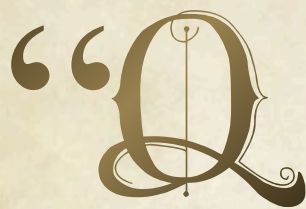


EASTER SURPRISE



QUANDO IL PRIMO UOVO SI spezzò, non fu un pulcino a emergere, ma un dio. Quando il primo coniglio balzò dalla tana, portava in bocca un messaggio per i sognatori. Quando il primo

giglio sbocciò nella neve, la primavera ricordò il mondo.”_

C'è qualcosa nell'aria, un fruscio tra i rami ancora spogli, una risata nella luce tremolante dell'alba. Le stagioni stanno cambiando, e con esse tornano antiche magie, rituali dimenticati, e misteri dalle tinte pastello e dai profumi di zucchero e linfa. Benvenuti in **Easter Surprise**, un compendio che svela il lato nascosto di una delle stagioni più sottovalutate del calendario avventuroso.

Questo supplemento è stato scritto per portare un soffio di freschezza nella tua campagna, offrendo nuovi strumenti per trasformare la primavera in un'esperienza memorabile. Tra queste pagine troverai:

NUOVE SOTTOCLASSI

BARDO - COLLEGIO DELLA FESTA

“Ogni canzone è un nuovo inizio. Ogni risata, una piccola rinascita.”

I bardi del **Collegio della Festa** sono celebranti, musicisti e narratori devoti alla gioia collettiva. Ispirati ai riti della primavera, guidano danze rituali, risvegli spirituali e celebrazioni che uniscono villaggi e regni sotto un unico cielo fiorito.

Il loro potere non sta solo nel suono, ma nel modo in cui lo condividono. Sanno come sollevare uno spirito abbattuto, far ridere un esercito intero o mettere in imbarazzo un re tiranno con una strofa ben piazzata. Nei momenti più bui, la loro canzone è un'alba.

FESTA CONTAGIOSA

3° livello - Collegio della Festa

Quando usi la tua **Ispirazione Bardica**, puoi scegliere di renderla *contagiosa*: una volta che la creatura ispirata usa il dado, può **trasferire l'ispirazione** a un'altra creatura che può vedere o sentire, senza spendere un nuovo uso.

- L'ispirazione può essere trasferita **una sola volta**.
- Deve essere usata **entro 1 minuto** dalla prima assegnazione.

RITMO RISTORATORE

3° livello - Collegio della Festa

- **Nuove Sottoclassi** perfette per una campagna dal gusto festoso e gioioso;
- **Oggetti magici** ispirati a fiori, uova, e giochi;
- **Nuovi Incantesimi** dai trucchetti al livello 9 per garantire il massimo divertimento per le classi arcane.
- **Nuovi Talenti** per tirare fuori il meglio dello spirito di Ostara da ogni personaggio.

Ma attenzione: non lasciarti ingannare dai colori vivaci e dai sorrisi dei villaggi in festa. Sotto la superficie si celano **antichi poteri** e **giochi divini**, e ciò che inizia come una caccia alle uova potrebbe ben presto trasformarsi in una corsa per la salvezza del mondo.

Che tu sia un DM alla ricerca di ispirazione stagionale o un giocatore in cerca del prossimo mistero da risolvere, **Easter Surprise** ti invita a guardare la primavera con occhi nuovi.

Il Coniglio è già in cammino. E tu?

Hai imparato a trasformare la tua musica in energia rigenerante.

- Quando lanci **Parole di Guarigione** o un altro incantesimo di cura, tutte le creature **alleate entro 3 metri** dal bersaglio ottengono **pf temporanei** pari al tuo **modificatore di Carisma** (minimo 1).
- Impari l'incantesimo **heroism**, che è sempre considerato preparato e **non conta** nel numero di incantesimi conosciuti.

BALLO DELLA LEPRE

6° livello - Collegio della Festa

Come azione bonus, puoi evocare un'aura danzante di musica e colore che dura **1 minuto**.

- Le creature **alleate entro 3 metri**:
 - Ignorano terreno difficile;
 - Guadagnano **+3 metri** alla velocità;
 - Hanno vantaggio su prove di **Acrobazia** e **Furtività**.
- Inoltre, quando un alleato in quest'aura **spende un dado di Ispirazione Bardica**, ottiene anche **+1d4 danni radiant** al suo **prossimo attacco riuscito**.

Puoi usare questa capacità **una volta per riposo lungo**, oppure spendere **2 usi di Ispirazione Bardica** per riattivarla.

GRANDE RINASCITA

14° livello - Collegio della Festa

Hai imparato a usare la tua arte per spezzare il dolore e riportare speranza anche nei momenti più bui.

Una volta per riposo lungo, quando un alleato entro **18 metri** scende a **0 pf**, puoi usare la tua **reazione** per intonare un verso sacro:

- Il bersaglio torna a **1 pf** invece di scendere a 0.
- Ogni nemico **entro 3 metri** da lui deve superare un **tiro salvezza su Saggezza** (CD incantesimi del bardo) o essere **incantato** fino alla fine del turno successivo.
- Tutti gli alleati **entro 6 metri da te** recuperano **1d8 pf** + **il tuo modificatore di Carisma**.

Questo è il tuo momento più potente, quando **canti la vita stessa nel mondo**.

CHIERICO - DOMINIO DELLA RINASCITA

“Ogni cosa può fiorire di nuovo. Anche il cuore più spento.”

I chierici del **Dominio della Rinascita** servono divinità legate alla primavera, alla fertilità, al ciclo della vita e alla speranza che segue il dolore. Dove camminano, la natura si risveglia e gli animi si sollevano. Sono guaritori, ma anche guide spirituali, custodi dei riti di passaggio e protettori delle cose fragili che stanno nascendo.

I loro templi non sono torri, ma campi in fiore. I loro simboli, uova, fiori, lune ascendenti. Nelle loro mani, la magia non solo salva... **ma fa rifiorire**.

INCANTESIMI DEL DOMINIO

Ottieni gli incantesimi del dominio ai livelli da chierico indicati. Sono **sempre preparati** e **non contano** nel numero degli incantesimi preparati.

Livello del Chierico	Incantesimi
1°	<i>goodberry, bless</i>
3°	<i>lesser restoration, gentle repose</i>
5°	<i>beacon of hope, plant growth</i>
7°	<i>aura of life, guardian of nature</i>
9°	<i>greater restoration, reincarnate</i>

DISCIPLINA DELLA VITA NUOVA

1° livello - Dominio della Rinascita

Ottieni competenza in **Medicina** o **Natura** (a tua scelta), e impari il truccetto **druidcraft**.

Inoltre, quando lanci un incantesimo che cura una creatura, essa recupera anche **1d4 punti ferita temporanei**. Puoi applicare questo effetto una volta per incantesimo.

A partire dal 11° livello, i pf temporanei aumentano a **2d4**.

