

Vaelir Mizzrym

Razza: Elf | **Classe:** Paladin 20 | **Campagna:** Vecna - Casale 2026 | **Edizione:** D&D 2024

CA 12 **171 HP**

Iniziativa +5 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	**+2**	**+3**	**+0**	**-1**	**+5**
8	14	16	10	8	20

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
○	Destrezza	+2
○	Costituzione	+3
○	Intelligenza	+0
●	Saggezza	+5
●	Carisma	+11

ABILITÀ & COMPETENZA (+6)

○	Acrobazia (Des)	+5
○	Addestrare Animali (Sag)	+2
●	Arcano (Int)	+12
●	Atletica (For)	+11
○	Inganno (Car)	+8
○	Storia (Int)	+3
○	Intuizione (Sag)	+2
○	Intimidire (Car)	+8
●	Indagine (Int)	+12
●	Medicina (Sag)	+11
○	Natura (Int)	+3
○	Percezione (Sag)	+2
○	Intrattenimento (Car)	+8
○	Persuasione (Car)	+8
○	Religione (Int)	+3
○	Rapidità di Mano (Des)	+5
○	Furtività (Des)	+5
●	Sopravvivenza (Sag)	+5

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.

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Vaelir Mizzrym

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Bard

- **Level**: 13
- **Bardic insp die**: d10
- **Bardic insp uses**: 5/LR (CHA mod)
- **Song of rest**: d10
- **Magical secrets**

Paladin

- **Level**: 7
- **Lay on hands**: 35 HP totali /LR
- **Channel div**: 2
- **Divine smite**: max 3dX (usa spell slot)
- **Aura range**: 10 ft

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Elf

Background: Anime tormentata

Sei tormentato dagli eventi del tuo passato. Che si tratti di un singolo terribile incidente o di un accumulo di momenti dolorosi, porti il peso inesorabile di ciò che è accaduto a te. Hai cercato di seppellirlo e fuggire da esso, invano; non può essere ucciso con una spada né bandito con la magia. Tuttavia, continui.

Talenti Acquisiti:

- **Toccato dal Fey**
- **Incantatore di Guerra**
- **Leader Ispiratore**
- **Sussurri Raccolti**

Strumenti & Veicoli: Uno strumento musicale a scelta

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

Armature: Armature leggere, Armature medie, Armature pesanti, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Blade Ward · Message · True Strike · Vicious Mockery

Incantesimi di 1° Livello

Bless · Cure Wounds · Heroism · Dissonant Whispers · Healing Word · Identify · Thunderwave

Incantesimi di 2° Livello

Lesser Restoration · Magic Weapon · Prayer of Healing · Shining Smite · Blindness/Deafness · Cloud of Daggers · Heat Metal · Silence

Incantesimi di 3° Livello

Dispel Magic · Mass Healing Word

Incantesimi di 4° Livello

Greater Invisibility · Polymorph

Incantesimi di 5° Livello

Greater Restoration · Mass Cure Wounds

Incantesimi di 6° Livello

Otto's Irresistible Dance

Incantesimi di 7° Livello

Power Word Fortify · Teleport

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

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

Sussurri Raccolti: Message (sempre prep. · 1/riposo lungo) · Augury (sempre prep. · 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Paladin: Divine Smite · Find Steed

Oath of Devotion: Protection From Evil And Good · Shield Of Faith · Aid · Zone Of Truth

Drow (tratto razziale): Faerie Fire · Darkness · Dancing Lights

Fey-Touched (talento): Misty Step

Gathered Whispers (talento): Message Augury

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐☐☐	r. lungo
Slot di 2° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 3° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 4° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 5° livello	☐☐	r. lungo
Slot di 6° livello	☐	r. lungo
Slot di 7° livello	☐	r. lungo
Slot di 8° livello	☐	r. lungo
Slot di 9° livello	☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐	
Paladino		
Incanalare Divinità	☐☐	r. breve
Punizione Divina (gratis)	☐	r. lungo
Imposizione delle Mani (PF)	_____ / 35	r. lungo
Bardo		
Ispirazione Bardica	☐☐☐☐☐	r. breve
Incantesimi di Stirpe (gratis)		
Fuoco Fatato (Drow)	☐	r. lungo
Oscurità (Drow)	☐	r. lungo
Incantesimi da Talenti (gratis)		
Passo Nebbioso (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo
Benedizione (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo
Augurio (Sussurri Raccolti)	☐	r. lungo
Talenti		
Unearthly Scream (Gathered Whispers)	☐☐☐☐☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Vaelir Mizzrym

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Scurovisione

Hai scurovisione con un raggio di 60 piedi.

Lignaggio Elfico

Fai parte di una stirpe che ti concede capacità sovnaturali. Scegli una stirpe dalla tabella delle Stirpi Elfiche. Ottenrai il beneficio di livello 1 di quella stirpe.

Quando raggiungi i livelli di personaggio 3 e 5, impari un incantesimo di livello superiore, come indicato nella tabella. Hai sempre quel incantesimo preparato. Puoi castarlo una volta senza slot incantesimo, e riprendi la possibilità di castarlo in questo modo quando completi un Long Rest. Puoi anche castarlo usando qualsiasi slot incantesimo disponibile del livello appropriato.

Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua capacità di lancio di incantesimi per gli incantesimi che casti con questa caratteristica (scegli l'abilità quando selezioni la stirpe).

Ascendenza Fatata

Hai Advantage sui tiri salvezza che effettui per evitare o terminare la condizione Charmed.

Sensi Acuti

Hai competenza nell'abilità Intuizione, Percezione o Sopravvivenza.

Trance

Non hai bisogno di dormire, e la magia non può farti addormentare. Puoi completare un Long Rest in 4 ore se passi quelle ore in una meditazione simile a trance, durante la quale mantieni la coscienza.

Discendenza Elfica: Drow (Sottorazza)

Scurovisione aumentata a 120 piedi. Conosci il trucchetto Luci danzanti. Al livello 3 ottieni Fuoco Fatato, al livello 5 Oscurità (1/riposo lungo, o con slot incantesimo).

PRIVILEGI DI PALADIN (LV 7) — TESTO COMPLETO

Imponi le Mani (Lv 1)

Il tuo tocco benedetto può guarire le ferite. Hai un pool di potere di guarigione che si rinnova quando completi un Riposo Lungo. Con questo pool, puoi ripristinare un totale di Punti Ferita pari a cinque volte il tuo livello di Paladino.

Come Azione Bonus, puoi toccare una creatura (che potrebbe essere te stesso) e attingere al pool di guarigione per ripristinare un numero di Punti Ferita fino all'importo massimo rimasto nel pool.

Puoi anche spendere 5 Punti Ferita dal pool di potere di guarigione per rimuovere la Avvelenato dalla creatura; quei punti non ripristinano neanche Punti Ferita alla creatura.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a lanciare gli incantesimi attraverso preghiere e meditazione. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti dettagliano come utilizzi quelle regole con gli incantesimi del Paladino, che appaiono nell'Paladin spell list più avanti nella descrizione della classe.

Slot Incantesimo. La tabella delle Caratteristiche del Paladino mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1+. Ripristini tutti gli slot spesi quando finisci un Riposo Lungo.

Incantesimi Preparati di Livello 1+. Prepara l'elenco di incantesimi di livello 1+ che sono disponibili per te da lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli due level 1 Paladin spells. Eroismo e Colpo infuocato sono consigliati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli del Paladino, come mostrato nella colonna Incantesimi Preparati della tabella delle Caratteristiche del Paladino. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi del Paladino finché il numero di incantesimi nella tua lista non corrisponde al numero nella tabella delle Caratteristiche del Paladino. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per cui hai slot incantesimo. Per esempio, se sei un Paladino di livello 5, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi del Paladino di livello 1 o 2 in qualsiasi combinazione.

Se un'altra caratteristica del Paladino ti dà incantesimi che hai sempre preparati, quegli incantesimi non contano contro il numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma quegli incantesimi contano comunque come incantesimi del Paladino per te.

Modifica degli Incantesimi Preparati. Ogni volta che finisci un Riposo Lungo, puoi sostituire un incantesimo nella tua lista con un altro incantesimo del Paladino per cui hai slot incantesimo.

Abilità di Lancio di Incantesimi. Carisma è la tua abilità di lancio di incantesimi per gli incantesimi del Paladino.

Focalizzatore di Lancio di Incantesimi. Puoi usare un Simbolo Sacro come Focalizzatore di Lancio di Incantesimi per gli incantesimi del Paladino.

Maestria nelle Armi (Lv 1)

La tua formazione con le armi ti permette di utilizzare le proprietà di maestria delle armi di due tipi di armi semplici o marziali di tua scelta con cui sei esperto, come Spade lunghe e Giavellotti.

Ogni volta che completi un Riposo lungo, puoi cambiare i tipi di armi che hai scelto. Ad esempio, potresti passare all'uso delle proprietà di maestria delle armi di Asce da battaglia e Fruste.

Quando raggiungi certi livelli di Guerriero, acquisisci la capacità di utilizzare le proprietà di maestria delle armi di altri tipi di armi, come indicato nella colonna Maestria delle armi della tabella Caratteristiche del Guerriero.

Stile di Combattimento (Lv 2)

Ottieni un Fighting Style feat a tua scelta. Invece di scegliere una di quelle abilità, puoi scegliere l'opzione sottostante.

Pugno del Paladino (Lv 2)

Hai sempre l'incantesimo Divine Smite preparato. In aggiunta, puoi lanciarlo senza spendere uno slot incantesimo, ma devi terminare un Long Rest prima di poterlo lanciare in questo modo di nuovo.

Incanalare Divinità (Lv 3)

Puoi canalizzare energia divina direttamente dagli Altri Piani, usandola per alimentare effetti magici. Inizi con un tale effetto: Percezione del Divino, che è descritto di seguito. Altre caratteristiche del Paladino offrono opzioni di effetto Incanalare Divinità aggiuntive. Ogni volta che usi Incanalare Divinità di questa classe, scegli quale effetto di questa classe creare.

Puoi usare Incanalare Divinità di questa classe due volte. Recuperi un uso speso quando finisci un Short Rest, e recuperi tutti gli usi spesi quando finisci un Long Rest. Ottieni un uso aggiuntivo quando raggiungi il 11° livello di Paladino.

