Yadollah's Guide to D&D

DUNGEONS & DRAGONS

هرآنچه یک بازیکن برای بزرگترین
بازی نقش‌آفرینی جهان نیاز دارد

Yadollah's Guide to D&D

DUNGEONS & DRAGONS

به D&D خوش اومدین

من یدالله هستم، راهنمای شما
اگه به سراغ من اومدین حتما سوال‌های زیادی دارین
سعی کردم جواب بیشتر سوال‌ها رو تو این کتاب بیارم

اما احتمالا بعد از خوندن این کتاب
باز هم سوال‌هایی دارین که جواب ندارن
اهریمن بزرگ، گوگل، احتمالا جواب شما رو داره
اما اگه سرتون خلوت بود، یک سری هم به من بزنید

شاید جواب سوال‌هاتون رو نداشته باشم
شاید سوال‌های بیشتر براتون پیش بیاد
شاید تصادفی وارد یک قرارداد بشین
شاید روحتون رو تو قرارداد از دست بدین
شاید هم یک ماجراجویی درخور یک قهرمان پیدا کردین

به امید دیدار

YadollahDnD.ir
t.me/YadollahDnD

فهرست

یک پیام از یدالله 20
مقدمه 21
جهان‌های ماجراجویی 22
استفاده از این کتاب 23
نحوه بازی 23
ماجراجویی‌ها 26
فصل 1: گام به گام شخصیت‌ها 28
1. انتخاب یک نژاد 28
2. انتخاب یک کلس 29
3. تعیین Ability Scoreها 31
4. توصیف کاراکتر 32
5. انتخاب تجهیزات 33
6. همکاری با گروه 35
فراتر از لول 1 36
فصل 2: نژادها 37
انتخاب نژاد 38
Dwarf 39
Elf 43
Halfling 48
Human 51
Dragonborn 53
Gnome 56
Half-Elf 59
Half-Orc 61
Tiefling 63
فصل 3: کلس‌ها 66
Artificer 68
Alchemist 74
Armorer 76
Artillerist 78
Battle Smith 80
Artificer Infusion 82

88 ..... Barbarian
93 ..... Path of the Ancestral Guardian
93 ..... Path of the Battlerager
94 ..... Path of the Berserker
95 ..... Path of the Storm Herald
96 ..... Path of the Totem Warrior
98 ..... Path of the Zealot
99 ..... Bard
105 ..... College of Eloquence
106 ..... College of Glamour
107 ..... College of Lore
107 ..... College of Swords
108 ..... College of Valor
109 ..... College of Whispers
111 ..... Cleric
117 ..... Arcana Domain
118 ..... Death Domain
119 ..... Forge Domain
120 ..... Grave Domain
121 ..... Knowledge Domain
122 ..... Life Domain
123 ..... Light Domain
124 ..... Nature Domain
125 ..... Order Domain
126 ..... Tempest Domain
127 ..... Trickery Domain
129 ..... War Domain
130 ..... Druid
136 ..... Circle of the Land
137 ..... Circle of the Moon
138 ..... Circle of the Dreams
138 ..... Circle of the Shepherd
140 ..... Fighter

145 ..... Arcane Archer
147 ..... Battle Master
150 ..... Cavalier
151 ..... Champion
152 ..... Eldritch Knight
153 ..... Purple Dragon Knight (Banneret)
154 ..... Samurai
155 ..... Monk
161 ..... Way of the Drunken Master
161 ..... Way of the Four Elements
164 ..... Way of the Kensei
165 ..... Way of the Long Death
166 ..... Way of the Open Hand
166 ..... Way of the Shadow
167 ..... Way of the Sun Soul
169 ..... Paladin
175 ..... Oath of the Ancients
177 ..... Oath of Conquest
178 ..... Oath of the Crown
180 ..... Oath of Devotion
181 ..... Oath of Glory
183 ..... Oath of Redemption
184 ..... Oath of Vengeance
186 ..... Oathbreaker
188 ..... Ranger
194 ..... Beast Master
195 ..... Gloom Stalker
196 ..... Horizon Walker
197 ..... Hunter
198 ..... Monster Slayer
200 ..... Rogue
205 ..... Arcane Trickster
206 ..... Assassin

207 ..... Inquisitive
208 ..... Mastermind
209 ..... Scout
210 ..... Swashbuckler
211 ..... Thief
212 ..... Sorcerer
218 ..... Divine Soul
219 ..... Draconic Bloodline
220 ..... Shadow Magic
221 ..... Storm Sorcery
222 ..... Wild Magic
225 ..... Warlock
230 ..... The Archfey
231 ..... The Celestial
232 ..... The Fiend
233 ..... The Great Old One
234 ..... The Hexblade
236 ..... The Undying
237 ..... Eldritch Invocation
242 ..... Wizard
247 ..... Abjuration
248 ..... Bladesinging
249 ..... Chronurgy
250 ..... Conjuration
250 ..... Divination
251 ..... Enchantment
252 ..... Evocation
253 ..... Graviturgy
254 ..... Illusion
255 ..... Necromancy
256 ..... Scribes
258 ..... Transmutation
259 ..... War

فصل 4: شخصیت و پیشینه 261
خصوصیات شخصیت 261
گرایش اخلاقی 262
زبان‌ها 263
خصوصیات شخصی 264
Inspiration 265
Background 265
Acolyte 266
Charlatan 268
Criminal 270
Entertainer 271
Folk Hero 273
Guild Artisan 275
Hermit 277
Outlander 279
Noble 280
Sage 282
Sailor 284
Soldier 285
Urchin 287
فصل 5: تجهیزات 289
تجهیزات شروع 289
ثروت 289
زره و سپر 290
سلاح‌ها 292
تجهیزات ماجراجویی 296
ابزار 300
فصل 6: گزینه‌های شخصی‌سازی 302
Multiclass 302
Feats 305
فصل 7: استفاده از امتیازهای توانایی 323
Ability Score و Modifier 323
Advantage & Disadvantage 324

Proficiency Bonus 324
Ability Check 325
فصل 8: ماجراجویی 328
زمان 328
حرکت 328
محیط 332
استراحت 334
Conditions 335
Between Adventures 337
فصل 9: مبارزه 340
ترتیب مبارزه 340
اکشن‌ها در مبارزه 341
Attack Roll 343
Cover 345
سواره‌نظام 345
مبارزه زیر آب 346
فصل 10: جادوگری 347
مکاتب جادو 347
طلسم چیست؟ 348
توضیحات طلسم 350
فصل 11: اسپل‌ها 354
لیست اسپل‌ها 354
Artificer 354
Bard 355
Cleric 356
Druid 357
Paladin 359
Ranger 359
Sorcerer 360
Warlock 362
Wizard 363
توضیحات اسپل‌ها 365
A 365

365 ..... Acid Splash
366 ..... Aid
366 ..... Alarm
366 ..... Alter Self
367 ..... Animal Friendship
367 ..... Animal Messenger
368 ..... Animal Shapes
368 ..... Animate Dead
369 ..... Animate Objects
369 ..... Antilife Shell
370 ..... Antimagic Field
371 ..... Antipathy/Sympathy
371 ..... Arcane Eye
372 ..... Arcane Gate
372 ..... Arcane Lock
373 ..... Armor of Agathys
373 ..... Arms of Hadar
373 ..... Astral Projection
374 ..... Augury
375 ..... Aura of Life
375 ..... Aura of Purity
375 ..... Aura of Vitality
376 ..... Awaken
376 ..... B
376 ..... Bane
376 ..... Banishing Smite
377 ..... Banishment
377 ..... Barkskin
377 ..... Beacon of Hope
378 ..... Beast Sense
378 ..... Bestow Curse
379 ..... Bigby's Hand
379 ..... Blade Barrier

