

# Brenmalis

CA 13

45 HP

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

Iniziativa +3

Velocità 30 ft

FORZA

**-1**

8

DESTREZZA

**+2**

14

COSTITUZIONE

**+2**

15

INTELLIGENZA

**+0**

10

SAGGEZZA

**+0**

10

CARISMA

**+4**

18

## TIRI SALVEZZA

<input type="radio"/>	Forza	<b>-1</b>
<input checked="" type="radio"/>	Destrezza	<b>+5</b>
<input checked="" type="radio"/>	Costituzione	<b>+5</b>
<input type="radio"/>	Intelligenza	<b>+0</b>
<input type="radio"/>	Saggezza	<b>+0</b>
<input checked="" type="radio"/>	Carisma	<b>+7</b>

## ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Dagger	<b>++5</b>	+ piercing	
Dagger	<b>++5</b>	+ piercing	
Rapier	<b>++5</b>	+ piercing	

## ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

<input checked="" type="radio"/>	Acrobazia (Des)	<b>+5</b>
<input type="radio"/>	Addestrare Animali (Sag)	<b>+0</b>
<input checked="" type="radio"/>	Arcano (Int)	<b>+6</b>
<input type="radio"/>	Aletica (For)	<b>-1</b>
<input type="radio"/>	Inganno (Car)	<b>+4</b>
<input checked="" type="radio"/>	Storia (Int)	<b>+3</b>
<input type="radio"/>	Intuizione (Sag)	<b>+0</b>
<input type="radio"/>	Intimidire (Car)	<b>+4</b>
<input type="radio"/>	Indagine (Int)	<b>+0</b>
<input type="radio"/>	Medicina (Sag)	<b>+0</b>
<input type="radio"/>	Natura (Int)	<b>+0</b>
<input type="radio"/>	Percezione (Sag)	<b>+0</b>
<input checked="" type="radio"/>	Intrattenimento (Car)	<b>+7</b>
<input checked="" type="radio"/>	Persuasione (Car)	<b>+10</b>
<input type="radio"/>	Religione (Int)	<b>+0</b>
<input type="radio"/>	Rapidità di Mano (Des)	<b>+2</b>
<input type="radio"/>	Furtività (Des)	<b>+2</b>
<input type="radio"/>	Sopravvivenza (Sag)	<b>+0</b>

## EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
? Leather Armor	1	—	
? Dagger	1	—	
? Leather Armor	1	—	
? Dagger	1	—	
? Rapier	1	—	
Entertainer's Pack	1	38 lb	
Lute	1	—	
Instrumentmusical	1	—	
The Favor Of An Admirer (love Letter, Lock Of Hair, Or Trinket)	1	—	
Costume Clothes	1	4 lb	
Pouch (containing 15 Gp)	1	—	

Peso Trasportato: 42 / 120 lb

**PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI**

**Cantrip\_tier**

**Bard**

- Level: 6
- Bardic Insp Die: d8
- Bardic Insp Uses: 4/LR (CHA mod)
- Song Of Rest: d6
- Magical Secrets:

**TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE**

**Tratti Razziali:** Custom Lineage

**Background:** Entertainer

**Talenti Acquisiti:**

- Resiliente
- Toccato dal Fey

**Strumenti & Veicoli:** Disguise Kit

**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**

- Fey Touched:**    Bless    Misty Step (sempre prep. · 1/riposo lungo)

**RISORSE / RESOURCES**

**Slot Incantesimo**

Slot di 1° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 2° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 3° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo

**Generale**

Ispirazione	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
-------------	--

**Bardo**

Ispirazione Bardica	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
---------------------	---	----------

**Incantesimi da Talenti (gratis)**

Misty Step (Fey Touched)	<input type="checkbox"/>	r. lungo
Bless (Fey Touched)	<input type="checkbox"/>	r. lungo

)}}

## TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

### Creature Type

You are a humanoid. You determine your appearance and whether you resemble any of your kin.

### Size

You are Small or Medium (your choice).

### Feat

You gain one feat of your choice for which you qualify.

### Variable Trait

You gain one of the following options of your choice: (a) darkvision with a range of 60 feet or (b) proficiency in one skill of your choice.

### Languages

You can speak, read, and write Common and one other language that you and your DM agree is appropriate for your character.

