



Duncan

Razza: Changeling | Classe: Rogue 8 | Campagna: Waterdeep: Dragon Heist | Edizione: D&D 2014

CA 15

70 HP

Iniziativa +9

Velocità 30 ft

FORZA

+2

14

DESTREZZA

+4

18

COSTITUZIONE

+3

16

INTELLIGENZA

+1

13

SAGGEZZA

+2

14

CARISMA

+4

18

TIRI SALVEZZA

☐	Forza	+2
☒	Destrezza	+7
☐	Costituzione	+3
☒	Intelligenza	+4
☐	Saggezza	+2
☐	Carisma	+4

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Pugnale	+7	1d4+4 piercing	
Spada da lato	+7	1d8+4 piercing	
Spada corta	+7	1d6+4 piercing	

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

☒	Acrobazia (Des)	+7
☐	Addestrare Animali (Sag)	+2
☐	Arcano (Int)	+1
☐	Atletica (For)	+2
☒	Inganno (Car)	+10
☐	Storia (Int)	+1
☒	Intuizione (Sag)	+5
☒	Intimidire (Car)	+7
☒	Indagine (Int)	+4
☐	Medicina (Sag)	+2
☐	Natura (Int)	+1
☒	Percezione (Sag)	+8
☐	Intrattenimento (Car)	+4
☒	Persuasione (Car)	+7
☐	Religione (Int)	+1
☒	Rapidità di Mano (Des)	+10
☒	Furtività (Des)	+10
☐	Sopravvivenza (Sag)	+2

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	
■ Pugnale	2	2 lb	
■ Spada da lato	1	2 lb	
■ Spada corta	1	2 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Zaino del ladro	1	44.5 lb	
Borsa	1	1 lb	
			Peso Trasportato: 62.5 / 210 lb

r. lungo

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

I changeling maturano leggermente più velocemente degli umani ma hanno una longevità simile, tipicamente un secolo o meno. Sebbene un changeling possa trasformarsi per celare la propria età, gli effetti dell'invecchiamento li colpiscono in modo simile agli umani.

Allineamento

I mutaforma tendono verso una neutralità pragmatica, e pochi mutaforma abbracciano il male.

Taglia

La tua taglia è Media.

Mutaforma

Come azione, puoi cambiare il tuo aspetto e la tua voce. Decidi i dettagli dei cambiamenti, inclusi colore, lunghezza dei capelli e sesso. Puoi anche regolare altezza e peso, ma non così tanto da cambiare la tua taglia. Puoi farti apparire come membro di un'altra razza, sebbene nessuna delle tue statistiche di gioco cambi. Non puoi duplicare l'aspetto di una creatura che non hai mai visto, e devi adottare una forma che abbia la stessa disposizione di base degli arti che possiedi. I tuoi vestiti e equipaggiamento non cambiano con questo tratto.

Rimani nella nuova forma finché non usi un'azione per tornare alla tua vera forma o finché non muori.

Istinti del Changeling

Acquisisci la competenza con due delle seguenti abilità a tua scelta: Inganno, Intuizione, Intimidazione, e Persuasione.

Lingue

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e due altre lingue a tua scelta.

PRIVILEGI DI ROGUE (LV 4) — TESTO COMPLETO

Maestria (Lv 1)

Al 1° livello, scegli due delle tue Competenze, oppure una delle tue Competenze e la tua competenza con thieves' tools. Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per ogni prova di caratteristica che effettui utilizzando una delle competenze scelte.

Al 6° livello, puoi scegliere altre due delle tue Competenze (in abilità o con thieves' tools) per ottenere questo beneficio.

Attacco Furtivo (Lv 1)

A partire dal 1° livello, sai come colpire in modo sottile e sfruttare la distrazione di un nemico.

Una volta per turno, puoi infliggere 1d6 danni extra a una creatura che colpisci con un attacco se hai vantaggio sul tiro per colpire. L'attacco deve essere effettuato con un'arma da destrezza o un'arma a distanza.

Non hai bisogno di vantaggio sul tiro per colpire se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da esso, quel nemico non è incapacitated e non hai svantaggio sul tiro per colpire.

