

Acid Splash

Level 0 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Εκτοξεύεις μια φούσκα οξέος. Διάλεξε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας ή δύο πλάσματα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας και βρίσκονται σε απόσταση 5 ποδιών το ένα από το άλλο. Ένας στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Dexterity saving throw διαφορετικά θα πάρει 1d6 acid damage.

Το damage αυτού του spell αυξάνεται κατά 1d6 όταν φτάσεις στο 5th level (2d6), 11th level (3d6) και 17th level (4d6).

Damage: acid | dexterity

Aid

Level 2 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (μια μικρή λωρίδα λευκού υφάσματος)

Duration: 8 hours

Το spell σου ενισχύει τους συμμάχους σου με αντοχή και αποφασιστικότητα. Διάλεξε έως και τρία πλάσματα εντός εμβέλειας. Το hit point maximum και τα τρέχοντα hit points κάθε στόχου αυξάνονται κατά 5 για τη διάρκεια.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, τα hit points ενός στόχου αυξάνονται κατά επιπλέον 5 για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Alarm

Level 1 (Abjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (ένα μικρό κουδουνάκι και ένα κομμάτι λεπτό ασημένιο σύρμα) **Duration:** 8 hours

Βάζεις έναν συναγερμό ενάντια σε ανεπιθύμητη είσοδο. Διάλεξε μια πόρτα, ένα παράθυρο ή μια περιοχή εντός εμβέλειας που δεν είναι μεγαλύτερη από ένα cube 20 ποδιών. Μέχρι να τελειώσει το spell, ένας συναγερμός σε ειδοποιεί όποτε ένα Tiny ή μεγαλύτερο πλάσμα αγγίζει ή μπαίνει στην προστατευόμενη περιοχή. Όταν ρίχνεις το spell, μπορείς να ορίσεις πλάσματα που δεν θα ενεργοποιήσουν τον συναγερμό. Επιλέγεις επίσης αν ο συναγερμός είναι νοητικός ή ακουστός.

Ένας νοητικός συναγερμός σε ειδοποιεί με ένα «μπιπ» στο μυαλό σου αν βρίσκεσαι σε απόσταση 1 μιλίου από την προστατευόμενη περιοχή. Αυτό το «μπιπ» σε ξυπνά αν κοιμάσαι.

Ένας ακουστός συναγερμός παράγει τον ήχο ενός κουδουνιού χεριού για 10 δευτερόλεπτα σε απόσταση 60 ποδιών.

Alter Self

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Παίρνεις μια διαφορετική μορφή. Όταν ρίχνεις το spell, διάλεξε μία από τις παρακάτω επιλογές, τα effects της οποίας διαρκούν για τη διάρκεια του spell. Ενώ το spell διαρκεί, μπορείς να τερματίσεις μια επιλογή ως action για να αποκτήσεις τα οφέλη μιας διαφορετικής.

Aquatic Adaptation

Προσαρμόζεις το σώμα σου σε ένα υδάτινο περιβάλλον, βγάζοντας βράγχια και αναπτύσσοντας μεμβράνες ανάμεσα στα δάχτυλά σου. Μπορείς να αναπνέεις υποβρύχια και αποκτάς swimming speed ίσο με το walking speed σου.

Change Appearance

Μεταμορφώνεις την εμφάνισή σου. Αποφασίζεις πώς θα δείχνεις, συμπεριλαμβανομένου του ύψους, του βάρους, των χαρακτηριστικών του προσώπου, του ήχου της φωνής σου, του μήκους μαλλιών, του χρωματισμού και τυχόν χαρακτηριστικών γνωρισμάτων. Μπορείς να κάνεις τον εαυτό σου να εμφανίζεται ως μέλος άλλης φυλής, αν και κανένα από τα statistics σου δεν αλλάζει. Επίσης, δεν μπορείς να εμφανιστείς ως πλάσμα διαφορετικού μεγέθους από εσένα και το βασικό σχήμα σου παραμένει το ίδιο. Ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του spell, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να αλλάξεις ξανά την εμφάνισή σου με αυτόν τον τρόπο.

Natural Weapons

Βγάζεις νύχια, χαυλιόδοντες, αγκάθια, κέρατα ή ένα διαφορετικό φυσικό όπλο της επιλογής σου. Τα unarmed strikes σου προκαλούν 1d6 bludgeoning, piercing ή slashing damage, ανάλογα με το φυσικό όπλο που διάλεξες, και είσαι proficient με τα unarmed strikes σου. Τέλος, το φυσικό όπλο είναι magic και έχεις ένα +1 bonus στις attack και damage rolls που κάνεις χρησιμοποιώντας το.

Damage: bludgeoning, piercing, slashing

Animal Friendship

Level 1 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (μια μπουκιά φαγητού) **Duration:** 24 hours

Αυτό το spell σε αφήνει να πείσεις ένα beast ότι δεν του έχεις κακές προθέσεις. Διάλεξε ένα beast που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Πρέπει να σε βλέπει και να σε ακούει. Αν το Intelligence του beast είναι 4 ή υψηλότερο, το spell αποτυγχάνει. Διαφορετικά, το beast πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά γίνεται charmed από εσένα για τη διάρκεια του spell. Αν εσύ ή ένας από τους συντρόφους σου βλάψετε τον στόχο, το spell τελειώνει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, μπορείς να επηρεάσεις ένα επιπλέον beast για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Saving Throw: wisdom | charmed

Animal Messenger

Level 2 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (μια μπουκιά φαγητού) **Duration:** 24 hours

Μέσω αυτού του spell, χρησιμοποιείς ένα ζώο για να παραδώσει ένα μήνυμα. Διάλεξε ένα Tiny beast που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, όπως έναν σκίουρο, μια μπλε κίτσα ή μια νυχτερίδα. Καθορίζεις μια τοποθεσία, την οποία πρέπει να έχεις επισκεφτεί, και έναν παραλήπτη που ταιριάζει με μια γενική περιγραφή. Λες επίσης ένα μήνυμα έως είκοσι πέντε λέξεων. Το beast-στόχος ταξιδεύει για τη διάρκεια του spell προς την καθορισμένη τοποθεσία, καλύπτοντας περίπου 50 μίλια ανά 24 ώρες για έναν ιπτάμενο αγγελιοφόρο ή 25 μίλια για άλλα ζώα.

Όταν ο αγγελιοφόρος φτάσει, παραδίδει το μήνυμά σου στο πλάσμα που περιέγραψες, αναπαράγοντας τον ήχο της φωνής σου. Ο αγγελιοφόρος μιλά μόνο σε ένα πλάσμα που ταιριάζει με την περιγραφή που έδωσες. Αν ο αγγελιοφόρος δεν φτάσει στον προορισμό του πριν τελειώσει το spell, το μήνυμα χάνεται και το beast επιστρέφει εκεί που έριξε αυτό το spell.

At Higher Levels

Αν ρίξεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, η διάρκεια του spell αυξάνεται κατά 48 ώρες για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Animal Shapes

Level 8 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 24 hours

Η μαγεία σου μετατρέπει άλλους σε beasts. Διάλεξε οποιονδήποτε αριθμό πρόθυμων πλασμάτων που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Μεταμορφώνεις κάθε στόχο στη μορφή ενός Large ή μικρότερου beast με challenge rating 4 ή χαμηλότερο. Σε επόμενα turns, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να μεταμορφώσεις τα επηρεαζόμενα πλάσματα σε νέες μορφές.

Η μεταμόρφωση διαρκεί για τη διάρκεια για κάθε στόχο ή μέχρι ο στόχος να πέσει σε 0 hit points ή να πεθάνει. Μπορείς να επιλέξεις διαφορετική μορφή για κάθε στόχο. Τα statistics game του στόχου αντικαθίστανται από τα statistics του επιλεγμένου beast, αν και ο στόχος διατηρεί την alignment του και τις βαθμολογίες Intelligence, Wisdom και Charisma. Ο στόχος παίρνει τα hit points της νέας του μορφής και όταν επιστρέφει στην κανονική του μορφή, επιστρέφει στον αριθμό hit points που είχε πριν μεταμορφωθεί. Αν επιστρέφει ως αποτέλεσμα του να πέσει σε 0 hit points, οποιοδήποτε επιπλέον damage μεταφέρεται στην κανονική του μορφή.

Ο εξοπλισμός του στόχου συγχωνεύεται στη νέα μορφή. Ο στόχος δεν μπορεί να ενεργοποιήσει, να χρησιμοποιήσει ή να επωφεληθεί από κανέναν από τον εξοπλισμό του.

Animate Dead

Level 3 (Necromancy) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 10 feet **Components:**

V, S, M (μια σταγόνα αίματος, ένα κομμάτι σάρκας και μια πρέζα σκόνης από κόκαλο) **Duration:** Instantaneous

Αυτό το spell δημιουργεί έναν undead υπηρέτη. Διάλεξε έναν σωρό από κόκαλα ή ένα πτώμα ενός Medium ή Small humanoid εντός εμβέλειας. Το spell σου εμποτίζει τον στόχο με μια αποκρουστική απομίμηση ζωής, ανασταίνοντάς τον ως undead πλάσμα. Ο στόχος γίνεται skeleton αν διάλεξες κόκαλα ή zombie αν διάλεξες ένα πτώμα.

Σε κάθε ένα από τα turns σου, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα bonus action για να δώσεις νοητικές εντολές σε οποιοδήποτε πλάσμα δημιούργησες με αυτό το spell, αν το πλάσμα βρίσκεται εντός 60 ποδιών από εσένα. Αποφασίζεις τι action θα κάνει το πλάσμα και πού θα κινηθεί κατά το επόμενο turn του ή μπορείς να δώσεις μια γενική εντολή. Αν δεν δώσεις εντολές, το πλάσμα αμύνεται μόνο του εναντίον εχθρικών πλασμάτων.

Το πλάσμα είναι υπό τον έλεγχο σου για 24 ώρες, μετά από τις οποίες σταματά να υπακούει σε οποιαδήποτε εντολή του έχεις δώσει. Για να διατηρήσεις τον έλεγχο για άλλες 24 ώρες, πρέπει να ρίξεις ξανά αυτό το spell στο πλάσμα πριν τελειώσει η τρέχουσα περίοδος των 24 ωρών.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, ζωντανεύεις ή επαναβεβαιώνεις τον έλεγχο σε δύο επιπλέον undead πλάσματα για κάθε slot level πάνω από το 3rd.

Animate Objects

Level 5 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Αντικείμενα ζωντανεύουν με την εντολή σου. Διάλεξε έως και δέκα μη μαγικά αντικείμενα εντός εμβέλειας που δεν φοριούνται ούτε μεταφέρονται. Medium στόχοι μετρώνται ως δύο αντικείμενα, Large ως τέσσερα, Huge ως οκτώ. Δεν μπορείς να ζωντανέψεις αντικείμενο μεγαλύτερο από Huge. Κάθε στόχος ζωντανεύει και γίνεται ένα πλάσμα υπό τον έλεγχο σου μέχρι το spell να τελειώσει ή μέχρι να μηδενιστούν τα hit points του.

Ως bonus action, μπορείς να δώσεις νοητικές εντολές σε οποιοδήποτε πλάσμα δημιούργησες με αυτό το spell, αν το πλάσμα βρίσκεται εντός 500 ποδιών από εσένα. Αποφασίζεις τι action θα κάνει το πλάσμα και πού θα κινηθεί κατά το επόμενο turn του.

Το ζωντανεμένο αντικείμενο είναι ένα construct. Αν το ζωντανεμένο αντικείμενο πέσει σε 0 hit points, επιστρέφει στην αρχική του μορφή αντικειμένου.

At Higher Levels

Αν ρίξεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 6th level ή υψηλότερο, μπορείς να ζωντανέψεις δύο επιπλέον αντικείμενα για κάθε slot level πάνω από το 5th.

Damage: bludgeoning, piercing, slashing

Antilife Shell

Level 5 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 10-ft radius sphere **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Ένα λαμπερό φράγμα εκτείνεται από εσένα σε ακτίνα 10 ποδιών και κινείται μαζί σου, παραμένοντας κεντραρισμένο πάνω σου και κρατώντας έξω πλάσματα άλλα από undead και constructs. Το φράγμα διαρκεί για τη διάρκεια.

Το φράγμα εμποδίζει ένα επηρεαζόμενο πλάσμα να περάσει ή να φτάσει μέσα από αυτό. Ένα επηρεαζόμενο πλάσμα μπορεί να ρίξει spells ή να κάνει attacks με ranged ή reach weapons μέσα από το φράγμα.

Αν κινηθείς έτσι ώστε ένα επηρεαζόμενο πλάσμα να αναγκαστεί να περάσει μέσα από το φράγμα, το spell τελειώνει.

Antimagic Field

Level 8 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 10-ft radius sphere **Components:**

V, S, M (μια πρέζα σκόνης σιδήρου ή ρινίσματα σιδήρου) **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Μια αόρατη σφαίρα antimagic ακτίνας 10 ποδιών σε περιβάλλει. Αυτή η περιοχή είναι αποκομμένη από τη μαγική ενέργεια που διαπερνά το multiverse. Μέσα στη σφαίρα, τα spells δεν μπορούν να ριχτούν, τα summoned πλάσματα εξαφανίζονται, ακόμα και τα magic items γίνονται συνηθισμένα. Μέχρι να τελειώσει το spell, η σφαίρα κινείται μαζί σου, κεντραρισμένη πάνω σου.

Τα spells και άλλα magical effects, εκτός από αυτά που δημιουργούνται από ένα artifact ή μια θεότητα, καταστέλλονται στη σφαίρα και δεν μπορούν να προεξέχουν σε αυτήν.

Antipathy/Sympathy

Level 8 (Enchantment) **Casting Time:** 1 hour **Range:** 60 feet **Components:**

V, S, M (είτε μια σβόλος στυπτηρίας μουλιασμένη σε ξύδι για το effect antipathy είτε μια σταγόνα μελιού για το effect sympathy)

Duration: 10 days

Αυτό το spell προσελκύει ή απωθεί πλάσματα της επιλογής σου. Στοχεύεις κάτι εντός εμβέλειας, είτε ένα Huge ή μικρότερο αντικείμενο ή πλάσμα είτε μια περιοχή όχι μεγαλύτερη από ένα cube 200 ποδιών. Στη συνέχεια προσδιορίζεις ένα είδος ευφυούς πλάσματος, όπως κόκκινοι δράκοι, goblins ή vampires. Επενδύεις τον στόχο με μια αύρα που είτε προσελκύει είτε απωθεί τα συγκεκριμένα πλάσματα για τη διάρκεια. Διάλεξε antipathy ή sympathy ως το effect της αύρας.

Antipathy

Το enchantment προκαλεί τα πλάσματα του είδους που όρισες να νιώσουν μια έντονη επιθυμία να φύγουν από την περιοχή και να αποφύγουν τον στόχο. Όταν ένα τέτοιο πλάσμα μπορεί να δει τον στόχο ή έρθει σε απόσταση 60 ποδιών από αυτόν, το πλάσμα πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά γίνεται frightened. Το πλάσμα παραμένει frightened όσο μπορεί να δει τον στόχο ή βρίσκεται σε απόσταση 60 ποδιών από αυτόν. Ενώ είναι frightened από τον στόχο, το πλάσμα πρέπει να χρησιμοποιήσει το movement του για να μετακινηθεί στο πλησιέστερο ασφαλές σημείο από το οποίο δεν μπορεί να δει τον στόχο.

Sympathy

Το enchantment προκαλεί τα συγκεκριμένα πλάσματα να νιώσουν μια έντονη επιθυμία να πλησιάσουν τον στόχο όταν βρίσκονται σε απόσταση 60 ποδιών από αυτόν ή μπορούν να τον δουν. Όταν ένα τέτοιο πλάσμα μπορεί να δει τον στόχο ή έρθει σε απόσταση 60 ποδιών από αυτόν, πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά χρησιμοποιεί το movement του σε κάθε turn του για να μπει στην περιοχή ή να κινηθεί εντός reach του στόχου.

Saving Throw: wisdom | frightened

Arcane Eye

Level 4 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (λίγη γούνα νυχτερίδας) **Duration:**

Concentration, up to 1 hour

Δημιουργείς ένα αόρατο, μαγικό μάτι εντός εμβέλειας που αιωρείται στον αέρα για τη διάρκεια.

Λαμβάνεις νοητικά οπτικές πληροφορίες από το μάτι, το οποίο έχει κανονική όραση και darkvision έως 30 πόδια. Το μάτι μπορεί να κοιτάζει προς κάθε κατεύθυνση.

Ως action, μπορείς να μετακινήσεις το μάτι έως και 30 πόδια προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Δεν υπάρχει όριο στο πόσο μακριά από εσένα μπορεί να κινηθεί το μάτι, αλλά δεν μπορεί να εισέλθει σε άλλο plane of existence.

Arcane Gate

Level 6 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 500 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Δημιουργείς συνδεδεμένες πύλες τηλεμεταφοράς που παραμένουν ανοιχτές για τη διάρκεια. Διάλεξε δύο σημεία στο έδαφος που μπορείς να δεις, ένα σημείο εντός 10 ποδιών από εσένα και ένα σημείο εντός 500 ποδιών από εσένα. Μια κυκλική πύλη, διαμέτρου 10 ποδιών, ανοίγει πάνω από κάθε σημείο.

Οι πύλες είναι δισδιάστατοι λαμπεροί δακτύλιοι γεμάτοι ομίχλη, που αιωρούνται λίγα εκατοστά πάνω από το έδαφος. Οποιοδήποτε πλάσμα ή αντικείμενο μπαίνει στην πύλη εξέρχεται από την άλλη πύλη σαν να ήταν δίπλα.

Arcane Lock

Level 2 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (σκόνη χρυσού αξίας τουλάχιστον 25 gp, την οποία το spell καταναλώνει) **Duration:** Permanent

Αγγίζεις μια κλειστή πόρτα, παράθυρο, πύλη, σεντούκι ή άλλη είσοδο και κλειδώνει για τη διάρκεια. Εσύ και τα πλάσματα που ορίζεις όταν ρίχνεις αυτό το spell μπορείτε να ανοίξετε το αντικείμενο κανονικά. Μπορείς επίσης να ορίσεις έναν κωδικό που, όταν λέγεται εντός 5 ποδιών από το αντικείμενο, καταστέλλει αυτό το spell για 1 λεπτό.

Ενώ επηρεάζεται από αυτό το spell, το αντικείμενο είναι πιο δύσκολο να σπάσει ή να ανοίξει με τη βία· το DC για να το σπάσεις ή να ανοίξεις τις κλειδαριές του αυξάνεται κατά 10.

Armor of Agathys

Level 1 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S, M (ένα φλιτζάνι νερό) **Duration:** 1 hour

Μια προστατευτική μαγική δύναμη σε περιβάλλει, που εκδηλώνεται ως ένα φαντασματικό στρώμα πάγου που καλύπτει εσένα και τον εξοπλισμό σου. Κερδίζεις 5 temporary hit points για τη διάρκεια. Αν ένα πλάσμα σε χτυπήσει με μια melee attack ενώ έχεις αυτά τα hit points, το πλάσμα παίρνει 5 cold damage.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, τόσο τα temporary hit points όσο και το cold damage αυξάνονται κατά 5 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: cold

Arms of Hadar

Level 1 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 10-ft radius sphere **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Επικαλείσαι τη δύναμη του Hadar, της Σκοτεινής Πείνας. Πλοκάμια σκοτεινής ενέργειας ξεσπούν από εσένα και χτυπούν όλα τα πλάσματα εντός 10 ποδιών από εσένα. Κάθε πλάσμα σε αυτήν την περιοχή πρέπει να κάνει ένα Strength saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένας στόχος παίρνει 2d6 necrotic damage και δεν μπορεί να κάνει reactions μέχρι το επόμενο turn του. Σε μια επιτυχημένη save, το πλάσμα παίρνει το μισό damage, αλλά δεν υφίσταται άλλο effect.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 2d6 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: necrotic | strength

Astral Projection

Level 9 (Necromancy) **Casting Time:** 1 hour **Range:** 10 feet **Components:**

V, S, M (για κάθε πλάσμα που επηρεάζεις με αυτό το spell, πρέπει να παράσχεις ένα jacinth αξίας τουλάχιστον 1.000 gp και μια περίτεχνα σκαλισμένη ράβδο ασημιού αξίας τουλάχιστον 100 gp, όλα από τα οποία το spell καταναλώνει)

Duration: Special

Εσύ και έως και οκτώ πρόθυμα πλάσματα εντός εμβέλειας προβάλλετε τα astral σώματά σας στο Astral Plane. Το υλικό σώμα που αφήνεις πίσω είναι unconscious και σε κατάσταση αναστολής ζωής, δεν χρειάζεται τροφή ή αέρα και δεν γερνά.

Το astral σώμα σας μοιάζει με τη θνητή μορφή σας σχεδόν σε όλα, αντιγράφοντας τα statistics game και τα υπάρχοντά σας. Η κύρια διαφορά είναι η προσθήκη ενός ασημένιου νήματος που εκτείνεται από ανάμεσα στις ωμοπλάτες σας και ακολουθεί πίσω σας. Αυτό το νήμα είναι ο δεσμός σας με το υλικό σας σώμα. Όσο ο δεσμός παραμένει ανέπαφος, μπορείς να βρεις το δρόμο της επιστροφής.

Augury

Level 2 (Divination) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Self **Components:**

V, S, M (ειδικά σημαδεμένα ραβδιά, κόκαλα ή παρόμοια token αξίας τουλάχιστον 25 gp) **Duration:** Instantaneous

Με τη ρίψη ραβδιών εμπνευσμένων από πετράδια, κύβων από κόκαλα δράκων, απλώνοντας περίτεχνες κάρτες ή χρησιμοποιώντας κάποιο άλλο μαντικό εργαλείο, λαμβάνεις έναν οιωνό από μια υπερκόσμια οντότητα σχετικά με τα αποτελέσματα μιας συγκεκριμένης πορείας δράσης που σκοπεύεις να ακολουθήσεις μέσα στα επόμενα 30 λεπτά. Ο DM επιλέγει από τους ακόλουθους πιθανούς οιωνούς: Weal, Woe, Weal and Woe, Nothing.

Aura of Life

Level 4 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30-ft radius sphere **Components:** V **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Ενέργεια που διατηρεί τη ζωή ακτινοβολεί από εσένα σε μια αύρα με ακτίνα 30 ποδιών. Μέχρι να τελειώσει το spell, η αύρα κινείται μαζί σου, κεντραρισμένη πάνω σου. Κάθε μη εχθρικό πλάσμα στην αύρα (συμπεριλαμβανομένου εσένα) έχει resistance στο necrotic damage, και το hit point maximum του δεν μπορεί να μειωθεί. Επιπλέον, ένα μη εχθρικό, ζωντανό πλάσμα ανακτά 1 hit point όταν ξεκινά το turn του στην αύρα με 0 hit points.

Resistance: necrotic

Aura of Purity

Level 4 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30-ft radius sphere **Components:** V **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Καθαρτική ενέργεια ακτινοβολεί από εσένα σε μια αύρα με ακτίνα 30 ποδιών. Μέχρι να τελειώσει το spell, η αύρα κινείται μαζί σου, κεντραρισμένη πάνω σου. Κάθε μη εχθρικό πλάσμα στην αύρα (συμπεριλαμβανομένου εσένα) δεν μπορεί να αρρωστήσει, έχει resistance στο poison damage και έχει advantage σε saving throws εναντίον effects που προκαλούν οποιαδήποτε από τις ακόλουθες conditions: blinded, charmed, deafened, frightened, paralyzed, poisoned, stunned.

Resistance: poison

Aura of Vitality

Level 3 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30-ft radius sphere **Components:** V **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Ενέργεια θεραπείας ακτινοβολεί από εσένα σε μια αύρα με ακτίνα 30 ποδιών. Μέχρι να τελειώσει το spell, η αύρα κινείται μαζί σου, κεντραρισμένη πάνω σου. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα bonus action για να κάνεις ένα πλάσμα στην αύρα (συμπεριλαμβανομένου εσένα) να ανακτήσει 2d6 hit points.

Awaken

Level 5 (Transmutation) **Casting Time:** 8 hour **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (ένας agate αξίας τουλάχιστον 1.000 gp, τον οποίο το spell καταναλώνει) **Duration:** Instantaneous

Αφού περάσεις τον χρόνο casting χαράσσοντας μαγικά μονοπάτια μέσα σε έναν πολύτιμο πολύτιμο λίθο, αγγίζεις ένα Huge ή μικρότερο beast ή φυτό. Ο στόχος πρέπει είτε να μην έχει Intelligence score είτε να έχει Intelligence 3 ή λιγότερο. Ο στόχος αποκτά Intelligence 10. Αποκτά επίσης την ικανότητα να μιλά μία γλώσσα που γνωρίζεις. Αν ο στόχος είναι φυτό, αποκτά την ικανότητα να κινεί τα άκρα, τις ρίζες, τα κλήματα κ.λπ. και αποκτά αισθήσεις παρόμοιες με αυτές ενός ανθρώπου.

Το awakened beast ή φυτό είναι charmed από εσένα για 30 ημέρες ή μέχρι εσύ ή οι σύντροφοί σου να κάνετε οτιδήποτε επιβλαβές σε αυτό. Όταν η charmed condition τελειώσει, το awakened πλάσμα επιλέγει αν θα παραμείνει φιλικό προς εσένα.

Conditions: charmed

Bane

Level 1 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (μια σταγόνα αίματος) **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Έως και τρία πλάσματα της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας πρέπει να κάνουν Charisma saving throws. Κάθε φορά που ένας στόχος που αποτυγχάνει σε αυτό το saving throw κάνει μια attack roll ή ένα saving throw πριν τελειώσει το spell, ο στόχος πρέπει να ρίξει ένα d4 και να αφαιρέσει τον αριθμό που έριξε από την attack roll ή το saving throw.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Saving Throw: charisma

Banishing Smite

Level 5 (Abjuration) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Την επόμενη φορά που θα χτυπήσεις ένα πλάσμα με μια weapon attack πριν τελειώσει αυτό το spell, το weapon σου κάνει κρότο από δύναμη και η επίθεση προκαλεί επιπλέον 5d10 force damage στον στόχο. Επιπλέον, αν αυτή η επίθεση μειώσει τον στόχο σε 50 hit points ή λιγότερο, τον εξορίζεις. Αν ο στόχος είναι ιθαγενής σε διαφορετικό plane of existence από αυτό στο οποίο βρίσκεσαι, ο στόχος εξαφανίζεται, επιστρέφοντας στο home plane του. Αν ο στόχος είναι ιθαγενής στο plane στο οποίο βρίσκεσαι, το πλάσμα εξαφανίζεται σε ένα αβλαβές demiplane. Εκεί, ο στόχος είναι incapacitated. Παραμένει εκεί μέχρι να τελειώσει το spell, οπότε ο στόχος επανεμφανίζεται στον χώρο που άφησε ή στον πλησιέστερο μη κατειλημμένο χώρο.

Damage: force | incapacitated

Banishment

Level 4 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:**

V, S, M (ένα αντικείμενο δυσάρεστο για τον στόχο) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Προσπαθείς να στείλεις ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας σε άλλο plane of existence. Ο στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Charisma saving throw διαφορετικά εξορίζεται.

Αν ο στόχος είναι ιθαγενής στο plane of existence στο οποίο βρίσκεσαι, τον εξορίζεις σε ένα αβλαβές demiplane. Εκεί, ο στόχος είναι incapacitated. Ο στόχος παραμένει εκεί μέχρι να τελειώσει το spell, οπότε επανεμφανίζεται στον χώρο που άφησε ή στον πλησιέστερο μη κατειλημμένο χώρο.

Αν ο στόχος είναι ιθαγενής σε διαφορετικό plane of existence από αυτό στο οποίο βρίσκεσαι, ο στόχος εξορίζεται με έναν αγνό θόρυβο «ποπ», επιστρέφοντας στο home plane του. Αν το spell τελειώσει πριν περάσει 1 λεπτό, ο στόχος επανεμφανίζεται. Διαφορετικά, δεν επιστρέφει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 5th level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 4th.

Saving Throw: charisma | incapacitated

Barkskin

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (μια χούφτα φλοιού βελανιδιάς)

Duration: Concentration, up to 1 hour

Αγγίζεις ένα πρόθυμο πλάσμα. Μέχρι να τελειώσει το spell, το δέρμα του στόχου έχει τραχιά, φλοιώδη εμφάνιση και το AC του στόχου δεν μπορεί να είναι λιγότερο από 16, ανεξάρτητα από το είδος armor που φορά.

Beacon of Hope

Level 3 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Αυτό το spell δίνει ελπίδα και ζωντάνια. Διάλεξε οποιονδήποτε αριθμό πλασμάτων εντός εμβέλειας. Για τη διάρκεια, κάθε στόχος έχει advantage στα Wisdom saving throws και death saving throws, και ανακτά τον μέγιστο αριθμό hit points δυνατών από οποιαδήποτε θεραπεία.

Beast Sense

Level 2 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Αγγίζεις ένα πρόθυμο beast. Για τη διάρκεια του spell, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να βλέπεις μέσα από τα μάτια του beast και να ακούς ό,τι ακούει, και να συνεχίζεις να το κάνεις μέχρι να χρησιμοποιήσεις το action σου για να επιστρέψεις στις κανονικές σου αισθήσεις. Ενώ αντιλαμβάνεσαι μέσω των αισθήσεων του beast, αποκτάς τα οφέλη οποιωνδήποτε ειδικών αισθήσεων που διαθέτει εκείνο το πλάσμα, αν και είσαι blinded και deafened όσον αφορά το δικό σου περιβάλλον.

Bestow Curse

Level 3 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Αγγίζεις ένα πλάσμα και αυτό το πλάσμα πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά καταριέται για τη διάρκεια του spell. Όταν ρίχνεις αυτό το spell, διάλεξε τη φύση της κατάρας από τις παρακάτω επιλογές:

Διάλεξε ένα ability score. Ενώ είναι καταραμένο, ο στόχος έχει disadvantage σε ability checks και saving throws που γίνονται με αυτό το ability score. Ενώ είναι καταραμένο, ο στόχος έχει disadvantage σε attack rolls εναντίον σου. Ενώ είναι καταραμένο, ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw στην αρχή κάθε turn του. Αν αποτύχει, σπαταλά το action του εκείνο το turn κάνοντας τίποτα. Ενώ ο στόχος είναι καταραμένος, οι attacks και τα spells σου προκαλούν επιπλέον 1d8 necrotic damage στον στόχο.

At Higher Levels

Αν ρίξεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, η διάρκεια είναι concentration, έως 10 λεπτά. Αν χρησιμοποιήσεις slot 5th level ή υψηλότερο, η διάρκεια είναι 8 ώρες. Αν χρησιμοποιήσεις slot 7th level ή υψηλότερο, η διάρκεια είναι 24 ώρες. Αν χρησιμοποιήσεις 9th level slot, το spell διαρκεί μέχρι να διαλυθεί. Η χρήση slot 5th level ή υψηλότερου δίνει διάρκεια που δεν απαιτεί concentration.

Damage: necrotic | wisdom

Bigby's Hand

Level 5 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:**

V, S, M (ένα τσόφλι αυγού και ένα γάντι από φίδι) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Δημιουργείς ένα Large χέρι από λαμπερή, ημιδιαφανή δύναμη σε έναν μη κατειλημμένο χώρο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Το χέρι διαρκεί για τη διάρκεια του spell, και κινείται με την εντολή σου, μιμούμενο τις κινήσεις του δικού σου χεριού.

Το χέρι είναι ένα αντικείμενο που έχει AC 20 και hit points ίσα με το hit point maximum σου. Αν πέσει σε 0 hit points, το spell τελειώνει. Έχει Strength 26 (+8) και Dexterity 10 (+0). Το χέρι δεν γεμίζει τον χώρο του.

Όταν ρίχνεις το spell και ως bonus action σε επόμενα turns σου, μπορείς να μετακινήσεις το χέρι έως και 60 πόδια και στη συνέχεια να προκαλέσεις ένα από τα ακόλουθα effects με αυτό.

Clenched Fist

Το χέρι χτυπά ένα πλάσμα ή αντικείμενο εντός 5 ποδιών από αυτό. Κάνε μια melee spell attack. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 4d8 force damage.

Forceful Hand

Το χέρι προσπαθεί να σπρώξει ένα πλάσμα εντός 5 ποδιών από αυτό σε μια κατεύθυνση που επιλέγεις.

Grasping Hand

Το χέρι προσπαθεί να κάνει grapple σε ένα Huge ή μικρότερο πλάσμα εντός 5 ποδιών από αυτό.

Interposing Hand

Το χέρι παρεμβάλλεται μεταξύ εσένα και ενός πλάσματος που επιλέγεις, παρέχοντάς σου half cover εναντίον του στόχου.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας spell slot 6th level ή υψηλότερο, το damage από την επιλογή clenched fist αυξάνεται κατά 4d8 και το damage από το grasping hand αυξάνεται κατά 2d6 για κάθε slot level πάνω από το 5th.

Damage: bludgeoning, force

Blade Barrier

Level 6 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 90 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Δημιουργείς έναν κάθετο τοίχο από σφυρίζουσες, κοφτερές λεπίδες φτιαγμένες από μαγική ενέργεια. Ο τοίχος εμφανίζεται εντός εμβέλειας και διαρκεί για τη διάρκεια. Μπορείς να φτιάξεις έναν ευθύ τοίχο μήκους έως 100 πόδια, ύψους 20 πόδια και πάχους 5 πόδια, ή έναν δακτυλιοειδή τοίχο διαμέτρου έως 60 πόδια, ύψους 20 πόδια και πάχους 5 πόδια. Ο τοίχος παρέχει three-quarters cover στα πλάσματα πίσω του.

Όταν ένα πλάσμα μπαίνει στην περιοχή του τοίχου για πρώτη φορά σε ένα turn ή ξεκινά το turn του εκεί, το πλάσμα πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, το πλάσμα παίρνει 6d10 slashing damage. Σε μια επιτυχημένη save, παίρνει το μισό damage.

Damage: slashing | dexterity

Blade Ward

Level 0 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** 1 round

Απλώνεις το χέρι σου και χαράζεις μια σφραγίδα προστασίας στον αέρα. Μέχρι το τέλος του επόμενου turn σου, έχεις resistance εναντίον bludgeoning, piercing και slashing damage που προκαλείται από weapon attacks.

Resistance: bludgeoning, piercing, slashing

Bless

Level 1 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (μια πρέζα holy water) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Ευλογείς έως και τρία πλάσματα της επιλογής σου εντός εμβέλειας. Κάθε φορά που ένας στόχος κάνει μια attack roll ή ένα saving throw πριν τελειώσει το spell, ο στόχος μπορεί να ρίξει ένα d4 και να προσθέσει τον αριθμό που έριξε στην attack roll ή στο saving throw.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Blight

Level 4 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Νεκρομαντική ενέργεια πλημμυρίζει ένα πλάσμα της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, αποστραγγίζοντας υγρασία και ζωτάνια από αυτό. Ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Ο στόχος παίρνει 8d8 necrotic damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη. Αυτό το spell δεν έχει effect σε undead ή constructs.

Αν στοχεύσεις ένα φυτό πλάσμα ή ένα μαγικό φυτό, κάνει το saving throw με disadvantage και το spell προκαλεί το μέγιστο damage σε αυτό.

Αν στοχεύσεις ένα μη μαγικό φυτό που δεν είναι πλάσμα, δεν κάνει saving throw, απλά μαραίνεται και πεθαίνει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 5th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 8d8 για κάθε slot level πάνω από το 4th.

Damage: necrotic | constitution

Blinding Smite

Level 3 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Την επόμενη φορά που θα χτυπήσεις ένα πλάσμα με μια melee weapon attack κατά τη διάρκεια αυτού του spell, το weapon σου φλέγεται με έντονο φως και η επίθεση προκαλεί επιπλέον 3d8 radiant damage στον στόχο. Επιπλέον, ο στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Constitution saving throw διαφορετικά γίνεται blinded μέχρι το spell να τελειώσει.

Ένα πλάσμα blinded από αυτό το spell κάνει άλλο Constitution saving throw στο τέλος κάθε turn του. Σε μια επιτυχημένη save, δεν είναι πλέον blinded.

Damage: radiant | constitution | blinded

Blindness/Deafness

Level 2 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V **Duration:** 1 minute

Μπορείς να τυφλώσεις ή να κωφάνεις έναν εχθρό. Διάλεξε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας να κάνει ένα Constitution saving throw. Αν αποτύχει, ο στόχος είτε είναι blinded είτε deafened (επιλογή σου) για τη διάρκεια. Στο τέλος κάθε turn του, ο στόχος μπορεί να κάνει ένα Constitution saving throw. Σε μια επιτυχία, το spell τελειώνει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Saving Throw: constitution | blinded, deafened

Blink

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** 1 minute

Ρίξε ένα d20 στο τέλος κάθε turn σου για τη διάρκεια του spell. Σε μια ρίψη 11 ή υψηλότερη, εξαφανίζεσαι από το τρέχον plane of existence και εμφανίζεσαι στο Ethereal Plane. Στην αρχή του επόμενου turn σου, και όταν το spell τελειώσει αν βρίσκεστε στο Ethereal Plane, επιστρέφεις σε έναν μη κατειλημμένο χώρο της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός 10 ποδιών από τον χώρο από τον οποίο εξαφανίστηκες.

Ενώ βρίσκεσαι στο Ethereal Plane, μπορείς να βλέπεις και να ακούς το plane από το οποίο προήλθες, αλλά δεν μπορείς να δεις τίποτα εκεί πέρα από 60 πόδια μακριά. Μπορείς μόνο να επηρεάζεις και να επηρεάζεσαι από άλλα πλάσματα στο Ethereal Plane.

Blur

Level 2 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Το σώμα σου γίνεται θολό, μετατοπιζόμενο και τρεμοπαίζοντας για όλους όσοι μπορούν να σε δουν. Για τη διάρκεια, οποιοδήποτε πλάσμα έχει disadvantage στις attack rolls εναντίον σου. Ένας επιτιθέμενος είναι απρόσβλητος από αυτό το effect αν δεν βασίζεται στην όραση, όπως με blindsight, ή μπορεί να δει μέσα από ψευδαισθήσεις, όπως με truesight.

Branding Smite

Level 2 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Την επόμενη φορά που χτυπήσεις ένα πλάσμα με μια weapon attack πριν τελειώσει αυτό το spell, το weapon λάμπει με αστρική ακτινοβολία καθώς χτυπάς. Η επίθεση προκαλεί επιπλέον 2d6 radiant damage στον στόχο, ο οποίος γίνεται ορατός αν είναι invisible, και ο στόχος ρίχνει dim light σε ακτίνα 5 ποδιών και δεν μπορεί να γίνει invisible μέχρι το spell να τελειώσει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, το επιπλέον damage αυξάνεται κατά 2d6 για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Damage: radiant

Burning Hands

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Cone (15 ft) **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Καθώς κρατάς τα χέρια σου με τους αντίχειρες να ακουμπούν και τα δάχτυλα ανοιχτά, ένα λεπτό φύλλο φλόγας εκτοξεύεται από τις τεντωμένες άκρες των δαχτύλων σου. Κάθε πλάσμα σε έναν κώνο 15 ποδιών πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 3d6 fire damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Η φωτιά αναφλέγει τυχόν εύφλεκτα αντικείμενα στην περιοχή που δεν φοριούνται ούτε μεταφέρονται.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 3d6 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: fire | dexterity

Call Lightning

Level 3 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Ένα σύννεφο καταιγίδας εμφανίζεται σε σχήμα κυλίνδρου ύψους 10 ποδιών με ακτίνα 60 ποδιών, κεντραρισμένο σε ένα σημείο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας ακριβώς πάνω από εσένα. Το spell αποτυγχάνει αν δεν μπορείς να δεις ένα σημείο στον αέρα όπου θα μπορούσε να εμφανιστεί το σύννεφο.

Όταν ρίχνεις το spell, διάλεξε ένα σημείο που μπορείς να δεις κάτω από το σύννεφο. Ένας κεραυνός κατεβαίνει από το σύννεφο σε αυτό το σημείο. Κάθε πλάσμα εντός 5 ποδιών από αυτό το σημείο πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 3d10 lightning damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη. Σε κάθε ένα από τα turns σου μέχρι να τελειώσει το spell, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να καλέσεις ξανά κεραυνό με αυτόν τον τρόπο, στοχεύοντας το ίδιο σημείο ή διαφορετικό.