CANALE DIVINO: RISVEGLIO PRIMAVERILE

2° livello - Dominio della Rinascita

Come azione, puoi usare il tuo **Canale Divino** per diffondere un'ondata vitale entro **9 metri** da te.

Ogni creatura a tua scelta nell'area può:

- Recuperare **1d6 + il tuo livello da chierico** pf;
- **Terminare una condizione** tra: *spaventato, avvelenato, cieco o sordo*.

Se una creatura è a 0 pf, può invece tornare direttamente a **metà dei suoi pf massimi**. Solo **una creatura** può beneficiare di questo effetto speciale per utilizzo.

AURORA DELL'ANIMA

6° livello - Dominio della Rinascita

Ogni volta che curi una creatura con un incantesimo di **1° livello o superiore**, puoi scegliere una creatura nemica entro **9 metri**: essa ha **svantaggio** al suo **prossimo tiro per colpire** entro il turno successivo.

La tua luce scaccia il male, dolcemente ma inesorabilmente.

Inoltre, puoi lanciare **revivify una volta per riposo lungo** senza spendere uno slot incantesimo (ma devi comunque fornire i componenti materiali).

CAMMINO RISTORATO

8° livello - Dominio della Rinascita

Quando infliggi danni con un incantesimo, puoi scegliere di **non infliggere danni**, e invece curare un alleato **entro 9 metri** di te per un ammontare pari a **2d8 + il tuo modificatore di Saggezza**.

Puoi usare questa capacità un numero di volte pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1), per ogni riposo lungo.

Inoltre, i tuoi attacchi con **armi spirituali** o **incantesimi di attacco** infliggono **+1d8 danni radiant**.

CICLO PERFETTO

17° livello - Dominio della Rinascita

Hai raggiunto una piena armonia con i ritmi cosmici della vita e della morte. Come **azione bonus**, puoi evocare il **Ciclo Perfetto**, che dura **1 minuto**. Puoi usarlo **una volta per riposo lungo**.

Durante questo effetto:

- Quando una creatura **entro 9 metri** muore, puoi far **germogliare la sua energia** in un altro alleato, che **recupera 4d8 pf**.

- Tutti gli alleati **entro 9 metri** rigenerano **1d6 pf** all'inizio del proprio turno, purché abbiano almeno 1 pf.
- Ogni tuo incantesimo di cura **cura il massimo possibile** (non tiri dadi).

Durante questo minuto, tu **canti la vita nel mondo**. Il tuo potere si fa primavera.

DRUIDO - CIRCOLO DI OSTARA

“Dove cade l'ultimo gelo, io spargo semi di luce.”

I druidi del **Circolo di Ostara** incarnano la forza vitale della primavera. Sono custodi del risveglio ciclico della natura, dell'equilibrio tra luce e buio, della semina e della rinascita. Celebrano la vita nei suoi inizi: il germoglio che rompe la terra, la lepre che salta tra i fiori, l'uovo che si schiude portando nuova vita.

Questi druidi viaggiano tra villaggi e campagne per benedire i raccolti, guidare i riti stagionali e riportare speranza dove l'inverno ha lasciato cicatrici. Sono portatori di fertilità, sia fisica che spirituale, e difensori della fragile bellezza della vita in fiore.

INCANTESIMI DEL CIRCOLO

Quando scegli questo Circolo al 2° livello, ottieni gli **incantesimi del Circolo di Ostara**. Sono **sempre considerati preparati** e **non contano** nel numero di incantesimi che puoi preparare.

Livello del Druido	Incantesimi
3°	<i>faerie fire, goodberry</i>
5°	<i>lesser restoration, entangle</i>
7°	<i>plant growth, aura of vitality</i>
9°	<i>guardian of nature, reincarnate</i>

RISVEGLIO PRIMAVERILE

2° livello - Circolo di Ostara

Puoi usare un'azione per toccare una creatura o un pezzo di terra fertile.

- Se tocchi una **creatura**, essa recupera **1d8 + il tuo modificatore di Saggezza** pf e termina una condizione di *frightened* o *charmed*.
- Se tocchi la **terra**, fai sbocciare un'area di **3 metri** con vegetazione e fiori:
 - È **terreno difficile** per i nemici;
 - È **terreno favorevole** per le creature alleate;
 - L'effetto dura **1 minuto**.

Puoi usare questa abilità un numero di volte pari al tuo **modificatore di Saggezza** (minimo 1). Recuperi tutti gli usi con un **riposo lungo**.

FORMA DELLA LEPRE SACRA

6° livello - Circolo di Ostara

Quando usi **Forma Selvatica**, puoi trasformarti in una **lepre sacra**, una creatura magica veloce e agile.

Usa le statistiche di una *giant weasel* con modifiche:

- **Velocità aumentata**
- Bonus alla **Destrezza**
- Estetica primaverile

In questa forma:

- Puoi **lanciare incantesimi non offensivi**;
- Hai **vantaggio ai Tiri Salvezza su Destrezza**;
- Puoi **Scattare come azione bonus** una volta per turno.

La tua forma riflette la velocità e l'energia gioiosa del risveglio primaverile.

BENEDIZIONE DELLA FIORITURA

10° livello - Circolo di Ostara

Quando lanci un incantesimo che cura o protegge un alleato, piccoli fiori sbocciano intorno a lui. Fino all'inizio del tuo prossimo turno:

- L'alleato riceve **+2 CA temporanea**;
- Tutti i nemici entro **1,5 metri** da lui hanno **svantaggio al primo attacco** contro di lui.

Puoi usare questo effetto un numero di volte pari al tuo **bonus di competenza** per riposo lungo.

EQUINOZIO INTERIORE

14° livello - Circolo di Ostara

Hai raggiunto un equilibrio perfetto tra buio e luce, morte e vita. Puoi entrare nello stato di **Equinozio** una volta per riposo lungo (**azione bonus**, dura **1 minuto**):

Durante questo stato:

- Ogni incantesimo che cura, **cura il massimo possibile** (non tiri dadi);
- Puoi lanciare **revivify una volta** senza spendere uno slot (materiali richiesti);
- Le creature nemiche che iniziano il turno entro **3 metri** da te devono superare un **tiro salvezza su Saggezza** (CD incantesimi del druido) o subire **svantaggio a tutti i tiri per colpire** fino alla fine del turno.

La loro anima è scossa dal peso della rinascita imminente.

ARCHETIPO MARZIALE: LAMA DELLA FIORITURA

“Taglia come il vento di marzo. Fai rifiorire ciò che hai protetto.”

I guerrieri che seguono il sentiero della **Lama della Fioritura** fondono la grazia della danza con la letalità del combattente. Ispirati alla primavera, incarnano la duplice natura della stagione: la delicatezza dei fiori e la furia delle tempeste che li precedono.

Le loro tecniche marziali si basano su movimenti fluidi, affondi eleganti e fendenti che lasciano scie di petali nell'aria.

