

Vaelir

CA 13

203 HP

Razza: Reborn | Classe: Bard 20 | Campagna: Vecna - Casale 2026 | Edizione: D&D 2024

Iniziativa +5

Velocità 30 ft

FORZA

-1

8

DESTREZZA

+2

15

COSTITUZIONE

+3

17

INTELLIGENZA

-1

8

SAGGEZZA

-1

8

CARISMA

+5

20

TIRI SALVEZZA

<input type="radio"/> Forza	-1
<input checked="" type="radio"/> Destrezza	+8
<input type="radio"/> Costituzione	+3
<input type="radio"/> Intelligenza	-1
<input type="radio"/> Saggezza	-1
<input checked="" type="radio"/> Carisma	+11

ABILITÀ & COMPETENZA (+6)

<input checked="" type="radio"/> Acrobazia (Des)	+14
<input type="radio"/> Addestrare Animali (Sag)	-1
<input checked="" type="radio"/> Arcano (Int)	+11
<input type="radio"/> Atletica (For)	-1
<input checked="" type="radio"/> Inganno (Car)	+17
<input type="radio"/> Storia (Int)	-1
<input checked="" type="radio"/> Intuizione (Sag)	+5
<input type="radio"/> Intimidire (Car)	+5
<input checked="" type="radio"/> Indagine (Int)	+11
<input type="radio"/> Medicina (Sag)	-1
<input type="radio"/> Natura (Int)	-1
<input type="radio"/> Percezione (Sag)	-1
<input type="radio"/> Intrattenimento (Car)	+5
<input type="radio"/> Persuasione (Car)	+5
<input type="radio"/> Religione (Int)	-1
<input type="radio"/> Rapidità di Mano (Des)	+2
<input type="radio"/> Furtività (Des)	+2
<input checked="" type="radio"/> Sopravvivenza (Sag)	+5

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Dagger	++8	+ piercing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 19 | Platino (pp): 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
? Leather Armor	1	—	
? Dagger	2	—	
? Mantle of Spell Resistance	1	—	
? Rod of Absorption	1	2 lb	
Instrumentmusical	1	—	
Entertainer's Pack	1	38 lb	
Glamoured Studded Leather	1	13 lb	
			Peso Trasportato: 53 / 120 lb

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cantrip_tier

Bard

- Level: 20
- Bardic Insp Die: d12
- Bardic Insp Uses: 5/LR (CHA mod)
- Song Of Rest: d12
- Magical Secrets: 1

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Reborn

Background: Haunted One

Talenti Acquisiti:

- Incantatore di Guerra
- Tenace
- Toccato dall'Ombra
- Toccato dal Fey
- Benedizione della Resilienza Disperata
- Sussurri Raccolti

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Blade Ward Mage Hand Message Vicious Mockery

Incantesimi di 1° Livello

Cure Wounds Dissonant Whispers Healing Word

Incantesimi di 2° Livello

Cloud of Daggers Phantasmal Force Shatter Silence

Incantesimi di 3° Livello

Dispel Magic Hypnotic Pattern Mass Healing Word

Incantesimi di 4° Livello

Dimension Door Greater Invisibility Polymorph

Incantesimi di 5° Livello

Greater Restoration Mass Cure Wounds 9066

Incantesimi di 6° Livello

Otto's Irresistible Dance

Incantesimi di 7° Livello

Forcecage Power Word Fortify Teleport

Incantesimi di 8° Livello

Power Word Stun

Incantesimi di 9° Livello

True Polymorph

Segreti Magici

Time Stop Wish

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Shadow-Touched: False Life Invisibility (sempre prep. - 1/riposo lungo)

Fey-Touched: Compelled Duel Misty Step (sempre prep. - 1/riposo lungo)

Gathered Whispers: Message (sempre prep. - 1/riposo lungo) Augury (sempre prep. - 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Bard:

Power Word Heal

Power Word Kill

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
Slot di 4° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 5° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 6° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 7° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 8° livello	<input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 9° livello	<input type="checkbox"/>	r. lungo

Generale

Ispirazione

Bardo

Ispirazione Bardica

Tratti Razziali

Knowledge from a Past Life

Incantesimi da Talenti (gratis)

Invisibility (Shadow-Touched)	<input type="checkbox"/>	r. lungo
False Life (Shadow-Touched)	<input type="checkbox"/>	r. lungo
Misty Step (Fey-Touched)	<input type="checkbox"/>	r. lungo
Compelled Duel (Fey-Touched)	<input type="checkbox"/>	r. lungo
Augury (Gathered Whispers)	<input type="checkbox"/>	r. lungo

)}}

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Escaped Death

You have Advantage on Death Saving Throws.

Everlasting

You don't gain Exhaustion levels from dehydration, malnutrition, or suffocation. You don't need to sleep, and magic can't put you to sleep. You can finish a Long Rest in 4 hours if you spend those hours in an inactive, motionless state, during which you retain consciousness.

Knowledge from a Past Life

You gain proficiency in one skill of your choice.

In addition, you can temporarily peer into the past to aid you in the present. When you fail an ability check, you can roll 1d6 and add the number rolled to the d20, potentially turning the failure into a success. You can do this a number of times equal to your Proficiency Bonus, and you regain all expended uses when you finish a Long Rest.