Αν βρίσκεσαι σε εξωτερικό χώρο σε καταιγιδικές συνθήκες όταν ρίχνεις αυτό το spell, το spell σου δίνει τον έλεγχο της υπάρχουσας καταιγίδας αντί να δημιουργήσει μια νέα. Υπό τέτοιες συνθήκες, το damage του spell αυξάνεται κατά 1d10.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 3d10 για κάθε slot level πάνω από το 3rd.

Damage: lightning | dexterity

Calm Emotions

Level 2 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Προσπαθείς να καταστείλεις έντονα συναισθήματα σε μια ομάδα ανθρώπων. Κάθε humanoid σε μια σφαίρα ακτίνας 20 ποδιών κεντραρισμένη σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας πρέπει να κάνει ένα Charisma saving throw· ένα πλάσμα μπορεί να επιλέξει να αποτύχει σε αυτό το saving throw αν θέλει. Αν ένα πλάσμα αποτύχει στο saving throw, διάλεξε ένα από τα ακόλουθα δύο effects.

Μπορείς να καταστείλεις οποιοδήποτε effect που προκαλεί σε έναν στόχο να είναι charmed ή frightened. Όταν αυτό το spell τελειώσει, οποιοδήποτε κατασταλαμένο effect συνεχίζεται, υπό την προϋπόθεση ότι η διάρκειά του δεν έχει λήξει στο μεταξύ.

Εναλλακτικά, μπορείς να κάνεις έναν στόχο αδιάφορο για πλάσματα της επιλογής σου προς τα οποία είναι hostile. Αυτή η αδιαφορία τελειώνει αν ο στόχος δεχτεί επίθεση ή βλαφτεί από ένα spell ή αν δει κάποιον από τους φίλους του να βλάπτεται.

Saving Throw: charisma

Chain Lightning

Level 6 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:**

V, S, M (λίγη γούνα· ένα κομμάτι κεχριμπάρι, γυαλί ή κρυστάλλινη ράβδο· και τρεις ασημένιες καρφίτσες) **Duration:**

Instantaneous

Δημιουργείς έναν κεραυνό που τόξο προς έναν στόχο της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Τρεις κεραυνοί στη συνέχεια πηδούν από αυτόν τον στόχο σε έως και τρεις άλλους στόχους, καθένας από τους οποίους πρέπει να βρίσκεται σε απόσταση 30 ποδιών από τον πρώτο στόχο. Ένας στόχος μπορεί να είναι πλάσμα ή αντικείμενο και μπορεί να στοχευτεί από μόνο έναν από τους κεραυνούς.

Ένας στόχος πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Ο στόχος παίρνει 10d8 lightning damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 7th level ή υψηλότερο, ένας επιπλέον κεραυνός πηδά από τον πρώτο στόχο σε έναν άλλο στόχο για κάθε slot level πάνω από το 6th.

Damage: lightning | dexterity

Charm Person

Level 1 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:** 1 hour

Προσπαθείς να γοητεύσεις ένα humanoid που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw, και το κάνει με advantage αν εσύ ή οι σύντροφοί σου πολεμάτε εναντίον του. Αν αποτύχει στο saving throw, είναι charmed από εσένα μέχρι το spell να τελειώσει ή μέχρι εσύ ή οι σύντροφοί σου να κάνετε οτιδήποτε επιβλαβές σε αυτό. Το charmed πλάσμα σε θεωρεί μια φιλική γνωριμία. Όταν το spell τελειώσει, το πλάσμα ξέρει ότι γοητεύτηκε από εσένα.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 1st. Τα πλάσματα πρέπει να βρίσκονται σε απόσταση 30 ποδιών το ένα από το άλλο όταν τα στοχεύεις.

Saving Throw: wisdom | charmed

Chill Touch

Level 0 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** 1 round

Δημιουργείς ένα φαντασματικό, σκελετικό χέρι στον χώρο ενός πλάσματος εντός εμβέλειας. Κάνε μια ranged spell attack εναντίον του πλάσματος για να το προσβάλεις με το ψύχος του τάφου. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 1d8 necrotic damage και δεν μπορεί να ανακτήσει hit points μέχρι την έναρξη του επόμενου turn σου. Μέχρι τότε, το χέρι προσκολλάται στον στόχο.

Αν χτυπήσεις έναν undead στόχο, έχει επίσης disadvantage σε attack rolls εναντίον σου μέχρι το τέλος του επόμενου turn σου.

To damage αυτού του spell αυξάνεται κατά 1d8 όταν φτάσεις στο 5th level (2d8), 11th level (3d8) και 17th level (4d8).

Damage: necrotic

Chromatic Orb

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 90 feet **Components:** V, S, M (ένα διαμάντι αξίας τουλάχιστον 50 gp)

Duration: Instantaneous

Εκτοξεύεις μια σφαίρα ενέργειας διαμέτρου 4 ιντσών σε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Επιλέγεις acid, cold, fire, lightning, poison ή thunder για τον τύπο της σφαίρας που δημιουργείς και στη συνέχεια κάνεις μια ranged spell attack εναντίον του στόχου. Αν η επίθεση χτυπήσει, το πλάσμα παίρνει 3d8 damage του τύπου που διάλεξες.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 3d8 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: acid, cold, fire, lightning, poison, thunder

Circle of Death

Level 6 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:**

V, S, M (η σκόνη από ένα θρυμματισμένο μαύρο μαργαριτάρι αξίας τουλάχιστον 500 gp) **Duration:** Instantaneous

Μια σφαίρα αρνητικής ενέργειας κυματίζει σε μια σφαίρα ακτίνας 60 ποδιών από ένα σημείο εντός εμβέλειας. Κάθε πλάσμα σε αυτήν την περιοχή πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Ένας στόχος παίρνει 8d6 necrotic damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 7th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 8d6 για κάθε slot level πάνω από το 6th.

Damage: necrotic | constitution

Circle of Power

Level 5 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30-ft radius sphere **Components:** V **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Θεϊκή ενέργεια ακτινοβολεί από εσένα, παραμορφώνοντας και διαχέοντας μαγική ενέργεια εντός 30 ποδιών από εσένα. Μέχρι να τελειώσει το spell, η σφαίρα κινείται μαζί σου, κεντραρισμένη πάνω σου. Για τη διάρκεια, κάθε φιλικό πλάσμα στην περιοχή (συμπεριλαμβανομένου εσένα) έχει advantage σε saving throws εναντίον spells και άλλων magical effects. Επιπλέον, όταν ένα επηρεαζόμενο πλάσμα πετύχει σε ένα saving throw που γίνεται εναντίον ενός spell ή magical effect που του επιτρέπει να κάνει saving throw για να πάρει μισό damage, αντίθετα δεν παίρνει κανένα damage αν πετύχει στο saving throw.

Clairvoyance

Level 3 (Divination) **Casting Time:** 10 minute **Range:** 1 mile **Components:**

V, S, M (μια εστία αξίας τουλάχιστον 100 gp, είτε ένα κέρατο στολισμένο με πετράδια για ακοή είτε ένα γυάλινο μάτι για όραση)

Duration: Concentration, up to 10 minutes

Δημιουργείς έναν αόρατο αισθητήρα εντός εμβέλειας σε μια τοποθεσία που σου είναι γνωστή (ένα μέρος που έχεις επισκεφτεί ή δει στο παρελθόν) ή σε μια εμφανή τοποθεσία που σου είναι άγνωστη. Ο αισθητήρας παραμένει στη θέση του για τη διάρκεια και δεν μπορεί να δεχτεί επίθεση ή αλληλεπίδραση.

Όταν ρίχνεις το spell, επιλέγεις όραση ή ακοή. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις την επιλεγμένη αίσθηση μέσω του αισθητήρα σαν να βρισκόσουν στον χώρο του. Ως action, μπορείς να εναλλάσσεσαι μεταξύ όρασης και ακοής.

Ένα πλάσμα που μπορεί να δει τον αισθητήρα βλέπει μια φωτεινή, άυλη σφαίρα περίπου στο μέγεθος της γροθιάς σου.

Clone

Level 8 (Necromancy) **Casting Time:** 1 hour **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (ένα διαμάντι αξίας τουλάχιστον 1.000 gp και τουλάχιστον 1 κυβική ίντσα σάρκας του πλάσματος που πρόκειται να κλωνοποιηθεί, τα οποία το spell καταναλώνει, και ένα δοχείο αξίας τουλάχιστον 2.000 gp που έχει σφραγιζόμενο καπάκι και είναι αρκετά μεγάλο για να χωρέσει το πλάσμα που κλωνοποιείται)

Duration: Instantaneous

Αυτό το spell αναπτύσσει ένα αδρανές αντίγραφο ενός ζωντανού πλάσματος ως προστασία ενάντια στον θάνατο. Αυτός ο κλώνος σχηματίζεται μέσα στο δοχείο που χρησιμοποιείται στην εκτέλεση του spell και μεγαλώνει στο πλήρες μέγεθος και ωριμότητα μετά από 120 ημέρες· μπορείς επίσης να επιλέξεις ο κλώνος να είναι μια νεότερη έκδοση του ίδιου πλάσματος. Παραμένει αδρανής και διαρκεί επ' αόριστον, εφόσον το δοχείο του παραμένει ανενόχλητο.

Οποιαδήποτε στιγμή μετά την ωρίμανση του κλώνου, αν το αρχικό πλάσμα πεθάνει, η ψυχή του μεταφέρεται στον κλώνο, υπό την προϋπόθεση ότι η ψυχή είναι ελεύθερη και πρόθυμη να επιστρέψει.

Cloud of Daggers

Level 2 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (ένα θραύσμα γυαλιού) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Γεμίζεις τον αέρα με σφυρίζοντα στιλέτα σε ένα cube 5 ποδιών σε κάθε πλευρά, κεντραρισμένο σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Ένα πλάσμα παίρνει 4d4 slashing damage όταν μπαίνει στην περιοχή του spell για πρώτη φορά σε ένα turn ή ξεκινά το turn του εκεί.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 4d4 για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Damage: slashing

Cloudkill

Level 5 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Δημιουργείς μια σφαίρα ακτίνας 20 ποδιών από δηλητηριώδη, κιτρινοπράσινη ομίχλη κεντραρισμένη σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Η ομίχλη απλώνεται γύρω από γωνίες. Διαρκεί για τη διάρκεια ή μέχρι ένας δυνατός άνεμος να διαλύσει την ομίχλη, τερματίζοντας το spell. Η περιοχή της είναι heavily obscured.

Όταν ένα πλάσμα μπαίνει στην περιοχή του spell για πρώτη φορά σε ένα turn ή ξεκινά το turn του εκεί, αυτό το πλάσμα πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Το πλάσμα παίρνει 5d8 poison damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη. Τα πλάσματα επηρεάζονται ακόμα κι αν κρατούν την αναπνοή τους ή δεν χρειάζεται να αναπνέουν.

Η ομίχλη μετακινείται 10 πόδια μακριά από εσένα στην αρχή κάθε turn σου, κυλώντας κατά μήκος της επιφάνειας του εδάφους. Οι ατμοί, όντας βαρύτεροι από τον αέρα, βυθίζονται στο χαμηλότερο επίπεδο της γης.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 6th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 5d8 για κάθε slot level πάνω από το 5th.

Damage: poison | constitution

Color Spray

Level 1 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** Cone (15 ft) **Components:**

V, S, M (μια πρέζα σκόνης ή άμμου που είναι χρωματισμένη κόκκινη, κίτρινη και μπλε) **Duration:** 1 round

Μια εκθαμβωτική σειρά από αναβοσβήνοντα, χρωματιστά φώτα ξεπηδά από το χέρι σου. Ρίξε 6d10· το σύνολο είναι πόσα hit points πλασμάτων μπορεί να επηρεάσει αυτό το spell. Τα πλάσματα σε έναν κώνο 15 ποδιών που ξεκινά από εσένα επηρεάζονται σε αύξουσα σειρά των τρέχοντων hit points τους (αγνοώντας unconscious πλάσματα και πλάσματα που δεν μπορούν να δουν).

Ξεκινώντας με το πλάσμα που έχει τα χαμηλότερα τρέχοντα hit points, κάθε πλάσμα που επηρεάζεται από αυτό το spell είναι blinded μέχρι το τέλος του επόμενου turn σου. Αφαίρεσε τα hit points κάθε πλάσματος από το σύνολο πριν προχωρήσεις στο πλάσμα με τα επόμενα χαμηλότερα hit points. Τα hit points ενός πλάσματος πρέπει να είναι ίσα ή μικρότερα από το υπόλοιπο σύνολο για να επηρεαστεί.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, ρίξε επιπλέον 6d10 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Conditions: blinded

Command

Level 1 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V **Duration:** 1 round

Λες μια εντολή μιας λέξης σε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ο στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά ακολουθεί την εντολή στο επόμενο turn του. Το spell δεν έχει effect αν ο στόχος είναι undead, αν δεν καταλαβαίνει τη γλώσσα σου ή αν η εντολή σου είναι άμεσα επιβλαβής για αυτόν.

Κάποιες τυπικές εντολές και τα effects τους ακολουθούν. Μπορείς να δώσεις μια εντολή διαφορετική από αυτές που περιγράφονται εδώ. Αν το κάνεις, ο DM καθορίζει πώς συμπεριφέρεται ο στόχος.

Approach

Ο στόχος κινείται προς εσένα με τη συντομότερη και πιο άμεση διαδρομή, τελειώνοντας το turn του αν κινηθεί σε απόσταση 5 ποδιών από εσένα.

Drop

Ο στόχος ρίχνει ό,τι κρατά και στη συνέχεια τελειώνει το turn του.

Flee

Ο στόχος ξοδεύει το turn του κινούμενος μακριά από εσένα με τα ταχύτερα διαθέσιμα μέσα.

Grovel

Ο στόχος πέφτει prone και στη συνέχεια τελειώνει το turn του.

Halt

Ο στόχος δεν κινείται και δεν κάνει actions.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, μπορείς να επηρεάσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 1st. Τα πλάσματα πρέπει να βρίσκονται σε απόσταση 30 ποδιών το ένα από το άλλο όταν τα στοχεύεις.

Saving Throw: wisdom | prone

Commune

Level 5 (Divination) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Self **Components:**

V, S, M (θυμίαμα και ένα φιαλίδιο holy ή unholy water) **Duration:** 1 minute

Έρχεσαι σε επαφή με τη θεότητα σου ή έναν θεϊκό αντιπρόσωπο και κάνεις έως και τρεις ερωτήσεις που μπορούν να απαντηθούν με ναι ή όχι. Πρέπει να κάνεις τις ερωτήσεις σου πριν τελειώσει το spell. Λαμβάνεις μια σωστή απάντηση για κάθε ερώτηση.

Commune with Nature

Level 5 (Divination) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Γίνεσαι για λίγο ένα με τη φύση και αποκτάς γνώση της γύρω περιοχής. Στην ύπαιθρο, το spell σου δίνει γνώση της γης σε ακτίνα 3 μιλίων από εσένα. Σε σπηλιές και άλλα φυσικά υπόγεια περιβάλλοντα, η ακτίνα περιορίζεται σε 300 πόδια. Το spell δεν λειτουργεί όπου η φύση έχει αντικατασταθεί από κατασκευές.

Αποκτάς αμέσως γνώση έως και τριών γεγονότων της επιλογής σου σχετικά με οποιοδήποτε από τα ακόλουθα θέματα:

έδαφος και υδάτινα σώματα κυρίαρχα φυτά, μέταλλα, ζώα ή λαοί *ισχυρά celestials, fey, fiends, elementals ή undead* επιρροή από άλλα planes of existence * κτίρια

Compelled Duel

Level 1 (Enchantment) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** 30 feet **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Προσπαθείς να αναγκάσεις ένα πλάσμα σε μονομαχία. Ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, το πλάσμα έλκεται προς εσένα, αναγκασμένο από τη θεϊκή σου απαίτηση. Για τη διάρκεια, έχει disadvantage σε attack rolls εναντίον πλασμάτων άλλων από εσένα, και πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw κάθε φορά που προσπαθεί να κινηθεί σε έναν χώρο που απέχει περισσότερο από 30 πόδια από εσένα.

Το spell τελειώνει αν επιτεθείς σε οποιοδήποτε άλλο πλάσμα, αν ρίξεις ένα spell που στοχεύει ένα hostile πλάσμα άλλο από τον στόχο, αν ένα πλάσμα φιλικό προς εσένα βλάψει τον στόχο ή ρίξει ένα επιβλαβές spell σε αυτόν, ή αν τελειώσεις το turn σου σε απόσταση μεγαλύτερη από 30 πόδια από τον στόχο.

Saving Throw: wisdom

Comprehend Languages

Level 1 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S, M (μια πρέζα αιθάλης και αλάτι) **Duration:** 1 hour

Για τη διάρκεια, καταλαβαίνεις την κυριολεκτική σημασία οποιασδήποτε προφορικής γλώσσας ακούς. Καταλαβαίνεις επίσης οποιαδήποτε γραπτή γλώσσα βλέπεις, αλλά πρέπει να αγγίζεις την επιφάνεια στην οποία είναι γραμμένες οι λέξεις. Χρειάζεται περίπου 1 λεπτό για να διαβάσεις μία σελίδα κειμένου.

Αυτό το spell δεν αποκωδικοποιεί μυστικά μηνύματα σε ένα κείμενο ή ένα glyph, όπως ένα arcane sigil, που δεν αποτελεί μέρος μιας γραπτής γλώσσας.

Compulsion

Level 4 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Πλάσματα της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας και που μπορούν να σε ακούσουν πρέπει να κάνουν ένα Wisdom saving throw. Ένας στόχος πετυχαίνει αυτόματα σε αυτό το saving throw αν δεν μπορεί να γίνει charmed. Σε μια αποτυχημένη save, ένας στόχος επηρεάζεται από αυτό το spell. Μέχρι να τελειώσει το spell, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα bonus action σε κάθε turn σου για να ορίσεις μια κατεύθυνση που είναι οριζόντια προς εσένα. Κάθε επηρεαζόμενος στόχος πρέπει να χρησιμοποιήσει όσο το δυνατόν περισσότερο από το movement του για να κινηθεί προς αυτήν την κατεύθυνση στο επόμενο turn του.

Saving Throw: wisdom

Cone of Cold

Level 5 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Cone (60 ft) **Components:**

V, S, M (ένας μικρός κρύσταλλος ή γυάλινος κώνος) **Duration:** Instantaneous

Μια έκρηξη παγωμένου αέρα ξεσπά από τα χέρια σου. Κάθε πλάσμα σε έναν κώνο 60 ποδιών πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 8d8 cold damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Ένα πλάσμα που σκοτώνεται από αυτό το spell γίνεται ένα παγωμένο άγαλμα μέχρι να ξεπαγώσει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 6th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 8d8 για κάθε slot level πάνω από το 5th.

Damage: cold | constitution

Confusion

Level 4 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 90 feet **Components:** V, S, M (τρία κελύφη καρυδιών) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Αυτό το spell προσβάλλει και συστρέφει τα μυαλά των πλασμάτων, δημιουργώντας παραισθήσεις και προκαλώντας ανεξέλεγκτη δράση. Κάθε πλάσμα σε μια σφαίρα ακτίνας 10 ποδιών κεντραρισμένη σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw όταν ρίχνεις αυτό το spell διαφορετικά επηρεάζεται από αυτό.

Ένας επηρεαζόμενος στόχος δεν μπορεί να κάνει reactions και πρέπει να ρίξει ένα d10 στην αρχή κάθε turn του για να καθορίσει τη συμπεριφορά του για εκείνο το turn.

Confusion Behavior d10 Behavior 1 Το πλάσμα χρησιμοποιεί όλο το movement του για να κινηθεί σε τυχαία κατεύθυνση. Δεν κάνει action αυτό το turn. 2–6 Το πλάσμα δεν κινείται ούτε κάνει actions αυτό το turn. 7–8 Το πλάσμα χρησιμοποιεί το action του για να κάνει μια melee attack εναντίον ενός τυχαία καθορισμένου πλάσματος εντός της reach του. 9–10 Το πλάσμα μπορεί να δράσει και να κινηθεί κανονικά.

Στο τέλος κάθε turn του, ένας επηρεαζόμενος στόχος μπορεί να κάνει ένα Wisdom saving throw. Αν πετύχει, αυτό το effect τελειώνει για αυτόν τον στόχο.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 5th level ή υψηλότερο, η ακτίνα της σφαίρας αυξάνεται κατά 5 πόδια για κάθε slot level πάνω από το 4th.

Saving Throw: wisdom

Conjure Animals

Level 3 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Καλείς fey spirits που παίρνουν τη μορφή beasts και εμφανίζονται σε μη κατειλημμένους χώρους που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Διάλεξε μία από τις παρακάτω επιλογές για το τι εμφανίζεται:

Ένα *beast challenge rating 2* ή χαμηλότερο Δύο *beasts challenge rating 1* ή χαμηλότερο Τέσσερα *beasts challenge rating 1/2* ή χαμηλότερο Οκτώ *beasts challenge rating 1/4* ή χαμηλότερο

Κάθε beast θεωρείται επίσης fey και εξαφανίζεται όταν πέσει σε 0 hit points ή όταν τελειώσει το spell.

Τα summoned πλάσματα είναι φιλικά προς εσένα και τους συντρόφους σου. Ρίξε initiative για τα summoned πλάσματα ως ομάδα, η οποία έχει τα δικά της turns. Υπακούουν σε οποιοδήποτε προφορικές εντολές τους δώσεις.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ορισμένα υψηλότερου level spell slots, επιλέγεις μία από τις παραπάνω επιλογές κλήσης και εμφανίζονται περισσότερα πλάσματα: διπλάσια με 5th-level slot, τριπλάσια με 7th-level slot και τετραπλάσια με 9th-level slot.

Conjure Barrage

Level 3 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Cone (60 ft) **Components:**

V, S, M (ένα κομμάτι ammunition ή ένα thrown weapon) **Duration:** Instantaneous

Πετάς ένα μη μαγικό weapon ή εκτοξεύεις ένα κομμάτι μη μαγικής ammunition στον αέρα για να δημιουργήσεις έναν κώνο από πανομοιότυπα weapons που εκτοξεύονται προς τα εμπρός και στη συνέχεια εξαφανίζονται. Κάθε πλάσμα σε έναν κώνο 60 ποδιών πρέπει να πετύχει σε ένα Dexterity saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 3d8 damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη. Ο τύπος damage είναι ίδιος με αυτόν του weapon ή της ammunition που χρησιμοποιήθηκε ως component.

Saving Throw: dexterity

Conjure Celestial

Level 7 (Conjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 90 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Καλείς ένα celestial challenge rating 4 ή χαμηλότερο, το οποίο εμφανίζεται σε έναν μη κατειλημμένο χώρο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Το celestial εξαφανίζεται όταν πέσει σε 0 hit points ή όταν τελειώσει το spell.

Το celestial είναι φιλικό προς εσένα και τους συντρόφους σου για τη διάρκεια. Ρίξε initiative για το celestial, το οποίο έχει τα δικά του turns. Υπακούει σε οποιεσδήποτε προφορικές εντολές του δώσεις, εφόσον δεν παραβιάζουν την alignment του.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα 9th-level spell slot, καλείς ένα celestial challenge rating 5 ή χαμηλότερο.

Conjure Elemental

Level 5 (Conjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 90 feet **Components:**

V, S, M (θυμιάμα που καίγεται για αέρα, μαλακό πηλό για γη, θειάφι και φωσφόρο για φωτιά, ή νερό και άμμο για νερό) **Duration:**

Concentration, up to 1 hour

Καλείς έναν υπηρετή elemental. Διάλεξε μια περιοχή αέρα, γης, φωτιάς ή νερού που γεμίζει ένα cube 10 ποδιών εντός εμβέλειας. Ένα elemental challenge rating 5 ή χαμηλότερο κατάλληλο για την περιοχή που διάλεξες εμφανίζεται σε έναν μη κατειλημμένο χώρο εντός 10 ποδιών από αυτήν. Το elemental εξαφανίζεται όταν πέσει σε 0 hit points ή όταν τελειώσει το spell.

Το elemental είναι φιλικό προς εσένα και τους συντρόφους σου για τη διάρκεια. Ρίξε initiative για το elemental, το οποίο έχει τα δικά του turns. Υπακούει σε οποιεσδήποτε προφορικές εντολές του δώσεις.

Αν η concentration σου σπάσει, το elemental δεν εξαφανίζεται. Αντίθετα, χάνεις τον έλεγχο του elemental, γίνεται hostile προς εσένα και τους συντρόφους σου και μπορεί να επιτεθεί.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 6th level ή υψηλότερο, το challenge rating αυξάνεται κατά 1 για κάθε slot level πάνω από το 5th.

Conjure Fey

Level 6 (Conjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 90 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Καλείς ένα fey πλάσμα challenge rating 6 ή χαμηλότερο, ή ένα fey spirit που παίρνει τη μορφή ενός beast challenge rating 6 ή χαμηλότερο. Εμφανίζεται σε έναν μη κατειλημμένο χώρο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Το fey πλάσμα εξαφανίζεται όταν πέσει σε 0 hit points ή όταν τελειώσει το spell.

Το fey πλάσμα είναι φιλικό προς εσένα και τους συντρόφους σου για τη διάρκεια. Ρίξε initiative για το πλάσμα, το οποίο έχει τα δικά του turns. Υπακούει σε οποιοσδήποτε προφορικές εντολές του δώσεις, εφόσον δεν παραβιάζουν την alignment του.

Αν η concentration σου σπάσει, το fey πλάσμα δεν εξαφανίζεται. Αντίθετα, χάνεις τον έλεγχο, γίνεται hostile και μπορεί να επιτεθεί.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 7th level ή υψηλότερο, το challenge rating αυξάνεται κατά 1 για κάθε slot level πάνω από το 6th.

Conjure Minor Elementals

Level 4 (Conjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 90 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Καλείς elementals που εμφανίζονται σε μη κατειλημμένους χώρους που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Διάλεξε μία από τις παρακάτω επιλογές για το τι εμφανίζεται:

Ένα elemental challenge rating 2 ή χαμηλότερο Δύο elementals challenge rating 1 ή χαμηλότερο *Τέσσερα elementals challenge rating 1/2 ή χαμηλότερο* Οκτώ elementals challenge rating 1/4 ή χαμηλότερο

Ένα elemental που καλείται από αυτό το spell εξαφανίζεται όταν πέσει σε 0 hit points ή όταν τελειώσει το spell.

Τα summoned πλάσματα είναι φιλικά προς εσένα και τους συντρόφους σου. Ρίξε initiative για τα summoned πλάσματα ως ομάδα, η οποία έχει τα δικά της turns. Υπακούουν σε οποιοσδήποτε προφορικές εντολές τους δώσεις.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ορισμένα υψηλότερου level spell slots, επιλέγεις μία από τις παραπάνω επιλογές κλήσης και εμφανίζονται περισσότερα πλάσματα: διπλάσια με 6th-level slot και τριπλάσια με 8th-level slot.

Conjure Volley

Level 5 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:**

V, S, M (ένα κομμάτι ammunition ή ένα thrown weapon) **Duration:** Instantaneous

Εκτοξεύεις ένα κομμάτι μη μαγικής ammunition από ένα ranged weapon ή πετάς ένα μη μαγικό weapon στον αέρα και επιλέγεις ένα σημείο εντός εμβέλειας. Εκατοντάδες αντίγραφα της ammunition ή του weapon πέφτουν σε μια ομοβροντία από πάνω και στη συνέχεια εξαφανίζονται. Κάθε πλάσμα σε έναν κύλινδρο ακτίνας 40 ποδιών, ύψους 20 ποδιών, κεντραρισμένο σε εκείνο το σημείο, πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 8d8 damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη. Ο τύπος damage είναι ίδιος με αυτόν της ammunition ή του weapon.

Saving Throw: dexterity

Conjure Woodland Beings

Level 4 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:**

V, S, M (ένα μούρο πουρναραίου για κάθε πλάσμα που καλείται) **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Καλείς fey πλάσματα που εμφανίζονται σε μη κατειλημμένους χώρους που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Διάλεξε μία από τις παρακάτω επιλογές για το τι εμφανίζεται:

Ένα fey πλάσμα challenge rating 2 ή χαμηλότερο Δύο fey πλάσματα challenge rating 1 ή χαμηλότερο Τέσσερα fey πλάσματα challenge rating 1/2 ή χαμηλότερο Οκτώ fey πλάσματα challenge rating 1/4 ή χαμηλότερο

Ένα summoned πλάσμα εξαφανίζεται όταν πέσει σε 0 hit points ή όταν τελειώσει το spell.

Τα summoned πλάσματα είναι φιλικά προς εσένα και τους συντρόφους σου. Ρίξε initiative για τα summoned πλάσματα ως ομάδα, η οποία έχει τα δικά της turns. Υπακούν σε οποιοσδήποτε προφορικές εντολές τους δώσεις.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ορισμένα υψηλότερου level spell slots, επιλέγεις μία από τις παραπάνω επιλογές κλήσης και εμφανίζονται περισσότερα πλάσματα: διπλάσια με 6th-level slot και τριπλάσια με 8th-level slot.

Contact Other Plane

Level 5 (Divination) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Self **Components:** V **Duration:** 1 minute

Έρχεσαι νοητικά σε επαφή με έναν ημίθεο, το πνεύμα ενός μακροχρόνια νεκρού σοφού ή κάποια άλλη μυστηριώδη οντότητα από άλλο plane. Η επαφή με αυτή την εξω-επίπεδη νοημοσύνη μπορεί να καταπονήσει ή ακόμα και να σπάσει το μυαλό σου. Όταν ρίχνεις αυτό το spell, κάνε ένα Intelligence saving throw. Σε μια αποτυχία, παίρνεις 6d6 psychic damage και είσαι insane μέχρι να τελειώσεις ένα long rest. Ενώ είσαι insane, δεν μπορείς να κάνεις actions, δεν μπορείς να καταλάβεις τι λένε άλλα πλάσματα, δεν μπορείς να διαβάσεις και μιλάς μόνο ακαταλαβίστικα.

Σε μια επιτυχημένη save, μπορείς να κάνεις στην οντότητα έως και πέντε ερωτήσεις. Πρέπει να κάνεις τις ερωτήσεις σου πριν τελειώσει το spell. Ο DM απαντά σε κάθε ερώτηση με μία λέξη.

Damage: psychic | intelligence

Contagion

Level 5 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** 7 days

Το άγγιγμά σου προκαλεί ασθένεια. Κάνε μια melee spell attack εναντίον ενός πλάσματος εντός της reach σου. Σε ένα hit, ο στόχος είναι poisoned.

Στο τέλος κάθε turn του poisoned στόχου, ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Αν ο στόχος πετύχει σε τρεις από αυτές τις saves, δεν είναι πλέον poisoned και το spell τελειώνει. Αν ο στόχος αποτύχει σε τρεις από αυτές τις saves, δεν είναι πλέον poisoned, αλλά διάλεξε μία από τις παρακάτω ασθένειες. Ο στόχος υποβάλλεται στην επιλεγμένη ασθένεια για τη διάρκεια του spell.

Saving Throw: constitution | blinded, stunned, poisoned

Contingency

Level 6 (Evocation) **Casting Time:** 10 minute **Range:** Self **Components:**

V, S, M (ένα ειδώλιο του εαυτού σου σκαλισμένο από ελεφαντόδοντο και στολισμένο με πολύτιμους λίθους αξίας τουλάχιστον 1.500 gp)

Duration: 10 days

Διάλεξε ένα spell 5th level ή χαμηλότερο που μπορείς να ρίξεις, που έχει casting time 1 action και που μπορεί να σε στοχεύσει. Ρίχνεις αυτό το spell—που ονομάζεται contingent spell—ως μέρος της εκτέλεσης του contingency, εξαντλώντας spell slots και για τα δύο, αλλά το contingent spell δεν τίθεται σε ισχύ. Αντίθετα, τίθεται σε ισχύ όταν συμβεί μια συγκεκριμένη κατάσταση. Περιγράφεις αυτή την κατάσταση όταν ρίχνεις τα δύο spells.

Continual Flame

Level 2 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (σκόνη ρουμπινιού αξίας 50 gp, την οποία το spell καταναλώνει) **Duration:** Permanent

Μια φλόγα, ισοδύναμη σε φωτεινότητα με μια δάδα, ξεπηδά από ένα αντικείμενο που αγγίζεις. Το effect μοιάζει με κανονική φλόγα, αλλά δεν δημιουργεί θερμότητα και δεν χρησιμοποιεί οξυγόνο. Μια continual flame μπορεί να καλυφθεί ή να κρυφτεί αλλά όχι να πνιγεί ή να σβήσει.

Control Water

Level 4 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 300 feet **Components:**

V, S, M (μια σταγόνα νερό και μια πρέζα σκόνης) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Μέχρι να τελειώσει το spell, ελέγχεις οποιοδήποτε ελεύθερο νερό μέσα σε μια περιοχή που επιλέγεις, που είναι ένα cube έως 100 πόδια σε κάθε πλευρά. Μπορείς να επιλέξεις οποιοδήποτε από τα ακόλουθα effects όταν ρίχνεις αυτό το spell. Ως action στο turn σου, μπορείς να επαναλάβεις το ίδιο effect ή να επιλέξεις διαφορετικό.

Flood

Ανεβάζεις τη στάθμη του νερού όλου του στάσιμου νερού στην περιοχή έως και 20 πόδια.

Part Water

Κάνεις το νερό στην περιοχή να κινηθεί χωριστά και να δημιουργήσει μια τάφρο.

Redirect Flow

Κάνεις το τρεχούμενο νερό στην περιοχή να κινηθεί προς μια κατεύθυνση που επιλέγεις.

Whirlpool

Αυτό το effect απαιτεί μια μάζα νερού τουλάχιστον 50 τετραγωνικά πόδια και 25 πόδια βάθος. Δημιουργείς μια δίνη στο κέντρο της περιοχής.

Damage: bludgeoning | strength

Control Weather

Level 8 (Transmutation) **Casting Time:** 10 minute **Range:** 5-ft radius sphere **Components:**

V, S, M (θυμίαμα που καίγεται και κομμάτια γης και ξύλου αναμεμειγμένα σε νερό) **Duration:** Concentration, up to 8 hours

Παίρνεις τον έλεγχο του καιρού σε ακτίνα 5 μιλίων από εσένα για τη διάρκεια. Πρέπει να είσαι σε εξωτερικό χώρο για να ρίξεις αυτό το spell. Η μετακίνηση σε ένα μέρος όπου δεν έχεις καθαρή διαδρομή προς τον ουρανό τερματίζει το spell νωρίς.

Όταν ρίχνεις το spell, αλλάζεις τις τρέχουσες καιρικές συνθήκες. Μπορείς να αλλάξεις βροχόπτωση, θερμοκρασία και άνεμο. Χρειάζονται 1d4 × 10 λεπτά για να τεθούν σε ισχύ οι νέες συνθήκες.

Cordon of Arrows

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 5 feet **Components:**

V, S, M (τέσσερα ή περισσότερα βέλη ή μπουλόνια) **Duration:** 8 hours

Φυτεύεις τέσσερα κομμάτια μη μαγικής ammunition στο έδαφος εντός εμβέλειας και τους εναποθέτεις μαγεία για να προστατεύσουν μια περιοχή. Μέχρι να τελειώσει το spell, όποτε ένα πλάσμα άλλο από εσένα έρχεται σε απόσταση 30 ποδιών από την ammunition για πρώτη φορά σε ένα turn ή τελειώνει εκεί το turn του, ένα κομμάτι ammunition πετάει για να το χτυπήσει. Το πλάσμα πρέπει να πετύχει σε ένα Dexterity saving throw διαφορετικά παίρνει 1d6 piercing damage. Το κομμάτι ammunition στη συνέχεια καταστρέφεται.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, η ποσότητα ammunition που μπορεί να επηρεαστεί αυξάνεται κατά δύο για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Damage: piercing | dexterity

Counterspell

Level 3 (Abjuration) **Casting Time:**

1 reaction (το οποίο κάνεις όταν βλέπεις ένα πλάσμα εντός 60 ποδιών από εσένα να ρίχνει ένα spell) **Range:** 60 feet

Components: S **Duration:** Instantaneous

Προσπαθείς να διακόψεις ένα πλάσμα στη διαδικασία εκτέλεσης ενός spell. Αν το πλάσμα ρίχνει ένα spell 3rd level ή χαμηλότερο, το spell του αποτυγχάνει και δεν έχει effect. Αν ρίχνει ένα spell 4th level ή υψηλότερο, κάνε ένα ability check χρησιμοποιώντας το spellcasting ability σου. Το DC ισούται με 10 + το level του spell. Σε μια επιτυχία, το spell του πλάσματος αποτυγχάνει και δεν έχει effect.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, το διακοπτόμενο spell δεν έχει effect αν το level του είναι μικρότερο ή ίσο με το level του spell slot που χρησιμοποίησες.

Create Food and Water

Level 3 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Δημιουργείς 45 λίβρες φαγητού και 30 γαλόνια νερού στο έδαφος ή σε δοχεία εντός εμβέλειας, αρκετά για να συντηρήσουν έως και δεκαπέντε humanoids ή πέντε άλογα για 24 ώρες. Το φαγητό είναι άγευστο αλλά θρεπτικό και χαλάει αν δεν καταναλωθεί μετά από 24 ώρες. Το νερό είναι καθαρό και δεν χαλάει.

Create or Destroy Water

Level 1 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (μια σταγόνα νερό αν δημιουργείς νερό ή λίγους κόκκους άμμου αν το καταστρέφεις) **Duration:** Instantaneous

Είτε δημιουργείς είτε καταστρέφεις νερό.

Create Water

Δημιουργείς έως και 10 γαλόνια καθαρού νερού εντός εμβέλειας σε ένα ανοιχτό δοχείο. Εναλλακτικά, το νερό πέφτει ως βροχή σε ένα cube 30 ποδιών εντός εμβέλειας, σβήνοντας εκτεθειμένες φλόγες στην περιοχή.

Destroy Water

Καταστρέφεις έως και 10 γαλόνια νερού σε ένα ανοιχτό δοχείο εντός εμβέλειας. Εναλλακτικά, καταστρέφεις ομίχλη σε ένα cube 30 ποδιών εντός εμβέλειας.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, δημιουργείς ή καταστρέφεις 10 επιπλέον γαλόνια νερού, ή το μέγεθος του cube αυξάνεται κατά 5 πόδια, για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Create Undead

Level 6 (Necromancy) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 10 feet **Components:**

V, S, M (ένα πήλινο δοχείο γεμάτο χώμα τάφου, ένα πήλινο δοχείο γεμάτο υφάλμυρο νερό και μια μαύρη πέτρα onyx αξίας 150 gp για κάθε πτώμα)

Duration: Instantaneous

Μπορείς να ρίξεις αυτό το spell μόνο τη νύχτα. Διάλεξε έως και τρία πτώματα Medium ή Small humanoids εντός εμβέλειας. Κάθε πτώμα γίνεται ένα ghoul υπό τον έλεγχό σου.

Ως bonus action σε κάθε turn σου, μπορείς να δώσεις νοητικές εντολές σε οποιοδήποτε πλάσμα ζωντανέψες με αυτό το spell, αν το πλάσμα βρίσκεται εντός 120 ποδιών από εσένα. Αποφασίζεις τι action θα κάνει το πλάσμα και πού θα κινηθεί κατά το επόμενο turn του.

Το πλάσμα είναι υπό τον έλεγχό σου για 24 ώρες, μετά από τις οποίες σταματά να υπακούει σε οποιαδήποτε εντολή του έχεις δώσει. Για να διατηρήσεις τον έλεγχο για άλλες 24 ώρες, πρέπει να ρίξεις αυτό το spell στο πλάσμα πριν τελειώσει η τρέχουσα περίοδος των 24 ωρών.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα 7th-level spell slot, μπορείς να ζωντανέψεις ή να επαναβειβάσεις τον έλεγχο σε τέσσερα ghoul. Με 8th-level slot, πέντε ghoul ή δύο ghastr ή wight. Με 9th-level slot, έξι ghoul, τρία ghastr ή δύο mummy.