380 ..... Blade Ward
380 ..... Bless
380 ..... Blight
381 ..... Blinding Smite
381 ..... Blindness/Deafness
381 ..... Blink
382 ..... Blur
382 ..... Branding Smite
383 ..... Burning Hands
383 C
383 ..... Call Lightning
384 ..... Calm Emotions
384 ..... Chain Lightning
384 ..... Charm Person
385 ..... Chill Touch
385 ..... Chromatic Orb
385 ..... Circle of Death
386 ..... Circle of Power
386 ..... Clairvoyance
386 ..... Clone
387 ..... Cloud of Daggers
387 ..... Cloudkill
388 ..... Color Spray
388 ..... Command
389 ..... Commune
389 ..... Commune With Nature
389 ..... Compelled Duel
390 ..... Comprehend Languages
390 ..... Compulsion
391 ..... Cone of Cold
391 ..... Confusion
392 ..... Conjure Animals
392 ..... Conjure Barrage

392 ..... Conjure Celestial
393 ..... Conjure Elemental
393 ..... Conjure Fey
394 ..... Conjure Minor Elementals
394 ..... Conjure Volley
394 ..... Conjure Woodland Beings
395 ..... Contact Other Plane
395 ..... Contagion
396 ..... Contingency
397 ..... Continual Flame
397 ..... Control Water
398 ..... Control Weather
398 ..... Cordon of Arrows
399 ..... Counterspell
399 ..... Create Food and Water
399 ..... Create or Destroy Water
400 ..... Create Undead
400 ..... Creation
401 ..... Crown of Madness
401 ..... Crusader's Mantle
401 ..... Cure Wounds
402 ..... D
402 ..... Dancing Lights
402 ..... Darkness
402 ..... Darkvision
403 ..... Daylight
403 ..... Death Ward
403 ..... Delayed Blast Fireball
404 ..... Demiplane
404 ..... Destructive Wave
404 ..... Detect Evil and Good
405 ..... Detect Magic
405 ..... Detect Poison and Disease

405 ..... Detect Thoughts
406 ..... Dimension Door
406 ..... Disguise Self
407 ..... Disintegrate
407 ..... Dispel Evil and Good
408 ..... Dispel Magic
408 ..... Dissonant Whispers
408 ..... Divination
409 ..... Divine Favor
409 ..... Divine Word
409 ..... Dominate Beast
410 ..... Dominate Monster
410 ..... Dominate Person
411 ..... Drawmij's Instant Summons
411 ..... Dream
412 ..... Druidcraft
412 ..... E
412 ..... Earthquake
413 ..... Eldritch Blast
413 ..... Elemental Weapon
414 ..... Enhance Ability
414 ..... Enlarge/Reduce
415 ..... Ensnaring Strike
415 ..... Entangle
416 ..... Enthrall
416 ..... Etherealness
417 ..... Evard's Black Tentacles
417 ..... Expeditious Retreat
417 ..... Eyebite
418 ..... F
418 ..... Fabricate
418 ..... Faerie Fire
419 ..... False Life

419 ..... Fear
419 ..... Feather Fall
420 ..... Feeblemind
420 ..... Feign Death
420 ..... Find Familiar
421 ..... Find Steed
422 ..... Find the Path
422 ..... Find Traps
422 ..... Finger of Death
423 ..... Fire Bolt
423 ..... Fire Shield
423 ..... Fire Storm
424 ..... Fireball
424 ..... Flame Blade
424 ..... Flame Strike
425 ..... Flaming Sphere
425 ..... Flesh to Stone
426 ..... Fly
426 ..... Fog Cloud
426 ..... Forbiddance
427 ..... Forcecage
427 ..... Foresight
428 ..... Freedom of Movement
428 ..... Friends
428 ..... G
428 ..... Gaseous Form
429 ..... Gate
429 ..... Geas
430 ..... Gentle Repose
430 ..... Giant Insect
430 ..... Glibness
431 ..... Globe of Invulnerability
431 ..... Glyph of Warding

432 .....Goodberry
432 ..... Grasping Vine
432 .....Grease
433 ..... Greater Invisibility
433 .....Greater Restoration
433 ..... Guardian of Faith
434 ..... Guards and Wards
434 ..... Guidance
435 .....Guiding Bolt
435 ..... Gust of Wind
435 .....H
435 ..... Hail of Thorns
436 .....Hallow
437 ..... Hallucinatory Terrain
437 ..... Harm
437 ..... Haste
438 ..... Heal
438 ..... Healing Word
438 ..... Heat Metal
439 ..... Hellish Rebuke
439 ..... Heroes' Feast
439 ..... Heroism
440 ..... Hex
440 ..... Hold Monster
440 ..... Hold Person
441 .....Holy Aura
441 ..... Hunger of Hadar
441 .....Hunter's Mark
442 .....Hypnotic Pattern
442 I
442 ..... Ice Storm
442 .....Identify
443 .....Illusory Script

443 ..... Imprisonment
444 ..... Incendiary Cloud
444 ..... Inflict Wounds
445 ..... Insect Plague
445 ..... Invisibility
445 ..... J
445 ..... Jump
446 ..... K
446 ..... Knock
446 L
446 ..... Legend Lore
447 ..... Leomund's Secret Chest
447 ..... Leomund's Tiny Hut
447 ..... Lesser Restoration
448 ..... Levitate
448 ..... Light
448 ..... Lightning Arrow
449 ..... Lightning Bolt
449 ..... Locate Animals or Plants
449 ..... Locate Creature
450 ..... Locate Object
450 ..... Longstrider
450 ..... M
450 ..... Mage Armor
451 ..... Mage Hand
451 ..... Magic Circle
452 ..... Magic Jar
452 ..... Magic Missile
453 ..... Magic Mouth
453 ..... Magic Weapon
453 ..... Major Image
454 ..... Mass Cure Wounds
454 ..... Mass Heal

455 ..... Mass Healing Word
455 ..... Mass Suggestion
455 ..... Maze
456 ..... Meld Into Stone
456 ..... Melf's Acid Arrow
457 ..... Mending
457 ..... Message
457 ..... Meteor Swarm
458 ..... Mind Blank
458 ..... Minor Illusion
458 ..... Mirage Arcane
459 ..... Mirror Image
459 ..... Mislead
460 ..... Misty Step
460 ..... Modify Memory
461 ..... Moonbeam
461 ..... Mordenkainen's Faithful Hound
461 ..... Mordenkainen's Magnificent Mansion
462 ..... Mordenkainen's Private Sanctum
463 ..... Mordenkainen's Sword
463 ..... Move Earth
463 ..... N
463 ..... Nondetection
464 ..... Nystul's Magic Aura
464 ..... O
464 ..... Otiluke's Freezing Sphere
465 ..... Otiluke's Resilient Sphere
465 ..... Otto's Irresistible Dance
465 ..... P
465 ..... Pass Without Trace
466 ..... Passwall
466 ..... Phantasmal Force
467 ..... Phantasmal Killer