Alcuni sono addestrati da ordini marziali fey, altri hanno appreso da spiriti ancestrali o guardiani stagionali. In battaglia, sono poesia vivente — e morte profumata.

STILE DELLA FIORITURA

3° livello - Lama della Fioritura

Hai sviluppato uno stile di combattimento che danza come i petali al vento.

- Se indossi **armatura leggera o nessuna armatura**, puoi aggiungere il tuo **modificatore di Saggezza (massimo +2)** alla CA.
- Quando effettui un **attacco con un'arma leggera o con proprietà finesse**, puoi muoverti di **1,5 metri** senza provocare attacchi di opportunità dopo l'attacco.

TECNICHE DEL PETALO

3° livello - Lama della Fioritura

Hai appreso una serie di **manovre fluide**. Ottieni **due tecniche del petalo**, che **non richiedono dadi di superiorità** ma si **ricaricano con un riposo breve o lungo**. Ne impari una terza al **10° livello**.

Scegli due tra le seguenti:

- **Petalo Scintillante**
Dopo aver colpito, puoi imporre **svantaggio** al **prossimo attacco** della creatura colpita (una volta per turno).
- **Taglio Fiorito**
Aggiungi **+1d4 danni radiant** all'attacco. Se il bersaglio è una **creatura corrotta** (*non morti, aberrazioni, demoni...*), il danno diventa **+1d6**.
- **Passo nel Vento di Primavera**
Dopo aver colpito, puoi muoverti **fino a 3 metri in linea retta attraverso una creatura nemica** senza provocare attacchi. Essa deve superare un **tiro salvezza su Forza** o cade **prona**.
- **Danza Evasiva**
Quando un nemico ti **manca con un attacco**, puoi ridurre di 1 il **numero di attacchi extra necessari** per colpirlo nel tuo prossimo turno (*ottima sinergia con Attacco Extra 2+*).

FIORITURA INARRESTABILE

7° livello - Lama della Fioritura

Sei inarrestabile, come la primavera stessa. Quando usi **Second Wind**, puoi scegliere anche **una** delle seguenti opzioni:

- **Rigenera:** Un alleato entro **6 metri** recupera **1d10 + il tuo livello da guerriero** pf.

- **Radice e Ramo:** Ottieni **vantaggio alle prove di Forza e Destrezza** fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- **Polline Offensivo:** I nemici entro **1,5 metri** devono superare un **tiro salvezza su Costituzione** (CD = 8 + competenza + Saggezza) o hanno **svantaggio ai tiri per colpire** fino al termine del loro turno.

MAESTRO DEI PETALI

10° livello - Lama della Fioritura

Le tue tecniche diventano sempre più armoniose:

- Le creature che ti **mancano con un attacco in mischia** subiscono **1d4 danni radiant**, mentre il tuo corpo svanisce in un turbine di petali.
- Quando effettui un **attacco di opportunità**, puoi usare **una delle tue Tecniche del Petalo gratuitamente**.

RINASCITA DELLA LAMA

15° livello - Lama della Fioritura

Hai appreso a incanalare la forza primaverile in un singolo momento perfetto. Una volta per **riposo lungo**, puoi attivare la **Rinascita della Lama** come **azione bonus per 1 minuto**:

- Ottieni **resistenza** ai danni **contendenti, perforanti e taglienti**;
- Ogni volta che **colpisci una creatura con un attacco**, un alleato entro **6 metri** recupera **1d6 pf**;
- Puoi usare **una Tecnica del Petalo gratuita ogni turno**, senza consumo.

SOFFIO FINALE DI PRIMAVERA

18° livello - Lama della Fioritura

Quando usi **Attacco Improvviso (Action Surge)**, tutte le **creature nemiche entro 3 metri** da te devono superare un **tiro salvezza su Destrezza** o subire **3d10 danni radiant** e avere la **velocità dimezzata** fino alla fine del loro prossimo turno.

I tuoi movimenti diventano un **turbine di luce, vento e petali** — un'ultima danza prima del silenzio.

ARCHETIPO LADRESCO: TRICKSTER DELLA TANA FIORITA

“Lascia che si aspettino il buio. E colpiscili con un'esplosione di fiori e caos.”

Il **Trickster della Tana Fiorita** è un artista della sorpresa, del camuffamento e dell'illusione. Ispirato alla lepre sacra e agli antichi spiriti primaverili, usa furbizia, velocità e magia naturale per confondere i nemici e farli danzare nel suo teatro di fiori, inganni e risate.

sbocciare il sorriso nei villaggi che attraversano. Ma sotto la maschera colorata, il Trickster sa **colpire con precisione letale... prima di scomparire tra i petali.**

MAESTRO DELLA MIMETIZZAZIONE

3° livello - Trickster della Tana Fiorita

Hai vantaggio a tutte le **prove di Furtività** effettuate in **ambienti naturali** (foreste, radure, giardini, colline) o tra **elementi primaverili** (fiori, cespugli, erba alta).

Inoltre, puoi **nasconderti** anche quando sei **leggermente coperto** da vegetazione o decorazioni floreali, come se avessi **copertura completa**.

SORPRESA FLOREALE

3° livello - Trickster della Tana Fiorita

Quando infliggi danni da **Attacco Furtivo**, puoi scegliere di attivare un **effetto speciale floreale**. Scegli uno dei seguenti:

- **Esplosione di Petali**
Il bersaglio e tutte le creature entro **1,5 metri** devono superare un **tiro salvezza su Costituzione** (CD = 8 + bonus competenza + modificatore Destrezza) o essere **accecati** fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- **Nube Profumata**
Rilasci una fragranza soporifera che causa **svantaggio ai tiri per colpire del bersaglio** fino alla fine del tuo prossimo turno.

Puoi usare questa capacità un numero di volte pari al tuo **bonus di competenza** per **riposo lungo**.

SCATTO DELLA LEPRE

9° livello - Trickster della Tana Fiorita

La tua **velocità** aumenta di **3 metri**.

Inoltre, puoi usare **Scatto** o **Disimpegno** come **reazione** una volta per round, **subito dopo aver colpito con un Attacco Furtivo**.

Questo movimento **non provoca attacchi di opportunità**.

CAMUFFAMENTO NATURALE

13° livello - Trickster della Tana Fiorita

Impari a fondere il tuo corpo con l'ambiente.

- Puoi lanciare **pass without trace** su te stesso **senza spendere slot** o componenti materiali, **un numero di volte pari al tuo modificatore di Destrezza** per **riposo lungo**.
- Inoltre, se resti **immobile per almeno 1 turno** in un'area naturale o decorata, le **prove di Percezione** per **individuarti** hanno **svantaggio**.

