Felipe

Razza: Human | **Classe:** Wizard 8 | **Campagna:** Waterdeep: Dragon Heist | **Edizione:** D&D 2014

CA 13 **60 HP**

Iniziativa +3 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+1	+3	+3	+5	+2	+2
13	16	16	20	14	14

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+1
○	Destrezza	+3
○	Costituzione	+3
●	Intelligenza	+8
●	Saggezza	+5
○	Carisma	+2

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

○	Acrobazia (Des)	+3
○	Addestrare Animali (Sag)	+2
●	Arcano (Int)	+8
○	Atletica (For)	+1
●	Inganno (Car)	+5
○	Storia (Int)	+5
●	Intuizione (Sag)	+5
○	Intimidire (Car)	+2
●	Indagine (Int)	+8
○	Medicina (Sag)	+2
○	Natura (Int)	+5
○	Percezione (Sag)	+2
○	Intrattenimento (Car)	+2
○	Persuasione (Car)	+2
○	Religione (Int)	+5
○	Rapidità di Mano (Des)	+3
●	Furtività (Des)	+6
○	Sopravvivenza (Sag)	+2

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Bastone ferrato	+4	1d6+1 bludgeoning	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 15 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Bastone ferrato	1	4 lb	
Libro degli Incantesimi	1	3 lb	
Focus Arcano A Scelta	1	—	
Zaino dello Studente	1	10 lb	
Piede di porco	1	5 lb	
Vestiti Comuni	1	3 lb	
Borsa	1	1 lb	

Peso Trasportato: 26 / 195 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Felipe

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

- **Level**: 1
- **Channel divinity**: 1/LR

Wizard

- **Level**: 7
- **Arcane recovery**: 4 slot /LR

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Criminale

Sei un criminale esperto con una storia di infrazioni alla legge. Hai passato molto tempo tra altri criminali e hai ancora contatti nel mondo criminale sotterraneo. Sei molto più vicino della maggior parte della gente al mondo di omicidi, furti e violenza che pervade il ventre della civiltà, e sei sopravvissuto finora infrangendo le regole e i regolamenti della società.

Talenti Acquisiti:

- **Incantatore di Guerra**
- **Telecinetico**

Lingue conosciute: Undercommon, Common

Strumenti & Veicoli: Thieves' Tools, Three-Dragon Ante Set (Gaming Set)

Armi: Daggers, Darts, Slings, Quarterstaffs, Light Crossbows

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Fire Bolt · Light · Mage Hand · Minor Illusion · Guidance · Resistance · Spare the Dying

Incantesimi di 1° Livello

Charm Person · Disguise Self · Find Familiar · Grease · Ice Knife · Shield · Witch Bolt · Cure Wounds · Guiding Bolt · Healing Word

Incantesimi di 2° Livello

Mirror Image · Misty Step · Phantasmal Force · Shatter · Web

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Telecinetico: Mage Hand (sempre prep. · 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Twilight Domain: Faerie Fire · Sleep

Telekinetic (talento): Mage Hand

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo

Slot di 1° livello	☐☐☐☐	r. lungo
Slot di 2° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 3° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 4° livello	☐☐	r. lungo

Generale

Ispirazione	☐☐☐	

Mago

Recupero Arcano	☐	r. lungo

Chierico

Incanalare Divinità	☐	r. breve
Passi della Notte	☐☐☐	r. lungo
Occhi della Notte	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Felipe

Tratti, talenti e incantesimi del personaggio riportati per esteso: giocabile senza manuale.

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

Gli umani raggiungono l'età adulta verso la fine della loro adolescenza e vivono meno di un secolo.

Taglia

I umani variano molto in altezza e costituzione, da appena 5 piedi a oltre 6 piedi. Indipendentemente dalla tua posizione in questo intervallo, la tua taglia è Media.

Lingue

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e una lingua extra a tua scelta. Gli umani tipicamente apprendono le lingue di altri popoli con cui interagiscono, inclusi dialetti oscuri. Amano cospargere il loro discorso con parole prese in prestito da altre lingue: maledizioni orchesche, espressioni musicali elfiche, frasi militari naniche, e così via.

Abilità (Sottorazza)

Acquisisci competenza in un'abilità a tua scelta.

