Kalyraen

Razza: Elf | **Classe:** Bard 5 | **Campagna:** Al Posto Tranquillo | **Edizione:** D&D 2024

CA 13 **28 HP**

Iniziativa +3 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	+2	+0	+0	+1	+4
8	15	10	11	12	18

TIRI SALVEZZA

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

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

○	Acrobazia (Des)	+3
○	Addestrare Animali (Sag)	+2
●	Arcano (Int)	+3
○	Atletica (For)	+0
○	Inganno (Car)	+5
○	Storia (Int)	+1
◐	Intuizione (Sag)	+7
○	Intimidire (Car)	+5
○	Indagine (Int)	+1
○	Medicina (Sag)	+2
○	Natura (Int)	+1
●	Percezione (Sag)	+4
●	Intrattenimento (Car)	+7
○	Persuasione (Car)	+5
○	Religione (Int)	+1
○	Rapidità di Mano (Des)	+3
◐	Furtività (Des)	+8
○	Sopravvivenza (Sag)	+2

ARMI & ATTACCHI

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

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 35 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Armatura di cuoio	1	10 lb	
Pugnale	2	2 lb	
Pugnale	2	2 lb	
strumento musicale a scelta	1	—	
Zaino da intrattenitore	1	38 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
set da gioco a scelta	1	—	
Materasso	1	7 lb	
Borsa	2	2 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 66 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Kalyraen

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Bard

- **Level**: 5
- **Bardic insp die**: d8
- **Bardic insp uses**: 4/LR (CHA mod)
- **Song of rest**: d6

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Elf

Background: Viandante

Sei cresciuto per le strade circondato da scarti similmente sfortunati, alcuni amici e alcuni rivali. Hai dormito dove potevi e hai fatto lavori saltuari per il cibo. A volte, quando la fame divenne insopportabile, ti sei rivolto al furto. Tuttavia, non hai mai perso il tuo orgoglio né abbandonato la speranza. Il destino non è ancora concluso con te.

Talenti Acquisiti:

- **Incantatore di Guerra**
- **Fortunato**

Strumenti & Veicoli: Thieves' Tools, Choose three Musical Instruments

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Mage Hand | Message | Starry Wisp

Incantesimi di 1° Livello

Command | Cure Wounds | Dissonant Whispers | Feather Fall | Healing Word | Identify

Incantesimi di 2° Livello

Silence

Incantesimi di 3° Livello

Dispel Magic | Mass Healing Word

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Drow (tratto razziale): Faerie Fire | Darkness | Dancing Lights

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐☐☐	r. lungo
Slot di 2° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 3° livello	☐☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐	
Bardo		
Ispirazione Bardica	☐☐☐☐	r. breve
Incantesimi di Stirpe (gratis)		
Fuoco Fatato (Drow)	☐	r. lungo
Oscurità (Drow)	☐	r. lungo
Talenti		
Punti Fortuna	☐☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Kalyraen

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.

Lignaggio Elfico

Fai parte di una stirpe che ti concede capacità sovnaturali. Scegli una stirpe dalla tabella delle Stirpi Elfiche. Ottenrai il beneficio di livello 1 di quella stirpe.

Quando raggiungi i livelli di personaggio 3 e 5, impari un incantesimo di livello superiore, come indicato nella tabella. Hai sempre quel incantesimo preparato. Puoi castarlo una volta senza slot incantesimo, e riprendi la possibilità di castarlo in questo modo quando completi un Long Rest. Puoi anche castarlo usando qualsiasi slot incantesimo disponibile del livello appropriato.

Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua capacità di lancio di incantesimi per gli incantesimi che casti con questa caratteristica (scegli l'abilità quando selezioni la stirpe).

Ascendenza Fatata

Hai Advantage sui tiri salvezza che effettui per evitare o terminare la condizione Charmed.

Sensi Acuti

Hai competenza nell'abilità Intuizione, Percezione o Sopravvivenza.

Trance

Non hai bisogno di dormire, e la magia non può farti addormentare. Puoi completare un Long Rest in 4 ore se passi quelle ore in una meditazione simile a trance, durante la quale mantieni la coscienza.

Discendenza Elfica: Drow (Sottorazza)

Scurovisione aumentata a 120 piedi. Conosci il trucchetto Luci danzanti. Al livello 3 ottieni Fuoco Fatato, al livello 5 Oscurità (1/riposo lungo, o con slot incantesimo).

PRIVILEGI DI BARD (LV 5) — TESTO COMPLETO

Ispirazione Bardica (Lv 1)

Puoi ispirare soprannaturale gli altri con parole, musica o danza. Questa ispirazione è rappresentata dal tuo dado di Ispirazione Bardica, che è un d6.

Usare l'Ispirazione Bardica. Come Bonus Action, puoi ispirare un'altra creatura entro 60 piedi da te che può vederti o sentirti. Quella creatura guadagna uno dei tuoi dadi di Ispirazione Bardica. Una creatura può avere solo un dado di Ispirazione Bardica alla volta.