Creation

Level 5 (Illusion) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (ένα μικροσκοπικό κομμάτι ύλης του ίδιου τύπου με το αντικείμενο που σκοπεύεις να δημιουργήσεις) **Duration:** Special

Τραβάς νήματα από σκιώδη ύλη από το Shadowfell για να δημιουργήσεις ένα μη ζωντανό αντικείμενο από φυτική ύλη εντός εμβέλειας. Μπορείς επίσης να χρησιμοποιήσεις αυτό το spell για να δημιουργήσεις ορυκτά αντικείμενα όπως πέτρα, κρύσταλλο ή μέταλλο. Το αντικείμενο που δημιουργείται δεν πρέπει να είναι μεγαλύτερο από ένα cube 5 ποδιών και πρέπει να έχει μορφή και υλικό που έχεις δει στο παρελθόν.

Η διάρκεια εξαρτάται από το υλικό του αντικειμένου. Αν το αντικείμενο αποτελείται από πολλαπλά υλικά, χρησιμοποίησε τη μικρότερη διάρκεια.

Creation Material Duration Vegetable matter 1 day Stone or crystal 12 hours Precious metals 1 hour Gems 10 minutes Adamantine or mithral 1 minute

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 6th level ή υψηλότερο, το cube αυξάνεται κατά 5 πόδια για κάθε slot level πάνω από το 5th.

Crown of Madness

Level 2 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Ένα humanoid της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά γίνεται charmed από εσένα για τη διάρκεια. Ενώ ο στόχος είναι charmed με αυτόν τον τρόπο, ένα στεφάνι από πριονωτό σίδηρο εμφανίζεται στο κεφάλι του.

Ο charmed στόχος πρέπει να χρησιμοποιήσει το action του πριν κινηθεί σε κάθε turn του για να κάνει μια melee attack εναντίον ενός πλάσματος άλλου από τον εαυτό του που επιλέγεις νοητικά. Ο στόχος μπορεί να δράσει κανονικά στο turn του αν δεν επιλέξει κανένα πλάσμα ή αν κανένα δεν βρίσκεται εντός της reach του.

Στα επόμενα turns σου, πρέπει να χρησιμοποιήσεις το action σου για να διατηρήσεις τον έλεγχο του στόχου, διαφορετικά το spell τελειώνει. Επίσης, ο στόχος μπορεί να κάνει ένα Wisdom saving throw στο τέλος κάθε turn του. Σε μια επιτυχία, το spell τελειώνει.

Saving Throw: wisdom | charmed

Crusader's Mantle

Level 3 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30-ft radius sphere **Components:** V **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Ιερή δύναμη ακτινοβολεί από εσένα σε μια αύρα με ακτίνα 30 ποδιών, ξυπνώντας τόλμη σε φιλικά πλάσματα. Μέχρι να τελειώσει το spell, η αύρα κινείται μαζί σου, κεντραρισμένη πάνω σου. Όταν βρίσκονται στην αύρα, κάθε μη εχθρικό πλάσμα στην αύρα (συμπεριλαμβανομένου εσένα) προκαλεί επιπλέον 1d4 radiant damage όταν χτυπά με μια weapon attack.

Damage: radiant

Cure Wounds

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Ένα πλάσμα που αγγίζεις ανακτά αριθμό hit points ίσο με 1d8 + το spellcasting ability modifier σου. Αυτό το spell δεν έχει effect σε undead ή constructs.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, η θεραπεία αυξάνεται κατά 1d8 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Dancing Lights

Level 0 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:**

V, S, M (λίγη φωσφόρο ή ξύλο wychwood, ή ένα glowworm) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Δημιουργείς έως και τέσσερα φώτα μεγέθους δάδας εντός εμβέλειας, κάνοντάς τα να εμφανίζονται ως δάδες, φανοστάτες ή λαμπερές σφαίρες που αιωρούνται στον αέρα για τη διάρκεια. Μπορείς επίσης να συνδυάσεις τα τέσσερα φώτα σε μία λαμπερή αόριστα ανθρωπόμορφη μορφή Medium μεγέθους. Όποια μορφή κι αν επιλέξεις, κάθε φως ρίχνει dim light σε ακτίνα 10 ποδιών.

Ως bonus action στο turn σου, μπορείς να μετακινήσεις τα φώτα έως και 60 πόδια σε ένα νέο σημείο εντός εμβέλειας.

Darkness

Level 2 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:**

V, M (γούνα νυχτερίδας και μια σταγόνα πίσσας ή ένα κομμάτι κάρβουνο) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Μαγικό σκοτάδι απλώνεται από ένα σημείο που επιλέξεις εντός εμβέλειας για να γεμίσει μια σφαίρα ακτίνας 15 ποδιών για τη διάρκεια. Το σκοτάδι απλώνεται γύρω από γωνίες. Ένα πλάσμα με darkvision δεν μπορεί να δει μέσα από αυτό το σκοτάδι και το μη μαγικό φως δεν μπορεί να το φωτίσει.

Αν το σημείο που επέλεξες είναι σε ένα αντικείμενο που κρατάς ή που δεν φοριέται ούτε μεταφέρεται, το σκοτάδι εκπέμπεται από το αντικείμενο και κινείται μαζί του. Η πλήρης κάλυψη της πηγής του σκοταδιού με ένα αδιαφανές αντικείμενο μπλοκάρει το σκοτάδι.

Αν οποιαδήποτε περιοχή αυτού του spell επικαλύπτεται με περιοχή φωτός που δημιουργήθηκε από ένα spell 2nd level ή χαμηλότερο, το spell που δημιούργησε το φως διαλύεται.

Darkvision

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (είτε μια πρέζα αποξηραμένου καρότου είτε ένας agate) **Duration:** 8 hours

Αγγίζεις ένα πρόθυμο πλάσμα για να του δώσεις την ικανότητα να βλέπει στο σκοτάδι. Για τη διάρκεια, αυτό το πλάσμα έχει darkvision σε εμβέλεια 60 ποδιών.

Daylight

Level 3 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** 1 hour

Μια σφαίρα φωτός ακτίνας 60 ποδιών απλώνεται από ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Η σφαίρα είναι bright light και ρίχνει dim light για επιπλέον 60 πόδια.

Αν επέλεξες ένα σημείο σε ένα αντικείμενο που κρατάς ή που δεν φοριέται ούτε μεταφέρεται, το φως λάμπει από το αντικείμενο και κινείται μαζί του. Η πλήρης κάλυψη του επηρεαζόμενου αντικειμένου με ένα αδιαφανές αντικείμενο μπλοκάρει το φως.

Αν οποιαδήποτε περιοχή αυτού του spell επικαλύπτεται με περιοχή σκοταδιού που δημιουργήθηκε από ένα spell 3rd level ή χαμηλότερο, το spell που δημιούργησε το σκοτάδι διαλύεται.

Death Ward

Level 4 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** 8 hours

Αγγίζεις ένα πλάσμα και του παρέχεις ένα μέτρο προστασίας από τον θάνατο.

Την πρώτη φορά που ο στόχος θα έπεφτε σε 0 hit points ως αποτέλεσμα του να πάρει damage, αντίθετα πέφτει σε 1 hit point και το spell τελειώνει.

Αν το spell είναι ακόμα σε ισχύ όταν ο στόχος υποβληθεί σε ένα effect που θα τον σκότωνε ακαριαία χωρίς να προκαλέσει damage, αυτό το effect εξουδετερώνεται για τον στόχο και το spell τελειώνει.

Delayed Blast Fireball

Level 7 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:**

V, S, M (μια μικρή μπάλα από περιττώματα νυχτερίδας και θειάφι) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Μια δέσμη κίτρινου φωτός αναβοσβήνει από το δάχτυλό σου που δείχνει και στη συνέχεια συμπυκνώνεται για να παραμείνει σε ένα επιλεγμένο σημείο εντός εμβέλειας ως μια λαμπερή χάντρα για τη διάρκεια. Όταν το spell τελειώσει, είτε επειδή η concentration σου σπάσει είτε επειδή αποφασίζεις να το τερματίσεις, η χάντρα ανθίζει με έναν χαμηλό βρυχηθμό σε μια έκρηξη φλόγας. Κάθε πλάσμα σε μια σφαίρα ακτίνας 20 ποδιών κεντραρισμένη σε εκείνο το σημείο πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει fire damage ίσο με το συνολικό συσσωρευμένο damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Το βασικό damage του spell είναι 12d6. Αν στο τέλος του turn σου η χάντρα δεν έχει ακόμα εκραγεί, το damage αυξάνεται κατά 1d6.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 8th level ή υψηλότερο, το βασικό damage αυξάνεται κατά 12d6 για κάθε slot level πάνω από το 7th.

Damage: fire | dexterity

Demiplane

Level 8 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** S **Duration:** 1 hour

Δημιουργείς μια σκιώδη πόρτα σε μια επίπεδη συμπαγή επιφάνεια που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Η πόρτα είναι αρκετά μεγάλη για να επιτρέψει σε Medium πλάσματα να περάσουν ανεμπόδιστα. Όταν ανοίγει, η πόρτα οδηγεί σε ένα demiplane που εμφανίζεται ως ένα άδειο δωμάτιο 30 ποδιών σε κάθε διάσταση, φτιαγμένο από ξύλο ή πέτρα. Όταν το spell τελειώνει, η πόρτα εξαφανίζεται και οποιαδήποτε πλάσματα ή αντικείμενα μέσα στο demiplane παραμένουν παγιδευμένα εκεί.

Κάθε φορά που ρίχνεις αυτό το spell, μπορείς να δημιουργήσεις ένα νέο demiplane ή να κάνεις τη σκιώδη πόρτα να συνδεθεί με ένα demiplane που δημιούργησες με προηγούμενη εκτέλεση αυτού του spell.

Destructive Wave

Level 5 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30-ft radius sphere **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Χτυπάς το έδαφος, δημιουργώντας μια έκρηξη θεϊκής ενέργειας που κυματίζει προς τα έξω από εσένα. Κάθε πλάσμα που επιλέγεις εντός 30 ποδιών από εσένα πρέπει να πετύχει σε ένα Constitution saving throw διαφορετικά παίρνει 5d6 thunder damage, καθώς και 5d6 radiant ή necrotic damage (επιλογή σου), και χτυπιέται prone. Ένα πλάσμα που πετυχαίνει στο saving throw παίρνει το μισό damage και δεν χτυπιέται prone.

Damage: necrotic, radiant, thunder | constitution | prone

Detect Evil and Good

Level 1 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Για τη διάρκεια, γνωρίζεις αν υπάρχει ένα aberration, celestial, elemental, fey, fiend ή undead σε απόσταση 30 ποδιών από εσένα, καθώς και πού βρίσκεται το πλάσμα. Ομοίως, γνωρίζεις αν υπάρχει ένα μέρος ή αντικείμενο σε απόσταση 30 ποδιών από εσένα που έχει μαγικά αγιαστεί ή βεβηλωθεί.

Το spell μπορεί να διαπεράσει τα περισσότερα εμπόδια, αλλά μπλοκάρεται από 1 πόδι πέτρας, 1 ίντσα συνηθισμένου μετάλλου, ένα λεπτό φύλλο μολύβδου ή 3 πόδια ξύλου ή βρωμιάς.

Detect Magic

Level 1 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Για τη διάρκεια, αισθάνεσαι την παρουσία μαγείας εντός 30 ποδιών από εσένα. Αν αισθανθείς μαγεία με αυτόν τον τρόπο, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να δεις μια αμυδρή αύρα γύρω από οποιοδήποτε ορατό πλάσμα ή αντικείμενο στην περιοχή που φέρει μαγεία και μαθαίνεις το school of magic της, αν υπάρχει.

Το spell μπορεί να διαπεράσει τα περισσότερα εμπόδια, αλλά μπλοκάρεται από 1 πόδι πέτρας, 1 ίντσα συνηθισμένου μετάλλου, ένα λεπτό φύλλο μολύβδου ή 3 πόδια ξύλου ή βρωμιάς.

Detect Poison and Disease

Level 1 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S, M (ένα φύλλο πουρνάρι) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Για τη διάρκεια, μπορείς να αισθανθείς την παρουσία και την τοποθεσία δηλητηρίων, δηλητηριωδών πλασμάτων και ασθενειών εντός 30 ποδιών από εσένα. Προσδιορίζεις επίσης το είδος του δηλητηρίου, του δηλητηριώδους πλάσματος ή της ασθένειας σε κάθε περίπτωση.

Το spell μπορεί να διαπεράσει τα περισσότερα εμπόδια, αλλά μπλοκάρεται από 1 πόδι πέτρας, 1 ίντσα συνηθισμένου μετάλλου, ένα λεπτό φύλλο μολύβδου ή 3 πόδια ξύλου ή βρωμιάς.

Detect Thoughts

Level 2 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S, M (ένα χάλκινο νόμισμα) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Για τη διάρκεια, μπορείς να διαβάσεις τις σκέψεις ορισμένων πλασμάτων. Όταν ρίχνεις το spell και ως action σου σε κάθε turn μέχρι να τελειώσει το spell, μπορείς να εστιάσεις το μυαλό σου σε οποιοδήποτε πλάσμα που μπορείς να δεις εντός 30 ποδιών από εσένα. Αν το πλάσμα που επιλέγεις έχει Intelligence 3 ή χαμηλότερο ή δεν μιλά καμία γλώσσα, το πλάσμα δεν επηρεάζεται.

Μαθαίνεις αρχικά τις επιφανειακές σκέψεις του πλάσματος. Ως action, μπορείς είτε να μετατοπίσεις την προσοχή σου σε άλλες σκέψεις είτε να προσπαθήσεις να φάξεις βαθύτερα στο μυαλό του ίδιου πλάσματος. Αν φάξεις βαθύτερα, ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Αν αποτύχει, αποκτάς γνώση της λογικής του, της συναισθηματικής του κατάστασης και κάτι που είναι σημαντικό στο μυαλό του. Αν πετύχει, το spell τελειώνει.

Saving Throw: wisdom

Dimension Door

Level 4 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 500 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Τηλεμεταφέρεσαι από την τρέχουσα τοποθεσία σου σε οποιοδήποτε άλλο σημείο εντός εμβέλειας. Φτάνεις ακριβώς στο επιθυμητό σημείο. Μπορείς να φέρεις μαζί σου αντικείμενα εφόσον το βάρος τους δεν υπερβαίνει ό,τι μπορείς να κουβαλήσεις. Μπορείς επίσης να φέρεις ένα πρόθυμο πλάσμα του μεγέθους σου ή μικρότερο.

Αν θα έφτανες σε ένα μέρος που ήδη καταλαμβάνεται από ένα αντικείμενο ή πλάσμα, εσύ και οποιοδήποτε πλάσμα ταξιδεύει μαζί σου παίρνετε 4d6 force damage και το spell αποτυγχάνει να σε τηλεμεταφέρει.

Damage: force

Disguise Self

Level 1 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** 1 hour

Κάνεις τον εαυτό σου—συμπεριλαμβανομένων των ρούχων, armor, weapons και άλλων υπάρχόντων σου—να δείχνει διαφορετικός μέχρι το spell να τελειώσει ή μέχρι να χρησιμοποιήσεις το action σου για να το απολύσεις. Μπορείς να δείχνεις 1 πόδι κοντότερος ή ψηλότερος και μπορείς να εμφανίζεσαι αδύνατος, χοντρός ή κάτι ενδιάμεσο. Δεν μπορείς να αλλάξεις τον σωματότυπό σου, οπότε πρέπει να υιοθετήσεις μια μορφή που έχει την ίδια βασική διάταξη των άκρων.

Οι αλλαγές που επιφέρει αυτό το spell δεν αντέχουν σε φυσική επιθεώρηση. Για να διακρίνει ότι είσαι μεταμφιεσμένος, ένα πλάσμα μπορεί να χρησιμοποιήσει το action του για να επιθεωρήσει την εμφάνισή σου και πρέπει να πετύχει σε ένα Intelligence (Investigation) check εναντίον του spell save DC σου.

Disintegrate

Level 6 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:**

V, S, M (ένας μαγνήτης και μια πρέζα σκόνης) **Duration:** Instantaneous

Μια λεπτή πράσινη ακτίνα ξεπηδά από το δάχτυλό σου που δείχνει σε έναν στόχο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ο στόχος μπορεί να είναι ένα πλάσμα, ένα αντικείμενο ή μια δημιουργία μαγικής δύναμης.

Ένα πλάσμα που στοχεύεται από αυτό το spell πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ο στόχος παίρνει 10d6 + 40 force damage. Ο στόχος διαλύεται αν αυτό το damage τον αφήσει με 0 hit points.

Ένα διαλυμένο πλάσμα και ό,τι φορά και μεταφέρει, εκτός από magic items, μειώνονται σε έναν σωρό λεπτής γκρι σκόνης. Το πλάσμα μπορεί να επαναφερθεί στη ζωή μόνο με true resurrection ή wish.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 7th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 10d6 + 40 για κάθε slot level πάνω από το 6th.

Damage: force | dexterity

Dispel Evil and Good

Level 5 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S, M (holy water ή σκόνη ασημιού και σιδήρου)

Duration: Concentration, up to 1 minute

Λαμπερή ενέργεια περιβάλλει και σε προστατεύει από fey, undead και πλάσματα που προέρχονται από πέρα από το Material Plane. Για τη διάρκεια, celestials, elementals, fey, fiends και undead έχουν disadvantage σε attack rolls εναντίον σου.

Μπορείς να τερματίσεις το spell νωρίς χρησιμοποιώντας μία από τις ακόλουθες ειδικές λειτουργίες.

Break Enchantment

Ως action σου, αγγίζεις ένα πλάσμα που μπορείς να φτάσεις που είναι charmed, frightened ή possessed από ένα celestial, elemental, fey, fiend ή undead. Το πλάσμα που αγγίζεις δεν είναι πλέον charmed, frightened ή possessed από τέτοια πλάσματα.

Dismissal

Ως action σου, κάνε μια melee spell attack εναντίον ενός celestial, elemental, fey, fiend ή undead που μπορείς να φτάσεις. Σε ένα hit, προσπαθείς να στείλεις το πλάσμα πίσω στο home plane του. Το πλάσμα πρέπει να πετύχει σε ένα Charisma saving throw διαφορετικά στέλνεται πίσω.

Saving Throw: charisma

Dispel Magic

Level 3 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Διάλεξε ένα πλάσμα, αντικείμενο ή magical effect εντός εμβέλειας. Οποιοδήποτε spell 3rd level ή χαμηλότερο στον στόχο τελειώνει. Για κάθε spell 4th level ή υψηλότερο στον στόχο, κάνε ένα ability check χρησιμοποιώντας το spellcasting ability σου. Το DC ισούται με 10 + το level του spell. Σε μια επιτυχημένη check, το spell τελειώνει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, τερματίζεις αυτόματα τα effects ενός spell στον στόχο αν το level του spell είναι ίσο ή μικρότερο από το level του spell slot που χρησιμοποίησες.

Dissonant Whispers

Level 1 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Ψιθυρίζεις μια παράφωνα μελωδία που μόνο ένα πλάσμα της επιλογής σου εντός εμβέλειας μπορεί να ακούσει, προκαλώντας του φρικτό πόνο. Ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, παίρνει 3d6 psychic damage και πρέπει να χρησιμοποιήσει αμέσως το reaction του, αν είναι διαθέσιμο, για να κινηθεί όσο μακριά του επιτρέπει το speed του μακριά από εσένα. Σε μια επιτυχημένη save, ο στόχος παίρνει το μισό damage και δεν χρειάζεται να απομακρυνθεί.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 3d6 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: psychic | wisdom

Divination

Level 4 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:**

V, S, M (θυμίαμα και μια θυσιαστική προσφορά κατάλληλη για τη θρησκεία σου, μαζί αξίας τουλάχιστον 25 gp, τα οποία το spell καταναλώνει)

Duration: Instantaneous

Η μαγεία σου και μια προσφορά σε φέρνουν σε επαφή με έναν θεό ή τους υπηρέτες ενός θεού. Κάνεις μία μόνο ερώτηση σχετικά με έναν συγκεκριμένο στόχο, γεγονός ή δραστηριότητα που θα συμβεί εντός 7 ημερών. Ο DM προσφέρει μια αληθινή απάντηση. Η απάντηση μπορεί να είναι μια σύντομη φράση, μια αινιγματική ομοιοκαταληξία ή ένας οϊωνός.

Divine Favor

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Η προσευχή σου σε ενδυναμώνει με θεϊκή ακτινοβολία. Μέχρι να τελειώσει το spell, οι weapon attacks σου προκαλούν επιπλέον 1d4 radiant damage σε ένα hit.

Damage: radiant

Divine Word

Level 7 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** 30 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Λες μια θεϊκή λέξη, εμποτισμένη με τη δύναμη που διαμόρφωσε τον κόσμο στην αυγή της δημιουργίας. Διάλεξε οποιονδήποτε αριθμό πλασμάτων που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Κάθε πλάσμα που μπορεί να σε ακούσει πρέπει να κάνει ένα Charisma saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένα πλάσμα υφίσταται ένα effect με βάση τα τρέχοντα hit points του:

50 hit points ή λιγότερα: deafened για 1 λεπτό 40 hit points ή λιγότερα: deafened και blinded για 10 λεπτά *30 hit points ή λιγότερα: blinded, deafened και stunned για 1 ώρα* 20 hit points ή λιγότερα: σκοτώνεται ακαριαία

Ανεξάρτητα από τα τρέχοντα hit points του, ένα celestial, elemental, fey ή fiend που αποτυγχάνει στη save αναγκάζεται να επιστρέψει στο plane προέλευσής του.

Saving Throw: charisma | blinded, deafened, stunned

Dominate Beast

Level 4 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Προσπαθείς να γοητεύσεις ένα beast που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά γίνεται charmed από εσένα για τη διάρκεια. Αν εσύ ή πλάσματα φιλικά προς εσένα πολεμάτε εναντίον του, έχει advantage στο saving throw.

Ενώ το beast είναι charmed, έχετε μια τηλεπαθητική σύνδεση εφόσον βρίσκεστε στο ίδιο plane of existence. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτή την τηλεπαθητική σύνδεση για να δώσεις εντολές στο πλάσμα όσο είσαι συνειδητός (δεν απαιτείται action), το οποίο κάνει ό,τι μπορεί για να υπακούσει.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να πάρεις τον πλήρη και ακριβή έλεγχο του στόχου. Μέχρι το τέλος του επόμενου turn σου, το πλάσμα κάνει μόνο τις ενέργειες που επιλέγεις.

Κάθε φορά που ο στόχος παίρνει damage, κάνει ένα νέο Wisdom saving throw εναντίον του spell. Αν το saving throw πετύχει, το spell τελειώνει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell με 5th-level spell slot, η διάρκεια είναι concentration, έως 10 λεπτά. Με 6th-level slot, έως 1 ώρα. Με 7th-level slot ή υψηλότερο, έως 8 ώρες.

Saving Throw: wisdom | charmed

Dominate Monster

Level 8 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Προσπαθείς να γοητεύσεις ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά γίνεται charmed από εσένα για τη διάρκεια. Αν εσύ ή πλάσματα φιλικά προς εσένα πολεμάτε εναντίον του, έχει advantage στο saving throw.

Ενώ το πλάσμα είναι charmed, έχετε μια τηλεπαθητική σύνδεση εφόσον βρίσκεστε στο ίδιο plane of existence. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτή την τηλεπαθητική σύνδεση για να δώσεις εντολές στο πλάσμα όσο είσαι συνειδητός (δεν απαιτείται action).

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να πάρεις τον πλήρη και ακριβή έλεγχο του στόχου.

Κάθε φορά που ο στόχος παίρνει damage, κάνει ένα νέο Wisdom saving throw εναντίον του spell. Αν το saving throw πετύχει, το spell τελειώνει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell με 9th-level spell slot, η διάρκεια είναι concentration, έως 8 ώρες.

Saving Throw: wisdom | charmed

Dominate Person

Level 5 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Προσπαθείς να γοητεύσεις ένα humanoid που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά γίνεται charmed από εσένα για τη διάρκεια. Αν εσύ ή πλάσματα φιλικά προς εσένα πολεμάτε εναντίον του, έχει advantage στο saving throw.

Ενώ ο στόχος είναι charmed, έχετε μια τηλεπαθητική σύνδεση. Μπορείς να δώσεις εντολές.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να πάρεις τον πλήρη έλεγχο.

Κάθε φορά που ο στόχος παίρνει damage, κάνει ένα νέο Wisdom saving throw. Αν πετύχει, το spell τελειώνει.

At Higher Levels

Με 6th-level slot, διάρκεια έως 10 λεπτά. Με 7th-level slot, έως 1 ώρα. Με 8th-level slot ή υψηλότερο, έως 8 ώρες.

Saving Throw: wisdom | charmed

Drawmij's Instant Summons

Level 6 (Conjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Touch **Components:** V, S, M (ένας ζαφείρι αξίας 1.000 gp)

Duration: Permanent

Αγγίζεις ένα αντικείμενο που ζυγίζει 10 λίβρες ή λιγότερο και του οποίου η μεγαλύτερη διάσταση είναι 6 πόδια ή λιγότερο. Το spell αφήνει ένα αόρατο σημάδι στην επιφάνειά του και χαράζει αόρατα το όνομα του αντικειμένου στον ζαφείρι που χρησιμοποιείς ως material component. Κάθε φορά που ρίχνεις αυτό το spell, πρέπει να χρησιμοποιήσεις διαφορετικό ζαφείρι.

Οποτεδήποτε αργότερα, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να πεις το όνομα του αντικειμένου και να συνθλίψεις τον ζαφείρι. Το αντικείμενο εμφανίζεται αμέσως στο χέρι σου ανεξάρτητα από φυσικές ή διαεπίπεδες αποστάσεις, και το spell τελειώνει.

Dream

Level 5 (Illusion) **Casting Time:** 1 minute **Range:** — **Components:**

V, S, M (μια χούφτα άμμο, μια μπουκιά μελάνι και ένα πτερό γραφής τραβηγμένο από ένα κοιμισμένο πουλί) **Duration:** 8 hours

Αυτό το spell διαμορφώνει τα όνειρα ενός πλάσματος. Διάλεξε ένα πλάσμα που σου είναι γνωστό ως στόχος αυτού του spell. Ο στόχος πρέπει να βρίσκεται στο ίδιο plane of existence με εσένα. Πλάσματα που δεν κοιμούνται, όπως οι elves, δεν μπορούν να επικοινωνηθούν με αυτό το spell. Εσύ, ή ένα πρόθυμο πλάσμα που αγγίζεις, μπαίνεις σε μια κατάσταση έκστασης, ενεργώντας ως αγγελιοφόρος.

Αν ο στόχος κοιμάται, ο αγγελιοφόρος εμφανίζεται στα όνειρα του στόχου και μπορεί να συνομιλήσει μαζί του όσο παραμένει κοιμισμένος. Ο αγγελιοφόρος μπορεί επίσης να διαμορφώσει το περιβάλλον του ονείρου.

Μπορείς να κάνεις τον αγγελιοφόρο να εμφανίζεται τερατώδη και τρομακτικό για τον στόχο. Αν το κάνεις, ο αγγελιοφόρος μπορεί να παραδώσει ένα μήνυμα όχι μεγαλύτερο από δέκα λέξεις και στη συνέχεια ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ο στόχος παίρνει 3d6 psychic damage.

Damage: psychic | wisdom

Druidcraft

Level 0 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Ψιθυρίζοντας στα πνεύματα της φύσης, δημιουργείς ένα από τα ακόλουθα effects εντός εμβέλειας:

Δημιουργείς ένα μικροσκοπικό, αβλαβές αισθητηριακό effect που προβλέπει πώς θα είναι ο καιρός στην τοποθεσία σου για τις επόμενες 24 ώρες. Κάνεις ένα λουλούδι να ανθίσει, ένα λοβό σπόρου να ανοίξει ή ένα φύλλο μπουμπουκιού να ανθίσει. Δημιουργείς ένα στιγμιαίο, αβλαβές αισθητηριακό effect, όπως πεσμένα φύλλα, μια ριπή ανέμου, τον ήχο ενός μικρού ζώου ή την αμυδρή οσμή ενός skunk. Ανάβεις ή σβήνεις αμέσως ένα κερί, μια δάδα ή μια μικρή φωτιά κατασκήνωσης.

Earthquake

Level 8 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 500 feet **Components:**

V, S, M (μια πρέζα βρωμιάς, ένα κομμάτι βράχου και μια σβόλος πηλού) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Δημιουργείς μια σεισμική διαταραχή σε ένα σημείο στο έδαφος που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Για τη διάρκεια, ένας έντονος τρόμος σκίζει το έδαφος σε έναν κύκλο ακτίνας 100 ποδιών κεντραρισμένο σε εκείνο το σημείο.

Όταν ρίχνεις αυτό το spell και στο τέλος κάθε turn που ξοδεύεις concentration σε αυτό, κάθε πλάσμα στο έδαφος στην περιοχή πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, το πλάσμα χτυπιέται prone.

Damage: bludgeoning | constitution, dexterity | prone

Eldritch Blast

Level 0 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Μια δέσμη από τριζοβολιστική ενέργεια κατευθύνεται προς ένα πλάσμα εντός εμβέλειας. Κάνε μια ranged spell attack εναντίον του στόχου. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 1d10 force damage.

Το spell δημιουργεί περισσότερες από μία δέσμες όταν φτάσεις σε υψηλότερα levels: δύο δέσμες στο 5th level, τρεις στο 11th level και τέσσερις στο 17th level. Μπορείς να κατευθύνεις τις δέσμες στον ίδιο στόχο ή σε διαφορετικούς. Κάνε ξεχωριστή attack roll για κάθε δέσμη.

Damage: force

Elemental Weapon

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Ένα μη μαγικό weapon που αγγίζεις γίνεται magic weapon. Διάλεξε έναν από τους ακόλουθους damage types: acid, cold, fire, lightning ή thunder. Για τη διάρκεια, το weapon έχει +1 bonus σε attack rolls και προκαλεί επιπλέον 1d4 damage του επιλεγμένου τύπου όταν χτυπά.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 5th ή 6th level, το bonus σε attack rolls αυξάνεται σε +2 και το επιπλέον damage αυξάνεται σε 1d4. Όταν χρησιμοποιείς slot 7th level ή υψηλότερο, το bonus αυξάνεται σε +3 και το επιπλέον damage αυξάνεται σε 1d4.

Damage: acid, cold, fire, lightning, thunder

Enhance Ability

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (γούνα ή φτερό από ένα beast)

Duration: Concentration, up to 1 hour

Αγγίζεις ένα πλάσμα και του δίνεις μια μαγική ενίσχυση. Διάλεξε ένα από τα ακόλουθα effects· ο στόχος αποκτά αυτό το effect μέχρι το spell να τελειώσει.

Bear's Endurance

Ο στόχος έχει advantage σε Constitution checks. Αποκτά επίσης 2d6 temporary hit points, τα οποία χάνονται όταν το spell τελειώσει.

Bull's Strength

Ο στόχος έχει advantage σε Strength checks και η carrying capacity του διπλασιάζεται.

Cat's Grace

Ο στόχος έχει advantage σε Dexterity checks. Επίσης, δεν παίρνει damage από πτώση 20 ποδιών ή λιγότερο αν δεν είναι incapacitated.

Eagle's Splendor

Ο στόχος έχει advantage σε Charisma checks.

Fox's Cunning

Ο στόχος έχει advantage σε Intelligence checks.

Owl's Wisdom

Ο στόχος έχει advantage σε Wisdom checks.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Enlarge/Reduce

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (μια πρέζα σκόνης σιδήρου)

Duration: Concentration, up to 1 minute

Κάνεις ένα πλάσμα ή αντικείμενο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας να μεγαλώσει ή να μικρύνει για τη διάρκεια. Διάλεξε είτε ένα πλάσμα είτε ένα αντικείμενο που δεν φοριέται ούτε μεταφέρεται. Αν ο στόχος είναι απρόθυμος, μπορεί να κάνει ένα Constitution saving throw. Σε μια επιτυχία, το spell δεν έχει effect.

Enlarge

Οι διαστάσεις του στόχου διπλασιάζονται σε όλες τις διαστάσεις και το βάρος του πολλαπλασιάζεται επί οκτώ. Αυτή η ανάπτυξη αυξάνει το μέγεθός του κατά μία κατηγορία. Μέχρι να τελειώσει το spell, ο στόχος έχει επίσης advantage σε Strength checks και Strength saving throws. Τα weapons του στόχου μεγαλώνουν επίσης για να ταιριάξουν με το νέο του μέγεθος.

Reduce

Οι διαστάσεις του στόχου μειώνονται στο μισό σε όλες τις διαστάσεις και το βάρος του μειώνεται στο ένα όγδοο του κανονικού. Αυτή η μείωση μειώνει το μέγεθός του κατά μία κατηγορία. Μέχρι να τελειώσει το spell, ο στόχος έχει επίσης disadvantage σε Strength checks και Strength saving throws. Τα weapons του στόχου συρρικνώνονται επίσης.

Saving Throw: constitution

Ensnaring Strike

Level 1 (Conjuration) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Την επόμενη φορά που θα χτυπήσεις ένα πλάσμα με μια weapon attack πριν τελειώσει αυτό το spell, μια σπαρταριστή μάζα από αγκαθωτά κλήματα εμφανίζεται στο σημείο πρόσκρουσης και ο στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Strength saving throw διαφορετικά είναι restrained από τα μαγικά κλήματα μέχρι το spell να τελειώσει. Ένα Large ή μεγαλύτερο πλάσμα έχει advantage σε αυτό το saving throw.

Ενώ είναι restrained από αυτό το spell, ο στόχος παίρνει 1d6 piercing damage στην αρχή κάθε turn του. Ένα πλάσμα restrained από τα κλήματα ή που μπορεί να αγγίξει το πλάσμα μπορεί να χρησιμοποιήσει το action του για να κάνει ένα Strength check εναντίον του spell save DC σου. Σε μια επιτυχία, ο στόχος ελευθερώνεται.

At Higher Levels

Αν ρίξεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 1d6 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: piercing | strength | restrained

Entangle

Level 1 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 90 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Αρρακτικά ζιζάνια και κλήματα φυτρώνουν από το έδαφος σε ένα τετράγωνο 20 ποδιών που ξεκινά από ένα σημείο εντός εμβέλειας. Για τη διάρκεια, αυτά τα φυτά κάνουν το έδαφος στην περιοχή 3.

Ένα πλάσμα στην περιοχή όταν ρίχνεις το spell πρέπει να πετύχει σε ένα Strength saving throw διαφορετικά είναι restrained από τα μπλεγμένα φυτά μέχρι το spell να τελειώσει. Ένα πλάσμα restrained από τα φυτά μπορεί να χρησιμοποιήσει το action του για να κάνει ένα Strength check εναντίον του spell save DC σου. Σε μια επιτυχία, ελευθερώνεται.

Όταν το spell τελειώσει, τα επικαλεσμένα φυτά μαραίνονται.

Saving Throw: strength | restrained

Enthral

Level 2 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** 1 minute

Υφαίνεις μια αποσπαστική σειρά λέξεων, κάνοντας πλάσματα της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας και που μπορούν να σε ακούσουν να κάνουν ένα Wisdom saving throw. Οποιοδήποτε πλάσμα που δεν μπορεί να γίνει charmed πετυχαίνει αυτόματα σε αυτό το saving throw, και αν εσύ ή οι σύντροφοί σου πολεμάτε ένα πλάσμα, έχει advantage στο save. Σε μια αποτυχημένη save, ο στόχος έχει disadvantage σε Wisdom (Perception) checks που γίνονται για να αντιληφθούν οποιοδήποτε πλάσμα άλλο από εσένα μέχρι το spell να τελειώσει ή μέχρι ο στόχος να μην μπορεί πλέον να σε ακούσει.

Saving Throw: wisdom

Etherealness

Level 7 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** 8 hours

Μπαίνεις στις συνοριακές περιοχές του Ethereal Plane, στην περιοχή όπου επικαλύπτεται με το τρέχον plane σου. Παραμένεις στο Border Ethereal για τη διάρκεια ή μέχρι να χρησιμοποιήσεις το action σου για να απολύσεις το spell. Κατά τη διάρκεια αυτού του χρόνου, μπορείς να κινηθείς προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.

Ενώ βρίσκεσαι στο Ethereal Plane, μπορείς μόνο να επηρεάζεις και να επηρεάζεσαι από άλλα πλάσματα σε εκείνο το plane. Πλάσματα που δεν βρίσκονται στο Ethereal Plane δεν μπορούν να σε αντιληφθούν και δεν μπορούν να αλληλεπιδράσουν μαζί σου.

Όταν το spell τελειώσει, επιστρέφεις αμέσως στο plane από το οποίο προήλθες στο σημείο που καταλαμβάνεις τώρα.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 8th level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις έως και τρία πρόθυμα πλάσματα (συμπεριλαμβανομένου εσένα) για κάθε slot level πάνω από το 7th.

Damage: force

Evard's Black Tentacles

Level 4 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 90 feet **Components:**

V, S, M (ένα κομμάτι πλοκαμιού από ένα γιγάντιο χταπόδι ή ένα γιγάντιο καλαμάρι) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Σπαρταριστά, εβένινα πλοκάμια γεμίζουν ένα τετράγωνο 20 ποδιών στο έδαφος που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Για τη διάρκεια, αυτά τα πλοκάμια κάνουν το έδαφος στην περιοχή 3.

Όταν ένα πλάσμα μπαίνει στην επηρεαζόμενη περιοχή για πρώτη φορά σε ένα turn ή ξεκινά το turn του εκεί, το πλάσμα πρέπει να πετύχει σε ένα Dexterity saving throw διαφορετικά παίρνει 3d6 bludgeoning damage και είναι restrained από τα πλοκάμια μέχρι το spell να τελειώσει. Ένα πλάσμα που ξεκινά το turn του στην περιοχή και είναι ήδη restrained από τα πλοκάμια παίρνει 3d6 bludgeoning damage.

Ένα πλάσμα restrained από τα πλοκάμια μπορεί να χρησιμοποιήσει το action του για να κάνει ένα Strength ή Dexterity check (επιλογή του) εναντίον του spell save DC σου. Σε μια επιτυχία, ελευθερώνεται.

Damage: bludgeoning | dexterity | restrained

Expeditious Retreat

Level 1 (Transmutation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Αυτό το spell σου επιτρέπει να κινηθείς με απίστευτη ταχύτητα. Όταν ρίχνεις αυτό το spell, και στη συνέχεια ως bonus action σε κάθε turn σου μέχρι να τελειώσει το spell, μπορείς να κάνεις το Dash action.

Eyebite

Level 6 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Για τη διάρκεια του spell, τα μάτια σου γίνονται ένα μελανό κενό εμποτισμένο με φοβερή δύναμη. Ένα πλάσμα της επιλογής σου εντός 60 ποδιών από εσένα που μπορείς να δεις πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά επηρεάζεται από ένα από τα ακόλουθα effects της επιλογής σου για τη διάρκεια.

Asleep

Ο στόχος πέφτει unconscious. Ξυπνά αν πάρει οποιοδήποτε damage ή αν κάποιος χρησιμοποιήσει action για να τον τινάξει.

Panicked

Ο στόχος είναι frightened από εσένα. Σε κάθε turn του, το frightened πλάσμα πρέπει να κάνει το Dash action και να απομακρυνθεί από εσένα.

Sickened

Ο στόχος έχει disadvantage σε attack rolls και ability checks. Στο τέλος κάθε turn του, μπορεί να κάνει άλλο Wisdom saving throw. Αν πετύχει, το effect τελειώνει.

Saving Throw: wisdom | frightened, unconscious

Fabricate

Level 4 (Transmutation) **Casting Time:** 10 minute **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Μετατρέπεις πρώτες ύλες σε προϊόντα από το ίδιο υλικό. Για παράδειγμα, μπορείς να κατασκευάσεις μια ξύλινη γέφυρα από ένα σύμπλεγμα δέντρων, ένα σχοινί από ένα κομμάτι κάνναβης και ρούχα από λινάρι ή μαλλί.

Διάλεξε πρώτες ύλες που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Μπορείς να κατασκευάσεις ένα Large ή μικρότερο αντικείμενο (που περιέχεται σε ένα cube 10 ποδιών), δεδομένης επαρκούς ποσότητας πρώτης ύλης. Αν δουλεύεις με μέταλλο, πέτρα ή άλλη ορυκτή ουσία, ωστόσο, το κατασκευασμένο αντικείμενο δεν μπορεί να είναι μεγαλύτερο από Medium (που περιέχεται σε ένα μόνο cube 5 ποδιών).

