

Axunshatur

CA 12

186 HP

Razza: Tiefling | Classe: Fighter 20 | Campagna: Vecna - Casale 2026 | Edizione: D&D 2024

Iniziativa +2

Velocità 30 ft

FORZA

-1

8

DESTREZZA

+2

14

COSTITUZIONE

+3

17

INTELLIGENZA

+5

20

SAGGEZZA

+0

10

CARISMA

-1

8

TIRI SALVEZZA

<input checked="" type="radio"/> Forza	+5
<input type="radio"/> Destrezza	+2
<input checked="" type="radio"/> Costituzione	+9
<input type="radio"/> Intelligenza	+5
<input type="radio"/> Saggezza	+0
<input type="radio"/> Carisma	-1

ARMI & ATTACCHI

Nessuna arma equipaggiata.

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Inventario vuoto o nessun oggetto visibile.

ABILITÀ & COMPETENZA (+6)

<input type="radio"/> Acrobazia (Des)	+2
<input type="radio"/> Addestrare Animali (Sag)	+0
<input checked="" type="radio"/> Arcano (Int)	+11
<input checked="" type="radio"/> Atletica (For)	+5
<input type="radio"/> Inganno (Car)	-1
<input checked="" type="radio"/> Storia (Int)	+11
<input checked="" type="radio"/> Intuizione (Sag)	+6
<input type="radio"/> Intimidire (Car)	-1
<input checked="" type="radio"/> Indagine (Int)	+11
<input type="radio"/> Medicina (Sag)	+0
<input type="radio"/> Natura (Int)	+5
<input checked="" type="radio"/> Percezione (Sag)	+6
<input type="radio"/> Intrattenimento (Car)	-1
<input type="radio"/> Persuasione (Car)	-1
<input type="radio"/> Religione (Int)	+5
<input type="radio"/> Rapidità di Mano (Des)	+2
<input type="radio"/> Furtività (Des)	+2
<input type="radio"/> Sopravvivenza (Sag)	+0

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cantrip_tier

Fighter

- Level: 1
- Second Wind: 1d10+1 HP /SR
- Action Surge: 1/SR
- Extra Attack: 1
- Indomitable:
- Superiority Dice:

Wizard

- Level: 19
- Arcane Recovery: 10 slot /LR
- Spell Mastery: 1

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Tiefling

Background: Background Personalizzato

Talenti Acquisiti:

- Toccato dall'Ombra
- Tiratore di incantesimi
- Incantatore di Guerra
- Difesa
- Benedizione del favore della fortuna
- Tenace

Strumenti & Veicoli: Calligrapher's Supplies

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

- Blade Ward Chill Touch Fire Bolt Ray of Frost Shocking Grasp

Incantesimi di 1° Livello

- Mage Armor Magic Missile Shield Spellfire Flare

Incantesimi di 2° Livello

- Misty Step See Invisibility

Incantesimi di 3° Livello

- Fireball Fly Haste Protection from Energy Syluné's Viper

Incantesimi di 4° Livello

- Conjure Minor Elementals Dimension Door Otiluke's Resilient Sphere Spellfire Storm

Incantesimi di 7° Livello

- Delayed Blast Fireball Teleport

Incantesimi di 8° Livello

- Power Word Stun

Incantesimi di 9° Livello

- Meteor Swarm Time Stop Wish

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Shadow-Touched: Invisibility (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
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"/>	r. lungo
Slot di 8° livello	<input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 9° livello	<input type="checkbox"/>	r. lungo
Generale		
Ispirazione	<input type="checkbox"/>	
Guerriero		
Recuperare Energie	<input type="checkbox"/>	r. breve
Mago		
Recupero Arcano	<input type="checkbox"/>	r. lungo
Tratti Razziali		
Fiendish Legacy	<input type="checkbox"/>	r. lungo
Incantesimi da Talenti (gratis)		
Invisibility (Shadow-Touched)	<input type="checkbox"/>	r. lungo

)}}

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Darkvision

You have Darkvision with a range of 60 feet.