Talento (Sottorazza)

Ottieni un feat a tua scelta.

PRIVILEGI DI WIZARD (LV 7) — TESTO COMPLETO

Recupero Arcano (Lv 1)

Hai imparato a recuperare parte della tua energia magica studiando il tuo Libro degli Incantesimi. Una volta al giorno, quando concludi un riposo breve, puoi scegliere degli slot incantesimo spesi da recuperare. Gli slot incantesimo possono avere un livello combinato pari o inferiore a metà del tuo livello da mago (arrotondato per eccesso), e nessuno degli slot può essere di 6° livello o superiore.

Ad esempio, se sei un mago di 4° livello, puoi recuperare fino a due livelli di slot incantesimo. Puoi recuperare uno slot incantesimo di 2° livello o due slot incantesimo di 1° livello.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Come studente della magia arcana, possiedi un libro degli incantesimi contenente incantesimi che mostrano i primi bagliori del tuo vero potere. Vedi 10 per le regole generali del lancio di incantesimi e 11 per la lista degli incantesimi da mago.

Trucchetti. Al 1° livello, conosci tre trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Impari trucchetti da mago aggiuntivi a tua scelta a livelli superiori, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella del Mago.

Libro degli Incantesimi. Al 1° livello, hai un libro degli incantesimi contenente sei incantesimi da mago di 1° livello a tua scelta. Il tuo libro degli incantesimi è il deposito degli incantesimi da mago che conosci, eccetto i tuoi trucchetti, che sono fissi nella tua mente.

Preparazione e Lancio degli Incantesimi. La tabella del Mago mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi da mago di 1° livello e superiori. Per lanciare uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o superiore. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi quando concludi un riposo lungo.

Prepari la lista degli incantesimi da mago che hai a disposizione per il lancio. Per farlo, scegli un numero di incantesimi da mago dal tuo libro degli incantesimi pari al tuo modificatore di Intelligenza + il tuo livello da mago (minimo un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui hai slot incantesimo.

Per esempio, se sei un mago di 3° livello, hai quattro slot di 1° livello e due di 2° livello. Con un'Intelligenza di 16, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione, scelti dal tuo libro degli incantesimi. Se prepari l'incantesimo di 1° livello missile magico, puoi lanciarlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Lanciare l'incantesimo non lo rimuove dalla tua lista di incantesimi preparati.

Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati quando concludi un riposo lungo. Preparare una nuova lista di incantesimi da mago richiede tempo dedicato allo studio del tuo libro degli incantesimi e alla memorizzazione delle formule e dei gesti necessari per lanciare l'incantesimo: almeno 1 minuto per livello d'incantesimo per ogni incantesimo nella lista.

Caratteristica per il Lancio di Incantesimi. L'Intelligenza è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da mago, poiché impari i tuoi incantesimi da mago attraverso studio dedicato e memorizzazione. Usi la tua Intelligenza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla tua caratteristica per il lancio di incantesimi. Inoltre, usi il tuo modificatore di Intelligenza per determinare la CD del tiro salvezza per un incantesimo da mago che lanci e quando effettui un tiro per colpire con uno.

Lancio Rituale. Puoi lanciare un incantesimo da mago come rituale se quell'incantesimo ha il tag rituale e lo hai nel tuo libro degli incantesimi. Non hai bisogno di averlo preparato.

Focalizzatore per il Lancio di Incantesimi. Puoi usare un focalizzatore arcano come focalizzatore per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da mago.

Apprendimento di Incantesimi di 1° Livello e Superiori. Ogni volta che guadagni un livello da mago, puoi aggiungere due incantesimi da mago a tua scelta al tuo libro degli incantesimi. Ognuno di questi incantesimi deve essere di un livello per cui hai slot incantesimo, come mostrato nella tabella del Mago. Nelle tue avventure, potresti trovare altri incantesimi che puoi aggiungere al tuo libro degli incantesimi (vedi "Il Tuo Libro degli Incantesimi").

