



Selene

Razza: Human | Classe: Druid 1 | Campagna: Vecna: Le Chimere di Waterdeep | Edizione: D&D 2024

CA 14

10 HP

Iniziativa +3

Velocità 30 ft

FORZA

-1

8

DESTREZZA

+3

16

COSTITUZIONE

+2

14

INTELLIGENZA

+3

16

SAGGEZZA

+4

18

CARISMA

+3

16

TIRI SALVEZZA

☐	Forza	-1
☐	Destrezza	+3
☐	Costituzione	+2
☒	Intelligenza	+5
☒	Saggezza	+6
☐	Carisma	+3

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

☐	Acrobazia (Des)	+3
☒	Addestrare Animali (Sag)	+6
☐	Arcano (Int)	+7
☐	Atletica (For)	-1
☐	Inganno (Car)	+3
☒	Storia (Int)	+5
☒	Intuizione (Sag)	+6
☐	Intimidire (Car)	+3
☐	Indagine (Int)	+3
☐	Medicina (Sag)	+4
☐	Natura (Int)	+7
☒	Percezione (Sag)	+6
☐	Intrattenimento (Car)	+3
☐	Persuasione (Car)	+3
☐	Religione (Int)	+3
☐	Rapidità di Mano (Des)	+3
☐	Furtività (Des)	+3
☒	Sopravvivenza (Sag)	+6

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Falce	+1	1d4-1 slashing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 20 | Platino (pp): 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
■ Armatura di cuoio	1	10 lb	
■ Scudo	1	6 lb	
■ Falce	1	2 lb	
Druidic Focus	1	—	
Zaino da Esploratore	1	59 lb	
Kit di erboristeria	1	3 lb	
Strumenti del navigatore	1	2 lb	
Candela	8	—	
Inchiostro	1	—	
Penna d'Inchiostro	1	—	
Parchment	9	—	
Borsa	1	1 lb	
Acciarino	1	1 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 88 / 120 lb

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Druid

- Level: 1
- Wild shape uses: 2

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Apprendista Veggente

Come apprendista tra i Veggenti del Mare e del Cielo, hai imparato a interpretare piccoli presagi dalle nuvole sopra e dalle profondità sotto. La ricca rete di biblioteche dell'organizzazione ha ulteriormente alimentato la tua educazione, e ora viaggi attraverso il mondo, offrendo consigli e aiuto agli altri.

Doni del DM:

- Musician (Talent)

Talenti Acquisiti:

- Iniziato alla Magia
- Presagi Arcani

Lingue conosciute: Elvish, Halfling, Common

Strumenti & Veicoli: Navigator's Tools, Herbalism Kit

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

MendingProduce FlameStarry Wisp

Incantesimi di 1° Livello

Cure WoundsDetect MagicGoodberryHealing Word

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Iniziato alla Magia:Message (Trucchetto)Mind Sliver (Trucchetto)Shield

Presagi Arcani:Guidance (sempre prep. - 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Druid:Speak With Animals

Arcane Omens (talento):Guidance

RISORSE / RESOURCES		
Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello		r. lungo
Generale		
Ispirazione		
Druido		
Forma Selvatica		r. breve
Tratti Razziali		
Ispirazione Eroica		r. lungo
Incantesimi da Talenti (gratis)		
Scudo (Iniziato alla Magia)		r. lungo
Talenti		
Helpful Premonition (Arcane Omens)		r. lungo

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Pieno di Risorse

Guadagni Heroic Inspiration ogni volta che completi un Long Rest.

Abilità

Acquisisci competenza in un'abilità a tua scelta.

Versatile

Ottieni un Talento di origine a tua scelta.

