Brenmalis

Razza: Custom Lineage | **Classe:** Bard 6 | **Campagna:** Il Cuore di Brinehaven | **Edizione:** D&D 2014

CA 13 **45 HP**

Iniziativa +3 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	+2	+2	+0	+0	+4
8	14	15	10	10	18

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
●	Destrezza	+5
●	Costituzione	+5
○	Intelligenza	+0
○	Saggezza	+0
●	Carisma	+7

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

●	Acrobazia (Des)	+5
○	Addestrare Animali (Sag)	+1
◐	Arcano (Int)	+6
○	Atletica (For)	+0
○	Inganno (Car)	+5
●	Storia (Int)	+3
○	Intuizione (Sag)	+1
○	Intimidire (Car)	+5
○	Indagine (Int)	+1
○	Medicina (Sag)	+1
○	Natura (Int)	+1
○	Percezione (Sag)	+1
●	Intrattenimento (Car)	+7
◐	Persuasione (Car)	+10
○	Religione (Int)	+1
○	Rapidità di Mano (Des)	+3
○	Furtività (Des)	+3
○	Sopravvivenza (Sag)	+1

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Dagger	+5	1d4+2 piercing	
Dagger	+5	1d4+2 piercing	
Rapier	+5	1d8+2 piercing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Leather Armor	1	—	
Dagger	1	—	
Leather Armor	1	—	
Dagger	1	—	
Rapier	1	—	
Zaino da intrattenitore	1	38 lb	
Lute	1	—	
strumento musicale a scelta	1	—	
The favor of an admirer (love letter, lock of hair, or trinket)	1	—	
Vestiti da Costume	1	4 lb	
Borsa	1	1 lb	

Peso Trasportato: 43 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Brenmalis

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Bard

- **Level**: 6
- **Bardic insp die**: d8
- **Bardic insp uses**: 4/LR (CHA mod)
- **Song of rest**: d6

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Custom Lineage

Background: Intrattenitore

Sei un Bardo che brilla davanti a un pubblico. Conosci i modi per incantare, intrattenere e persino ispirare loro. La tua poetica può muovere i cuori di chi ti ascolta, suscitando tristezza o gioia, risate o rabbia. La tua musica solleva i loro spiriti o cattura il loro dolore. I tuoi passi di danza incantano, il tuo umorismo colpisce dritto al cuore. Qualunque tecnica usi, la tua arte è la tua vita.

Talenti Acquisiti:

- **Resiliente**
- **Toccato dal Fey**

Lingue conosciute: Sylvan, Common

Strumenti & Veicoli: Disguise Kit, Three musical instruments of your choice

Armi: Armi semplici, Hand Crossbows, Longswords, Rapiers, Shortswords

Armature: Armature leggere

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Light | Mage Hand | Minor Illusion

Incantesimi di 1° Livello

Dissonant Whispers | Faerie Fire | Healing Word

Incantesimi di 2° Livello

Aid | Phantasmal Force | Suggestion

Incantesimi di 3° Livello

Dispel Magic | Hypnotic Pattern | Mass Healing Word

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Toccato dal Fey: Bless | Misty Step (sempre prep. · 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

College of Glamour: Command

Fey Touched (talento): Misty Step

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐☐☐	r. lungo
Slot di 2° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 3° livello	☐☐☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐☐☐	
Bardo		
Ispirazione Bardica	☐☐☐☐	r. lungo
Incantesimi da Talenti (gratis)		
Passo Nebbioso (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo
Benedizione (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo

Incantesimi gratuiti (Collegio del fascino)

Comando (Mantle of Majesty)	☐	r. lungo

Bardo

Esibizione Ammaliante	☐	r. breve

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Brenmalis

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Tipo di Creatura

Sei un umanoide. Determini il tuo aspetto e se assomigli a uno dei tuoi parenti.

Taglia

Sei Piccola o Media (a tua scelta).

Talento

Ottieni un feat a tua scelta per il quale sei idoneo.

Tratto Variabile

Scegli uno dei seguenti vantaggi: (a) darkvision con un raggio di 60 piedi o (b) competenza in una abilità a tua scelta.

Lingue

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e un'altra lingua che tu e il tuo DM concordate sia appropriata per il tuo personaggio.

PRIVILEGI DI BARD (LV 6) — 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 trucchetto imparato da questa classe con la caratteristica Lancio di Incantesimi con un altro trucchetto dalla bard spell list.

Ispirazione Bardica (d8) (Lv 5)

Al 5° livello, il tuo dado di Ispirazione Bardica cambia in un d8.

Fonte di Ispirazione (Lv 5)

A partire dal 5° livello, recuperi tutti gli usi spesi di Ispirazione Bardica quando concludi un riposo breve o lungo.

Caratteristica del Collegio dei Bardi (Lv 6)

Al 6° livello, ottieni una caratteristica dal tuo Collegio Bardico.