Il Tuo Libro degli Incantesimi. Gli incantesimi che aggiungi al tuo libro degli incantesimi man mano che guadagni livelli riflettono la ricerca arcana che conduci per conto tuo, così come le scoperte intellettuali che hai fatto sulla natura del multiverso. Potresti trovare altri incantesimi durante le tue avventure. Potresti scoprire un incantesimo registrato su un rotolo nello scrigno di un mago malvagio, per esempio, o in un tomo polveroso in un'antica biblioteca.

Un libro degli incantesimi non contiene trucchetti.

Copiare un Incantesimo nel Libro. Quando trovi un incantesimo da mago di 1° livello o superiore, puoi aggiungerlo al tuo libro degli incantesimi se è di un livello d'incantesimo che puoi preparare e se puoi dedicare il tempo per decifrarlo e copiarlo.

Copiare un incantesimo nel tuo libro degli incantesimi implica la riproduzione della forma base dell'incantesimo, poi la decifrazione dell'unico sistema di notazione usato dal mago che lo ha scritto. Devi esercitarti con l'incantesimo finché non comprendi i suoni o i gesti richiesti, poi lo trascrivi nel tuo libro degli incantesimi usando la tua notazione.

Per ogni livello dell'incantesimo, il processo richiede 2 ore e costa 50 mo. Il costo rappresenta i componenti materiali che spendi mentre sperimenti con l'incantesimo per padroneggiarlo, così come gli inchiostri pregiati necessari per registrarlo. Una volta speso questo tempo e denaro, puoi preparare l'incantesimo proprio come i tuoi altri incantesimi.

Sostituire il Libro. Puoi copiare un incantesimo dal tuo libro degli incantesimi in un altro libro—per esempio, se vuoi fare una copia di backup del tuo libro degli incantesimi. È proprio come copiare un nuovo incantesimo nel tuo libro degli incantesimi, ma più veloce e facile, poiché comprendi la tua notazione e sai già come lanciare l'incantesimo. Devi spendere solo 1 ora e 10 mo per ogni livello dell'incantesimo copiato.

Se perdi il tuo libro degli incantesimi, puoi usare la stessa procedura per trascrivere gli incantesimi che hai preparato in un nuovo libro degli incantesimi. Riempire il resto del tuo libro degli incantesimi richiede di trovare nuovi incantesimi per farlo, come normale. Per questo motivo, molti maghi tengono libri degli incantesimi di riserva in un luogo sicuro.

L'Aspetto del Libro. Il tuo libro degli incantesimi è una raccolta unica di incantesimi, con i suoi abbellimenti decorativi e note a margine. Potrebbe essere un volume di cuoio semplice e funzionale che hai ricevuto in dono dal tuo maestro, un tomo finemente rilegato con bordi dorati trovato in un'antica biblioteca, o persino una raccolta disordinata di appunti messi insieme dopo aver perso il tuo precedente libro degli incantesimi in un incidente.

Tradizione Arcana (Lv 2)

Quando raggiungi il 2° livello, scegli una Tradizione Arcana dall'elenco delle tradizioni disponibili, dando forma alla tua pratica della magia. La tua scelta ti conferisce caratteristiche al 2° livello e nuovamente al 6°, al 10° e al 14° livello.

Formule per Trucchetti (Lv 3)

3rd-level wizard optional feature

Hai scritto un set di formule arcane nel tuo libro dei sortilegi che puoi usare per formulare un trucchetto nella tua mente. Ogni volta che finisci un riposo lungo e consulti quelle formule nel tuo libro dei sortilegi, puoi sostituire un trucchetto di Mago che conosci con un altro trucchetto dalla lista degli incantesimi del Mago.

Caratteristica di Tradizione Arcana (Lv 6)

Al 6° livello, ottieni una caratteristica concessa dalla tua Tradizione Arcana.

Sottoclasse: School of Evocation

Scuola di Evocazione (Lv 2)

Ti concentri sullo studio della magia che crea potenti effetti elementali come il freddo pungente, la fiamma ardente, il tuono fragoroso, il fulmine scoppiettante e l'acido bruciante. Alcuni evocatori trovano impiego nelle forze militari, servendo come artiglieria per colpire gli eserciti nemici da lontano. Altri usano il loro potere spettacolare per proteggere i deboli, mentre alcuni cercano il proprio guadagno come banditi, avventurieri o aspiranti tiranni.