467 .....Phantom Steed
467 .....Planar Ally
468 .....Planar Binding
469 .....Plane Shift
469 .....Plant Growth
469 .....Poison Spray
470 .....Polymorph
470 .....Power Word Heal
470 .....Power Word Kill
471 .....Power Word Stun
471 .....Prayer of Healing
471 .....Prestidigitation
472 .....Prismatic Spray
472 .....Prismatic Wall
473 .....Produce Flame
474 .....Programmed Illusion
474 .....Project Image
475 .....Protection From Energy
475 .....Protection From Evil and Good
475 .....Protection From Poison
476 .....Purify Food and Drink
476 .....R
476 .....Raise Dead
476 .....Rary's Telepathic Bond
477 .....Ray of Enfeeblement
477 .....Ray of Frost
477 .....Ray of Sickness
478 .....Regenerate
478 .....Reincarnate
478 .....Remove Curse
479 .....Resistance
479 .....Resurrection
479 .....Reverse Gravity

480 ..... Revivify
480 ..... Rope Trick
480 ..... S
480 ..... Sacred Flame
481 ..... Sanctuary
481 ..... Scorching Ray
481 ..... Scrying
482 ..... Searing Smite
482 ..... See Invisibility
482 ..... Seeming
483 ..... Sending
483 ..... Sequester
484 ..... Shapechange
484 ..... Shatter
485 ..... Shield
485 ..... Shield of Faith
485 ..... Shillelagh
486 ..... Shocking Grasp
486 ..... Silence
486 ..... Silent Image
487 ..... Simulacrum
487 ..... Sleep
488 ..... Sleet Storm
488 ..... Slow
488 ..... Spare the Dying
489 ..... Speak With Animals
489 ..... Speak With Dead
489 ..... Speak With Plants
490 ..... Spider Climb
490 ..... Spike Growth
490 ..... Spirit Guardians
491 ..... Spiritual Weapon
491 ..... Staggering Smite

491 ..... Stinking Cloud
492 ..... Stone Shape
492 ..... Stoneskin
492 ..... Storm of Vengeance
493 ..... Suggestion
493 ..... Sunbeam
494 ..... Sunburst
494 ..... Swift Quiver
494 ..... Symbol
495 ..... T
495 ..... Tasha's Hideous Laughter
496 ..... Telekinesis
496 ..... Telepathy
497 ..... Teleport
498 ..... Teleportation Circle
498 ..... Tenser's Floating Disk
499 ..... Thaumaturgy
499 ..... Thorn Whip
499 ..... Thunderous Smite
500 ..... Thunderwave
500 ..... Time Stop
500 ..... Tongues
501 ..... Transport via Plants
501 ..... Tree Stride
501 ..... True Polymorph
502 ..... True Resurrection
502 ..... True Seeing
503 ..... True Strike
503 ..... Tsunami
503 ..... U
503 ..... Unseen Servant
504 V
504 ..... Vampiric Touch

504 ..... Vicious Mockery
504 ..... W
504 ..... Wall of Fire
505 ..... Wall of Force
505 ..... Wall of Ice
506 ..... Wall of Stone
506 ..... Wall of Thorns
507 ..... Warding Bond
507 ..... Water Breathing
507 ..... Water Walk
508 ..... Web
508 ..... Weird
509 ..... Wind Walk
509 ..... Wind Wall
509 ..... Wish
510 ..... Witch Bolt
511 ..... Word of Recall
511 ..... Wrathful Smite
511 ..... Z
511 ..... Zone of Truth
پیوست 1: جهان‌های Dungeons & Dragons 512
پیوست 2: لیست‌های تصادفی 519

یک پیام از یدالله

درود دوستان دلپذیر دیلماج.

همون‌طور که شاید در جریان باشید، ترجمه **D&D** کاریست از پایه عبث. برگردوندن همه قوانین، جزئیات و کلمات کلیدی بازی به یک زبان دیگه اگه با دقت بی‌نهایت بالایی انجام نشه تنها نتیجه‌ای که میده گیج شدن بازیکنانه. برای تک تک کلمات اصلی که تو نسخه انگلیسی بازی استفاده شده کلی فکر شده و یک تیم مدت‌ها اون رو تست کردن تا به نتیجه دلخواه برسن. اگه من بگم مهارت، منظورم **Skill** بوده یا **Proficiency**؟ شیطان میشه **Devil** یا **Demon**؟ از سختی ترجمه بگذریم، نتیجه کار این میشه که بین بازیکنان شکاف پیش بیاد و کسایی که نسخه اصلی رو خوندن حرف کسایی که ترجمه رو خوندن رو نفهمن و برعکس. نه تنها نمیتونیم با هم بازی کنیم، بلکه نمیتونیم از محتوایی که برای اون یکی گروه تولید شده استفاده کنیم. شاید همین دلیل باشه که باعث شده ناشر بازی عموما با ترجمه مخالفت کنه و نسخه‌های غیر انگلیسی خیلی کمی از بازی تولید شده باشه.

ولی تکلیف کسایی که نمی‌تونن یک کتاب کلفت و کمی پیچیده انگلیسی بخونن چی میشه؟ قوانین بازی به اندازه کافی باعث سردرگمی میشه، اگه نتونی معنی دقیقشون رو بفهمی که دیگه واویلا.

روش من برای حل این مشکل، این بود که جوری ترجمه کنم که انگار دارم بازی رو برای یکی از دوستانم توضیح میدم. **استفاده از اصطلاحات اصلی بازی در قالب جملات فارسی**. این کار شاید باعث بشه اون عزیزانی که با انگلیسی رابطه خوبی ندارن کمی سرخورده بشن، ولی اگه دل به کار بدین قول میدم معنی همه‌چیز رو متوجه میشین و چندتا اصطلاح جدید هم یاد بگیرین. من هم سعی کردم یک تعادلی رو رعایت کنم و بیش از حد از کلمات اصلی استفاده نکنم، به خصوص تو فصل‌های اول. پیشاپیش بابت سردرد احتمالی عذر میخوام. به خصوص به خاطر ترجمه‌های قدیمی‌تر که ویرایش نشدن. اصلا یک کار خیلی سخت بود.

امیدوارم از کتاب پیش‌رو لذت ببرین.

مخلص شما،

یدالله

مقدمه

بازی نقش‌آفرینی **Dungeons & Dragons** راجع به داستان‌گویی در دنیای شمشیرها و جادوگری است. این بازی عناصری را با بازی‌های ساختگی دوران کودکی به اشتراک دارد؛ مانند آن بازی‌ها، **D&D** توسط تخیل هدایت می‌شود. این بازی در مورد تصور قلعه‌ای بلند در زیر آسمان طوفانی شب و واکنش‌های یک ماجراجوی فانتزی به چالش‌های این صحنه است.

Dungeon Master (DM): بعد از عبور از بین قله‌های پرتگاه، جاده به طور ناگهانی به شرق می‌پیچه و قلعه مخوف ریون‌لافت مقابلتون قرار می‌گیره. برج‌های سنگی در حال فرو ریختن در سکوت مراقب مسیر هستند، به نظر می‌رسه که نگهبانی وجود نداره. بعد از این‌ها، شکاف بزرگی دیده میشه که در انتها زیر مه عمیق ناپدید میشه. یک پل متحرک از روی شکاف رد میشه که به ورودی قوسی شکل حیاط قلعه می‌رسه. زنجیر پل متحرک تو باد تکون می‌خوره و به نظر میاد به آهن زنگ‌زده اون فشار میاد. از بالای دیوارهای مستحکم، گارگویل‌های سنگی با چشمان توخالی به شما خیره نگاه می‌کنن و به طرز وحشتناکی پوزخند می‌زنن. یک چوب سنگین و پوسیده پشت تونل ورودی آویزونه. درهای اصلی قلعه ریون‌لافت باز هستند و نور گرمی داخل حیاط رو روشن کرده.