## PRIVILEGI DI BARD (LV 6) — TESTO COMPLETO

### Ispirazione Bardica (Lv 1)

You can inspire others through stirring words or music. To do so, you use a bonus action on your turn to choose one creature other than yourself within 60 feet of you who can hear you. That creature gains one Bardic Inspiration die, a d6.

Once within the next 10 minutes, the creature can roll the die and add the number rolled to one ability check, attack roll, or saving throw it makes. The creature can wait until after it rolls the d20 before deciding to use the Bardic Inspiration die, but must decide before the DM says whether the roll succeeds or fails. Once the Bardic Inspiration die is rolled, it is lost. A creature can have only one Bardic Inspiration die at a time.

You can use this feature a number of times equal to your Charisma modifier (a minimum of once). You regain any expended uses when you finish a long rest.

Your Bardic Inspiration die changes when you reach certain levels in this class. The die becomes a d8 at 5th level, a d10 at 10th level, and a d12 at 15th level.

### Lancio di Incantesimi (Lv 1)

You have learned to untangle and reshape the fabric of reality in harmony with your wishes and music. Your spells are part of your vast repertoire, magic that you can tune to different situations. See 10 for the general rules of spellcasting and 11 for the bard spell list.

**Cantrips.** You know two cantrips of your choice from the bard spell list. You learn additional bard cantrips of your choice at higher levels, learning a 3rd cantrip at 4th level and a 4th at 10th level.

#### Spell Slots.

The Bard table shows how many spell slots you have to cast your bard spells of 1st level and higher. To cast one of these spells, you must expend a slot of the spell's level or higher. You regain all expended spell slots when you finish a long rest.

For example, if you know the 1st-level spell cure wounds and have a 1st-level and a 2nd-level spell slot available, you can cast cure wounds using either slot.

#### Spells Known of 1st Level and Higher.

You know four 1st-level spells of your choice from the bard spell list.

You learn an additional bard spell of your choice at each level except 12th, 16th, 19th, and 20th. Each of these spells must be of a level for which you have spell slots. For instance, when you reach 3rd level in this class, you can learn one new spell of 1st or 2nd level.

Additionally, when you gain a level in this class, you can choose one of the bard spells you know and replace it with another spell from the bard spell list, which also must be of a level for which you have spell slots.

#### Spellcasting Ability.

Charisma is your spellcasting ability for your bard spells. Your magic comes from the heart and soul you pour into the performance of your music or oration. You use your Charisma whenever a spell refers to your spellcasting ability. In addition, you use your Charisma modifier when setting the saving throw DC for a bard spell you cast and when making an attack roll with one.

#### Spell.

#### Spell.

**Ritual Casting.** You can cast any bard spell you know as a ritual if that spell has the ritual tag.

**Spellcasting Focus.** You can use a musical instrument as a spellcasting focus for your bard spells.

### **Tuttofare** (Lv 2)

Puoi aggiungere metà del tuo bonus di competenza (arrotondato per difetto) a qualsiasi prova di caratteristica che effettui usando una competenza di abilità che non possiedi e che non utilizzi altrimenti il tuo bonus di competenza.

Ad esempio, se effettui una prova di Forza (Athletics) e non hai competenza in Atletica, puoi aggiungere metà del tuo bonus di competenza alla prova.

**Il Repertorio di un Bardo.** Il tuo Bardo batte un drum mentre canta le gesta di antichi eroi? Strimpella un lute mentre intona melodie romantiche? Esegue arie di potere travolgente? Recita monologhi drammatici da tragedie classiche? Usa il ritmo di una danza popolare per coordinare i movimenti degli alleati in battaglia? Compose limerick piccanti?

Quando giochi un Bardo, considera lo stile di esibizione artistica che preferisci, gli umori che potresti evocare e i temi che ispirano le tue creazioni. I tuoi poemi sono ispirati da momenti di bellezza naturale o sono riflessioni cupe sulla perdita? Preferisci inni elevati o canzoni da taverna rumorose? Sei attratto da lamenti per i caduti o da celebrazioni di gioia? Ballerai allegri saltelli o eseguirai coreografie interpretative elaborate? Ti concentri su uno stile di esibizione o cerchi di padroneggiarli tutti?

### **Magical Inspiration** (Lv 2)

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.