Πλάσματα ή magic items δεν μπορούν να δημιουργηθούν ή να μεταστοιχειωθούν από αυτό το spell. Επίσης, δεν μπορείς να το χρησιμοποιήσεις για να δημιουργήσεις αντικείμενα που συνήθως απαιτούν υψηλό βαθμό δεξιοτεχνίας, εκτός αν έχεις proficiency με τον τύπο artisan's tools που χρησιμοποιείται για την κατασκευή τέτοιων αντικειμένων.

Faerie Fire

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Κάθε αντικείμενο σε ένα cube 20 ποδιών εντός εμβέλειας περιγράφεται με μπλε, πράσινο ή μοβ φως (επιλογή σου). Οποιοδήποτε πλάσμα στην περιοχή όταν ρίχνεται το spell περιγράφεται επίσης με φως αν αποτύχει σε ένα Dexterity saving throw. Για τη διάρκεια, τα αντικείμενα και τα επηρεαζόμενα πλάσματα ρίχνουν dim light σε ακτίνα 10 ποδιών.

Οποιαδήποτε attack roll εναντίον ενός επηρεαζόμενου πλάσματος ή αντικειμένου έχει advantage αν ο επιτιθέμενος μπορεί να το δει, και το επηρεαζόμενο πλάσμα ή αντικείμενο δεν μπορεί να επωφεληθεί από το να είναι invisible.

Saving Throw: dexterity

False Life

Level 1 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:**

V, S, M (μια μικρή ποσότητα αλκοόλ ή αποσταγμένων οιοπνευματωδών) **Duration:** 1 hour

Ενδυναμώνοντας τον εαυτό σου με μια νεκρομαντική απομίμηση ζωής, κερδίζεις 1d4 + 4 temporary hit points για τη διάρκεια.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, κερδίζεις 5 επιπλέον temporary hit points για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Fear

Level 3 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** Cone (30 ft) **Components:**

V, S, M (ένα λευκό φτερό ή η καρδιά μιας κότας) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Προβάλλεις μια φαντασματική εικόνα των χειρότερων φόβων ενός πλάσματος. Κάθε πλάσμα σε έναν κώνο 30 ποδιών πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά ρίχνει ό,τι κρατά και γίνεται frightened για τη διάρκεια.

Ενώ είναι frightened από αυτό το spell, ένα πλάσμα πρέπει να κάνει το Dash action και να απομακρυνθεί από εσένα με την ασφαλέστερη διαθέσιμη διαδρομή σε κάθε turn του, εκτός αν δεν υπάρχει πουθενά να κινηθεί. Αν το πλάσμα τελειώσει το turn του σε μια τοποθεσία όπου δεν έχει οπτική επαφή μαζί σου, μπορεί να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια επιτυχημένη save, το spell τελειώνει για εκείνο το πλάσμα.

Saving Throw: wisdom | frightened

Feather Fall

Level 1 (Transmutation) **Casting Time:** 1 reaction (το οποίο κάνεις όταν εσύ ή ένα πλάσμα εντός 60 ποδιών από εσένα πέφτει)

Range: 60 feet **Components:** V, M (ένα μικρό φτερό ή ένα κομμάτι πούπουλο) **Duration:** 1 minute

Διάλεξε έως και πέντε πλάσματα που πέφτουν εντός εμβέλειας. Ο ρυθμός καθόδου ενός πλάσματος που πέφτει επιβραδύνεται στα 60 πόδια ανά round μέχρι το spell να τελειώσει. Αν το πλάσμα προσγειωθεί πριν τελειώσει το spell, δεν παίρνει damage από την πτώση και μπορεί να προσγειωθεί στα πόδια του.

Feeblemind

Level 8 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:**

V, S, M (μια χούφτα πηλό, κρύσταλλο, γυαλί ή ορυκτές σφαίρες) **Duration:** Instantaneous

Χτυπάς το μυαλό ενός πλάσματος που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, προσπαθώντας να συντρίψεις τη διάνοια και την προσωπικότητά του. Ο στόχος παίρνει 4d6 psychic damage και πρέπει να κάνει ένα Intelligence saving throw.

Σε μια αποτυχημένη save, το Intelligence και το Charisma του πλάσματος γίνονται 1. Το πλάσμα δεν μπορεί να ρίξει spells, να ενεργοποιήσει magic items, να καταλάβει γλώσσα ή να επικοινωνήσει με οποιονδήποτε κατανοητό τρόπο.

Στο τέλος κάθε 30 ημερών, το πλάσμα μπορεί να επαναλάβει το saving throw του εναντίον αυτού του spell. Αν πετύχει, το spell τελειώνει.

Damage: psychic | intelligence

Feign Death

Level 3 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (μια πρέζα χώμα από νεκροταφείο)
Duration: 1 hour

Αγγίζεις ένα πρόθυμο πλάσμα και το βάζεις σε μια καταληπτική κατάσταση που δεν διακρίνεται από τον θάνατο.

Για τη διάρκεια του spell, ή μέχρι να χρησιμοποιήσεις ένα action για να αγγίξεις τον στόχο και να απολύσεις το spell, ο στόχος φαίνεται νεκρός σε κάθε εξωτερική επιθεώρηση και σε spells που χρησιμοποιούνται για να προσδιορίσουν την κατάστασή του. Ο στόχος είναι blinded και incapacitated, και το speed του πέφτει στο 0. Ο στόχος έχει resistance σε όλα τα damage εκτός από psychic damage.

Conditions: blinded, incapacitated | acid, bludgeoning, cold, fire, force, lightning, necrotic, piercing, poison, radiant, slashing, thunder

Find Familiar

Level 1 (Conjuration) **Casting Time:** 1 hour **Range:** 10 feet **Components:**

V, S, M (10 gr αξίας κάρβουνου, θυμιάματος και βοτάνων που πρέπει να καταναλωθούν από φωτιά σε ένα μπρούτζινο θυμιατήρι)

Duration: Instantaneous

Αποκτάς την υπηρεσία ενός familiar, ενός πνεύματος που παίρνει μια ζωική μορφή της επιλογής σου: bat, cat, crab, frog (toad), hawk, lizard, octopus, owl, poisonous snake, fish (quipper), rat, raven, sea horse, spider ή weasel. Εμφανιζόμενο σε έναν μη κατειλημμένο χώρο εντός εμβέλειας, το familiar έχει τα statistics της επιλεγμένης μορφής, αν και είναι celestial, fey ή fiend (επιλογή σου) αντί για beast.

Το familiar σου ενεργεί ανεξάρτητα από εσένα, αλλά πάντα υπακούει στις εντολές σου. Στο combat, ρίχνει το δικό του initiative και ενεργεί στο δικό του turn. Ένα familiar δεν μπορεί να επιτεθεί, αλλά μπορεί να κάνει άλλα actions κανονικά.

Όταν το familiar πέσει σε 0 hit points, εξαφανίζεται, χωρίς να αφήνει πίσω φυσική μορφή. Επανεμφανίζεται αφού ρίξεις ξανά αυτό το spell.

Ενώ το familiar σου βρίσκεται σε απόσταση 100 ποδιών από εσένα, μπορείς να επικοινωνείς μαζί του τηλεπαθητικά. Επιπλέον, ως action, μπορείς να βλέπεις μέσα από τα μάτια του familiar και να ακούς ό,τι ακούει μέχρι την έναρξη του επόμενου turn σου.

Find Steed

Level 2 (Conjuration) **Casting Time:** 10 minute **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Καλείς ένα πνεύμα που παίρνει τη μορφή ενός ασυνήθιστα ευφυούς, δυνατού και πιστού αλόγου, δημιουργώντας έναν μακροχρόνιο δεσμό μαζί του. Εμφανιζόμενο σε έναν μη κατειλημμένο χώρο εντός εμβέλειας, το άλογο παίρνει μια μορφή που επιλέγεις: warhorse, pony, camel, elk ή mastiff. Το άλογο έχει τα statistics της επιλεγμένης μορφής, αν και είναι celestial, fey ή fiend (επιλογή σου) αντί του κανονικού του τύπου.

Το άλογό σου σε υπηρετεί ως mount, τόσο στο combat όσο και εκτός. Όταν το ιππεύεις, μπορείς να κάνεις οποιοδήποτε spell ρίχνεις που στοχεύει μόνο εσένα να στοχεύει επίσης το άλογό σου.

Όταν το άλογο πέσει σε 0 hit points, εξαφανίζεται. Μπορείς επίσης να το απολύσεις ανά πάσα στιγμή ως action. Σε κάθε περίπτωση, η εκ νέου εκτέλεση αυτού του spell καλεί το ίδιο άλογο, αποκατεστημένο στο hit point maximum του.

Find the Path

Level 6 (Divination) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Self **Components:**

V, S, M (ένα σετ μαντικών εργαλείων αξίας 100 gp και ένα αντικείμενο από την τοποθεσία που θέλεις να βρεις) **Duration:**
Concentration, up to 1 day

Αυτό το spell σου επιτρέπει να βρεις τη συντομότερη, πιο άμεση φυσική διαδρομή προς μια συγκεκριμένη σταθερή τοποθεσία που σου είναι γνωστή στο ίδιο plane of existence.

Για τη διάρκεια, εφόσον βρίσκεσαι στο ίδιο plane of existence με τον προορισμό, γνωρίζεις πόσο μακριά είναι και προς ποια κατεύθυνση βρίσκεται. Καθώς ταξιδεύεις εκεί, όποτε σου παρουσιάζεται μια επιλογή μονοπατιών, καθορίζεις αυτόματα ποια διαδρομή είναι η συντομότερη και πιο άμεση.

Find Traps

Level 2 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Αισθάνεσαι την παρουσία οποιασδήποτε παγίδας εντός εμβέλειας που βρίσκεται εντός οπτικής επαφής. Μια παγίδα, για τον σκοπό αυτού του spell, περιλαμβάνει οτιδήποτε θα προκαλούσε ένα ξαφνικό ή απροσδόκητο effect που θεωρείς επιβλαβές ή ανεπιθύμητο, το οποίο προοριζόταν ως τέτοιο από τον δημιουργό της.

Αυτό το spell απλώς αποκαλύπτει ότι υπάρχει μια παγίδα. Δεν μαθαίνεις την τοποθεσία κάθε παγίδας, αλλά μαθαίνεις τη γενική φύση του κινδύνου που θέτει μια παγίδα που αισθάνεσαι.

Finger of Death

Level 7 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Στέλνεις αρνητική ενέργεια που διαπερνά ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, προκαλώντας του καυστικό πόνο. Ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Παίρνει $7d8 + 30$ necrotic damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Ένα humanoid που σκοτώνεται από αυτό το spell ανασταίνεται στην αρχή του επόμενου turn σου ως ένας zombie που είναι μόνιμα υπό την εντολή σου.

Damage: necrotic | constitution

Fire Bolt

Level 0 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Εκτοξεύεις ένα μόριο φωτιάς σε ένα πλάσμα ή αντικείμενο εντός εμβέλειας. Κάνε μια ranged spell attack εναντίον του στόχου. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 1d10 fire damage. Ένα εύφλεκτο αντικείμενο που χτυπιέται από αυτό το spell αναφλέγεται αν δεν φοριέται ούτε μεταφέρεται.

Το damage αυτού του spell αυξάνεται κατά 1d10 όταν φτάσεις στο 5th level (2d10), 11th level (3d10) και 17th level (4d10).

Damage: fire

Fire Shield

Level 4 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S, M (λίγη φωσφόρο ή ένα πυρολαμπίδα)

Duration: 10 minutes

Λεπτές και νηματώδεις φλόγες τυλίγουν το σώμα σου για τη διάρκεια, ρίχνοντας bright light σε ακτίνα 10 ποδιών και dim light για επιπλέον 10 πόδια. Μπορείς να τερματίσεις το spell χωρίς χρησιμοποιώντας ένα action για να το απολύσεις.

Οι φλόγες σου παρέχουν μια ζεστή ασπίδα ή μια ψυχρή ασπίδα, όπως επιλέγεις. Η ζεστή ασπίδα σου δίνει resistance στο cold damage, και η ψυχρή ασπίδα σου δίνει resistance στο fire damage.

Επιπλέον, όποτε ένα πλάσμα εντός 5 ποδιών από εσένα σε χτυπήσει με μια melee attack, η ασπίδα ξεσπά σε φλόγα. Ο επιτιθέμενος παίρνει 2d8 fire damage από μια ζεστή ασπίδα ή 2d8 cold damage από μια ψυχρή ασπίδα.

Damage: cold, fire | cold, fire

Fire Storm

Level 7 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Μια καταιγίδα που αποτελείται από φύλλα βρυχώμενης φλόγας εμφανίζεται σε μια τοποθεσία που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Η περιοχή της καταιγίδας αποτελείται από έως και δέκα cubes 10 ποδιών, τα οποία μπορείς να τακτοποιήσεις όπως θέλεις. Κάθε cube πρέπει να έχει τουλάχιστον μία όψη δίπλα στην όψη ενός άλλου cube. Κάθε πλάσμα στην περιοχή πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Παίρνει 7d10 fire damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Damage: fire | dexterity

Fireball

Level 3 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:**

V, S, M (μια μικρή μπάλα από περιττώματα νυχτερίδας και θειάφι) **Duration:** Instantaneous

Μια φωτεινή λωρίδα αναβοσβήνει από το δάχτυλό σου που δείχνει σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας και στη συνέχεια ανθίζει με έναν χαμηλό βρυχηθμό σε μια έκρηξη φλόγας. Κάθε πλάσμα σε μια σφαίρα ακτίνας 20 ποδιών κεντραρισμένη σε εκείνο το σημείο πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Ένας στόχος παίρνει 8d6 fire damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Η φωτιά απλώνεται γύρω από γωνίες. Αναφλέγει εύφλεκτα αντικείμενα στην περιοχή που δεν φοριούνται ούτε μεταφέρονται.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 8d6 για κάθε slot level πάνω από το 3rd.

Damage: fire | dexterity

Flame Blade

Level 2 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V, S, M (φύλλο σουμάκ) **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Επικαλείσαι μια φλογερή λεπίδα στο ελεύθερο χέρι σου. Η λεπίδα είναι παρόμοια σε μέγεθος και σχήμα με ένα scimitar και διαρκεί για τη διάρκεια. Αν αφήσεις τη λεπίδα, εξαφανίζεται, αλλά μπορείς να την επικαλεστείς ξανά ως bonus action.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να κάνεις μια melee spell attack με τη φλογερή λεπίδα. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 3d6 fire damage.

Η φλογερή λεπίδα ρίχνει bright light σε ακτίνα 10 ποδιών και dim light για επιπλέον 10 πόδια.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 3d6 για κάθε δύο slot levels πάνω από το 2nd.

Damage: fire

Flame Strike

Level 5 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (μια πρέζα θειάφι) **Duration:**

Instantaneous

Μια κάθετη στήλη θειικής φωτιάς βρυχάται κάτω από τους ουραμούς σε μια τοποθεσία που καθορίζεις. Κάθε πλάσμα σε έναν κύλινδρο ακτίνας 10 ποδιών, ύψους 40 ποδιών, κεντραρισμένο σε ένα σημείο εντός εμβέλειας, πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 4d6 fire damage και 4d6 radiant damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 6th level ή υψηλότερο, το fire damage ή το radiant damage (επιλογή σου) αυξάνεται κατά 4d6 για κάθε slot level πάνω από το 5th.

Damage: fire, radiant | dexterity

Flaming Sphere

Level 2 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:**

V, S, M (λίγο ζωικό λίπος, μια πρέζα θειάφι και μια στρώση σκόνης σιδήρου) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Μια σφαίρα φωτιάς διαμέτρου 5 ποδιών εμφανίζεται σε έναν μη κατειλημμένο χώρο της επιλογής σου εντός εμβέλειας και διαρκεί για τη διάρκεια. Οποιοδήποτε πλάσμα τελειώνει το turn του σε απόσταση 5 ποδιών από τη σφαίρα πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Το πλάσμα παίρνει 2d6 fire damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Ως bonus action, μπορείς να μετακινήσεις τη σφαίρα έως και 30 πόδια. Αν χτυπήσεις τη σφαίρα πάνω σε ένα πλάσμα, εκείνο το πλάσμα πρέπει να κάνει το saving throw εναντίον του damage της σφαίρας και η σφαίρα σταματά να κινείται αυτό το turn.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 2d6 για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Damage: fire | dexterity

Flesh to Stone

Level 6 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (μια πρέζα ασβέστη, νερό και χώμα)

Duration: Concentration, up to 1 minute

Προσπαθείς να μετατρέψεις ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας σε πέτρα. Αν το σώμα του στόχου είναι φτιαγμένο από σάρκα, το πλάσμα πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, είναι restrained καθώς η σάρκα του αρχίζει να σκληραίνει. Σε μια επιτυχημένη save, το πλάσμα δεν επηρεάζεται.

Ένα πλάσμα restrained από αυτό το spell πρέπει να κάνει άλλο Constitution saving throw στο τέλος κάθε turn του. Αν πετύχει σε αυτό το spell τρεις φορές, το spell τελειώνει. Αν αποτύχει τρεις φορές, μετατρέπεται σε πέτρα και υποβάλλεται στην petrified condition για τη διάρκεια.

Saving Throw: constitution | petrified, restrained

Fly

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (ένα φτερό φτερού από οποιοδήποτε πουλί) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Αγγίζεις ένα πρόθυμο πλάσμα. Ο στόχος αποκτά flying speed 60 πόδια για τη διάρκεια. Όταν το spell τελειώσει, ο στόχος πέφτει αν είναι ακόμα ψηλά.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 3rd.

Fog Cloud

Level 1 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Δημιουργείς μια σφαίρα ομίχλης ακτίνας 20 ποδιών κεντραρισμένη σε ένα σημείο εντός εμβέλειας. Η σφαίρα απλώνεται γύρω από γωνίες και η περιοχή της είναι heavily obscured. Διαρκεί για τη διάρκεια ή μέχρι ένας άνεμος μέτριας ή μεγαλύτερης ταχύτητας να τη διαλύσει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, η ακτίνα της ομίχλης αυξάνεται κατά 20 πόδια για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Forbiddance

Level 6 (Abjuration) **Casting Time:** 10 minute **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (μια πρέζα holy water, σπάνιο θυμίαμα και σκόνη ρουμπινιού αξίας τουλάχιστον 1.000 gp) **Duration:** 1 day

Δημιουργείς μια προστασία ενάντια στο μαγικό ταξίδι που προστατεύει έως και 40.000 τετραγωνικά πόδια χώρου δαπέδου σε ύψος 30 ποδιών πάνω από το δάπεδο. Για τη διάρκεια, τα πλάσματα δεν μπορούν να τηλεμεταφερθούν στην περιοχή ή να χρησιμοποιήσουν πύλες για να εισέλθουν.

Επιπλέον, το spell βλάπτει τύπους πλασμάτων που επιλέγεις όταν το ρίχνεις. Διάλεξε έναν ή περισσότερους από τους ακόλουθους: celestials, elementals, fey, fiends και undead. Όταν ένα επιλεγμένο πλάσμα μπαίνει στην περιοχή του spell για πρώτη φορά σε ένα turn ή ξεκινά το turn του εκεί, το πλάσμα παίρνει 5d10 radiant ή necrotic damage (επιλογή σου).

Damage: necrotic, radiant

Forcecage

Level 7 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 100 feet **Components:** V, S, M (σκόνη ρουμπινιού αξίας 1.500 gp)

Duration: 1 hour

Μια ακίνητη, αόρατη, κυβόσχημη φυλακή αποτελούμενη από μαγική δύναμη εμφανίζεται γύρω από μια περιοχή που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Η φυλακή μπορεί να είναι ένα κλουβί ή ένα συμπαγές κουτί, όπως επιλέγεις.

Ένα κλουβί μπορεί να έχει πλευρά έως 20 πόδια και είναι κατασκευασμένο από ράβδους διαμέτρου 1/2 ίντσας. Ένα κουτί μπορεί να έχει πλευρά έως 10 πόδια, δημιουργώντας ένα συμπαγές φράγμα.

Ένα πλάσμα μέσα στο κλουβί δεν μπορεί να το αφήσει με μη μαγικά μέσα. Αν προσπαθήσει να χρησιμοποιήσει τηλεμεταφορά ή διαεπίπεδο ταξίδι για να φύγει, πρέπει πρώτα να πετύχει σε ένα Charisma saving throw.

Αυτό το spell δεν μπορεί να διαλυθεί από dispel magic.

Saving Throw: charisma

Foresight

Level 9 (Divination) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Touch **Components:** V, S, M (ένα φτερό κολιμπρί) **Duration:** 8 hours

Αγγίζεις ένα πρόθυμο πλάσμα και του δίνεις μια περιορισμένη ικανότητα να βλέπει στο άμεσο μέλλον. Για τη διάρκεια, ο στόχος δεν μπορεί να αιφνιδιαστεί και έχει advantage σε attack rolls, ability checks και saving throws. Επιπλέον, άλλα πλάσματα έχουν disadvantage σε attack rolls εναντίον του στόχου για τη διάρκεια.

Αυτό το spell τελειώνει αμέσως αν το ρίξεις ξανά πριν λήξει η διάρκειά του.

Freedom of Movement

Level 4 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (ένα δερμάτινο λουράκι δεμένο γύρω από το χέρι ή ένα παρόμοιο εξάρτημα) **Duration:** 1 hour

Αγγίζεις ένα πρόθυμο πλάσμα. Για τη διάρκεια, η κίνηση του στόχου δεν επηρεάζεται από 3, και τα spells και άλλα magical effects ούτε μπορούν να μειώσουν το speed του στόχου ούτε να τον κάνουν paralyzed ή restrained.

Ο στόχος μπορεί επίσης να ξοδέψει 5 πόδια movement για να δραπετεύσει αυτόματα από μη μαγικά δεσμά. Τέλος, το να βρίσκεται υποβρύχια δεν επιβάλλει ποινές στην κίνηση ή στις attacks του στόχου.

Friends

Level 0 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** S, M (μια μικρή ποσότητα μακιγιάζ που εφαρμόζεται στο πρόσωπο καθώς ρίχνεται αυτό το spell) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Για τη διάρκεια, έχεις advantage σε όλους τους Charisma checks που απευθύνονται σε ένα πλάσμα της επιλογής σου που δεν είναι hostile προς εσένα. Όταν το spell τελειώσει, το πλάσμα συνειδητοποιεί ότι χρησιμοποίησες μαγεία για να επηρεάσεις τη διάθεσή του και γίνεται hostile προς εσένα.

Gaseous Form

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (λίγη γάζα και ένα νήμα καπνού) **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Μεταμορφώνεις ένα πρόθυμο πλάσμα που αγγίζεις, μαζί με ό,τι φορά και μεταφέρει, σε ένα ομιχλώδες σύννεφο για τη διάρκεια. Το spell τελειώνει αν το πλάσμα πέσει σε 0 hit points.

Ενώ βρίσκεται σε αυτή τη μορφή, ο μόνος τρόπος κίνησης του στόχου είναι flying speed 10 πόδια. Ο στόχος μπορεί να μπει και να καταλάβει τον χώρο ενός άλλου πλάσματος. Ο στόχος έχει resistance σε μη μαγικό damage και έχει advantage σε Strength, Dexterity και Constitution saving throws.

Gate

Level 9 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:**

V, S, M (ένα διαμάντι αξίας τουλάχιστον 5.000 gp) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Δημιουργείς μια πύλη που συνδέει έναν μη κατειλημμένο χώρο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας με μια ακριβή τοποθεσία σε ένα διαφορετικό plane of existence. Η πύλη είναι ένα κυκλικό άνοιγμα, το οποίο μπορείς να κάνεις 5 έως 20 πόδια σε διάμετρο. Μπορείς να προσανατολίσεις την πύλη προς οποιαδήποτε κατεύθυνση επιλέξεις. Η πύλη διαρκεί για τη διάρκεια.

Η πύλη έχει μπροστινή και πίσω πλευρά σε κάθε plane όπου εμφανίζεται. Το ταξίδι μέσω της πύλης είναι δυνατό μόνο κινούμενο μέσα από την μπροστινή της πλευρά.

Όταν ρίχνεις αυτό το spell, μπορείς να πεις το όνομα ενός συγκεκριμένου πλάσματος. Αν αυτό το πλάσμα βρίσκεται σε διαφορετικό plane από αυτό στο οποίο βρίσκεσαι, η πύλη ανοίγει στην άμεση γειτονιά του ονομαζόμενου πλάσματος και το τραβά μέσα από αυτήν.

Geas

Level 5 (Enchantment) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 60 feet **Components:** V **Duration:** 30 days

Τοποθετείς μια μαγική εντολή σε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, αναγκάζοντάς το να εκτελέσει κάποια υπηρεσία ή να απέχει από κάποια ενέργεια. Αν το πλάσμα μπορεί να σε καταλάβει, πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά γίνεται charmed από εσένα για τη διάρκεια. Ενώ το πλάσμα είναι charmed, παίρνει 5d10 psychic damage κάθε φορά που ενεργεί αντίθετα με τις οδηγίες σου.

Μπορείς να δώσεις οποιαδήποτε εντολή επιλέξεις, εκτός από μια δραστηριότητα που θα είχε ως αποτέλεσμα βέβαιο θάνατο.

Μπορείς να τερματίσεις το spell νωρίς χρησιμοποιώντας ένα action για να το απολύσεις.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 7th ή 8th level, η διάρκεια είναι 1 έτος. Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 9th level, το spell διαρκεί μέχρι να τερματιστεί από ένα από τα παραπάνω spells.

Damage: psychic | wisdom | charmed

Gentle Repose

Level 2 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (μια πρέζα αλάτι και ένα χάλκινο νόμισμα τοποθετημένο σε κάθε μάτι του πτώματος, τα οποία πρέπει να παραμείνουν εκεί για τη διάρκεια)

Duration: 10 days

Αγγίζεις ένα πτώμα ή άλλα υπολείμματα. Για τη διάρκεια, ο στόχος προστατεύεται από την αποσύνθεση και δεν μπορεί να γίνει undead.

Το spell επεκτείνει επίσης το χρονικό όριο για την ανάσταση του στόχου από τους νεκρούς, καθώς οι ημέρες που περνούν υπό την επίδραση αυτού του spell δεν μετράνε για το χρονικό όριο spells όπως το raise dead.

Giant Insect

Level 4 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Μεταμορφώνεις έως και δέκα σαράντες, τρεις αράχνες, πέντε σφήκες ή έναν σκορπιό εντός εμβέλειας σε γιγάντιες εκδόσεις των φυσικών τους μορφών για τη διάρκεια. Μια σαράντα γίνεται γιγάντια σαράντα, μια αράχνη γίνεται γιγάντια αράχνη, μια σφήκα γίνεται γιγάντια σφήκα και ένας σκορπιός γίνεται γιγάντιος σκορπιός.

Κάθε πλάσμα υπακούει στις προφορικές σου εντολές και στο combat, ενεργούν στο turn σου κάθε round.

Glibness

Level 8 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V **Duration:** 1 hour

Μέχρι να τελειώσει το spell, όταν κάνεις ένα Charisma check, μπορείς να αντικαταστήσεις τον αριθμό που ρίχνεις με ένα 15. Επιπλέον, ανεξάρτητα από το τι λες, η μαγεία που θα καθόριζε αν λες αλήθεια υποδεικνύει ότι λες αλήθεια.

Globe of Invulnerability

Level 6 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 10-ft radius sphere **Components:**

V, S, M (μια χάντρα γυαλιού ή κρυστάλλου που σπάει όταν το spell τελειώνει) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Ένα ακίνητο, αμυδρά λαμπερό φράγμα εμφανίζεται σε ακτίνα 10 ποδιών γύρω σου και παραμένει για τη διάρκεια.

Οποιοδήποτε spell 5th level ή χαμηλότερο που ρίχνεται από έξω από το φράγμα δεν μπορεί να επηρεάσει πλάσματα ή αντικείμενα μέσα σε αυτό, ακόμα κι αν το spell ρίχνεται χρησιμοποιώντας υψηλότερο level spell slot.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 7th level ή υψηλότερο, το φράγμα μπλοκάρει spells ενός level υψηλότερου για κάθε slot level πάνω από το 6th.

Glyph of Warding

Level 3 (Abjuration) **Casting Time:** 1 hour **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (θυμίαμα και σκόνη διαμαντιού αξίας τουλάχιστον 200 gp, τα οποία το spell καταναλώνει) **Duration:** Permanent

Όταν ρίχνεις αυτό το spell, χαράζεις ένα glyph που αργότερα ξεσπά σε ένα μαγικό effect. Το χαράζεις είτε σε μια επιφάνεια είτε μέσα σε ένα αντικείμενο που μπορεί να κλείσει για να αποκρύψει το glyph. Το glyph μπορεί να καλύψει μια περιοχή όχι μεγαλύτερη από 10 πόδια σε διάμετρο.

Το glyph είναι σχεδόν αόρατο και απαιτεί ένα επιτυχημένο Intelligence (Investigation) check εναντίον του spell save DC σου για να βρεθεί.

Εσύ αποφασίζεις τι ενεργοποιεί το glyph όταν ρίχνεις το spell.

Όταν χαράζεις το glyph, διάλεξε explosive runes ή ένα spell glyph.

Explosive Runes

Όταν ενεργοποιηθεί, το glyph ξεσπά με μαγική ενέργεια σε μια σφαίρα ακτίνας 20 ποδιών. Κάθε πλάσμα στην περιοχή πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 5d8 acid, cold, fire, lightning ή thunder damage (επιλογή σου) σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Spell Glyph

Μπορείς να αποθηκεύσεις ένα προετοιμασμένο spell 3rd level ή χαμηλότερο στο glyph ρίχνοντάς το ως μέρος της δημιουργίας του glyph. Το spell πρέπει να στοχεύει ένα μόνο πλάσμα ή μια περιοχή. Όταν το glyph ενεργοποιηθεί, το αποθηκευμένο spell ρίχνεται.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, το damage ενός glyph explosive runes αυξάνεται κατά 5d8 για κάθε slot level πάνω από το 3rd. Αν δημιουργήσεις ένα spell glyph, μπορείς να αποθηκεύσεις οποιοδήποτε spell έως και το ίδιο level με το slot που χρησιμοποιείς για το glyph of warding.

Damage: acid, cold, fire, lightning, thunder | dexterity

Goodberry

Level 1 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (ένα κλαδί γκι) **Duration:**

Instantaneous

Έως και δέκα μούρα εμφανίζονται στο χέρι σου και εμποτίζονται με μαγεία για τη διάρκεια. Ένα πλάσμα μπορεί να χρησιμοποιήσει το action του για να φάει ένα μούρο. Η κατανάλωση ενός μούρου αποκαθιστά 1 hit point και το μούρο παρέχει αρκετή θρεπτική αξία για να συντηρήσει ένα πλάσμα για μία ημέρα.

Τα μούρα χάνουν τη δράση τους αν δεν καταναλωθούν εντός 24 ωρών από την εκτέλεση αυτού του spell.

Grasping Vine

Level 4 (Conjuration) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Δημιουργείς ένα κλήμα που φυτρώνει από το έδαφος σε έναν μη κατειλημμένο χώρο της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Όταν ρίχνεις αυτό το spell, μπορείς να κατευθύνεις το κλήμα να χτυπήσει ένα πλάσμα εντός 30 ποδιών από αυτό που μπορείς να δεις. Αυτό το πλάσμα πρέπει να πετύχει σε ένα Dexterity saving throw διαφορετικά τραβιέται 20 πόδια κατευθείαν προς το κλήμα.

Μέχρι να τελειώσει το spell, μπορείς να κατευθύνεις το κλήμα να χτυπήσει το ίδιο πλάσμα ή άλλο ως bonus action σε κάθε turn σου.

Saving Throw: dexterity

Grease

Level 1 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (λίγο λίπος χοιρινού ή βούτυρο)

Duration: 1 minute

Λιπαρό γράσο καλύπτει το έδαφος σε ένα τετράγωνο 10 ποδιών κεντραρισμένο σε ένα σημείο εντός εμβέλειας και το κάνει 3 για τη διάρκεια.

Όταν εμφανίζεται το γράσο, κάθε πλάσμα που στέκεται στην περιοχή του πρέπει να πετύχει σε ένα Dexterity saving throw διαφορετικά πέφτει prone. Ένα πλάσμα που μπαίνει στην περιοχή ή τελειώνει το turn του εκεί πρέπει επίσης να πετύχει σε ένα Dexterity saving throw διαφορετικά πέφτει prone.

Saving Throw: dexterity | prone

Greater Invisibility

Level 4 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Εσύ ή ένα πλάσμα που αγγίζεις γίνεται invisible μέχρι το spell να τελειώσει. Οτιδήποτε φορά ή μεταφέρει ο στόχος είναι invisible εφόσον βρίσκεται πάνω του.

Conditions: invisible

Greater Restoration

Level 5 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (σκόνη διαμαντιού αξίας τουλάχιστον 100 gp, την οποία το spell καταναλώνει) **Duration:** Instantaneous

Εμποτίζεις ένα πλάσμα που αγγίζεις με θετική ενέργεια για να αναιρέσεις ένα εξασθενητικό effect. Μπορείς να μειώσεις το επίπεδο εξάντλησης του στόχου κατά ένα ή να τερματίσεις ένα από τα ακόλουθα effects στον στόχο:

Ένα effect που charmed ή petrified τον στόχο Μία κατάρα, συμπεριλαμβανομένης της προσαρμογής του στόχου σε ένα καταραμένο magic item Οποιαδήποτε μείωση σε ένα από τα ability scores του στόχου Ένα effect που μειώνει το hit point maximum του στόχου

Guardian of Faith

Level 4 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V **Duration:** 8 hours

Ένας Large φαντασματικός φύλακας εμφανίζεται και αιωρείται για τη διάρκεια σε έναν μη κατειλημμένο χώρο της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ο φύλακας καταλαμβάνει αυτόν τον χώρο και είναι αδιάκριτος εκτός από ένα λαμπερό σπαθί και ασπίδα με το σύμβολο της θεότητάς σου.

Οποιοδήποτε πλάσμα hostile προς εσένα που κινείται σε χώρο εντός 10 ποδιών από τον φύλακα για πρώτη φορά σε ένα turn πρέπει να πετύχει σε ένα Dexterity saving throw. Το πλάσμα παίρνει 20 radiant damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη. Ο φύλακας εξαφανίζεται όταν έχει προκαλέσει συνολικά 60 damage.

Damage: radiant | dexterity

Guards and Wards

Level 6 (Abjuration) **Casting Time:** 10 minute **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (θυμίαμα που καίγεται, μια μικρή ποσότητα θειάφι και λάδι, μια δεμένη χορδή, μια μικρή ποσότητα αίματος umber hulk και μια μικρή ασημένια ράβδο αξίας τουλάχιστον 10 gp)

Duration: 24 hours

Δημιουργείς μια προστασία που προστατεύει έως και 2.500 τετραγωνικά πόδια χώρου δαπέδου. Η προστατευόμενη περιοχή μπορεί να έχει ύψος έως 20 πόδια και σχήμα όπως επιθυμείς.

Όταν ρίχνεις αυτό το spell, μπορείς να προσδιορίσεις άτομα που δεν επηρεάζονται από οποιαδήποτε ή όλα τα effects που επιλέγεις. Μπορείς επίσης να προσδιορίσεις έναν κωδικό που, όταν λέγεται φωναχτά, κάνει τον ομιλητή άνοσο σε αυτά τα effects.

Το guards and wards δημιουργεί τα ακόλουθα effects στην προστατευόμενη περιοχή.

Guidance

Level 0 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Αγγίζεις ένα πρόθυμο πλάσμα. Μία φορά πριν τελειώσει το spell, ο στόχος μπορεί να ρίξει ένα d4 και να προσθέσει τον αριθμό που έριξε σε ένα ability check της επιλογής του. Μπορεί να ρίξει το ζάρι πριν ή μετά την εκτέλεση του ability check. Το spell στη συνέχεια τελειώνει.

Guiding Bolt

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** 1 round

Μια λάμψη φωτός κατευθύνεται προς ένα πλάσμα της επιλογής σου εντός εμβέλειας. Κάνε μια ranged spell attack εναντίον του στόχου. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 4d6 radiant damage και η επόμενη attack roll που γίνεται εναντίον αυτού του στόχου πριν το τέλος του επόμενου turn σου έχει advantage.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 4d6 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: radiant

Gust of Wind

Level 2 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Line (60 ft long) **Components:** V, S, M (ένας σπόρος οσπρίου)

Duration: Concentration, up to 1 minute

Μια γραμμή δυνατού ανέμου μήκους 60 ποδιών και πλάτους 10 ποδιών εκτοξεύεται από εσένα προς μια κατεύθυνση που επιλέγεις για τη διάρκεια του spell. Κάθε πλάσμα που ξεκινά το turn του στη γραμμή πρέπει να πετύχει σε ένα Strength saving throw διαφορετικά σπρώχνεται 15 πόδια μακριά από εσένα.

Οποιοδήποτε πλάσμα στη γραμμή πρέπει να ξοδέψει 2 πόδια movement για κάθε 1 πόδι που κινείται πλησιάζοντάς σε.

Ως bonus action σε κάθε turn σου πριν τελειώσει το spell, μπορείς να αλλάξεις την κατεύθυνση προς την οποία εκτοξεύεται η γραμμή από εσένα.

Saving Throw: strength

Hail of Thorns

Level 1 (Conjuration) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Την επόμενη φορά που θα χτυπήσεις ένα πλάσμα με μια ranged weapon attack πριν τελειώσει το spell, αυτό το spell δημιουργεί μια βροχή από αγκάθια που φυτρώνουν από το ranged weapon ή την ammunition σου. Εκτός από το κανονικό effect της επίθεσης, ο στόχος της επίθεσης και κάθε πλάσμα εντός 5 ποδιών από αυτόν πρέπει να κάνουν ένα Dexterity saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 1d10 piercing damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

At Higher Levels

Αν ρίξεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 1d10 για κάθε slot level πάνω από το 1st (έως μέγιστο 6d10).

Damage: piercing | dexterity

Hallow

Level 5 (Evocation) **Casting Time:** 24 hour **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (βότανα, λάδια και θυμίαμα αξίας τουλάχιστον 1.000 gp, τα οποία το spell καταναλώνει) **Duration:** Permanent

Αγγίζεις ένα σημείο και εμποτίζεις μια περιοχή γύρω του με ιερή (ή ανίερη) δύναμη. Η περιοχή μπορεί να έχει ακτίνα έως 60 πόδια.

Πρώτον, celestials, elementals, fey, fiends και undead δεν μπορούν να μπουν στην περιοχή, ούτε μπορούν τέτοια πλάσματα να charm, frighten ή possess πλάσματα μέσα σε αυτήν.

Δεύτερον, μπορείς να συνδέσεις ένα επιπλέον effect με την περιοχή. Διάλεξε ένα effect από την ακόλουθη λίστα.

Saving Throw: charisma | acid, cold, fire, force, lightning, necrotic, poison, psychic, radiant, thunder

Hallucinatory Terrain

Level 4 (Illusion) **Casting Time:** 10 minute **Range:** 300 feet **Components:**

V, S, M (μια πέτρα, ένα κλαδί και λίγο πράσινο φυτό) **Duration:** 24 hours

Κάνεις το φυσικό έδαφος σε ένα cube 150 ποδιών εντός εμβέλειας να δείχνει, να ακούγεται και να μυρίζει σαν κάποιο άλλο είδος φυσικού εδάφους. Έτσι, ανοιχτά χωράφια ή ένας δρόμος μπορούν να γίνουν να μοιάζουν με βάλτο, λόφο, ρωγμή ή κάποιο άλλο δύσκολο ή απροσπέλαστο έδαφος. Μια λίμνη μπορεί να γίνει να μοιάζει με χλωώδες λιβάδι.

Τα απτικά χαρακτηριστικά του εδάφους παραμένουν αμετάβλητα, επομένως τα πλάσματα που μπαίνουν στην περιοχή είναι πιθανό να δουν μέσα από την ψευδαισθηση. Ένα πλάσμα που εξετάζει προσεκτικά την ψευδαισθηση μπορεί να επιχειρήσει ένα Intelligence (Investigation) check εναντίον του spell save DC σου για να την απορρίψει.

Harm

Level 6 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Εξαπολύεις μια δηλητηριώδη ασθένεια σε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, παίρνει 14d6 necrotic damage, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη save. Το damage δεν μπορεί να μειώσει τα hit points του στόχου κάτω από 1. Αν ο στόχος αποτύχει στο saving throw, το hit point maximum του μειώνεται για 1 ώρα κατά ένα ποσό ίσο με το necrotic damage που πήρε.