فیلیپ (با بازی آرین): می‌خوام به گارگویل‌ها نگاه کنم. حس می‌کنم اونا فقط یک مجسمه نیستن.

ریوا (با بازی کیانا): پل متحرک مطمئن به نظر می‌رسه؟ می‌خوام ببینم چقدر محکمه. به نظرم می‌تونیم ازش عبور کنیم یا زیر وزن ما فرو می‌ریزه؟

برخلاف بازی‌های ساختگی دوران کودکی، **D&D** به داستان‌ها ساختار می‌دهد، راهی برای تعیین عواقب اقدام ماجراجویان. بازیکنان تاس می‌اندازند تا بفهمند که حملاتشان ضربه می‌زنند یا خطا می‌روند، که ببینند می‌توانند از صخره‌ای بالا بروند، که از برخورد با یک رعد و برق جادویی دور شوند یا کارهای خطرناک دیگری را انجام دهند. هر چیزی ممکن است، اما تاس برخی از نتایج را محتمل‌تر از دیگران می‌کند.

Dungeon Master (DM):: اوکی، یکی یکی. فیلیپ، تو داری به گارگویل‌ها نگاه می‌کنی؟

فیلیپ: آره، چیزی هستش که نشون بده اینا تزئینی نیستن و موجودن؟

DM: یک تاس **Intelligence** بریز.

فیلیپ: اسکیل **Investigation** من تاثیری داره؟

DM: قطعا!

فیلیپ (در حال ریختن تاس **d20**): اوه، هفت.

DM: به نظرت تزئینی می‌رسن. کیانا، ریوا داشت پل متحرک رو بررسی می‌کرد؟

در بازی **Dungeons & Dragons**، هر بازیکن یک ماجراجو (که یک شخصیت یا کاراکتر نیز نامیده می‌شود) می‌سازد و با ماجراجویان دیگر (که توسط دوستان بازی می‌شود) یک تیم یا پارتی تشکیل می‌دهد.

این گروه با همکاری یکدیگر ممکن است یک سیاه‌چال تاریک، یک شهر ویران شده، یک قلعه خالی از سکنه، یک معبد گمشده در اعماق جنگل یا یک غار پر از مواد مذاب در زیر یک کوه مرموز را کاوش کنند. ماجراجویان می‌توانند در این مسیر معما حل کنند، با شخصیت‌های دیگر صحبت کنند، با هیولاهای خارق‌العاده بجنگند و اشیاء جادویی افسانه‌ای و گنجینه‌های دیگر را کشف کنند.

با این حال، یک بازیکن نقش **Dungeon Master** یا **DM**، راوی و داور اصلی بازی را بر عهده می‌گیرد.

DM برای شخصیت‌ها ماجراهایی را می‌سازد که خطرات آن را بررسی کنند و تصمیم بگیرند کدام مسیرها را انتخاب کنند. **DM** ممکن است ورودی یک قلعه را توصیف کند و بازیکنان تصمیم می‌گیرند که ماجراجویانشان چه‌کاری خواهند کرد. آیا آن‌ها از روی پل متحرک فرسوده و خطرناک عبور خواهند کرد؟ با طناب به همدیگر متصل می‌شوند تا در صورت سقوط بتوانند همدیگر را کمک کنند؟ یا از جادو استفاده می‌کنند تا از شکاف عبور کنند؟ سپس **DM** نتایج اقدامات ماجراجویان را مشخص می‌کند و آنچه که تجربه می‌کنند را روایت می‌کند. از آنجایی که **DM** می‌تواند برای واکنش به هر چیزی که بازیکنان انجام می‌دهند بداهه‌پردازی کند، **D&D** بی‌نهایت انعطاف پذیر است و هر ماجراجویی می‌تواند هیجان انگیز و غیر منتظره باشد.

بازی پایانی واقعی ندارد. هنگامی که یک داستان به پایان می‌رسد، داستان دیگری می‌تواند شروع شود و یک داستان ادامه دار به نام **Campaign** ایجاد کند. بسیاری از افرادی که این بازی را انجام می‌دهند، کمپین‌های خود را برای ماه‌ها یا سال‌ها ادامه می‌دهند و هر هفته (یا بیشتر) با دوستان خود ملاقات می‌کنند تا داستان را از جایی که پایان دادند ادامه دهند. با ادامه کمپین، ماجراجویان به قدرت می‌رسند. هر هیولایی که شکست می‌خورد، هر ماجراجویی که کامل می‌شود و هر گنجی که پیدا می‌شود، نه تنها به ادامه داستان می‌افزاید بلکه قابلیت‌های جدیدی را نیز برای ماجراجویان به ارمغان می‌آورد. این افزایش قدرت توسط سطح یا **Level** یک ماجراجو منعکس می‌شود.

هیچ برد و باختی در بازی **Dungeons & Dragons** وجود ندارد – حداقل، نه آنگونه که معمولا به عنوان برد و باخت تعریف می‌شود. **DM** و بازیکنان با هم داستانی هیجان انگیز از ماجراجویانی جسور ایجاد می‌کنند که با خطرات مرگبار روبرو می‌شوند. گاهی اوقات ممکن است یک ماجراجو به پایان وحشتناکی برسد، توسط هیولاهای وحشی تکه پاره شود یا توسط شخصی شرور به قتل رسانده شود. با این حال، دیگر ماجراجویان می‌توانند برای احیای دوست سقوط کرده خود به دنبال جادویی قدرتمند بگردند یا ممکن است بازیکن انتخاب کند که شخصیت جدیدی برای ادامه کار بسازد. ممکن است یک گروه نتواند یک ماجراجویی را با موفقیت به پایان برساند، اما اگر همه اوقات خوشی داشته باشند و داستانی به یاد ماندنی بسازند، همه برنده شده‌اند!

جهان‌های ماجراجویی

جهان‌های بی‌شمار بازی **Dungeons & Dragons**، مکان‌هایی جادویی، پر از هیولا و جنگجویان شجاع و ماجراجویی‌های دیدنی هستند. آن‌ها با پایه‌ای از فانتزی قرون وسطایی شروع می‌شوند و سپس موجودات، مکان‌ها و جادوهایی که هر دنیا را منحصر به فرد می‌کنند به آن اضافه می‌شوند.

جهان‌های بازی **Dungeons & Dragons** در کیهانی وسیع به نام **Multiverse** وجود دارند که به روش‌های عجیب و جادویی به یکدیگر و **10** سطح هستی دیگر مانند سطح عناصری آتش (**Plane of Fire**) و اعماق بی‌پایان **Abyss** متصل هستند. در این مالتی‌ورس، انواع بی‌پایانی از جهان‌ها وجود دارد.

بسیاری از این جهان‌ها به عنوان تنظیمات رسمی برای بازی **D&D** منتشر شده‌اند. افسانه‌های **Forgotten Realms**، **Dragonlance**، **Greyhawk**، **Dark Sun**، **Mystara** و **Eberron** در تار و پود مالتی‌ورس در هم تنیده شده‌اند. در کنار این جهان‌ها، صدها هزار جهان دیگر وجود دارد که توسط نسل‌های بازیکنان **D&D** برای بازی‌های خودشان ایجاد شده‌اند. در میان هرج و مرج بی‌پایان مالتی‌ورس، ممکن است شما نیز دنیایی برای خود بسازید.