Savant dell'Evocazione (Lv 2)

A partire dal momento in cui scegli questa scuola al 2° livello, l'oro e il tempo che devi spendere per copiare un incantesimo di evocazione nel tuo libro degli incantesimi sono dimezzati.

Sculpt Spells (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi creare zone di relativa sicurezza all'interno degli effetti dei tuoi incantesimi di evocazione. Quando lanci un incantesimo di evocazione che influenza altre creature che puoi vedere, puoi sceglierne un numero pari a 1 + il livello dell'incantesimo. Le creature scelte hanno successo automatico nei loro tiri salvezza contro l'incantesimo e non subiscono danni se normalmente subirebbero metà danno con un salvataggio riuscito.

Trucchetto Potente (Lv 6)

A partire dal 6° livello, i tuoi trucchetti dannosi colpiscono anche le creature che evitano il colpo principale dell'effetto. Quando una creatura riesce a superare un tiro salvezza contro il tuo trucchetto, la creatura subisce metà dei danni del trucchetto (se ce ne sono) ma non subisce alcun effetto aggiuntivo dal trucchetto.

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)

Come canale per il potere divino, puoi lanciare incantesimi da chierico. Vedi 10 per le regole generali del lancio di incantesimi e 11 per una selezione di incantesimi da chierico.

Trucchetti. Al 1° livello, conosci tre trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da chierico. Impari trucchetti da chierico aggiuntivi a tua scelta a livelli superiori, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella del Chierico.

Preparazione e Lancio degli Incantesimi. La tabella del Chierico mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi da chierico di 1° livello e superiori. Per lanciare uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o superiore. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi quando concludi un riposo lungo.

Prepari la lista degli incantesimi da chierico che hai a disposizione per il lancio, scegliendoli dalla lista degli incantesimi da chierico. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da chierico pari al tuo modificatore di Saggezza + il tuo livello da chierico (minimo un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui hai slot incantesimo.

Per esempio, se sei un chierico di 3° livello, hai quattro slot di 1° livello e due di 2° livello. Con una Saggezza di 16, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepari l'incantesimo di 1° livello cura ferite, puoi lanciarlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Lanciare l'incantesimo non lo rimuove dalla tua lista di incantesimi preparati.

Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati quando concludi un riposo lungo. Preparare una nuova lista di incantesimi da chierico richiede tempo dedicato a preghiera e meditazione: almeno 1 minuto per livello d'incantesimo per ogni incantesimo nella lista.

Caratteristica per il Lancio di Incantesimi. La Saggezza è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da chierico. Il potere dei tuoi incantesimi deriva dalla tua devozione alla tua divinità. Usi la tua Saggezza ogni volta che un incantesimo da chierico fa riferimento alla tua caratteristica per il lancio di incantesimi. Inoltre, usi il tuo modificatore di Saggezza per determinare la CD del tiro salvezza per un incantesimo da chierico che lanci e quando effettui un tiro per colpire con uno.

Lancio Rituale. Puoi lanciare un incantesimo da chierico come rituale se quell'incantesimo ha il tag rituale e lo hai preparato.

Focalizzatore per il Lancio di Incantesimi. Puoi usare un simbolo sacro come focalizzatore per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da chierico.

Sottoclasse: Twilight Domain

Dominio del Crepuscolo (Lv 1)

La transizione crepuscolare dalla luce all'oscurità porta spesso calma e persino gioia, mentre i lavori del giorno terminano e le ore di riposo cominciano. L'oscurità può anche portare terrore, ma gli dei del crepuscolo vegliano contro gli orrori della notte.

I Chierici che servono queste divinità—esempi dei quali appaiono nella tabella Divinità del Crepuscolo—offrono conforto a chi cerca riposo e li proteggono avventurandosi nell'oscurità crescente per assicurarsi che il buio sia un conforto, non un terrore.

Domain Spells. 1st-level Twilight Domain feature

Ottieni incantesimi di dominio ai livelli da chierico indicati nella tabella Incantesimi del Dominio Crepuscolare. Vedi la caratteristica di classe Dominio Divino per capire come funzionano gli incantesimi di dominio.

