Vaelir

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

CA 13 **203 HP**

Iniziativa +5 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	+2	+3	-1	-1	+5
8	15	17	8	8	20

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
●	Destrezza	+8
○	Costituzione	+3
○	Intelligenza	-1
○	Saggezza	-1
●	Carisma	+11

ABILITÀ & COMPETENZA (+6)

◐	Acrobazia (Des)	+14
○	Addestrare Animali (Sag)	+2
◐	Arcano (Int)	+11
○	Atletica (For)	+2
◐	Inganno (Car)	+17
○	Storia (Int)	+2
●	Intuizione (Sag)	+5
○	Intimidire (Car)	+8
◐	Indagine (Int)	+11
○	Medicina (Sag)	+2
○	Natura (Int)	+2
○	Percezione (Sag)	+2
○	Intrattenimento (Car)	+8
○	Persuasione (Car)	+8
○	Religione (Int)	+2
○	Rapidità di Mano (Des)	+5
○	Furtività (Des)	+5
●	Sopravvivenza (Sag)	+5

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Dagger	+8	**1d4+2 piercing**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 33 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Leather Armor	1	—	
Dagger	2	—	
Manto di Resistenza alle Magie	1	—	
Bastone di Assorbimento	1	2 lb	
strumento musicale a scelta	1	—	
Zaino da intrattenitore	1	38 lb	
Armatura di Cuoio Stamparato Glamour	1	13 lb	
set da gioco a scelta	1	—	
Piede di porco	1	5 lb	
Acqua Santa	1	1 lb	
Specchio	1	0.5 lb	
Olio	1	1 lb	
Fischietto Segnale	1	—	
Acciarino	1	1 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Torcia	5	5 lb	
Bottiglia d'Acqua	1	5 lb	

Peso Trasportato: 75.5 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Vaelir

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Bard

- **Level**: 20
- **Bardic insp die**: d12
- **Bardic insp uses**: 5/LR (CHA mod)
- **Song of rest**: d12
- **Magical secrets**

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Reborn

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:

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

Lingue conosciute: Elvish, Halfling, Common

Strumenti & Veicoli: Choose three Musical Instruments

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Blade Ward | Mage Hand | Message | Vicious Mockery

Incantesimi di 1° Livello

Cure Wounds | Dissonant Whispers | Healing Word

Incantesimi di 2° Livello

Cloud of Daggers | Phantasmal Force | Shatter | Silence

Incantesimi di 3° Livello

Dispel Magic | Hypnotic Pattern | Mass Healing Word

Incantesimi di 4° Livello

Dimension Door | Greater Invisibility | Polymorph

Incantesimi di 5° Livello

Greater Restoration | Mass Cure Wounds | 9066

Incantesimi di 6° Livello

Otto's Irresistible Dance

Incantesimi di 7° Livello

Forcecage | Power Word Fortify | Teleport

Incantesimi di 8° Livello

Power Word Stun

Incantesimi di 9° Livello

True Polymorph

Segreti Magici

Time Stop | Wish

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Toccato dall'Ombra: False Life · Invisibility (sempre prep. · 1/riposo lungo)

Toccato dal Fey: Compelled Duel · 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)

Bard: Power Word Heal · Power Word Kill

Shadow-Touched (talento): Invisibility

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	☐	
Bardo		
Ispirazione Bardica	☐☐☐☐☐	r. breve
Tratti Razziali		
Conoscenza da una Vita Passata	☐☐☐☐☐☐	r. lungo
Incantesimi da Talenti (gratis)		
Invisibilità (Toccato dall'Ombra)	☐	r. lungo
Vita Falsa (Toccato dall'Ombra)	☐	r. lungo
Passo Nebbioso (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo
Duello costrittivo (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo
Augurio (Sussurri Raccolti)	☐	r. lungo
Talenti		
Unearthly Scream (Gathered Whispers)	☐☐☐☐☐☐	r. lungo
Bardo		
Seduta Spiritica	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Vaelir

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Morte Sfuggita

Hai Advantage sui Death Saving Throws.

