

# Vaelir Mizzrym

CA 12

171 HP

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

Iniziativa +5

Velocità 30 ft

FORZA

**-1**

8

DESTREZZA

**+2**

14

COSTITUZIONE

**+3**

16

INTELLIGENZA

**+0**

10

SAGGEZZA

**-1**

8

CARISMA

**+5**

20

## TIRI SALVEZZA

<input type="radio"/>	Forza	-1
<input type="radio"/>	Destrezza	+2
<input type="radio"/>	Costituzione	+3
<input type="radio"/>	Intelligenza	+0
<input checked="" type="radio"/>	Saggezza	+5
<input checked="" type="radio"/>	Carisma	+11

## ABILITÀ & COMPETENZA (+6)

<input type="radio"/>	Acrobazia (Des)	+2
<input type="radio"/>	Addestrare Animali (Sag)	-1
<input checked="" type="radio"/>	Arcano (Int)	+12
<input checked="" type="radio"/>	Atletica (For)	+11
<input type="radio"/>	Inganno (Car)	+5
<input type="radio"/>	Storia (Int)	+0
<input type="radio"/>	Intuizione (Sag)	-1
<input type="radio"/>	Intimidire (Car)	+5
<input checked="" type="radio"/>	Indagine (Int)	+12
<input checked="" type="radio"/>	Medicina (Sag)	+11
<input type="radio"/>	Natura (Int)	+0
<input type="radio"/>	Percezione (Sag)	-1
<input type="radio"/>	Intrattenimento (Car)	+5
<input type="radio"/>	Persuasione (Car)	+5
<input type="radio"/>	Religione (Int)	+0
<input type="radio"/>	Rapidità di Mano (Des)	+2
<input type="radio"/>	Furtività (Des)	+2
<input checked="" type="radio"/>	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 DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI**

**Cantrip\_tier**

**Bard**

- Level: 13
- Bardic Insp Die: d10
- Bardic Insp Uses: 5/LR (CHA mod)
- Song Of Rest: d10
- Magical Secrets: 1

**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:** Haunted One

**Talenti Acquisiti:**

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

**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**

**Fey-Touched:** Bless   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)**

**Paladin:** Divine Smite   Find Steed

**Oath of Devotion:** Protection From Evil And Good   Sanctuary   Lesser Restoration   Zone Of Truth   Shield Of Faith   Aid

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

**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"/>	r. lungo
Slot di 6° livello	<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"/>	
-------------	--------------------------	--

**Paladino**

Incanalare Divinità	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. breve
Imposizione delle Mani (PF)	_____ / 35	r. lungo

**Bardo**

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

**Tratti Razziali**

Elven Lineage	<input type="checkbox"/>	r. lungo
---------------	--------------------------	----------

**Incantesimi da Talenti (gratis)**

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

)}}

## TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

### Darkvision

You have Darkvision with a range of 60 feet.

### Elven Lineage

You are part of a lineage that grants you supernatural abilities. Choose a lineage from the Elven Lineages table. You gain the level 1 benefit of that lineage.

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 lineage).

Elven Lineages

Lineage	Level 1	Level 3	Level 5
Drow	The range of your Darkvision increases to 120 feet. You also know the Dancing Lights cantrip.	Faerie Fire	Darkness
High Elf	You know the Prestidigitation cantrip. Whenever you finish a Long Rest, you can replace that cantrip with a different cantrip from the Wizard spell list.	Detect Magic	Misty Step
Wood Elf	Your Speed increases to 35 feet. You also know the Druidcraft cantrip.	Longstrider	Pass without Trace

### Fey Ancestry

You have Advantage on saving throws you make to avoid or end the Charmed condition.

### Keen Senses

You have proficiency in the Insight, Perception, or Survival skill.

### Trance

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 a trancelike meditation, during which you retain consciousness.

### Elven Lineage: Drow (Sottorazza)

Darkvision aumentata a 120 piedi. Conosci il cantrip Dancing Lights. Al livello 3 ottieni Faerie Fire, al livello 5 Darkness (1/Long Rest, o con slot incantesimo).