### **Song of Rest (d6)** (Lv 2)

Beginning at 2nd level, you can use soothing music or oration to help revitalize your wounded allies during a short rest. If you or any friendly creatures who can hear your performance regain hit points by spending Hit Dice at the end of the short rest, each of those creatures regains an extra 1d6 hit points.

The extra hit points increase when you reach certain levels in this class: to 1d8 at 9th level, to 1d10 at 13th level, and to 1d12 at 17th level.

### **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.

### **Bardic Versatility** (Lv 4)

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 di 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.

### **Bardic Inspiration (d8)** (Lv 5)

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

### **Fonte di Ispirazione** (Lv 5)

Ora recuperi tutti i tuoi usi spesi di Ispirazione Bardica quando finisci un Short o un Long Rest.

Inoltre, puoi spendere uno slot incantesimo (senza richiedere azione) per recuperare un uso speso di Ispirazione Bardica.

### **Bard College feature** (Lv 6)

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

### **Controcanto** (Lv 6)

At 6th level, you gain the ability to use musical notes or words of power to disrupt mind-influencing effects. As an action, you can start a performance that lasts until the end of your next turn. During that time, you and any friendly creatures within 30 feet of you have advantage on saving throws against being frightened or charmed. A creature must be able to hear you to gain this benefit. The performance ends early if you are incapacitated or silenced or if you voluntarily end it (no action required).

## **Sottoclasse: College of Glamour**

### **College of Glamour** (Lv 3)

The College of Glamour is the home of bards who mastered their craft in the vibrant realm of the Feywild or under the tutelage of someone who dwelled there. Tutored by satyrs, eladrin, and other fey, these bards learn to use their magic to delight and captivate others.

The bards of this college are regarded with a mixture of awe and fear. Their performances are the stuff of legend. These bards are so eloquent that a speech or song that one of them performs can cause captors to release the bard unharmed and can lull a furious dragon into complacency. The same magic that allows them to quell beasts can also bend minds. Villainous bards of this college can leech off a community for weeks, misusing their magic to turn their hosts into thralls. Heroic bards of this college instead use this power to gladden the downtrodden and undermine oppressors.

### Enthralling Performance (Lv 3)

Starting at 3rd level, you can charge your performance with seductive, fey magic.

If you perform for at least 1 minute, you can attempt to inspire wonder in your audience by singing, reciting a poem, or dancing. At the end of the performance, choose a number of humanoids within 60 feet of you who watched and listened to all of it, up to a number equal to your Charisma modifier (minimum of one). Each target must succeed on a Wisdom saving throw against your spell save DC or be charmed by you. While charmed in this way, the target idolizes you, it speaks glowingly of you to anyone who talks to it, and it hinders anyone who opposes you, although it avoids violence unless it was already inclined to fight on your behalf. This effect ends on a target after 1 hour, if it takes any damage, if you attack it, or if it witnesses you attacking or damaging any of its allies.

If a target succeeds on its saving throw, the target has no hint that you tried to charm it.

Once you use this feature, you can't use it again until you finish a short or long rest.

### Mantle of Inspiration (Lv 3)

When you join the College of Glamour at 3rd level, you gain the ability to weave a song of fey magic that imbues your allies with vigor and speed.

As a bonus action, you can expend one use of your Bardic Inspiration to grant yourself a wondrous appearance. When you do so, choose a number of creatures you can see and that can see you within 60 feet of you, up to a number equal to your Charisma modifier (minimum of one). Each of them gains 5 temporary hit points.

When a creature gains these temporary hit points, it can immediately use its reaction to move up to its speed, without provoking opportunity attacks.

The number of temporary hit points increases when you reach certain levels in this class, increasing to 8 at 5th level, 11 at 10th level, and 14 at 15th level.

### Mantle of Majesty (Lv 6)

At 6th level, you gain the ability to cloak yourself in a fey magic that makes others want to serve you. As a bonus action, you cast command, without expending a spell slot, and you take on an appearance of unearthly beauty for 1 minute or until your concentration ends (as if you were concentrating on a spell). During this time, you can cast command as a bonus action on each of your turns, without expending a spell slot.

Any creature charmed by you automatically fails its saving throw against the command you cast with this feature.

Once you use this feature, you can't use it again until you finish a long rest.