Una volta entro la prossima ora quando la creatura fallisce un D20 Test, la creatura può tirare il dado di Ispirazione Bardica e aggiungere il numero tirato al d20, potenzialmente trasformando il fallimento in un successo. Un dado di Ispirazione Bardica è speso quando viene tirato.

Numero di Usaggi. Puoi conferire un dado di Ispirazione Bardica un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma (minimo una volta), e recuperi tutti gli usi spesi quando finisci un Long Rest.

A Livelli Superiori. Il tuo dado di Ispirazione Bardica cambia quando raggiungi determinati livelli di Bardo, come mostrato nella colonna Dado Bardico della tabella delle Caratteristiche del Bardo. Il dado diventa un d8 al livello 5, un d10 al livello 10 e un d12 al livello 15.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

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

Trucchetti. Conosci due trucchetti a tua scelta dalla Bardo spell list. Dancing Lights e Vicious Mockery sono consigliati.

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

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

Slot incantesimo. La tabella Caratteristiche da Bardo 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 Bardo spell list. Charm Person, Color Spray, Dissonant Whispers e Healing Word sono consigliati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli da Bardo, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Caratteristiche da Bardo. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi dalla Bardo 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 Bardo 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 Bardo 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 Bardo per te.

Modifica dei tuoi incantesimi preparati. Ogni volta che guadagni un livello da Bardo, puoi sostituire un incantesimo nella tua lista con un altro incantesimo da Bardo per il quale hai slot incantesimo.

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

Focus per il lancio di incantesimi. Puoi usare un Musical Instrument come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Bardo.

Tuttofare (Lv 2)

Puoi aggiungere metà del tuo bonus di competenza (arrotondato per difetto) a qualsiasi prova di caratteristica che effettui usando una competenza di abilità che non possiedi e che non utilizzi altrimenti il tuo bonus di competenza.

Ad esempio, se effettui una prova di Forza (Athletics) e non hai competenza in Atletica, puoi aggiungere metà del tuo bonus di competenza alla prova.

Il Repertorio di un Bardo. Il tuo Bardo batte un drum mentre canta le gesta di antichi eroi? Strimpella un lute mentre intona melodie romantiche? Esegue arie di potere travolgente? Recita monologhi drammatici da tragedie classiche? Usa il ritmo di una danza popolare per coordinare i movimenti degli alleati in battaglia? Compone limerick piccanti?

Quando giochi un Bardo, considera lo stile di esibizione artistica che preferisci, gli umori che potresti evocare e i temi che ispirano le tue creazioni. I tuoi poemi sono ispirati da momenti di bellezza naturale o sono riflessioni cupe sulla perdita? Preferisci inni elevati o canzoni da taverna rumorose? Sei attratto da lamenti per i caduti o da celebrazioni di gioia? Ballerai allegri saltelli o eseguirai coreografie interpretative elaborate? Ti concentri su uno stile di esibizione o cerchi di padroneggiarli tutti?

Maestria (Lv 2)

Ottieni Expertise in due delle tue competenze di abilità a tua scelta. Performance e Persuasion sono consigliate se hai competenza in esse.

Al 9° livello da Bardo, ottieni Expertise in altre due delle tue competenze di abilità a tua scelta.

Sottoclasse del Bardo (Lv 3)

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

Fonte di Ispirazione (Lv 5)

Ora recuperi tutti i tuoi usi spesi di Ispirazione Bardica quando finisci un Short o un Long Rest.

Inoltre, puoi spendere uno slot incantesimo (senza richiedere azione) per recuperare un uso speso di Ispirazione Bardica.

Sottoclasse: College of Dance

Collegio della Danza (Lv 3)

Muoversi in Armonia con il Cosmo

I Bardi del Collegio della Danza sanno che le Parole della Creazione non possono essere contenute nella parola o nel canto; le parole sono pronunciate dai movimenti dei corpi celesti e fluiscono attraverso i gesti delle più piccole creature. Questi Bardi praticano un modo di essere in armonia con il cosmo vorticoso che enfatizza agilità, velocità e grazia.

Colpi Agili (Lv 3)

Quando spendi un uso della tua Ispirazione Bardica come parte di un'azione, una Azione Bonus, o una Reazione, puoi fare un Attacco Senza Armi come parte di quell'azione, Azione Bonus, o Reazione.

Danno Bardico (Lv 3)

Puoi utilizzare la Destrezza invece della Forza per i lanci d'attacco delle tue Colpi Non Armati. Quando infliggi danni con un Colpo Non Armato, puoi infliggere danni di Frantumazione pari a un lancio del tuo dado di Ispirazione Bardica più il tuo bonus di Destrezza, invece del danno normale del colpo. Questo lancio non consuma il dado."

Virtuoso della Danza (Lv 3)

Hai Advantage su qualsiasi prova di Carisma (Performance) che effettui e che coinvolga il tuo ballare.

Passi Abbaglianti (Lv 3)

Mentre non indossi armatura o brandisci uno Shield, ottieni i seguenti benefici.