Competenze Bonus (Lv 1)

Caratteristica del dominio Twilight al 1º livello

Acquisisci la competenza con le armi da combattimento e l'armatura pesante.

Occhi della Notte (Lv 1)

1st-level Twilight Domain feature

Puoi vedere attraverso l'oscurità più profonda. Hai darkvision fino a un raggio di 300 piedi. In quel raggio, vedi in luce fioca come se fosse luce intensa e nell'oscurità come se fosse luce fioca.

Come azione, puoi condividere magicamente la darkvision di questa caratteristica con creature consenzienti che puoi vedere entro 3 metri da te, fino a un numero di creature pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo una creatura). La darkvision condivisa dura 1 ora. Una volta condivisa, non puoi farlo di nuovo finché non termini un riposo lungo, a meno che non spendi uno slot incantesimo di qualsiasi livello per condividerla nuovamente.

Benedizione Vigile (Lv 1)

Caratteristica di 1° livello del Dominio del Crepuscolo

La notte ti ha insegnato a essere vigile. Come azione, concedi a una creatura che tocchi (incluso te stesso, se lo desideri) il vantaggio sul prossimo tiro di iniziativa che la creatura effettua. Questo beneficio termina immediatamente dopo il tiro o se usi di nuovo questa caratteristica.

GENERIC (WIZARD) — TESTO COMPLETO

Cantrip Versatility

Al level-up (dove prendi ASI), puoi scambiare un trucchetto.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Telecinetico (TCE 2014)

Impari a muovere le cose con la mente, concedendoti i seguenti benefici:

- Apprendi il trucchetto mage hand. Puoi lanciarlo senza componenti verbali o somatiche, e puoi rendere la mano spettrale invisibile. Se conosci già questo incantesimo, la sua gittata aumenta di 30 piedi quando lo lanci. L'abilità di lancio dell'incantesimo è l'abilità aumentata da questo talento.
- Come azione bonus, puoi tentare di spingere telecineticamente una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te. Quando lo fai, il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Forza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il modificatore di abilità del punteggio aumentato da questo talento) oppure viene spostato di 5 piedi verso di te o lontano da te. Una creatura può decidere di fallire volontariamente questo tiro salvezza.

Incantatore di Guerra (PHB 2014)

Hai praticato il lancio di incantesimi nel mezzo del combattimento, apprendendo tecniche che ti concedono i seguenti benefici:

- Hai vantaggio sui tiri salvezza di Costituzione che effettui per mantenere la tua concentration su un incantesimo quando subisci danni.
- Puoi eseguire le componenti somatiche degli incantesimi anche quando hai armi o uno shield in una o entrambe le mani.
- Quando il movimento di una creatura ostile ti provoca un attacco di opportunità, puoi usare la tua reazione per lanciare un incantesimo contro la creatura, invece di effettuare un attacco di opportunità. L'incantesimo deve avere un tempo di lancio di 1 azione e deve bersagliare solo quella creatura.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Dardo di Fuoco (Invocazione — PHB 2014)

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

Lanci un granello di fuoco contro una creatura o un oggetto nel raggio d'azione. Effettua un tiro di incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo prende fuoco se non è indossato o trasportato. Il danno di questo incantesimo aumenta di 1d10 quando raggiungi il 5° livello (2d10), l'11° livello (3d10) e il 17° livello (4d10).

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.

Mano Magica (Evocazione — PHB 2014)

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 o finché non la congedi con un'azione. La mano svanisce se si trova a più di 30 piedi di distanza da te o se lanci nuovamente questo incantesimo. Puoi usare la tua azione per controllare la mano. 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, o versare il contenuto di una fiala. Puoi muovere la mano fino a 30 piedi ogni volta che la usi. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 10 libbre.

