cerchio del Pastore comunicano con gli spiriti della natura, in particolare gli spiriti delle bestie e dei Fey, e invocano quegli spiriti per chiedere aiuto. Questi druidi riconoscono che tutti gli esseri viventi hanno un ruolo nel mondo naturale, ma si concentrano sulla protezione di animali e creature Fey che hanno difficoltà a difendersi. I Pastori, come sono conosciuti, vedono tali creature come loro affidamenti. Scacciano i mostri che li minacciano, rimproverano i cacciatori che uccidono più prede del necessario, e impediscono alla civiltà di invadere habitat animali rari e luoghi sacri ai Fey. Molti di questi druidi sono più felici lontano da città e paesi, contenti di trascorrere i loro giorni in compagnia di animali e creature Fey delle terre selvagge.

I membri di questo cerchio diventano avventurieri per opporsi alle forze che minacciano i loro affidamenti o per cercare conoscenza e potere che li aiuteranno a proteggerli meglio. Ovunque vadano questi druidi, gli spiriti della natura selvaggia sono con loro.

Linguaggio dei Boschi (Lv 2)

Al 2° livello, ottieni la capacità di conversare con bestie e molti fey.

Impari a parlare, leggere e scrivere Sylvan. Inoltre, le bestie possono comprendere il tuo linguaggio, e ottieni la capacità di decifrare i loro rumori e movimenti. La maggior parte delle bestie manca dell'intelligenza per trasmettere o comprendere concetti sofisticati, ma una bestia amichevole potrebbe riferire ciò che ha visto o sentito di recente. Questa capacità non ti garantisce l'amicizia delle bestie, anche se puoi combinare questa capacità con doni per guadagnare loro favore come faresti con qualsiasi personaggio non giocante.

Totem Spirituale (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi evocare spiriti della natura per influenzare il mondo circostante. Come azione bonus, puoi evocare magicamente uno spirito incorporeo in un punto che puoi vedere entro 60 piedi. Lo spirito crea un'aura con un raggio di 30 piedi attorno a quel punto. Non è considerato né una creatura né un oggetto, sebbene abbia l'aspetto spettrale della creatura che rappresenta.

Come azione bonus, puoi spostare lo spirito fino a 60 piedi in un punto che puoi vedere.

Lo spirito persiste per 1 minuto o finché non rimani incapacitato. Una volta utilizzato questo tratto, non potrai usarlo di nuovo fino a quando non avrai terminato un riposo breve o lungo.

L'effetto dell'aura dello spirito dipende dal tipo di spirito che evochi tra le opzioni seguenti.

Spirito dell'Orso. Lo spirito dell'orso conferisce a te e ai tuoi alleati la sua forza e la sua resistenza. Ogni creatura di tua scelta nell'aura quando lo spirito appare guadagna punti ferita temporanei pari a 5 + il tuo livello da Druido. Inoltre, tu e i tuoi alleati ottenete vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza mentre vi trovate nell'aura.

Spirito del Falco. Lo spirito del falco è un cacciatore consumato, che aiuta te e i tuoi alleati con la sua vista acuta. Quando una creatura effettua un tiro per colpire contro un bersaglio nell'aura dello spirito, puoi usare la tua reazione per conferire vantaggio a quel tiro per colpire. Inoltre, tu e i tuoi alleati avete vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) mentre vi trovate nell'aura.

Spirito dell'Unicorno. Lo spirito dell'unicorno offre la sua protezione a chi gli sta vicino. Tu e i tuoi alleati ottenete vantaggio a tutte le prove di caratteristica effettuate per individuare creature nell'aura dello spirito. Inoltre, se lanci un incantesimo che utilizza uno slot incantesimo per ripristinare punti ferita a una creatura, sia all'interno che all'esterno dell'aura, ogni creatura di tua scelta nell'aura recupera inoltre punti ferita pari al tuo livello da Druido.

Trucchetti (Livello 0)

Guida (Divinazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

Tocchi una creatura consenziente. Una volta prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto a una prova di caratteristica a sua scelta. Può tirare il dado prima o dopo aver effettuato la prova di caratteristica. L'incantesimo termina poi.

Luce (Invocazione — PHB 2014)

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

Tocchi un oggetto che non superi i 3 metri in qualsiasi dimensione. 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 completamente l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se lo lanci di nuovo o se lo interrompi con un'azione. Se prendi come bersaglio un oggetto tenuto o indossato da una creatura ostile, tale creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza per evitare l'incantesimo.

Fiamma sacra (Invocazione — PHB 2014)

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

Una radianza simile a una fiamma scende su una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subirà 1d8 danni radiosi. Il bersaglio non trae alcun beneficio dalla copertura per questo tiro salvezza. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

Rintocco Funebre (Negromanzia — XGE 2014)

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

Indichi una creatura che puoi vedere entro la portata, e per un istante il suono di una campana dolente riempie l'aria intorno ad essa. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Saggezza o subirà 1d8 danni necrotici. Se il bersaglio ha perso dei suoi punti ferita, subirà invece 1d12 danni necrotici. Il danno dell'incantesimo aumenta di un dado quando raggiungi il 5° livello (2d8 o 2d12), l'11° livello (3d8 o 3d12) e il 17° livello (4d8 o 4d12).