Strange Endurance

You have Resistance to one of the following damage types of your choice: Cold, Necrotic, or Poison.

PRIVILEGI DI BARD (LV 20) — 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)

Starting at 2nd level, you can add half your proficiency bonus, rounded down, to any ability check you make that doesn't already include your proficiency bonus.

Magical Inspiration (Lv 2)

optional feature}

If a creature has a Bardic Inspiration die from you and casts a spell that restores hit points or deals damage, the creature can roll that die and choose a target affected by the spell. Add the number rolled as a bonus to the hit points regained or the damage dealt. The Bardic Inspiration die is then lost.

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.

Maestria (Lv 2)

You gain Expertise in two of your skill proficiencies of your choice. Performance and Persuasion are recommended if you have proficiency in them.

At Bard level 9, you gain Expertise in two more of your skill proficiencies of your choice.

Collegio Bardico (Lv 3)

At 3rd level, you delve into the advanced techniques of a bard college of your choice from the list of available colleges. Your choice grants you features at 3rd level and again at 6th and 14th level.

Maestria (Lv 3)

At 3rd level, choose two of your skill proficiencies. Your proficiency bonus is doubled for any ability check you make that uses either of the chosen proficiencies.

At 10th level, you can choose another two skill proficiencies to gain this benefit.

Bard Subclass (Lv 3)

You gain a Bard subclass of your choice. A subclass is a specialization that grants you features at certain Bard levels. For the rest of your career, you gain each of your subclass's features that are of your Bard level or lower.

Bardic Versatility (Lv 4)

optional feature}

Whenever you reach a level in this class that grants the Ability Score Improvement feature, you can do one of the following, representing a change in focus as you use your skills and magic:

- Replace one of the skills you chose for the Expertise feature with one of your other skill proficiencies that isn't benefiting from Expertise.
- Replace one cantrip you learned from this class's Spellcasting feature with another cantrip from the bard spell list.

Bardic Inspiration (d8) (Lv 5)

At 5th level, your Bardic Inspiration die changes to a d8.

Fonte di Ispirazione (Lv 5)

Beginning when you reach 5th level, you regain all of your expended uses of Bardic Inspiration when you finish a short or long rest.

Bard College feature (Lv 6)

At 6th level, you gain a feature from your Bard College.

Controcantone (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).

Privilegio di Sottoclasse (Lv 6)

You gain a feature from your Bard Subclass.

Controcantone (Lv 7)

You can use musical notes or words of power to disrupt mind-influencing effects. If you or a creature within 30 feet of you fails a saving throw against an effect that applies the Charmed or Frightened condition, you can take a Reaction to cause the save to be rerolled, and the new roll has Advantage.

Song of Rest (d8) (Lv 9)

At 9th level, the extra hit points gained from Song of Rest increases to 1d8.

Maestria (Lv 9)

You gain Expertise in two of your Skill Proficiencies of your choice.

Bardic Inspiration (d10) (Lv 10)

At 10th level, your Bardic Inspiration die changes to a d10.

Maestria (Lv 10)

At 10th level, you can choose another two skill proficiencies. Your proficiency bonus is doubled for any ability check you make that uses either of the chosen proficiencies.

Segreti Magici (Lv 10)

By 10th level, you have plundered magical knowledge from a wide spectrum of disciplines. Choose two spells from any classes, including this one. A spell you choose must be of a level you can cast, as shown on the Bard table, or a cantrip.

The chosen spells count as bard spells for you and are included in the number in the Spells Known column of the Bard table.

You learn two additional spells from any classes at 14th level and again at 18th level.

Song of Rest (d10) (Lv 13)

At 13th level, the extra hit points gained from Song of Rest increases to 1d10.

Bard College feature (Lv 14)

At 14th level, you gain a feature from your Bard College.

Segreti Magici (Lv 14)

At 14th level, choose two additional spells from any classes, including this one. A spell you choose must be of a level you can cast, as shown on the Bard table, or a cantrip.

The chosen spells count as bard spells for you and are included in the number in the Spells Known column of the Bard table.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 14)

You gain a feature from your Bard Subclass.

Bardic Inspiration (d12) (Lv 15)

At 15th level, your Bardic Inspiration die changes to a d12.

Song of Rest (d12) (Lv 17)

At 17th level, the extra hit points gained from Song of Rest increases to 1d12.

Segreti Magici (Lv 18)

At 18th level, choose two additional spells from any class, including this one. A spell you choose must be of a level you can cast, as shown on the Bard table, or a cantrip.

The chosen spells count as bard spells for you and are included in the number in the Spells Known column of the Bard table.

Ispirazione Superiore (Lv 18)

When you roll Initiative, you regain expended uses of Bardic Inspiration until you have two if you have fewer than that.

Epic Boon (Lv 19)

You gain an Epic Boon feat or another feat of your choice for which you qualify. Boon of Spell Recall is recommended.

Ispirazione Superiore (Lv 20)

At 20th level, when you roll initiative and have no uses of Bardic Inspiration left, you regain one use.

Words of Creation (Lv 20)

You have mastered two of the Words of Creation: the words of life and death. You therefore always have the Power Word Heal and Power Word Kill spells prepared. When you cast either spell, you can target a second creature with it if that creature is within 10 feet of the first target.