L'ammontare dei danni extra aumenta man mano che avanzi di livello in questa classe, come mostrato nella colonna Attacco Furtivo della tabella del Ladro.

Gergo dei Ladri (Lv 1)

Durante il tuo addestramento da Ladro hai imparato il Gergo dei Ladri, un misto segreto di dialetti, gergo e codice che ti permette di nascondere messaggi in una conversazione apparentemente normale. Solo un'altra creatura che conosce il Gergo dei Ladri può comprendere tali messaggi. Ci vuole quattro volte più tempo per trasmettere un tale messaggio rispetto a esprimere la stessa idea in modo chiaro.

Inoltre, comprendi un insieme di segni e simboli segreti usati per trasmettere brevi messaggi semplici, come se un'area è pericolosa o il territorio di una gilda di ladri, se il bottino è nelle vicinanze o se le persone in un'area sono facili prede o forniranno una casa sicura per i ladri in fuga.

Azione Astuta (Lv 2)

A partire dal 2° livello, il tuo pensiero rapido e la tua agilità ti permettono di muoverti e agire velocemente. Puoi intraprendere un'azione bonus in ciascuno dei tuoi turni in combattimento. Questa azione può essere usata solo per intraprendere l'azione Dash, Disengage o Hide.

Archetipo del Ladro (Lv 3)

Al 3° livello scegli un archetipo che emuli nell'esercizio delle tue capacità da ladro dall'elenco degli archetipi disponibili. La tua scelta di archetipo ti concede caratteristiche al 3°, 9°, 13° e 17° livello.

Mira Ferma (Lv 3)

3rd-level rogue optional feature

Come azione bonus, ti concedi vantaggio sul tuo prossimo tiro per colpire nel turno corrente. Puoi usare questa azione bonus solo se non ti sei mosso durante questo turno, e dopo aver usato l'azione bonus, la tua Velocità diventa 0 fino alla fine del turno corrente.

Sottoclasse: Swashbuckler

Spadaccino (Lv 3)

La vostra formazione si concentra sull'arte della spada, basandosi sulla velocità, l'eleganza e il fascino in egual misura. Mentre alcuni guerrieri sono bruti avvolti in armature pesanti, il vostro metodo di combattimento sembra quasi una performance. Duellanti e pirati solitamente appartengono a questo archetipo. Un Swashbuckler eccelle nel combattimento singolo e può combattere con due armi mentre si allontana in sicurezza da un avversario.

Passi di Danza (Lv 3)

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, impari a sferrare un colpo e poi scivolare via senza ritorsioni. Durante il tuo turno, se effettui un attacco in mischia contro una creatura, quella creatura non può effettuare attacchi di opportunità contro di te per il resto del tuo turno.

Audacia Sfrontata (Lv 3)

A partire dal 3° livello, la tua fiducia ti spinge in battaglia. Puoi concederti un bonus ai tiri di iniziativa pari al tuo modificatore di Carisma. Ottieni anche un modo aggiuntivo per usare l'Attacco Furtivo; non ti serve vantaggio al tiro per colpire per usare l'Attacco Furtivo contro una creatura se sei entro 5 piedi da essa, nessun'altra creatura è entro 5 piedi da te e non hai svantaggio al tiro. Tutte le altre regole per l'Attacco Furtivo continuano ad applicarsi.

PRIVILEGI DI BARD (LV 4) — TESTO COMPLETO

Ispirazione Bardica (Lv 1)