Fiendish Legacy

You are the recipient of a legacy that grants you supernatural abilities. Choose a legacy from the Fiendish Legacies table. You gain the level 1 benefit of the chosen legacy.

When you reach character levels 3 and 5, you learn a higher-level spell, as shown on the table. You always have that spell prepared. You can cast it once without a spell slot, and you regain the ability to cast it in that way when you finish a Long Rest. You can also cast the spell using any spell slots you have of the appropriate level. Intelligence, Wisdom, or Charisma is your spellcasting ability for the spells you cast with this trait (choose the ability when you select the legacy).

Fiendish Legacies

Legacy	Level 1	Level 3	Level 5
Abyssal	You have Resistance to Poison damage. You also know the Poison Spray cantrip.	Ray of Sickness	Hold Person
Chthonic	You have Resistance to Necrotic damage. You also know the Chill Touch cantrip.	False Life	Ray of Enfeeblement
Infernal	You have Resistance to Fire damage. You also know the Fire Bolt cantrip.	Hellish Rebuke	Darkness

Otherworldly Presence

You know the Thaumaturgy cantrip. When you cast it with this trait, the spell uses the same spellcasting ability you use for your Fiendish Legacy Trait.

PRIVILEGI DI FIGHTER (LV 1) — TESTO COMPLETO

Stile di Combattimento (Lv 1)

You adopt a particular style of fighting as your specialty. Choose one of the following options. You can't take the same Fighting Style option more than once, even if you get to choose again.

Seconda Linfa (Lv 1)

You have a limited well of stamina that you can draw on to protect yourself from harm. On your turn, you can use a bonus action to regain hit points equal to 1d10 + your fighter level.

Once you use this feature, you must finish a short or long rest before you can use it again.

Weapon Mastery (Lv 1)

Your training with weapons allows you to use the mastery properties of three kinds of Simple or Martial weapons of your choice. Whenever you finish a Long Rest, you can practice weapon drills and change one of those weapon choices.

When you reach certain Fighter levels, you gain the ability to use the mastery properties of more kinds of weapons, as shown in the Weapon Mastery column of the Fighter Features table.

PRIVILEGI DI WIZARD (LV 19) — TESTO COMPLETO

Recupero Arcano (Lv 1)

You have learned to regain some of your magical energy by studying your spellbook. Once per day when you finish a short rest, you can choose expended spell slots to recover. The spell slots can have a combined level that is equal to or less than half your wizard level (rounded up), and none of the slots can be 6th level or higher. For example, if you're a 4th-level wizard, you can recover up to two levels worth of spell slots. You can recover either a 2nd-level spell slot or two 1st-level spell slots.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

As a student of arcane magic, you have a spellbook containing spells that show the first glimmerings of your true power. See 10 for the general rules of spellcasting and 11 for the wizard spell list.

Cantrips. At 1st level, you know three cantrips of your choice from the wizard spell list. You learn additional wizard cantrips of your choice at higher levels, as shown in the Cantrips Known column of the Wizard table.

Spellbook. At 1st level, you have a spellbook containing six 1st-level wizard spells of your choice. Your spellbook is the repository of the wizard spells you know, except your cantrips, which are fixed in your mind.

Preparing and Casting Spells.

The Wizard table shows how many spell slots you have to cast your wizard 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.

You prepare the list of wizard spells that are available for you to cast. To do so, choose a number of wizard spells from your spellbook equal to your Intelligence modifier + your wizard level (minimum of one spell). The spells must be of a level for which you have spell slots.

For example, if you're a 3rd-level wizard, you have four 1st-level and two 2nd-level spell slots. With an Intelligence of 16, your list of prepared spells can include six spells of 1st or 2nd level, in any combination, chosen from your spellbook. If you prepare the 1st-level spell magic missile, you can cast it using a 1st-level or a 2nd-level slot. Casting the spell doesn't remove it from your list of prepared spells.