همه این دنیاها ویژگی‌های مشترکی دارند، اما هر جهان با تاریخ و فرهنگ خاص خود، هیولاها و نژادهای متمایز، جغرافیای خارق‌العاده، سیاه‌چال‌های کهن و شروران خبیث خود خاص است. برخی از نژادها دارای ویژگی‌های غیر معمول در جهان‌های مختلف هستند. برای مثال، هفلینگ‌های جهان **Dark Sun** آدم‌خواران جنگلی هستند و الف‌ها عشایر بیابانی. برخی از دنیاها دارای نژادهایی هستند که در جهان‌های دیگر ناشناخته هستتند، مانند وارفورجدهای **Eberron**، سربازانی که برای مبارزه در جنگ آخر ساخته شده و با زندگی آغشته شده‌اند. برخی از دنیاها تحت سلطه یک داستان عظیم هستند، مانند **War of the Lance** که نقش اصلی جهان **Dragonlance**

را بازی می‌کند. اما همه آن‌ها جهان‌های **D&D** هستند و شما می‌توانید از قوانین موجود در این کتاب برای ایجاد یک شخصیت و بازی در هر یک از آن‌ها استفاده کنید.

DM شما ممکن است کمپین را در یکی از این جهان‌ها یا یکی که خودش ساخته است اجرا کند. از آنجایی که بین دنیاهای **D&D** تنوع بی‌نهایتی وجود دارد، باید با **DM** خود در مورد قوانین خانگی که بر بازی شما تاثیر می‌گذارند صحبت کنید. در نهایت، **Dungeon Master** مرجع کمپین و جهان آن است، حتی اگر آن یک جهان منتشر شده توسط شخص دیگری باشد.

استفاده از این کتاب

کتاب **Yadollah's Guide to D&D** به سه بخش تقسیم شده است.

بخش **1** (فصل **1** – **6**) درباره ساخت یک شخصیت است و قوانین و راهنماهایی که برای ایجاد یک شخصیت نیاز دارید را ارائه می‌دهد. این شامل اطلاعاتی در مورد نژادهای مختلف، کلس‌ها، پیشینه‌ها (**Background**)، تجهیزات و سایر گزینه‌های شخصی‌سازی است که می‌توانید انتخاب کنید. بسیاری از قوانین بخش **1** بر مطالب بخش **2** و **3** متکی هستند. اگر در قسمت **1** با مفهومی از بازی مواجه شدید که متوجه آن نمی‌شوید، به فهرست کتاب رجوع کنید.

بخش **2** (فصل **7** – **9**) به جزئیات قوانین بازی، فراتر از اصول اولیه توضیح داده شده در این مقدمه، می‌پردازد. این بخش انواع تاس‌هایی که برای تعیین موفقیت یا شکست در کارهایی که شخصیت‌تان تلاش می‌کند را پوشش می‌دهد و سه دسته کلی فعالیت بازی را توضیح می‌دهد؛ اکتشاف، تعامل و مبارزه.

بخش **3** (فصل **10** – **11**) راجع به جادو است. این بخش ماهیت جادو در جهان **D&D**، قوانین جادوگری و تنوع عظیم جادوهای موجود برای شخصیت‌های جادوگر (و هیولاها) در بازی را پوشش می‌دهد.

از حجم کتاب نترسید! براش شروع بازی، نیازی به خواندن کل کتاب نیست. به طور کلی، برای بازی اول شناخت کلی شخصیت خود و قوانین اصلی بازی کافی است. برای اطلاع دقیق از قوانین مورد نیاز با **DM** خود صحبت کنید. پیشنهاد می‌شود که با این کتاب مثل یک مجله رفتار کنید و هر از چند گاهی مقداری از آن را در اوقات فراغت مطالعه کنید.

در انتهای کتاب، دو پیوست نیز آمده است. اولی توضیحی بر جهان‌های دی‌ان‌دی و دومی چند لیست تصادفی.

منابع کتاب

کتاب **Yadollah's Guide to D&D** از این منابع ترجمه شده است:

- **Player's Handbook** و **5e Basic Rules** (قوانین، اسپل‌ها و متن اصلی کتاب)
- **Xanatha's Guide to Everything**، **Sword Coast Adventure Guide**، **Tasha's Cauldron of Everything**، **Mordenkainen's Tome of Foes** و **Fizban's Treasury of Dragons** (تعداد زیادی از ساب‌کلس‌ها، فیت‌ها و کلس آرتیفیسر)

تمامی منابع، رسمی و منتشر شده توسط تیم سازنده بازی (**Wizards of the Coast**) می‌باشند.

نحوه بازی

1. **DM** محیط را توصیف می‌کند. **DM** به بازیکنان می‌گوید که ماجراجویانشان کجا هستند و چه چیزهایی در اطرافشان است و دامنه کلی گزینه‌های احتمالی (تعداد درهایی که از یک اتاق خارج می‌شوند، چیزی که روی میز است، شخصی که در میخانه است و غیره) را ارائه می‌دهد.
2. بازیکنان آنچه را که می‌خواهند انجام دهند را توصیف می‌کنند. گاهی اوقات یکی از بازیکنان به جای کل گروه صحبت می‌کند و مثلا می‌گوید «در شرق را باز می‌کنیم». مواقع دیگر، ماجراجویان کارهای متفاوتی

انجام می‌دهند: یک ماجراجو ممکن است یک صندوق گنج را بگردد، در حالی که دومی نماد حک شده روی دیوار را بررسی می‌کند و سومی نگهبانی می‌دهد. بازیکنان نیازی به نوبت ندارند، اما **DM** به هر بازیکن گوش می‌دهد و تصمیم می‌گیرد که چگونه آن اقدامات را حل کند.

گاهی اوقات، حل یک کار آسان است. اگر یک ماجراجو بخواهد در اتاق قدم بزند و دری را باز کند، **DM** ممکن است بگوید که در باز می‌شود و آنچه که فراتر از آن نهفته است را توصیف کند. اما ممکن است در قفل باشد، ممکن است زمین تله مرگباری را پنهان کرده باشد یا شرایط دیگری که ممکن است انجام یک کار را برای ماجراجویان چالش برانگیز کند. در این موارد، **DM** تصمیم می‌گیرد که چه اتفاقی بیفتد و اغلب برای تعیین نتایج یک عمل به تاس تکیه می‌کند.

3. **DM** نتایج اقدامات ماجراجویان را روایت می‌کند. توصیف اغلب به تصمیم دیگری منجر می‌شود که جریان بازی را درست به مرحله **1** باز می‌گرداند.

چه ماجراجویان با احتیاط در حال کاوش یک خرابه باشند، چه مشغول صحبت با شاهزاده‌ای فریبکار و چه در نبردی مرگبار با اژدهایی قدرتمند، این الگو ثابت می‌ماند.

در بعضی از موقعیت‌ها، به ویژه مبارزه، اقدامات ساختار بیشتری دارند و بازیکنان (و **DM**) به نوبت اقدامات را انتخاب و حل می‌کنند. اما بیشتر اوقات، بازی روان و منعطف است و با شرایط ماجراجویی سازگار.