Puoi ispirare gli altri attraverso parole o musica coinvolgenti. Per farlo, usi un'azione bonus durante il tuo turno per scegliere una creatura diversa da te entro 60 piedi da te che possa sentirti. Quella creatura ottiene un dado di Ispirazione Bardica, un d6. Una volta nei successivi 10 minuti, la creatura può tirare il dado e aggiungere il numero ottenuto a una prova di caratteristica, a un tiro per colpire o a un tiro salvezza che effettua. La creatura può aspettare fino a dopo aver tirato il d20 prima di decidere di usare il dado di Ispirazione Bardica, ma deve decidere prima che il DM dica se il tiro ha successo o fallisce. Una volta che il dado di Ispirazione Bardica è stato tirato, viene perso. Una creatura può avere al massimo un dado di Ispirazione Bardica alla volta. Puoi usare questa caratteristica un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma (almeno una). Recuperi tutti gli usi spesi quando concludi un riposo lungo. Il tuo dado di Ispirazione Bardica cambia quando raggiungi certi livelli in questa classe. Il dado diventa un d8 al 5° livello, un d10 al 10° livello e un d12 al 15° livello.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a districare e rimodellare il tessuto della realtà in armonia con i tuoi desideri e la tua musica. I tuoi incantesimi fanno parte del tuo vasto repertorio magico, che puoi adattare a diverse situazioni. Consulta il 10 per le regole generali del lancio degli incantesimi e il 11 per l'elenco degli incantesimi da bardo. **Trucchetti.** Conosci due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da bardo. Impara ulteriori trucchetti da bardo a tua scelta man mano che sali di livello: un terzo trucchetto al 4° livello e un quarto al 10° livello. **Slot incantesimo.** La tabella del Bardo indica quanti slot incantesimo hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi da bardo di 1° livello o superiori. Per lanciare uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot di livello pari o superiore a quello dell'incantesimo. Riprendi tutti gli slot incantesimo spesi quando completi un riposo lungo. Ad esempio, se conosci l'incantesimo di 1° livello cura ferite e hai a disposizione uno slot incantesimo di 1° livello e uno di 2° livello, puoi lanciare cura ferite utilizzando uno qualsiasi dei due slot. **Incantesimi conosci di 1° livello o superiori.** Conosci quattro incantesimi di 1° livello a tua scelta dalla lista degli incantesimi da bardo. Impara un nuovo incantesimo da bardo a tua scelta a ogni livello, tranne al 12°, 16°, 19° e 20° livello. Ogni nuovo incantesimo deve essere di un livello per il quale hai slot incantesimo disponibili. Ad esempio, quando raggiungi il 3° livello in questa classe, puoi imparare un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello. Inoltre, quando acquisisci un livello in questa classe, puoi sostituire uno degli incantesimi da bardo che conosci con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi da bardo, a condizione che sia di un livello per il quale hai slot incantesimo disponibili. **Abilità di lancio degli incantesimi.** Carisma è la tua abilità di lancio degli incantesimi per i tuoi incantesimi da bardo. La tua magia nasce dal cuore e dall'anima che infondi nella tua musica o nelle tue parole. Utilizzi il tuo Carisma ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla tua abilità di lancio degli incantesimi. Inoltre, utilizzi il tuo modificatore di Carisma per impostare il tiro salvezza DC per un incantesimo da bardo che lanci e per effettuare un tiro per colpire con uno di essi. **Lancio di incantesimi rituali.** Puoi lanciare qualsiasi incantesimo da bardo che conosci come rituale, a condizione che quell'incantesimo abbia il tag rituale. **Focus per il lancio degli incantesimi.** Puoi utilizzare uno strumento musicale come focus per il lancio dei tuoi incantesimi da bardo.

Tuttofare (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi aggiungere metà del tuo bonus di competenza, arrotondato per difetto, a qualsiasi prova di caratteristica che effettui che non includa già il tuo bonus di competenza.

Ispirazione Magica (Lv 2)

2nd-level bard optional feature Se una creatura ha un dado di Ispirazione Bardica da te e lancia un incantesimo che ripristina punti ferita o infligge danni, la creatura può tirare quel dado e scegliere un bersaglio colpito dall'incantesimo. Aggiungi il numero tirato come bonus ai punti ferita recuperati o ai danni inflitti. Il dado di Ispirazione Bardica viene poi perso.

Canto del Riposo (d6) (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi usare musica rilassante o orazione per aiutare a rivitalizzare i tuoi alleati feriti durante un riposo breve. Se tu o qualsiasi creatura amica che può sentire la tua esibizione recupera punti ferita spendendo dadi vita alla fine del riposo breve, ciascuna di quelle creature recupera 1d6 punti ferita extra. I punti ferita extra aumentano quando raggiungi certi livelli in questa classe: a 1d8 al 9° livello, a 1d10 al 13° livello e a 1d12 al 17° livello.