RISATA DELLA PRIMAVERA

17° livello - Trickster della Tana Fiorita

Hai appreso a incanalare la forza giocosa degli **spiriti di Ostara**. Come **azione**, puoi evocare un'ondata di **caos**

fiorito in un punto entro **9 metri**:

- Tutte le creature a tua scelta **entro 6 metri** da quel punto devono superare un **tiro salvezza su Saggezza** (CD = 8 + competenza + Carisma) o essere **confuse** (come da incantesimo *confusion*) per **1 turno**.
- In aggiunta, puoi **teletrasportarti magicamente** in un punto entro **6 metri**, lasciando dietro di te una **nube di fiori** e una **risata eterea**.

Puoi usare questa capacità **una volta per riposo lungo**, oppure **spendendo 2 usi di Sorpresa Floreale**.

TRADIZIONE MONASTICA: VIA DEL BALZO SELVAGGIO

“La forza non sta nel colpire... ma nel saltare quando nessuno te lo aspetta.”

I monaci della **Via del Balzo Selvaggio** incarnano l'energia impulsiva e giocosa della primavera. Ispirati alle lepri, creature che balzano tra i campi in fiore e sfuggono ai predatori con grazia naturale, questi monaci hanno sviluppato uno stile di combattimento acrobatico e imprevedibile, fatto di **salти rapidi, scatti esplosivi e colpi portati da angolazioni impossibili**.

Il loro corpo è uno strumento di rinnovamento e caos armonioso. Dove altri cercano la disciplina nella fermezza, essi la trovano nel movimento.

SALTO DEL CUORE VIVO

3° livello - Via del Balzo Selvaggio

Hai imparato a potenziare i tuoi movimenti con l'energia della natura:

- La tua **distanza di salto orizzontale e verticale** è **raddoppiata**.
- Quando effettui un **salto di almeno 3 metri** prima di un **attacco corpo a corpo**, puoi aggiungere **+1d4 danni contundenti** (una volta per turno).
- Impari il truccetto **druidcraft**.

BALZO EVASIVO

3° livello - Via del Balzo Selvaggio

Quando una creatura ti **manca con un attacco in mischia**, puoi spendere **1 punto ki** per eseguire un **salto fino a 3 metri** in una direzione a tua scelta, **senza provocare attacchi di opportunità**.

Se atterri **fuori dalla portata del nemico**, ottieni **vantaggio al tuo prossimo tiro salvezza su Destrezza** fino alla fine del turno successivo.

ARMONIA IRREGOLARE

6° livello - Via del Balzo Selvaggio

Il tuo stile di movimento sconcertante ti rende difficile da prevedere:

- Hai **vantaggio ai tiri salvezza** contro effetti che causano la condizione **intralciato** o **paralizzato**.
- Quando usi **Scatto**, puoi **camminare sui muri o sull'acqua** per il resto del turno, purché **non ti fermi** durante il movimento.

CORPO DI PRIMAVERA

11° livello - Via del Balzo Selvaggio

Il tuo corpo è diventato un canale per la forza rinnovatrice della stagione nascente:

- Quando spendi **1 punto ki per Passo del Vento**, ottieni anche **10 pf temporanei**.
- Inoltre, puoi scegliere di **far sbocciare vita attorno a te**: dove **atterri dopo un salto**, puoi far crescere **piante o erba** in un raggio di **1,5 metri**. Questo effetto è **narrativo o estetico** a discrezione del DM.

APICE DEL BALZO

17° livello - Via del Balzo Selvaggio

Hai raggiunto la perfezione dell'evasione e della sorpresa.

Puoi usare la tua **azione** per effettuare un **Super Balzo**:

- Spendendo **2 punti ki**, salti fino a **3 volte la tua distanza di salto normale** in una direzione a tua scelta.
- Non **subisci danni da caduta** fino alla fine del turno.
- Se **atterri entro 1,5 metri da una creatura nemica**, puoi eseguire un **attacco senz'armi gratuito con vantaggio**, che infligge **+2d6 danni radiant** in aggiunta.

Puoi usare questa tecnica un numero di volte pari al tuo **modificatore di Saggezza per riposo lungo**.

PALADINO - GIURAMENTO DELL'ALBA DORATA

"Ogni notte finisce. Ogni anima può risorgere."

I paladini dell'**Alba Dorata** giurano fedeltà alla luce che segue l'oscurità, alla speranza che risorge dal dolore e al calore che scioglie i ghiacci del cuore. Sono **protettori dei deboli, ispiratori di redenzione e combattenti devoti alla rinascita**, sia spirituale che materiale.

Molti di loro vegliano su **templi rurali**, portano **benedizioni ai raccolti**, o guidano cerimonie in cui si bruciano i dolori dell'inverno per accogliere la primavera. Dove passano, **i fiori si schiudono**. Dove combattono, **le tenebre si ritirano**.

PRECETTI DELL'ALBA DORATA

Un paladino che giura sull'Alba Dorata segue questi ideali:

- **Solleva i Caduti**. Non esiste oscurità che non possa essere rischiarata.
- **Porta Calore**. Dona conforto a chi è perduto, abbi pietà per chi soffre.
- **Sii Luce Attiva**. La speranza è una fiamma: va alimentata, protetta e diffusa.
- **Rigenera, non distruggere**. Quando puoi, salva invece di punire.

INCANTESIMI DEL GIURAMENTO

Livello del Paladino	Incantesimi
3°	<i>bless, faerie fire</i>
5°	<i>calm emotions, lesser restoration</i>
9°	<i>beacon of hope, daylight</i>
13°	<i>aura of life, guardian of faith</i>
17°	<i>greater restoration, flame strike</i>

Questi incantesimi sono **sempre preparati** e **non contano** nel limite degli incantesimi preparati.

CANALI DIVINI

3° livello - Giuramento dell'Alba Dorata

Ottieni le seguenti opzioni per il tuo **Canale Divino**:

BENEDIZIONE DELL'AURORA

Come azione, puoi ispirare le creature alleate **entro 9 metri**. Fino a **3 creature a tua scelta** ottengono:

- **1d6 + metà del tuo livello da paladino** in punti ferita temporanei;
- **Vantaggio al prossimo tiro salvezza** effettuato entro **1 minuto**.

LUCE OLTRE IL VELO

Come azione, proietti una **luce dorata** che dissolve illusioni e menzogne.

- Tutte le creature **entro 9 metri** devono superare un **tiro salvezza su Carisma** (CD = CD incantesimi del paladino) o subire **svantaggio ai tiri per colpire** fino al tuo prossimo turno.
- Le **creature invisibili o illusorie** vengono **percepite brevemente**.

AURA DELLA RINASCITA

7° livello - Giuramento dell'Alba Dorata

Le creature **alleate entro 3 metri** da te recuperano **2 pf** all'inizio di ogni loro turno se hanno **meno della metà dei loro pf massimi**.

A **18° livello**, il raggio aumenta a **9 metri**.