Sottoclasse: College of Spirits

College of Spirits (Lv 3)

Bards of the College of Spirits seek tales with inherent power—be they legends, histories, or fictions—and bring their subjects to life. Using occult trappings, these bards conjure spiritual embodiments of powerful forces to change the world once more. Such spirits are capricious, though, and what a bard summons isn't always entirely under their control.

Guiding Whispers (Lv 3)

3rd-level College of Spirits feature

You can reach out to spirits to guide you and others. You learn the guidance cantrip, which doesn't count against the number of bard cantrips you know. For you, it has a range of 60 feet when you cast it.

Spiritual Focus (Lv 3)

3rd-level College of Spirits feature

You employ tools that aid you in channeling spirits, be they historical figures or fictional archetypes. You can use the following objects as a spellcasting focus for your bard spells: a candle, crystal ball, skull, spirit board, or tarokka deck.

Starting at 6th level, when you cast a bard spell that deals damage or restores hit points through the Spiritual Focus, roll a d6, and you gain a bonus to one damage or healing roll of the spell equal to the number rolled.

Tales from Beyond (Lv 3)

3rd-level College of Spirits feature

You reach out to spirits who tell their tales through you. While you are holding your Spiritual Focus, you can use a bonus action to expend one use of your Bardic Inspiration and roll on the Spirit Tales table using your Bardic Inspiration die to determine the tale the spirits direct you to tell. You retain the tale in mind until you bestow the tale's effect or you finish a short or long rest.

You can use an action to choose one creature you can see within 30 feet of you (this can be you) to be the target of the tale's effect. Once you do so, you can't bestow the tale's effect again until you roll it again.

You can retain only one of these tales in mind at a time, and rolling on the Spirit Tales table immediately ends the effect of the previous tale.

If the tale requires a saving throw, the DC equals your spell save DC.

Spirit Tales

Bardic Insp. Die	Tale Told Through You
1	Tale of the Clever Animal. For the next 10 minutes, whenever the target makes an Intelligence, a Wisdom, or a Charisma check, the target can roll an extra die immediately after rolling the d20 and add the extra die's number to the check. The extra die is the same type as your Bardic Inspiration die.
2	Tale of the Renowned Duelist. You make a melee spell attack against the target. On a hit, the target takes force damage equal to two rolls of your Bardic Inspiration die + your Charisma modifier.
3	Tale of the Beloved Friends. The target and another creature of its choice it can see within 5 feet of it gains temporary hit points equal to a roll of your Bardic Inspiration die + your Charisma modifier.
4	Tale of the Runaway. The target can immediately use its reaction to teleport up to 30 feet to an unoccupied space it can see. When the target teleports, it can choose a number of creatures it can see within 30 feet of it up to your Charisma modifier (minimum of 0) to immediately use the same reaction.
5	Tale of the Avenger. For 1 minute, any creature that hits the target with a melee attack takes force damage equal to a roll of your Bardic Inspiration die.
6	Tale of the Traveler. The target gains temporary hit points equal to a roll of your Bardic Inspiration die + your bard level. While it has these temporary hit points, the target's walking speed increases by 10 feet and it gains a +1 bonus to its AC.
7	Tale of the Beguiler. The target must succeed on a Wisdom saving throw or take psychic damage equal to two rolls of your Bardic Inspiration die, and the target is incapacitated until the end of its next turn.
8	Tale of the Phantom. The target becomes invisible until the end of its next turn or until it hits a creature with an attack. If the target hits a creature with an attack during this invisibility, the creature it hits takes necrotic damage equal to a roll of your Bardic Inspiration die and is frightened of the target until the end of the frightened creature's next turn.
9	Tale of the Brute. Each creature of the target's choice it can see within 30 feet of it must make a Strength saving throw. On a failed save, a creature takes thunder damage equal to three rolls of your Bardic Inspiration die and is knocked prone. A creature that succeeds on its saving throw takes half as much damage and isn't knocked prone.
10	Tale of the Dragon. The target spews fire from the mouth in a 30-foot cone. Each creature in that area must make a Dexterity saving throw, taking fire damage equal to four rolls of your Bardic Inspiration die on a failed save, or half as much damage on a successful one.
11	Tale of the Angel. The target regains hit points equal to two rolls of your Bardic Inspiration die + your Charisma modifier, and you end one condition from the following list affecting the target: blinded, deafened, paralyzed, petrified, or poisoned.
12	Tale of the Mind-Bender. You evoke an incomprehensible fable from an otherworldly being. The target must succeed on an Intelligence saving throw or take psychic damage equal to three rolls of your Bardic Inspiration die and be stunned until the end of its next turn.

Channeler (Lv 3)

You learn how to contact spirits beyond the grave, letting their power and knowledge flow through you. You gain the following benefits.

Guiding Whispers. You know the Guidance cantrip. It has a range of 60 feet when you cast it.

Spiritual Focus. You employ tools that aid you in channeling spirits. You gain a Gaming Set (playing cards). You have proficiency with this Gaming Set, and you can use it or one of the following items as a Spellcasting Focus for your Bard spells: Arcane Focus (crystal or orb), Candle, or Ink Pen.

Spirits from Beyond (Lv 3)

You can call forth spirits of the dead to empower you and your allies. When you take a Bonus Action to give a creature a Bardic Inspiration die, you can call forth the powers of a random spirit. To determine the spirit you channel, roll the Bardic Inspiration die and refer to the Spirits from Beyond table. The spirit remains channeled until you unleash it or until you finish a Short or Long Rest.