Damage: necrotic | constitution

Haste

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (ένα ξύρισμα ρίζας γλυκόριζας)

Duration: Concentration, up to 1 minute

Διάλεξε ένα πρόθυμο πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Μέχρι να τελειώσει το spell, το speed του στόχου διπλασιάζεται, αποκτά +2 bonus στο AC, έχει advantage σε Dexterity saving throws και αποκτά ένα επιπλέον action σε κάθε turn του. Αυτό το action μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για να κάνει το Attack (μόνο μία weapon attack), Dash, Disengage, Hide ή Use an Object action.

Όταν το spell τελειώσει, ο στόχος δεν μπορεί να κινηθεί ή να κάνει actions μέχρι μετά το επόμενο turn του.

Heal

Level 6 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Διάλεξε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Μια έκρηξη θετικής ενέργειας πλένει το πλάσμα, κάνοντάς το να ανακτήσει 70 hit points. Αυτό το spell επίσης τελειώνει blinded, deafened και τυχόν ασθένειες που επηρεάζουν τον στόχο. Αυτό το spell δεν έχει effect σε constructs ή undead.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 7th level ή υψηλότερο, η ποσότητα θεραπείας αυξάνεται κατά 10 για κάθε slot level πάνω από το 6th.

Healing Word

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** 60 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Ένα πλάσμα της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας ανακτά hit points ίσα με 1d4 + το spellcasting ability modifier σου. Αυτό το spell δεν έχει effect σε undead ή constructs.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, η θεραπεία αυξάνεται κατά 1d4 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Heat Metal

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (ένα κομμάτι σίδηρο και μια φλόγα)

Duration: Concentration, up to 1 minute

Διάλεξε ένα κατασκευασμένο μεταλλικό αντικείμενο, όπως ένα μεταλλικό weapon ή μια στολή heavy ή medium metal armor, που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Κάνεις το αντικείμενο να λάμπει πυρωμένο κόκκινο. Οποιοδήποτε πλάσμα σε φυσική επαφή με το αντικείμενο παίρνει 2d8 fire damage όταν ρίχνεις το spell. Μέχρι να τελειώσει το spell, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα bonus action σε κάθε επόμενο turn σου για να προκαλέσεις ξανά αυτό το damage.

Αν ένα πλάσμα κρατά ή φορά το αντικείμενο και πάρει το damage από αυτό, το πλάσμα πρέπει να πετύχει σε ένα Constitution saving throw διαφορετικά ρίχνει το αντικείμενο αν μπορεί. Αν δεν το ρίξει, έχει disadvantage σε attack rolls και ability checks μέχρι την έναρξη του επόμενου turn σου.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 2d8 για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Damage: fire | constitution

Hellish Rebuke

Level 1 (Evocation) **Casting Time:**

1 reaction (το οποίο κάνεις ως απάντηση στο να υποστείς damage από ένα πλάσμα εντός 60 ποδιών από εσένα που μπορείς να δεις)

Range: 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Δείχνεις το δάχτυλό σου και το πλάσμα που σε έβλαψε περιβάλλεται στιγμιαία από κολασμένες φλόγες. Το πλάσμα πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Παίρνει 2d10 fire damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 2d10 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: fire | dexterity

Heroes' Feast

Level 6 (Conjuration) **Casting Time:** 10 minute **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (ένα μολ επιστρωμένο με πολύτιμους λίθους αξίας τουλάχιστον 1.000 gp, το οποίο το spell καταναλώνει) **Duration:**

Instantaneous

Φέρνεις ένα μεγάλο γλέντι, που περιλαμβάνει υπέροχο φαγητό και ποτό. Το γλέντι διαρκεί 1 ώρα για να καταναλωθεί και εξαφανίζεται στο τέλος αυτής της ώρας, και τα ευεργετικά effects δεν αρχίζουν παρά μόνο όταν αυτή η ώρα τελειώσει. Έως και δώδεκα πλάσματα μπορούν να συμμετάσχουν στο γλέντι.

Ένα πλάσμα που συμμετέχει στο γλέντι αποκτά πολλά οφέλη. Το πλάσμα θεραπεύεται από όλες τις ασθένειες και τα δηλητήρια, γίνεται άνοσο στο poison και στο να είναι frightened, και κάνει όλα τα Wisdom saving throws με advantage. Το hit point maximum του αυξάνεται επίσης κατά 2d10 και κερδίζει τον ίδιο αριθμό hit points. Αυτά τα οφέλη διαρκούν για 24 ώρες.

Immunity: poison

Heroism

Level 1 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Ένα πρόθυμο πλάσμα που αγγίζεις εμποτίζεται με γενναιότητα. Μέχρι να τελειώσει το spell, το πλάσμα είναι άνοσο στο να είναι frightened και κερδίζει temporary hit points ίσα με το spellcasting ability modifier σου στην αρχή κάθε turn του.

Όταν το spell τελειώσει, ο στόχος χάνει τυχόν εναπομείναντα temporary hit points από αυτό το spell.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Hex

Level 1 (Enchantment) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** 90 feet **Components:** V, S, M (το απολιθωμένο μάτι ενός τρίτωνα)

Duration: Concentration, up to 1 hour

Τοποθετείς μια κατάρα σε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Μέχρι να τελειώσει το spell, προκαλείς επιπλέον 1d6 necrotic damage στον στόχο όποτε τον χτυπάς με μια επίθεση. Επίσης, διάλεξε ένα ability όταν ρίχνεις το spell. Ο στόχος έχει disadvantage σε ability checks που γίνονται με το επιλεγμένο ability.

Αν ο στόχος πέσει σε 0 hit points πριν τελειώσει αυτό το spell, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα bonus action σε ένα επόμενο turn σου για να καταραστείς ένα νέο πλάσμα.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd ή 4th level, μπορείς να διατηρήσεις τη concentration σου στο spell για έως και 8 ώρες. Όταν χρησιμοποιείς slot 5th level ή υψηλότερο, μπορείς να διατηρήσεις τη concentration για έως και 24 ώρες.

Damage: necrotic

Hold Monster

Level 5 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 90 feet **Components:** V, S, M (ένα μικρό, ίσιο κομμάτι σίδερου)

Duration: Concentration, up to 1 minute

Διάλεξε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ο στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά είναι paralyzed για τη διάρκεια. Αυτό το spell δεν έχει effect σε undead. Στο τέλος κάθε turn του, ο στόχος μπορεί να κάνει άλλο Wisdom saving throw. Σε μια επιτυχία, το spell τελειώνει για τον στόχο.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 6th level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 5th. Τα πλάσματα πρέπει να βρίσκονται σε απόσταση 30 ποδιών το ένα από το άλλο όταν τα στοχεύεις.

Saving Throw: wisdom | paralyzed

Hold Person

Level 2 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (ένα μικρό, ίσιο κομμάτι σίδερου)

Duration: Concentration, up to 1 minute

Διάλεξε ένα humanoid που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ο στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά είναι paralyzed για τη διάρκεια. Στο τέλος κάθε turn του, ο στόχος μπορεί να κάνει άλλο Wisdom saving throw. Σε μια επιτυχία, το spell τελειώνει για τον στόχο.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον humanoid για κάθε slot level πάνω από το 2nd. Τα humanoids πρέπει να βρίσκονται σε απόσταση 30 ποδιών το ένα από το άλλο όταν τα στοχεύεις.

Saving Throw: wisdom | paralyzed

Holy Aura

Level 8 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:**

V, S, M (ένα μικρό κειμήλιο αξίας τουλάχιστον 1.000 gp που περιέχει ένα ιερό λείψανο) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Θεϊκό φως ξεπλάνει από εσένα και συμπυκνώνεται σε μια απαλή λάμψη σε ακτίνα 30 ποδιών γύρω σου. Πλάσματα της επιλογής σου σε αυτήν την ακτίνα όταν ρίχνεις αυτό το spell ρίχνουν dim light σε ακτίνα 5 ποδιών και έχουν advantage σε όλα τα saving throws, και άλλα πλάσματα έχουν disadvantage σε attack rolls εναντίον τους μέχρι το spell να τελειώσει. Επιπλέον, όταν ένα fiend ή undead χτυπήσει ένα επηρεαζόμενο πλάσμα με μια melee attack, η αύρα λάμπει με λαμπρό φως. Ο επιτιθέμενος πρέπει να πετύχει σε ένα Constitution saving throw διαφορετικά γίνεται blinded μέχρι το spell να τελειώσει.

Saving Throw: constitution | blinded

Hunger of Hadar

Level 3 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:** V, S, M (ένα τουρσί πλοκάμι χταποδιού)

Duration: Concentration, up to 1 minute

Ανοίγεις μια πύλη προς το σκοτάδι ανάμεσα στα αστέρια, μια περιοχή μολυσμένη με άγνωστες φρικαλεότητες. Μια σφαίρα ακτίνας 20 ποδιών από μαυρίλα και πικρό κρύο εμφανίζεται, κεντραρισμένη σε ένα σημείο εντός εμβέλειας και διαρκεί για τη διάρκεια. Αυτό το κενό είναι γεμάτο με μια κακοφωνία από απαλούς ψιθύρους και ρουφηχτούς ήχους που μπορούν να ακουστούν έως και 30 πόδια μακριά. Κανένα φως, μαγικό ή άλλο, δεν μπορεί να φωτίσει την περιοχή, και τα πλάσματα που βρίσκονται πλήρως μέσα στην περιοχή είναι blinded.

Κάθε πλάσμα που ξεκινά το turn του στην περιοχή παίρνει 2d6 cold damage. Κάθε πλάσμα που τελειώνει το turn του στην περιοχή πρέπει να πετύχει σε ένα Dexterity saving throw διαφορετικά παίρνει 2d6 acid damage.

Damage: acid, cold | dexterity | blinded

Hunter's Mark

Level 1 (Divination) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** 90 feet **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Επιλέγεις ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας και το σημαδεύεις μυστικά ως το θήραμά σου. Μέχρι να τελειώσει το spell, προκαλείς επιπλέον 1d6 damage στον στόχο όποτε τον χτυπήσεις με μια weapon attack, και έχεις advantage σε οποιοδήποτε Wisdom (Perception) ή Wisdom (Survival) check κάνεις για να το βρεις. Αν ο στόχος πέσει σε 0 hit points πριν τελειώσει αυτό το spell, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα bonus action σε ένα επόμενο turn σου για να σημαδέψεις ένα νέο πλάσμα.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd ή 4th level, μπορείς να διατηρήσεις τη concentration σου στο spell για έως και 8 ώρες. Όταν χρησιμοποιείς slot 5th level ή υψηλότερο, μπορείς να διατηρήσεις τη concentration για έως και 24 ώρες.

Hypnotic Pattern

Level 3 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:**

S, M (ένα λαμπερό ξυλάκι θυμιάματος ή ένα κρυστάλλινο φιαλίδιο γεμάτο με φωσφορίζον υλικό) **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Δημιουργείς ένα στριφτό μοτίβο χρωμάτων που υφαίνεται στον αέρα μέσα σε ένα cube 30 ποδιών εντός εμβέλειας. Το μοτίβο εμφανίζεται για μια στιγμή και εξαφανίζεται. Κάθε πλάσμα στην περιοχή που βλέπει το μοτίβο πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, το πλάσμα γίνεται charmed για τη διάρκεια. Ενώ είναι charmed από αυτό το spell, το πλάσμα είναι incapacitated και έχει speed 0.

Το spell τελειώνει για ένα επηρεαζόμενο πλάσμα αν πάρει οποιοδήποτε damage ή αν κάποιος άλλος χρησιμοποιήσει ένα action για να το τινάξει από τη λήθαργό του.

Saving Throw: wisdom | charmed, incapacitated

Ice Storm

Level 4 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 300 feet **Components:**

V, S, M (μια πρέζα σκόνης και μερικές σταγόνες νερό) **Duration:** Instantaneous

Μια χαλαζόπτωση από πετρώδη πάγο χτυπά το έδαφος σε έναν κύλινδρο ακτίνας 20 ποδιών, ύψους 40 ποδιών, κεντραρισμένο σε ένα σημείο εντός εμβέλειας. Κάθε πλάσμα στον κύλινδρο πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 2d8 bludgeoning damage και 4d6 cold damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Οι χαλαζόπετρες μετατρέπουν την περιοχή effect του storm σε 3 μέχρι το τέλος του επόμενου turn σου.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 5th level ή υψηλότερο, το bludgeoning damage αυξάνεται κατά 2d8 για κάθε slot level πάνω από το 4th.

Damage: bludgeoning, cold | dexterity

Identify

Level 1 (Divination) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (ένα μαργαριτάρι αξίας τουλάχιστον 100 gr και ένα φτερό κουκουβάγιας) **Duration:** Instantaneous

Επιλέγεις ένα αντικείμενο που πρέπει να αγγίζεις καθ' όλη τη διάρκεια της εκτέλεσης του spell. Αν είναι magic item ή κάποιο άλλο αντικείμενο εμποτισμένο με μαγεία, μαθαίνεις τις ιδιότητές του και πώς να τις χρησιμοποιείς, αν απαιτεί attunement για χρήση και πόσες φορές μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Μαθαίνεις αν κάποια spells επηρεάζουν το αντικείμενο και ποια είναι. Αν το αντικείμενο δημιουργήθηκε από ένα spell, μαθαίνεις ποιο spell το δημιούργησε.

Αν αντίθετα αγγίξεις ένα πλάσμα καθ' όλη τη διάρκεια της εκτέλεσης, μαθαίνεις ποια spells, αν υπάρχουν, το επηρεάζουν αυτή τη στιγμή.

Illusory Script

Level 1 (Illusion) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Touch **Components:**

S, M (ένα μελάνι με βάση το μολυβδο αξίας τουλάχιστον 10 gr, το οποίο το spell καταναλώνει) **Duration:** 10 days

Γράφεις σε πάπυρο, χαρτί ή κάποιο άλλο κατάλληλο υλικό γραφής και το εμποτίζεις με μια ισχυρή ψευδαίσθηση που διαρκεί για τη διάρκεια.

Για εσένα και οποιαδήποτε πλάσματα ορίσεις όταν ρίχνεις το spell, το γράψιμο εμφανίζεται κανονικό, γραμμένο με το χέρι σου, και μεταφέρει όποια σημασία σκόπευσες. Για όλους τους άλλους, το γράψιμο εμφανίζεται σαν να είναι γραμμένο σε μια άγνωστη ή μαγική γραφή που είναι ακατανόητη. Εναλλακτικά, μπορείς να κάνεις το γράψιμο να εμφανίζεται ως ένα εντελώς διαφορετικό μήνυμα.

Imprisonment

Level 9 (Abjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (μια απεικόνιση σε περγαμνή ή ένα σκαλιστό ειδώλιο στην ομοίωση του στόχου, και ένα ειδικό component που ποικίλλει ανάλογα με την έκδοση του spell που επιλέγεις, αξίας τουλάχιστον 500 gp ανά Hit Die του στόχου)

Duration: Permanent

Δημιουργείς έναν μαγικό περιορισμό για να κρατήσεις ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ο στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά δεσμεύεται από το spell· αν πετύχει, είναι άνοσος σε αυτό το spell αν το ρίξεις ξανά. Ενώ επηρεάζεται από αυτό το spell, το πλάσμα δεν χρειάζεται να αναπνέει, να τρώει ή να πίνει, και δεν γερνά. Τα divination spells δεν μπορούν να εντοπίσουν ή να αντιληφθούν τον στόχο.

Όταν ρίχνεις το spell, επιλέγεις μία από τις ακόλουθες μορφές φυλάκισης.

Saving Throw: wisdom | restrained, unconscious

Incendiary Cloud

Level 8 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Ένα στροβιλιζόμενο σύννεφο καπνού διαπερνώμενο από λευκό-καυτά κάρβουνα εμφανίζεται σε μια σφαίρα ακτίνας 20 ποδιών κεντραρισμένη σε ένα σημείο εντός εμβέλειας. Το σύννεφο απλώνεται γύρω από γωνίες και είναι heavily obscured. Διαρκεί για τη διάρκεια ή μέχρι ένας άνεμος μέτριας ή μεγαλύτερης ταχύτητας να το διαλύσει.

Όταν εμφανίζεται το σύννεφο, κάθε πλάσμα μέσα σε αυτό πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 10d8 fire damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη. Ένα πλάσμα πρέπει επίσης να κάνει αυτό το saving throw όταν μπαίνει στην περιοχή του spell για πρώτη φορά σε ένα turn ή τελειώνει το turn του εκεί.

Damage: fire | dexterity

Inflict Wounds

Level 1 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Κάνε μια melee spell attack εναντίον ενός πλάσματος που μπορείς να φτάσεις. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 3d10 necrotic damage.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 3d10 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: necrotic

Insect Plague

Level 5 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 300 feet **Components:**

V, S, M (λίγοι κόκκοι ζάχαρης, μερικοί κόκκοι σιταριού και μια μουτζούρα λίπους) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Σμήνη από δαγκώνοντες ακρίδες γεμίζουν μια σφαίρα ακτίνας 20 ποδιών κεντραρισμένη σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Η σφαίρα απλώνεται γύρω από γωνίες. Η σφαίρα παραμένει για τη διάρκεια και η περιοχή της είναι lightly obscured.

Όταν εμφανίζεται η περιοχή, κάθε πλάσμα σε αυτήν πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 4d10 piercing damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη. Ένα πλάσμα πρέπει επίσης να κάνει αυτό το saving throw όταν μπαίνει στην περιοχή του spell για πρώτη φορά σε ένα turn ή τελειώνει το turn του εκεί.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 6th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 4d10 για κάθε slot level πάνω από το 5th.

Damage: piercing | constitution

Invisibility

Level 2 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (μια βλεφαρίδα που περιέχεται σε κόμμα αραβικό) **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Ένα πλάσμα που αγγίζεις γίνεται invisible μέχρι το spell να τελειώσει. Οτιδήποτε φορά ή μεταφέρει ο στόχος είναι invisible εφόσον βρίσκεται πάνω του. Το spell τελειώνει για έναν στόχο που επιτίθεται ή ρίχνει ένα spell.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Conditions: invisible

Jump

Level 1 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (το πίσω πόδι μιας ακρίδας)

Duration: 1 minute

Αγγίζεις ένα πλάσμα. Η απόσταση άλματος του πλάσματος τριπλασιάζεται μέχρι το spell να τελειώσει.

Knock

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Διάλεξε ένα αντικείμενο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Το αντικείμενο μπορεί να είναι μια πόρτα, ένα κουτί, ένα σεντούκι, μια σειρά από δεσμά, μια λουκέτα ή άλλο αντικείμενο που περιέχει ένα συνηθισμένο ή μαγικό μέσο που εμποδίζει την πρόσβαση.

Ένας στόχος που κρατιέται κλειστός από μια συνηθισμένη κλειδαριά ή που είναι σφηνωμένος ή κλειδωμένος με μπάρα ξεκλειδώνεται. Αν το αντικείμενο έχει πολλαπλές κλειδαριές, μόνο μία από αυτές ξεκλειδώνεται.

Αν επιλέξεις έναν στόχο που κρατιέται κλειστός με arcane lock, αυτό το spell καταστέλλεται για 10 λεπτά.

Όταν ρίχνεις το spell, ένα δυνατό χτύπημα, ακουστό από απόσταση έως 300 ποδιών, εκπέμπεται από το αντικείμενο-στόχο.

Legend Lore

Level 5 (Divination) **Casting Time:** 10 minute **Range:** Self **Components:**

V, S, M (θυμίαμα αξίας τουλάχιστον 250 gr, το οποίο το spell καταναλώνει, και τέσσερις λωρίδες ελεφαντόδοντου αξίας τουλάχιστον 50 gr η καθεμία)

Duration: Instantaneous

Ονομάσε ή περιγράψε ένα πρόσωπο, τόπο ή αντικείμενο. Το spell φέρνει στο μυαλό σου μια σύντομη περιλήψη των σημαντικών γνώσεων για το πράγμα που ονόμασες. Οι γνώσεις μπορεί να αποτελούνται από τρέχουσες ιστορίες, ξεχασμένες ιστορίες ή ακόμα και μυστικές γνώσεις που δεν έχουν γίνει ευρέως γνωστές. Αν το πράγμα που ονόμασες δεν έχει θρυλική σημασία, δεν παίρνεις πληροφορίες.

Leomund's Secret Chest

Level 4 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (ένα εκλεκτό σεντούκι, 3 πόδια επί 2 πόδια επί 2 πόδια, κατασκευασμένο από σπάνια υλικά αξίας τουλάχιστον 5.000 gr, και ένα μικροσκοπικό αντίγραφο φτιαγμένο από τα ίδια υλικά αξίας τουλάχιστον 50 gr)

Duration: Instantaneous

Κρύβεις ένα σεντούκι, και όλο το περιεχόμενό του, στο Ethereal Plane. Πρέπει να αγγίξεις το σεντούκι και το μικροσκοπικό αντίγραφο που χρησιμεύει ως material component για το spell. Το σεντούκι μπορεί να περιέχει έως και 12 κυβικά πόδια μη ζωντανού υλικού.

Ενώ το σεντούκι παραμένει στο Ethereal Plane, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα action και να αγγίξεις το αντίγραφο για να ανακαλέσεις το σεντούκι. Εμφανίζεται σε έναν μη κατειλημμένο χώρο στο έδαφος εντός 5 ποδιών από εσένα. Μπορείς να στείλεις το σεντούκι πίσω στο Ethereal Plane χρησιμοποιώντας ένα action και αγγίζοντας τόσο το σεντούκι όσο και το αντίγραφο.

Leomund's Tiny Hut

Level 3 (Evocation) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 10-ft radius hemisphere **Components:**

V, S, M (μια μικρή κρυστάλλινη χάντρα) **Duration:** 8 hours

Ένας ακίνητος θόλος από δύναμη ακτίνας 10 ποδιών εμφανίζεται γύρω και πάνω από εσένα και παραμένει σταθερός για τη διάρκεια. Το spell τελειώνει αν φύγεις από την περιοχή του.

Εννέα πλάσματα Medium μεγέθους ή μικρότερα μπορούν να χωρέσουν μέσα στο θόλο μαζί σου. Το spell αποτυγχάνει αν η περιοχή του περιλαμβάνει ένα μεγαλύτερο πλάσμα ή περισσότερα από εννέα πλάσματα. Πλάσματα και αντικείμενα μέσα στο θόλο όταν ρίχνεις αυτό το spell μπορούν να κινηθούν ελεύθερα μέσα από αυτόν. Όλα τα άλλα πλάσματα και αντικείμενα αποκλείονται από το να περάσουν μέσα. Spells και άλλα magical effects δεν μπορούν να επεκταθούν μέσα από τον θόλο ούτε να ριχτούν μέσω αυτού.

Lesser Restoration

Level 2 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Αγγίζεις ένα πλάσμα και μπορείς να τερματίσεις είτε μία ασθένεια είτε μία condition που το ταλαιπωρεί. Η condition μπορεί να είναι blinded, deafened, paralyzed ή poisoned.

Levitate

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:**

V, S, M (είτε ένα μικρό δερμάτινο βρόχο είτε ένα κομμάτι χρυσού σύρματος λυγισμένο σε σχήμα κούπας με μια μακριά λαβή στο ένα άκρο)

Duration: Concentration, up to 10 minutes

Ένα πλάσμα ή χαλαρό αντικείμενο της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας ανεβαίνει κατακόρυφα, έως και 20 πόδια, και παραμένει αιωρούμενο εκεί για τη διάρκεια. Το spell μπορεί να κάνει levitate σε έναν στόχο που ζυγίζει έως 500 λίβρες. Ένα απρόθυμο πλάσμα που πετυχαίνει σε ένα Constitution saving throw δεν επηρεάζεται.

Ο στόχος μπορεί να κινηθεί μόνο σπρώχνοντας ή τραβώντας ένα σταθερό αντικείμενο ή επιφάνεια εντός reach. Μπορείς να αλλάξεις το υψόμετρο του στόχου έως και 20 πόδια προς οποιαδήποτε κατεύθυνση στο turn σου.

Saving Throw: constitution

Light

Level 0 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, M (ένα πυγολαμπίδα ή βρύα φωσφορισμού)

Duration: 1 hour

Αγγίζεις ένα αντικείμενο που δεν είναι μεγαλύτερο από 10 πόδια σε οποιαδήποτε διάσταση. Μέχρι να τελειώσει το spell, το αντικείμενο ρίχνει bright light σε ακτίνα 20 ποδιών και dim light για επιπλέον 20 πόδια. Το φως μπορεί να έχει χρώμα όπως θέλεις. Η πλήρης κάλυψη του αντικειμένου με κάτι αδιαφανές μπλοκάρει το φως. Το spell τελειώνει αν το ρίξεις ξανά ή το απολύσεις ως action.

Αν στοχεύσεις ένα αντικείμενο που κρατάται ή φοριέται από ένα hostile πλάσμα, αυτό το πλάσμα πρέπει να πετύχει σε ένα Dexterity saving throw για να αποφύγει το spell.

Saving Throw: dexterity

Lightning Arrow

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Την επόμενη φορά που θα κάνεις μια ranged weapon attack κατά τη διάρκεια του spell, η ammunition του weapon, ή το ίδιο το weapon αν είναι thrown weapon, μεταμορφώνεται σε έναν κεραυνό. Κάνε την attack roll κανονικά. Ο στόχος παίρνει 4d8 lightning damage σε ένα hit, ή το μισό damage σε ένα miss, αντί για το κανονικό damage του weapon.

Είτε χτυπήσεις είτε αστοχήσεις, κάθε πλάσμα εντός 10 ποδιών από τον στόχο πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Κάθε ένα από αυτά τα πλάσματα παίρνει 2d8 lightning damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, το damage και για τα δύο effects του spell αυξάνεται κατά 4d8·2d8 για κάθε slot level πάνω από το 3rd.

Damage: lightning | dexterity

Lightning Bolt

Level 3 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Line (100 ft long) **Components:**

V, S, M (λίγη γούνα και μια ράβδος από κεχριμπάρι, κρύσταλλο ή γυαλί) **Duration:** Instantaneous

Ένας κεραυνός που σχηματίζει μια γραμμή μήκους 100 ποδιών και πλάτους 5 ποδιών εκτοξεύεται από εσένα προς μια κατεύθυνση που επιλέγεις. Κάθε πλάσμα στη γραμμή πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 8d6 lightning damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Ο κεραυνός αναφλέγει εύφλεκτα αντικείμενα στην περιοχή που δεν φοριούνται ούτε μεταφέρονται.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 8d6 για κάθε slot level πάνω από το 3rd.

Damage: lightning | dexterity

Locate Animals or Plants

Level 2 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S, M (λίγη γούνα από ένα λαγωνικό) **Duration:** Instantaneous

Περιγράψε ή ονομάσε ένα συγκεκριμένο είδος beast ή φυτού. Συγκεντρώνοντας στη φωνή της φύσης γύρω σου, μαθαίνεις την κατεύθυνση και την απόσταση προς το πλησιέστερο πλάσμα ή φυτό αυτού του είδους σε ακτίνα 5 μιλίων, αν υπάρχει.

Locate Creature

Level 4 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S, M (λίγη γούνα από ένα λαγωνικό) **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Περιγράψε ή ονομάσε ένα πλάσμα που σου είναι γνωστό. Αισθάνεσαι την κατεύθυνση προς την τοποθεσία του πλάσματος, εφόσον αυτό το πλάσμα βρίσκεται σε απόσταση 1.000 ποδιών από εσένα. Αν το πλάσμα κινείται, γνωρίζεις την κατεύθυνση της κίνησής του.

Το spell μπορεί να εντοπίσει ένα συγκεκριμένο πλάσμα που γνωρίζεις ή το πλησιέστερο πλάσμα ενός συγκεκριμένου είδους, εφόσον έχεις δει τέτοιο πλάσμα από κοντά (εντός 30 ποδιών) τουλάχιστον μία φορά.

Locate Object

Level 2 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S, M (ένα διχαλωτό κλαδί) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Περιγράψε ή ονομάσε ένα αντικείμενο που σου είναι γνωστό. Αισθάνεσαι την κατεύθυνση προς την τοποθεσία του αντικειμένου, εφόσον αυτό το αντικείμενο βρίσκεται σε απόσταση 1.000 ποδιών από εσένα. Αν το αντικείμενο είναι σε κίνηση, γνωρίζεις την κατεύθυνση της κίνησής του.

Το spell μπορεί να εντοπίσει ένα συγκεκριμένο αντικείμενο που γνωρίζεις, εφόσον το έχεις δει από κοντά (εντός 30 ποδιών) τουλάχιστον μία φορά. Εναλλακτικά, το spell μπορεί να εντοπίσει το πλησιέστερο αντικείμενο ενός συγκεκριμένου είδους.

Longstrider

Level 1 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (μια πρέζα βρωμιάς) **Duration:** 1 hour

Αγγίζεις ένα πλάσμα. Το speed του στόχου αυξάνεται κατά 10 πόδια μέχρι το spell να τελειώσει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, μπορείς να στοχεύσεις ένα επιπλέον πλάσμα για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Mage Armor

Level 1 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (ένα κομμάτι σκληρυμένου δέρματος)

Duration: 8 hours

Αγγίζεις ένα πρόθυμο πλάσμα που δεν φορά armor, και μια προστατευτική μαγική δύναμη το περιβάλλει μέχρι το spell να τελειώσει. Το base AC του στόχου γίνεται 13 + το Dexterity modifier του. Το spell τελειώνει αν ο στόχος φορέσει armor ή αν το απολύσεις ως action.

Mage Hand

Level 0 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:** 1 minute

Ένα φανταστικό, αιωρούμενο χέρι εμφανίζεται σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Το χέρι διαρκεί για τη διάρκεια ή μέχρι να το απολύσεις ως action. Το χέρι εξαφανίζεται αν βρεθεί ποτέ σε απόσταση μεγαλύτερη από 30 πόδια από εσένα ή αν ρίξεις ξανά αυτό το spell.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να ελέγξεις το χέρι. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το χέρι για να χειριστείς ένα αντικείμενο, να ανοίξεις μια ξεκλειδωτή πόρτα ή δοχείο, να αποθηκεύσεις ή να ανακτήσεις ένα αντικείμενο από ένα ανοιχτό δοχείο ή να χύσεις το περιεχόμενο από ένα vial. Μπορείς να μετακινήσεις το χέρι έως και 30 πόδια κάθε φορά που το χρησιμοποιείς.

Το χέρι δεν μπορεί να επιτεθεί, να ενεργοποιήσει magic items ή να κουβαλήσει περισσότερο από 10 λίβρες.

Magic Circle

Level 3 (Abjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 10 feet **Components:**

V, S, M (holy water ή σκόνη ασημιού και σιδήρου αξίας τουλάχιστον 100 gp, τα οποία το spell καταναλώνει) **Duration:** 1 hour

Δημιουργείς έναν κύλινδρο μαγικής ενέργειας ακτίνας 10 ποδιών, ύψους 20 ποδιών, κεντραρισμένο σε ένα σημείο στο έδαφος που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας.

Διάλεξε έναν ή περισσότερους από τους ακόλουθους τύπους πλασμάτων: celestials, elementals, fey, fiends ή undead. Ο κύκλος επηρεάζει ένα πλάσμα του επιλεγμένου τύπου με τους ακόλουθους τρόπους:

Το πλάσμα δεν μπορεί να μπει πρόθυμα στον κύλινδρο με μη μαγικά μέσα. Το πλάσμα έχει disadvantage σε attack rolls εναντίον στόχων εντός του κυλίνδρου. * Οι στόχοι εντός του κυλίνδρου δεν μπορούν να γίνουν charmed, frightened ή possessed από το πλάσμα.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, η διάρκεια αυξάνεται κατά 1 ώρα για κάθε slot level πάνω από το 3rd.

Saving Throw: charisma

Magic Jar

Level 6 (Necromancy) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Self **Components:**

V, S, M (ένας πολύτιμος λίθος, κρύσταλλο, κειμήλιο ή κάποιο άλλο διακοσμητικό δοχείο αξίας τουλάχιστον 500 gp) **Duration:**
Permanent

Το σώμα σου πέφτει σε μια καταληπτική κατάσταση καθώς η ψυχή σου το αφήνει και μπαίνει στο δοχείο που χρησιμοποίησες για το material component του spell. Ενώ η ψυχή σου κατοικεί στο δοχείο, γνωρίζεις τα περιβάλλοντά σου σαν να βρισκόσουν στον χώρο του δοχείου. Δεν μπορείς να κινηθείς ή να χρησιμοποιήσεις reactions. Η μόνη ενέργεια που μπορείς να κάνεις είναι να προβάλεις την ψυχή σου έως και 100 πόδια έξω από το δοχείο, είτε επιστρέφοντας στο ζωντανό σώμα σου είτε προσπαθώντας να κάνεις possess το σώμα ενός humanoid.

Μπορείς να προσπαθήσεις να κάνεις possess οποιοδήποτε humanoid εντός 100 ποδιών από εσένα που μπορείς να δεις. Ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Charisma saving throw. Σε μια αποτυχία, η ψυχή σου μετακινείται στο σώμα του στόχου και η ψυχή του στόχου παγιδεύεται στο δοχείο.

Saving Throw: charisma

Magic Missile

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Δημιουργείς τρία λαμπερά βελάκια μαγικής δύναμης. Κάθε βέλος χτυπά ένα πλάσμα της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ένα βέλος προκαλεί $1d4 + 1$ force damage στον στόχο του. Τα βέλη χτυπούν όλα ταυτόχρονα και μπορείς να τα κατευθύνεις να χτυπήσουν ένα πλάσμα ή πολλά.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το spell δημιουργεί ένα ακόμα βέλος για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: force

Magic Mouth

Level 2 (Illusion) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (ένα μικρό κομμάτι κερήθρας και σκόνη νεφρίτη αξίας τουλάχιστον 10 gp, τα οποία το spell καταναλώνει) **Duration:**
Permanent

Εμφυτεύεις ένα μήνυμα μέσα σε ένα αντικείμενο εντός εμβέλειας, ένα μήνυμα που εκφωνείται όταν πληρούται μια συνθήκη ενεργοποίησης. Διάλεξε ένα αντικείμενο που μπορείς να δεις και που δεν φοριέται ούτε μεταφέρεται από άλλο πλάσμα. Στη συνέχεια, πες το μήνυμα, το οποίο πρέπει να είναι 25 λέξεις ή λιγότερο. Τέλος, καθόρισε την περίσταση που θα ενεργοποιήσει το spell για να παραδώσει το μήνυμά σου.

Όταν συμβεί αυτή η περίσταση, ένα μαγικό στόμα εμφανίζεται στο αντικείμενο και απαγγέλλει το μήνυμα με τη φωνή σου και στον ίδιο τόνο που μίλησες.

Magic Weapon

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Αγγίζεις ένα μη μαγικό weapon. Μέχρι να τελειώσει το spell, αυτό το weapon γίνεται magic weapon με +1 bonus σε attack rolls και damage rolls.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, το bonus αυξάνεται σε +2. Όταν χρησιμοποιείς slot 6th level ή υψηλότερο, το bonus αυξάνεται σε +3.

Major Image

Level 3 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S, M (λίγο μαλλί) **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Δημιουργείς την εικόνα ενός αντικειμένου, ενός πλάσματος ή κάποιου άλλου ορατού φαινομένου που δεν είναι μεγαλύτερο από ένα cube 20 ποδιών. Η εικόνα εμφανίζεται σε ένα σημείο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας και διαρκεί για τη διάρκεια. Φαίνεται εντελώς πραγματική, συμπεριλαμβανομένων ήχων, μυρωδιών και θερμοκρασίας κατάλληλων για το εικονιζόμενο πράγμα.

Εφόσον βρίσκεσαι εντός εμβέλειας της ψευδαίσθησης, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να κάνεις την εικόνα να μετακινηθεί σε οποιοδήποτε άλλο σημείο εντός εμβέλειας.

Η φυσική αλληλεπίδραση με την εικόνα αποκαλύπτει ότι είναι ψευδαίσθηση. Ένα πλάσμα που χρησιμοποιεί το action του για να εξετάσει την εικόνα μπορεί να προσδιορίσει ότι είναι ψευδαίσθηση με ένα επιτυχημένο Intelligence (Investigation) check εναντίον του spell save DC σου.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 6th level ή υψηλότερο, το spell διαρκεί μέχρι να διαλυθεί, χωρίς να απαιτεί concentration.

Mass Cure Wounds

Level 5 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Ένα κύμα θεραπευτικής ενέργειας ξεπλένει από ένα σημείο της επιλογής σου εντός εμβέλειας. Διάλεξε έως και έξι πλάσματα σε μια σφαίρα ακτίνας 30 ποδιών κεντραρισμένη σε εκείνο το σημείο. Κάθε στόχος ανακά hit points ίσα με $3d8 +$ το spellcasting ability modifier σου. Αυτό το spell δεν έχει effect σε undead ή constructs.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 6th level ή υψηλότερο, η θεραπεία αυξάνεται κατά $3d8$ για κάθε slot level πάνω από το 5th.

Mass Heal

Level 9 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Μια πλημμύρα θεραπευτικής ενέργειας ρέει από εσένα σε τραυματισμένα πλάσματα γύρω σου. Αποκαθιστάς έως και 700 hit points, μοιρασμένα όπως επιλέγεις μεταξύ οποιουδήποτε αριθμού πλασμάτων που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Τα πλάσματα που θεραπεύονται από αυτό το spell θεραπεύονται επίσης από όλες τις ασθένειες και οποιοδήποτε effect τους προκαλεί blinded ή deafened. Αυτό το spell δεν έχει effect σε undead ή constructs.

Mass Healing Word

Level 3 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** 60 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Καθώς φωνάζεις λόγια αποκατάστασης, έως και έξι πλάσματα της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας ανακτούν hit points ίσα με $1d4 +$ το spellcasting ability modifier σου. Αυτό το spell δεν έχει effect σε undead ή constructs.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, η θεραπεία αυξάνεται κατά $1d4$ για κάθε slot level πάνω από το 3rd.

Mass Suggestion

Level 6 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:**

V, M (η γλώσσα ενός φιδιού και είτε λίγη κερήθρα είτε μια σταγόνα γλυκού λαδιού) **Duration:** 24 hours

Προτείνεις μια πορεία δραστηριότητας και επηρεάζεις μαγικά έως και δώδεκα πλάσματα της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, που μπορούν να σε ακούσουν και να σε καταλάβουν. Πλάσματα που δεν μπορούν να γίνουν charmed είναι άνοσα σε αυτό το effect. Η πρόταση πρέπει να είναι διατυπωμένη με τέτοιο τρόπο ώστε να κάνει την πορεία δράσης να ακούγεται λογική.

Κάθε στόχος πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ακολουθεί την πορεία δράσης που περιέγραψες όσο καλύτερα μπορεί.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα 7th-level spell slot, η διάρκεια είναι 10 ημέρες. Όταν χρησιμοποιείς 8th-level slot, η διάρκεια είναι 30 ημέρες. Όταν χρησιμοποιείς 9th-level slot, η διάρκεια είναι ένας χρόνος και μία ημέρα.

Saving Throw: wisdom

Maze

Level 8 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Εξορίζεις ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας σε ένα λαβυρινθώδες demiplane. Ο στόχος παραμένει εκεί για τη διάρκεια ή μέχρι να δραπετεύσει από τον λαβύρινθο.

Ο στόχος μπορεί να χρησιμοποιήσει το action του για να προσπαθήσει να δραπετεύσει. Όταν το κάνει, κάνει ένα Intelligence check. Αν πετύχει, δραπετεύει και το spell τελειώνει.

Όταν το spell τελειώσει, ο στόχος επανεμφανίζεται στον χώρο που άφησε ή, αν αυτός ο χώρος είναι κατειλημμένος, στον πλησιέστερο μη κατειλημμένο χώρο.

Meld into Stone

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** 8 hours

Μπαίνεις σε ένα πέτρινο αντικείμενο ή επιφάνεια αρκετά μεγάλη για να χωρέσει πλήρως το σώμα σου, συγχωνεύοντας τον εαυτό σου και όλο τον εξοπλισμό που μεταφέρεις με την πέτρα για τη διάρκεια. Χρησιμοποιώντας την κίνησή σου, μπαίνεις στην πέτρα σε ένα σημείο που μπορείς να αγγίξεις. Τίποτα από την παρουσία σου δεν παραμένει ορατό ή ανιχνεύσιμο από μη μαγικές αισθήσεις.