You can change your list of prepared spells when you finish a long rest. Preparing a new list of wizard spells requires time spent studying your spellbook and memorizing the incantations and gestures you must make to cast the spell: at least 1 minute per spell level for each spell on your list.

Spellcasting Ability.

Intelligence is your spellcasting ability for your wizard spells, since you learn your wizard spells through dedicated study and memorization. You use your Intelligence whenever a spell refers to your spellcasting ability. In addition, you use your Intelligence modifier when setting the saving throw DC for a wizard spell you cast and when making an attack roll with one.

Spell.

Spell.

Ritual Casting. You can cast a wizard spell as a ritual if that spell has the ritual tag and you have the spell in your spellbook. You don't need to have the spell prepared.

Spellcasting Focus. You can use an arcane focus as a spellcasting focus for your wizard spells.

Learning Spells of 1st Level and Higher. Each time you gain a wizard level, you can add two wizard spells of your choice to your spellbook. Each of these spells must be of a level for which you have spell slots, as shown on the Wizard table. On your adventures, you might find other spells that you can add to your spellbook (see "Your Spellbook").

Your Spellbook

The spells that you add to your spellbook as you gain levels reflect the arcane research you conduct on your own, as well as intellectual breakthroughs you have had about the nature of the multiverse. You might find other spells during your adventures. You could discover a spell recorded on a scroll in an evil wizard's chest, for example, or in a dusty tome in an ancient library.

A spellbook doesn't contain cantrips.

Copying a Spell into the Book.

When you find a wizard spell of 1st level or higher, you can add it to your spellbook if it is of a spell level you can prepare and if you can spare the time to decipher and copy it.

Copying a spell into your spellbook involves reproducing the basic form of the spell, then deciphering the unique system of notation used by the wizard who wrote it. You must practice the spell until you understand the sounds or gestures required, then transcribe it into your spellbook using your own notation.

For each level of the spell, the process takes 2 hours and costs 50 gp. The cost represents material components you expend as you experiment with the spell to master it, as well as the fine inks you need to record it. Once you have spent this time and money, you can prepare the spell just like your other spells.

Copying from a Spell Scroll.

Replacing the Book.

You can copy a spell from your own spellbook into another book—for example, if you want to make a backup copy of your spellbook. This is just like copying a new spell into your spellbook, but faster and easier, since you understand your own notation and already know how to cast the spell. You need spend only 1 hour and 10 gp for each level of the copied spell.

If you lose your spellbook, you can use the same procedure to transcribe the spells that you have prepared into a new spellbook. Filling out the remainder of your spellbook requires you to find new spells to do so, as normal. For this reason, many wizards keep backup spellbooks in a safe place.

The Book's Appearance. Your spellbook is a unique compilation of spells, with its own decorative flourishes and margin notes. It might be a plain, functional leather volume that you received as a gift from your master, a finely bound gilt-edged tome you found in an ancient library, or even a loose collection of notes scrunched together after you lost your previous spellbook in a mishap.

Ritual Adept (Lv 1)

You can cast any spell as a Ritual if that spell has the Ritual tag and the spell is in your spellbook. You needn't have the spell prepared, but you must read from the book to cast a spell in this way.

Tradizione Arcana (Lv 2)

When you reach 2nd level, you choose an arcane tradition from the list of available traditions, shaping your practice of magic. Your choice grants you features at 2nd level and again at 6th, 10th, and 14th level.

Scholar (Lv 2)

While studying magic, you also specialized in another field of study. Choose one of the following skills in which you have proficiency: Arcana, History, Investigation, Medicine, Nature, or Religion. You have Expertise in the chosen skill.