Difesa Senz'Armatura (Lv 3)

La tua Classe Armatura base Armor Class è pari a 10 più i tuoi modificatori di Destrezza e Carisma.

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.

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)

Luci danzanti (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S, M (a bit of phosphorus) | **Durata:** 1 minuto

Crea fino a quattro luci della grandezza di una torcia entro la portata, facendole apparire come torce, lanterne o orbi luminosi sospesi per la durata. In alternativa, puoi combinare le quattro luci in una forma luminosa di dimensioni Medie che è vagamente umanoide. Qualsiasi forma tu scelga, ogni luce emette Luce Debole in un raggio di 10 piedi. Come Azione Bonus, puoi spostare le luci fino a 60 piedi verso uno spazio entro la portata. Una luce deve essere a meno di 20 piedi da un'altra luce creata da questo incantesimo, e una luce scompare se supera la portata dell'incantesimo.

Mano Magica (Evocazione — XPHB 2024)

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

Una mano spettrale e fluttuante appare in un punto scelto da te entro la portata. La mano dura per l'intera durata. La mano svanisce se si trova a più di 30 piedi di distanza da te o se lanci nuovamente questo incantesimo. Quando lanci l'incantesimo, puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore non chiuso a chiave, riporre o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, oppure versare il contenuto di una fiala. Come Magic azione nei tuoi turni successivi, puoi controllare nuovamente la mano. Come parte di quell'azione, puoi muovere la mano fino a 30 piedi. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 10 libbre.

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.

Folletto Stellare (Invocazione — XPHB 2024)

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

Lanci un granello di luce contro una creatura o un oggetto entro la portata. Effettua un attacco magico a distanza contro il bersaglio. In caso di colpo, il bersaglio subisce 1d8 danni Radianti e, fino alla fine del tuo turno successivo, emette Luce Fioca in un raggio di 10 piedi e non può beneficiare della condizione Invisibile.

Ai Livelli Superiori.

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

Incantesimi di 1° Livello

Comando (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Parli un comando di una sola parola a una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione. Il bersaglio deve riuscire a superare un tiro salvezza di Saggezza o eseguire il comando al suo prossimo turno. Scegli il comando tra queste opzioni:

Ai Livelli Superiori.

Puoi influenzare una creatura aggiuntiva per ogni livello dello slot incantesimo superiore al 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°.

Sussurri Dissonanti (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Una creatura a tua scelta che puoi vedere entro la portata sente una melodia discordante nella propria mente. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. In caso di fallimento, subisce 3d6 danni psichici e deve immediatamente usare la sua Reaction, se disponibile, per allontanarsi il più possibile da te, utilizzando il percorso più sicuro. In caso di successo, il bersaglio subisce solo metà dei danni.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d6 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.

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° .

Identificare (Divinazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a pearl worth 100+ GP) | **Durata:** Istantanea

Tocchi un oggetto per tutta la durata della castazione dell'incantesimo. Se l'oggetto è un oggetto magico o un altro oggetto magico, ne apprendi le proprietà e come usarle, se richiede Attunement, e quante cariche possiede, se ne ha. Apprendi se l'oggetto è influenzato da incantesimi persistenti e quali siano. Se l'oggetto è stato creato tramite un incantesimo, ne apprendi il nome. Se invece tocchi una creatura per tutta la durata della castazione, apprendi quali incantesimi persistenti, se presenti, la stiano influenzando attualmente.

Incantesimi di 2° Livello

Oscurità (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, M (bat fur and a piece of coal) | **Durata:** 10 minuti

Per la durata, l'oscurità magica Oscurità si diffonde da un punto entro la gittata e riempie una sfera di raggio 15 piedi Sfera. Scurovisione non può vedere attraverso di essa, e la luce non magica non può illuminarla. In alternativa, lanci l'incantesimo su un oggetto che non viene indossato o portato, causando l'oscurità Oscurità a riempire un'area di Emanazione di 15 piedi che origina da quell'oggetto. Coprire quell'oggetto con qualcosa di opaco, come una ciotola o un elmo, blocca l'oscurità Oscurità. Se una parte dell'area di questo incantesimo sovrappone un'area di Luce Brillante o Luce Debole creata da un incantesimo di livello 2 o inferiore, quell'altro incantesimo viene annullato.

Silenzio (Illusione, Rituale, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per la durata, nessun suono può essere creato all'interno o attraversare un raggio di 6 metri Sphere centrato su un punto che scegli entro portata. Qualsiasi creatura o oggetto interamente all'interno della Sphere ha Immunity ai danni da Tuono, e le creature hanno la condizione Deafened finché sono interamente al suo interno. Lanciare un incantesimo che includa una componente Verbale è impossibile lì.

Incantesimi di 3° Livello

Dissolvi Magia (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Scegli una creatura, un oggetto o un effetto magico entro 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.

Parola curativa di massa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Fino a sei creature a tua scelta che puoi vedere nel raggio d'azione recuperano punti ferita pari a 2d4 più il tuo modificatore di Lancio di Incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

Il recupero aumenta di 1d4 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 3.