Ενώ είσαι συγχωνευμένος με την πέτρα, δεν μπορείς να δεις τι συμβαίνει έξω από αυτήν και οποιαδήποτε Wisdom (Perception) checks που κάνεις για να ακούσεις ήχους έξω γίνονται με disadvantage. Παραμένεις ενήμερος για την πάροδο του χρόνου και μπορείς να ρίξεις spells στον εαυτό σου ενώ είσαι συγχωνευμένος. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις την κίνησή σου για να φύγεις από την πέτρα εκεί που μπήκες, πράγμα που τελειώνει το spell.

Damage: bludgeoning | prone

Melf's Acid Arrow

Level 2 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 90 feet **Components:**

V, S, M (σκόνη φύλλου ραβέντι και ένα στομάχι οχιάς) **Duration:** Instantaneous

Ένα λαμπερό πράσινο βέλος κατευθύνεται προς έναν στόχο εντός εμβέλειας και εκρήγνυται σε ένα σπρέι οξέος. Κάνει μια ranged spell attack εναντίον του στόχου. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 4d4 acid damage αμέσως και 2d4 acid damage στο τέλος του επόμενου turn του. Σε ένα miss, το βέλος πιτσιλίζει τον στόχο με οξύ για το μισό από το αρχικό damage και κανένα damage στο τέλος του επόμενου turn του.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, το damage (τόσο το αρχικό όσο και το μεταγενέστερο) αυξάνεται κατά 4d4-2d4 για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Damage: acid

Mending

Level 0 (Transmutation) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Touch **Components:** V, S, M (δύο μαγνήτες) **Duration:** Instantaneous

Αυτό το spell επισκευάζει ένα μόνο σπάσιμο ή σκίσιμο σε ένα αντικείμενο που αγγίζεις, όπως έναν σπασμένο κρίκο αλυσίδας, δύο μισά ενός σπασμένου κλειδιού, ένα σκισμένο μανδύα ή έναν διαρρέοντα ασκό κρασιού. Εφόσον το σπάσιμο ή το σκίσιμο δεν είναι μεγαλύτερο από 1 πόδι σε οποιαδήποτε διάσταση, το επισκευάζεις, χωρίς να αφήνεις ίχνη της προηγούμενης ζημιάς.

Αυτό το spell μπορεί να επισκευάσει φυσικά ένα magic item ή construct, αλλά το spell δεν μπορεί να αποκαταστήσει τη μαγεία σε ένα τέτοιο αντικείμενο.

Message

Level 0 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S, M (ένα κοντό κομμάτι χάλκινου σύρματος) **Duration:** 1 round

Δείχνεις το δάχτυλό σου προς ένα πλάσμα εντός εμβέλειας και φιθυρίζεις ένα μήνυμα. Ο στόχος (και μόνο ο στόχος) ακούει το μήνυμα και μπορεί να απαντήσει σε έναν ψίθυρο που μόνο εσύ μπορείς να ακούσεις.

Μπορείς να ρίξεις αυτό το spell μέσω συμπαγών αντικειμένων αν γνωρίζεις τον στόχο και ξέρεις ότι βρίσκεται πέρα από το εμπόδιο. Η μαγική σιωπή, 1 πόδι πέτρας, 1 ίντσα συνηθισμένου μετάλλου, ένα λεπτό φύλλο μολύβδου ή 3 πόδια ξύλου μπλοκάρουν το spell. Το spell δεν χρειάζεται να ακολουθεί ευθεία γραμμή και μπορεί να ταξιδέψει ελεύθερα γύρω από γωνίες ή μέσα από ανοίγματα.

Meteor Swarm

Level 9 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 1 mile **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Λαμπερές σφαίρες φωτιάς πέφτουν στο έδαφος σε τέσσερα διαφορετικά σημεία που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Κάθε πλάσμα σε μια σφαίρα ακτίνας 40 ποδιών κεντραρισμένη σε κάθε σημείο που επιλέγεις πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Η σφαίρα απλώνεται γύρω από γωνίες. Ένα πλάσμα παίρνει 20d6 fire damage και 20d6 bludgeoning damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη. Ένα πλάσμα στην περιοχή περισσότερων από μίας φλογερής έκρηξης επηρεάζεται μόνο μία φορά.

Damage: bludgeoning, fire | dexterity

Mind Blank

Level 8 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** 24 hours

Μέχρι να τελειώσει το spell, ένα πρόθυμο πλάσμα που αγγίζεις είναι άνοσο σε psychic damage, σε οποιοδήποτε effect που θα ανίχνευε τα συναισθήματά του ή θα διάβαζε τις σκέψεις του, σε divination spells και στην charmed condition. Το spell ματαιώνει ακόμα και wish spells.

Immunity: psychic

Minor Illusion

Level 0 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** S, M (λίγο μαλλί) **Duration:** 1 minute

Δημιουργείς έναν ήχο ή μια εικόνα ενός αντικειμένου εντός εμβέλειας που διαρκεί για τη διάρκεια. Η ψευδαίσθηση τελειώνει επίσης αν την απολύσεις ως action ή ρίξεις ξανά αυτό το spell.

Αν δημιουργήσεις έναν ήχο, η έντασή του μπορεί να κυμαίνεται από ψίθυρο έως κραυγή. Μπορεί να είναι η φωνή σου, η φωνή κάποιου άλλου, το βρυχηθμό ενός λιονταριού, το χτύπημα τυμπάνων ή οποιοσδήποτε άλλος ήχος επιλέξεις.

Αν δημιουργήσεις μια εικόνα ενός αντικειμένου, δεν πρέπει να είναι μεγαλύτερη από ένα cube 5 ποδιών. Η εικόνα δεν μπορεί να δημιουργήσει ήχο, φως, μυρωδιά ή άλλο αισθητηριακό effect.

Αν ένα πλάσμα χρησιμοποιήσει το action του για να εξετάσει τον ήχο ή την εικόνα, μπορεί να προσδιορίσει ότι είναι ψευδαίσθηση με ένα επιτυχημένο Intelligence (Investigation) check εναντίον του spell save DC σου.

Mirage Arcane

Level 7 (Illusion) **Casting Time:** 10 minute **Range:** sight **Components:** V, S **Duration:** 10 days

Κάνεις το έδαφος σε μια περιοχή έως και 1 τετραγωνικό μίλι να δείχνει, να ακούγεται, να μυρίζει και ακόμα και να αισθάνεται σαν κάποιο άλλο είδος εδάφους. Ωστόσο, το γενικό σχήμα του εδάφους παραμένει το ίδιο.

Ομοίως, μπορείς να αλλάξεις την εμφάνιση των κατασκευών ή να τις προσθέσεις εκεί που δεν υπάρχουν. Το spell δεν αποκρύπτει, κρύβει ή προσθέτει πλάσματα.

Η ψευδαίσθηση περιλαμβάνει ακουστικά, οπτικά, απτικά και οσφρητικά στοιχεία. Τα πλάσματα με truesight μπορούν να δουν μέσα από την ψευδαίσθηση στην πραγματική μορφή του εδάφους.

Mirror Image

Level 2 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** 1 minute

Τρία φαντασματικά αντίγραφα του εαυτού σου εμφανίζονται στον χώρο σου. Μέχρι να τελειώσει το spell, τα αντίγραφα κινούνται μαζί σου και μιμούνται τις ενέργειές σου, μετατοπίζοντας θέση ώστε να είναι αδύνατο να παρακολουθηθεί ποια εικόνα είναι πραγματική. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να απολύσεις τα φαντασματικά αντίγραφα.

Κάθε φορά που ένα πλάσμα σε στοχεύει με μια επίθεση κατά τη διάρκεια του spell, ρίξε ένα d20 για να καθορίσει αν η επίθεση στοχεύει αντίθετα ένα από τα αντίγραφα σου.

Ένα πλάσμα δεν επηρεάζεται από αυτό το spell αν δεν μπορεί να δει, αν βασίζεται σε άλλες αισθήσεις εκτός από την όραση ή αν μπορεί να αντιληφθεί τις ψευδαισθήσεις ως ψεύτικες.

Mislead

Level 5 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Γίνεσαι invisible την ίδια στιγμή που ένα φαντασματικό αντίγραφο σου εμφανίζεται εκεί που στέκεσαι. Το αντίγραφο διαρκεί για τη διάρκεια, αλλά η invisibility τελειώνει αν επιτεθείς ή ρίξεις ένα spell.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να μετακινήσεις το φαντασματικό σου αντίγραφο έως και διπλάσια από την ταχύτητά σου και να το κάνεις να χειρονομεί, να μιλά και να συμπεριφέρεται με όποιον τρόπο επιλέξεις.

Μπορείς να βλέπεις μέσα από τα μάτια του και να ακούς μέσα από τα αυτιά του σαν να βρισκόσουν εκεί που είναι. Σε κάθε turn σου ως bonus action, μπορείς να εναλλάσσει από τη χρήση των αισθήσεών του στη χρήση των δικών σου και πίσω. Ενώ χρησιμοποιείς τις αισθήσεις του, είσαι blinded και deafened όσον αφορά το δικό σου περιβάλλον.

Conditions: blinded, deafened, invisible

Misty Step

Level 2 (Conjuration) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Περιβαλλόμενος εν συντομία από ασημένια ομίχλη, τηλεμεταφέρεσαι έως και 30 πόδια σε έναν μη κατειλημμένο χώρο που μπορείς να δεις.

Modify Memory

Level 5 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Προσπαθείς να αναπλάσεις τις αναμνήσεις ενός άλλου πλάσματος. Ένα πλάσμα που μπορείς να δεις πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Αν πολεμάς το πλάσμα, έχει advantage στο saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ο στόχος γίνεται charmed από εσένα για τη διάρκεια. Ο charmed στόχος είναι incapacitated και αγνοεί τα περιβάλλοντά του, αν και μπορεί ακόμα να σε ακούσει.

Ενώ διαρκεί αυτή η γοητεία, μπορείς να επηρεάσεις τη μνήμη του στόχου για ένα γεγονός που βίωσε μέσα στις τελευταίες 24 ώρες και που διήρκεσε όχι περισσότερο από 10 λεπτά. Μπορείς να εξαλείψεις μόνιμα κάθε μνήμη του γεγονότος, να επιτρέψεις στον στόχο να θυμηθεί το γεγονός με τέλεια σαφήνεια, να αλλάξεις τη μνήμη του για τις λεπτομέρειες του γεγονότος ή να δημιουργήσεις μια μνήμη κάποιου άλλου γεγονότος.

Saving Throw: wisdom | charmed, incapacitated

Moonbeam

Level 2 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:**

V, S, M (αρκετοί σπόροι οποιουδήποτε φυτού moonseed και ένα κομμάτι ιριδίζοντας άστριου) **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Μια ασημένια δέσμη χλωμού φωτός λάμπει σε έναν κύλινδρο ακτίνας 5 ποδιών, ύψους 40 ποδιών, κεντραρισμένο σε ένα σημείο εντός εμβέλειας. Μέχρι να τελειώσει το spell, dim light γεμίζει τον κύλινδρο.

Όταν ένα πλάσμα μπαίνει στην περιοχή του spell για πρώτη φορά σε ένα turn ή ξεκινά το turn του εκεί, τυλίγεται σε φαντασματικές φλόγες που προκαλούν καυστικό πόνο και πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Παίρνει 2d10 radiant damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Ένας shapechanger κάνει το saving throw με disadvantage. Αν αποτύχει, επιστρέφει αμέσως στην αρχική του μορφή και δεν μπορεί να πάρει διαφορετική μορφή μέχρι να φύγει από το φως του spell.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 2d10 για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Damage: radiant | constitution

Mordenkainen's Faithful Hound

Level 4 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (μια μικρή ασημένια σφυρίχτρα, ένα κομμάτι κόκαλο και μια κλωστή) **Duration:** 8 hours

Δημιουργείς ένα φαντασματικό σκυλί φύλακα σε έναν μη κατειλημμένο χώρο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, όπου παραμένει για τη διάρκεια, μέχρι να το απολύσεις ως action ή μέχρι να απομακρυνθείς περισσότερο από 100 πόδια μακριά του.

Το σκυλί είναι invisible σε όλα τα πλάσματα εκτός από εσένα και δεν μπορεί να βλαφτεί. Όταν ένα Small ή μεγαλύτερο πλάσμα έρθει σε απόσταση 30 ποδιών από αυτό χωρίς να πει πρώτα τον κωδικό που καθορίζεις όταν ρίχνεις αυτό το spell, το σκυλί αρχίζει να γαβγίζει δυνατά.

Στην αρχή κάθε turn σου, το σκυλί προσπαθεί να δαγκώσει ένα πλάσμα εντός 5 ποδιών από αυτό που είναι hostile προς εσένα. Το attack bonus του σκύλου είναι ίσο με το spellcasting ability modifier σου + το proficiency bonus σου. Σε ένα hit, προκαλεί 4d8 piercing damage.

Damage: piercing

Mordenkainen's Magnificent Mansion

Level 7 (Conjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 300 feet **Components:**

V, S, M (μια μικροσκοπική πύλη σκαλισμένη από ελεφαντόδοντο, ένα μικρό κομμάτι γυαλισμένου μαρμάρου και ένα μικροσκοπικό ασημένιο κουτάλι, κάθε αντικείμενο αξίας τουλάχιστον 5 gp)

Duration: 24 hours

Δημιουργείς μια εξω-διάστατη κατοικία εντός εμβέλειας που διαρκεί για τη διάρκεια. Εσύ επιλέγεις πού βρίσκεται η είσοδος της. Η είσοδος είναι πλάτους 5 ποδιών και ύψους 10 ποδιών. Εσύ και οποιοδήποτε πλάσμα ορίσεις όταν ρίχνεις το spell μπορείτε να μπείτε στην εξω-διάστατη κατοικία εφόσον η πύλη παραμένει ανοιχτή. Μπορείς να ανοίξεις ή να κλείσεις την πύλη αν βρίσκεσαι σε απόσταση 30 ποδιών από αυτήν.

Πέρα από την πύλη βρίσκεται ένα μεγαλοπρεπές φουαγιέ με πολλούς θαλάμους πέρα. Η ατμόσφαιρα είναι καθαρή, φρέσκια και ζεστή.

Mordenkainen's Private Sanctum

Level 4 (Abjuration) **Casting Time:** 10 minute **Range:** 120 feet **Components:**

V, S, M (ένα λεπτό φύλλο μολύβδου, ένα κομμάτι αδιαφανούς γυαλιού, μια μπάλα βαμβάκι ή ύφασμα και σκόνη χρυσολίθου)

Duration: 24 hours

Κάνεις μια περιοχή εντός εμβέλειας μαγικά ασφαλή. Η περιοχή είναι ένα cube που μπορεί να είναι τόσο μικρό όσο 5 πόδια έως τόσο μεγάλο όσο 100 πόδια σε κάθε πλευρά. Το spell διαρκεί για τη διάρκεια ή μέχρι να χρησιμοποιήσεις ένα action για να το απολύσεις.

Όταν ρίχνεις το spell, αποφασίζεις τι είδους ασφάλεια παρέχει το spell, επιλέγοντας οποιαδήποτε ή όλες από τις ακόλουθες ιδιότητες:

Ο ήχος δεν μπορεί να περάσει μέσα από το φράγμα στην άκρη της προστατευόμενης περιοχής. Το φράγμα της προστατευόμενης περιοχής εμφανίζεται σκοτεινό και ομιχλώδες, εμποδίζοντας την όραση (συμπεριλαμβανομένου του darkvision). Αισθητήρες που δημιουργούνται από divination spells δεν μπορούν να εμφανιστούν μέσα στην προστατευόμενη περιοχή ή να περάσουν μέσα από το φράγμα της περιμέτρου της. Τα πλάσματα στην περιοχή δεν μπορούν να στοχευθούν από divination spells. Τίποτα δεν μπορεί να τηλεμεταφερθεί μέσα ή έξω από την προστατευόμενη περιοχή. Το διαεπίπεδο ταξίδι αποκλείεται εντός της προστατευόμενης περιοχής.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 5th level ή υψηλότερο, μπορείς να αυξήσεις το μέγεθος του cube κατά 100 πόδια για κάθε slot level πέρα από το 4th.

Mordenkainen's Sword

Level 7 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:**

V, S, M (ένα μικροσκοπικό πλατινένιο σπαθί με λαβή και ομφαλό από χαλκό και ψευδάργυρο, αξίας 250 gp) **Duration:**
Concentration, up to 1 minute

Δημιουργείς ένα επίπεδο δύναμης σε σχήμα σπαθιού που αιωρείται εντός εμβέλειας. Διαρκεί για τη διάρκεια.

Όταν εμφανίζεται το σπαθί, κάνεις μια *melee spell attack* εναντίον ενός στόχου της επιλογής σου εντός 5 ποδιών από το σπαθί. Σε ένα *hit*, ο στόχος παίρνει 3d10 *force damage*. Μέχρι να τελειώσει το *spell*, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα *bonus action* σε κάθε *turn* σου για να μετακινήσεις το σπαθί έως και 20 πόδια σε ένα σημείο που μπορείς να δεις και να επαναλάβεις αυτή την επίθεση εναντίον του ίδιου στόχου ή διαφορετικού.

Damage: *force*

Move Earth

Level 6 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:**

V, S, M (μια σιδερένια λεπίδα και μια μικρή σακούλα που περιέχει ένα μείγμα εδαφών—πηλό, αργιλόαμμο και άμμο) **Duration:**
Concentration, up to 2 hours

Διάλεξε μια περιοχή εδάφους όχι μεγαλύτερη από 40 πόδια σε κάθε πλευρά εντός εμβέλειας. Μπορείς να αναπλάσεις τη βρωμιά, την άμμο ή τον πηλό στην περιοχή με οποιονδήποτε τρόπο επιλέξεις για τη διάρκεια. Μπορείς να ανεβάσεις ή να κατεβάσεις το υψόμετρο της περιοχής, να δημιουργήσεις ή να γεμίσεις μια τάφρο, να υψώσεις ή να ισοπεδώσεις έναν τοίχο ή να σχηματίσεις μια κολόνα.

Χρειάζονται 10 λεπτά για να ολοκληρωθούν αυτές οι αλλαγές. Στο τέλος κάθε 10 λεπτών που ξοδεύεις *concentration* στο *spell*, μπορείς να επιλέξεις μια νέα περιοχή εδάφους για να επηρεάσεις.

Nondetection

Level 3 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (μια πρέζα σκόνης διαμαντιού αξίας 25 gp πασπαλισμένη πάνω στον στόχο, την οποία το *spell* καταναλώνει) **Duration:**
8 hours

Για τη διάρκεια, κρύβεις έναν στόχο που αγγίζεις από τη μαντική μαγεία. Ο στόχος μπορεί να είναι ένα πρόθυμο πλάσμα ή ένα μέρος ή αντικείμενο όχι μεγαλύτερο από 10 πόδια σε οποιαδήποτε διάσταση. Ο στόχος δεν μπορεί να στοχευθεί από καμία μαντική μαγεία ούτε να γίνει αντιληπτός μέσω μαγικών αισθητήρων μαντείας.

Nystul's Magic Aura

Level 2 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (ένα μικρό τετράγωνο μετάξι) **Duration:** 24 hours

Τοποθετείς μια ψευδαισθηση σε ένα πλάσμα ή αντικείμενο που αγγίζεις, ώστε τα divination spells να αποκαλύπτουν ψευδείς πληροφορίες γι' αυτό. Ο στόχος μπορεί να είναι ένα πρόθυμο πλάσμα ή ένα αντικείμενο που δεν μεταφέρεται ούτε φοριέται από άλλο πλάσμα.

Όταν ρίχνεις το spell, διάλεξε ένα ή και τα δύο από τα ακόλουθα effects. Το effect διαρκεί για τη διάρκεια. Αν ρίξεις αυτό το spell στο ίδιο πλάσμα ή αντικείμενο κάθε μέρα για 30 ημέρες, τοποθετώντας το ίδιο effect κάθε φορά, η ψευδαισθηση διαρκεί μέχρι να διαλυθεί.

False Aura

Αλλάζεις τον τρόπο με τον οποίο ο στόχος εμφανίζεται σε spells και magical effects που ανιχνεύουν μαγικές αύρες, όπως το detect magic.

Mask

Αλλάζεις τον τρόπο με τον οποίο ο στόχος εμφανίζεται σε spells και magical effects που ανιχνεύουν τύπους πλασμάτων.

Otiluke's Freezing Sphere

Level 6 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 300 feet **Components:** V, S, M (μια μικρή κρυστάλλινη σφαίρα) **Duration:** Instantaneous

Μια παγωμένη σφαίρα ψυχρής ενέργειας εκτοξεύεται από τα δάχτυλά σου σε ένα σημείο της επιλογής σου εντός εμβέλειας, όπου εκρήγνυται σε μια σφαίρα ακτίνας 60 ποδιών. Κάθε πλάσμα εντός της περιοχής πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένα πλάσμα παίρνει 10d6 cold damage. Σε μια επιτυχημένη save, παίρνει το μισό damage.

Αν η σφαίρα χτυπήσει μια μάζα νερού ή ένα υγρό που είναι κυρίως νερό, παγώνει το υγρό σε βάθος 6 ιντσών σε μια περιοχή 30 τετραγωνικών ποδιών. Αυτός ο πάγος διαρκεί για 1 λεπτό.

Μπορείς να απόσχεις από το να εκτοξεύσεις τη σφαίρα αφού ολοκληρωθεί το spell, αν θέλεις. Μια μικρή σφαίρα περίπου στο μέγεθος μιας πέτρας σφεντόνας, δροσερή στην αφή, εμφανίζεται στο χέρι σου. Ανά πάσα στιγμή, εσύ ή ένα πλάσμα στο οποίο δίνεις τη σφαίρα μπορείτε να την πετάξετε.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 7th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 10d6 για κάθε slot level πάνω από το 6th.

Damage: cold | constitution

Otiluke's Resilient Sphere

Level 4 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (ένα ημισφαιρικό κομμάτι διαγυούς κρυστάλλου και ένα αντίστοιχο ημισφαιρικό κομμάτι κόμμεος αραβικού) **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Μια σφαίρα από λαμπερή δύναμη περικλείει ένα πλάσμα ή αντικείμενο Large μεγέθους ή μικρότερο εντός εμβέλειας. Ένα απρόθυμο πλάσμα πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, το πλάσμα είναι περικλεισμένο για τη διάρκεια.

Τίποτα—ούτε φυσικά αντικείμενα, ούτε ενέργεια, ούτε άλλα spell effects—δεν μπορεί να περάσει μέσα από το φράγμα, προς τα μέσα ή προς τα έξω. Η σφαίρα είναι άνοση σε όλα τα damage, και ένα πλάσμα ή αντικείμενο μέσα δεν μπορεί να βλαφτεί από επιθέσεις ή effects που προέρχονται από έξω.

Saving Throw: dexterity | acid, bludgeoning, cold, fire, force, lightning, necrotic, piercing, poison, psychic, radiant, slashing, thunder

Otto's Irresistible Dance

Level 6 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Διάλεξε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ο στόχος αρχίζει έναν κωμικό χορό στη θέση του: ανακατεύοντας, χτυπώντας τα πόδια του και σκιρτώντας για τη διάρκεια. Πλάσματα που δεν μπορούν να γίνουν charmed είναι άνοσα σε αυτό το spell.

Ένα πλάσμα που χορεύει πρέπει να χρησιμοποιήσει όλο το movement του για να χορέψει χωρίς να φύγει από τον χώρο του και έχει disadvantage σε Dexterity saving throws και attack rolls. Ενώ ο στόχος επηρεάζεται από αυτό το spell, άλλα πλάσματα έχουν advantage σε attack rolls εναντίον του.

Saving Throw: wisdom

Pass without Trace

Level 2 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:**

V, S, M (στάχτες από ένα καμένο φύλλο γκι και ένα κλαδί ελάτης) **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Ένα πέπλο σκιών και σιωπής ακτινοβολεί από εσένα, καλύπτοντας εσένα και τους συντρόφους σου από ανίχνευση. Για τη διάρκεια, κάθε πλάσμα που επιλέγεις εντός 30 ποδιών από εσένα (συμπεριλαμβανομένου εσένα) έχει +10 bonus σε Dexterity (Stealth) checks και δεν μπορεί να εντοπιστεί παρά μόνο με μαγικά μέσα. Ένα πλάσμα που λαμβάνει αυτό το bonus δεν αφήνει πίσω ίχνη ή άλλα σημάδια της διέλευσής του.

Passwall

Level 5 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (μια πρέζα σπόρους σουσαμιού)

Duration: 1 hour

Ένα πέρασμα εμφανίζεται σε ένα σημείο της επιλογής σου που μπορείς να δεις σε μια ξύλινη, γύψινη ή πέτρινη επιφάνεια (όπως ένας τοίχος, μια οροφή ή ένα πάτωμα) εντός εμβέλειας και διαρκεί για τη διάρκεια. Επιλέγεις τις διαστάσεις του ανοίγματος: έως 5 πόδια πλάτος, 8 πόδια ύψος και 20 πόδια βάθος.

Όταν το άνοιγμα εξαφανιστεί, οποιαδήποτε πλάσματα ή αντικείμενα βρίσκονται ακόμα στο πέρασμα που δημιουργήθηκε από το spell αποβάλλονται με ασφάλεια στον πλησιέστερο μη κατειλημμένο χώρο στην επιφάνεια όπου έριξες το spell.

Phantasmal Force

Level 2 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (λίγο μαλλί) **Duration:**

Concentration, up to 1 minute

Δημιουργείς μια ψευδαίσθηση που ριζώνει στο μυαλό ενός πλάσματος που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Intelligence saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, δημιουργείς ένα φαντασματικό αντικείμενο, πλάσμα ή άλλο ορατό φαινόμενο της επιλογής σου που δεν είναι μεγαλύτερο από ένα cube 10 ποδιών και που είναι αντιληπτό μόνο από τον στόχο για τη διάρκεια. Αυτό το spell δεν έχει effect σε undead ή constructs.

Το φάντασμα περιλαμβάνει ήχο, θερμοκρασία και άλλα ερεθίσματα, επίσης εμφανή μόνο στο πλάσμα.

Ο στόχος μπορεί να χρησιμοποιήσει το action του για να εξετάσει το φάντασμα με ένα Intelligence (Investigation) check εναντίον του spell save DC σου. Αν η check πετύχει, ο στόχος συνειδητοποιεί ότι το φάντασμα είναι ψευδαίσθηση και το spell τελειώνει.

Damage: psychic | intelligence

Phantasmal Killer

Level 4 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Αξιοποιείς τους εφιάλτες ενός πλάσματος που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας και δημιουργείς μια φαντασματική εκδήλωση των βαθύτερων φόβων του, ορατή μόνο σε εκείνο το πλάσμα. Ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ο στόχος γίνεται frightened για τη διάρκεια. Στο τέλος κάθε turn του στόχου πριν τελειώσει το spell, ο στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά παίρνει 4d10 psychic damage. Σε μια επιτυχημένη save, το spell τελειώνει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 5th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 4d10 για κάθε slot level πάνω από το 4th.

Damage: psychic | wisdom | frightened

Phantom Steed

Level 3 (Illusion) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:** 1 hour

Ένα Large ημι-πραγματικό, αλογοειδές πλάσμα εμφανίζεται στο έδαφος σε έναν μη κατειλημμένο χώρο της επιλογής σου εντός εμβέλειας. Εσύ αποφασίζεις την εμφάνιση του πλάσματος, αλλά είναι εξοπλισμένο με σέλα, bit και χαλινό. Οποιοσδήποτε από τον εξοπλισμό που δημιουργείται από το spell εξαφανίζεται σε ένα σύννεφο καπνού αν μεταφερθεί περισσότερο από 10 πόδια μακριά από το άλογο.

Για τη διάρκεια, εσύ ή ένα πλάσμα που επιλέγεις μπορείτε να ιππεύσετε το άλογο. Το πλάσμα χρησιμοποιεί τα statistics για ένα riding horse, εκτός από το ότι έχει speed 100 πόδια και μπορεί να ταξιδέψει 10 μίλια σε μία ώρα ή 13 μίλια με γρήγορο ρυθμό. Όταν το spell τελειώσει, το άλογο ξεθωριάζει σταδιακά, δίνοντας στον αναβάτη 1 λεπτό για να αποβιβαστεί.

Planar Ally

Level 6 (Conjuration) **Casting Time:** 10 minute **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Επικαλείσαι μια υπερκόσμια οντότητα για βοήθεια. Το ον πρέπει να σου είναι γνωστό: ένας θεός, ένας primordial, ένας πρίγκιπας δαιμόνων ή κάποιο άλλο ον κοσμικής δύναμης. Αυτή η οντότητα στέλνει ένα celestial, elemental ή fiend πιστό σε αυτήν να σε βοηθήσει, κάνοντας το πλάσμα να εμφανιστεί σε έναν μη κατειλημμένο χώρο εντός εμβέλειας.

Όταν εμφανίζεται το πλάσμα, δεν είναι υποχρεωμένο να συμπεριφερθεί με κάποιο συγκεκριμένο τρόπο. Μπορείς να ζητήσεις από το πλάσμα να εκτελέσει μια υπηρεσία με αντάλλαγμα πληρωμή, αλλά δεν είναι υποχρεωμένο να το κάνει.

Planar Binding

Level 5 (Abjuration) **Casting Time:** 1 hour **Range:** 60 feet **Components:**

V, S, M (ένας πολύτιμος λίθος αξίας τουλάχιστον 1.000 gp, τον οποίο το spell καταναλώνει) **Duration:** 24 hours

Με αυτό το spell, προσπαθείς να δεσμεύσεις ένα celestial, elemental, fey ή fiend στην υπηρεσία σου. Το πλάσμα πρέπει να βρίσκεται εντός εμβέλειας για ολόκληρη τη διάρκεια της εκτέλεσης του spell. Στην ολοκλήρωση της εκτέλεσης, ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Charisma saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, δεσμεύεται να σε υπηρετήσει για τη διάρκεια.

Ένα δεσμευμένο πλάσμα πρέπει να ακολουθεί τις οδηγίες σου στο μέγιστο των δυνατοτήτων του.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot υψηλότερου level, η διάρκεια αυξάνεται σε 10 ημέρες με 6th-level slot, σε 30 ημέρες με 7th-level slot, σε 180 ημέρες με 8th-level slot και σε ένα χρόνο και μία ημέρα με 9th-level spell slot.

Saving Throw: charisma

Plane Shift

Level 7 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (μια διχαλωτή μεταλλική ράβδο αξίας τουλάχιστον 250 gp, συντονισμένη σε ένα συγκεκριμένο plane of existence)

Duration: Instantaneous

Εσύ και έως και οκτώ πρόθυμα πλάσματα που ενώνουν τα χέρια σε κύκλο μεταφέρεστε σε ένα διαφορετικό plane of existence. Μπορείς να προσδιορίσεις έναν προορισμό σε γενικούς όρους.

Εναλλακτικά, αν γνωρίζεις την ακολουθία σφραγίδων ενός teleportation circle σε άλλο plane of existence, αυτό το spell μπορεί να σε πάει σε εκείνο τον κύκλο.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτό το spell για να εξορίσεις ένα απρόθυμο πλάσμα σε άλλο plane. Διάλεξε ένα πλάσμα εντός της reach σου και κάνε μια melee spell attack εναντίον του. Σε ένα hit, το πλάσμα πρέπει να κάνει ένα Charisma saving throw. Αν το πλάσμα αποτύχει σε αυτή τη save, μεταφέρεται σε μια τυχαία τοποθεσία στο plane of existence που προσδιορίζεις.

Saving Throw: charisma

Plant Growth

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action, 8 hour **Range:** 150 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Αυτό το spell διοχετεύει ζωτικότητα στα φυτά σε μια συγκεκριμένη περιοχή. Υπάρχουν δύο πιθανές χρήσεις για το spell, που δίνουν είτε άμεσα είτε μακροπρόθεσμα οφέλη.

Αν ρίξεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας 1 action, διάλεξε ένα σημείο εντός εμβέλειας. Όλα τα κανονικά φυτά σε ακτίνα 100 ποδιών κεντραρισμένα σε εκείνο το σημείο γίνονται πυκνά και καταπράσινα. Ένα πλάσμα που κινείται μέσα από την περιοχή πρέπει να ξοδεύει 4 πόδια movement για κάθε 1 πόδι που κινείται.

Αν ρίξεις αυτό το spell κατά τη διάρκεια 8 ωρών, εμπλουτίζεις τη γη. Όλα τα φυτά σε ακτίνα μισού μιλίου κεντραρισμένη σε ένα σημείο εντός εμβέλειας γίνονται εμπλουτισμένα για 1 έτος. Τα φυτά παράγουν διπλάσια ποσότητα τροφής όταν συγκομίζονται.

Poison Spray

Level 0 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 10 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Απλώνεις το χέρι σου προς ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας και προβάλλεις μια ριπή δηλητηριώδους αερίου από την παλάμη σου. Το πλάσμα πρέπει να πετύχει σε ένα Constitution saving throw διαφορετικά παίρνει 1d12 poison damage.

Το damage αυτού του spell αυξάνεται κατά 1d12 όταν φτάσεις στο 5th level (2d12), 11th level (3d12) και 17th level (4d12).

Damage: poison | constitution

Polymorph

Level 4 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (ένα κουκούλι κάμπιας) **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Αυτό το spell μεταμορφώνει ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας σε μια νέα μορφή. Ένα απρόθυμο πλάσμα πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw για να αποφύγει το effect. Το spell δεν έχει effect σε ένα shapechanger ή σε ένα πλάσμα με 0 hit points.

Η μεταμόρφωση διαρκεί για τη διάρκεια ή μέχρι ο στόχος να πέσει σε 0 hit points ή να πεθάνει. Η νέα μορφή μπορεί να είναι οποιοδήποτε beast του οποίου το challenge rating είναι ίσο ή μικρότερο από του στόχου. Τα statistics game του στόχου, συμπεριλαμβανομένων των νοητικών ability scores, αντικαθίστανται από τα statistics του επιλεγμένου beast. Διατηρεί την alignment και την προσωπικότητά του.

Ο στόχος παίρνει τα hit points της νέας του μορφής. Όταν επιστρέψει στην κανονική του μορφή, επιστρέφει στον αριθμό hit points που είχε πριν μεταμορφωθεί.

Saving Throw: wisdom

Power Word Heal

Level 9 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Ένα κύμα θεραπευτικής ενέργειας ξεπλένει το πλάσμα που αγγίζεις. Ο στόχος ανακτά όλα τα hit points του. Αν το πλάσμα είναι charmed, frightened, paralyzed ή stunned, η condition τελειώνει. Αν το πλάσμα είναι prone, μπορεί να χρησιμοποιήσει το reaction του για να σηκωθεί. Αυτό το spell δεν έχει effect σε undead ή constructs.

Power Word Kill

Level 9 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Λες μια λέξη δύναμης που μπορεί να αναγκάσει ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας να πεθάνει ακαριαία. Αν το πλάσμα που επιλέγεις έχει 100 hit points ή λιγότερα, πεθαίνει. Διαφορετικά, το spell δεν έχει effect.

Power Word Stun

Level 8 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Λες μια λέξη δύναμης που μπορεί να κατακλύσει το μυαλό ενός πλάσματος που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, αφήνοντάς το άναυδο. Αν ο στόχος έχει 150 hit points ή λιγότερα, είναι stunned. Διαφορετικά, το spell δεν έχει effect.

Ο stunned στόχος πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw στο τέλος κάθε turn του. Σε μια επιτυχημένη save, αυτό το stunning effect τελειώνει.

Saving Throw: constitution | stunned

Prayer of Healing

Level 2 (Evocation) **Casting Time:** 10 minute **Range:** 30 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Έως και έξι πλάσματα της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας ανακτούν hit points ίσα με $2d8 +$ το spellcasting ability modifier σου. Αυτό το spell δεν έχει effect σε undead ή constructs.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, η θεραπεία αυξάνεται κατά $2d8$ για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Prestidigitation

Level 0 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 10 feet **Components:** V, S **Duration:** 1 hour

Αυτό το spell είναι ένα μικρό μαγικό κόλπο που χρησιμοποιούν οι novice spellcasters για εξάσκηση. Δημιουργείς ένα από τα ακόλουθα μαγικά effects εντός εμβέλειας:

Δημιουργείς ένα στιγμιαίο, αβλαβές αισθητηριακό effect, όπως μια βροχή σπινθήρων, μια ριπή ανέμου, αμυδρές μουσικές νότες ή μια περιέργη οσμή. Ανάβεις ή σβήνεις αμέσως ένα κερί, μια δάδα ή μια μικρή φωτιά κατασκήνωσης. Καθαρίζεις ή λερώνεις αμέσως ένα αντικείμενο όχι μεγαλύτερο από 1 κυβικό πόδι. Ψύχεις, ζεσταίνεις ή αρωματίζεις έως και 1 κυβικό πόδι μη ζωντανού υλικού για 1 ώρα. Κάνεις ένα χρώμα, ένα μικρό σημάδι ή ένα σύμβολο να εμφανιστεί σε ένα αντικείμενο ή επιφάνεια για 1 ώρα. Δημιουργείς ένα μη μαγικό στολίδι ή μια ψευδαισθητική εικόνα που μπορεί να χωρέσει στο χέρι σου και διαρκεί μέχρι το τέλος του επόμενου turn σου.

Αν ρίξεις αυτό το spell πολλές φορές, μπορείς να έχεις έως και τρία από τα μη στιγμιαία effects του ενεργά τη φορά και μπορείς να απολύσεις ένα τέτοιο effect ως action.

Prismatic Spray

Level 7 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Cone (60 ft) **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Οκτώ πολύχρωμες ακτίνες φωτός αναβοσβήνουν από το χέρι σου. Κάθε ακτίνα έχει διαφορετικό χρώμα και διαφορετική δύναμη και σκοπό. Κάθε πλάσμα σε έναν κώνο 60 ποδιών πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Για κάθε στόχο, ρίξε ένα $d8$ για να καθορίσει ποια χρωματιστή ακτίνα τον επηρεάζει.

Damage: acid, cold, fire, lightning, poison | dexterity, constitution, wisdom | blinded, petrified, restrained

Prismatic Wall

Level 9 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** 10 minutes

Ένα λαμπερό, πολύχρωμο επίπεδο φωτός σχηματίζει έναν κάθετο αδιαφανή τοίχο—μήκους έως 90 πόδια, ύψους 30 πόδια και πάχους 1 ίντσα—κεντραρισμένο σε ένα σημείο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Εναλλακτικά, μπορείς να σχηματίσεις τον τοίχο σε μια σφαίρα διαμέτρου έως 30 πόδια κεντραρισμένη σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Ο τοίχος παραμένει στη θέση του για τη διάρκεια.

Ο τοίχος αποτελείται από επτά στρώματα, το καθένα με διαφορετικό χρώμα. Όταν ένα πλάσμα προσπαθεί να φτάσει μέσα ή να περάσει μέσα από τον τοίχο, το κάνει ένα στρώμα τη φορά μέσα από όλα τα στρώματα του τοίχου. Καθώς περνά ή φτάνει μέσα από κάθε στρώμα, το πλάσμα πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw διαφορετικά επηρεάζεται από τις ιδιότητες αυτού του στρώματος.

Damage: acid, cold, fire, force, lightning, poison | constitution, dexterity, wisdom | blinded, petrified, restrained

Produce Flame

Level 0 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** 10 minutes

Μια τρεμοπαίζουσα φλόγα εμφανίζεται στο χέρι σου. Η φλόγα παραμένει εκεί για τη διάρκεια και δεν βλάπτει ούτε εσένα ούτε τον εξοπλισμό σου. Η φλόγα ρίχνει bright light σε ακτίνα 10 ποδιών και dim light για επιπλέον 10 πόδια. Το spell τελειώνει αν την απολύσεις ως action ή αν το ρίξεις ξανά.

Μπορείς επίσης να επιτεθείς με τη φλόγα, αν και αυτό τερματίζει το spell. Όταν ρίχνεις αυτό το spell, ή ως action σε ένα μεταγενέστερο turn, μπορείς να εκτοξεύσεις τη φλόγα σε ένα πλάσμα εντός 30 ποδιών από εσένα. Κάνε μια ranged spell attack. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 1d8 fire damage.

Το damage αυτού του spell αυξάνεται κατά 1d8 όταν φτάσεις στο 5th level (2d8), 11th level (3d8) και 17th level (4d8).