Se un effetto Incanalare Divinità richiede un tiro salvezza, la DC è uguale alla DC di salvezza dell'incantesimo della caratteristica Lancio di Incantesimi di questa classe.

Senso del Divino (Lv 3)

Come azione bonus, puoi aprire la tua consapevolezza per rilevare Celesti, Fiendi e Non Morti. Per i prossimi 10 minuti o fino a quando hai la condizione Incapacitated, conosci la posizione di qualsiasi creatura di quei tipi entro 60 piedi da te, e conosci il suo tipo di creatura. All'interno dello stesso raggio, rilevi anche la presenza di qualsiasi luogo o oggetto consacrato o desecrato, come con l'incantesimo Hallow.

Sottoclasse del Paladino (Lv 3)

Guadagni una sottoclasse di Paladino a tua scelta. Una sottoclasse è una specializzazione che ti conferisce caratteristiche a determinati livelli di Paladino. Per il resto della tua carriera, guadagni ciascuna delle caratteristiche della tua sottoclasse che sono di livello Paladino o inferiore.

Violare il tuo Giuramento. Un Paladino cerca di mantenere i più alti standard di condotta, ma anche i più dedicati sono fallibili. A volte un Paladino trasgredisce il suo giuramento.

Un Paladino che ha violato un voto di solito cerca l'absoluzione, trascorrendo una vigilanza notturna come segno di penitenza o intraprendendo un digiuno. Dopo un rito di perdono, il Paladino ricomincia da capo.

Se il tuo Paladino viola il suo giuramento senza pentimento, parla con il tuo DM. Il tuo Paladino probabilmente dovrebbe prendere una sottoclasse più appropriata o addirittura abbandonare la classe e adottarne un'altra.

Attacco Aggiuntivo (Lv 5)

Puoi attaccare due volte invece di una ogni volta che effettui l'azione Attack nel tuo turno.

Destriero Fedele (Lv 5)

Puoi invocare l'aiuto di una cavalcatura ultraterrena. Hai sempre preparato l'incantesimo Find Steed.

Puoi anche lanciare l'incantesimo una volta senza spendere uno slot incantesimo, e recuperi la capacità di farlo quando termini un Long Rest.

Aura di Protezione (Lv 6)

Irradi un'aura protettiva, invisibile, in un raggio di 10 piedi Emanation che ha origine da te. L'aura è inattiva mentre hai la condizione Incapacitated.

Tu e i tuoi alleati nell'aura guadagnate un bonus ai tiri salvezza pari al vostro modificatore di Carisma (bonus minimo di +1).

Se è presente un altro Paladino, una creatura può beneficiare di una sola Aura di Protezione alla volta; la creatura sceglie quale aura mentre si trova in esse.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 7)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse del Paladino.

Sottoclasse: Oath of Devotion

Giuramento di Devozione (Lv 3)

Sostenere gli Ideali di Giustizia e Ordine

Il Giuramento della Devozione lega i Paladini agli ideali di giustizia e ordine. Questi Paladini incarnano l'archetipo del cavaliere in armatura scintillante. Si tengono a standard di condotta elevatissimi, e alcuni—per il meglio o per il peggio—estendono gli stessi standard al resto del mondo.

Molti che prestano questo giuramento sono devoti a dei della legge e del bene e usano i loro precetti come misura della devozione personale. Altri considerano gli angeli i loro ideali e incorporano immagini di ali angeliche nei loro elmi o stemmi.

Questi paladini condividono i seguenti principi:

- Che la tua parola sia la tua promessa.
- Proteggi i deboli e non temere mai di agire.
- Che le tue azioni onorevoli siano un esempio.

Incanalare Divinità (Lv 3)

Quando assumi questo giuramento al 3° livello, acquisisci le seguenti due opzioni di Incanalare Divinità.

Incantesimi del Giuramento (Lv 3)

Ottieni incantesimi del giuramento ai livelli da paladino indicati.

Arma Sacra (Lv 3)

Quando utilizzi l'azione Attack, puoi spendere una utilizzazione della tua Incanalare Divinità per imbuere un'arma a corpo a corpo che stai tenendo con energia positiva. Per 10 minuti o fino a quando non utilizzi di nuovo questo tratto, aggiungi il tuo bonus di Carisma ai lanci d'attacco con quell'arma (minimo +1), e ogni volta che la colpisci, essa causa danni normali o di Luce Sacra.

L'arma emette Bright Light in un raggio di 20 piedi e Dim Light 20 piedi oltre. Puoi terminare questo effetto in anticipo (nessuna azione richiesta). L'effetto termina anche se non stai portando l'arma.

Precetti della Devozione (Lv 3)

Sebbene le parole esatte e le norme dell'Oath of Devotion varino, i paladini di questo voto condividono questi principi.

Onestà. Non mentite né tradite. La vostra parola è la vostra promessa.

Coraggio. Non temete di agire, anche se la prudenza è saggia.

Compassione. Aiutate gli altri, protegggete i deboli e punite coloro che li minacciano. Mostrate pietà ai vostri nemici, ma temperatela con saggezza.