اغلب اتفاقات یک ماجراجویی در تخیل بازیکنان و **DM** و با تکیه بر کلام **DM** برای تنظیم صحنه اتفاق می‌افتند. برخی از **DM**ها دوست دارند از موسیقی، تصویر یا جلوه‌های صوتی ضبط شده برای کمک به تنظیم حس و حال استفاده کنند و بسیاری از **DM**ها و بازیکنان برای ماجراجویان، هیولاها و دیگر شخصیت‌ها صداهای مختلفی را استفاده می‌کنند. گاهی اوقات، یک **DM** ممکن است یک نقشه ارائه دهد و از مهره یا مینیاتور برای نشان دادن هر موجودی که در یک صحنه نقش دارد استفاده کند تا به بازیکنان کمک کند تا موقعیت همه افراد را پیگیری کنند.

تاس‌های بازی

این بازی از تاس‌های چند وجهی با تعداد وجوه مختلف استفاده می‌کند. شما می‌توانید تاس‌هایی از این قبیل را از فروشگاه‌های اینترنتی تهیه کنید یا از نرم‌افزارها و وب‌سایت‌های جایگزین استفاده نمایید.

تاس‌های مختلف با حرف **d** و به دنبال آن تعداد وجه نشان داده می‌شوند: **d4**، **d6**، **d8**، **d10**، **d10** و **d20**. به عنوان مثال، **d6** یک تاس شش وجهی است (مکعبی معمولی که در بسیاری از بازی‌ها استفاده می‌شود).

تاس درصد یا **d100** کمی متفاوت عمل می‌کند. با انداختن دو تاس ده وجهی مختلف که از **0** تا **9** شماره‌گذاری شده‌اند، عددی بین **1** تا **100** ایجاد می‌کنید.

یک تاس (که قبل از ریختن مشخص شده است) دهگان را نشان می‌دهد و تاس دیگر یکان. به عنوان مثال، اگر تاس دهگان **7** بیاید و دیگری **1**، نتیجه **71** است. دو عدد **0** نشان‌دهنده **100** است. برخی از تاس‌های ده وجهی به صورت دهگان شماره گذاری می‌شوند (**00**، **10**، **20** و غیره)، که تشخیص تاس دهگان از یکان را آسان‌تر می‌کند. در این حالت تاس **70** و **1** عدد **71** و تاس **00** و **0** عدد **100** است.

زمانی که نیاز به تاس ریختن دارید، قوانین به شما می‌گویند که چند تاس از یک نوع خاص بریزید و همچنین چه تغییر دهنده‌هایی (**Modifier**) را اضافه کنید. به عنوان مثال، "**3d8 + 5**" به این معنی است که شما سه تاس هشت وجهی می‌ریزید، آن‌ها را با هم جمع می‌کنید و به جمع آن‌ها **5** اضافه می‌کنید تا به نتیجه کلی برسید.

علامت **d** در عباراتی مثل **1d3** و **1d2** ظاهر می‌شود. برای شبیه‌سازی تاس **1d3**، یک تاس **d6** بریزید و عدد آمده را بر **2** تقسیم کنید (گرد به بالا). برای شبیه‌سازی **1d2**، هر تاسی را بریزید و بسته به فرد یا زوج بودن تاس، عدد **1** یا **2** را به آن اختصاص دهید. (در روشی دیگر، اگر نتیجه تاس بیش از نصف تعداد وجوه تاس باشد، عدد **2** است.)

تاس d20

حمله شمشیر ماجراجو به اژدها صدمه می‌زند یا با برخورد از فلس‌هایی آهنینش کمانه می‌رود؟ غول یک دروغ بزرگ را باور خواهد کرد؟ شخصیتی می‌تواند از رودخانه‌ای خروشان عبور کند؟ شخصیتی می‌تواند از انفجار اصلی یک توپ آتش دوری کند یا اینکه از آتش آسیب کامل را دریافت می‌کند؟ در مواردی که نتیجه یک عمل نامشخص است، بازی **Dungeons & Dragons** برای تعیین موفقیت یا شکست به یک تاس بیست وجهی یا **d20** متکی است.

هر شخصیت و هیولا در بازی دارای قابلیت‌هایی است که با شش امتیاز توانایی (**Ability Score**) تعریف شده است. توانایی‌ها عبارتند از: **Strength** (قدرت)، **Dexterity** (چابکی)، **Constitution** (استقامت)، **Intelligence** (هوش)، **Wisdom** (خرد) و **Charisma** (جذابیت). امتیاز توانایی برای اکثر ماجراجویان از **3** تا **18** متغیر است. (هیولاها ممکن است امتیازهایی از **1** تا **30** داشته باشند.) این امتیازات توانایی، و اصلاح‌کننده توانایی (**Ability Modifier**) که از آن‌ها به دست می‌آیند، اساس تقریبا هر تاس **d20** است که بازیکن از طرف یک شخصیت یا هیولا می‌ریزد.

تاس توانایی (**Ability Check**)، تاس حمله (**Attack Roll**) و تاس نجات (**Saving Throw**) سه نوع تاس اصلی **d20** هستند که هسته اصلی قوانین بازی را تشکیل می‌دهند. هر سه این مراحل ساده را دنبال می‌کنند:

1. تاس را بریزید و یک اصلاح‌کننده اضافه کنید. یک تاس **d20** بریزید و اصلاح‌کننده مربوطه را اضافه کنید. این معمولا اصلاح‌کننده‌ای است که یکی از یکی از شش امتیاز توانایی به دست می‌آید و گاهی اوقات شامل یک امتیاز مهارت (**Proficiency Bonus**) برای نشان دادن مهارت خاص یک شخصیت می‌شود. (برای جزئیات بیشتر در مورد هر توانایی و نحوه تعیین اصلاح کننده به فصل **1** رجوع کنید.)
2. بسته به موقعیت، جوایز و جریمه‌های ممکن را اعمال کنید. یک ویژگی کلس، جادو، شرایط خاص یا هر اثر دیگری ممکن است به تاس جایزه یا جریمه‌ای دهد و به آن اعدادی را اضافه یا از آن اعدادی را کم کند.
3. نتیجه کل را با عدد هدف مقایسه کنید. اگر مجموع برابر یا بیشتر از عدد مورد نظر باشد، تاس توانایی، حمله یا نجات موفقیت آمیز است. در غیر این صورت، تاس غیر موفق است. **DM** معمولا کسی است که اعداد هدف را تعیین می‌کند و به بازیکنان می‌گوید که تاس‌های آن‌ها موفقیت‌آمیز است یا ناموفق.

عدد هدف برای تاس توانایی یا نجات، **Difficulty Class** (**DC**) نامیده می‌شود. عدد هدف برای تاس حمله، **Armor Class** (**AC**) نامیده می‌شود.

این قانون ساده نتیجه اکثر اتفاقات بازی **D&D** را مشخص می‌کند. برای اطلاعات بیشتر به فصل **7** رجوع کنید.

Advantage و Disadvantage

گاهی اوقات یک تاس توانایی، حمله یا نجات توسط موقعیت‌های خاصی به نام **Advantage** یا **Disadvantage** اصلاح می‌شود. **Advantage** منعکس‌کننده شرایط مثبت پیرامون یک تاس **d20** است، در حالی که **Disadvantage** برعکس آن است. وقتی یکی از آن‌ها را دارید، هنگام ریختن **d20** یک تاس **d20** دیگر نیز می‌ریزید. اگر **Advantage** دارید، از تاس بالاتر استفاده می‌کنید و اگر **Disadvantage** دارید از تاس پایین‌تر. به عنوان مثال، اگر **Disadvantage** دارید و **17** و **5** آورده‌اید، از تاس پایین‌تر استفاده می‌کنید. اگر در عوض **Advantage** دارید و آن دو عدد آمده‌اند، از **17** استفاده می‌کنید. برای اطلاعات بیشتر به فصل **7** رجوع کنید.