## PRIVILEGI DI PALADIN (LV 7) — TESTO COMPLETO

### Senso del Divino (Lv 1)

The presence of strong evil registers on your senses like a noxious odor, and powerful good rings like heavenly music in your ears. As an action, you can open your awareness to detect such forces. Until the end of your next turn, you know the location of any celestial, fiend, or undead within 60 feet of you that is not behind Cover. You know the type (celestial, fiend, or undead) of any being whose presence you sense, but not its identity (the vampire Count Strahd von Zarovich, for instance). Within the same radius, you also detect the presence of any place or object that has been consecrated or desecrated, as with the hallow spell.

You can use this feature a number of times equal to 1 + your Charisma modifier. When you finish a long rest, you regain all expended uses.

### Imponi le Mani (Lv 1)

Your blessed touch can heal wounds. You have a pool of healing power that replenishes when you take a long rest. With that pool, you can restore a total number of hit points equal to your paladin level × 5.

As an action, you can touch a creature and draw power from the pool to restore a number of hit points to that creature, up to the maximum amount remaining in your pool.

Alternatively, you can expend 5 hit points from your pool of healing to cure the target of one disease or neutralize one poison affecting it. You can cure multiple diseases and neutralize multiple poisons with a single use of Lay on Hands, expending hit points separately for each one.

This feature has no effect on undead and constructs.

### Lancio di Incantesimi (Lv 1)

You have learned to cast spells through prayer and meditation. See 7 for the rules on spellcasting. The information below details how you use those rules with Paladin spells, which appear in the Paladin spell list later in the class's description.

**Spell Slots.** The Paladin Features table shows how many spell slots you have to cast your level 1+ spells. You regain all expended slots when you finish a Long Rest.

#### Prepared Spells of Level 1+.

You prepare the list of level 1+ spells that are available for you to cast with this feature. To start, choose two level 1 Paladin spells. Heroism and Searing Smite are recommended.

The number of spells on your list increases as you gain Paladin levels, as shown in the Prepared Spells column of the Paladin Features table. Whenever that number increases, choose additional Paladin spells until the number of spells on your list matches the number in the Paladin Features table. The chosen spells must be of a level for which you have spell slots. For example, if you're a level 5 Paladin, your list of prepared spells can include six Paladin spells of level 1 or 2 in any combination.

If another Paladin feature gives you spells that you always have prepared, those spells don't count against the number of spells you can prepare with this feature, but those spells otherwise count as Paladin spells for you.

**Changing Your Prepared Spells.** Whenever you finish a Long Rest, you can replace one spell on your list with another Paladin spell for which you have spell slots.

**Spellcasting Ability.** Charisma is your spellcasting ability for your Paladin spells.

**Spellcasting Focus.** You can use a Holy Symbol as a Spellcasting Focus for your Paladin spells.

---

### Weapon Mastery (Lv 1)

Your training with weapons allows you to use the mastery properties of two kinds of weapons of your choice with which you have proficiency, such as Longswords and Javelins.

Whenever you finish a Long Rest, you can change the kinds of weapons you chose. For example, you could switch to using the mastery properties of Halberds and Flails.

---

### Castigo Divino (Lv 2)

Starting at 2nd level, when you hit a creature with a melee weapon attack, you can expend one spell slot to deal radiant damage to the target, in addition to the weapon's damage. The extra damage is 2d8 for a 1st-level spell slot, plus 1d8 for each spell level higher than 1st, to a maximum of 5d8. The damage increases by 1d8 if the target is an undead or a fiend, to a maximum of 6d8.

---

### Stile di Combattimento (Lv 2)

At 2nd level, 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.

---

### Lancio di Incantesimi (Lv 2)

By 2nd level, you have learned to draw on divine magic through meditation and prayer to cast spells as a cleric does. See 10 for the general rules of spellcasting and 11 for the paladin spell list.

#### Preparing and Casting Spells.

The Paladin table shows how many spell slots you have to cast your paladin spells. To cast one of your paladin spells of 1st level or higher, 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 paladin spells that are available for you to cast, choosing from the paladin spell list. When you do so, choose a number of paladin spells equal to your Charisma modifier + half your paladin level, rounded down (minimum of one spell). The spells must be of a level for which you have spell slots.