Incantesimi di 1° Livello

Assorbire gli Elementi (Abiurazione — XGE 2014)

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

L'incantesimo cattura parte dell'energia in arrivo, riducendone l'effetto su di te e immagazzinandola per il tuo prossimo attacco in mischia. Hai resistenza al tipo di danno scatenante fino all'inizio del tuo prossimo turno. Inoltre, la prima volta che colpisci con un attacco in mischia nel tuo prossimo turno, il bersaglio subisce un danno extra 1d6 del tipo di danno scatenante, e l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il danno extra aumenta di 1d6 per ogni livello di slot superiore al 1°.

Benedizione (Ammaliamento, Concentrazione — PHB 2014)

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

Benedici fino a tre creature a tua scelta entro la portata. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, puoi bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot superiore al 1°.

Creare o distruggere acqua (Trasmutazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a drop of water if creating water or a few grains of sand if destroying it) | **Durata:** Istantanea

Crei o distruggi acqua.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, crei o distruggi 10 galloni d'acqua aggiuntivi, oppure la dimensione del cubo aumenta di 5 piedi, per ogni livello di slot superiore al 1°.

Cura Ferite (Invocazione — PHB 2014)

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

Una creatura che tocchi ripristina un numero di punti ferita pari a 1d8 + il modificatore della tua abilità di lancio di incantesimi. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d8 per ogni livello di slot superiore al 1°.

Fuoco Fatato (Invocazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

Ogni oggetto in un cubo di 6 metri entro portata è contornato da luce blu, verde o viola (a tua scelta). Qualsiasi creatura nell'area quando l'incantesimo viene lanciato è anch'essa contornata da luce se fallisce un tiro salvezza di Destrezza. Per la durata, oggetti e creature colpite emanano luce fioca in un raggio di 3 metri. Qualsiasi tiro per colpire contro una creatura o un oggetto colpito ha vantaggio se l'attaccante può vederlo, e la creatura o l'oggetto colpito non può beneficiare dell'essere invisibile.

Bacche curative (Trasmutazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a sprig of mistletoe) | **Durata:** Istantanea

Fino a dieci bacche appaiono nella tua mano e sono infuse di magia per la durata. Una creatura può usare la sua azione per mangiare una bacca. Mangiare una bacca ripristina 1 punto ferita, e la bacca fornisce nutrimento sufficiente a sostenere una creatura per un giorno. Le bacche perdono la loro potenza se non vengono consumate entro 24 ore dal lancio di questo incantesimo.

Dardo Guida (Invocazione — PHB 2014)

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

Un lampo di luce sfreccia verso una creatura a tua scelta nel raggio. Effettua un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d6 danni radianti, e il prossimo tiro per colpire effettuato contro questo bersaglio prima della fine del tuo prossimo turno ha vantaggio, grazie alla luce fioca mistica che scintilla sul bersaglio fino ad allora.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni livello di slot oltre il 1°.

Coltello di Ghiaccio (Evocazione — XGE 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** S, M (a drop of water or piece of ice) | **Durata:** Istantanea

Crei un frammento di ghiaccio e lo scagli contro una creatura entro portata. Effettua un attacco con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni perforanti. Che tu colpisca o meno, il frammento esplode. Il bersaglio e ogni creatura entro 5 piedi da esso devono riuscire a superare un tiro salvezza di Destrezza o subire 2d6 danni da freddo.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il danno Freddo aumenta di 1d6 per ogni livello di slot superiore al 1°.

Protezione dal male e dal bene (Abiurazione, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (holy water or powdered silver and iron, which the spell consumes) | **Durata:** 10 minuti

Finché il incantesimo dura, una creatura desiderosa che tocchi è protetta contro certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, fay, fiend e non morti. La protezione concede diversi benefici. Le creature di quei tipi hanno svantaggio sui lanci d'attacco contro il bersaglio. Il bersaglio non può essere charmed, frightened, o posseduto da loro. Se il bersaglio è già charmed, frightened, o posseduto da una tale creatura, il bersaglio ha vantaggio su ogni nuovo lancio di salvataggio contro l'effetto pertinente.

Purificare cibo e bevande (Trasmutazione, Rituale — PHB 2014)

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

Tutto il cibo e le bevande non magiche all'interno di una sfera con raggio di 5 piedi centrata su un punto a tua scelta entro la portata vengono purificati e resi privi di veleno e malattie.

Scudo della fede (Abiurazione, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a small parchment with a bit of holy text written on it) | **Durata:** 10 minuti

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

Incantesimi di 2° Livello

Restauro minore (Abiurazione — PHB 2014)

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

Tocchi una creatura e puoi porre fine a una malattia o a una condizione che la affligge. La condizione può essere accecato, assordato, paralizzato, o avvelenato.