Eterno

Non acquisisci livelli di Exhaustion dovuti a disidratazione, malnutrizione o soffocamento. Non hai bisogno di dormire e la magia non può farti addormentare. Puoi completare un Long Rest in 4 ore se trascorri tali ore in uno stato inattivo e immobile, mantenendo la coscienza.

Conoscenza da una Vita Passata

Ottieni competenza in un'abilità a tua scelta.

Inoltre, puoi scrutare temporaneamente il passato per aiutarti nel presente. Quando fallisci una prova di caratteristica, puoi lanciare 1d6 e aggiungere il numero ottenuto al d20, trasformando potenzialmente il fallimento in un successo. Puoi farlo un numero di volte pari al tuo Bonus di Competenza, e recuperi tutti gli usi esauriti quando termini un Riposo Lungo.

Resistenza Straordinaria

Hai Resistenza a uno dei seguenti tipi di danno a tua scelta: Freddo, Necrotico o Veleno.

PRIVILEGI DI BARD (LV 20) — 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?

Ispirazione Magica (Lv 2)

2nd-level bard optional feature

Se una creatura ha un dado di Ispirazione Bardica da te e lancia un incantesimo che ripristina punti ferita o infligge danni, la creatura può tirare quel dado e scegliere un bersaglio colpito dall'incantesimo. Aggiungi il numero tirato come bonus ai punti ferita recuperati o ai danni inflitti. Il dado di Ispirazione Bardica viene poi perso.

Canto del Riposo (d6) (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi usare musica rilassante o orazione per aiutare a rivitalizzare i tuoi alleati feriti durante un riposo breve. Se tu o qualsiasi creatura amica che può sentire la tua esibizione recupera punti ferita spendendo dadi vita alla fine del riposo breve, ciascuna di quelle creature recupera 1d6 punti ferita extra.

I punti ferita extra aumentano quando raggiungi certi livelli in questa classe: a 1d8 al 9° livello, a 1d10 al 13° livello e a 1d12 al 17° livello.

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.

Collegio Bardico (Lv 3)

Al 3° livello, approfondisci le tecniche avanzate di un collegio bardico a tua scelta dalla lista dei collegi disponibili. La tua scelta ti concede caratteristiche al 3° livello e di nuovo al 6° e al 14° livello.

Maestria (Lv 3)

Al 3° livello, scegli due delle tue competenze di abilità. Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per qualsiasi prova di caratteristica che utilizzi una delle competenze scelte.

Al 10° livello, puoi scegliere altre due competenze di abilità per ottenere questo beneficio.

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.

Versatilità del Bardo (Lv 4)

4° livello caratteristica del bardo optional feature

Ogni volta che raggiungi un livello in questa classe che concede la caratteristica Miglioramento del Punteggio di Caratteristica, puoi fare una delle seguenti cose, rappresentando un cambiamento di focus mentre usi le tue abilità e la tua magia:

- Sostituire una delle abilità che hai scelto per la Maestria con un'altra delle tue competenze abilità che non beneficia della Maestria.
- Sostituire un trucchetto imparato da questa classe con la caratteristica Lancio di Incantesimi con un altro trucchetto dalla bard spell list.

Ispirazione Bardica (d8) (Lv 5)

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

Fonte di Ispirazione (Lv 5)

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

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

Caratteristica del Collegio dei Bardi (Lv 6)

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

Controcanzone (Lv 6)

Al 6° livello ottieni la capacità di usare note musicali o parole di potere per disturbare gli effetti che influenzano la mente. Come azione, puoi iniziare un’esibizione che dura fino alla fine del tuo prossimo turno. Durante quel tempo, tu e qualsiasi creatura amica entro 9 metri da te avete vantaggio ai tiri salvezza contro l’essere frightened o charmed. Una creatura deve poterti sentire per ottenere questo beneficio. L’esibizione termina in anticipo se sei incapacitated o silenziato o se la concludi volontariamente (non è richiesta alcuna azione).

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.

Canto del Riposo (d8) (Lv 9)

Al 9° livello, i punti ferita extra guadagnati dalla Canzone di Riposo aumentano a 1d8.