Cantrip Formulas (Lv 3)

optional feature)

You have scribed a set of arcane formulas in your spellbook that you can use to formulate a cantrip in your mind. Whenever you finish a long rest and consult those formulas in your spellbook, you can replace one wizard cantrip you know with another cantrip from the wizard spell list.

Wizard Subclass (Lv 3)

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

Memorize Spell (Lv 5)

Whenever you finish a Short Rest, you can study your spellbook and replace one of the level 1+ Wizard spells you have prepared for your Spellcasting feature with another level 1+ spell from the book.

Arcane Tradition feature (Lv 6)

At 6th level, you gain a feature granted by your Arcane Tradition.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 6)

You gain a feature from your Wizard Subclass.

Arcane Tradition feature (Lv 10)

At 10th level, you gain a feature granted by your Arcane Tradition.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 10)

You gain a feature from your Wizard Subclass.

Arcane Tradition feature (Lv 14)

At 14th level, you gain a feature granted by your Arcane Tradition.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 14)

You gain a feature from your Wizard Subclass.

Maestria negli Incantesimi (Lv 18)

At 18th level, you have achieved such mastery over certain spells that you can cast them at will. Choose a 1st-level wizard spell and a 2nd-level wizard spell that are in your spellbook. You can cast those spells at their lowest level without expending a spell slot when you have them prepared. If you want to cast either spell at a higher level, you must expend a spell slot as normal.

By spending 8 hours in study, you can exchange one or both of the spells you chose for different spells of the same levels.

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.

Sottoclasse: Diviner

Diviner (Lv 3)

Learn the Secrets of the Multiverse

The counsel of a Diviner is sought by those who want a clearer understanding of the past, present, and future. As a Diviner, you strive to part the veils of space, time, and consciousness. You work to master spells of discernment, remote viewing, supernatural knowledge, and foresight.

Divination Savant (Lv 3)

Choose two Wizard spells from the Divination school, each of which must be no higher than level 2, and add them to your spellbook for free.

In addition, whenever you gain access to a new level of spell slots in this class, you can add one Wizard spell from the Divination school to your spellbook for free. The chosen spell must be of a level for which you have spell slots.

Portent (Lv 3)

Glimpses of the future begin to press on your awareness. Whenever you finish a Long Rest, roll two d20s and record the numbers rolled. You can replace any D20

Test made by you or a creature that you can see with one of these foretelling rolls. You must choose to do so before the roll, and you can replace a roll in this way only once per turn.

Each foretelling roll can be used only once. When you finish a Long Rest, you lose any unused foretelling rolls.

Expert Divination (Lv 6)

Casting Divination spells comes so easily to you that it expends only a fraction of your spellcasting efforts. When you cast a Divination spell using a level 2+ spell slot, you regain one expended spell slot. The slot you regain must be of a level lower than the slot you expended and can't be higher than level 5.

The Third Eye (Lv 10)

You can increase your powers of perception. As a Bonus Action, choose one of the following benefits, which lasts until you start a Short or Long Rest. You can't use this feature again until you finish a Short or Long Rest.

Darkvision. You gain Darkvision with a range of 120 feet.

Greater Comprehension. You can read any language.

See Invisibility. You can cast See Invisibility without expending a spell slot.

Greater Portent (Lv 14)

The visions in your dreams intensify and paint a more accurate picture in your mind of what is to come. Roll three d20s for your Portent feature rather than two.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Boon of Fortune's Favor (FRHoF 2024)

You gain the following benefits.

Saving Throw Reroll. When you fail a saving throw, you can reroll it and must use the new roll. Once you use this benefit, you can't do so again until the start of your next turn.

Defense (XPHB 2024)

While you're wearing Light, Medium, or Heavy armor, you gain a +1 bonus to Armor Class.

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.

Spell Sniper (XPHB 2024)

You gain the following benefits.

Bypass Cover. Your attack rolls for spells ignore Half Cover and Three-Quarters Cover.