Illusione Minore (Illusione — PHB 2014)

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. L'illusione termina inoltre se la interrompi con un'azione o se lanci nuovamente l'incantesimo. Se crei un suono, il suo volume può variare da un sussurro a un urlo. Può essere la tua voce, la voce di qualcun altro, il ruggito di un leone, il battere di tamburi o qualsiasi altro suono tu scelga. Il suono continua incessantemente per tutta la durata, oppure puoi produrre suoni distinti in momenti diversi prima che l'incantesimo termini. Se crei l'immagine di un oggetto — come una sedia, impronte fangose o un piccolo forziere — esso non deve essere più grande di un cubo di 1,5 metri. L'immagine non può creare suono, luce, odore o qualsiasi altro effetto sensoriale. L'interazione fisica con l'immagine rivela che si tratta di un'illusione, poiché gli oggetti possono attraversarla. Se una creatura usa la sua azione per esaminare il suono o l'immagine, può determinare che si tratta di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagine) contro il CD di salvataggio del tuo incantesimo. Se una creatura scorge l'illusione per ciò che è, l'illusione diventa tenue per tale creatura.

Resistenza (Abiurazione, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a miniature cloak) | **Durata:** 1 minuto

Tocchi una creatura consenziente. Prima che l'incantesimo termini, il bersaglio può lanciare un d4 e aggiungere il numero ottenuto a un tiro salvezza a sua scelta. Può lanciare il dado prima o dopo aver effettuato il tiro salvezza. L'incantesimo termina quindi.

Risparmiare il morente (Negromanzia — PHB 2014)

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

Tocchi una creatura vivente che ha 0 punti ferita. La creatura diventa stabile. Questo incantesimo non ha effetto sui non morti o sui costrutti.

Incantesimi di 1° Livello

Fascino della Persona (Ammaliamento — PHB 2014)

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

Tentavi di affascinare un umanoide che vedi entro la gittata. Deve effettuare un tiro di salvezza di Saggezza, con vantaggio se tu o i tuoi alleati state combattendo contro di essa. Se fallisce, è charmed da te fino alla fine dell'incantesimo o fino a quando tu o i tuoi alleati non le fai del male. La creatura charmed ti considera un conoscente amichevole. Quando l'incantesimo termina, la creatura sa di essere stata charmed da te.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, puoi mirare a una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot superiore al 1°. Le creature devono essere entro 30 piedi l'una dall'altra quando le miri.

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°.

Mascherarsi (Illusione — PHB 2014)

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

Ti fai apparire – compresi i vestiti, l'armatura, le armi e gli altri oggetti che porti con te – diverso finché l'incantesimo non termina o finché non usi la tua azione per dissiparlo. Puoi sembrare più corto o più alto di un piede e puoi apparire magro, grasso o qualcosa nel mezzo. Non puoi cambiare il tipo di corpo, quindi devi adottare una forma che abbia la stessa disposizione di base degli arti. Per il resto, l'estensione dell'illusione dipende da te. Le modifiche prodotte da questo incantesimo non resistono a un'ispezione fisica. Per esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello al tuo abbigliamento, gli oggetti attraversano il cappello, e chi lo tocca non sente nulla o sente solo la tua testa e i tuoi capelli. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quanto sei, la mano di chi ti tende la mano la colpirà mentre sembra ancora sospesa nell'aria. Per accertarsi che tu sia mascherato, una creatura può usare la sua azione per ispezionare il tuo aspetto e deve riuscire a superare una prova di Intelligenza (Investigation) contro la tua DC di tiro salvezza dell'incantesimo.

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.

Trovare Famiglio (Evocazione, Rituale — PHB 2014)

Tempo: 1 ora | **Gittata:** 10 ft (3 m) | **Componenti:** V, S, M (10 gp worth of charcoal, incense, and herbs that must be consumed by fire in a brass brazier) | **Durata:** Istantanea