PRIVILEGI DI DRUID (LV 1) — TESTO COMPLETO

Druidico (Lv 1)

Conosci il Druidico, la lingua segreta dei Druidi. Imparando questa antica lingua, hai anche svelato la magia di comunicare con gli animali; hai sempre l'incantesimo Speak with Animals preparato.
Puoi utilizzare il Druidico per lasciare messaggi nascosti. Tu e gli altri che conoscono il Druidico lo riconoscete automaticamente. Altri lo notano con un lancio di Intelligenza (Investigation) di successo con CD 15, ma non possono decifrarlo senza magia.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a lanciare incantesimi studiando le forze misteriose della natura. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti descrivono come usi quelle regole con gli incantesimi da Druido, che compaiono nella Druido spell list più avanti nella descrizione della classe.
Trucchetti. Conosci due trucchetti a tua scelta dalla Druido spell list. Druidcraft e Produce Flame sono consigliati.
Ogni volta che guadagni un livello da Druido, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti con un altro trucchetto a tua scelta dalla Druido spell list.
Quando raggiungi i livelli da Druido 4 e 10, impari un altro trucchetto a tua scelta dalla Druido spell list, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella Caratteristiche da Druido.
Slot incantesimo. La tabella Caratteristiche da Druido mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1 o superiore. Recuperi tutti gli slot spesi quando termini un Long Rest.
Incantesimi preparati di livello 1+. Prepari l'elenco degli incantesimi di livello 1 o superiore che puoi lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli quattro incantesimi di livello 1 dalla Druido spell list. Animal Friendship, Cure Wounds, Faerie Fire e Thunderwave sono consigliati.
Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli da Druido, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Caratteristiche da Druido. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi dalla Druido spell list finché il numero di incantesimi nella tua lista corrisponde a quello indicato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo. Per esempio, se sei un Druido di livello 3, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di livello 1 e 2 in qualsiasi combinazione.
Se un'altra caratteristica da Druido ti fornisce incantesimi che hai sempre preparato, quegli incantesimi non contano nel numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma contano comunque come incantesimi da Druido per te.
Modifica dei tuoi incantesimi preparati. Ogni volta che termini un Long Rest, puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati, sostituendo uno qualsiasi degli incantesimi con altri incantesimi da Druido per i quali hai slot incantesimo.
Abilità di lancio. Saggezza è la tua abilità di lancio per gli incantesimi da Druido.
Focus per il lancio di incantesimi. Puoi usare un Druidic Focus come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Druido.

Mago (Lv 1)

Conosci un trucchetto extra dalla Druid spell list. Inoltre, il tuo legame mistico con la natura ti conferisce un bonus alle prove di Intelligenza (Arcana o Nature). Il bonus è pari al tuo modificatore di Saggezza (bonus minimo di +1).

Ordine Primordiale (Lv 1)

Ti sei dedicato a uno dei seguenti ruoli sacri a tua scelta.

Custode (Lv 1)

Addestrato per la battaglia, ottieni competenza con Martial weapons e addestramento con Medium armor.

CLASS ORDER (DRUID_ORDER) — TESTO COMPLETO

Magician

TALENTI — TESTO COMPLETO

Presagi Arcani (AU 2024)

Otteni i seguenti benefici.

Trucchetto. Impara il Guidance trucchetto. Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua abilità di lancio di incantesimi per questo incantesimo (scegli quando selezioni questo Talento).

Presagio Utilissimo. Quando tu o una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te fallisci un tiro salvezza, puoi prendere una Reaction per lanciare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto al totale del tiro, potenzialmente trasformando il fallimento in successo. Puoi usare questo beneficio un numero di volte pari al tuo Proficiency Bonus, e rigeneri tutte le usi spese quando completi un Long Rest.

Iniziato alla Magia (XPHB 2024)

Otteni i seguenti benefici.

Due Trucchetti. Impara due trucchetti della tua scelta dalla lista degli incantesimi di Chierico, Druido, o Mago. Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua abilità di lancio di incantesimi per i trucchi di questo talento (scegli quando selezioni questo talento).