For example, if you are a 5th-level paladin, you have four 1st-level and two 2nd-level spell slots. With a Charisma of 14, your list of prepared spells can include four spells of 1st or 2nd-level, in any combination. If you prepare the 1st-level spell cure wounds, 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 paladin spells requires time spent in prayer and meditation: at least 1 minute per spell level for each spell on your list.

#### Spellcasting Ability.

Charisma is your spellcasting ability for your paladin spells, since their power derives from the strength of your convictions. 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 paladin spell you cast and when making an attack roll with one.

#### Spell.

#### Spell.

**Spellcasting Focus.** You can use a holy symbol as a spellcasting focus for your paladin spells.

---

### Paladin's Smite (Lv 2)

You always have the Divine Smite spell prepared. In addition, you can cast it without expending a spell slot, but you must finish a Long Rest before you can cast it in this way again.

---

### Incanalare Divinit  (Lv 3)

Your oath allows you to channel divine energy to fuel magical effects. Each Channel Divinity option provided by your oath explains how to use it.

When you use your Channel Divinity, you choose which option to use. You must then finish a short or long rest to use your Channel Divinity again.

Some Channel Divinity effects require saving throws. When you use such an effect from this class, the DC equals your paladin spell save DC.

---

### Channel Divinity: Harness Divine Power (Lv 3)

optional feature}

You can expend a use of your Channel Divinity to fuel your spells. As a bonus action, you touch your holy symbol, utter a prayer, and regain one expended spell slot, the level of which can be no higher than half your proficiency bonus (rounded up). The number of times you can use this feature is based on the level you've reached in this class: 3rd level, once; 7th level, twice; and 15th level, thrice. You regain all expended uses when you finish a long rest.

### Salute Divina (Lv 3)

By 3rd level, the divine magic flowing through you makes you immune to disease.

### Giuramento Sacro (Lv 3)

When you reach 3rd level, you swear the oath that binds you as a paladin forever. Up to this time you have been in a preparatory stage, committed to the path but not yet sworn to it. Now you choose from the list of available oaths.

Your choice grants you features at 3rd level and again at 7th, 15th, and 20th level. Those features include oath spells and the Channel Divinity feature.

#### Oath Spells.

Each oath has a list of associated spells. You gain access to these spells at the levels specified in the oath description. Once you gain access to an oath spell, you always have it prepared. Oath spells don't count against the number of spells you can prepare each day.

If you gain an oath spell that doesn't appear on the paladin spell list, the spell is nonetheless a paladin spell for you.

#### Breaking Your Oath

A paladin tries to hold to the highest standards of conduct, but even the most virtuous paladin is fallible. Sometimes the right path proves too demanding, sometimes a situation calls for the lesser of two evils, and sometimes the heat of emotion causes a paladin to transgress his or her oath.

A paladin who has broken a vow typically seeks absolution from a cleric who shares his or her faith or from another paladin of the same order. The paladin might spend an all-night vigil in prayer as a sign of penitence, or undertake a fast or similar act of self-denial. After a rite of confession and forgiveness, the paladin starts fresh.

If a paladin willfully violates his or her oath and shows no sign of repentance, the consequences can be more serious. At the DM's discretion, an impenitent paladin might be forced to abandon this class and adopt another, or perhaps to take the Oathbreaker paladin option that appears in the Dungeon Master's Guide.

### Senso del Divino (Lv 3)

As a Bonus Action, you can open your awareness to detect Celestials, Fiends, and Undead. For the next 10 minutes or until you have the Incapacitated condition, you know the location of any creature of those types within 60 feet of yourself, and you know its creature type. Within the same radius, you also detect the presence of any place or object that has been consecrated or desecrated, as with the Hallow spell.

### Paladin Subclass (Lv 3)

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

#### Breaking Your Oath

A Paladin tries to hold to the highest standards of conduct, but even the most dedicated are fallible. Sometimes a Paladin transgresses their oath.

A Paladin who has broken a vow typically seeks absolution, spending an all-night vigil as a sign of penitence or undertaking a fast. After a rite of forgiveness, the Paladin starts fresh.

If your Paladin unrepentantly violates their oath, talk to your DM. Your Paladin should probably take a more appropriate subclass or even abandon the class and adopt another one.