Controcanzone (Lv 6)

Al 6° livello ottieni la capacità di usare note musicali o parole di potere per disturbare gli effetti che influenzano la mente. Come azione, puoi iniziare un’esibizione che dura fino alla fine del tuo prossimo turno. Durante quel tempo, tu e qualsiasi creatura amica entro 9 metri da te avete vantaggio ai tiri salvezza contro l’essere frightened o charmed. Una creatura deve poterti sentire per ottenere questo beneficio. L’esibizione termina in anticipo se sei incapacitated o silenziato o se la concludi volontariamente (non è richiesta alcuna azione).

Sottoclasse: College of Glamour

Collegio del Glamour (Lv 3)

Il Collegio del fascino è la dimora dei bardi che hanno perfezionato la loro arte nel vibrante regno del Feywild o sotto la tutela di qualcuno che vi dimorava. Istruiti da satiri, eladrin e altre creature fatate, questi bardi imparano a usare la loro magia per deliziare e affascinare gli altri.

I bardi di questo collegio sono considerati con un misto di stupore e paura. Le loro esibizioni sono leggendarie. Questi bardi sono così eloquenti che un discorso o una canzone che uno di loro esegue può indurre i rapitori a rilasciare il bardo illeso e può addormentare un drago furioso in uno stato di quiete. La stessa magia che permette loro di calmare le bestie può anche piegare le menti. I bardi malvagi di questo collegio possono parassitare una comunità per settimane, abusando della loro magia per trasformare i loro ospiti in schiavi. I bardi eroici di questo collegio usano invece questo potere per rallegrare gli oppressi e minare gli oppressori.

Esibizione Ammaliante (Lv 3)

A partire dal 3° livello, puoi caricare la tua performance con magia seduttiva e fey.

Se esegui per almeno 1 minuto, puoi tentare di ispirare meraviglia nel tuo pubblico cantando, recitando un poema o danzando. Alla fine della performance, scegli un numero di umanoidi entro 60 piedi da te che hanno visto e ascoltato tutto, fino a un numero uguale al tuo modificatore di Carisma (minimo 1). Ogni bersaglio deve effettuare un tiro di salvataggio di Saggezza contro il tuo DC di incantesimo o essere affascinato da te. Mentre affascinato, il bersaglio ti idolatra, parla di te con entusiasmo e ostacola chiunque si opponga a te, sebbene eviti la violenza a meno che non fosse già incline a combattere a tuo favore. Questo effetto termina dopo 1 ora, se il bersaglio subisce danni, se attacchi tu, o se osserva te che attacchi o danneggi uno dei suoi alleati.

Se un bersaglio effettua il tiro di salvataggio, non ha alcun ricordo che tu abbia tentato di affascinarlo.

Una volta utilizzato questa caratteristica, non puoi usarla di nuovo fino a completare un Riposo Breve o Lungo.

Manto d'Ispirazione (Lv 3)

Quando ti unisci al Collegio del fascino al 3° livello, guadagni la capacità di intessere un inno della magia fey che rinnova i tuoi alleati con vigore e velocità.

Come azione bonus, puoi spendere un uso dell'Ispirazione Bardica per concederti un'apparenza meravigliosa. Quando lo fai, scegli un numero di creature che puoi vedere e che possono vederti entro 60 piedi di te, fino a un numero pari al tuo modificatore di Carisma (minimo uno). Ognuna di esse guadagna 5 punti ferita temporanea. Quando una creatura guadagna questi punti ferita temporanei, può immediatamente usare la sua reazione per muoversi fino alla sua velocità, senza provocare attacchi opportunistici.

Il numero di punti ferita temporanea aumenta man mano che raggiungi determinati livelli in questa classe, arrivando a 8 al 5° livello, 11 al 10° livello e 14 al 15° livello.

Manto di Maestà (Lv 6)

Al 6° livello, guadagni la capacità di coprirti con magia fey che fa sì che gli altri vogliano servirti. Come azione bonus, lanci command, senza spendere un slot incantesimo, e assumi un'aspetto di bellezza insensuale per 1 minuto o finché la tua concentrazione di stato non termina (come se fossi concentrato su un incantesimo). Durante questo tempo, puoi lanciare command come azione bonus su ciascuno dei tuoi turni, senza spendere un slot incantesimo.

Qualsiasi creatura {condizione affascinato} da te fallisce automaticamente il suo tiro salvezza contro il {incantesimo command} che lanci con questa caratteristica.

Una volta utilizzata questa caratteristica, non puoi utilizzarla nuovamente fino a quando non completi un lungo riposo.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Toccato dal Fey (TCE 2014)

L'esposizione alla magia del Feywild ti ha cambiato, conferendoti i seguenti benefici:

- Imparerai l'incantesimo misty step e un incantesimo di 1° livello a tua scelta. L'incantesimo di 1° livello deve appartenere alla scuola di Divinazione o Incantesimo. Puoi lanciare entrambi questi incantesimi senza utilizzare uno slot incantesimo. Una volta che hai lanciato uno di questi incantesimi in questo modo, non potrai farlo di nuovo fino a quando non avrai completato un riposo lungo. Puoi anche lanciare questi incantesimi utilizzando slot incantesimo di livello appropriato. La capacità di lancio degli incantesimi è quella aumentata da questo talento.