Controlled Channeling. As a Bonus Action, you can expend a use of your Bardic Inspiration and channel a specific spirit. When you do so, choose the spirit from the Spirits from Beyond table rather than rolling. The chosen spirit's corresponding number must be less than or equal to the highest number on your Bardic Inspiration die; for example, if your Bardic Inspiration die is a d8, you can choose to channel any spirit up to (and including) the Shade.

Unleashing a Spirit.

As a Magic action, you can unleash one of your channeled spirits. Choose one creature you can see within 30 feet of yourself as the spirit's target. The spirit then takes effect; if a spirit's effect requires a saving throw, the DC equals your Bard spell save DC.

Spirits from Beyond

Bardic Insp. Die	Spirit and Unleash Effect
1	Beloved. The target regains Hit Points equal to a roll of your Bardic Inspiration die plus your Charisma modifier.
2	Sharpshooter. The target takes Force damage equal to a roll of your Bardic Inspiration die plus your Charisma modifier.
3	Avenger. Until the end of your next turn, any creature that hits the target with a melee attack roll takes Force damage equal to a roll of your Bardic Inspiration die.
4	Renegade. The target can immediately take a Reaction to teleport up to 30 feet to an unoccupied space it can see.
5	Fortune Teller. The target has Advantage on D20 Tests until the start of your next turn.
6	Wayfarer. The target gains Temporary Hit Points equal to a roll of your Bardic Inspiration die plus your Bard level. While the target has these Temporary Hit Points, its Speed increases by 10 feet.
7	Trickster. The target makes a Wisdom saving throw. On a failed save, the target takes Psychic damage equal to two rolls of your Bardic Inspiration die and has the Charmed condition until the start of your next turn. On a successful save, the target takes half as much damage only.
8	Shade. The target has the Invisible condition until the end of its next turn or until the target makes an attack roll, deals damage, or casts a spell. When the invisibility ends, each creature in a 5-foot Emanation originating from the target must succeed on a Constitution saving throw or take Necrotic damage equal to two rolls of your Bardic Inspiration die.
9	Arsonist. The target makes a Dexterity saving throw, taking Fire damage equal to four rolls of your Bardic Inspiration die on a failed save or half as much damage on a successful one.
10	Coward. The target and each creature of your choice in a 30-foot Emanation originating from the target must succeed on a Wisdom saving throw or have the Frightened condition until the start of your next turn. While a creature is Frightened, its Speed is halved (round down), and it can take either an action or a Bonus Action, not both.
11	Brute. Each creature of your choice in a 30-foot Emanation originating from the target makes a Strength saving throw. On a failed save, a creature takes Thunder damage equal to three rolls of your Bardic Inspiration die and has the Prone condition. On a successful save, a creature takes half as much damage only.
12	Priest. The target regains Hit Points equal to two rolls of your Bardic Inspiration die, and one of the following conditions of your choice ends on the target: Blinded, Charmed, Deafened, Paralyzed, Poisoned, or Stunned.

Spirit Session (Lv 6)

6th-level College of Spirits feature

Spirits provide you with supernatural insights. You can conduct an hour-long ritual channeling spirits (which can be done during a short or long rest) using your Spiritual Focus. You can conduct the ritual with a number of willing creatures equal to your proficiency bonus (including yourself). At the end of the ritual, you temporarily learn one spell of your choice from any class.

The spell you choose must be of a level equal to the number of creatures that conducted the ritual or less, the spell must be of a level you can cast, and it must be in the school of divination or necromancy. The chosen spell counts as a bard spell for you but doesn't count against the number of bard spells you know.

Once you perform the ritual, you can't do so again until you start a long rest, and you know the chosen spell until you start a long rest.

Empowered Channeling (Lv 6)

Your ability to channel spirits improves. You gain the following benefits.

Power from Beyond. Once per turn, when you cast a Bard spell with a spell slot that deals damage or restores Hit Points, roll 1d6. You gain a bonus equal to the number rolled to one of the spell's damage rolls or to the total Hit Points the spell restores.

Spiritual Manifestation.

You always have the Spirit Guardians spell prepared. You can cast the spell once without a spell slot, and you regain the ability to cast it in this way when you finish a Long Rest.

Whenever you cast the spell, you can modify it so the spirits also guard against worldly threats. When you cast the spell in this way, you and allies within the spell's Emanation have Half Cover. Once you modify the spell in this way, you can't do so again until you finish a Short or Long Rest.

Mystical Connection (Lv 14)

14th-level College of Spirits feature

You now have the ability to nudge the spirits of Tales from Beyond toward certain tales. Whenever you roll on the Spirit Tales table, you can roll the die twice and choose which of the two effects to bestow. If you roll the same number on both dice, you can ignore the number and choose any effect on the table.

Spirit Tales

Storytellers, like bards of the College of Spirits, often give voice to tales inspired by some greater theme or body of work. When determining what stories you tell, consider what unites them. Do they all feature characters from a specific group, like archetypes from the tarokka deck, figures from constellations, childhood imaginary friends, or characters in a particular storybook? Or are your inspirations more general, incorporating historic champions, mythological heroes, or urban legends? Use the tales you tell to define your niche as a storytelling adventurer.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Boon of Desperate Resilience (FRHoF 2024)

You gain the following benefits.