### Martial Versatility (Lv 4)

optional feature}

Whenever you reach a level in this class that grants the Ability Score Improvement feature, you can replace a fighting style you know with another fighting style available to paladins. This replacement represents a shift of focus in your martial practice.

### Attacco Aggiuntivo (Lv 5)

Beginning at 5th level, you can attack twice, instead of once, whenever you take the Attack action on your turn.

### Faithful Steed (Lv 5)

You can call on the aid of an otherworldly steed. You always have the Find Steed spell prepared.

You can also cast the spell once without expending a spell slot, and you regain the ability to do so when you finish a Long Rest.

### Aura di Protezione (Lv 6)

Starting at 6th level, whenever you or a friendly creature within 10 feet of you must make a saving throw, the creature gains a bonus to the saving throw equal to your Charisma modifier (with a minimum bonus of +1). You must be conscious to grant this bonus.

At 18th level, the range of this aura increases to 30 feet.

### Sacred Oath feature (Lv 7)

At 7th level, you gain a feature granted to you by your Sacred Oath.

### Privilegio di Sottoclasse (Lv 7)

You gain a feature from your Paladin Subclass.

### Sottoclasse: Oath of Devotion

### Oath of Devotion (Lv 3)

The Oath of Devotion binds a paladin to the loftiest ideals of justice, virtue, and order. Sometimes called cavaliers, white knights, or holy warriors, these paladins meet the ideal of the knight in shining armor, acting with honor in pursuit of justice and the greater good. They hold themselves to the highest standards of conduct, and some, for better or worse, hold the rest of the world to the same standards. Many who swear this oath are devoted to gods of law and good and use their gods' tenets as the measure of their devotion. They hold angels—the perfect servants of good—as their ideals, and incorporate images of angelic wings into their helmets or coats of arms.

### Incanalare Divinità (Lv 3)

When you take this oath at 3rd level, you gain the following two Channel Divinity options.

### Oath Spells (Lv 3)

You gain oath spells at the paladin levels listed.

#### Oath of Devotion Spells

Paladin Level	Spells
3rd	protection from evil and good, sanctuary
5th	lesser restoration, zone of truth
9th	beacon of hope, dispel magic
13th	freedom of movement, guardian of faith
17th	commune, flame strike

### Sacred Weapon (Lv 3)

As an action, you can imbue one weapon that you are holding with positive energy, using your Channel Divinity. For 1 minute, you add your Charisma modifier to attack rolls made with that weapon (with a minimum bonus of +1). The weapon also emits bright light in a 20-foot radius and dim light 20 feet beyond that. If the weapon is not already magical, it becomes magical for the duration.

You can end this effect on your turn as part of any other action. If you are no longer holding or carrying this weapon, or if you fall unconscious, this effect ends.

### Tenets of Devotion (Lv 3)

Though the exact words and strictures of the Oath of Devotion vary, paladins of this oath share these tenets.

**Honesty.** Don't lie or cheat. Let your word be your promise.

**Courage.** Never fear to act, though caution is wise.

**Compassion.** Aid others, protect the weak, and punish those who threaten them. Show mercy to your foes, but temper it with wisdom.

**Honor.** Treat others with fairness, and let your honorable deeds be an example to them. Do as much good as possible while causing the least amount of harm.

**Duty.** Be responsible for your actions and their consequences, protect those entrusted to your care, and obey those who have just authority over you.

### Turn the Unholy (Lv 3)

As an action, you present your holy symbol and speak a prayer censuring fiends and undead, using your Channel Divinity. Each fiend or undead that can see or hear you within 30 feet of you must make a Wisdom saving throw. If the creature fails its saving throw, it is turned for 1 minute or until it takes damage.

A turned creature must spend its turns trying to move as far away from you as it can, and it can't willingly move to a space within 30 feet of you. It also can't take reactions. For its action, it can use only the Dash action or try to escape from an effect that prevents it from moving. If there's nowhere to move, the creature can use the Dodge action.

### Oath of Devotion Spells (Lv 3)

The magic of your oath ensures you always have certain spells ready; when you reach a Paladin level specified in the Oath of Devotion Spells table, you thereafter always have the listed spells prepared.

