

Aurill

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

CA 18 **27 HP**

Iniziativa +2 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	+2	+3	+0	+3	+0
8	14	16	10	16	10

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
○	Destrezza	+2
○	Costituzione	+3
○	Intelligenza	+0
●	Saggezza	+5
●	Carisma	+2

RESISTENZE AI DANNI

Necrotico (Aasimar: Celestial Resistance)
Radioso (Aasimar: Celestial Resistance)

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

ARMI & ATTACCHI

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

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

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

Peso Trasportato: 34 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Aurill

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

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

Druid

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

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Aasimar

Background: Eremita

Hai vissuto in isolamento—sia in una comunità protetta come un monastero, sia completamente da solo—per una parte formativa della tua vita. Durante il tuo tempo lontano dal clamore della società, hai trovato quiete, solitudine e forse alcune delle risposte che cercavi.

Lingue conosciute: Common

Strumenti & Veicoli: Herbalism Kit

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Guidance | Sacred Flame | Toll the Dead

Incantesimi di 1° Livello

Create or Destroy Water | Guiding Bolt | Purify Food and Drink | Shield of Faith | Absorb Elements | Faerie Fire | Goodberry | Ice Knife | Protection from Evil and Good

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Life Domain: Bless | Cure Wounds

Aasimar (tratto razziale): Lesser Restoration | Light

RISORSE / RESOURCES

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

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Aurill

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

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

Taglia

Gli aasimar hanno una corporatura simile a quella di umani ben proporzionati. La tua taglia è Media.

Scurovisione

Grazie alla tua eredità celestiale, hai una visione superiore in condizioni di buio e di luce fioca. Puoi vedere nella luce fioca entro 18 metri da te come se fosse luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Non puoi distinguere i colori nell'oscurità, solo sfumature di grigio.

Resistenza Celestiale

Hai resistenza ai danni necrotici e radianti.

Eredità Celestiale

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

Lingua

Puoi parlare, leggere e scrivere in Comune e in Celestiale.

PRIVILEGI DI CLERIC (LV 1) — TESTO COMPLETO

Dominio Divino (Lv 1)

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

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

Se un incantesimo di dominio non appare nella lista degli incantesimi del chierico, è comunque un incantesimo di chierico per te.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

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: Life Domain

Dominio della Vita (Lv 1)

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

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

Competenza Bonus (Lv 1)

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

Discepolo della Vita (Lv 1)

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

PRIVILEGI DI DRUID (LV 2) — TESTO COMPLETO

Druidico (Lv 1)

Conosci Druidic, la lingua segreta dei druidi. Puoi parlare la lingua e usarla per lasciare messaggi nascosti. Tu e chiunque conosca questa lingua individuate automaticamente un simile messaggio. Gli altri ne notano la presenza con un controllo di Saggezza (Perception) riuscito con CD 15, ma non possono decifrarlo senza magia.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Attingendo all'essenza divina della natura stessa, puoi lanciare incantesimi per plasmare quell'essenza a tuo volere. Vedi 10 per le regole generali del Lancio di Incantesimi e 11 per la druid spell list.

Trucchetti. Al 1° livello, conosci due trucchetti a tua scelta dalla druid spell list. Impari trucchetti da druido aggiuntivi a tua scelta a livelli superiori, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella del Druido.

Preparazione e Lancio degli Incantesimi. La tabella del Druido mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi druid spells di 1° livello e superiori. Per lanciare uno di questi incantesimi da druido, 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 druido che hai a disposizione per lanciare, scegliendo dalla lista degli incantesimi da druido. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da druido pari al tuo modificatore di Saggezza + il tuo livello da druido (minimo un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per cui possiedi slot incantesimo.

Ad esempio, se sei un druido di 3° livello, hai quattro slot incantesimo 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 cure wounds, puoi lanciarlo usando uno slot di 1° o 2° livello. Lanciare l'incantesimo non lo rimuove dalla tua lista di incantesimi preparati.

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

Caratteristica per il Lancio di Incantesimi. La Saggezza è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da druido, poiché la tua magia attinge alla tua devozione e sintonia con la natura. Usi la tua Saggezza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla tua caratteristica per il lancio di incantesimi. Inoltre, usi il tuo modificatore di Saggezza quando stabilisci la CD del tiro salvezza per un incantesimo da druido che lanci e quando effettui un tiro per colpire con uno di essi.

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

Focalizzatore per il Lancio di Incantesimi. Puoi usare un druidic focus come focalizzatore per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da druido.

Circolo Druidico (Lv 2)

A 2° livello, scegli di identificarti con un Circolo di Druidi tra quelli disponibili. La tua scelta ti concede caratteristiche al 2° livello e nuovamente al 6°, 10° e 14° livello.

Compagno Selvaggio (Lv 2)

2nd-level druid optional feature

Acquisisci la capacità di evocare uno spirito che assume una forma animale: come azione, puoi spendere un uso della tua caratteristica Forma Selvatica per lanciare l'incantesimo find familiar, senza componenti materiali.

Quando lanci l'incantesimo in questo modo, il famiglio è un folletto invece di una bestia, e il famiglio scompare dopo un numero di ore pari a metà del tuo livello da druido.