Resiliente (PHB 2014)

Scegli un punteggio di capacità. Ottieni i seguenti benefici:

- Ottieni competenza nei tiri salvezza usando la capacità scelta.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Luce (Invocazione — PHB 2014)

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

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

Mano Magica (Evocazione — PHB 2014)

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

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

Illusione Minore (Illusione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** S, M (a bit of fleece) | **Durata:** 1 minuto

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

Incantesimi di 1° Livello

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°.

Comando (Ammaliamento — PHB 2014)

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

Pronunci un comando di una sola parola a una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione. Il bersaglio deve riuscire a superare un tiro salvezza di Saggezza o eseguire il comando al suo prossimo turno. L'incantesimo non ha effetto se il bersaglio è non morto, se non comprende la tua lingua o se il tuo comando è direttamente dannoso per lui. Di seguito sono elencati alcuni comandi tipici e i loro effetti. Potresti impartire un comando diverso da quelli descritti qui. In tal caso, è il DM a determinare come si comporta il bersaglio. Se il bersaglio non può eseguire il tuo comando, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori.

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

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°.

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 invisible.

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° .

Incantesimi di 2° Livello

Aiuto (Abiurazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a tiny strip of white cloth) | **Durata:** 8 ore

Il tuo incantesimo rafforza i tuoi alleati con resistenza e determinazione. Scegli fino a tre creature nel raggio d'azione. Il massimo dei punti ferita e i punti ferita attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per tutta la durata.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i punti ferita di un bersaglio aumentano di 5 aggiuntivi per ogni livello di slot superiore al 2°.

Passo Nebbioso (Evocazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Circondato brevemente da una nebbia argentea, ti teletrasporti fino a 30 piedi in uno spazio non occupato che puoi vedere.

Forza Fantasmatica (Illusione, Concentrazione — PHB 2014)

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

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

Suggerimento (Ammaliamento, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, M (a snake's tongue and either a bit of honeycomb or a drop of sweet oil) | **Durata:** 8 ore

Indichi un percorso d'azione (limitato a una o due frasi) e influenzi magicamente una creatura che puoi vedere entro la portata e che può sentire e comprenderti. Le creature che non possono essere charmed sono immuni a questo effetto. La suggestione deve essere formulata in modo che il percorso d'azione sembri ragionevole. Chiedere alla creatura di pugnarsi, gettarsi su una lancia, autoimmolarsi o fare qualche altra azione chiaramente dannosa interrompe il incantesimo. La creatura deve effettuare un tiro di salvataggio di Volontà. In caso di fallimento, persegue il percorso d'azione che hai descritto al meglio delle sue possibilità. Il percorso d'azione suggerito può continuare per tutta la durata. Se l'attività suggerita può essere completata in un tempo più breve, l'incantesimo termina quando la creatura ha finito ciò che le era stato chiesto di fare. Puoi anche specificare condizioni che attiveranno un'attività speciale durante la durata. Ad esempio, potresti suggerire che un cavaliere dia il suo cavallo da guerra al primo mendicante che incontra. Se la condizione non viene soddisfatta prima che l'incantesimo scada, l'attività non viene eseguita. Se tu o uno dei tuoi compagni infliggi danni alla creatura di destinazione, l'incantesimo termina.

Incantesimi di 3° Livello

Dissolvi Magia (Abiurazione — PHB 2014)

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

Scegli una creatura, un oggetto o un effetto magico nel raggio d'azione. Qualsiasi incantesimo di 3° livello o inferiore sul bersaglio termina. Per ogni incantesimo di 4° livello o superiore sul bersaglio, effettua una prova di caratteristica usando la tua capacità di lancio di incantesimi. La DC è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Con una prova riuscita, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o superiore, poni fine automaticamente agli effetti di un incantesimo sul bersaglio se il livello dell'incantesimo è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo che hai usato.

Trama ipnotica (Illusione, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** S, M (a glowing stick of incense or a crystal vial filled with phosphorescent material) | **Durata:** 1 minuto

Crea un motivo di colori che si intreccia nell'aria all'interno di un cubo di 30 piedi entro la portata. Il motivo appare per un momento e svanisce. Ogni creatura nell'area che vede il motivo deve effettuare un tiro di Salvezza di Saggezza. In caso di fallimento, la creatura diventa Affascinato per la durata. Mentre Affascinato, la creatura è Incapacitato e ha una velocità di 0. La magia termina per una creatura colpita se subisce danni o se qualcun altro utilizza un'azione per scuoterla fuori dallo stupore.

Parola curativa di massa (Invocazione — PHB 2014)

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

Mentre pronunci parole di restaurazione, fino a sei creature a tua scelta che puoi vedere nel raggio d'azione recuperano punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore 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 4° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d4 per ogni livello di slot superiore al 3°.