Collegio Bardico (Lv 3)

Al 3° livello, approfondisci le tecniche avanzate di un collegio bardico a tua scelta dalla lista dei collegi disponibili. La tua scelta ti concede caratteristiche al 3° livello e di nuovo al 6° e al 14° livello.

Maestria (Lv 3)

Al 3° livello, scegli due delle tue competenze di abilità. Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per qualsiasi prova di caratteristica che utilizzi una delle competenze scelte.

Al 10° livello, puoi scegliere altre due competenze di abilità per ottenere questo beneficio.

Versatilità del Bardo (Lv 4)

4° livello caratteristica del bardo optional feature

Ogni volta che raggiungi un livello in questa classe che concede la caratteristica Miglioramento del Punteggio di Caratteristica, puoi fare una delle seguenti cose, rappresentando un cambiamento di focus mentre usi le tue abilità e la tua magia:

- Sostituire una delle abilità che hai scelto per la Maestria con un'altra delle tue competenze abilità che non beneficia della Maestria.
- Sostituire un truccetto imparato da questa classe con la caratteristica Lancio di Incantesimi con un altro truccetto dalla bard spell list.

Sottoclasse: College of Swords

Collegio delle Spade (Lv 3)

I Bardi del Collegio delle Spade sono chiamati lame, e intrattengono con audaci imprese di maestria d'arma. Le lame eseguono acrobazie come inghiottire spade, lanciare coltelli, giocare e combattimenti simulati. Sebbene usino le loro armi per intrattenere, sono anche guerrieri altamente addestrati e abili.

Il loro talento con le armi ispira molte lame a condurre una doppia vita. Una lama può usare una compagnia circense come copertura per azioni nefaste come assassinio, rapina e ricatto. Altre lame colpiscono i malvagi, portando giustizia contro i crudeli e i potenti. La maggior parte delle compagnie accetta volentieri il talento di una lama per l'entusiasmo che aggiunge allo spettacolo, ma pochi intrattenitori si fidano pienamente di una lama nei loro ranghi.

Le lame che abbandonano la vita da intrattenitori spesso incappano in problemi che rendono impossibile mantenere le loro attività segrete. Una lama sorpresa a rubare o a compiere giustizia vigilante è un rischio troppo grande per la maggior parte delle compagnie. Con le loro abilità d'arma e la magia, queste lame o diventano esecutori per le gilde dei ladri o si avventurano da sole come avventurieri.

Virtuosismo Difensivo (Lv 3)

Puoi spendere un uso della tua Ispirazione Bardica per far sì che l'arma infligga danni extra al bersaglio colpito. Il danno è pari al numero che tiri sul dado della Ispirazione Bardica. Aggiungi anche il numero tirato alla tua CA fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Virtuosismo Mobile (Lv 3)

Puoi spendere un uso della tua Ispirazione Bardica per far sì che l'arma infligga danni extra al bersaglio che colpisci. I danni equivalgono al numero che tiri sul dado Ispirazione Bardica. Puoi anche spingere il bersaglio fino a 5 piedi lontano da te, più un numero di piedi pari al numero che tiri su quel dado. Puoi quindi usare immediatamente la tua reazione per muoverti fino alla tua velocità di camminata in uno spazio non occupato entro 5 piedi dal bersaglio.

Virtuosismo Lacerante (Lv 3)

Puoi spendere un uso della tua Ispirazione Bardica per far sì che l'arma inflitti danni extra al bersaglio che colpisci e a qualsiasi altra creatura di tua scelta che vedi entro 5 piedi da te. Il danno è uguale al numero che lanci sul dado dell'Ispirazione Bardica.

Virtuosismo della Lama (Lv 3)

Al 3° livello, impari a eseguire impressionanti dimostrazioni di prodezza marziale e velocità.

Ogni volta che effettui l'azione Attack nel tuo turno, la tua velocità di camminata aumenta di 3 metri fino alla fine del turno, e se un attacco con arma che effettui come parte di questa azione colpisce una creatura, puoi usare una delle seguenti opzioni di Flourish della Lama a tua scelta. Puoi usare solo un'opzione di Flourish della Lama per turno.