## TALENTI — TESTO COMPLETO

### Fey Touched (TCE 2014)

Your exposure to the Feywild's magic has changed you, granting you the following benefits:

- You learn the misty step spell and one 1st-level spell of your choice. The 1st-level spell must be from the divination or enchantment school of magic. You can cast each of these spells without expending a spell slot. Once you cast either of these spells in this way, you can't cast that spell in this way again until you finish a long rest. You can also cast these spells using spell slots you have of the appropriate level. The spells' spellcasting ability is the ability increased by this feat.

### Resilient (PHB 2014)

Choose one ability score. You gain the following benefits:

- You gain proficiency in saving throws using the chosen ability.

## 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 congiedi 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

You bless up to three creatures of your choice within range. Whenever a target makes an attack roll or a saving throw before the spell ends, the target can roll a d4 and add the number rolled to the attack roll or saving throw.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, you can target one additional creature for each slot level above 1st.

---

#### **Sussurri Dissonanti** (Ammaliamento — PHB 2014)

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

You whisper a discordant melody that only one creature of your choice within range can hear, wracking it with terrible pain. The target must make a Wisdom saving throw. On a failed save, it takes 3d6 psychic damage and must immediately use its reaction, if available, to move as far as its speed allows away from you. The creature doesn't move into obviously dangerous ground, such as a fire or a pit. On a successful save, the target takes half as much damage and doesn't have to move away. A deafened creature automatically succeeds on the save.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the damage increases by 3d6 for each slot level above 1st.

---

#### **Fuoco Fatato** (Invocazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

Each object in a 20-foot cube within range is outlined in blue, green, or violet light (your choice). Any creature in the area when the spell is cast is also outlined in light if it fails a Dexterity saving throw. For the duration, objects and affected creatures shed dim light in a 10-foot radius.

Any attack roll against an affected creature or object has advantage if the attacker can see it, and the affected creature or object can't benefit from being invisible.

---

#### **Parola curativa** (Invocazione — PHB 2014)

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

A creature of your choice that you can see within range regains hit points equal to 1d4 + your spellcasting ability modifier. This spell has no effect on undead or constructs.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the healing increases by 1d4 for each slot level above 1st.

---

### **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.**

When you cast this spell using a spell slot of 3rd level or higher, a target's hit points increase by an additional 5 for each slot level above 2nd.

---

#### **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

You suggest a course of activity (limited to a sentence or two) and magically influence a creature you can see within range that can hear and understand you. Creatures that can't be charmed are immune to this effect. The suggestion must be worded in such a manner as to make the course of action sound reasonable. Asking the creature to stab itself, throw itself onto a spear, immolate itself, or do some other obviously harmful act ends the spell.

The target must make a Wisdom saving throw. On a failed save, it pursues the course of action you described to the best of its ability. The suggested course of action can continue for the entire duration. If the suggested activity can be completed in a shorter time, the spell ends when the subject finishes what it was asked to do.

You can also specify conditions that will trigger a special activity during the duration. For example, you might suggest that a knight give her warhorse to the first beggar she meets. If the condition isn't met before the spell expires, the activity isn't performed.

If you or any of your companions damage the target, the spell ends.

### **Incantesimi di 3° Livello**

#### **Dissolvi Magia** (Abiurazione — PHB 2014)

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

Choose one creature, object, or magical effect within range. Any spell of 3rd level or lower on the target ends. For each spell of 4th level or higher on the target, make an ability check using your spellcasting ability. The DC equals 10 + the spell's level. On a successful check, the spell ends.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 4th level or higher, you automatically end the effects of a spell on the target if the spell's level is equal to or less than the level of the spell slot you used.

#### **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

You create a twisting pattern of colors that weaves through the air inside a 30-foot cube within range. The pattern appears for a moment and vanishes. Each creature in the area who sees the pattern must make a Wisdom saving throw. On a failed save, the creature becomes charmed for the duration. While charmed by this spell, the creature is incapacitated and has a speed of 0.

The spell ends for an affected creature if it takes any damage or if someone else uses an action to shake the creature out of its stupor.

#### **Parola curativa di massa** (Invocazione — PHB 2014)

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

As you call out words of restoration, up to six creatures of your choice that you can see within range regain hit points equal to 1d4 + your spellcasting ability modifier. This spell has no effect on undead or constructs.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 4th level or higher, the healing increases by 1d4 for each slot level above 3rd.