FIAMMA DELL'ALBA

15° livello - Giuramento dell'Alba Dorata

Quando una creatura **nemica ti colpisce con un attacco in mischia**, puoi usare la tua **reazione** per

- Il nemico subisce **danni radiant pari al tuo modificatore di Carisma**;
- Ha **svantaggio al prossimo attacco** fino alla fine del suo prossimo turno.

AVATAR DELL'AURORA

20° livello - Giuramento dell'Alba Dorata

Puoi incarnare la **luce della rinascita** per **1 minuto**, irradiando un'aura dorata di calore sacro. Come **azione bonus**, attivi questa trasformazione **una volta per riposo lungo**.

Durante l'effetto:

- Gli **alleati che iniziano il turno entro 9 metri** da te **recuperano 10 pf**.
- Le **creature nemiche nell'aura** subiscono **5 danni radiant** all'inizio del loro turno.
- Hai **resistenza ai danni necrotici** e **immunità alla condizione spaventato**.
- Quando un **alleato a 0 pf** subisce danni **entro l'aura**, può invece **restare a 1 pf**.

RANGER - CONCLAVE DELLA SENTINELLA PRIMAVERILE

"Non tutti i guardiani brandiscono la spada. Alcuni portano in dono la vita."

Le **Sentinelle Primaverili** sono rangers che si risvegliano con la stagione stessa. Guidati dalla ciclicità della natura, difendono i luoghi dove la vita sta rinascendo: **nidi, tane, campi seminati, foreste in fiore**.

Agiscono come **silenziatori protettori della speranza**, evitando lo spargimento di sangue quando possibile, ma decisi e letali quando è necessario.

Molti di loro sono **venerati come spiriti-guida** dalle comunità rurali. Le loro frecce non solo colpiscono: **purificano**. I loro occhi leggono nei germogli e nei venti il ritorno del pericolo. E **nei loro passi, la terra fiorisce**.

CUSTODE DELLA RINASCITA

3° livello - Conclave della Sentinella Primaverile

- Ottieni competenza in **Medicina** o **Natura** (a tua scelta).
- Impari il truccetto **druidcraft**, che **non conta** nel numero degli incantesimi conosciuti.

Inoltre, quando **stabilizzi una creatura o la riporti a 1 pf** (con incantesimi o altri mezzi), quella creatura ottiene **vantaggio alla prossima prova di abilità o tiro salvezza** effettuato entro **1 minuto**.

NEMICO DELLA CORRUZIONE

3° livello - Conclave della Sentinella Primaverile

Quando scegli un **Nemico Favorito**, puoi indicare anche una **tipologia di forza corrottrice**, ad esempio:

- *Non morti*
- *Aberrazioni*
- *Creature caotiche o contaminate*
- *Creature che hanno inquinato un ambiente naturale*

Contro questi nemici, infliggi **+1d4 danni radiant** la **prima volta che li colpisci** con un'arma o incantesimo in un turno.

TRACCIA DEL GERMOGLIO

7° livello - Conclave della Sentinella Primaverile

Le tue capacità si legano ai cicli nascosti della vita.

- Ottieni **vantaggio** a tutte le prove di **Percezione** e **Sopravvivenza** per individuare **tracce, uova, cuccioli nascosti, piante medicinali** o **presenza animale** entro **90 metri**.
- Come **azione**, puoi rendere **fertile** un pezzo di terreno sterile di **1 metro quadro**, che produrrà **fiori o germogli nel giro di 1 ora**. Questo può avere effetti narrativi o meccanici a discrezione del DM.

FIORITURA DIFENSIVA

11° livello - Conclave della Sentinella Primaverile

Quando un nemico **colpisce te o un alleato entro 3 metri**, puoi usare la tua **reazione** per evocare una **barriera di petali e vento**:

- L'attacco ha **svantaggio**;
- Il bersaglio ottiene **resistenza** al danno dell'attacco se colpito comunque.

Dopo l'uso, un **cespuglio fiorito** sboccia sul punto dell'attacco. Una creatura **nascosta al suo interno ha vantaggio a Furtività** finché non si muove.

Usabile un numero di volte pari al tuo **modificatore di Saggezza** per **riposo lungo**.

ALBA NEL BOSCO

15° livello - Conclave della Sentinella Primaverile

Quando ti trovi in un **ambiente naturale o rurale** (non urbano o sotterraneo), puoi evocare l'**Aura della Primavera**, che dura **1 minuto**.

Attivabile come **azione bonus** (1 volta per riposo lungo).

Durante l'effetto:

- Tu e tutte le **creature alleate entro 9 metri** guadagnate **10 pf temporanei** all'attivazione;
- Gli **incantesimi di cura** lanciati entro l'aura curano **+1d6 pf aggiuntivi**;
- I tuoi **attacchi contro creature che hanno ferito un alleato nell'ultimo turno** infliggono **+1d8 danni radiant**.

Durante questo stato, **piccoli animali e spiriti naturali** danzano nell'area tra petali e luce.

ORIGINE STREGONESCA: MAGIA DEL SACRO UOVO

“Nel principio, era il guscio. Tutto ciò che poteva essere... aspettava.”

La tua magia scorre da un potere antico e primordiale: il **Sacro Uovo**, simbolo cosmico della creazione. Alcuni dicono che la tua anima abbia dormito per eoni in un uovo d'oro, altri credono che tu sia **toccato da una divinità della fertilità**, o **generato da un frammento dell'Uovo Cosmico** che diede origine al multiverso.

Questa magia non **brucia** come il fuoco né **distrugge** come l'ombra: essa **cresce, trasforma e rinasce**. La tua forza si manifesta con **scoppiettii di luce, scie dorate e trasformazioni improvvise**.

MAGIA INNATA: GERMINAZIONE

1° livello - Magia del Sacro Uovo

Ogni volta che lanci un incantesimo di **1° livello o superiore**, puoi scegliere di farlo **“germinare”**: l'incantesimo sprigiona effetti visivi come **scie dorate, farfalle luminose o fioriture improvvise**.

Inoltre, ottieni uno dei seguenti benefici temporanei a tua scelta:

- **Fioritura Protettiva**: Ottieni **+1 alla CA** fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- **Guizzo Vitale**: Ottieni **+3 metri alla velocità** fino alla fine del turno.
- **Polline Rigenerante**: Recuperi **pf pari al livello dell'incantesimo** lanciato.

Puoi usare questo effetto un numero di volte pari al tuo **modificatore di Carisma** (minimo 1), e recuperi tutti gli usi con un **riposo lungo**.

METAMORFOSI MAGICA

6° livello - Magia del Sacro Uovo

La tua magia è fluida e muta come un embrione in sviluppo.

- Quando **conosci un incantesimo da stregone**, puoi sostituirlo con un incantesimo dalla lista del **druido** o del **bardo**, purché sia di un livello che puoi lanciare.
- Puoi avere **fino a 2 incantesimi “mutati”** in questo modo.
- Puoi cambiarli **ogni volta che sali di livello da stregone**.

Inoltre, puoi lanciare **alter self** una volta al giorno senza spendere uno slot.