Casting in Melee. Being within 5 feet of an enemy doesn't impose Disadvantage on your attack rolls with spells.

Increased Range. When you cast a spell that has a range of at least 10 feet and requires you to make an attack roll, you can increase the spell's range by 60 feet.

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.

Tocco Gelido (Negromanzia — XPHB 2024)

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

Canalizzando il freddo della tomba, effettua un attacco con incantesimo in mischia contro un bersaglio a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni necrotici e non può riacquistare Hit Points fino alla fine del tuo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 1d10 when you reach levels 5 (2d10), 11 (3d10), and 17 (4d10).

Dardo di Fuoco (Invocazione — XPHB 2024)

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

Lanci una scintilla di fuoco contro una creatura o un oggetto nel raggio d'azione. Effettua un attacco di incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da Fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo inizia a burning se non è indossato o trasportato.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 1d10 when you reach levels 5 (2d10), 11 (3d10), and 17 (4d10).

Raggio di Gelo (Invocazione — XPHB 2024)

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

Un raggio gelido di luce bianco-azzurra sfreccia verso una creatura entro gittata. Effettua un attacco magico a distanza contro il bersaglio. In caso di colpo, esso subisce 1d8 danni da Freddo e la sua Speed è ridotta di 10 piedi fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 1d8 when you reach levels 5 (2d8), 11 (3d8), and 17 (4d8).

Mano Folgorante (Invocazione — XPHB 2024)

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

Dalle tue dita scaturisce un fulmine verso una creatura che cerchi di toccare. Effettua un attacco magico corpo a corpo contro il bersaglio. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni da fulmine e non può effettuare Opportunity Attacks fino all'inizio del suo turno successivo.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 1d8 when you reach levels 5 (2d8), 11 (3d8), and 17 (4d8).

Incantesimi di 1° Livello

Armatura di Mago (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a piece of cured leather) | **Durata:** 8 ore

Tocchi una creatura consenziente che non indossa armature. Fino alla fine dell'incantesimo, la CA base del bersaglio diventa 13 più il suo modificatore di Destrezza. L'incantesimo termina anticipatamente se il bersaglio indossa un'armatura.

Missile Magico (Invocazione — XPHB 2024)

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

Crei tre dardi luminosi di forza magica. Ogni dardo colpisce una creatura a tua scelta che puoi vedere entro la portata. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da Forza al suo bersaglio. I dardi colpiscono tutti simultaneamente, e puoi dirigerli per colpire una singola creatura o diverse.

Ai Livelli Superiori.

The spell creates one more dart for each spell slot level above 1.

Scudo (Abiurazione — XPHB 2024)

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

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

Bagliore di Fuoco Incantato (Invocazione — FRHoF 2024)

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

Scagli un getto di fuoco brillante. Effettua un attacco magico a distanza contro un bersaglio entro la portata; il bersaglio non trae alcun beneficio da Copertura Mezza o Copertura Tre Quarti per questo tiro per colpire. In caso di colpo, il bersaglio subisce 2d10 danni Radianti.

Ai Livelli Superiori.

You create an additional blast for each spell slot level above 1. You can direct the blasts at the same target or at different ones. Make a separate attack roll for each blast.

Incantesimi di 2° Livello

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.

Vedere l'Invisibilità (Divinazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a pinch of talc) | **Durata:** 1 ora

Per tutta la durata, vedi le creature e gli oggetti che hanno la condizione Invisible come se fossero visibili, e puoi vedere all'interno del Piano Etereo. Le creature e gli oggetti li appaiono spettrali.

Incantesimi di 3° Livello

Palla di Fuoco (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 150 ft (45 m) | **Componenti:** V, S, M (a ball of bat guano and sulfur) | **Durata:** Istantanea

Una striscia luminosa scatta da te verso un punto che scegli nel raggio d'azione e poi esplose con un ruggito sommesso in un'esplosione di fuoco. Ogni creatura entro un raggio di 20 piedi Sphere centrato su quel punto effettua un tiro salvezza di Destrezza, subendo 8d6 danni da Fuoco se il tiro fallisce o la metà dei danni se riesce. Gli oggetti infiammabili nell'area che non sono indossati o trasportati iniziano a burning.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 8d6 for each spell slot level above 3.