Onore. Trattate gli altri con equità e fate da esempio con le vostre azioni onorevoli. Fate il massimo bene causando il minimo danno.

Dovere. Siate responsabili delle vostre azioni e delle loro conseguenze, protegggete coloro che vi sono stati affidati e obbedite a chi ha un'autorità giusta su di voi.

Riflettere l'Improbo (Lv 3)

Come azione, presenti il tuo simbolo sacro e pronunci una preghiera che censura demoni e non morti, usando il tuo Incanalare Divinità. Ogni demone o non morto che può vederti o sentirti entro 30 piedi da te deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, è spaventata per 1 minuto o finché non subisce danni.

Una creatura spaventata deve spendere i suoi turni cercando di allontanarsi il più possibile da te, e non può muoversi volontariamente in uno spazio entro 30 piedi da te. Non può nemmeno compiere reazioni. Per la sua azione, può usare solo l'azione Dash o tentare di sfuggire a un effetto che le impedisce di muoversi. Se non c'è spazio dove muoversi, la creatura può usare l'azione Dodge.

Incantesimi del Giuramento di Devozione (Lv 3)

La magia del tuo giuramento garantisce che tu abbia sempre pronti determinati incantesimi; quando raggiungi un livello da Paladino specificato nella tabella Incantesimi del Giuramento della Devozione, avrai sempre preparati gli incantesimi elencati.

Aura di Devozione (Lv 7)

Tu e i tuoi alleati avete immunità alla affascinato mentre sei nella tua Aura di Protezione. Se un alleato affascinato entra nell'aura, quella condizione non ha effetto su di lui mentre vi è.

PRIVILEGI DI BARD (LV 13) — TESTO COMPLETO

Ispirazione Bardica (Lv 1)

Puoi ispirare soprannaturale gli altri con parole, musica o danza. Questa ispirazione è rappresentata dal tuo dado di Ispirazione Bardica, che è un d6.

Usare l'Ispirazione Bardica. Come Bonus Action, puoi ispirare un'altra creatura entro 60 piedi da te che può vederti o sentirti. Quella creatura guadagna uno dei tuoi dadi di Ispirazione Bardica. Una creatura può avere solo un dado di Ispirazione Bardica alla volta.

Una volta entro la prossima ora quando la creatura fallisce un D20 Test, la creatura può tirare il dado di Ispirazione Bardica e aggiungere il numero tirato al d20, potenzialmente trasformando il fallimento in un successo. Un dado di Ispirazione Bardica è speso quando viene tirato.

Numero di Usaggi. Puoi conferire un dado di Ispirazione Bardica un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma (minimo una volta), e recuperi tutti gli usi spesi quando finisci un Long Rest.

A Livelli Superiori. Il tuo dado di Ispirazione Bardica cambia quando raggiungi determinati livelli di Bardo, come mostrato nella colonna Dado Bardico della tabella delle Caratteristiche del Bardo. Il dado diventa un d8 al livello 5, un d10 al livello 10 e un d12 al livello 15.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a lanciare incantesimi attraverso le tue arti da Bardo. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti descrivono come usi quelle regole con gli incantesimi da Bardo, che compaiono nella Bardo spell list più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Conosci due trucchetti a tua scelta dalla Bardo spell list. Dancing Lights e Vicious Mockery sono consigliati.

Ogni volta che guadagni un livello da Bardo, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti con un altro trucchetto a tua scelta dalla Bardo spell list.

Quando raggiungi i livelli da Bardo 4 e 10, impari un altro trucchetto a tua scelta dalla Bardo spell list, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella Caratteristiche da Bardo.

Slot incantesimo. La tabella Caratteristiche da Bardo mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1 o superiore. Recuperi tutti gli slot spesi quando termini un Long Rest.

Incantesimi preparati di livello 1+. Prepari l'elenco degli incantesimi di livello 1 o superiore che puoi lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli quattro incantesimi di livello 1 dalla Bardo spell list. Charm Person, Color Spray, Dissonant Whispers e Healing Word sono consigliati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli da Bardo, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Caratteristiche da Bardo. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi dalla Bardo spell list finché il numero di incantesimi nella tua lista corrisponde a quello indicato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo. Per esempio, se sei un Bardo di livello 3, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di livello 1 e 2 in qualsiasi combinazione.

Se un'altra caratteristica da Bardo ti fornisce incantesimi che hai sempre preparato, quegli incantesimi non contano nel numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma contano comunque come incantesimi da Bardo per te.

Modifica dei tuoi incantesimi preparati. Ogni volta che guadagni un livello da Bardo, puoi sostituire un incantesimo nella tua lista con un altro incantesimo da Bardo per il quale hai slot incantesimo.

Abilità di lancio. Carisma è la tua abilità di lancio per gli incantesimi da Bardo.

Focus per il lancio di incantesimi. Puoi usare un Musical Instrument come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Bardo.

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? Compone 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?

Maestria (Lv 2)

Ottieni Expertise in due delle tue competenze di abilità a tua scelta. Performance e Persuasion sono consigliate se hai competenza in esse.

Al 9° livello da Bardo, ottieni Expertise in altre due delle tue competenze di abilità a tua scelta.