Acquisisci il servizio di un familiare, uno spirito che assume una forma animale che scegli: pipistrello, gatto, granchio, rana (rospo), falco, lucertola, polpo, gufo, serpente velenoso, pesce (quipper), topo, corvo, ippocampo, ragno, o visone. Apparendo in uno spazio libero entro la portata, il familiare ha le statistiche della forma scelta, ma è un celeste, un fay o un fiend (la tua scelta) invece che una bestia. Altre scelte di forma animale potrebbero essere disponibili a discrezione del DM. Il tuo familiare agisce indipendentemente da te, ma obbedisce sempre ai tuoi comandi. In combattimento, lancia il proprio iniziativa e agisce al suo turno. Un familiare non può attaccare, ma può compiere altre azioni come normale. Quando il familiare raggiunge 0 punti ferita, scompare, lasciando nulla di fisico. Riappare dopo che riparti questo incantesimo. Come azione, puoi temporaneamente dismissarlo in una dimensione tasca. In alternativa, puoi dismissarlo per sempre. Come azione mentre è temporaneamente dismisso, puoi farlo riapparire in qualsiasi spazio libero entro 30 piedi da te. Mentre il tuo familiare è entro 100 piedi da te, puoi comunicare con esso telepaticamente. Inoltre, come azione, puoi vedere attraverso gli occhi del tuo familiare e sentire ciò che sente fino all'inizio del tuo prossimo turno, godendo dei benefici di qualsiasi senso speciale che il familiare possiede. Durante questo periodo, sei deaf e blind con riguardo ai tuoi sensi. Non puoi avere più di un familiare alla volta. Se riparti questo incantesimo mentre già hai un familiare, invece lo fai assumere una nuova forma. Scegli una delle forme dalla lista sopra. Il tuo familiare si trasforma nella creatura scelta. Infine, quando lanci un incantesimo a portata di contatto, il tuo familiare può consegnare l'incantesimo come se lo avesse lanciato. Il tuo familiare deve essere entro 100 piedi da te e deve utilizzare la sua reazione per consegnare l'incantesimo quando lo lanci. Se l'incantesimo richiede un tiro d'attacco, utilizzi il tuo modificatore di attacco per il tiro.

Grasso (Evocazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a bit of pork rind or butter) | **Durata:** 1 minuto

La grezza copre il terreno in un quadrato di 3 metri centrato su un punto entro la portata e lo trasforma in terreno difficile per tutta la durata. Quando la grezza appare, ogni creatura presente nell'area deve effettuare un tiro di salvataggio di Destrezza o cadere prona. Una creatura che entra nell'area o termina il proprio turno lì deve anche effettuare un tiro di salvataggio di Destrezza o cadere prona.

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°.

Parola curativa (Invocazione — PHB 2014)

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 punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di caratteristica da 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 1d4 per ogni livello di slot superiore al 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° .

Scudo (Abiurazione — PHB 2014)

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

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

Sonno (Ammaliamento — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 90 ft (27 m) | **Componenti:** V, S, M (a pinch of fine sand, rose petals, or a cricket) | **Durata:** 1 minuto

Questo incantesimo fa cadere le creature in un sonno magico. Tira 5d8; il totale è quanti punti ferita delle creature questo incantesimo può colpire. Le creature entro 6 metri da un punto che scegli entro portata sono colpite in ordine crescente dei loro punti ferita attuali (ignorando le creature unconscious). Cominciando dalla creatura con i punti ferita attuali più bassi, ogni creatura colpita da questo incantesimo cade unconscious finché l'incantesimo non termina, il dormiente subisce danni, o qualcuno usa un'azione per scuoterlo o colpirlo e svegliarlo. Sottrai i punti ferita di ogni creatura dal totale prima di passare alla creatura con i successivi punti ferita più bassi. I punti ferita di una creatura devono essere pari o inferiori al totale rimanente perché quella creatura sia colpita. Non sono colpite da questo incantesimo i non morti e le creature immuni all'essere charmed.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a slot incantesimo of 2nd level or higher, roll an additional 2d8 for each slot level above 1st.

Dardo Stregonesco (Invocazione, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a twig from a tree that has been struck by lightning) | **Durata:** 1 minuto

Un raggio di energia crepitante e blu si lancia verso una creatura nel raggio d'azione, formando un arco di fulmini sostenuto tra te e il bersaglio. Effettua un attacco con incantesimo a distanza contro quella creatura. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d12 danni da fulmine, e a ciascuno dei tuoi turni, per la durata, puoi usare la tua azione per infliggere 1d12 danni da fulmine al bersaglio automaticamente. L'incantesimo termina se usi la tua azione per fare qualsiasi altra cosa. L'incantesimo termina anche se il bersaglio si trova fuori dal raggio d'azione dell'incantesimo o se ha Cover da te.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il danno iniziale aumenta di 1d12 per ogni livello dello slot superiore al 1°.