Maestria (Lv 9)

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

Ispirazione Bardica (d10) (Lv 10)

Al 10° livello, il tuo dado di Ispirazione Bardica cambia in un d10.

Maestria (Lv 10)

Al 10° livello, puoi scegliere altre due competenze di abilità. Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per qualsiasi prova di caratteristica che utilizzi una delle competenze scelte.

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.

Canto del Riposo (d10) (Lv 13)

Al 13° livello, i punti ferita extra guadagnati dalla Canzone di Riposo aumentano a 1d10.

Caratteristica del Collegio dei Bardi (Lv 14)

Al 14° livello, ottieni una caratteristica dal tuo Collegio Bardico.

Segreti Magici (Lv 14)

Al 14° livello, scegli due incantesimi aggiuntivi da qualsiasi classe, inclusa questa. 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 e sono inclusi nel numero della colonna Incantesimi Conosciuti della tabella del Bardo.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 14)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse del Bardo.

Ispirazione Bardica (d12) (Lv 15)

Al 15° livello, il tuo dado di Ispirazione Bardica cambia in un d12.

Canto del Riposo (d12) (Lv 17)

Al 17° livello, i punti ferita extra guadagnati dalla Canzone di Riposo aumentano a 1d12.

Segreti Magici (Lv 18)

Al 18° livello, scegli due incantesimi aggiuntivi da qualsiasi classe, inclusa questa. 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 e sono inclusi nel numero della colonna Incantesimi Conosciuti della tabella del Bardo.

Ispirazione Superiore (Lv 18)

Quando tiri Initiative, recuperi gli usi spesi di Ispirazione Bardica fino a due, se ne hai meno di due.

Dono Epico (Lv 19)

Ottieni un Epic Boon feat o un altro feat a tua scelta per il quale soddisfi i requisiti. Si raccomanda Boon of Spell Recall.

Ispirazione Superiore (Lv 20)

Al 20° livello, quando tiri iniziativa e non ti rimangono usi di Ispirazione Bardica, ne recuperi uno.

Parole della Creazione (Lv 20)

Hai padroneggiato due delle Parole della Creazione: le parole della vita e della morte. Pertanto hai sempre preparati gli incantesimi Power Word Heal e Power Word Kill. Quando lanci uno di questi incantesimi, puoi bersagliare una seconda creatura con esso se quella creatura si trova entro 10 piedi dal primo bersaglio.

Sottoclasse: College of Spirits

Collegio degli Spiriti (Lv 3)

Evocare Spiriti dall'Oltre la Tomba

I Bardi del Collegio degli Spiriti evocano spiriti leggendari per cambiare il mondo. Ma tali entità sono capricciose, e ciò che un Bardo evoca non è sempre completamente sotto il suo controllo.

Sussurri Guida (Lv 3)

Caratteristica della 3ª Livello della Scuola degli Spiriti

Puoi rivolgerti agli spiriti per guidarti e gli altri. Imparerai il guida trucchetto, che non conta contro il numero di trucchetti di bardo che conosci. Per te, ha un raggio di 60 piedi quando lo lanci.

Focus Spirituale (Lv 3)

3rd-level College of Spirits feature

Impieghi strumenti che ti aiutano a canalizzare gli spiriti, siano essi figure storiche o archetipi di finzione. Puoi usare i seguenti oggetti come focus per il lancio di incantesimi da bardo: una candela, una sfera di cristallo, un teschio, una tavola spiritica o tarokka deck.

A partire dal 6° livello, quando lanci un incantesimo da bardo che infligge danno o ripristina punti ferita tramite il Focus Spirituale, tiri un d6 e ottieni un bonus a un tiro di danno o di guarigione dell'incantesimo pari al numero ottenuto.

Racconti dall'Aldilà (Lv 3)

3° livello della caratteristica College of Spirits

Raggiungete spiriti che raccontano le loro storie attraverso di voi. Mentre tenete il vostro Focus Spirituale, potete usare un'azione bonus per spendere un uso della vostra Ispirazione Bardica e lanciare il tavolo delle Storie Spirituali usando il dado della vostra Ispirazione Bardica per determinare la storia che gli spiriti vi indicano di raccontare. Conservate la storia in mente fino a quando non bestiellate l'effetto della storia o completate un riposo breve o lungo.