Competenze Bonus (Lv 3)

Quando entri nella College of Swords al 3° livello, acquisisci la competenza con l'armatura media e il scimitar. Se sei competente con una arma semplice o da combattimento a contatto, puoi usarla come focus per i tuoi incantesimi di bardo.

Stile di Combattimento (Lv 3)

Al 3° livello, adotti uno stile di combattimento come tua specialità. Scegli una delle seguenti opzioni. Non puoi prendere la stessa opzione di Stile di Combattimento più di una volta, anche se qualcosa nel gioco ti permette di scegliere di nuovo.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Iniziato alla Magia (PHB 2014)

Scegli una classe: bardo, chierico, druido, stregone, warlock, o mago. Impara due truccetti della tua scelta dalla lista degli incantesimi di quella classe. Inoltre, scegli un incantesimo di 1° livello da imparare dalla stessa lista. Utilizzando questo talento, puoi lanciare l'incantesimo una volta al suo livello più basso, e devi completare un riposo lungo prima di poterlo lanciare in questo modo di nuovo. La tua abilità di lancio di incantesimi per questi incantesimi dipende dalla classe che hai scelto: Carisma per bardo, stregone, o warlock; Saggezza per chierico o druido; o Intelligenza per mago.

Trucchetti (Livello 0)

Lama Tonante (Invocazione — TCE 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (5 ft (1,5 m) raggio) | **Componenti:** S, M (a melee weapon worth at least 1 sp) | **Durata:** 1 round

Brandisci l'arma usata per lanciare l'incantesimo e effettui un attacco in mischia con essa contro una creatura entro 5 piedi da te. Se colpisci, il bersaglio subisce gli effetti normali dell'attacco con l'arma e poi viene avvolto da un'energia rimbombante fino all'inizio del tuo prossimo turno. Se il bersaglio si muove volontariamente di 5 piedi o più prima di allora, subisce 1d8 danni da tuono e l'incantesimo termina. Il danno di questo incantesimo aumenta quando raggiungi determinati livelli. Al 5° livello, l'attacco in mischia infligge un ulteriore 1d8 danni da tuono al bersaglio se colpisce, e il danno che il bersaglio subisce per lo spostamento aumenta a 2d8. Entrambi i tiri per i danni aumentano di 1d8 al 11° livello (2d8 e 3d8) e di nuovo al 17° livello (3d8 e 4d8).

Lama di fiamma verde (Invocazione — TCE 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (5 ft (1,5 m) raggio) | **Componenti:** S, M (a melee weapon worth at least 1 sp) | **Durata:** Istantanea

Brandisci l'arma usata per l'incantesimo e effettua un attacco corpo a corpo con essa contro una creatura entro 5 piedi da te. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce gli effetti normali dell'attacco con l'arma, e puoi far saltare il fuoco verde dal bersaglio a un'altra creatura a tua scelta che puoi vedere entro 5 piedi da essa. La seconda creatura subisce danni da fiamma pari al tuo modificatore di capacità di lancio di incantesimi. Il danno di questa magia aumenta quando raggiungi determinati livelli. Al 5° livello, l'attacco corpo a corpo infligge un ulteriore 1d8 danni da fiamma al bersaglio su colpo, e i danni da fiamma alla seconda creatura aumentano a 1d8 + il tuo modificatore di capacità di lancio di incantesimi. Entrambi i tiri di danno aumentano di 1d8 al 11° livello (2d8 e 2d8) e al 17° livello (3d8 e 3d8).

Mano Magica (Evocazione — PHB 2014)

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

Una mano spettrale e fluttuante appare in un punto scelto da te entro la portata. La mano dura per l'intera durata o finché non la congedi con un'azione. La mano svanisce se si trova a più di 30 piedi di distanza da te o se lanci nuovamente questo incantesimo. Puoi usare la tua azione per controllare la mano. Puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore non chiuso a chiave, riporre o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare il contenuto di una fiala. Puoi muovere la mano fino a 30 piedi ogni volta che la usi. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 10 libbre.