#### Oath of Devotion Spells

Paladin Level	Spells
3rd	Protection from Evil And Good, Shield of Faith
5th	Aid, Zone of Truth
9th	Beacon of Hope, Dispel Magic
13th	Freedom of Movement, Guardian of Faith
17th	Commune, Flame Strike

### Aura of Devotion (Lv 7)

Starting at 7th level, you and friendly creatures within 10 feet of you can't be charmed while you are conscious.

At 18th level, the range of this aura increases to 30 feet.

### **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.

## **Sottoclasse: College of Lore**

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

Bards of the College of Lore know something about most things, collecting bits of knowledge from sources as diverse as scholarly tomes and peasant tales. Whether singing folk ballads in taverns or elaborate compositions in royal courts, these bards use their gifts to hold audiences spellbound. When the applause dies down, the audience members might find themselves questioning everything they held to be true, from their faith in the priesthood of the local temple to their loyalty to the king.

The loyalty of these bards lies in the pursuit of beauty and truth, not in fealty to a monarch or following the tenets of a deity. A noble who keeps such a bard as a herald or advisor knows that the bard would rather be honest than politic.

The college's members gather in libraries and sometimes in actual colleges, complete with classrooms and dormitories, to share their lore with one another. They also meet at festivals or affairs of state, where they can expose corruption, unravel lies, and poke fun at self-important figures of authority.

### **Bonus Proficiencies** (Lv 3)

When you join the College of Lore at 3rd level, you gain proficiency with three skills of your choice.

### Cutting Words (Lv 3)

Also at 3rd level, you learn how to use your wit to distract, confuse, and otherwise sap the confidence and competence of others. When a creature that you can see within 60 feet of you makes an attack roll, an ability check, or a damage roll, you can use your reaction to expend one of your uses of Bardic Inspiration, rolling a Bardic Inspiration die and subtracting the number rolled from the creature's roll. You can choose to use this feature after the creature makes its roll, but before the DM determines whether the attack roll or ability check succeeds or fails, or before the creature deals its damage. The creature is immune if it can't hear you or if it's immune to being charmed.

### Additional Magical Secrets (Lv 6)

At 6th level, you learn two spells of your choice from any class. 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 but don't count against the number of bard spells you know.

### Magical Discoveries (Lv 6)

You learn two spells of your choice. These spells can come from the Cleric, Druid, or Wizard spell list or any combination thereof (see a class's section for its spell list). A spell you choose must be a cantrip or a spell for which you have spell slots, as shown in the Bard Features table.

You always have the chosen spells prepared, and whenever you gain a Bard level, you can replace one of the spells with another spell that meets these requirements.

## TALENTI — TESTO COMPLETO

### 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.

### Inspiring Leader (XPHB 2024)

You gain the following benefits.

**Bolstering Performance.** When you finish a Short or Long Rest, you can give an inspiring performance: a speech, song, or dance. When you do so, choose up to six allies (which can include yourself) within 30 feet of yourself who witness the performance. The chosen creatures each gain Temporary Hit Points equal to your character level plus the modifier of the ability you increased with this feat.

### 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.

### 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

Crei fino a quattro luci di dimensione torcia entro gittata, facendole apparire come torce, lanterne o sfere luminose che fluttuano per tutta la durata. In alternativa, combini le quattro luci in una singola forma Media luminosa vagamente umanoide. Qualunque forma tu scelga, ogni luce emette Dim Light in un raggio di 3 metri. Come Bonus Action, puoi spostare le luci fino a 18 metri in uno spazio entro gittata. Una luce deve trovarsi entro 6 metri da un'altra luce creata da questo incantesimo, e una luce svanisce se supera la gittata 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 utilizza la tua capacità di incantesimo per i tiri di attacco e di danno invece di usare Forza o Destrezza. Se l'attacco infligge danno, può essere danno Radiant o il tipo di danno normale dell'arma (a tua scelta).

#### Ai Livelli Superiori.

Whether you deal Radiant damage or the weapon's normal damage type, the attack deals extra Radiant damage when you reach levels 5 (1d6), 11 (2d6), and 17 (3d6).

### Beffa Crudele (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

### 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 nel raggio. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro di attacco o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio aggiunge 1d4 al tiro di attacco o al tiro salvezza.

#### Ai Livelli Superiori.

You can target one additional creature for each spell slot level above 1.