Potete usare un'azione per scegliere una creatura che potete vedere entro 30 piedi da voi (che può essere voi stessi) come bersaglio dell'effetto della storia. Una volta fatto, non potete bestiellare l'effetto della storia nuovamente fino a quando non lo lanciatete di nuovo.

Potete conservare solo una di queste storie in mente alla volta, e lanciare il tavolo delle Storie Spirituali termina immediatamente l'effetto della storia precedente.

Se la storia richiede un tiro di salvataggio, la DC è uguale al vostro DC di salvataggio incantesimi.

Canale (Lv 3)

Impari come contattare gli spiriti oltre la tomba, permettendo al loro potere e conoscenza di fluire attraverso di te. Ottieni i seguenti benefici.

Sussurri Guida. Conosci il trucchetto Guidance. Ha un raggio di 60 piedi quando lo lanci.

Focus Spirituale. Impieghi strumenti che ti aiutano a incanalare gli spiriti. Ottieni un Set da Gioco (playing cards). Hai competenza con questo Set da Gioco, e puoi usarlo o uno dei seguenti oggetti come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Bardo: Arcane Focus (crystal o orb), Candle, o Ink Pen.

Spiriti dall'Aldilà (Lv 3)

Puoi evocare gli spiriti dei morti per potenziare te e i tuoi alleati. Quando utilizzi una Bonus Action per conferire a una creatura un dado di Ispirazione Bardica, puoi evocare i poteri di uno spirito casuale. Per determinare lo spirito che canalizzi, tira il dado di Ispirazione Bardica e consulta la tabella Spiriti dall'Oltretomba. Lo spirito rimane canalizzato finché non lo scateni o finché non termini un Short o un Long Rest.

Canalizzazione Controllata. Come Bonus Action, puoi consumare un uso della tua Ispirazione Bardica e canalizzare uno spirito specifico. Quando lo fai, scegli lo spirito dalla tabella Spiriti dall'Oltretomba invece di tirare il dado. Il numero corrispondente dello spirito scelto deve essere minore o uguale al numero più alto sul tuo dado di Ispirazione Bardica; per esempio, se il tuo dado di Ispirazione Bardica è un d8, puoi scegliere di canalizzare qualsiasi spirito fino allo (e includendo lo) Spettro.

Scatenare uno Spirito. Come Magic azione, puoi scatenare uno dei tuoi spiriti canalizzati. Scegli una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te come bersaglio dello spirito. Lo spirito entra quindi in effetto; se l'effetto di uno spirito richiede un tiro salvezza, la CD è pari alla tua CD del tiro salvezza degli incantesimi da Bardo.

Seduta Spiritica (Lv 6)

Caratteristica del Collegio degli Spiriti di 6° livello

Gli spiriti ti forniscono intuizioni soprannaturali. Puoi condurre un rituale della durata di un'ora canalizzando gli spiriti (che può essere fatto durante un riposo breve o lungo) usando il tuo Focus Spirituale. Puoi condurre il rituale con un numero di creature consenzienti pari al tuo bonus di competenza (inclusa te stesso). Alla fine del rituale, impari temporaneamente un incantesimo di tua scelta di qualsiasi classe.

L'incantesimo che scegli deve essere di un livello pari al numero di creature che hanno condotto il rituale o inferiore, l'incantesimo deve essere di un livello che puoi lanciare e deve appartenere alla scuola di divinazione o necromanzia. L'incantesimo scelto conta come incantesimo da bardo per te, ma non conta nel numero di incantesimi da bardo che conosci.

Una volta eseguito il rituale, non puoi farlo di nuovo fino a quando non inizi un riposo lungo, e conosci l'incantesimo scelto fino a quando non inizi un riposo lungo.

Canalizzazione Potenziata (Lv 6)

La tua capacità di canaleare gli spiriti migliora. Guadagni i seguenti benefici.