Messaggio (Trasmutazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S, M (a short piece of copper wire) | **Durata:** 1 round

Punti il dito verso una creatura entro la portata e sussurri un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) sente il messaggio e può rispondere con un sussurro che solo tu puoi sentire. Puoi lanciare questo incantesimo attraverso oggetti solidi se conosci il bersaglio e sai che si trova oltre la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 90 centimetri di legno bloccano l'incantesimo. L'incantesimo non deve seguire una linea retta e può spostarsi liberamente dietro gli angoli o attraverso aperture.

Beffa Crudele (Ammaliamento — PHB 2014)

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

Lanci una serie di insulti carichi di incantesimi sottili contro una creatura visibile entro portata. Se la creatura può sentirti (anche se non deve comprenderti), deve superare un tiro di salvezza di Saggezza o subire 1d4 danni psichici e svantaggio sul prossimo tiro d'attacco prima della fine del suo prossimo turno. Il danno della magia aumenta di 1d4 al 5° livello (2d4), al 11° livello (3d4) e al 17° livello (4d4).

Incantesimi di 1° Livello

Rilevare la magia (Divinazione, Rituale, Concentrazione — PHB 2014)

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

Per la durata, percepisci la presenza di magia entro 30 piedi da te. Se percepisci la magia in questo modo, puoi usare la tua azione per vedere un'aura fioca attorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che porti magia, e ne apprendi la 10, se presente. L'incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 1?piede di pietra, 1?pollice di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 3?piedi di legno o terra.

Sussurri Dissonanti (Ammaliamento — PHB 2014)

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

Sussurri una melodia discordante che solo una creatura a tua scelta entro la portata può udire, tormentandola con un dolore terribile. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. In caso di fallimento, subisce 3d6 danni psichici e deve immediatamente usare la sua reazione, se disponibile, per allontanarsi da te per una distanza pari alla sua Velocità. La creatura non si muove verso zone palesemente pericolose, come il fuoco o un precipizio. In caso di successo, il bersaglio subisce metà dei danni e non deve allontanarsi. Una creatura deafened ha successo automatico sul tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

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

Parola curativa (Invocazione — PHB 2014)

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

Una creatura a tua scelta che puoi vedere entro la portata recupera punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di caratteristica da lancio di incantesimi. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d4 per ogni livello di slot superiore al 1°.

Scudo (Abiurazione — PHB 2014)

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

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

Onda di Tuono (Invocazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (15 ft (4,5 m) cubo) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Un'onda di forza tonante si sprigiona da te. Ogni creatura in un cubo di 15 piedi che ha origine da te deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se fallisce, la creatura subisce 2d8 danni da tuono ed è spinta di 10 piedi lontano da te. In caso di successo, la creatura subisce la metà dei danni e non viene spinta. Inoltre, gli oggetti non fissati che si trovano completamente all'interno dell'area d'effetto vengono automaticamente spinti di 10 piedi lontano da te dall'effetto dell'incantesimo, e l'incantesimo emette un boato tonante udibile fino a 300 piedi.

Ai Livelli Superiori.

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

Incantesimi di 2° Livello

Trattenere la creatura (Ammaliamento, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a small, straight piece of iron) | **Durata:** 1 minuto

Scegli un umanoide che puoi vedere entro il raggio. Il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza di Saggezza o essere paralyzed per la durata. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggezza. In caso di successo, l'incantesimo termina sul bersaglio.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, puoi mirare a un ulteriore umanoide per ogni livello di slot superiore al 2° . Gli umanoidi devono essere a meno di 30 piedi l'uno dall'altro quando li miri.

Invisibilità (Illusione, Concentrazione — PHB 2014)

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

Una creatura che tocchi diventa invisibile fino alla fine dell'incantesimo. Qualsiasi cosa il bersaglio indossi o trasporti è invisibile finché si trova addosso al bersaglio. L'incantesimo termina per un bersaglio che attacca o lancia un incantesimo.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, puoi mirare a una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot superiore al 2°.

Silenzio (Illusione, Rituale, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per la durata, nessun suono può essere creato all'interno o attraversare una sfera con raggio di 20 piedi centrata su un punto a tua scelta entro il raggio d'azione.

Qualsiasi creatura o oggetto interamente all'interno della sfera è immune ai danni da tuono, e le creature sono assordate finché si trovano interamente al suo interno.

Lanciare un incantesimo che include una componente verbale è impossibile lì.