Incantesimo di 1° Livello. Scegli un incantesimo di 1° livello dalla stessa lista che hai scelto per i trucchi di questo talento. Hai sempre quell'incantesimo preparato. Puoi lanciarlo una volta senza utilizzare uno slot di incantesimo, e ripristini la capacità di lanciarlo in questo modo quando completi un riposo lungo. Puoi anche lanciare l'incantesimo utilizzando qualsiasi slot di incantesimo che hai.

Cambio di Incantesimo. Ogni volta che guadagni un nuovo livello, puoi sostituire uno degli incantesimi che hai scelto per questo talento con un incantesimo diverso dello stesso livello dalla lista di incantesimi scelta.

Ripetibile. Puoi prendere questo talento più di una volta, ma devi scegliere una lista di incantesimi diversa ogni volta.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Guida (Divinazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Tocchi una creatura consenziente e scegli un'abilità. Finché l'incantesimo non termina, la creatura aggiunge 1d4 a qualsiasi prova di caratteristica che utilizzi l'abilità scelta.

Riparazione (Trasmutazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | Gittata: Contatto | Componenti: V, S, M (two lodestones) | Durata: Istantanea

Questo incantesimo ripara una singola rottura o strappo in un oggetto che tocchi, come l'anello di una catena spezzata, le due metà di una chiave rotta, un mantello strappato o un otre che perde. Finché la rottura o lo strappo non superano i 30 centimetri in qualsiasi dimensione, lo ripari, senza lasciare traccia del danno precedente. Questo incantesimo può riparare fisicamente un oggetto magico, ma non può restituire la magia a tale oggetto.

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.

Spaccamente Mentale (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Scagli un disorientante picco di energia psichica nella mente di una creatura che puoi vedere entro la portata. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Intelligenza o subirà 1d6 danni psichici e sottrarrà 1d4 al prossimo tiro salvezza che effettuerà prima della fine del tuo turno successivo. Il danno di questo incantesimo aumenta di 1d6 quando raggiungi determinati livelli: 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d6 quando raggiungi i livelli 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

Fiamma Produttiva (Evocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | Gittata: Sé | Componenti: V, S | Durata: 10 minuti

Una fiamma tremolante appare nella tua mano e vi rimane per l'intera durata. Finché è lì, la fiamma non emette calore e non incendia nulla, e diffonde Bright Light in un raggio di 20 piedi e Dim Light per altri 20 piedi. L'incantesimo termina se lo lanci di nuovo. Fino alla fine dell'incantesimo, puoi usare un'azione di Magic per scagliare fuoco contro una creatura o un oggetto entro 60 piedi da te. Effettua un attacco magico a distanza. In caso di colpo, il bersaglio subisce 1d8 danni da fuoco.

Ai Livelli Superiori.

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

Folletto Stellare (Invocazione — XPHB 2024)

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

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

Ai Livelli Superiori.

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

Incantesimi di 1° Livello

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.

Bacche curative (Evocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a sprig of mistletoe) | **Durata:** 24 ore

Comparsa in mano tua una manciata di 10 bacche magiche, che rimangono per tutta la durata. Una creatura può utilizzare un'azione bonus per mangiare una bacca. Mangiare una bacca ripristina 1 punto ferita e fornisce abbastanza nutrimento per sostenere una creatura per un giorno. Le bacche non mangiate scompaiono quando l'incantesimo termina.

Parola curativa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Una creatura a tua scelta che puoi vedere entro la portata recupera Hit Points pari a 2d4 più il tuo modificatore di caratteristica da lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d4 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1°.

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.

Parlare con gli animali (Divinazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per tutta la durata, puoi comprendere e comunicare verbalmente con le Bestie, e puoi usare qualsiasi opzione di prova di caratteristica dell'azione Influence con loro. La maggior parte delle Bestie ha poco da dire su argomenti che non riguardino la sopravvivenza o la compagnia, ma, al minimo, una Bestia può fornirti informazioni su luoghi e mostri nelle vicinanze, inclusi tutti gli elementi che ha percepito nell'ultimo giorno.