Sottoclasse del Bardo (Lv 3)

Ottieni una sottoclasse del Bardo a tua scelta. Una sottoclasse è una specializzazione che ti concede caratteristiche a determinati livelli da Bardo. Per il resto della tua carriera, ottieni ciascuna delle caratteristiche della tua sottoclasse che siano del tuo livello da Bardo o inferiore.

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.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 6)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse del Bardo.

Controcanzone (Lv 7)

Puoi usare note musicali o parole di potere per disturbare gli effetti che influenzano la mente. Se tu o una creatura entro 9 metri da te fallite un tiro salvezza contro un effetto che applica la condizione Charmed o Frightened, puoi usare una Reaction per far ripetere il tiro, e il nuovo tiro ha Advantage.

Maestria (Lv 9)

Ottieni Expertise in due delle tue Competenze di Abilità a tua scelta.

Segreti Magici (Lv 10)

Hai appreso segreti da varie tradizioni magiche. Ogni volta che raggiungi un livello da Bardo (incluso questo livello) e il numero di Incantesimi Preparati nella tabella Caratteristiche del Bardo aumenta, puoi scegliere uno qualsiasi dei tuoi nuovi incantesimi preparati dalla lista Bard, Cleric, Druid e Wizard spell lists, e gli incantesimi scelti contano come incantesimi da Bardo per te (vedi la sezione di una classe per la sua lista di incantesimi). Inoltre, ogni volta che sostituisci un incantesimo preparato per questa classe, puoi sostituirlo con un incantesimo da quelle liste.

Sottoclasse: College of Lore

Collegio della Conoscenza (Lv 3)

Esplorare le Profondità della Conoscenza Magica

I Bardi del Collegio della Conoscenza raccolgono incantesimi e segreti da fonti diverse, come tomi accademici, riti mistici e racconti popolari. I membri del collegio si riuniscono in biblioteche e università per condividere il loro sapere. Si incontrano anche a festival o eventi di Stato, dove possono smascherare la corruzione, svelare bugie e prendere in giro figure autoritarie autoreferenziali.

Competenze Bonus (Lv 3)

Acquisisci la competenza in tre abilità a tua scelta.

Parole Taglienti (Lv 3)

Impari a usare la tua arguzia per distrarre, confondere e indebolire soprannaturalmente la fiducia e la competenza degli altri. Quando una creatura che puoi vedere entro 60 piedi da te effettua un tiro per danni o riesce in una prova di caratteristica o tiro per colpire, puoi prendere una Reaction per spendere un uso della tua Ispirazione Bardica; tira il dado della Ispirazione Bardica e sottrai il numero ottenuto al tiro della creatura, riducendo i danni o potenzialmente trasformando il successo in fallimento.

Segreti Magici Aggiuntivi (Lv 6)

Al 6° livello, impari due incantesimi a tua scelta da qualsiasi classe. Un incantesimo che scegli deve essere di un livello che puoi lanciare, come mostrato nella tabella del Bardo, o un trucchetto. Gli incantesimi scelti contano come incantesimi da Bardo per te ma non contano per il numero di incantesimi da Bardo che conosci.

Scoperte Magiche (Lv 6)

Imparerai due incantesimi a tua scelta. Questi incantesimi possono provenire dalla Clerico, Druido, o Lista incantesimi Mago o qualsiasi combinazione di queste (vedi la sezione della classe per la lista degli incantesimi). Un incantesimo che scegli deve essere un trucchetto o un incantesimo per il quale hai slot incantesimo, come mostrato nella tabella delle caratteristiche del Bardo.

Hai sempre gli incantesimi scelti preparati, e ogni volta che guadagni un livello di Bardo, puoi sostituire uno degli incantesimi con un altro che soddisfi questi requisiti.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Toccato dal Fey (XPHB 2024)

L'esposizione alla magia del Feywild ti conferisce i seguenti benefici.

Magia Fey. Scegli una scuola di magia: incantesimo di 1° livello della Divinazione o Incantesimo. Avrai sempre questo incantesimo e l'incantesimo Misty Step preparato. Puoi lanciare entrambi questi incantesimi senza utilizzare uno slot incantesimo. Una volta che hai lanciato uno di questi incantesimi in questo modo, non potrai farlo di nuovo fino a quando non avrai completato un riposo lungo. Puoi anche lanciare questi incantesimi utilizzando slot incantesimo di livello appropriato. La capacità di lancio degli incantesimi è quella aumentata da questo talento.

Sussurri Raccolti (RHW 2024)

Sei perseguitato da un caos di voci di spiriti che solo tu puoi sentire. Guadagni le seguenti caratteristiche.

Voci Spirito. Imparerai il Message e potrai lanciarlo senza componenti materiali. Inoltre, avrai sempre il Augury preparato. Puoi lanciarlo senza slot di incantesimo o componenti, e devi completare un Long Rest prima di poterlo ripetere in questo modo. Puoi anche lanciarlo utilizzando qualsiasi slot di incantesimo che possiedi.

Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua abilità di lancio di incantesimi per questo beneficio (scegli quando selezioni questo talento).