Forma Selvatica (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi usare la tua azione per assumere magicamente la forma di una bestia che hai già visto. Puoi usare questa caratteristica due volte. Riprendi i usi spesi quando completi un riposo breve o lungo.

Il tuo livello di Druido determina le bestie in cui puoi trasformarti, come mostrato nella tabella delle forme bestiali. A 2° livello, ad esempio, puoi trasformarti in qualsiasi bestia che abbia un livello di sfida di 1/4 o inferiore che non abbia una velocità di volo o di nuoto.

Puoi rimanere in forma bestiale per un numero di ore pari alla metà del tuo livello di Druido (arrotondato per difetto). Poi torni alla tua forma normale a meno che non spendi un altro uso di questa caratteristica. Puoi tornare alla tua forma normale prima usando un'azione bonus nel tuo turno. Torni automaticamente alla tua forma normale se cadi unconscious, scendi a 0 punti ferita o muori.

Mentre sei trasformato, si applicano le seguenti regole:

- Le tue statistiche di gioco sono sostituite da quelle della bestia, ma conservi il tuo Allineamento, personalità e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Conservi anche tutte le tue Competenze di abilità e tiro salvezza, oltre a quelle della creatura. Se la creatura ha la stessa competenza della tua e il bonus nel suo blocco delle statistiche è più alto del tuo, usa il bonus della creatura invece del tuo. Se la creatura ha azioni leggendarie o del lair, non puoi usarle.
- Quando ti trasformi, assumi i punti ferita e i dadi vita della bestia. Quando torni alla tua forma normale, torni al numero di punti ferita che avevi prima di trasformarti. Tuttavia, se torni alla tua forma normale a causa di una caduta a 0 punti ferita, qualsiasi danno eccedente si trasferisce alla tua forma normale. Ad esempio, se subisci 10 danni in forma animale e hai solo 1 punto ferita rimasto, torni alla tua forma normale e subisci 9 danni. Fintanto che il danno eccedente non riduce la tua forma normale a 0 punti ferita, non cadi unconscious.
- Non puoi lanciare incantesimi, e la tua capacità di parlare o di compiere qualsiasi azione che richieda le mani è limitata alle capacità della tua forma bestiale. Trasformarti non interrompe la tua concentration su un incantesimo che hai già lanciato, né ti impedisce di compiere azioni che fanno parte di un incantesimo, come call lightning, che hai già lanciato.
- Conservi il beneficio di qualsiasi caratteristica della tua classe, razza o altra fonte e puoi usarle se la nuova forma è fisicamente capace di farlo. Tuttavia, non puoi usare nessuno dei tuoi sensi speciali, come darkvision, a meno che la nuova forma non abbia anche quel senso.
- Scegli se la tua attrezzatura cade a terra nel tuo spazio, si fonde con la tua nuova forma o viene indossata da essa. L'attrezzatura indossata funziona normalmente, ma il DM decide se è pratico per la nuova forma indossare un pezzo di attrezzatura, basandosi sulla forma e sulla taglia della creatura. La tua attrezzatura non cambia taglia o forma per adattarsi alla nuova forma, e qualsiasi attrezzatura che la nuova forma non può indossare deve cadere a terra o fondersi con essa. L'attrezzatura che si fonde con la forma non ha effetto finché non lasci la forma.

Sottoclasse: Circle of the Shepherd

Cerchio del Pastore (Lv 2)

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

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

Linguaggio dei Boschi (Lv 2)

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

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

Totem Spirituale (Lv 2)

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

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

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

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

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

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

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

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Guida (Divinazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

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

Luce (Invocazione — PHB 2014)

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

Tocchi un oggetto che non superi i 3 metri in qualsiasi dimensione. Fino alla fine dell'incantesimo, l'oggetto emette luce brillante in un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri. La luce può essere del colore che preferisci. Coprire completamente l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se lo lanci di nuovo o se lo interrompi con un'azione. Se prendi come bersaglio un oggetto tenuto o indossato da una creatura ostile, tale creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza per evitare l'incantesimo.

Fiamma sacra (Invocazione — PHB 2014)

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

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

Rintocco Funebre (Negromanzia — XGE 2014)

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

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

Incantesimi di 1° Livello

Assorbire gli Elementi (Abiurazione — XGE 2014)

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

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

Ai Livelli Superiori.

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

Benedizione (Ammaliamento, Concentrazione — PHB 2014)

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

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

Ai Livelli Superiori.

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

Creare o distruggere acqua (Trasmutazione — PHB 2014)

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

Crei o distruggi acqua.

Ai Livelli Superiori.

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

Cura Ferite (Invocazione — PHB 2014)

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

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

Ai Livelli Superiori.

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

Fuoco Fatato (Invocazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

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

Bacche curative (Trasmutazione — PHB 2014)

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

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

Dardo Guida (Invocazione — PHB 2014)

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

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

Ai Livelli Superiori.

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

Coltello di Ghiaccio (Evocazione — XGE 2014)

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

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

Ai Livelli Superiori.

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

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

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

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

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

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

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

Scudo della fede (Abiurazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

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

Incantesimi di 2° Livello

Restauro minore (Abiurazione — PHB 2014)

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

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