Volare (Trasmutazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a feather) | **Durata:** 10 minuti

Tocchi una creatura consenziente. Per la durata, il bersaglio ottiene una Fly Speed di 60 piedi e può librarsi. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio cade se è ancora in aria, a meno che non possa fermare la caduta.

Ai Livelli Superiori.

You can target one additional creature for each spell slot level above 3.

D&D 5e spell name: Accelerazione (Trasmutazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a shaving of licorice root) | **Durata:** 1 minuto

Scegli una creatura consenziente che puoi vedere nel raggio d'azione. Finché l'incantesimo dura, la Speed del bersaglio è raddoppiata, guadagna un bonus di +2 alla Armor Class, ha Advantage sui tiri salvezza di Destrezza e ottiene un'azione aggiuntiva in ciascuno dei suoi turni. Tale azione può essere usata per compiere solo l'azione Attack (un solo attacco), Dash, Disengage, Hide o Utilize. Quando l'incantesimo termina, il bersaglio è Incapacitated e ha una Speed pari a 0 fino alla fine del suo prossimo turno, mentre un'onda di letargia lo avvolge.

Protezione dall'Energia (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Per tutta la durata, la creatura consenziente che tocchi ha Resistenza a un tipo di danno a tua scelta: Acido, Freddo, Fuoco, Fulmine o Tuono.

Vipera di Syluné (Evocazione — FRHoF 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a snake fang) | **Durata:** 1 ora

Un serpente spettrale e scintillante avvolge il tuo corpo per la durata dell'incantesimo. Guadagni 15 Punti Ferita Temporanei; l'incantesimo termina anticipatamente se non hai più Punti Ferita Temporanei. Finché l'incantesimo è attivo, ottieni i seguenti benefici:

Ai Livelli Superiori.

For each spell slot level above 3, the number of Temporary Hit Points you gain from this spell increases by 5, and the damage of Venomous Bite increases by 1d6.

Incantesimi di 4° Livello

Evoca elementali minori (Evocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 15 ft (4,5 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Conjuri spiriti dai Piani Elementali che svolazzano intorno a te in una zona di 15 piedi Emanation per tutta la durata. Finché l'incantesimo non termina, qualsiasi attacco che effettui infligge un danno extra 2d8 quando colpisci una creatura nella Emanation. Questo danno è di tipo Acido, Freddo, Fuoco o Fulmine (a tua scelta quando effettui l'attacco). Inoltre, il terreno nella Emanation è Difficult Terrain per i tuoi nemici.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 2d8 for each spell slot level above 4.

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.

Sfera resiliente di Otiluke (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Una sfera scintillante racchiude una creatura di taglia Grande o inferiore, o un oggetto, entro l'area di effetto. Una creatura riluttante deve superare un tiro salvezza di Destrezza o essere racchiusa per la durata. Nulla — né oggetti fisici, né energia, né altri effetti di incantesimi — può attraversare la barriera, in entrata o in uscita, sebbene una creatura all'interno della sfera possa respirare. La sfera è immune a tutti i danni, e una creatura o un oggetto all'interno non può essere danneggiato da attacchi o effetti provenienti dall'esterno, né una creatura all'interno della sfera può danneggiare nulla all'esterno di essa. La sfera è priva di peso ed è appena sufficientemente grande da contenere la creatura o l'oggetto all'interno. Una creatura racchiusa può usare un'azione per spingere contro le pareti della sfera e quindi farla rotolare fino a metà della Velocità della creatura. Allo stesso modo, il globo può essere raccolto e spostato da altre creature. Un incantesimo Disintegra che ha come bersaglio il globo lo distrugge senza danneggiare nulla all'interno.