Scream Sconvolgente. Quando sei colpito da un tiro di attacco, puoi utilizzare una Reazione per canaleggiare i tuoi spiriti protettivi in uno squillo soprannaturale. Puoi aggiungere il tuo Bonus di Proficiency al tuo AC contro quell'attacco, potenzialmente causandone il mancato colpito. Puoi utilizzare questo beneficio un numero di volte pari al tuo Bonus di Proficiency, e ripristini tutte le usate al termine di un Long Rest.

Voci dall'Altrove. Subito dopo aver effettuato un Test D20 e aver lanciato un 1 sul d20, le voci spettrali si alzano a un volume ghastly. Effettua un tiro di salvataggio di Saggezza (DC 13 + il tuo Bonus di Proficiency). In caso di fallimento, sarai colpito dalla Assordato fino alla fine del tuo prossimo turno. Mentre Assordato, avrai Svantaggio sui controlli di abilità e sui tiri d'attacco.

Leader Ispiratore (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Bolstering Performance. Quando termini un Short o Long Rest, puoi dare una performance ispiratrice: un discorso, una canzone o una danza. Quando lo fai, scegli fino a sei alleati (incluso te stesso) entro 30 piedi che assistono alla performance. Le creature scelte guadagnano Temporary Hit Points pari al tuo livello del personaggio più il modificatore dell'abilità che hai aumentato con questo talento.

Incantatore di Guerra (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Concentrazione. Hai Advantage sui tiri salvezza di Costituzione che effettui per mantenere Concentration.

Incantesimo Reattivo. Quando una creatura ti provoca un Opportunity Attack uscendo dalla tua portata, puoi usare una Reaction per lanciare un incantesimo contro la creatura invece di effettuare un Opportunity Attack. L'incantesimo deve avere un tempo di lancio di un'azione e deve bersagliare solo quella creatura.

Componenti Somatiche. Puoi eseguire le componenti somatiche degli incantesimi anche quando hai armi o uno Shield in una o entrambe le mani.

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 per colpire contro di te prima che l'incantesimo termini, l'attaccante sottrae 1d4 al tiro per colpire.

Luci danzanti (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Crea fino a quattro luci della grandezza di una torcia entro la portata, facendole apparire come torce, lanterne o orbi luminosi sospesi per la durata. In alternativa, puoi combinare le quattro luci in una forma luminosa di dimensioni Medie che è vagamente umanoide. Qualsiasi forma tu scelga, ogni luce emette Luce Debole in un raggio di 10 piedi. Come Azione Bonus, puoi spostare le luci fino a 60 piedi verso uno spazio entro la portata. Una luce deve essere a meno di 20 piedi da un'altra luce creata da questo incantesimo, e una luce scompare se supera la portata dell'incantesimo.

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.

Colpo Vero (Divinazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** S, M (a weapon with which you have proficiency and that is worth 1+ CP) | **Durata:** Istantanea

Guidato da un lampo di intuizione magica, effettui un attacco con l'arma usata nel lancio dell'incantesimo. L'attacco usa la tua capacità di Lancio di Incantesimi per i tiri di attacco e di danno invece di usare Forza o Destrezza. Se l'attacco infligge danni, può essere danno Radiant o il tipo di danno normale dell'arma (a tua scelta).

Ai Livelli Superiori.

Indipendentemente dal fatto che tu infligga danni Sacro o il tipo di danno normale dell'arma, l'attacco infligge danni Sacro extra quando raggiungi i livelli 5 (1d6), 11 (2d6) e 17 (3d6).

Beffa Crudele (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Lanci un getto di insulti carichi di incantesimi sottili su una creatura che puoi vedere o sentire entro la gittata. La creatura deve riuscire a un tiro salvezza di Saggezza o subire 1d6 danni psichici e avere svantaggio sul prossimo tiro per colpire che effettua prima della fine del suo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d6 quando raggiungi i livelli 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

Incantesimi di 1° Livello

Benedizione (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a Holy Symbol worth 5+ GP) | **Durata:** 1 minuto

Benedici fino a tre creature entro la portata. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio aggiunge 1d4 al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Puoi bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore a 1.

Cura Ferite (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Una creatura che tocchi ripristina un numero di Punti Ferita pari a 2d8 + il modificatore della tua abilità di lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 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 entro la portata sente una melodia discordante nella propria mente. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. In caso di fallimento, subisce 3d6 danni psichici e deve immediatamente usare la sua Reaction, se disponibile, per allontanarsi il più possibile da te, utilizzando il percorso più sicuro. In caso di successo, il bersaglio subisce solo metà dei danni.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d6 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1.

Punizione Divina (Invocazione — XPHB 2024)

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

Il bersaglio subisce un danno radiante extra 2d8 dall'attacco. Il danno aumenta di 1d8 se il bersaglio è un Diavolo o un Non Morto.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1°.

Fuoco Fatato (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Gli oggetti in un Cube di 6 metri entro portata sono contornati da luce blu, verde o viola (a tua scelta). Ogni creatura nel Cube è anch'essa contornata se fallisce un tiro salvezza di Destrezza. Per la durata, oggetti e creature colpite emanano Dim Light in un raggio di 3 metri e non possono beneficiare della condizione Invisible. I tiri Attack contro una creatura o un oggetto colpito hanno Advantage se l'attaccante può vederlo.