Potenza dal Oltre. Una volta per turno, quando lanci un Incantesimo da Bardo con uno slot incantesimo che infligge danni o ripristina Hit Points, tira 1d6. Guadagni un bonus pari al risultato tirato a un tiro di danni dell'incantesimo o al totale dei Hit Points ripristinati dall'incantesimo.

Manifestazione Spirituale. Hai sempre l'incantesimo Spirit Guardians preparato. Puoi lanciarlo una volta senza uno slot incantesimo, e riacquisti la capacità di farlo in questo modo quando completi un Riposo Lungo.

Ogni volta che lanci l'incantesimo, puoi modificarlo in modo che gli spiriti proteggano anche da minacce mondane. Quando lanci l'incantesimo in questo modo, tu e gli alleati entro la Emanation dell'incantesimo hai Half Cover. Una volta modificato l'incantesimo in questo modo, non puoi farlo nuovamente fino a quando non completi un Short o un Long Rest.

Connessione Mistica (Lv 14)

Acquisisci padronanza sugli spiriti che evochi. Ogni volta che tiri a sorte sulla tabella XPHB, puoi lanciare il dado due volte e scegliere quale dei due effetti concedere. Se tiri lo stesso numero su entrambi i dadi, puoi invece scegliere qualsiasi effetto sulla tabella.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Benedizione della Resilienza Disperata (FRHoF 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Difesa di Corpo e Mente. Mentre sei Bloodied, hai Resistance a ogni tipo di danno eccetto Forza.

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.

Toccato dall'Ombra (XPHB 2024)

La tua esposizione alla magia del Shadowfell ti conferisce i seguenti benefici.

Magia Ombra. Scegli una scuola di magia: level 1 spell from the Illusion or Necromancy. Avrai sempre questo incantesimo e il Invisibility preparati. Puoi lanciare ciascuno di questi incantesimi senza utilizzare uno slot incantesimo. Una volta lanciato uno di essi in questo modo, non potrai farlo di nuovo fino a quando non completi un Long Rest. Puoi anche lanciare questi incantesimi utilizzando slot incantesimo di livello appropriato. La capacità di lancio degli incantesimi è l'abilità aumentata da questo talento.

Robusto (XPHB 2024)

Il tuo massimo di Punti ferita aumenta di un'importo pari al doppio del tuo livello di personaggio quando guadagni questo Talento. Ogni volta che guadagni un livello di personaggio successivamente, il tuo massimo di Punti ferita aumenta di un'importo aggiuntivo di 2 Punti ferita.

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.

Mano Magica (Evocazione — XPHB 2024)

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

Una mano spettrale e fluttuante appare in un punto scelto da te entro la portata. La mano dura per l'intera durata. La mano svanisce se si trova a più di 30 piedi di distanza da te o se lanci nuovamente questo incantesimo. Quando lanci l'incantesimo, puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore non chiuso a chiave, riporre o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, oppure versare il contenuto di una fiala. Come Magic azione nei tuoi turni successivi, puoi controllare nuovamente la mano. Come parte di quell'azione, puoi muovere la mano fino a 30 piedi. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 10 libbre.

Messaggio (Trasmutazione — XPHB 2024)

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

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

Beffa 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

Duello costrittivo (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Prova a costringere una creatura in un duello. Una creatura che puoi vedere all'interno del campo visivo compie un tiro per guarire. Se fallisce, il bersaglio ha un vantaggio di disavventura per attacchi contro creature diverse da te e non può muoversi liberamente oltre 30 piedi.

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.

Vita Falsa (Negromanzia — XPHB 2024)

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

Ottieni 2d4 + 4 Temporary Hit Points.

Ai Livelli Superiori.

Guadagni 5 punti ferita temporanei aggiuntivi per ogni livello di slot incantesimo superiore all'1°.

Parola curativa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Una creatura a tua scelta che puoi vedere entro 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° .

Incantesimi di 2° Livello

Augurio (Divinazione, Rituale — XPHB 2024)

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

Ricevi un presagio da un'entità ultraterrena riguardo 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.

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

Invisibilità (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

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

Ai Livelli Superiori.

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

Passo Nebbioso (Evocazione — XPHB 2024)

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

Circondato brevemente da una nebbia argentea, ti teletrasporti fino a 30 piedi in uno spazio non occupato che puoi vedere.