Defense of Body and Mind. While you are Bloodied, you have Resistance to every damage type except Force.

Fey-Touched (XPHB 2024)

Your exposure to the Feywild's magic grants you the following benefits.

Fey Magic. Choose one level 1 spell from the Divination or Enchantment school of magic. You always have that spell and the Misty Step spell prepared. You can cast each of these spells without expending a spell slot. Once you cast either spell 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.

Gathered Whispers (RHW 2024)

You are haunted by a cacophony of whispering spirits only you can hear. You gain the following features.

Spirit Whispers.

You learn the Message spell and can cast it without Material components. Additionally, you always have the Augury spell prepared. You can cast it without a spell slot or spell components, and you must finish a Long Rest before you can cast it in this way again. You can also cast the spell using any spell slots you have.

Intelligence, Wisdom, or Charisma is your spellcasting ability for this benefit (choose when you select this feat).

Unearthly Scream. When you are hit by an attack roll, you can take a Reaction to channel your haunting spirits into a protective, otherworldly scream. You can add your Proficiency Bonus to your AC against that attack, potentially causing it to miss. You can use this benefit a number of times equal to your Proficiency Bonus, and you regain all expended uses when you finish a Long Rest.

Voices from Beyond. Immediately after you make a D20 Test and roll a 1 on the d20, the haunting voices rise to a ghastly volume. Make a Wisdom saving throw (DC 13 plus your Proficiency Bonus). On a failed save, you have the Deafened condition until the end of your next turn. While Deafened, you have Disadvantage on ability checks and attack rolls.

Shadow-Touched (XPHB 2024)

Your exposure to the Shadowfell's magic grants you the following benefits.

Shadow Magic. Choose one level 1 spell from the Illusion or Necromancy school of magic. You always have that spell and the Invisibility spell prepared. You can cast each of these spells without expending a spell slot. Once you cast either spell 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.

Tough (XPHB 2024)

Your Hit Point maximum increases by an amount equal to twice your character level when you gain this feat. Whenever you gain a character level thereafter, your Hit Point maximum increases by an additional 2 Hit Points.

War Caster (XPHB 2024)

You gain the following benefits.

Concentration. You have Advantage on Constitution saving throws that you make to maintain Concentration.

Reactive Spell. When a creature provokes an Opportunity Attack from you by leaving your reach, you can take a Reaction to cast a spell at the creature rather than making an Opportunity Attack. The spell must have a casting time of one action and must target only that creature.

Somatic Components. You can perform the Somatic components of spells even when you have weapons or a Shield in one or both hands.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Protezione dalla Lama (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Ogni volta che una creatura effettua un tiro di attacco contro di te prima che l'incantesimo termini, l'attaccante sottrae 1d4 dal tiro di attacco.

Mano Magica (Evocazione — XPHB 2024)

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. La mano svanisce se si trova a più di 30 piedi di distanza da te o se lanci nuovamente questo incantesimo. Quando lanci l'incantesimo, 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, oppure versare il contenuto di una fiala. Come Magic azione nei tuoi turni successivi, puoi controllare nuovamente la mano. Come parte di quell'azione, puoi muovere la mano fino a 30 piedi. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 10 libbre.

Messaggio (Trasmutazione — XPHB 2024)

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

Indichi una creatura entro l'area di effetto e sussurrate un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) sente il messaggio e può rispondere con un sussurro che solo voi potete sentire. Potete lanciare questo incantesimo attraverso oggetti solidi se siete familiari con il bersaglio e sapete che si trova oltre la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, metallo o legno, oppure un sottile foglio di piombo bloccano l'incantesimo.

Beffa Crudel (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Scateni una serie di insulti intrisi di sottili incantesimi contro una creatura che puoi vedere o sentire nel raggio d'azione. Il bersaglio deve riuscire a superare un tiro salvezza di Saggezza o subire 1d6 danno Psicico e avere Disadvantage sul prossimo tiro di attacco che effettua prima della fine del suo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 1d6 when you reach levels 5 (2d6), 11 (3d6), and 17 (4d6).

Incantesimi di 1° Livello

Duello costrittivo (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Cerchi di costringere una creatura a duellare. Una creatura che puoi vedere entro portata effettua un tiro salvezza di Saggezza. Se il tiro salvezza fallisce, il bersaglio ha Disadvantage ai tiri per colpire contro creature diverse da te e non può muoversi volontariamente in uno spazio che sia a più di 30 piedi da te. L'incantesimo termina se effettui un tiro per colpire contro una creatura diversa dal bersaglio, se lanci un incantesimo su un nemico diverso dal bersaglio, se un tuo alleato danneggia il bersaglio, o se termini il tuo turno a più di 30 piedi dal bersaglio.

Cura Ferite (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Una creatura che tocchi recupera un numero di Hit Points pari a 2d8 più il modificatore della tua capacità di incantesimo.

Ai Livelli Superiori.

The healing increases by 2d8 for each spell slot level above 1.

Sussurri Dissonanti (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Una creatura a tua scelta che puoi vedere nel raggio d'azione sente una melodia discordante nella sua mente. Il bersaglio effettua un tiro salvezza di Saggezza. Se il tiro salvezza fallisce, subisce 3d6 danni Psicici e deve usare immediatamente la sua Reaction, se disponibile, per spostarsi il più lontano possibile da te, seguendo il percorso più sicuro. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio subisce solo metà dei danni.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 3d6 for each spell slot level above 1.

