Flametongue

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

CA 18 **54 HP**

Iniziativa +2 **Velocità 30 ft**

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

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+0
○	Destrezza	+2
○	Costituzione	+2
○	Intelligenza	-1
●	Saggezza	+4
●	Carisma	+7

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Spada lunga	+3	1d8 slashing	
Giavellotto	+3	1d6 piercing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 32 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Cotta di maglia	1	55 lb	
Scudo	1	6 lb	
Spada lunga	1	3 lb	
Giavellotto	6	12 lb	
Holy Symbol	1	—	
Zaino del Sacerdote	1	24 lb	
Strumenti da cartografo	1	6 lb	
Zaino	1	5 lb	
Materasso	1	7 lb	
Lanterna con Cappuccio	1	2 lb	
Olio	1	1 lb	
Corda	1	5 lb	
Acciarino	1	1 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Bottiglia d'Acqua	1	5 lb	
Cuoio borchiato	1	13 lb	
Lancia del Fuoco Nero Ardente	1	—	
Bacchetta dei dardi incantati	1	—	

Peso Trasportato: 149 / 150 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Paladin

- **Level**: 1
- **Lay on hands**: 5 HP totali /LR
- **Channel div**: 1
- **Divine smite**: max 2dX (usa spell slot)
- **Aura range**: 10 ft

Sorcerer

- **Level**: 5
- **Sorcery points**: 5
- **Font of magic**

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Elf

Background: Vagabondo Rashemi

Hai passato anni a vagare per gli altopiani di Rashemen, una pericolosa distesa ventosa punteggiata da antiche obelisk incantate a imprigionare Diavoli e dimora di draghi, gnoll e altre creature letali. Le amicizie sono difficili da trovare in una terra così isolata, e hai imparato a tenere gli estranei a distanza.

Doni del DM:

- **Perception** (Expertise) *— Fazione Guanto D'Arme*

Talenti Acquisiti:

- **Toccato dal Fey**
- **Robusto**

Strumenti & Veicoli: Cartographer's Tools

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

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

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Mage Hand | Message | Shocking Grasp | Sorcerous Burst | True Strike

Incantesimi di 1° Livello

Bless | Command | Feather Fall | Magic Missile | Shield | Spellfire Flare | Thunderwave

Incantesimi di 2° Livello

Invisibility | Mirror Image

Incantesimi di 3° Livello

Blink | Counterspell

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Toccato dal Fey: Hunter's Mark | Misty Step (sempre prep. · 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Spellfire Sorcery: Cure Wounds | Guiding Bolt | Lesser Restoration | Scorching Ray | Aura Of Vitality | Dispel Magic

Elf (tratto razziale): Detect Magic | Misty Step

Fey-Touched (talento): Misty Step

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo

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

Generale

Ispirazione	☐	

Paladino

Imposizione delle Mani (PF)	_____ / 5	r. lungo

Stregone

Punti Stregoneria	☐☐☐☐☐	r. lungo
Incantesimi di Stirpe (gratis)		
Rilevare la magia (Elfo Alto)	☐	r. lungo
Passo Nebbioso (Elfo Alto)	☐	r. lungo
Incantesimi da Talenti (gratis)		
Passo Nebbioso (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo
Marchio del Cacciatore (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo
Stregone		
Stregoneria Innata	☐☐	r. lungo
Restaurazione Stregonesca	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Flametongue

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: Alto Elfo (Sottorazza)

Conosci il trucchetto Prestidigitazione (sostituibile a ogni riposo lungo con un trucchetto da Mago). Al livello 3 ottieni Rilevare la magia, al livello 5 Passo Nebbioso (1/riposo lungo, o con slot incantesimo).

PRIVILEGI DI PALADIN (LV 1) — TESTO COMPLETO

Imponi le Mani (Lv 1)

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

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

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

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

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

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

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

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

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

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

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

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

Maestria nelle Armi (Lv 1)

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

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

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

PRIVILEGI DI SORCERER (LV 5) — TESTO COMPLETO

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.

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.

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.

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.

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.

Sottoclasse: Spellfire Sorcery

Fiamme Rinforzanti (Lv 3)

Tu o una creatura che puoi vedere entro 9 metri da te guadagnate Temporary Hit Points pari a 1d4 più il vostro modificatore di Carisma.