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 la portata recupera Hit Points pari a 2d4 più il tuo modificatore di caratteristica da lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d4 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1° .

Eroismo (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Una creatura consenziente che tocchi è pervasa da coraggio. Finché l'incantesimo dura, la creatura è immune alla condizione Frightened e guadagna Temporary Hit Points pari al modificatore della tua capacità di lancio incantesimi all'inizio di ciascuno dei suoi turni.

Ai Livelli Superiori.

Puoi bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore a 1.

Identificare (Divinazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a pearl worth 100+ GP) | **Durata:** Istantanea

Tocchi un oggetto per tutta la durata della castazione dell'incantesimo. Se l'oggetto è un oggetto magico o un altro oggetto magico, ne apprendi le proprietà e come usarle, se richiede Attunement, e quante cariche possiede, se ne ha. Apprendi se l'oggetto è influenzato da incantesimi persistenti e quali siano. Se l'oggetto è stato creato tramite un incantesimo, ne apprendi il nome. Se invece tocchi una creatura per tutta la durata della castazione, apprendi quali incantesimi persistenti, se presenti, la stiano influenzando attualmente.

Protezione dal male e dal bene (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a flask of Holy Water worth 25+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** 10 minuti

Finché il incantesimo dura, una creatura desiderosa che tocchi è protetta contro le creature che sono Aberrazioni, Celestiali, Elementali, Fay, Fiend o Non Morti. La protezione concede diversi benefici. Le creature di quei tipi hanno Disadvantage sui lanci d'attacco contro il bersaglio. Il bersaglio non può essere posseduto da o acquisire le Charmed o Frightened condizioni da loro. Se il bersaglio è già posseduto, Charmed, o Frightened da una tale creatura, il bersaglio ha Advantage su ogni nuovo lancio di salvataggio contro l'effetto pertinente.

Scudo della fede (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a prayer scroll) | **Durata:** 10 minuti

Un campo scintillante circonda una creatura a tua scelta entro la portata, concedendole un bonus di +2 alla CA per la durata.

Onda di Tuono (Invocazione — XPHB 2024)

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

Scateni un'ondata di energia tonante. Ogni creatura in un Cube di 15 piedi che ha origine da te deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se fallisce, la creatura subisce 2d8 danni da tuono ed è spinta di 10 piedi lontano da te. In caso di successo, la creatura subisce solo la metà di questi danni. Inoltre, gli oggetti non fissati che si trovano interamente all'interno del Cube vengono spinti di 10 piedi lontano da te, e un boato tonante è udibile entro 300 piedi.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1°.

Incantesimi di 2° Livello

Aiuto (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Scegli fino a tre creature nel raggio d'azione. Il massimo e i punti ferita attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per la durata.

Ai Livelli Superiori.

I Hit Points di ogni bersaglio aumentano di 5 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 2.

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 agli esiti di un'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 esterne, come altri incantesimi, che potrebbero cambiare i risultati. Se lanci l'incantesimo più di una volta prima di terminare un Riposo Lungo, per ogni lancio successivo al primo c'è una probabilità cumulativa 25% di non ricevere alcuna risposta.

Cecità/Assordimento (Trasmutazione — XPHB 2024)

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

Una creatura che puoi vedere entro la portata deve superare un tiro salvezza su Costituzione, o subisce la condizione Blinded o Deafened (a tua scelta) per la durata. Alla fine di ciascuno dei suoi turni, il bersaglio ripete il tiro salvezza, ponendo fine all'incantesimo su se stesso in caso di successo.

Ai Livelli Superiori.

Puoi mirare a una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore al 2.

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.

Il danno aumenta di 2d4 per ogni livello dello slot superiore al 2

Oscurità (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, M (bat fur and a piece of coal) | **Durata:** 10 minuti

Per la durata, l'oscurità magica Oscurità si diffonde da un punto entro la gittata e riempie una sfera di raggio 15 piedi Sfera. Scurovisione non può vedere attraverso di essa, e la luce non magica non può illuminarla. In alternativa, lanci l'incantesimo su un oggetto che non viene indossato o portato, causando l'oscurità Oscurità a riempire un'area di Emanazione di 15 piedi che origina da quell'oggetto. Coprire quell'oggetto con qualcosa di opaco, come una ciotola o un elmo, blocca l'oscurità Oscurità. Se una parte dell'area di questo incantesimo sovrappone un'area di Luce Brillante o Luce Debole creata da un incantesimo di livello 2 o inferiore, quell'altro incantesimo viene annullato.

Cavallo Evocato (Evocazione — XPHB 2024)

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

Fai comparire una creatura ultraterrena che appare come una cavalcatura leale in uno spazio non occupato a tua scelta entro il raggio d'azione. Questa creatura utilizza il blocco statistiche Otherworldly Steed. Se possiedi già una cavalcatura da questo incantesimo, la cavalcatura viene sostituita da quella nuova. La cavalcatura assomiglia a un animale Grande e cavalcabile a tua scelta, come un cavallo, un cammello, un lupo feroce o un alce. Ogni volta che lanci l'incantesimo, scegli il tipo di creatura della cavalcatura — Celestiale, Fey o Demone — che determina alcuni tratti nel blocco statistiche.