Damage: fire

Programmed Illusion

Level 6 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:**

V, S, M (λίγο μαλλί και σκόνη νεφρίτη αξίας τουλάχιστον 25 gp) **Duration:** Permanent

Δημιουργείς μια ψευδαίσθηση ενός αντικειμένου, ενός πλάσματος ή κάποιου άλλου ορατού φαινομένου εντός εμβέλειας που ενεργοποιείται όταν συμβεί μια συγκεκριμένη συνθήκη. Η ψευδαίσθηση δεν γίνεται αντιληπτή μέχρι τότε. Δεν πρέπει να είναι μεγαλύτερη από ένα cube 30 ποδιών και αποφασίζεις όταν ρίχνεις το spell πώς συμπεριφέρεται η ψευδαίσθηση και τι ήχους κάνει. Αυτή η προγραμματισμένη παράσταση μπορεί να διαρκέσει έως και 5 λεπτά.

Όταν συμβεί η συνθήκη που προσδιορίζεις, η ψευδαίσθηση εμφανίζεται και εκτελεί με τον τρόπο που περιέγραψες. Μόλις η ψευδαίσθηση ολοκληρώσει την εκτέλεσή της, εξαφανίζεται και παραμένει ανενεργή για 10 λεπτά. Μετά από αυτό το διάστημα, η ψευδαίσθηση μπορεί να ενεργοποιηθεί ξανά.

Project Image

Level 7 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** 500 miles **Components:**

V, S, M (ένα μικρό αντίγραφο του εαυτού σου φτιαγμένο από υλικά αξίας τουλάχιστον 5 gp) **Duration:**

Concentration, up to 1 day

Δημιουργείς ένα φαντασματικό αντίγραφο του εαυτού σου που διαρκεί για τη διάρκεια. Το αντίγραφο μπορεί να εμφανιστεί σε οποιαδήποτε τοποθεσία εντός εμβέλειας που έχεις δει στο παρελθόν, ανεξάρτητα από παρεμβαλλόμενα εμπόδια. Η ψευδαίσθηση μοιάζει και ακούγεται σαν εσένα αλλά είναι άυλη. Αν η ψευδαίσθηση πάρει οποιοδήποτε damage, εξαφανίζεται και το spell τελειώνει.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να μετακινήσεις αυτή την ψευδαίσθηση έως και διπλάσια από την ταχύτητά σου και να την κάνεις να χειρονομεί, να μιλά και να συμπεριφέρεται με όποιον τρόπο επιλέξεις.

Conditions: blinded, deafened

Protection from Energy

Level 3 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Για τη διάρκεια, το πρόθυμο πλάσμα που αγγίζεις έχει resistance σε έναν damage type της επιλογής σου: acid, cold, fire, lightning ή thunder.

Resistance: acid, cold, fire, lightning, thunder

Protection from Evil and Good

Level 1 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (holy water ή σκόνη ασημιού και σιδήρου, τα οποία το spell καταναλώνει) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Μέχρι να τελειώσει το spell, ένα πρόθυμο πλάσμα που αγγίζεις προστατεύεται από ορισμένους τύπους πλασμάτων: aberrations, celestials, elementals, fey, fiends και undead.

Η προστασία παρέχει πολλά οφέλη. Πλάσματα αυτών των τύπων έχουν disadvantage σε attack rolls εναντίον του στόχου. Ο στόχος επίσης δεν μπορεί να γίνει charmed, frightened ή possessed από αυτά.

Protection from Poison

Level 2 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** 1 hour

Αγγίζεις ένα πλάσμα. Αν είναι poisoned, εξουδετερώνεις το δηλητήριο. Αν περισσότερα από ένα δηλητήρια ταλαιπωρούν τον στόχο, εξουδετερώνεις ένα δηλητήριο που γνωρίζεις ότι υπάρχει ή εξουδετερώνεις ένα τυχαία.

Για τη διάρκεια, ο στόχος έχει advantage σε saving throws εναντίον του να γίνει poisoned και έχει resistance στο poison damage.

Resistance: poison

Purify Food and Drink

Level 1 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 10 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Όλο το μη μαγικό φαγητό και ποτό σε μια σφαίρα ακτίνας 5 ποδιών κεντραρισμένη σε ένα σημείο της επιλογής σου εντός εμβέλειας καθαρίζεται και γίνεται ελεύθερο από δηλητήριο και ασθένεια.

Raise Dead

Level 5 (Necromancy) **Casting Time:** 1 hour **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (ένα διαμάντι αξίας τουλάχιστον 500 gp, το οποίο το spell καταναλώνει) **Duration:** Instantaneous

Επιστρέφεις στη ζωή ένα νεκρό πλάσμα που αγγίζεις, υπό την προϋπόθεση ότι έχει πεθάνει για όχι περισσότερο από 10 ημέρες. Αν η ψυχή του πλάσματος είναι τόσο πρόθυμη όσο και ελεύθερη να επανενωθεί με το σώμα, το πλάσμα επιστρέφει στη ζωή με 1 hit point.

Αυτό το spell επίσης εξουδετερώνει τυχόν δηλητήρια και θεραπεύει μη μαγικές ασθένειες που επηρέαζαν το πλάσμα τη στιγμή του θανάτου του. Αυτό το spell, ωστόσο, δεν αφαιρεί μαγικές ασθένειες, κατάρες ή παρόμοια effects.

Rary's Telepathic Bond

Level 5 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (κομμάτια από τσόφλια αυγών από δύο διαφορετικά είδη πλασμάτων) **Duration:** 1 hour

Δημιουργείς έναν τηλεπαθητικό δεσμό μεταξύ έως και οκτώ πρόθυμων πλασμάτων της επιλογής σου εντός εμβέλειας, συνδέοντας ψυχικά κάθε πλάσμα με όλα τα άλλα για τη διάρκεια. Πλάσματα με Intelligence 2 ή λιγότερο δεν επηρεάζονται από αυτό το spell.

Μέχρι να τελειώσει το spell, οι στόχοι μπορούν να επικοινωνούν τηλεπαθητικά μέσω του δεσμού είτε έχουν κοινή γλώσσα είτε όχι. Η επικοινωνία είναι δυνατή σε οποιαδήποτε απόσταση, αν και δεν μπορεί να επεκταθεί σε άλλα planes of existence.

Ray of Enfeeblement

Level 2 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Μια μαύρη ακτίνα εξασθενητικής ενέργειας ξεπηδά από το δάχτυλό σου προς ένα πλάσμα εντός εμβέλειας. Κάνε μια ranged spell attack εναντίον του στόχου. Σε ένα hit, ο στόχος προκαλεί μόνο το μισό damage με weapon attacks που χρησιμοποιούν Strength μέχρι το spell να τελειώσει.

Στο τέλος κάθε turn του στόχου, μπορεί να κάνει ένα Constitution saving throw εναντίον του spell. Σε μια επιτυχία, το spell τελειώνει.

Saving Throw: constitution

Ray of Frost

Level 0 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Μια παγωμένη ακτίνα μπλε-λευκού φωτός κατευθύνεται προς ένα πλάσμα εντός εμβέλειας. Κάνε μια ranged spell attack εναντίον του στόχου. Σε ένα hit, παίρνει 1d8 cold damage και το speed του μειώνεται κατά 10 πόδια μέχρι την έναρξη του επόμενου turn σου.

Το damage αυτού του spell αυξάνεται κατά 1d8 όταν φτάσεις στο 5th level (2d8), 11th level (3d8) και 17th level (4d8).

Damage: cold

Ray of Sickness

Level 1 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Μια ακτίνα αρρωστημένης πρασινωπής ενέργειας μαστιγώνει ένα πλάσμα εντός εμβέλειας. Κάνε μια ranged spell attack εναντίον του στόχου. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 2d8 poison damage και πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, είναι επίσης poisoned μέχρι το τέλος του επόμενου turn σου.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 2d8 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: poison | constitution | poisoned

Regenerate

Level 7 (Transmutation) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (ένας τροχός προσευχής και holy water) **Duration:** 1 hour

Αγγίζεις ένα πλάσμα και διεγείρεις τη φυσική του ικανότητα επούλωσης. Ο στόχος ανακάτ 4d8 + 15 hit points. Για τη διάρκεια του spell, ο στόχος ανακάτ 1 hit point στην αρχή κάθε turn του (10 hit points κάθε λεπτό).

Τα κομμένα μέλη του σώματος του στόχου, αν υπάρχουν, αποκαθίστανται μετά από 2 λεπτά. Αν έχεις το κομμένο μέρος και το κρατήσεις στο κολόβωμα, το spell κάνει αμέσως το άκρο να ενωθεί με το κολόβωμα.

Reincarnate

Level 5 (Transmutation) **Casting Time:** 1 hour **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (σπάνια λάδια και αλοιφές αξίας τουλάχιστον 1.000 gp, τα οποία το spell καταναλώνει) **Duration:** Instantaneous

Αγγίζεις ένα νεκρό humanoid ή ένα κομμάτι ενός νεκρού humanoid. Υπό την προϋπόθεση ότι το πλάσμα έχει πεθάνει για όχι περισσότερο από 10 ημέρες, το spell σχηματίζει ένα νέο ενήλικο σώμα για αυτό και στη συνέχεια καλεί την ψυχή να εισέλθει σε αυτό το σώμα. Αν η ψυχή του στόχου δεν είναι ελεύθερη ή πρόθυμη να το κάνει, το spell αποτυγχάνει.

Η μαγεία δημιουργεί ένα νέο σώμα για το πλάσμα, το οποίο πιθανότατα προκαλεί την αλλαγή της φυλής του πλάσματος.

Remove Curse

Level 3 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Στο άγγιγμά σου, όλες οι κατάρες που επηρεάζουν ένα πλάσμα ή αντικείμενο τελειώνουν. Αν το αντικείμενο είναι ένα καταραμένο magic item, η κατάρα του παραμένει, αλλά το spell σπάει την προσαρμογή του κατόχου του στο αντικείμενο, ώστε να μπορεί να αφαιρεθεί ή να απορριφθεί.

Resistance

Level 0 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (ένας μικροσκοπικός μανδύας) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Αγγίζεις ένα πρόθυμο πλάσμα. Μία φορά πριν τελειώσει το spell, ο στόχος μπορεί να ρίξει ένα d4 και να προσθέσει τον αριθμό που έριξε σε ένα saving throw της επιλογής του. Μπορεί να ρίξει το ζάρι πριν ή μετά την εκτέλεση του saving throw. Το spell στη συνέχεια τελειώνει.

Resurrection

Level 7 (Necromancy) **Casting Time:** 1 hour **Range:** Touch **Components:** V, S, M (ένα διαμάντι αξίας τουλάχιστον 1.000 gp, το οποίο το spell καταναλώνει) **Duration:** Instantaneous

Αγγίζεις ένα νεκρό πλάσμα που έχει πεθάνει για όχι περισσότερο από έναν αιώνα, που δεν πέθανε από γηρατειά και που δεν είναι undead. Αν η ψυχή του είναι ελεύθερη και πρόθυμη, ο στόχος επιστρέφει στη ζωή με όλα τα hit points του.

Αυτό το spell εξουδετερώνει τυχόν δηλητήρια και θεραπεύει κανονικές ασθένειες που ταλαιπωρούσαν το πλάσμα όταν πέθανε. Δεν αφαιρεί, ωστόσο, μαγικές ασθένειες, κατάρες και τα παρόμοια.

Reverse Gravity

Level 7 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 100 feet **Components:** V, S, M (ένας μαγνήτης και ρινίσματα σιδήρου) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Αυτό το spell αντιστρέφει τη βαρύτητα σε έναν κύλινδρο ακτίνας 50 ποδιών, ύψους 100 ποδιών, κεντραρισμένο σε ένα σημείο εντός εμβέλειας. Όλα τα πλάσματα και αντικείμενα που δεν είναι κάπως αγκυροβολημένα στο έδαφος στην περιοχή πέφτουν προς τα πάνω και φτάνουν στην κορυφή της περιοχής όταν ρίχνεις αυτό το spell. Ένα πλάσμα μπορεί να κάνει ένα Dexterity saving throw για να πιάσει ένα σταθερό αντικείμενο που μπορεί να φτάσει, αποφεύγοντας έτσι την πτώση.

Αν συναντηθεί κάποιο στερεό αντικείμενο κατά τη διάρκεια αυτής της πτώσης, τα πτώματα αντικειμένων και πλάσματα το χτυπούν όπως θα έκαναν κατά τη διάρκεια μιας κανονικής πτώσης προς τα κάτω. Αν ένα αντικείμενο ή πλάσμα φτάσει στην κορυφή της περιοχής χωρίς να χτυπήσει τίποτα, παραμένει εκεί, ταλαντευόμενο ελαφρώς, για τη διάρκεια.

Saving Throw: dexterity

Revivify

Level 3 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (διαμάντια αξίας 300 gp, τα οποία το spell καταναλώνει) **Duration:** Instantaneous

Αγγίζεις ένα πλάσμα που έχει πεθάνει μέσα στο τελευταίο λεπτό. Αυτό το πλάσμα επιστρέφει στη ζωή με 1 hit point. Αυτό το spell δεν μπορεί να επιστρέψει στη ζωή ένα πλάσμα που έχει πεθάνει από γηρατειά, ούτε μπορεί να αποκαταστήσει τυχόν σωματικά μέρη που λείπουν.

Rope Trick

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (σκόνη εκχυλίσματος καλαμποκιού και ένα στριμμένο βρόχο από περγαμνή) **Duration:** 1 hour

Αγγίζεις ένα μήκος σχοινιού που είναι έως 60 πόδια μακρύ. Το ένα άκρο του σχοινιού στη συνέχεια ανεβαίνει στον αέρα μέχρι ολόκληρο το σχοινί να κρέμεται κάθετα στο έδαφος. Στο πάνω άκρο του σχοινιού, ανοίγει μια αόρατη είσοδος σε έναν εξω-διάστατο χώρο που διαρκεί μέχρι το spell να τελειώσει.

Ο εξω-διάστατος χώρος μπορεί να φτάσει σκαρφαλώνοντας στην κορυφή του σχοινιού. Ο χώρος μπορεί να χωρέσει έως και οκτώ Medium ή μικρότερα πλάσματα. Το σχοινί μπορεί να τραβηχτεί μέσα στον χώρο, κάνοντας το σχοινί να εξαφανιστεί από την όψη έξω από τον χώρο.

Sacred Flame

Level 0 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Μια ακτινοβολία σαν φλόγα κατεβαίνει σε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ο στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Dexterity saving throw διαφορετικά παίρνει 1d8 radiant damage. Ο στόχος δεν κερδίζει κανένα όφελος από cover για αυτό το saving throw.

Το damage αυτού του spell αυξάνεται κατά 1d8 όταν φτάσεις στο 5th level (2d8), 11th level (3d8) και 17th level (4d8).

Damage: radiant | dexterity

Sanctuary

Level 1 (Abjuration) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (ένας μικρός ασημένιος καθρέφτης)

Duration: 1 minute

Προστατεύεις ένα πλάσμα εντός εμβέλειας από επίθεση. Μέχρι να τελειώσει το spell, οποιοδήποτε πλάσμα που στοχεύει το προστατευόμενο πλάσμα με μια επίθεση ή ένα επιβλαβές spell πρέπει πρώτα να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, το πλάσμα πρέπει να επιλέξει έναν νέο στόχο ή να χάσει την επίθεση ή το spell. Αυτό το spell δεν προστατεύει το προστατευόμενο πλάσμα από area effects.

Αν το προστατευόμενο πλάσμα κάνει μια επίθεση, ρίξει ένα spell που επηρεάζει έναν εχθρό ή προκαλέσει damage σε άλλο πλάσμα, αυτό το spell τελειώνει.

Saving Throw: wisdom

Scorching Ray

Level 2 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Δημιουργείς τρεις ακτίνες φωτιάς και τις εκτοξεύεις σε στόχους εντός εμβέλειας. Μπορείς να τις εκτοξεύεις σε έναν στόχο ή σε αρκετούς.

Κάνε μια ranged spell attack για κάθε ακτίνα. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 2d6 fire damage.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, δημιουργείς μία επιπλέον ακτίνα για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Damage: fire

Scrying

Level 5 (Divination) **Casting Time:** 10 minute **Range:** Self **Components:**

V, S, M (μια εστία αξίας τουλάχιστον 1.000 gp, όπως μια κρυστάλλινη σφαίρα, ένας ασημένιος καθρέφτης ή μια γραμματοσειρά γεμάτη με holy water)

Duration: Concentration, up to 10 minutes

Μπορείς να δεις και να ακούσεις ένα συγκεκριμένο πλάσμα που επιλέγεις και βρίσκεται στο ίδιο plane of existence με εσένα. Ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw, το οποίο τροποποιείται από το πόσο καλά γνωρίζεις τον στόχο και το είδος της φυσικής σύνδεσης που έχεις μαζί του.

Σε μια επιτυχημένη save, ο στόχος δεν επηρεάζεται και δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτό το spell εναντίον του ξανά για 24 ώρες.

Σε μια αποτυχημένη save, το spell δημιουργεί έναν αόρατο αισθητήρα εντός 10 ποδιών του στόχου. Μπορείς να βλέπεις και να ακούς μέσω του αισθητήρα σαν να ήσουν εκεί.

Saving Throw: wisdom

Searing Smite

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Την επόμενη φορά που θα χτυπήσεις ένα πλάσμα με μια melee weapon attack κατά τη διάρκεια του spell, το weapon σου φλέγεται με λευκό-καυτή ένταση και η επίθεση προκαλεί επιπλέον 1d6 fire damage στον στόχο και τον αναφλέγει. Στην αρχή κάθε turn του μέχρι το spell να τελειώσει, ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, παίρνει 1d6 fire damage. Σε μια επιτυχημένη save, το spell τελειώνει.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το αρχικό επιπλέον damage της επίθεσης αυξάνεται κατά 1d6 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: fire | constitution

See Invisibility

Level 2 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:**

V, S, M (μια πρέζα τάλκη και μια μικρή πρέζα σκόνης ασημιού) **Duration:** 1 hour

Για τη διάρκεια, βλέπεις invisible πλάσματα και αντικείμενα σαν να ήταν ορατά και μπορείς να δεις μέσα στο Ethereal Plane. Τα πλάσματα και τα αντικείμενα του Ethereal εμφανίζονται φαντασματικά και ημιδιαφανή.

Seeming

Level 5 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S **Duration:** 8 hours

Αυτό το spell σου επιτρέπει να αλλάξεις την εμφάνιση οποιουδήποτε αριθμού πλασμάτων που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Δίνεις σε κάθε στόχο που επιλέγεις μια νέα, ψευδαισθητική εμφάνιση. Ένας απρόθυμος στόχος μπορεί να κάνει ένα Charisma saving throw και αν πετύχει, δεν επηρεάζεται από αυτό το spell.

Το spell μεταμφιέζει φυσική εμφάνιση καθώς και ρούχα, armor, weapons και εξοπλισμό. Μπορείς να κάνεις κάθε πλάσμα να δείχνει 1 πόδι κοντότερο ή ψηλότερο και να εμφανίζεται αδύνατο, χοντρό ή κάτι ενδιάμεσο. Δεν μπορείς να αλλάξεις τον σωματότυπο ενός στόχου.

Saving Throw: charisma

Sending

Level 3 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** unlimited **Components:**

V, S, M (ένα κοντό κομμάτι λεπτού χάλκινου σύρματος) **Duration:** 1 round

Στέλνεις ένα σύντομο μήνυμα είκοσι πέντε λέξεων ή λιγότερο σε ένα πλάσμα με το οποίο είσαι εξοικειωμένος. Το πλάσμα ακούει το μήνυμα στο μυαλό του, σε αναγνωρίζει ως αποστολέα αν σε γνωρίζει και μπορεί να απαντήσει αμέσως με παρόμοιο τρόπο.

Μπορείς να στείλεις το μήνυμα σε οποιαδήποτε απόσταση και ακόμα και σε άλλα planes of existence, αλλά αν ο στόχος βρίσκεται σε διαφορετικό plane από εσένα, υπάρχει μια πιθανότητα το μήνυμα να μην φτάσει.

Sequester

Level 7 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (μια σκόνη που αποτελείται από σκόνη διαμαντιού, σμαραγδιού, ρουμπινιού και ζαφειριού αξίας τουλάχιστον 5.000 gp, την οποία το spell καταναλώνει)

Duration: Permanent

Με αυτό το spell, ένα πρόθυμο πλάσμα ή ένα αντικείμενο μπορεί να κρυφτεί, ασφαλές από ανίχνευση για τη διάρκεια. Όταν ρίχνεις το spell και αγγίζεις τον στόχο, γίνεται invisible και δεν μπορεί να στοχευθεί από divination spells ή να γίνει αντιληπτός μέσω μαντικών αισθητήρων.

Αν ο στόχος είναι ένα πλάσμα, πέφτει σε κατάσταση αναστολής ζωής. Ο χρόνος παύει να ρέει για αυτό και δεν γερνά.

Conditions: invisible, unconscious

Shapechange

Level 9 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:**

V, S, M (ένα στέμμα από νεφρίτη αξίας τουλάχιστον 1.500 gp, το οποίο πρέπει να τοποθετήσεις στο κεφάλι σου πριν ρίξεις το spell)

Duration: Concentration, up to 1 hour

Παίρνεις τη μορφή ενός διαφορετικού πλάσματος για τη διάρκεια. Η νέα μορφή μπορεί να είναι οποιουδήποτε πλάσματος με challenge rating ίσο με το επίπεδό σου ή χαμηλότερο. Το πλάσμα δεν μπορεί να είναι construct ή undead, και πρέπει να έχεις δει το είδος του πλάσματος τουλάχιστον μία φορά. Μεταμορφώνεσαι σε ένα μέσο παράδειγμα αυτού του πλάσματος.

Ta statistics game σου αντικαθίστανται από τα statistics του επιλεγμένου πλάσματος, αν και διατηρείς την alignment σου και τα Intelligence, Wisdom και Charisma scores σου. Διατηρείς επίσης όλα τα skill και saving throw proficiencies σου, επιπλέον του να κερδίζεις αυτά του πλάσματος.

Shatter

Level 2 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (ένα θραύσμα μαρμαρυγία) **Duration:** Instantaneous

Ένας ξαφνικός δυνατός ήχος κουδουνίσματος, επώδυνα έντονος, ξεσπά από ένα σημείο της επιλογής σου εντός εμβέλειας. Κάθε πλάσμα σε μια σφαίρα ακτίνας 10 ποδιών κεντραρισμένη σε εκείνο το σημείο πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 3d8 thunder damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη. Ένα πλάσμα φτιαγμένο από ανόργανο υλικό όπως πέτρα, κρύσταλλο ή μέταλλο έχει disadvantage σε αυτό το saving throw.

Ένα μη μαγικό αντικείμενο που δεν φοριέται ούτε μεταφέρεται παίρνει επίσης το damage αν βρίσκεται στην περιοχή του spell.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 3d8 για κάθε slot level πάνω από το 2nd.

Damage: thunder | constitution

Shield

Level 1 (Abjuration) **Casting Time:**

1 reaction (το οποίο κάνεις όταν χτυπηθείς από μια επίθεση ή στοχεύεις από το magic missile spell) **Range:** Self

Components: V, S **Duration:** 1 round

Ένα αόρατο φράγμα μαγικής δύναμης εμφανίζεται και σε προστατεύει. Μέχρι την έναρξη του επόμενου turn σου, έχεις +5 bonus στο AC, συμπεριλαμβανομένης της επίθεσης που προκάλεσε την αντίδραση, και δεν παίρνεις damage από το magic missile.

Shield of Faith

Level 1 (Abjuration) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** 60 feet **Components:**

V, S, M (ένα μικρό περγαμνό με λίγο ιερό κείμενο γραμμένο πάνω του) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Ένα λαμπερό πεδίο εμφανίζεται και περιβάλλει ένα πλάσμα της επιλογής σου εντός εμβέλειας, δίνοντάς του +2 bonus στο AC για τη διάρκεια.

Shillelagh

Level 0 (Transmutation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (κι, ένα φύλλο τριφυλλιού και ένα club ή quarterstaff) **Duration:** 1 minute

Το ξύλο ενός club ή quarterstaff που κρατάς εμποτίζεται με τη δύναμη της φύσης. Για τη διάρκεια, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το spellcasting ability σου αντί για Strength για τις attack και damage rolls των melee attacks που χρησιμοποιούν αυτό το weapon, και το damage die του weapon γίνεται d8. Το weapon γίνεται επίσης magical, αν δεν είναι ήδη. Το spell τελειώνει αν το ρίξεις ξανά ή αν αφήσεις το weapon.

Shocking Grasp

Level 0 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Κεραυνός ξεπηδά από το χέρι σου για να δώσει ένα σοκ σε ένα πλάσμα που προσπαθείς να αγγίξεις. Κάνε μια melee spell attack εναντίον του στόχου. Έχεις advantage στην attack roll αν ο στόχος φορά armor φτιαγμένο από μέταλλο. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 1d8 lightning damage και δεν μπορεί να κάνει reactions μέχρι την έναρξη του επόμενου turn του.

Το damage αυτού του spell αυξάνεται κατά 1d8 όταν φτάσεις στο 5th level (2d8), 11th level (3d8) και 17th level (4d8).

Damage: lightning

Silence

Level 2 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Για τη διάρκεια, κανένας ήχος δεν μπορεί να δημιουργηθεί μέσα ή να περάσει μέσα από μια σφαίρα ακτίνας 20 ποδιών κεντραρισμένη σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Οποιοδήποτε πλάσμα ή αντικείμενο εξ ολοκλήρου μέσα στη σφαίρα είναι άνοσο σε thunder damage, και τα πλάσματα είναι deafened όσο βρίσκονται εξ ολοκλήρου μέσα σε αυτήν. Η εκτέλεση ενός spell που περιλαμβάνει ένα Verbal component είναι αδύνατη εκεί.

Conditions: deafened | thunder

Silent Image

Level 1 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (λίγο μαλλί) **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Δημιουργείς την εικόνα ενός αντικειμένου, ενός πλάσματος ή κάποιου άλλου ορατού φαινομένου που δεν είναι μεγαλύτερο από ένα cube 15 ποδιών. Η εικόνα εμφανίζεται σε ένα σημείο εντός εμβέλειας και διαρκεί για τη διάρκεια. Η εικόνα είναι καθαρά οπτική· δεν συνοδεύεται από ήχο, μυρωδιά ή άλλα αισθητηριακά effects.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να κάνεις την εικόνα να μετακινηθεί σε οποιοδήποτε σημείο εντός εμβέλειας. Καθώς η εικόνα αλλάζει τοποθεσία, μπορείς να αλλάξεις την εμφάνισή της ώστε οι κινήσεις της να φαίνονται φυσικές.

Η φυσική αλληλεπίδραση με την εικόνα αποκαλύπτει ότι είναι ψευδαίσθηση. Ένα πλάσμα που χρησιμοποιεί το action του για να εξετάσει την εικόνα μπορεί να προσδιορίσει ότι είναι ψευδαίσθηση με ένα επιτυχημένο Intelligence (Investigation) check εναντίον του spell save DC σου.

Simulacrum

Level 7 (Illusion) **Casting Time:** 12 hour **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (χιόνι ή πάγος σε ποσότητες επαρκείς για να φτιάξουν ένα αντίγραφο σε φυσικό μέγεθος του πλάσματος που αντιγράφεται· μερικές τρίχες, κομμάτια νυχιών ή άλλο κομμάτι του σώματος αυτού του πλάσματος τοποθετημένο μέσα στο χιόνι ή τον πάγο· και σκόνη ρουμπινιού αξίας 1.500 gp, πασπαλισμένη πάνω στο αντίγραφο και καταναλωμένη από το spell)

Duration: Permanent

Δημιουργείς ένα φαντασματικό αντίγραφο ενός beast ή humanoid που βρίσκεται εντός εμβέλειας για ολόκληρο τον χρόνο εκτέλεσης του spell. Το αντίγραφο είναι ένα πλάσμα, εν μέρει πραγματικό και σχηματισμένο από πάγο ή χιόνι, και μπορεί να κάνει actions και να επηρεαστεί διαφορετικά ως ένα κανονικό πλάσμα. Εμφανίζεται το ίδιο με το πρωτότυπο, αλλά έχει το μισό hit point maximum του πλάσματος και δημιουργείται χωρίς κανέναν εξοπλισμό. Κατά τα άλλα, η ψευδαίσθηση χρησιμοποιεί όλα τα statistics του πλάσματος που αντιγράφει, εκτός από το ότι είναι construct.

Το simulacrum είναι φιλικό προς εσένα και τα πλάσματα που ορίζεις. Υπακούει στις προφορικές σου εντολές.

Sleep

Level 1 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 90 feet **Components:**

V, S, M (μια πρέζα λεπτής άμμου, πέταλα τριαντάφυλλου ή ένα γρύλο) **Duration:** 1 minute

Αυτό το spell στέλνει πλάσματα σε έναν μαγικό ύπνο. Ρίξε 5d8· το σύνολο είναι πόσα hit points πλασμάτων μπορεί να επηρεάσει αυτό το spell. Τα πλάσματα σε απόσταση 20 ποδιών από ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας επηρεάζονται σε αύξουσα σειρά των τρέχοντων hit points τους (αγνοώντας unconscious πλάσματα).

Ξεκινώντας με το πλάσμα που έχει τα χαμηλότερα τρέχοντα hit points, κάθε πλάσμα που επηρεάζεται από αυτό το spell πέφτει unconscious μέχρι το spell να τελειώσει, ο κοιμισμένος να πάρει damage ή κάποιος να χρησιμοποιήσει ένα action για να το τινάξει ή να το χαστουκίσει. Αφαίρεσε τα hit points κάθε πλάσματος από το σύνολο πριν προχωρήσεις στο πλάσμα με τα επόμενα χαμηλότερα hit points.

Undead και πλάσματα άνοσα στο να γίνουν charmed δεν επηρεάζονται από αυτό το spell.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, ρίξε επιπλέον 5d8 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Conditions: unconscious

Sleet Storm

Level 3 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:**

V, S, M (μια πρέζα σκόνης και μερικές σταγόνες νερό) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Μέχρι να τελειώσει το spell, παγωμένη βροχή και χιονόνερο πέφτουν σε έναν κύλινδρο ύψους 20 ποδιών με ακτίνα 40 ποδιών κεντραρισμένο σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Η περιοχή είναι heavily obscured και οι εκτεθειμένες φλόγες στην περιοχή σβήνουν.

Το έδαφος στην περιοχή καλύπτεται με ολισθηρό πάγο, καθιστώντας το 3. Όταν ένα πλάσμα μπαίνει στην περιοχή του spell για πρώτη φορά σε ένα turn ή ξεκινά το turn του εκεί, πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, πέφτει prone.

Αν ένα πλάσμα ξεκινά το turn του στην περιοχή του spell και κάνει concentration σε ένα spell, το πλάσμα πρέπει να κάνει ένα επιτυχημένο Constitution saving throw εναντίον του spell save DC σου διαφορετικά χάνει τη concentration.

Saving Throw: dexterity, constitution | prone

Slow

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S, M (μια σταγόνα μελάσας) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Αλλάζεις τον χρόνο γύρω από έως και έξι πλάσματα της επιλογής σου σε ένα cube 40 ποδιών εντός εμβέλειας. Κάθε στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά επηρεάζεται από αυτό το spell για τη διάρκεια.

Το speed ενός επηρεαζόμενου στόχου μειώνεται στο μισό, παίρνει -2 ποινή στο AC και στα Dexterity saving throws και δεν μπορεί να κάνει reactions. Στο turn του, μπορεί να χρησιμοποιήσει είτε ένα action είτε ένα bonus action, όχι και τα δύο. Ανεξάρτητα από τις ικανότητες του πλάσματος ή τα magic items, δεν μπορεί να κάνει περισσότερες από μία melee ή ranged attack κατά τη διάρκεια του turn του.

Saving Throw: wisdom

Spare the Dying

Level 0 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Αγγίζεις ένα ζωντανό πλάσμα που έχει 0 hit points. Το πλάσμα γίνεται stable. Αυτό το spell δεν έχει effect σε undead ή constructs.

Speak with Animals

Level 1 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** 10 minutes

Αποκτάς την ικανότητα να κατανοείς και να επικοινωνείς προφορικά με beasts για τη διάρκεια. Η γνώση και η επίγνωση πολλών beasts περιορίζεται από την ευφυΐα τους, αλλά τουλάχιστον, τα beasts μπορούν να σου δώσουν πληροφορίες για κοντινές τοποθεσίες και τέρματα.

Speak with Dead

Level 3 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** 10 feet **Components:** V, S, M (θυμίαμα που καίγεται) **Duration:** 10 minutes

Δίνεις την όψη ζωής και νοημοσύνης σε ένα πτώμα της επιλογής σου εντός εμβέλειας, επιτρέποντάς του να απαντήσει στις ερωτήσεις που θέτεις. Το πτώμα πρέπει να έχει ακόμα στόμα και δεν μπορεί να είναι undead. Το spell αποτυγχάνει αν το πτώμα ήταν στόχος αυτού του spell μέσα στις τελευταίες 10 ημέρες.

Μέχρι να τελειώσει το spell, μπορείς να κάνεις στο πτώμα έως και πέντε ερωτήσεις. Το πτώμα γνωρίζει μόνο όσα γνώριζε στη ζωή του, συμπεριλαμβανομένων των γλωσσών που γνώριζε. Οι απαντήσεις είναι συνήθως σύντομες, απόκρυφες ή επαναλαμβανόμενες.

Speak with Plants

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30-ft radius sphere **Components:** V, S **Duration:** 10 minutes

Εμποτίζεις τα φυτά εντός 30 ποδιών από εσένα με περιορισμένη αίσθηση και κίνηση, δίνοντάς τους την ικανότητα να επικοινωνούν μαζί σου και να ακολουθούν απλές εντολές σου. Μπορείς να ρωτήσεις τα φυτά για γεγονότα στην περιοχή του spell την προηγούμενη ημέρα, αποκτώντας πληροφορίες για πλάσματα που έχουν περάσει, τον καιρό και άλλες περιστάσεις.

Spider Climb

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, S, M (μια σταγόνα πίσσας και μια αράχνη)

Duration: Concentration, up to 1 hour

Μέχρι να τελειώσει το spell, ένα πρόθυμο πλάσμα που αγγίζεις αποκτά την ικανότητα να κινείται πάνω, κάτω και σε κατακόρυφες επιφάνειες και ανάποδα κατά μήκος οροφών, ενώ αφήνει τα χέρια του ελεύθερα. Ο στόχος αποκτά επίσης climbing speed ίσο με το walking speed του.

Spike Growth

Level 2 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:**

V, S, M (επτά αιχμηρά αγκάθια ή επτά μικρά κλαδάκια, το καθένα ακονισμένο σε ένα σημείο) **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Το έδαφος σε ακτίνα 20 ποδιών κεντραρισμένη σε ένα σημείο εντός εμβέλειας συστρέφεται και βγάζει σκληρά αγκάθια. Η περιοχή γίνεται 3 για τη διάρκεια. Όταν ένα πλάσμα κινείται μέσα ή εντός της περιοχής, παίρνει 2d4 piercing damage για κάθε 5 πόδια που ταξιδεύει.

Η μεταμόρφωση του εδάφους είναι καμουφλαρισμένη για να φαίνεται φυσική. Οποιοδήποτε πλάσμα δεν μπορεί να δει την περιοχή τη στιγμή που ρίχνεται το spell πρέπει να κάνει ένα Wisdom (Perception) check εναντίον του spell save DC σου για να αναγνωρίσει το έδαφος ως επικίνδυνο πριν το εισέλθει.

Damage: piercing

Spirit Guardians

Level 3 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 15-ft radius sphere **Components:** V, S, M (ένα holy symbol) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Καλείς πνεύματα να σε προστατεύσουν. Πετούν γύρω σου σε απόσταση 15 ποδιών για τη διάρκεια. Αν είσαι καλός ή ουδέτερος, η φαντασματική τους μορφή εμφανίζεται αγγελική ή fey (επιλογή σου). Αν είσαι κακός, εμφανίζονται δαιμονικά.

Όταν ρίχνεις αυτό το spell, μπορείς να ορίσεις οποιονδήποτε αριθμό πλάσμάτων που μπορείς να δεις να μην επηρεάζονται από αυτό. Το speed ενός επηρεαζόμενου πλάσματος μειώνεται στο μισό στην περιοχή και όταν το πλάσμα μπαίνει στην περιοχή για πρώτη φορά σε ένα turn ή ξεκινά το turn του εκεί, πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, το πλάσμα παίρνει 3d8 radiant damage (αν είσαι καλός ή ουδέτερος) ή 3d8 necrotic damage (αν είσαι κακός). Σε μια επιτυχημένη save, παίρνει το μισό damage.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 3d8 για κάθε slot level πάνω από το 3rd.

Damage: necrotic, radiant | wisdom

Spiritual Weapon

Level 2 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** 1 minute

Δημιουργείς ένα αιωρούμενο, φαντασματικό weapon εντός εμβέλειας που διαρκεί για τη διάρκεια ή μέχρι να ρίξεις ξανά αυτό το spell. Όταν ρίχνεις το spell, μπορείς να κάνεις μια melee spell attack εναντίον ενός πλάσματος εντός 5 ποδιών από το weapon. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει force damage ίσο με 1d8 + το spellcasting ability modifier σου.

Ως bonus action στο turn σου, μπορείς να μετακινήσεις το weapon έως και 20 πόδια και να επαναλάβεις την επίθεση εναντίον ενός πλάσματος εντός 5 ποδιών από αυτό.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 3rd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 1d8 για κάθε δύο slot levels πάνω από το 2nd.

Damage: force

Staggering Smite

Level 4 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Την επόμενη φορά που θα χτυπήσεις ένα πλάσμα με μια melee weapon attack κατά τη διάρκεια αυτού του spell, το weapon σου τρυπά τόσο το σώμα όσο και το μυαλό, και η επίθεση προκαλεί επιπλέον 4d6 psychic damage στον στόχο. Ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, έχει disadvantage σε attack rolls και ability checks και δεν μπορεί να κάνει reactions μέχρι το τέλος του επόμενου turn του.

Damage: psychic | wisdom

Stinking Cloud

Level 3 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 90 feet **Components:**

V, S, M (ένα σάπιο αυγό ή πολλά φύλλα λάχανου skunk) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Δημιουργείς μια σφαίρα ακτίνας 20 ποδιών από κίτρινο, αηδιαστικό αέριο κεντραρισμένη σε ένα σημείο εντός εμβέλειας. Το σύννεφο απλώνεται γύρω από γωνίες και η περιοχή του είναι heavily obscured. Το σύννεφο παραμένει στον αέρα για τη διάρκεια.

Κάθε πλάσμα που βρίσκεται εξ ολοκλήρου μέσα στο σύννεφο στην αρχή του turn του πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw εναντίον poison. Σε μια αποτυχημένη save, το πλάσμα ξοδεύει το action του εκείνο το turn κάνοντας εμετό και ασταθές. Πλάσματα που δεν χρειάζεται να αναπνέουν ή είναι άνοσα στο poison πετυχαίνουν αυτόματα σε αυτό το saving throw.

Saving Throw: constitution

Stone Shape

Level 4 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (μαλακός πηλός, που πρέπει να δουλευτεί περίπου στο επιθυμητό σχήμα του πέτρινου αντικειμένου) **Duration:**

Instantaneous

Αγγίζεις ένα πέτρινο αντικείμενο Medium μεγέθους ή μικρότερο ή ένα τμήμα πέτρας όχι μεγαλύτερο από 5 πόδια σε οποιαδήποτε διάσταση και το σχηματίζεις σε οποιοδήποτε σχήμα ταιριάζει στον σκοπό σου. Έτσι, για παράδειγμα, θα μπορούσες να σχηματίσεις έναν μεγάλο βράχο σε όπλο, είδωλο ή θήκη ή να κάνεις ένα μικρό πέραςμα μέσα από έναν τοίχο, εφόσον ο τοίχος είναι λιγότερο από 5 πόδια παχύς. Θα μπορούσες επίσης να σχηματίσεις μια πέτρινη πόρτα ή το πλαίσιο της για να σφραγίσεις την πόρτα.

Stoneskin

Level 4 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (σκόνη διαμαντιού αξίας 100 gp, την οποία το spell καταναλώνει) **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Αυτό το spell κάνει τη σάρκα ενός πρόθυμου πλάσματος που αγγίζεις σκληρή σαν πέτρα. Μέχρι να τελειώσει το spell, ο στόχος έχει resistance σε μη μαγικό bludgeoning, piercing και slashing damage.