ROTTURA DEL GUSCIO

14° livello - Magia del Sacro Uovo

Quando scendi a **0 pf**, la tua magia protettiva si **infrange come un uovo**.

- Una volta per riposo lungo, invece di cadere privo di sensi, vieni **avvolto da un bozzolo etereo a forma di guscio** e torni immediatamente a **1 pf**.
- Tutte le creature **entro 3 metri** devono superare un **tiro salvezza su Costituzione** (CD incantesimi da stregone) o essere **accecate** fino alla fine del loro prossimo turno.

Come se una luce accecante li avesse colpiti all'improvviso.

RINASCITA COSMICA

18° livello - Magia del Sacro Uovo

Hai imparato a **rompere e ricreare la realtà stessa**, come un pulcino che rompe il guscio del mondo.

Come **azione**, puoi attivare la **Rinascita Cosmica** per **1 minuto**. Durante questo effetto:

- Una volta per turno, quando **colpisci con un incantesimo**, puoi trasformare il bersaglio temporaneamente. Deve superare un **tiro salvezza su Saggezza** o subisce l'effetto di **polymorph** per **1 round** (trasformato in una creatura di **CR ≤ 1**).
- Tutti gli **alleati entro 6 metri** guadagnano **resistenza a un tipo di danno a tua scelta** (fuoco, freddo, necrotico, radiante, forza) fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- Puoi lanciare **revivify** una volta senza spendere uno slot.

Una volta usata, non puoi riattivare **Rinascita Cosmica** finché non completi un **riposo lungo**.

PATRONO ULTRATERRENO: SPIRITO DI OSTARA

“Dal gelo nasce il fiore. Dalla morte, la danza.”

Hai stretto un patto con **Ostara**, uno spirito ultraterreno antico come il tempo, che veglia sul **ritorno della vita**, sulla **luce che segue l'ombra** e sui **segreti nascosti nei cicli della natura**. Questo spirito può presentarsi come una figura **fey dai tratti floreali**, una **lepre parlante con occhi di luna**, o un'entità fatta di **profumo, luce e canto**.

La sua magia è **giocosa ma solenne**, un intreccio di **speranza e trasformazione**. In cambio del tuo servizio, ti dona il potere di **risvegliare, proteggere** e talvolta **ingannare con la grazia degli spiriti della primavera**.

TRATTI ESTESI DEL PATRONO

Scegli uno dei seguenti tratti quando ricevi questo patrono:

- **Aspetto Fertile**: Piccole **piante e fiori germogliano** dove cammini. Ottieni competenza in **Natura** o **Persuasione** (a tua scelta).
- **Occhi Lunari**: Ottieni **scurovisione di 18 metri**. Se già possiedi scurovisione, puoi **vedere attraverso oscurità magica per 9 metri**.

- **Zampette Leggere:** La tua **velocità aumenta di 1,5 metri** e hai **vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni intralciato e prono**.

INCANTESIMI DEL PATRONO

Livello del Warlock	Incantesimi
1°	<i>faerie fire, goodberry</i>
2°	<i>mirror image, calm emotions</i>
3°	<i>plant growth, hypnotic pattern</i>
4°	<i>polymorph, aura of life</i>
5°	<i>reincarnate, dream</i>

Questi incantesimi sono **sempre preparati** e **non contano** nel numero di incantesimi conosciuti.

SEME DELLA RINASCITA

1° livello - Spirito di Ostara

Quando una creatura che puoi vedere **entro 9 metri** scende a **0 pf**, puoi usare la tua **reazione** per impiantare in lei un **seme magico**.

- Al suo **prossimo turno**, la creatura può scegliere di tornare a **1 pf** invece di cadere priva di sensi.
- Quando lo fa, un'esplosione di **fiore e luce** colpisce: ogni **nemico entro 3 metri** subisce **danni radiant pari al tuo livello da warlock**.

Usabile **una volta per riposo lungo**, o **spendendo uno slot incantesimo da warlock** per riutilizzarla.

CORSA DELLA LEPRE LUNARE

6° livello - Spirito di Ostara

La tua connessione con Ostara ti rende agile e inafferrabile.

- **Ignori il terreno difficile.**
- Quando vieni colpito da un attacco, puoi usare la tua **reazione** e **spendere 1 dado di Cura del Patto** per **balzare fino a 4,5 metri** in una direzione.
Se il salto ti porta **fuori dalla portata** dell'attaccante, l'attacco **manca**.

NUOVI INCANTESIMI

UOVO ILLUSORIO

Trucchetto di illusione (bardo, stregone, warlock, mago)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto

Crei un piccolo uovo luminoso e fluttuante in un punto entro gittata. L'uovo può assumere l'aspetto di qualsiasi oggetto o piccolo dono immaginabile. Quando una creatura lo tocca, esplode dolcemente causando uno dei seguenti effetti (a tua scelta al lancio):

- Impari l'incantesimo **leap**, che **non conta** nel numero di incantesimi conosciuti.

INCANTO CICLICO

10° livello - Spirito di Ostara

Il potere di Ostara si manifesta in magia trasformativa e illusoria.

- Una volta per turno, quando **colpisci una creatura con un incantesimo**, puoi imporgli un **tiro salvezza su Saggezza**.

Effetti:

- Fallito: il bersaglio è **trasformato in un animale CR 0** per **1 turno** (*effetto simile a polymorph*).
- Riuscito: subisce **svantaggio al prossimo attacco o tiro salvezza**.

Puoi usare questa capacità un numero di volte pari al tuo **modificatore di Carisma** per **riposo lungo**.

FORMA DELLA FULGIDA OSTARA

14° livello - Spirito di Ostara

Puoi evocare l'**avatar del tuo patrono** per **1 minuto** (**azione bonus**, 1 volta per **riposo lungo**). Durante questa forma:

- Ottieni **resistenza a tutti i danni** eccetto **psichici**.
- A ogni tuo turno, puoi scegliere uno dei seguenti effetti:

Fioritura Sacra: Tutte le **creature alleate entro 6 metri** recuperano **1d8 pf**.

Fuga Furtiva: Ottieni **invisibilità** fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Polvere d'Equinozio: Una creatura entro **9 metri** deve superare un **tiro salvezza su Saggezza** o essere **charmata e incapace di attaccarti** fino alla fine del turno successivo.

- Durante questa forma, i tuoi **incantesimi benefici** curano **+1d8 pf** in più.

- TS Saggezza o la creatura è distratta (svantaggio al prossimo attacco).
- Un alleato entro 3 m riceve 1d4 PF temporanei.
- Rivela magia o invisibilità entro 3 m per 1 round.

Una volta attivato, l'uovo svanisce.

SBOCCIO IMPROVVISO

Trucchetto di evocazione (druido, chierico, bardo)

Tempo di lancio: 1 azione bonus

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 1 round

Al tuo prossimo attacco o TS entro fine turno, aggiungi 1d4.