Vita Falsa (Negromanzia — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a drop of alcohol) | **Durata:** Istantanea

Guadagni 2d4 + 4 Temporary Hit Points.

Ai Livelli Superiori.

You gain 5 additional Temporary Hit Points for each spell slot level above 1.

Parola curativa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Una creatura a tua scelta che puoi vedere entro il raggio riacquista Hit Points pari a 2d4 più il modificatore della tua caratteristica di incantesimo.

Ai Livelli Superiori.

The healing increases by 2d4 for each spell slot level above 1.

Incantesimi di 2° Livello

Augurio (Divinazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (specially marked sticks, bones, cards, or other divinatory tokens worth 25+ GP) | **Durata:** Istantanea

Ricevi un presagio da un'entità ultraterrena riguardo ai risultati di un corso d'azione che intendi intraprendere entro i prossimi 30 minuti. Il DM sceglie il presagio dalla tabella dei Presagi. L'incantesimo non tiene conto di circostanze, come altri incantesimi, che potrebbero modificare i risultati. Se lanci l'incantesimo più di una volta prima di terminare un Long Rest, c'è una probabilità cumulativa 25% per ogni lancio successivo al primo di non ricevere risposta.

Nuvola di pugnali (Evocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Conjuri pugnali rotanti in un Cube di 5 piedi centrato su un punto entro portata. Ogni creatura in quell'area subisce 4d4 danni da taglio. Una creatura subisce anche questo danno se entra nel Cube o termina il suo turno lì, o se il Cube si sposta nel suo spazio. Una creatura subisce questo danno una sola volta per turno. Nei tuoi turni successivi, puoi compiere un'azione Magic per teletrasportare il Cube fino a 9 metri.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 4d4 for each spell slot level above 2.

Invisibilità (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Una creatura che tocchi assume la condizione Invisible fino alla fine dell'incantesimo. L'incantesimo termina prematuramente immediatamente dopo che il bersaglio effettua un tiro per colpire, infligge danni o lancia un incantesimo.

Ai Livelli Superiori.

You can target one additional creature for each spell slot level above 2.

Passo Nebbioso (Evocazione — XPHB 2024)

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 — XPHB 2024)

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

Tenti di creare un'illusione 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 un altro fenomeno fantasmagorico non più grande di un Cube di 10 piedi e percepibile solo dal bersaglio per la durata dell'incantesimo. Il fantasma include suoni, temperatura e altri stimoli. Il bersaglio può intraprendere un'azione di Study per esaminare il fantasma con una prova di Intelligenza (Investigation) 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 è affetto dall'incantesimo, il bersaglio tratta il fantasma come se fosse reale e razionalizza ogni risultato illogico derivante dall'interazione con esso. Per esempio, se il bersaglio attraversa un ponte fantasmagorico e sopravvive alla caduta, crede che il ponte esista e che qualcos'altro abbia causato la sua caduta. Un bersaglio affetto può persino subire danni dall'illusione se il fantasma rappresenta una creatura pericolosa o un pericolo. In ognuno dei tuoi turni, tale fantasma può infliggere 2d8 danni Psichici al bersaglio se quest'ultimo si trova nell'area del fantasma o entro 5 piedi da esso. Il bersaglio percepisce i danni come un tipo appropriato all'illusione.

Frantuma (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a chip of mica) | **Durata:** Istantanea

Un forte rumore esplose da un punto a tua scelta entro la portata. Ogni creatura in una Sphere con raggio di 10 piedi centrata in quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione, subendo 3d8 danni da Tuono se il tiro fallisce, o la metà dei danni se ha successo. Un Costrutto ha Disadvantage al tiro salvezza. Anche un oggetto non magico che non sia indossato o trasportato subisce i danni se si trova nell'area dell'incantesimo.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 3d8 for each spell slot level above 2.

Silenzio (Illusione, Rituale, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Per tutta la durata, nessun suono può essere creato all'interno o attraversare una Sfera con raggio di 20 piedi centrata su un punto da te scelto entro la portata. Qualsiasi creatura o oggetto interamente all'interno della Sfera ha Immunità ai danni da Tuono, e le creature hanno la condizione Deafened finché si trovano interamente al suo interno. Lanciare un incantesimo che includa una componente Verbale è impossibile in quell'area.

Incantesimi di 3° Livello

Dissolvi Magia (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Scegli una creatura, un oggetto o un effetto magico entro il raggio. Qualsiasi incantesimo in corso di livello 3 o inferiore sul bersaglio termina. Per ogni incantesimo in corso di livello 4 o superiore sul bersaglio, effettua una prova di abilità usando la tua abilità di incantesimo (CD 10 più il livello di quell'incantesimo). Con una prova riuscita, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori.

You automatically end a spell on the target if the spell's level is equal to or less than the level of the spell slot you use.

Trama ipnotica (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** S, M (a pinch of confetti) | **Durata:** 1 minuto

Crei un motivo contorto di colori in un Cube di 30 piedi entro portata. Il motivo appare per un attimo e svanisce. Ogni creatura nell'area che può vedere il motivo deve riuscire a un tiro salvezza di Saggezza o subire la condizione Charmed per la durata. Mentre è Charmed, la creatura ha la condizione Incapacitated e una Speed pari a 0. L'incantesimo termina per una creatura colpita se subisce qualsiasi danno o se qualcun altro usa un'azione per scuoterla fuori dallo stupore.