Ai Livelli Superiori.

Usa il livello dello slot incantesimo come livello dell'incantesimo nella scheda statistica.

Metallo rovente (Trasmutazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Scegli un oggetto di metallo fabbricato, come un'arma metallica o un'armatura metallica Pesante o Media, che puoi vedere entro la portata. Fai in modo che l'oggetto diventi incandescente. Qualsiasi creatura in contatto fisico con l'oggetto subisce 2d8 danni da fuoco quando lanci l'incantesimo. Fino alla fine dell'incantesimo, puoi usare un'Azione Bonus in ognuno dei tuoi turni successivi per infliggere nuovamente questo danno, se l'oggetto si trova entro la portata. Se una creatura sta impugnando o indossando l'oggetto e subisce il danno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione o lasciare cadere l'oggetto, se può. Se non lo lascia cadere, ha Svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 2° .

Restauro minore (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Tocchi una creatura e poni fine a una condizione su di essa: Accecato, Assordato, Paralizzato, o Avvelenato.

Arma Magica (Trasmutazione — XPHB 2024)

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

Tocchi un'arma non magica. Fino alla fine dell'incantesimo, quell'arma diventa un'arma magica con un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni. L'incantesimo termina anticipatamente se lo lanci di nuovo.

Ai Livelli Superiori.

Il bonus aumenta a +2 con uno slot incantesimo di livello 3?5. Il bonus aumenta a +3 con uno slot incantesimo di livello 6 o superiore.

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.

Preghiera di Guarigione (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 10 minuti | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Fino a cinque creature a tua scelta che rimangono entro gittata per l'intera durata dell'attivazione dell'incantesimo ottengono i benefici di un Riposo Breve e recuperano inoltre 2d8 Punti Ferita. Una creatura non può essere colpita da questo incantesimo di nuovo finché non termina un Riposo Lungo.

Ai Livelli Superiori.

Il recupero aumenta di 1d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 2.

Colpo Splendente (Trasmutazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Il bersaglio colpito dal colpo subisce 2d6 danni Radianti extra dall'attacco. Fino alla fine dell'incantesimo, il bersaglio emette Luce Brillante in un raggio di 5 piedi, i tiri per colpire contro di esso hanno Vantaggio e non può beneficiare della condizione Invisibile.

Ai Livelli Superiori.

I danni aumentano di 1d6 per ogni livello di slot incantesimo oltre il 2°.

Silenzio (Illusione, Rituale, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Per la durata, nessun suono può essere creato all'interno o attraversare un raggio di 6 metri Sphere centrato su un punto che scegli entro portata. Qualsiasi creatura o oggetto interamente all'interno della Sphere ha Immunity ai danni da Tuono, e le creature hanno la condizione Deafened finché sono interamente al suo interno. Lanciare un incantesimo che includa una componente Verbale è impossibile lì.

Zona della Verità (Ammaliamento — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Crei una zona magica che protegge contro l'inganno in una sfera di 15 piedi di raggio Sphere centrata su un punto entro portata. Finché l'incantesimo non termina, una creatura che entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o inizia il suo turno lì effettua un tiro salvezza di Carisma. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura non può pronunciare una menzogna deliberata mentre si trova nel raggio. Tu sai se una creatura riesce o fallisce questo tiro salvezza. Una creatura colpita è consapevole dell'incantesimo e può evitare di rispondere a domande a cui normalmente risponderebbe con una menzogna. Tale creatura può essere evasiva, ma deve essere veritiera.

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 la portata. 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 caratteristica utilizzando la tua caratteristica per il lancio di incantesimi (CD 10 più il livello di quell'incantesimo). In caso di successo, l'incantesimo termina.

Ai Livelli Superiori.

Poni fine automaticamente a un incantesimo sul bersaglio se il livello dell'incantesimo è pari o inferiore al livello dello slot incantesimo che usi.

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 nel raggio d'azione recuperano punti ferita pari a 2d4 più il tuo modificatore di Lancio di Incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

Il recupero aumenta di 1d4 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 3.

Incantesimi di 4° Livello

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'onda di energia curativa si diffonde da un punto che puoi vedere entro portata. Scegli fino a sei creature in una Sphere di 30 piedi di raggio centrata su quel punto. Ogni bersaglio recupera Hit Points pari a 5d8 più il tuo modificatore di capacità di lancio.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 1d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 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 portata deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Con un tiro salvezza riuscito, il bersaglio danza in modo comico fino alla fine del suo prossimo turno, durante il quale deve spendere tutto il suo movimento per danzare sul posto. Con un tiro salvezza fallito, il bersaglio ha la condizione affascinato per la durata. Mentre è affascinato, il bersaglio danza in modo comico, deve usare tutto il suo movimento per danzare sul posto, e ha svantaggio sui tiri salvezza di Destrezza e sui tiri per colpire, e le altre creature hanno vantaggio sui tiri per colpire contro di lui. In ciascuno dei suoi turni, il bersaglio può compiere un'azione per riprendersi e ripetere il tiro salvezza, terminando l'incantesimo su se stesso con un successo.

Incantesimi di 7° Livello

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.