Una creatura entro 1,5 m ottiene vantaggio a un TS o prova entro 1 round.

RICHIAMO DELLA SCHIUSA

1° livello di evocazione (druido, chierico, warlock)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (guscio dipinto)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

In un punto appare un nido etereo che genera 1 cucciolo magico per turno. Ogni cucciolo (dura 1 turno, ordinabile come azione bonus) può:

- Dare vantaggio a un alleato entro 3 m.
- Impedire movimento >3 m (TS Forza).
- Esplosione infliggendo 1d4 danni radiant.

Massimo 3 creature evocate.

BENEDIZIONE DEL GERMOGLIO

1° livello di abiurazione (chierico, druido, bardo)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Fino a 3 alleati entro gittata, ogni volta che:

- Recuperano anche 1 PF, oppure
- Ricevono un incantesimo di bonus o protezione,

possono scegliere un effetto per turno:

- +1 CA fino all'inizio del loro prossimo turno.
- Movimento di 1,5 m come reazione senza AdO.
- Vantaggio al prossimo TS contro effetti debilitanti.

DANZA DEL CONIGLIO SACRO

2° livello di illusione (bardo, warlock, stregone, druido)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Conigli luminosi danzano in un raggio di 6 m. Ogni nemico che entra o inizia il turno deve fare TS Saggezza o:

- È incantato finché resta nell'area.
- Ha svantaggio agli attacchi contro altri bersagli.
- Ripete il TS se subisce danni.

Alleati ottengono +1 ai TS contro charme/paura finché restano.

VIGORE DI OSTARA

2° livello di trasmutazione (chierico, druido, bardo)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (seme o bocciolo)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Una creatura consenziente ottiene:

- Rigenera 1d6 PF come azione bonus.
- Vantaggio contro avvelenamento, paralisi, lentezza.
- Se scende a 0 PF, può fare TS Costituzione (CD 10) per restare a 1 PF.

Beneficio disponibile 1 volta per riposo lungo.

SCHIUSA MIRACOLOSA

3° livello di evocazione (druido, chierico)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (uovo d'argilla, consumato)

Durata: Istantanea

Lanci un uovo magico che si schiude e causa uno degli effetti:

- *Rigenerazione:* una creatura recupera 4d8 + Sag PF e rimuove una malattia o condizione.
- *Esemplare:* evoca creatura CR 1 o meno per 1 minuto.
- *Eruzione:* creature entro 3 m fanno TS Costituzione o sono accecate e incapaci di fare reazioni per 1 turno.

FESTA DELL'EQUINOZIO

3° livello di incantamento (bardo, chierico, druido)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri (raggio 6 m)

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Inonda un'area con gioia e colori. Creature scelte ottengono:

- +1d4 a TS e tiri per colpire.
- Rimuovono spaventato/incantato a fine turno.
- Quando guariscono, ottengono 1d6 PF temporanei.

Nemici fanno TS Saggezza all'inizio del turno o subiscono svantaggio agli attacchi.

RINASCITA FUGACE

4° livello di necromanzia (chierico, druido)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una piuma e un seme)

Durata: 1 minuto

Resusciti temporaneamente una creatura morta nell'ultimo minuto. Ritorna in vita con metà PF e può agire normalmente per 1 minuto, poi muore in pace.

Durante questo tempo:

- È immune a spaventato.

- Infligge danni radiant bonus pari al tuo modificatore di Saggezza.
- Può usare un'azione extra una volta (come haste).

Non cumulabile con altri incantesimi di resurrezione finché non termina.

CORONA DELLA PRIMAVERA ETERNA

4° livello di trasmutazione/abiurazione (druido, bardo, chierico)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

Otteni un'aura floreale che garantisce:

- Alleati entro 6 m: +1 CA e resistenza a danni necrotici.
- Quando curi, una creatura entro 6 m ottiene ispirazione naturale (1d8 a TS o prova).
- Se vieni colpito in mischia, il nemico subisce 2d8 danni radiant (una volta per turno).

Termina se perdi concentrazione o sei ridotto a 0 PF.

BENEDIZIONE DI OSTARA

5° livello di abiurazione (chierico, druido, bardo)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri (raggio di 6 m)

Componenti: V, S, M (un ramo in fiore)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Un'aura di luce lunare e petali danzanti avvolge te e i tuoi alleati entro 6 metri da un punto a tua scelta. Per la durata:

- Tutti gli alleati recuperano **1d6 pf** all'inizio del proprio turno.
- Ottengono **resistenza** ai danni *necrotici* e *velenosi*.
- La prima volta che un alleato scende a 0 pf, torna a 1 pf (*una volta per creatura*).
- I nemici che iniziano il turno nell'aura subiscono **2d8 danni radiant** (TS Costituzione dimezza).

UOVO COSMICO

6° livello di trasmutazione (druido, stregone, warlock)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un uovo d'oro o d'argilla, valore almeno 50 gp)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Crei un uovo magico fluttuante (taglia Media) in un punto entro gittata. Alla fine di ogni tuo turno, scegli un effetto da far "schiudere":

- **Cura del Cosmo:** le creature amiche entro 6 m recuperano **2d8 pf**.

- **Fioritura Distruttiva:** le creature nemiche entro 3 m subiscono **4d6 danni radiant o necrotici** (a tua scelta).
- **Mutamento Temporaneo:** una creatura a tua scelta si trasforma in una creatura di CR 1 o inferiore fino all'inizio del tuo prossimo turno (*come polymorph volontario o forzato*).

L'uovo resta presente fisicamente: **CA 17, 30 pf**. Se distrutto, esplode attivando **tutti e tre** gli effetti contemporaneamente.

RINASCITA INARRESTABILE

7° livello di necromanzia (chierico, druido)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Fino a **sei creature morte** entro gittata (morte entro l'ultimo minuto) tornano in vita con **metà dei loro pf massimi**. Nessun materiale costoso richiesto.

Le creature:

- Tornano in vita **senza penalità**.
- Sono **immune a paura e dolore** per 1 minuto.
- Hanno **vantaggio ai TS su Morte** per il resto dell'incontro.

Non funziona su non morti o costrutti. L'area si riempie di vento caldo e petali danzanti.

EQUINOZIO PERFETTO

8° livello di trasmutazione ed evocazione (druido, bardo, stregone)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri (raggio 9 m)

Componenti: V, S, M (piuma d'oca e seme d'albero antico)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

Crei una zona sacra dove luce e buio sono in perfetto equilibrio. Per la durata:

- Alleati ottengono **+2 alla CA, vantaggio ai TS e curano 10 pf** all'inizio del turno.
- Nemici subiscono **svantaggio** a tutti i tiri per colpire e **danni radiant** pari al tuo modificatore di Saggezza o Carisma quando colpiscono.
- Tutti gli incantesimi lanciati (amici o nemici) **sono trattati come di 1 livello superiore**.