Parola curativa di massa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Fino a sei creature a tua scelta che puoi vedere entro l'area d'effetto recuperano Hit Points pari a 2d4 più il tuo modificatore di caratteristica da incantatore.

Ai Livelli Superiori.

The healing increases by 2d4 for each spell slot level above 3.

Incantesimi di 4° Livello

Porta Dimensionale (Evocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 500 ft (150 m) | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Ti teletrasporti in una posizione entro portata. Arrivi esattamente nel punto desiderato. Può essere un luogo che puoi vedere, uno che riesci a visualizzare o uno che puoi descrivere indicando distanza e direzione, come "200 piedi direttamente verso il basso" o "300 piedi verso l'alto a nord-ovest con un angolo di 45 gradi". Puoi anche teletrasportare una creatura consenziente. La creatura deve trovarsi entro 5 piedi da te quando ti teletrasporti, e si teletrasporta in uno spazio entro 5 piedi dal tuo spazio di destinazione. Se tu, l'altra creatura o entrambi dovete arrivare in uno spazio occupato da una creatura o completamente riempito da uno o più oggetti, tu e qualsiasi creatura che viaggia con te subite 4d6 danni da Forza, e il teletrasporto fallisce.

Invisibilità Maggiore (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Una creatura che tocchi ha la condizione Invisible fino a quando l'incantesimo termina.

Polimorfo (Trasmutazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a caterpillar cocoon) | **Durata:** 1 ora

Tenti di trasformare in una Bestia una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Saggezza o mutare forma in una Bestia per la durata dell'incantesimo. Tale forma può essere qualsiasi Beast a tua scelta che abbia un Grado di Sfida pari o inferiore a quello del bersaglio (o al livello del bersaglio, se quest'ultimo non ha un Grado di Sfida). Le statistiche di gioco del bersaglio sono sostituite dal blocco statistiche della Bestia scelta, ma il bersaglio mantiene il proprio allineamento, personalità, tipo di creatura, Punti Ferita e Dadi Vita. Il bersaglio ottiene un numero di Punti Ferita Temporanei pari ai Punti Ferita della forma di Bestia. Questi Punti Ferita Temporanei svaniscono se ne rimangono quando l'incantesimo termina. L'incantesimo termina prematuramente sul bersaglio se quest'ultimo non ha più Punti Ferita Temporanei. Il bersaglio è limitato nelle azioni che può compiere dall'anatomia della sua nuova forma, e non può parlare né lanciare incantesimi. L'equipaggiamento del bersaglio si fonde nella nuova forma. La creatura non può usare né trarre alcun altro beneficio da tale equipaggiamento.

Incantesimi di 5° Livello

Restauro Maggiore (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (diamond dust worth 100+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** Istantanea

Tocchi una creatura e rimuovi magicamente uno dei seguenti effetti da essa:

Guarigione di Massa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Un'ondata di energia curativa si sprigiona da un punto che puoi vedere entro la portata. Scegli fino a sei creature in una Sphere con raggio di 30 piedi centrata su quel punto. Ogni bersaglio recupera Hit Points pari a 5d8 più il tuo modificatore di caratteristica da incantatore.

Ai Livelli Superiori.

The healing increases by 5d8 for each spell slot level above 5.

Incantesimi di 6° Livello

Danza irresistibile di Otto (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. In caso di successo, il bersaglio danza comicamente fino alla fine del suo turno successivo, durante il quale deve spendere tutto il suo movimento per danzare sul posto. In caso di fallimento, il bersaglio è Charmed per la durata dell'incantesimo. Finché è Charmed, il bersaglio danza comicamente, deve usare tutto il suo movimento per danzare sul posto, ha Disadvantage ai tiri salvezza di Destrezza e ai tiri per colpire, e le altre creature hanno Advantage ai tiri per colpire contro di esso. In ognuno dei suoi turni, il bersaglio può usare un'azione per ricomporsi e ripetere il tiro salvezza, ponendo fine all'incantesimo su se stesso in caso di successo.

Incantesimi di 7° Livello

Gabbia di Forza (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 100 ft (30 m) | **Componenti:** V, S, M (ruby dust worth 1,500+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** 1 ora

Una prigione immobile, Invisible, a forma di Cube composta da forza magica compare all'improvviso intorno a un'area che scegli entro portata. La prigione può essere una gabbia o una scatola solida, a tua scelta. Una prigione a forma di gabbia può arrivare a 20 piedi per lato ed è fatta di barre di 1/2 pollice di diametro poste a 1/2 pollice di distanza l'una dall'altra. Una prigione a forma di scatola può arrivare a 10 piedi per lato, creando una barriera solida che impedisce a qualsiasi materia di attraversarla e blocca ogni incantesimo lanciato dentro o fuori dall'area. Quando lanci l'incantesimo, qualsiasi creatura che si trovi completamente all'interno dell'area della gabbia viene intrappolata. Le creature solo parzialmente all'interno dell'area, o quelle troppo grandi per entrarvi, vengono spinte via dal centro dell'area finché non sono completamente fuori. Una creatura dentro la gabbia non può uscirne con mezzi non magici. Se la creatura tenta di usare il teletrasporto o il viaggio interplanare per uscire, deve prima effettuare un tiro salvezza di Carisma. Con un tiro salvezza riuscito, la creatura può usare quella magia per uscire dalla gabbia. Con un tiro salvezza fallito, la creatura non esce dalla gabbia e spreca l'incantesimo o l'effetto. La gabbia si estende anche nel Piano Etereo, bloccando i viaggi eterici. Questo incantesimo non può essere annullato con Dispel Magic.