Fuoco Radiante (Lv 3)

Una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te subisce 1d4 danni da Fuoco o Radiante (a tua scelta).

Scoppio di Fuoco Incantato (Lv 3)

Quando spendi almeno 1 Punto Stregoneria come parte dell'azione Magic o di un Azione bonus nel tuo turno, puoi scatenare uno dei seguenti effetti magici a tua scelta. Puoi farlo solo una volta per turno.

Stregoneria del Fuoco Incantato (Lv 3)

Maneggiare la Magia Grezza

Il tuo potere innato deriva dalla fonte stessa della magia: il Trama. Questa connessione si manifesta come un'abilità rara nota come fuoco di incantesimo, e tu sei pervaso da lampi radiosi di questa magia grezza. Il tuo talento con il fuoco di incantesimo ti permette di curare gli alleati, bruciare i nemici e assorbire incantesimi potenti.

I detentori del fuoco di incantesimo tendono ad avere una propensione per l'erranza. Molti viaggiano tra insediamenti cosmopoliti, come quelli lungo la Costa della Spada, e impugnano la loro magia al servizio del bene comune. Altri scoprono i propri strani poteri vagando in terre altrettanto strane, dalle lande desolate e colpite dalla magia del deserto di Anauroch alle selvaggie toccate dagli dei dei Vecchi Imperi. Ovunque vadano nei Reami, gli Stregoni del fuoco di incantesimo sono corteggiati da fazioni con interessi nelle arti arcane, come gli Arpisti, il Culto del Drago e i Maghi Rossi.

Incantesimi del Fuoco Incantato (Lv 3)

Quando raggiungi un livello da Stregone specificato nella tabella Incantesimi del Fuoco di Incantesimo, da quel momento avrai sempre preparati gli incantesimi elencati.

METAMAGIA (SORCERER) — TESTO COMPLETO

Quickened Spell

When you cast a spell that has a casting time of an action, you can spend 2 Sorcery Points to change the casting time to a Bonus Action for this casting. You can't modify a spell in this way if you've already cast a level 1+ spell on the current turn, nor can you cast a level 1+ spell on this turn after modifying a spell in this way.

Twinned Spell

When you cast a spell, such as Charm Person, that can be cast with a higher-level spell slot to target an additional creature, you can spend 1 Sorcery Point to increase the spell's effective level by 1.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Toccato dal Fey (XPHB 2024)

L'esposizione alla magia del Feywild ti conferisce i seguenti benefici.

Magia Fey. Scegli una scuola di magia: incantesimo di 1° livello della Divinazione o Incantesimo. Avrai sempre questo incantesimo e l'incantesimo Misty Step preparato. Puoi lanciare entrambi questi incantesimi senza utilizzare uno slot incantesimo. Una volta che hai lanciato uno di questi incantesimi in questo modo, non potrai farlo di nuovo fino a quando non avrai completato un riposo lungo. Puoi anche lanciare questi incantesimi utilizzando slot incantesimo di livello appropriato. La capacità di lancio degli incantesimi è quella aumentata da questo talento.

Robusto (XPHB 2024)

Il tuo massimo di Punti ferita aumenta di un'importo pari al doppio del tuo livello di personaggio quando guadagni questo Talento. Ogni volta che guadagni un livello di personaggio successivamente, il tuo massimo di Punti ferita aumenta di un'importo aggiuntivo di 2 Punti ferita.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

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.

Mano Folgorante (Invocazione — XPHB 2024)

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

Un fulmine scaturisce da te verso una creatura che tenti di toccare. Effettua un attacco con incantesimo corpo a corpo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fulmine e non può effettuare attacchi di opportunità fino all'inizio del suo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori.

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

Esplosione Stregonesca (Invocazione — XPHB 2024)

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

Lanci energia stregonesca su una creatura o oggetto entro il raggio. Effettua un tiro per colpire a distanza contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni di un tipo a tua scelta: Acido, Freddo, Fuoco, Fulmine, Veleno, Psichico o Tuono. Se ottieni un 8 su un d8 per questo incantesimo, puoi tirare un altro d8 e aggiungerlo ai danni. Quando lanci questo incantesimo, il numero massimo di questi d8 che puoi aggiungere ai danni dell'incantesimo è pari al tuo modificatore della capacità di lancio.

Ai Livelli Superiori.