L'area è illuminata da **due lune danzanti** e **petali sospesi nell'aria**.

CICLO DELLA VITA INFINITA

9° livello di evocazione e necromanzia (chierico, druido)

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S, M (una goccia d'alba e un fiore mai sbocciato)

Durata: Istantanea

Scegli **fino a 10 creature morte** entro gittata. Ciascuna torna in vita **istantaneamente**, con **pf pieni** e **senza penalità**, anche se morte da oltre 100 anni.

Puoi anche:

NUOVI TALENTI

BENEDETTO DALLA RINASCITA

Prerequisito: Saggezza o Carisma 13+

La tua anima è in sintonia con il ciclo della vita, della morte e del ritorno. Ottieni i seguenti benefici:

- Una volta per **riposo lungo**, quando scendi a 0 pf, puoi invece rimanere a **1 pf**.
- Quando curi te stesso o un altro tramite un incantesimo, quell'effetto cura **+2 pf aggiuntivi**.
- Ottieni competenza in **Medicina**, oppure aggiungi il **doppio del bonus di competenza** se già ne sei competente.

AGILITÀ DELLA LEPRE

Prerequisito: Destrezza 13+

Hai affinato la tua mobilità rapida e imprevedibile, come una lepre tra i cespugli. Ottieni:

- La tua **velocità aumenta di 3 metri**.
- Puoi usare **Disimpegno** come azione bonus **una volta per riposo breve o lungo**.
- Hai **vantaggio alle prove di Acrobazia** contro tentativi di afferrarti o sbilanciarti.

SEME DELLA SPERANZA

Prerequisito: Saggezza 13+

Porti dentro di te la scintilla della vita che sboccia. Sei fonte di conforto ovunque tu vada:

- Quando un alleato entro 6 metri fallisce un tiro salvezza, puoi usare la tua **reazione per permettergli di ritirarlo**, una volta per **riposo lungo**.

NUOVI OGGETTI MAGICI

UOVO DELLA LUNA CRESCENTE

Oggetto raro, consumabile (può essere creato tramite rituali druidici)

Questo uovo d'argento, inciso con rune lunari, può essere lanciato a terra come azione. Si rompe in una luce bianca e:

- **Purificare fino a 3 creature corrotte**, rimuovendo maledizioni, possessioni o effetti di magia nera/necromantica permanente.
- **Trasformare un'area di 30 m** in un **paradiso fertile permanente**.

Dopo il lancio non puoi lanciare altri incantesimi per 1 minuto. Le creature risorte odono una voce gentile:

“Torna. Il ciclo continua. Tu sei parte della fioritura.”

- Ottieni competenza in **Persuasione** o **Natura** (a tua scelta).
- Se pianti un seme o un fiore nel terreno, puoi chiedere una **benedizione simbolica** (a discrezione del DM), come guida, fortuna o purificazione rituale.

ANIMA DELL'EQUINOZIO

Prerequisito: Nessuno

Hai uno spirito bilanciato tra luce e ombra, vita e morte. Una volta per turno:

- Dopo aver colpito con un attacco o incantesimo, puoi scegliere di **non infliggere danno**, ma invece **fornire 1d4 pf temporanei** a un alleato entro 6 metri.
- Ottieni **resistenza ai danni necrotici o radiant** (scegli uno ogni volta che completi un **riposo lungo**).
- Quando subisci un **colpo critico**, puoi **annullare il critico** (diventa un colpo normale) **una volta per riposo lungo**.

FIGLIO DELLA PRIMAVERA

Prerequisito: Costituzione o Saggezza 13+

La tua connessione con la natura in fiore ti dona vigore ed empatia verso tutte le forme di vita:

- Aggiungi **+1 a Saggezza o Costituzione** (massimo 20).
- Puoi **parlare con animali** una volta per riposo lungo, come con *animal friendship*.
- Ottieni **resistenza ai veleni** e **vantaggio ai tiri salvezza contro malattie naturali**.

- Cura **4d8 + 10 pf** a tutte le creature alleate entro 3 metri.
- Rimuove **una maledizione o una condizione** (a scelta) da ciascuna creatura.
- Tutti i nemici nell'area devono superare un **TS su Saggezza** o essere **accecati per 1 turno**.

Una volta usato, l'uovo **scompare tra petali**.

MANTELLO DEL CONIGLIO D'EQUINOZIO

Oggetto non comune, richiede sintonia

Questo mantello di pelliccia chiara e ricami floreali dona agilità e fortuna:

- Ottieni **+1 alla CA** se ti muovi almeno 3 metri nel turno.
- Una volta per **riposo lungo**, puoi **teletrasportarti di 6 metri** in un'esplosione di piume e fiori, come reazione quando subisci danno.
- Hai **vantaggio a Furtività** se ti trovi in un **ambiente naturale**.

CORONA DELLA FIORITURA ETERNA

Oggetto molto raro, richiede sintonia da un incantatore

Una corona intrecciata con rami di salice e fiori eternamente freschi. Mentre la indossi:

- I tuoi incantesimi di cura **curano +2 pf per livello** dell'incantesimo.
- Puoi lanciare **plant growth** e **aura of vitality** 1 volta ciascuno per **riposo lungo**, senza consumo di slot.
- Ogni volta che **curi un alleato**, puoi fornirgli **vantaggio a un tiro salvezza a sua scelta** entro 1 minuto (*una volta per turno*).

BACCHETTA DELLE SEI LEPRI

Oggetto raro (bastone), richiede sintonia da incantatore

Questa bacchetta in legno di betulla termina in sei piccole lepri incise a spirale. Ha **6 cariche** e si **ricarica 1d4+2 ogni alba**.

- **1 carica** – Lancia *mirror image*.
- **2 cariche** – Lancia *misty step*, lasciando dietro una scia di fiori.
- **3 cariche** – Evoca un **coniglio spirituale fey (CR 1/4)** per 1 minuto, che può distrarre, raccogliere oggetti o conferire **vantaggio tattico**.

ZAPPA BENEDETTA DI OSTARA

Oggetto raro, arma (contundente), utilizzabile anche come focus druidico

Questa semplice zappa agricola è infusa di potere fertile.

- Funziona come un **bastone +1**, ma può anche essere usata per far **germogliare il terreno sterile**.
- Una volta al giorno, puoi **rimuovere terreno difficile** in un'area di 6 metri o far sbocciare un **campo di fiori incantati** che fornisce **copertura leggera** e **vantaggio a Furtività e Medicina** a chi vi si trova.
- Se colpisci una **creatura non morta o aberrante**, infliggi **+1d6 danni radiant**.

CREDITI

Creato e sviluppato da **Asper_Gert98**

Formattato con **Homebrewery**

Un ringraziamento speciale a **chiunque** abbia letto questo compendio e lo abbia trovato interessante.

GRAZIE DI CUORE E FELICE OSTARA A TUTTI VOI!