Tempesta di Fuoco Incantato (Invocazione, Concentrazione — FRHoF 2024)

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

Evochi un pilastro di fuoco magico in un Cilindro con raggio di 20 piedi e altezza di 20 piedi, centrato su un punto entro la portata. L'area del Cilindro è illuminata da Luce Brillante, e ogni creatura al suo interno quando appare deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione, subendo 4d10 danni Radianti se il tiro fallisce, o la metà dei danni se ha successo. Una creatura effettua inoltre questo tiro salvezza quando entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o vi termina il proprio turno. Una creatura effettua questo tiro salvezza solo una volta per turno. Inoltre, ogni volta che una creatura all'interno del Cilindro lancia un incantesimo, tale creatura deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se il tiro fallisce, l'incantesimo si dissipa senza alcun effetto, e l'azione, l'Azione Bonus o la Reazione utilizzata per lanciarlo viene sprecata. Se quell'incantesimo è stato lanciato utilizzando uno slot incantesimo, lo slot non viene consumato. Quando lanci questo incantesimo, puoi designare delle creature che non ne saranno influenzate.

Ai Livelli Superiori.

The damage increases by 4d10 for every spell slot level above 4.

The number of secondary casters determines the spell's area of effect and duration, as shown in the table below. The spell ends early if any caster who participated in this casting contributes to another casting of Spellfire Storm as a Circle spell.

Secondary Casters	Area of Effect	Duration
1-3	40-foot-radius, 40-foot-high Cylinder	1 Hour
4-6	60-foot-radius, 60-foot-high Cylinder	8 Hours
7+	100-foot-radius, 100-foot-high Cylinder	24 Hours

Incantesimi di 7° Livello

Palla di Fuoco Ritardata (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 150 ft (45 m) | **Componenti:** V, S, M (a ball of bat guano and sulfur) | **Durata:** 1 minuto

Un raggio di luce gialla lampeggia da te, poi si condensa in un punto scelto entro portata sotto forma di perla luminosa per la durata. Quando l'incantesimo termina, la perla esplose e ogni creatura entro un raggio di 20 piedi Sphere centrato su quel punto effettua un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce danni da Fuoco pari al danno totale accumulato con un tiro salvezza fallito o la metà dei danni con un tiro salvezza riuscito. Il danno base dell'incantesimo è 12d6, e il danno aumenta di 1d6 ogni volta che il tuo turno termina e l'incantesimo non è ancora terminato. Se una creatura tocca la perla luminosa prima che l'incantesimo termini, quella creatura effettua un tiro salvezza di Destrezza. Con un tiro salvezza fallito, l'incantesimo termina, facendo esplodere la perla. Con un tiro salvezza riuscito, la creatura può lanciare la perla fino a 40 piedi. Se la perla lanciata entra nello spazio di una creatura o collides con un oggetto solido, l'incantesimo termina e la perla esplose. Quando la perla esplose, gli oggetti infiammabili nell'esplosione che non sono indossati o trasportati iniziano a burning.

Ai Livelli Superiori.

The base damage increases by 12d6 for each spell slot level above 7.

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

Sciame di meteore (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 1 mi (1,5 km) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Sfere di fuoco ardenti precipitano al suolo in quattro punti diversi che puoi vedere entro la portata. Ogni creatura in una Sfera con raggio di 40 piedi centrata su ciascuno di quei punti deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Una creatura subisce 20d6 danni da Fuoco e 20d6 danni Contudenti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo supera. Una creatura nell'area di più di una Sfera di fuoco ne è colpita una sola volta. Anche un oggetto non magico che non sia indossato o trasportato subisce i danni se si trova nell'area dell'incantesimo, e l'oggetto inizia a burning bruciare se è infiammabile.

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.

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.