Forza Fantasmatica (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

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

Frantuma (Invocazione — XPHB 2024)

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

Un forte rumore esplode da un punto a tua scelta entro portata. Ogni creatura in un raggio di 3 metri Sphere centrato lì effettua un tiro salvezza di Costituzione, subendo 3d8 danni da Tuono se il tiro fallisce o metà dei danni se riesce. Un Costrutto ha Disadvantage sul tiro. Un oggetto non magico che non è indossato o trasportato subisce anch'esso i danni se si trova nell'area dell'incantesimo.

Ai Livelli Superiori.

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

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.

Trama ipnotica (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Crea un motivo di colori che si intreccia in un cubo di 30 piedi Cubo entro la portata. Il motivo appare per un momento e svanisce. Ogni creatura nell'area che vede il motivo deve effettuare un tiro di Salvezza di Saggezza o essere Affascinato per la durata. Mentre Affascinato, la creatura è Incapacitato e ha una Velocità di 0. La magia termina per una creatura colpita se subisce danni o se qualcun altro utilizza un'azione per scuoterla fuori dallo stupore.

Parola curativa di massa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Fino a sei creature a tua scelta che puoi vedere 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

Porta Dimensionale (Evocazione — XPHB 2024)

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

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

Invisibilità Maggiore (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

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

Polimorfo (Trasmutazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

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

Incantesimi di 5° Livello

Restauro Maggiore (Abiurazione — XPHB 2024)

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

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

Guarigione di Massa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Un'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

Gabbia di Forza (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

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

Parola di Potere: Rinforzo (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

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

Teletrasporto (Evocazione — XPHB 2024)

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

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

Incantesimi di 8° Livello

Parola di Potere Stordente (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

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

Incantesimi di 9° Livello

Parola di Potere Guarigione (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Un'onda di energia curativa avvolge una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione. Il bersaglio recupera tutti i suoi Punti ferita. Se la creatura ha la condizione affascinato, spaventato, paralizzato, avvelenato o stordito, la condizione termina. Se la creatura ha la condizione prono, può usare la sua Reazione per alzarsi.

Parola di Potere: Morte (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

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

Arresto del Tempo (Trasmutazione — XPHB 2024)

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

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

Polimorfismo Vero (Trasmutazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Scegli una creatura o un oggetto non magico che puoi vedere entro la portata. La creatura si trasforma in un'altra creatura o in un oggetto non magico, o l'oggetto si trasforma in una creatura (l'oggetto non deve essere indossato o portato). La trasformazione dura per la durata o fino a quando il bersaglio muore o viene distrutto, ma se mantieni la concentrazione sull'incantesimo per tutta la durata, la magia dura fino a quando viene dispellita. Una creatura non desiderosa può fare un tiro di salvataggio di Saggezza, e se riesce, non è colpita da questo incantesimo.

Desiderio (Evocazione — XPHB 2024)

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

Wish è la magia più potente che un mortale possa lanciare. Parlando ad alta voce, puoi alterare la realtà stessa. L'uso base di questa magia è duplicare qualsiasi altra magia di livello 8 o inferiore. Se la usi in questo modo, non devi soddisfare alcun requisito per lanciare quella magia, inclusi componenti costosi. La magia si attiva semplicemente. Alternativamente, puoi creare uno dei seguenti effetti di tua scelta: Lo sforzo di lanciare Wish per produrre qualsiasi effetto diverso dalla duplicazione di un'altra magia ti indebolisce. Dopo aver sopportato questo sforzo, ogni volta che lanci una magia fino a quando non completi un Long Rest, subisci 1d10 danni necrotici per livello di quella magia. Questo danno non può essere ridotto o prevenuto in alcun modo. Inoltre, il tuo punteggio di Forza diventa 3 per 2d4 giorni. Per ogni giorno in cui riposi e fai solo attività leggere, il tuo tempo di recupero rimanente diminuisce di 2 giorni. Infine, c'è una 33% probabilità che non possa più lanciare Wish se subisci questo sforzo.