خاص از کل بالاتر است

این کتاب حاوی قوانینی است، مخصوصا در بخش **2** و **3** که بر نحوه اجرای بازی تمرکز می‌کنند. با این حال، بسیاری از ویژگی‌های نژادی، کلس، اسپل‌ها، اشیا جادویی، توانایی‌های هیولا و سایر عناصر بازی به نوعی قوانین کلی را زیر پا می‌گذارند و استثنایی برای نحوه عملکرد بقیه بازی ایجاد می‌کنند. این را به خاطر داشته باشید: اگر یک قانون خاص با یک قانون کلی در تضاد باشد، قانون خاص برنده است.

استثناهای قوانین اغلب جزئی هستند. به عنوان مثال، بسیاری از ماجراجویان در استفاده از کمان بلند مهارت ندارند، اما هر **Wood Elf** به خاطر ویژگی نژادی خود این مهارت را دارد. این ویژگی یک استثنا جزئی در بازی ایجاد می‌کند. نمونه‌های دیگر قانون‌شکنی بیشتر به چشم می‌آیند. به عنوان مثال، یک ماجراجو معمولا نمی‌تواند از دیوارها عبور کند، اما برخی از جادوها این امکان را فراهم می‌کنند. جادو بیشتر استثناهای اصلی قوانین را به وجود می‌آورد.

گرد به پایین

یک قانون کلی دیگر وجود دارد که باید از الان بدانید. هر زمان که عددی را در بازی تقسیم کردید، اگر اعشاری شد، آن را به پایین گرد کنید، حتی اگر اعشار نزدیک به عدد بالاتر باشد.

ماجراجویی‌ها

بازی **Dungeons & Dragons** از گروهی از شخصیت‌ها تشکیل شده است که وارد ماجراجویی می‌شوند که **DM** به آن‌ها ارائه می‌کند. هر شخصیت قابلیت‌های خاصی را در قالب امتیازات توانایی و مهارت‌ها، ویژگی‌های کلس، ویژگی‌های نژاد، تجهیزات و اشیا جادویی به ماجراجویی می‌آورد. هر شخصیت متفاوت است، با نقاط قوت و ضعف مختلف، بنابراین بهترین گروه ماجراجویی، گروهی است که در آن شخصیت‌ها مکمل یکدیگر باشند و نقاط ضعف همراهان خود را بپوشانند. ماجراجویان باید برای تکمیل موفقیت آمیز ماجرا همکاری کنند.

ماجراجویی قالب بازی است، داستانی با آغاز، میانه و پایان. ممکن است یک ماجراجویی توسط **DM** ساخته شود یا از جای دیگری تهیه شود، بهینه‌سازی شود و مطابق نیازها و خواسته‌های بازیکنان توسط **DM** اصلاح شود. در هر صصورت، یک ماجراجویی دارای یک محیط فوق‌العاده است، خواه یک سیاه‌چال زیرزمینی، یک قلعه در حال فرو ریختن، منطقه‌ای از بیابان یا یک شهر شلوغ باشد. ماجراجویی شامل شخصیت‌های غنی می‌شود: ماجراجویانی که توسط سایر بازیکنان میز ساخته و بازی می‌شوند و همچنین شخصیت‌های غیربازیکن (**NPC**). این شخصیت‌ها ممکن است حامیان، دشمنان، استخدام‌کنندگان یا فقط افراد اضافی در یک ماجراجویی باشند. اغلب، یکی از **NPC**ها تبهکار است که اعمال او بیشتر اقدامات ماجراجویی را هدایت می‌کند.

شخصیت‌ها در طول ماجراجویی‌های خود با موجودات، اشیاء و موقعیت‌های مختلفی مواجه می‌شوند که باید به نحوی با آن‌ها کنار بیایند. گاهی اوقات ماجراجویان و دیگر موجودات تمام تلاش خود را می‌کنند تا یکدیگر را در مبارزه بکشند یا اسیر کنند. در مواقع دیگر، ماجراجویان با موجودی دیگر (یا حتی یک شئ جادویی) با هدف خاصی صحبت می‌کنند. اغلب، ماجراجویان زمانی را صرف تلاش برای حل یک معما، دور زدن مانع، یافتن چیزی پنهان یا درک هدف فعلی می‌کنند. در همین حال، ماجراجویان جهان را اکتشاف می‌کنند و تصمیم می‌گیرند کدام مسیر را انتخاب کنند و در آینده چه کاری انجام دهند.

ماجراجویی‌ها از نظر طول و پیچیدگی متفاوت است. یک ماجراجویی کوتاه ممکن است تنها چند چالش را به همراه داشته باشد و ممکن است تکمیل آن بیش از یک جلسه بازی طول نکشد. یک ماجراجویی طولانی می‌تواند شامل صدها مبارزه، تعامل یا چالش‌های دیگر شود و ده‌ها جلسه طول بکشد که می‌تواند هفته‌ها یا ماه‌ها در زمان واقعی طول بکشد. معمولا پایان یک ماجراجویی با بازگشت ماجراجویان به تمدن برای استراحت و لذت بردن از غنایم کار خود مشخص می‌شود.

اما این پایان ماجرا نیست. شما می‌توانید یک ماجراجویی را به عنوان یک قسمت از یک سریال تلویزیونی، متشکل از چندین صحنه هیجان انگیز در نظر بگیرید. یک کمپین کل مجموعه است – رشته‌ای از ماجراهای به هم پیوسته، با گروهی ثابت از ماجراجویان که روایت را از ابتدا تا انتها دنبال می‌کنند.

سه ستون ماجراجویی

ماجراجویان می‌توانند هر کاری را که بازیکنانشان تصور می‌کنند انجام دهند، اما به طور کلی فعالیت‌های آن‌ها در سه دسته کلی تقسیم می‌شوند: کاوش، تعامل اجتماعی و مبارزه.

کاوش هم شامل حرکت ماجراجویان در سراسر جهان و هم تعامل آن‌ها با اشیاء و موقعیت‌هایی است که توجه آن‌ها را می‌طلبد. کاوش، بده و بستان بازیکنان است که توصیف می‌کنند که می‌خواهند شخصیت‌هایشان چه‌کاری انجام دهند و **DM** که به بازیکنان می‌گوید نتیجه عمل آن‌ها چیست.

در مقیاس بزرگ، ممکن است شخصیت‌ها یک روز را صرف عبور از دشتی عظیم کنند یا یک ساعت را برای سپری کردن غارهای زیرزمینی صرف کنند. در کوچک‌ترین مقیاس، می‌تواند به این معنا باشد که یک شخصیت اهرمی را در یک اتاق می‌کشد تا ببیند چه اتفاق می‌افتد.

تعامل اجتماعی شامل صحبت ماجراجویان با اشخاص (یا چیزهای دیگر) می‌شود. ممکن است به این معنا باشد که از یک دیده‌بان اسیر شده بخواهید که ورودی مخفی مقر گابلین‌ها را فاش کند، اطلاعاتی از یک زندانی نجات یافته دریافت کنید، از رئیس قبیله ارک‌ها درخواست بخشش کنید یا یک آینه جادویی پرحرف را متقاعد کنید که مکانی دور را به شما نشان دهد.