Parola di Potere: Rinforzo (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Fortifichi fino a sei creature che puoi vedere entro la portata. L'incantesimo conferisce 120 Punti Ferita Temporanei, che dividi tra i destinatari dell'incantesimo.

Teletrasporto (Evocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 10 ft (3 m) | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Questo incantesimo trasporta istantaneamente te e fino a otto creature consenzienti che puoi vedere entro gittata, oppure un singolo oggetto che puoi vedere entro gittata, verso una destinazione a tua scelta. Se prendi come bersaglio un oggetto, questo deve essere di taglia Grande o inferiore e non può essere tenuto o trasportato da una creatura non consenziente. La destinazione scelta deve esserti nota e deve trovarsi sullo stesso piano di esistenza in cui ti trovi. La tua familiarità con la destinazione determina se l'arrivo avvenga con successo. Il DM tira 1d100 e consulta la tabella Risultati del Teletrasporto e le spiegazioni che la seguono.

Incantesimi di 8° Livello

Parola di Potere Stordente (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Sovverti la mente di una creatura che puoi vedere entro la portata. Se il bersaglio ha 150 Punti Ferita o meno, è Stordito. Altrimenti, la sua Velocità è 0 fino all'inizio del tuo prossimo turno. Il bersaglio Stordito effettua un tiro salvezza di Costituzione alla fine di ciascuno dei suoi turni, ponendo fine alla condizione su se stesso in caso di successo.

Incantesimi di 9° Livello

Parola di Potere Guarigione (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Un'ondata di energia curativa travolge una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto. Il bersaglio recupera tutti i suoi Hit Points. Se la creatura ha la condizione Charmed, Frightened, Paralyzed, Poisoned o Stunned, tale condizione termina. Se la creatura ha la condizione Prone, può usare la sua Reaction per rialzarsi.

Parola di Potere: Morte (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Costringi una creatura che puoi vedere entro la portata a morire. Se il bersaglio ha 100 Punti Ferita o meno, muore. Altrimenti, subisce 12d12 danni Psicici.

Arresto del Tempo (Trasmutazione — XPHB 2024)

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

Interrompi brevemente il flusso del tempo per chiunque tranne che per te stesso. Il tempo non scorre per le altre creature, mentre tu effettui 1d4 + 1 turni consecutivi, durante i quali puoi usare azioni e muoverti normalmente. L'incantesimo termina se una delle azioni che usi durante questo periodo, o qualsiasi effetto che crei durante lo stesso, colpisce una creatura diversa da te o un oggetto indossato o trasportato da qualcuno diverso da te. Inoltre, l'incantesimo termina se ti sposti in un luogo a più di 1.000 piedi di distanza dal punto in cui lo hai lanciato.

Polimorfismo Vero (Trasmutazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a drop of mercury, a dollop of gum arabic, and a wisp of smoke) | **Durata:** 1 ora

Scegli una creatura o un oggetto non magico che puoi vedere nel raggio d'azione. La creatura si trasforma in un'altra creatura o in un oggetto non magico, oppure l'oggetto si trasforma in una creatura (l'oggetto non deve essere indossato né trasportato). La trasformazione dura per la durata dell'incantesimo o finché il bersaglio non muore o non viene distrutto, ma se mantieni Concentration su questo incantesimo per l'intera durata, l'incantesimo dura finché non viene dissipato. Una creatura non consenziente può effettuare un tiro salvezza di Saggezza; se riesce, non subisce gli effetti di questo incantesimo.

Desiderio (Evocazione — XPHB 2024)

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

Desiderio è l'incantesimo più potente che un mortale possa lanciare. Basta pronunciare ad alta voce e puoi alterare la realtà stessa. L'uso base di questo incantesimo è duplicare qualsiasi altro incantesimo di livello 8 o inferiore. Se lo usi in questo modo, non devi soddisfare alcun requisito per lanciare quell'incantesimo, compresi i componenti costosi. L'incantesimo semplicemente ha effetto. In alternativa, puoi creare uno dei seguenti effetti a tua scelta: Lo stress di lanciare Desiderio per produrre qualsiasi effetto diverso dal duplicare un altro incantesimo ti indebolisce. Dopo aver sopportato quello stress, ogni volta che lanci un incantesimo fino al termine di un Long Rest, subisci 1d10 danni necrotici per livello di quell'incantesimo. Questo danno non può essere ridotto o evitato in alcun modo. Inoltre, il tuo punteggio di Forza diventa 3 per 2d4 giorni. Per ciascuno di quei giorni in cui trascorri riposando e facendo nient'altro che un'attività leggera, il tuo tempo di recupero rimanente diminuisce di 2 giorni. Infine, c'è una probabilità del 33% che tu non possa più lanciare Wish mai più se subisci questo stress.