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

Colpo Vero (Divinazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** S, M (a weapon with which you have proficiency and that is worth 1+ CP) | **Durata:** Istantanea

Guidato da un lampo di intuizione magica, effettui un attacco con l'arma usata nel lancio dell'incantesimo. L'attacco usa la tua capacità di Lancio di Incantesimi per i tiri di attacco e di danno invece di usare Forza o Destrezza. Se l'attacco infligge danni, può essere danno Radiant o il tipo di danno normale dell'arma (a tua scelta).

Ai Livelli Superiori.

Indipendentemente dal fatto che tu infligga danni Sacro o il tipo di danno normale dell'arma, l'attacco infligge danni Sacro extra quando raggiungi i livelli 5 (1d6), 11 (2d6) e 17 (3d6).

Incantesimi di 1° Livello

Benedizione (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a Holy Symbol worth 5+ GP) | **Durata:** 1 minuto

Benedici fino a tre creature entro la portata. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio aggiunge 1d4 al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Puoi bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore a 1.

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°.

Rilevare la magia (Divinazione, Rituale, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (30 ft (9 m) sfera) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per tutta la durata, percepisci la presenza di effetti magici entro 30 piedi da te. Se percepisci tali effetti, puoi compiere l'Magic per vedere un'aura fioca attorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che porti la magia, e se un effetto è stato creato da un incantesimo, apprendi la 7 dell'incantesimo. L'incantesimo è bloccato da 1 piede di pietra, terra o legno; 1 pollice di metallo; o un sottile foglio di piombo.

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.

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°.

Marchio del Cacciatore (Divinazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

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

Ai Livelli Superiori.

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

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.

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.

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

Invisibilità (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (an eyelash in gum arabic) | **Durata:** 1 ora

Una creatura che tocchi assume la condizione Invisible fino alla fine dell'incantesimo. L'incantesimo termina prematuramente immediatamente dopo che il bersaglio effettua un tiro per colpire, infligge danni o lancia un incantesimo.

Ai Livelli Superiori.

Puoi mirare a una creatura aggiuntiva 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.

Immagine Riflessa (Illusione — XPHB 2024)

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

Tre duplicati illusori di te appaiono nel tuo spazio. Finché l'incantesimo non termina, i duplicati si muovono con te e imitano le tue azioni, spostandosi in modo che sia impossibile capire quale immagine sia reale. Ogni volta che una creatura ti colpisce con un tiro per colpire durante la durata dell'incantesimo, tira un d6 per ciascuno dei tuoi duplicati rimanenti. Se uno dei d6 mostra 3 o più, uno dei duplicati viene colpito al posto tuo e il duplicato viene distrutto. I duplicati ignorano altrimenti tutti gli altri danni ed effetti. L'incantesimo termina quando tutti e tre i duplicati sono distrutti. Una creatura non è influenzata da questo incantesimo se ha la condizione Blinded, vista cieca o vista pura.

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 Rovente (Invocazione — XPHB 2024)

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

Scagli tre raggi di fuoco. Puoi scagliarli contro un unico bersaglio entro la portata o contro diversi bersagli. Effettua un attacco magico a distanza per ogni raggio. In caso di colpo, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.

Ai Livelli Superiori.

You create one additional ray for each slot incantesimo level above 2.

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.

Sbalzo (Trasmutazione — XPHB 2024)

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

Tira 1d6 alla fine di ciascuno dei tuoi turni per tutta la durata. Con un risultato 4 ?6, scompari dal tuo piano di esistenza attuale e appari sul Piano Etereo (l'incantesimo termina istantaneamente se sei già su quel piano). Mentre sei sul Piano Etereo, puoi percepire il piano da cui sei partito, che appare in tonalità di grigio, ma non puoi vedere nulla lì a più di 60 piedi di distanza. Puoi influenzare e subire influenze solo da altre creature sul Piano Etereo, e le creature sull'altro piano non possono percepirti a meno che non abbiano un'abilità speciale che consenta loro di percepire cose sul Piano Etereo. Torni all'altro piano all'inizio del tuo prossimo turno e quando l'incantesimo termina se sei sul Piano Etereo. Torni in uno spazio non occupato a tua scelta che puoi vedere entro 10 piedi dallo spazio da cui sei partito. Se non è disponibile alcuno spazio non occupato entro quel raggio, appari nello spazio non occupato più vicino.

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.