Resistance: bludgeoning, piercing, slashing

Storm of Vengeance

Level 9 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** sight **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Ένα σύννεφο καταιγίδας σχηματίζεται, κεντραρισμένο σε ένα σημείο που μπορείς να δεις και απλώνεται σε ακτίνα 360 ποδιών. Κεραυνοί αναβοσβήνουν στην περιοχή, βροντές βρυχώνται και δυνατοί άνεμοι ουρλιάζουν. Κάθε πλάσμα κάτω από το σύννεφο (όχι περισσότερο από 5.000 πόδια κάτω από το σύννεφο) όταν εμφανίζεται πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένα πλάσμα παίρνει 2d6 thunder damage και γίνεται deafened για 5 λεπτά.

Κάθε round που διατηρείς concentration σε αυτό το spell, η καταιγίδα παράγει διαφορετικά effects στο turn σου.

Damage: acid, bludgeoning, cold, lightning, thunder | constitution, dexterity | deafened

Suggestion

Level 2 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:**

V, M (η γλώσσα ενός φιδιού και είτε λίγη κερήθρα είτε μια σταγόνα γλυκού λαδιού) **Duration:** Concentration, up to 8 hours

Προτείνεις μια πορεία δραστηριότητας και επηρεάζεις μαγικά ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, που μπορεί να σε ακούσει και να σε καταλάβει. Πλάσματα που δεν μπορούν να γίνουν charmed είναι άνοσα σε αυτό το effect. Η πρόταση πρέπει να είναι διατυπωμένη με τέτοιο τρόπο ώστε να κάνει την πορεία δράσης να ακούγεται λογική.

Ο στόχος πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ακολουθεί την πορεία δράσης που περιέγραψες όσο καλύτερα μπορεί.

Saving Throw: wisdom

Sunbeam

Level 6 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Line (60 ft long) **Components:** V, S, M (ένας μεγεθυντικός φακός)

Duration: Concentration, up to 1 minute

Μια δέσμη λαμπερού φωτός αναβοσβήνει από το χέρι σου σε μια γραμμή πλάτους 5 ποδιών και μήκους 60 ποδιών. Κάθε πλάσμα στη γραμμή πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένα πλάσμα παίρνει 6d8 radiant damage και είναι blinded μέχρι το επόμενο turn σου. Σε μια επιτυχημένη save, παίρνει το μισό damage και δεν είναι blinded από αυτό το spell. Undead και oozes έχουν disadvantage σε αυτό το saving throw.

Damage: radiant | constitution | blinded

Sunburst

Level 8 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 150 feet **Components:** V, S, M (φωτιά και ένα κομμάτι ηλίαση)

Duration: Instantaneous

Λαμπερό ηλιακό φως αναβοσβήνει σε ακτίνα 60 ποδιών κεντραρισμένη σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Κάθε πλάσμα σε αυτό το φως πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένα πλάσμα παίρνει 12d6 radiant damage και είναι blinded για 1 λεπτό. Σε μια επιτυχημένη save, παίρνει το μισό damage και δεν είναι blinded. Undead και oozes έχουν disadvantage σε αυτό το saving throw.

Damage: radiant | constitution | blinded

Swift Quiver

Level 5 (Transmutation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (μια φαρέτρα που περιέχει τουλάχιστον ένα κομμάτι ammunition) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Μεταστοιχειώνεις τη φαρέτρα σου ώστε να παράγει μια ατελείωτη παροχή μη μαγικής ammunition, η οποία φαίνεται να πηδά στο χέρι σου όταν την πιάνεις.

Σε κάθε ένα από τα turns σου μέχρι να τελειώσει το spell, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα bonus action για να κάνεις δύο επιθέσεις με ένα weapon που χρησιμοποιεί ammunition από τη φαρέτρα. Κάθε φορά που κάνεις μια τέτοια ranged attack, η φαρέτρα σου αντικαθιστά μαγικά το κομμάτι ammunition που χρησιμοποίησες με ένα παρόμοιο κομμάτι μη μαγικής ammunition.

Symbol

Level 7 (Abjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (υδράργυρος, φωσφόρος και σκόνη διαμαντιού και σπάλιου με συνολική αξία τουλάχιστον 1.000 gp, τα οποία το spell καταναλώνει)

Duration: Permanent

Όταν ρίχνεις αυτό το spell, χαράζεις ένα επιβλαβές glyph είτε σε μια επιφάνεια είτε μέσα σε ένα αντικείμενο που μπορεί να κλείσει για να αποκρύψει το glyph. Το glyph είναι σχεδόν αόρατο. Εσύ αποφασίζεις τι ενεργοποιεί το glyph. Όταν χαράζεις το glyph, διάλεξε μία από τις παρακάτω επιλογές για το effect του.

Damage: necrotic | constitution, wisdom, charisma, intelligence | frightened, incapacitated, stunned, unconscious

Tasha's Hideous Laughter

Level 1 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (μικρές τάρτες και ένα φτερό που κουνιέται στον αέρα) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Ένα πλάσμα της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας αντιλαμβάνεται τα πάντα ως ξεκαρδιστικά αστεία και πέφτει σε κρίσεις γέλιου αν αυτό το spell το επηρεάσει. Ο στόχος πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά πέφτει prone, γίνεται incapacitated και δεν μπορεί να σηκωθεί για τη διάρκεια. Ένα πλάσμα με Intelligence 4 ή λιγότερο δεν επηρεάζεται.

Στο τέλος κάθε turn του, και κάθε φορά που παίρνει damage, ο στόχος μπορεί να κάνει άλλο Wisdom saving throw. Ο στόχος έχει advantage στο saving throw αν προκληθεί από damage. Σε μια επιτυχία, το spell τελειώνει.

Saving Throw: wisdom | incapacitated, prone

Telekinesis

Level 5 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Αποκτάς την ικανότητα να μετακινείς ή να χειρίζεσαι πλάσματα ή αντικείμενα με τη σκέψη. Όταν ρίχνεις το spell, και ως action σου κάθε round για τη διάρκεια, μπορείς να ασκήσεις τη θέλησή σου σε ένα πλάσμα ή αντικείμενο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, προκαλώντας το κατάλληλο effect παρακάτω.

Creature

Μπορείς να προσπαθήσεις να μετακινήσεις ένα Huge ή μικρότερο πλάσμα. Κάνε ένα ability check με το spellcasting ability σου αντιπαραβαλλόμενο από το Strength check του πλάσματος. Αν κερδίσεις τη διεκδίκηση, μετακινείς το πλάσμα έως και 30 πόδια προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Μέχρι το τέλος του επόμενου turn σου, το πλάσμα είναι restrained στην τηλεκινητική σου λαβή.

Object

Μπορείς να προσπαθήσεις να μετακινήσεις ένα αντικείμενο που ζυγίζει έως 1.000 λίβρες. Αν το αντικείμενο δεν φοριέται ούτε μεταφέρεται, το μετακινείς αυτόματα έως και 30 πόδια.

Αν το αντικείμενο φοριέται ή μεταφέρεται από ένα πλάσμα, πρέπει να κάνεις ένα ability check με το spellcasting ability σου αντιπαραβαλλόμενο από το Strength check εκείνου του πλάσματος.

Conditions: restrained

Telepathy

Level 8 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** unlimited **Components:**

V, S, M (ένα ζευγάρι συνδεδεμένων ασημένιων δαχτυλιδιών) **Duration:** 24 hours

Δημιουργείς έναν τηλεπαθητικό δεσμό μεταξύ του εαυτού σου και ενός πρόθυμου πλάσματος με το οποίο είσαι εξοικειωμένος. Το πλάσμα μπορεί να βρίσκεται οπουδήποτε στο ίδιο plane of existence με εσένα. Το spell τελειώνει αν εσύ ή ο στόχος δεν βρίσκεστε πλέον στο ίδιο plane.

Μέχρι να τελειώσει το spell, εσύ και ο στόχος μπορείτε να μοιράζεστε στιγμιαία λέξεις, εικόνες, ήχους και άλλα αισθητηριακά μηνύματα μεταξύ σας μέσω του δεσμού.

Teleport

Level 7 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 10 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Αυτό το spell σε τηλεμεταφέρει ακαριαία, εσένα και έως και οκτώ πρόθυμα πλάσματα της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, ή ένα μόνο αντικείμενο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας, σε έναν προορισμό που επιλέγεις. Ο προορισμός που επιλέγεις πρέπει να σου είναι γνωστός και πρέπει να βρίσκεται στο ίδιο plane of existence με εσένα. Η οικειότητά σου με τον προορισμό καθορίζει αν φτάνεις εκεί με επιτυχία.

Damage: force

Teleportation Circle

Level 5 (Conjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 10 feet **Components:**

V, M (σπάνιες κιμωλίες και μελάνια εμποτισμένα με πολύτιμους λίθους αξίας 50 gp, τα οποία το spell καταναλώνει) **Duration:**

1 round

Καθώς ρίχνεις το spell, σχεδιάζεις έναν κύκλο διαμέτρου 10 ποδιών στο έδαφος με εγχάρακτες σφραγίδες που συνδέουν την τοποθεσία σου με έναν μόνιμο teleportation circle της επιλογής σου του οποίου γνωρίζεις την ακολουθία σφραγίδων και που βρίσκεται στο ίδιο plane of existence με εσένα. Μια λαμπερή πύλη ανοίγει μέσα στον κύκλο που σχεδίασες και παραμένει ανοιχτή μέχρι το τέλος του επόμενου turn σου. Οποιοδήποτε πλάσμα μπαίνει στην πύλη εμφανίζεται αμέσως εντός 5 ποδιών από τον κύκλο προορισμού.

Tenser's Floating Disk

Level 1 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (μια σταγόνα υδραργύρου) **Duration:** 1 hour

Αυτό το spell δημιουργεί έναν κυκλικό, οριζόντιο δίσκο δύναμης, διαμέτρου 3 ποδιών και πάχους 1 ίντσας, που επιπλέει 3 πόδια πάνω από το έδαφος σε έναν μη κατειλημμένο χώρο της επιλογής σου που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Ο δίσκος παραμένει για τη διάρκεια και μπορεί να κρατήσει έως και 500 λίβρες. Αν τοποθετηθεί περισσότερο βάρος πάνω του, το spell τελειώνει και ό,τι βρίσκεται πάνω στο δίσκο πέφτει στο έδαφος.

Ο δίσκος είναι ακίνητος όσο βρίσκεται σε απόσταση 20 ποδιών από αυτόν. Αν απομακρυνθείς περισσότερο από 20 πόδια, ο δίσκος σε ακολουθεί ώστε να παραμείνει σε απόσταση 20 ποδιών από εσένα.

Thaumaturgy

Level 0 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V **Duration:** 1 minute

Εκδηλώνεις ένα μικρό θαύμα, ένα σημάδι υπερφυσικής δύναμης, εντός εμβέλειας. Δημιουργείς ένα από τα ακόλουθα μαγικά effects εντός εμβέλειας:

Η φωνή σου βροντά έως και τρεις φορές πιο δυνατά από το κανονικό για 1 λεπτό. Κάνεις φλόγες να τρεμοπαίζουν, να φωτίζουν περισσότερο, να χαμηλώνουν ή να αλλάζουν χρώμα για 1 λεπτό. Προκαλείς αβλαβείς δονήσεις στο έδαφος για 1 λεπτό. Δημιουργείς έναν στιγμιαίο ήχο που προέρχεται από ένα σημείο της επιλογής σου εντός εμβέλειας. Κάνεις μια ξεκλειδωτή πόρτα ή παράθυρο να ανοίξει ή να κλείσει απότομα στιγμιαία. Αλλάζεις την εμφάνιση των ματιών σου για 1 λεπτό.

Αν ρίξεις αυτό το spell πολλές φορές, μπορείς να έχεις έως και τρία από τα effects του διάρκειας 1 λεπτού ενεργά τη φορά και μπορείς να απολύσεις ένα τέτοιο effect ως action.

Thorn Whip

Level 0 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (το στέλεχος ενός φυτού με αγκάθια) **Duration:** Instantaneous

Δημιουργείς ένα μακρύ, σαν κλήμα μαστίγιο καλυμμένο με αγκάθια που μαστιγώνει με την εντολή σου προς ένα πλάσμα εντός εμβέλειας. Κάνε μια melee spell attack εναντίον του στόχου. Αν η επίθεση χτυπήσει, το πλάσμα παίρνει 1d6 piercing damage και αν το πλάσμα είναι Large ή μικρότερο, το τραβάς έως και 10 πόδια πιο κοντά σου.

Το damage αυτού του spell αυξάνεται κατά 1d6 όταν φτάσεις στο 5th level (2d6), 11th level (3d6) και 17th level (4d6).

Damage: piercing

Thunderous Smite

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Την πρώτη φορά που θα χτυπήσεις με μια melee weapon attack κατά τη διάρκεια αυτού του spell, το weapon σου ηχεί με βροντή που ακούγεται σε απόσταση 300 ποδιών από εσένα και η επίθεση προκαλεί επιπλέον 2d6 thunder damage στον στόχο. Επιπλέον, αν ο στόχος είναι ένα πλάσμα, πρέπει να πετύχει σε ένα Strength saving throw διαφορετικά σπρώχνεται 10 πόδια μακριά από εσένα και χτυπιέται prone.

Damage: thunder | strength | prone

Thunderwave

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 15-ft cube **Components:** V, S **Duration:** Instantaneous

Ένα κύμα βροντερής δύναμης σαρώνει από εσένα. Κάθε πλάσμα σε ένα cube 15 ποδιών που προέρχεται από εσένα πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένα πλάσμα παίρνει 2d8 thunder damage και σπρώχνεται 10 πόδια μακριά από εσένα. Σε μια επιτυχημένη save, το πλάσμα παίρνει το μισό damage και δεν σπρώχνεται.

Επιπλέον, μη ασφαλισμένα αντικείμενα που βρίσκονται εξ ολοκλήρου εντός της περιοχής effect σπρώχνονται αυτόματα 10 πόδια μακριά από εσένα και το spell εκπέμπει έναν βροντερό βόμβο που ακούγεται σε απόσταση 300 ποδιών.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 2d8 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: thunder | constitution

Time Stop

Level 9 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Σταματάς στιγμιαία τη ροή του χρόνου για όλους εκτός από τον εαυτό σου. Κανένας χρόνος δεν περνά για άλλα πλάσματα, ενώ εσύ κάνεις 1d4 + 1 turns στη σειρά, κατά τη διάρκεια των οποίων μπορείς να κάνεις actions και να κινείσαι κανονικά.

Αυτό το spell τελειώνει αν μία από τις ενέργειες που κάνεις κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, ή οποιαδήποτε effects που δημιουργείς κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, επηρεάσει ένα πλάσμα άλλο από εσένα ή ένα αντικείμενο που φοριέται ή μεταφέρεται από κάποιον άλλο. Επιπλέον, το spell τελειώνει αν μετακινηθείς σε ένα μέρος που απέχει περισσότερο από 1.000 πόδια από την τοποθεσία όπου το έριξες.

Tongues

Level 3 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:** V, M (ένα μικρό πήλινο μοντέλο ενός ζιγκουράτ)
Duration: 1 hour

Αυτό το spell δίνει στο πλάσμα που αγγίζεις την ικανότητα να κατανοεί οποιαδήποτε προφορική γλώσσα ακούει. Επιπλέον, όταν ο στόχος μιλά, οποιοδήποτε πλάσμα γνωρίζει τουλάχιστον μία γλώσσα και μπορεί να ακούσει τον στόχο καταλαβαίνει τι λέει.

Transport via Plants

Level 6 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 10 feet **Components:** V, S **Duration:** 1 round

Αυτό το spell δημιουργεί έναν μαγικό δεσμό μεταξύ ενός Large ή μεγαλύτερου άψυχου φυτού εντός εμβέλειας και ενός άλλου φυτού, σε οποιαδήποτε απόσταση, στο ίδιο plane of existence. Πρέπει να έχεις δει ή να έχεις αγγίξει το φυτό προορισμού τουλάχιστον μία φορά στο παρελθόν. Για τη διάρκεια, οποιοδήποτε πλάσμα μπορεί να μπει στο φυτό-στόχο και να βγει από το φυτό προορισμού χρησιμοποιώντας 5 πόδια movement.

Tree Stride

Level 5 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Αποκτάς την ικανότητα να μπαίνεις σε ένα δέντρο και να κινείσαι από μέσα του σε ένα άλλο δέντρο του ίδιου είδους εντός 500 ποδιών. Και τα δύο δέντρα πρέπει να είναι ζωντανά και τουλάχιστον ίδιου μεγέθους με εσένα. Πρέπει να χρησιμοποιήσεις 5 πόδια movement για να μπεις σε ένα δέντρο. Γνωρίζεις αμέσως την τοποθεσία όλων των άλλων δέντρων του ίδιου είδους εντός 500 ποδιών και, ως μέρος της κίνησης που χρησιμοποιείται για να μπεις στο δέντρο, μπορείς είτε να περάσεις σε ένα από αυτά τα δέντρα είτε να βγεις από το δέντρο στο οποίο βρίσκεσαι.

True Polymorph

Level 9 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (μια σταγόνα υδραργύρου, μια μπουκιά κόμμεος αραβικού και ένα νήμα καπνού) **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Διάλεξε ένα πλάσμα ή μη μαγικό αντικείμενο που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Μεταμορφώνεις το πλάσμα σε ένα διαφορετικό πλάσμα, το πλάσμα σε ένα μη μαγικό αντικείμενο ή το αντικείμενο σε ένα πλάσμα. Η μεταμόρφωση διαρκεί για τη διάρκεια ή μέχρι ο στόχος να πέσει σε 0 hit points ή να πεθάνει. Αν συγκεντρωθείς σε αυτό το spell για ολόκληρη τη διάρκεια, η μεταμόρφωση διαρκεί μέχρι να διαλυθεί.

Αυτό το spell δεν έχει effect σε ένα shapechanger ή σε ένα πλάσμα με 0 hit points. Ένα απρόθυμο πλάσμα μπορεί να κάνει ένα Wisdom saving throw και αν πετύχει, δεν επηρεάζεται από αυτό το spell.

Saving Throw: wisdom

True Resurrection

Level 9 (Necromancy) **Casting Time:** 1 hour **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (μια πρέζα holy water και διαμάντια αξίας τουλάχιστον 25.000 gp, τα οποία το spell καταναλώνει) **Duration:**

Instantaneous

Αγγίζεις ένα πλάσμα που έχει πεθάνει για όχι περισσότερο από 200 χρόνια και που πέθανε για οποιονδήποτε λόγο εκτός από γηρατειά. Αν η ψυχή του πλάσματος είναι ελεύθερη και πρόθυμη, το πλάσμα επιστρέφεται στη ζωή με όλα τα hit points του.

Αυτό το spell κλείνει όλες τις πληγές, εξουδετερώνει οποιοδήποτε δηλητήριο, θεραπεύει όλες τις ασθένειες και αίρει τυχόν κατάρρες που επηρέαζαν το πλάσμα όταν πέθανε. Το spell αντικαθιστά κατεστραμμένα ή χαμένα όργανα και άκρα. Αν το πλάσμα ήταν undead, αποκαθίσταται στη μη undead μορφή του.

True Seeing

Level 6 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (μια αλοιφή για τα μάτια που κοστίζει 25 gp· παρασκευάζεται από σκόνη μανιταριών, σαφράν και λίπος· και καταναλώνεται από το spell)

Duration: 1 hour

Αυτό το spell δίνει στο πρόθυμο πλάσμα που αγγίζεις την ικανότητα να βλέπει τα πράγματα όπως είναι στην πραγματικότητα. Για τη διάρκεια, το πλάσμα έχει truesight, παρατηρεί μυστικές πόρτες κρυμμένες από μαγεία και μπορεί να δει μέσα στο Ethereal Plane, όλα σε εμβέλεια 120 ποδιών.

True Strike

Level 0 (Divination) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** S **Duration:** Concentration, up to 1 round

Απλώνεις το χέρι σου και δείχνεις το δάχτυλό σου σε έναν στόχο εντός εμβέλειας. Η μαγεία σου σου δίνει μια σύντομη εικόνα των αμυνών του στόχου. Στο επόμενο turn σου, αποκτάς advantage στην πρώτη σου attack roll εναντίον του στόχου, υπό την προϋπόθεση ότι αυτό το spell δεν έχει τελειώσει.

Tsunami

Level 8 (Conjuration) **Casting Time:** 1 minute **Range:** sight **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 6 rounds

Ένας τοίχος νερού εμφανίζεται σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Μπορείς να κάνεις τον τοίχο μήκους έως 300 πόδια, ύψους 300 πόδια και πάχους 50 πόδια. Ο τοίχος διαρκεί για τη διάρκεια.

Όταν εμφανίζεται ο τοίχος, κάθε πλάσμα εντός της περιοχής του πρέπει να κάνει ένα Strength saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένα πλάσμα παίρνει 6d10 bludgeoning damage, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη save.

Damage: bludgeoning | strength

Unseen Servant

Level 1 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (ένα κομμάτι σπάγγου και λίγο ξύλο)

Duration: 1 hour

Αυτό το spell δημιουργεί μια αόρατη, άμυαλη, άμορφη, Medium δύναμη που εκτελεί απλές εργασίες με την εντολή σου μέχρι το spell να τελειώσει. Ο υπηρέτης εμφανίζεται σε έναν μη κατειλημμένο χώρο στο έδαφος εντός εμβέλειας. Έχει AC 10, 1 hit point και Strength 2, και δεν μπορεί να επιτεθεί. Αν πέσει σε 0 hit points, το spell τελειώνει.

Μία φορά σε κάθε turn σου ως bonus action, μπορείς να διατάξεις νοητικά τον υπηρέτη να κινηθεί έως 15 πόδια και να αλληλεπιδράσει με ένα αντικείμενο. Ο υπηρέτης μπορεί να εκτελέσει απλές εργασίες που θα μπορούσε να κάνει ένας ανθρώπινος υπηρέτης.

Vampiric Touch

Level 3 (Necromancy) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Το άγγιγμα του χεριού σου τυλιγμένου σε σκιά μπορεί να αφαιρέσει ζωτική δύναμη από άλλους για να θεραπεύσει τις πληγές σου. Κάνε μια melee spell attack εναντίον ενός πλάσματος εντός της reach σου. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 3d6 necrotic damage και εσύ ανακτάς hit points ίσα με το μισό από το necrotic damage που προκάλεσε. Μέχρι να τελειώσει το spell, μπορείς να κάνεις ξανά την επίθεση σε κάθε turn σου ως action.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 4th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 3d6 για κάθε slot level πάνω από το 3rd.

Damage: necrotic

Vicious Mockery

Level 0 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Εξαπολύεις μια σειρά από προσβολές γεμάτες με λεπτά enchantments σε ένα πλάσμα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας. Αν ο στόχος μπορεί να σε ακούσει (αν και δεν χρειάζεται να σε καταλάβει), πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά παίρνει 1d4 psychic damage και έχει disadvantage στην επόμενη attack roll που κάνει πριν το τέλος του επόμενου turn του.

Το damage αυτού του spell αυξάνεται κατά 1d4 όταν φτάσεις στο 5th level (2d4), 11th level (3d4) και 17th level (4d4).

Damage: psychic | wisdom

Wall of Fire

Level 4 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S, M (ένα μικρό κομμάτι φωσφόρου)

Duration: Concentration, up to 1 minute

Δημιουργείς έναν τοίχο φωτιάς σε μια συμπαγή επιφάνεια εντός εμβέλειας. Μπορείς να κάνεις τον τοίχο μήκους έως 60 πόδια, ύψους 20 πόδια και πάχους 1 πόδι, ή έναν κυκλικό τοίχο διαμέτρου έως 20 πόδια, ύψους 20 πόδια και πάχους 1 πόδι. Ο τοίχος είναι αδιαφανής και διαρκεί για τη διάρκεια.

Όταν εμφανίζεται ο τοίχος, κάθε πλάσμα εντός της περιοχής του πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένα πλάσμα παίρνει 5d8 fire damage, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη save.

Η μία πλευρά του τοίχου, που επιλέγεις όταν ρίχνεις αυτό το spell, προκαλεί 5d8 fire damage σε κάθε πλάσμα που τελειώνει το turn του εντός 10 ποδιών από εκείνη την πλευρά ή μέσα στον τοίχο. Ένα πλάσμα παίρνει το ίδιο damage όταν μπαίνει στον τοίχο για πρώτη φορά σε ένα turn ή τελειώνει το turn του εκεί.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 5th level ή υψηλότερο, το damage αυξάνεται κατά 5d8 για κάθε slot level πάνω από το 4th.

Damage: fire | dexterity

Wall of Force

Level 5 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:**

V, S, M (μια πρέζα σκόνης που παρασκευάζεται συνθλίβοντας έναν διαυγή πολύτιμο λίθο) **Duration:**

Concentration, up to 10 minutes

Ένας αόρατος τοίχος δύναμης εμφανίζεται σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Ο τοίχος εμφανίζεται σε οποιονδήποτε προσανατολισμό επιλέξεις, ως οριζόντιο ή κάθετο φράγμα ή υπό γωνία. Μπορεί να είναι ελεύθερος ή να ακουμπά σε μια συμπαγή επιφάνεια. Μπορείς να τον σχηματίσεις σε έναν ημισφαιρικό θόλο ή μια σφαίρα με ακτίνα έως 10 πόδια, ή να σχηματίσεις μια επίπεδη επιφάνεια αποτελούμενη από δέκα πάνελ 10 πόδια επί 10 πόδια. Σε οποιαδήποτε μορφή, ο τοίχος έχει πάχος 1/4 ίντσας.

Τίποτα δεν μπορεί να περάσει φυσικά μέσα από τον τοίχο. Είναι άνοσος σε όλα τα damage και δεν μπορεί να διαλυθεί από dispel magic. Ένα disintegrate spell καταστρέφει τον τοίχο αμέσως.

Wall of Ice

Level 6 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S, M (ένα μικρό κομμάτι χαλαζία) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Δημιουργείς έναν τοίχο πάγου σε μια συμπαγή επιφάνεια εντός εμβέλειας. Μπορείς να τον σχηματίσεις σε έναν ημισφαιρικό θόλο ή μια σφαίρα με ακτίνα έως 10 πόδια, ή να σχηματίσεις μια επίπεδη επιφάνεια αποτελούμενη από δέκα τετράγωνα πάνελ 10 ποδιών. Σε οποιαδήποτε μορφή, ο τοίχος έχει πάχος 1 πόδι και διαρκεί για τη διάρκεια.

Αν ο τοίχος περάσει μέσα από τον χώρο ενός πλάσματος όταν εμφανίζεται, το πλάσμα εντός της περιοχής του σπρώχνεται στη μία πλευρά του τοίχου και πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, το πλάσμα παίρνει 10d6 cold damage, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη save.

Damage: cold | dexterity, constitution

Wall of Stone

Level 5 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S, M (ένα μικρό κομμάτι γρανίτη) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Ένας μη μαγικός τοίχος από συμπαγή πέτρα εμφανίζεται σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Ο τοίχος έχει πάχος 6 ίντσες και αποτελείται από δέκα πάνελ 10 πόδια επί 10 πόδια. Κάθε πάνελ πρέπει να είναι συνεχόμενο με τουλάχιστον ένα άλλο πάνελ. Εναλλακτικά, μπορείς να δημιουργήσεις πάνελ 10 πόδια επί 20 πόδια που έχουν πάχος μόνο 3 ίντσες.

Αν ο τοίχος περάσει μέσα από τον χώρο ενός πλάσματος όταν εμφανίζεται, το πλάσμα σπρώχνεται στη μία πλευρά του τοίχου. Αν ένα πλάσμα θα περιβαλλόταν από όλες τις πλευρές από τον τοίχο, αυτό το πλάσμα μπορεί να κάνει ένα Dexterity saving throw. Σε μια επιτυχία, μπορεί να χρησιμοποιήσει το reaction του για να κινηθεί όσο το speed του ώστε να μην περικλείεται πλέον από τον τοίχο.

Saving Throw: dexterity

Wall of Thorns

Level 6 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S, M (μια χούφτα αγκάθια) **Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Δημιουργείς έναν τοίχο από σκληρή, εύκαμπτη, μπλεγμένη βούρτσα με βελόνο-αιχμηρά αγκάθια. Ο τοίχος εμφανίζεται εντός εμβέλειας σε μια συμπαγή επιφάνεια και διαρκεί για τη διάρκεια. Επιλέγεις να κάνεις τον τοίχο μήκους έως 60 πόδια, ύψους 10 πόδια και πάχους 5 πόδια ή έναν κύκλο που έχει διάμετρο 20 πόδια, ύψος έως 20 πόδια και πάχος 5 πόδια. Ο τοίχος μπλοκάρει την οπτική επαφή.

Όταν εμφανίζεται ο τοίχος, κάθε πλάσμα εντός της περιοχής του πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένα πλάσμα παίρνει 7d8 piercing damage, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη save.

Damage: piercing, slashing | dexterity

Warding Bond

Level 2 (Abjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Touch **Components:**

V, S, M (ένα ζευγάρι πλατινένια δαχτυλίδια αξίας τουλάχιστον 50 gp το καθένα, τα οποία εσύ και ο στόχος πρέπει να φοράτε για τη διάρκεια)

Duration: 1 hour

Αυτό το spell προστατεύει ένα πρόθυμο πλάσμα που αγγίζεις και δημιουργεί μια μυστική σύνδεση μεταξύ εσένα και του στόχου μέχρι το spell να τελειώσει. Ενώ ο στόχος βρίσκεται σε απόσταση 60 ποδιών από εσένα, κερδίζει +1 bonus στο AC και στα saving throws και έχει resistance σε όλα τα damage. Επίσης, κάθε φορά που παίρνει damage, εσύ παίρνεις το ίδιο ποσό damage.

Το spell τελειώνει αν εσύ πέσεις σε 0 hit points ή αν εσύ και ο στόχος απομακρυνθείτε περισσότερο από 60 πόδια.

Water Breathing

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (ένα κοντό καλάμι ή ένα κομμάτι άχυρου) **Duration:** 24 hours

Αυτό το spell δίνει έως και δέκα πρόθυμα πλάσματα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας την ικανότητα να αναπνέουν υποβρύχια μέχρι το spell να τελειώσει. Τα επηρεαζόμενα πλάσματα διατηρούν επίσης τον κανονικό τους τρόπο αναπνοής.

Water Walk

Level 3 (Transmutation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (ένα κομμάτι φελλού) **Duration:**

1 hour

Αυτό το spell δίνει την ικανότητα να κινείται σε οποιαδήποτε υγρή επιφάνεια—όπως νερό, οξύ, λάσπη, χιόνι, κινούμενη άμμο ή λάβα—σαν να ήταν αβλαβές συμπαγές έδαφος. Έως και δέκα πρόθυμα πλάσματα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας αποκτούν αυτή την ικανότητα για τη διάρκεια.

Αν στοχεύσεις ένα πλάσμα βυθισμένο σε ένα υγρό, το spell μεταφέρει τον στόχο στην επιφάνεια του υγρού με ρυθμό 60 πόδια ανά round.

Web

Level 2 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S, M (λίγο ιστό αράχνης) **Duration:** Concentration, up to 1 hour

Δημιουργείς μια μάζα από παχύ, κολλώδη ιστό σε ένα σημείο της επιλογής σου εντός εμβέλειας. Οι ιστοί γεμίζουν ένα cube 20 ποδιών από εκείνο το σημείο για τη διάρκεια. Οι ιστοί είναι 3 και lightly obscure την περιοχή τους.

Κάθε πλάσμα που ξεκινά το turn του στους ιστούς ή που μπαίνει σε αυτούς κατά τη διάρκεια του turn του πρέπει να κάνει ένα Dexterity saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, το πλάσμα είναι restrained όσο παραμένει στους ιστούς ή μέχρι να ελευθερωθεί.

Ένα πλάσμα restrained από τους ιστούς μπορεί να χρησιμοποιήσει το action του για να κάνει ένα Strength check εναντίον του spell save DC σου. Αν πετύχει, δεν είναι πλέον restrained.

Οι ιστοί είναι εύφλεκτοι. Οποιοδήποτε cube 5 ποδιών από ιστούς εκτεθειμένο σε φωτιά καίγεται σε 1 round, προκαλώντας 2d4 fire damage σε οποιοδήποτε πλάσμα ξεκινά το turn του στη φωτιά.

Damage: fire | dexterity | restrained

Weird

Level 9 (Illusion) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:** V, S **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Αντλώντας από τους βαθύτερους φόβους μιας ομάδας πλασμάτων, δημιουργείς φαντασματικά πλάσματα στο μυαλό τους, ορατά μόνο σε αυτά. Κάθε πλάσμα σε μια σφαίρα ακτίνας 30 ποδιών κεντραρισμένη σε ένα σημείο της επιλογής σου εντός εμβέλειας πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένα πλάσμα γίνεται frightened για τη διάρκεια. Στο τέλος κάθε turn του frightened πλάσματος, πρέπει να πετύχει σε ένα Wisdom saving throw διαφορετικά παίρνει 4d10 psychic damage. Σε μια επιτυχημένη save, το spell τελειώνει για εκείνο το πλάσμα.

Damage: psychic | wisdom | frightened

Wind Walk

Level 6 (Transmutation) **Casting Time:** 1 minute **Range:** 30 feet **Components:** V, S, M (φωτιά και holy water) **Duration:** 8 hours

Εσύ και έως και δέκα πρόθυμα πλάσματα που μπορείς να δεις εντός εμβέλειας παίρνετε μια αέρια μορφή για τη διάρκεια, εμφανιζόμενοι ως νημάτια σύννεφων. Ενώ βρίσκεστε σε αυτή τη μορφή σύννεφου, ένα πλάσμα έχει flying speed 300 πόδια και έχει resistance σε damage από μη μαγικά weapons. Οι μόνες ενέργειες που μπορεί να κάνει ένα πλάσμα σε αυτή τη μορφή είναι το Dash action ή να επιστρέψει στην κανονική του μορφή. Η επιστροφή διαρκεί 1 λεπτό, κατά τη διάρκεια του οποίου ένα πλάσμα είναι incapacitated και δεν μπορεί να κινηθεί.

Conditions: incapacitated

Wind Wall

Level 3 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 120 feet **Components:**

V, S, M (μια μικρή βεντάλια και ένα φτερό εξωτικής προέλευσης) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Ένας τοίχος δυνατού ανέμου υψώνεται από το έδαφος σε ένα σημείο που επιλέγεις εντός εμβέλειας. Μπορείς να κάνεις τον τοίχο μήκους έως 50 πόδια, ύψους 15 πόδια και πάχους 1 πόδι. Μπορείς να σχηματίσεις τον τοίχο με οποιονδήποτε τρόπο επιλέγεις, αρκεί να κάνει μια συνεχή διαδρομή κατά μήκος του εδάφους. Ο τοίχος διαρκεί για τη διάρκεια.

Όταν εμφανίζεται ο τοίχος, κάθε πλάσμα εντός της περιοχής του πρέπει να κάνει ένα Strength saving throw. Ένα πλάσμα παίρνει 3d8 bludgeoning damage σε μια αποτυχημένη save, ή το μισό damage σε μια επιτυχημένη.

Damage: bludgeoning | strength

Wish

Level 9 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Το Wish είναι το ισχυρότερο spell που μπορεί να ρίξει ένα θνητό πλάσμα. Λέγοντας απλά δυνατά, μπορείς να αλλάξεις τα ίδια τα θεμέλια της πραγματικότητας σύμφωνα με τις επιθυμίες σου.

Η βασική χρήση αυτού του spell είναι να αντιγράψει οποιοδήποτε άλλο spell 8th level ή χαμηλότερο. Δεν χρειάζεται να πληροίς καμία απαίτηση σε εκείνο το spell, συμπεριλαμβανομένων των δαπανηρών components. Το spell απλά τίθεται σε ισχύ. Εναλλακτικά, μπορείς να δημιουργήσεις ένα από τα ακόλουθα effects της επιλογής σου.

Damage: necrotic | acid, bludgeoning, cold, fire, force, lightning, necrotic, piercing, poison, psychic, radiant, slashing, thunder

Witch Bolt

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 action **Range:** 30 feet **Components:**

V, S, M (ένα κλαδί από ένα δέντρο που έχει χτυπηθεί από κεραυνό) **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Μια δέσμη από τριζοβολιστική, μπλε ενέργεια κατευθύνεται προς ένα πλάσμα εντός εμβέλειας, σχηματίζοντας ένα συνεχές τόξο κεραυνού μεταξύ εσένα και του στόχου. Κάνε μια ranged spell attack εναντίον εκείνου του πλάσματος. Σε ένα hit, ο στόχος παίρνει 1d12 lightning damage και σε κάθε ένα από τα turns σου για τη διάρκεια, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το action σου για να προκαλέσεις αυτόματα 1d12 lightning damage στον στόχο. Το spell τελειώνει αν χρησιμοποιήσεις το action σου για να κάνεις οτιδήποτε άλλο. Το spell τελειώνει επίσης αν ο στόχος βρεθεί ποτέ εκτός εμβέλειας του spell ή αν έχει total cover από εσένα.

At Higher Levels

Όταν ρίχνεις αυτό το spell χρησιμοποιώντας ένα spell slot 2nd level ή υψηλότερο, το αρχικό damage αυξάνεται κατά 1d12 για κάθε slot level πάνω από το 1st.

Damage: lightning

Word of Recall

Level 6 (Conjuration) **Casting Time:** 1 action **Range:** 5 feet **Components:** V **Duration:** Instantaneous

Εσύ και έως και πέντε πρόθυμα πλάσματα εντός 5 ποδιών από εσένα τηλεμεταφέρεστε αμέσως σε ένα προηγουμένως καθορισμένο καταφύγιο. Εσύ και οποιαδήποτε πλάσματα τηλεμεταφερθούν μαζί σου εμφανίζεστε στον πλησιέστερο μη κατειλημμένο χώρο στο σημείο που όρισε όταν ετοίμασε το καταφύγιό σου. Αν ρίξεις αυτό το spell χωρίς πρώτα να ετοιμάσεις ένα καταφύγιο, το spell δεν έχει effect.

Πρέπει να ορίσεις ένα καταφύγιο ρίχνοντας αυτό το spell μέσα σε μια τοποθεσία, όπως έναν ναό, αφιερωμένη ή ισχυρά συνδεδεμένη με τη θεότητά σου.

Wrathful Smite

Level 1 (Evocation) **Casting Time:** 1 bonus **Range:** Self **Components:** V **Duration:** Concentration, up to 1 minute

Την επόμενη φορά που θα χτυπήσεις με μια melee weapon attack κατά τη διάρκεια αυτού του spell, η επίθεσή σου προκαλεί επιπλέον 1d6 psychic damage. Επιπλέον, αν ο στόχος είναι ένα πλάσμα, πρέπει να κάνει ένα Wisdom saving throw διαφορετικά γίνεται frightened από εσένα μέχρι το spell να τελειώσει. Ως action, το πλάσμα μπορεί να κάνει ένα Wisdom check εναντίον του spell save DC σου για να δυναμώσει την αποφασιστικότητά του και να τερματίσει αυτό το spell.

Damage: psychic | wisdom | frightened

Zone of Truth

Level 2 (Enchantment) **Casting Time:** 1 action **Range:** 60 feet **Components:** V, S **Duration:** 10 minutes

Δημιουργείς μια μαγική ζώνη που προστατεύει από την εξαπάτηση σε μια σφαίρα ακτίνας 15 ποδιών κεντραρισμένη σε ένα σημείο της επιλογής σου εντός εμβέλειας. Μέχρι να τελειώσει το spell, ένα πλάσμα που μπαίνει στην περιοχή του spell για πρώτη φορά σε ένα turn ή ξεκινά το turn του εκεί πρέπει να κάνει ένα Charisma saving throw. Σε μια αποτυχημένη save, ένα πλάσμα δεν μπορεί να πει ένα σκόπιμο ψέμα όσο βρίσκεται μέσα στην ακτίνα. Γνωρίζεις αν κάθε πλάσμα πετυχαίνει ή αποτυγχάνει στο saving throw του.

Ένα επηρεαζόμενο πλάσμα γνωρίζει το spell και μπορεί έτσι να αποφύγει να απαντήσει σε ερωτήσεις για τις οποίες κανονικά θα απαντούσε με ψέμα.

Saving Throw: charisma