### 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.

### Colpo Divino (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.

The damage increases by 2d8 for each spell slot level above 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 20 piedi 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 10 piedi e non possono beneficiare della condizione Invisible. I tiri di 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 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.

### Eroismo (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

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

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

#### Ai Livelli Superiori.

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

Fino alla fine dell'incantesimo, una creatura consenziente che tocchi è protetta contro creature che siano Aberrazioni, Celestiali, Elementali, Fate, Fiendi o Non Morti. Tale protezione conferisce diversi benefici. Le creature di questi tipi hanno Svantaggio ai tiri per colpire contro il bersaglio. Inoltre, il bersaglio non può essere posseduto da esse, né può ottenere la condizione Incantato o Spaventato a causa di esse. Se il bersaglio è già posseduto, Incantato o Spaventato da una creatura di questo tipo, il bersaglio ha Vantaggio a ogni nuovo tiro salvezza contro l'effetto pertinente.

### Santuario (Abiurazione — XPHB 2024)

**Tempo:** 1 azione bonus | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a shard of glass from a mirror) | **Durata:** 1 minuto

Proteggi una creatura entro la portata. Fino alla fine dell'incantesimo, ogni creatura che bersaglia la creatura protetta con una prova di attacco o un incantesimo dannoso deve superare un tiro salvezza di Saggezza, oppure scegliere un nuovo bersaglio o perdere l'attacco o l'incantesimo. Questo incantesimo non protegge la creatura protetta dalle aree di effetto. L'incantesimo termina se la creatura protetta effettua una prova di attacco, lancia un incantesimo o infligge danni.

### 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.

The damage increases by 2d8 for each spell slot level above 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 dei Hit Point e i Hit Points attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per la durata.

#### Ai Livelli Superiori.

Each target's Hit Points increase by 5 for each spell slot level above 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 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.

### Cecità/Assordimento (Trasmutazione — XPHB 2024)

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

Una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione deve riuscire a effettuare un tiro salvezza di Costituzione, oppure 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, terminando l'incantesimo su se stesso in caso di successo.

#### Ai Livelli Superiori.

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

The damage increases by 4d4 for each spell slot level above 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 tutta la durata, la magia Darkness si diffonde da un punto entro portata e riempie una Sphere di raggio 15?piedi. La Darkvision non può vedere attraverso di essa, e la luce non magica non può illuminarla. In alternativa, lanci l'incantesimo su un oggetto che non è indossato né trasportato, facendo sì che la Darkness riempi una Emanation di 15?piedi che ha origine da quell'oggetto. Coprire quell'oggetto con qualcosa di opaco, come una ciotola o un elmo, blocca la Darkness. Se una qualsiasi area di questo incantesimo si sovrappone a un'area di Bright Light o Dim Light creata da un incantesimo di livello 2 o inferiore, quell'altro incantesimo viene dissipato.

### **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.**

Use the spell slot's level for the spell's level in the stat block.

### **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 metallico fabbricato, come un'arma di metallo o un'armatura di metallo Pesante o Media, che puoi vedere nel raggio d'azione. Fai sì che l'oggetto si riscaldi fino a diventare rosso fuoco. Qualsiasi creatura a contatto fisico con l'oggetto subisce 2d8 danni da Fuoco quando lanci l'incantesimo. Finché l'incantesimo dura, puoi spendere un Bonus Action in ciascuno dei tuoi turni successivi per infliggere nuovamente questo danno se l'oggetto è entro portata. Se una creatura sta impugnando o indossando l'oggetto e subisce il danno, la creatura deve riuscire a effettuare un tiro salvezza di Costituzione o lasciar cadere l'oggetto, se può. Se non lo lascia cadere, ha Disadvantage ai tiri per colpire e alle prove di abilità fino all'inizio del tuo prossimo turno.

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

The damage increases by 2d8 for each spell slot level above 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 delle seguenti condizioni che la affliggono: Cecità, Sordità, Paralisi 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.**

The bonus increases to +2 with a level 3-5 spell slot. The bonus increases to +3 with a level 6+ spell slot.

### **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.

### **Pregiera 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.**

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

The damage increases by 2d6 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.

## 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 li 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 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.

### 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

### 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 Saggiozza 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 Saggiozza. 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

### 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.