Incantesimi di 2° Livello

Immagine Riflessa (Illusione — PHB 2014)

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. Puoi usare la tua azione per dissipare i duplicati illusori. Ogni volta che una creatura ti prende di mira con un attacco durante la durata dell'incantesimo, tira un d20 per determinare se l'attacco prende di mira invece uno dei tuoi duplicati. Se hai tre duplicati, devi tirare 6 o più per cambiare il bersaglio dell'attacco a un duplicato. Con due duplicati, devi tirare 8 o più. Con un duplicato, devi tirare 11 o più. La CA di un duplicato è 10 + il tuo modificatore di Destrezza. Se un attacco colpisce un duplicato, il duplicato viene distrutto. Un duplicato può essere distrutto solo da un attacco che lo colpisce. Ignora 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 non può vedere, se si affida a sensi diversi dalla vista, come la vista cieca, o se può percepire le illusioni come false, come con la vista pura.

Passo Nebbioso (Evocazione — PHB 2014)

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.

Forza Fantasmatica (Illusione, Concentrazione — PHB 2014)

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

Crei un'illusione che prende piede nella mente di una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Intelligenza. Se fallisce, crei un oggetto, una creatura o altro fenomeno visibile a tua scelta, non più grande di un cubo di 3 metri, che è percepibile solo dal bersaglio per la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo non ha effetto sui non morti o sui costrutti. Il fantasma include suoni, temperatura e altri stimoli, anch'essi evidenti solo alla creatura. Il bersaglio può usare la sua azione per esaminare il fantasma con una prova di Intelligenza (Indagare) contro la CD del tuo incantesimo. Se la prova ha successo, il bersaglio si rende conto che il fantasma è un'illusione e l'incantesimo termina. Finché un bersaglio è affetto dall'incantesimo, esso tratta il fantasma come se fosse reale. Il bersaglio razionalizza ogni risultato illogico derivante dall'interazione con il fantasma. Per esempio, un bersaglio che tenta di attraversare un ponte fantasma che scavalca un baratro cade non appena mette piede sul ponte. Se il bersaglio sopravvive alla caduta, continua a credere che il ponte esista e trova un'altra spiegazione per la sua caduta: è stato spinto, è scivolato, o un forte vento potrebbe averlo travolto. Un bersaglio affetto è così convinto della realtà del fantasma che può persino subire danni dall'illusione. Un fantasma creato per apparire come una creatura può attaccare il bersaglio. Allo stesso modo, un fantasma creato per apparire come fuoco, una pozza di acido o lava può bruciare il bersaglio. Ogni round, nel tuo turno, il fantasma può infliggere 1d6 danni psichici al bersaglio se quest'ultimo si trova nell'area del fantasma o entro 1,5 metri da esso, a condizione che l'illusione sia di una creatura o di un pericolo che potrebbe logicamente infliggere danni, ad esempio attaccando. Il bersaglio percepisce i danni come di un tipo appropriato all'illusione.

Frantuma (Invocazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a chip of mica) | **Durata:** Istantanea

Un improvviso e forte rintocco, dolorosamente intenso, esplode da un punto a tua scelta entro la portata. Ogni creatura in una sfera con raggio di 10 piedi centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Una creatura subisce 3d8 danni da tuono se fallisce il tiro, o la metà dei danni se lo supera. Una creatura fatta di materiale inorganico come pietra, cristallo o metallo ha svantaggio a questo tiro salvezza. Anche un oggetto non magico che non sia indossato o trasportato subisce i danni se si trova nell'area dell'incantesimo.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello di slot superiore al 2°.

Ragnatela (Evocazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

Conjuri una massa di ragnatele spesse e appiccicose in un punto a tua scelta entro portata. Le ragnatele occupano un cubo di 20 piedi da quel punto per la durata. Le ragnatele sono terreno difficile e leggermente oscurano l'area. 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. Ogni creatura che inizia il turno nelle ragnatele o vi entra durante il turno deve superare un tiro di salvezza di Destrezza. In caso di fallimento, la creatura è trattenuto finché rimane nelle ragnatele o fino a quando non si libera. Una creatura trattenuto dalle ragnatele può usare un'azione per effettuare un controllo di Forza contro il DC del tuo incantesimo. Se riesce, non è più trattenuto. 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.