قوانین فصل **7** و **8** از اکتشاف و تعامل اجتماعی پشتیبانی می‌کند، همانطور که بسیاری از ویژگی‌های کلس در فصل **3** و ویژگی‌های شخصیتی در فصل **4** وجود دارند.

مبارزه، تمرکز فصل **9**، شامل شخصیت‌ها و دیگر موجوداتی است که مسلح هستند، جادو می‌کنند، از محیط و از تاکتیک‌های دیگر برای شکست دادن حریفان خود به معنای کشتن هر دشمن، اسارت آن‌ها یا به زور شکست دادن آن‌ها استفاده می‌کنند. مبارزه ساختارمندترین عنصر **D&D** است، با موجوداتی که برای اطمینان از اینکه همه فرصتی برای عمل دارند به صورت نوبتی عمل می‌کنند. حتی در چارچوب یک نبرد تن به تن، هنوز فرصت‌های زیادی برای ماجراجویان وجود دارد که از شیرین‌کاری‌هایی مثل موج‌سواری از پله‌ها روی سپر، بررسی محیط (شاید با کشیدن یک اهرم مرموز)) و تعامل با موجودات دیگر استفاده کنند، شامل متحدان، دشمنان و اشخاص بی‌طرف.

شگفتی‌های جادو

تعداد کمی از ماجراجویی‌های **D&D** بدون اینکه اتفاق جادویی بیفتد به پایان می‌رسند. مفید یا مضر، جادو اغلب در زندگی یک ماجراجو ظاهر می‌شود و تمرکز فصل **10** و **11** است.

در دنیای **Dungeons & Dragons**، جادوگران نادر هستند و با استعداد خارق‌العاده‌شان از عوام متمایز می‌شوند. مردم عادی ممکن است شواهدی از جادو را به طور منظم ببینند، اما معمولا جزئی است – یک هیولایی خارق‌العاده، یک دعا که به وضوح مستجاب می‌شود، یک جادوگر که در خیابان‌ها با محافظی به شکل سپری متحرک قدم می‌زند.

اما برای ماجراجویان، جادو کلید بقای آن‌هاست. بدون جادوی شفابخش کلریک‌ها و پالادین‌ها، ماجراجویان به سرعت تسلیم زخم‌های خود می‌شوند. بدون حمایت جادوی باردها و کلریک‌ها، جنگجویان ممکن است مقابل دشمنان قدرتمند کم بیاورند. بدون قدرت جادویی محض و تطبیق‌پذیری ویزاردها و درویدها، هر تهدیدی ده برابر می‌شود.

جادو ابزار مورد علاقه تبهکاران هم است. بسیاری از ماجراها توسط دسیسه جادوگرانی شروع می‌شوند که به دنبال استفاده از جادو برای نتیجه‌ای بد هستند. یک رهبر فرقه که به دنبال بیدار کردن خدایی است که در زیر دریا خواب است، یک ساحره که جوانان را می‌رباید تا به طور جادویی از قدرتشان تغذیه کند، یک جادوگر دیوانه که تلاش می‌کند تا ارتشی از ماشین‌های خودکار با تصویری از زندگی را بسازد، یک اژدها که مراسمی رمزآلود را برای برخاستن به عنوان خدای نابودی آغاز می‌کند – این‌ها تنها تعدادی از تهدیدات جادویی هستند که ممکن است ماجراجویان با آن روبه‌رو شوند. با استفاده از جادو، در قالب اسپل و اشیاء جادویی، ممکن است ماجراجویان پیروز شوند!

فصل 1: گام به گام شخصیت‌ها

اولین قدم شما برای بازی در نقش یک ماجراجو در بازی **Dungeons & Dragons** این است که شخصیت خود را تصور کنید و بسازید. شخصیت شما ترکیبی از آمار و ارقام مختلف، قلاب‌های نقش‌آفرینی (**Roleplaying hooks**، چیزهایی که شما در بازی قرار می‌دهید تا گزینه‌ها و فرصت‌های جالبی را برای بازی‌های آینده به بازیکنان خود ارائه دهید.) و تخیل شماست. شما یک نژاد (مانند انسان یا الف) و یک کلس (مانند فایتر یا ویزارد) را انتخاب می‌کنید. همچنین شخصیت، ظاهر و داستان شخصیت خود را می‌سازید. پس از تکمیل، شخصیت شما به عنوان نماینده شما در بازی عمل می‌کند.

قبل از اینکه وارد گام **1** شوید، در مورد نوع ماجراجویی که می‌خواهید بازی کنید فکر کنید. شما ممکن است یک فایتر شجاع، یک روگ سرکش، یک کلریک پر شور یا یک ویزارد پر زرق و برق باشید. یا ممکن است علاقه بیشتری به یک شخصیت غیر متعارف داشته باشید، مانند یک روگ شجاع که جنگ تن به تن را دوست دارد، یا یک تیرانداز که دشمنان را از دور هدف قرار می‌دهد. آیا داستان‌های تخیلی با حضور دوارف‌ها یا الف‌ها را دوست دارید؟ ساخت یکی از آن‌ها را امتحان کنید. می‌خواهید شخصیت شما سرسخت‌ترین ماجراجوی میز باشد؟ کلسی مانند باربارین یا پالادین را در نظر بگیرید. اگر نمی‌دانید از کجا شروع کنید، از تصاویر موجود در کتاب برای الهام گرفتن استفاده کنید.

هنگامی که شخصیتی را در ذهن دارید، این مراحل را به ترتیب طی کنید و تصمیماتی بگیرید که نشان‌دهنده شخصیت مورد نظر شما هستند. تصور شما از شخصیت خود ممکن است با هر انتخابی که انجام می‌دهید تکامل یابد. آنچه مهم است این است که با شخصیتی که برای بازی کردنش هیجان‌زده هستید به میز می‌آیید.

در سرتاسر این فصل، از عبارت **Character Sheet** (برگه شخصیت) به معنای هر چیزی که برای ردیابی شخصیت خود استفاده می‌کنید استفاده می‌کنید، خواه یک برگه رسمی شخصیت (مانند آنچه در سایت رسمی سازنده بازی به طور رایگان موجود است)، روشی دیجیتال (مانند نرم‌افزارهای مختلف) یا یک تکه کاغذ دفترچه یادداشت باشد. برای شروع بازی، یک برگه شخصیت رسمی **D&D** مکان خوبی است تا زمانی که بدانید به چه اطلاعاتی نیاز دارید و چگونه از آن‌ها در طول بازی استفاده می‌کنید.

ساخت بروئنور

هر مرحله از ساخت شخصیت شامل یک نمونه از آن است، با بازیکنی به نام باب که شخصیت دوار خود، بروئنور را می‌سازد.

1. انتخاب یک نژاد

هر شخصیت متعلق به یک نژاد است، یکی از گونه‌های شبه‌انسان (**Humanoid**) هوشمند در دنیای **D&D**. متداول‌ترین نژادهای شخصیت بازیکن عبارتند از دوارف‌ها، الف‌ها، هفلینگ‌ها و انسان‌ها. برخی از نژادها دارای زیرنژاد یا **Subrace** نیز هستند، مانند دوارف کوهی یا الف جنگلی. فصل **2** اطلاعات بیشتری در مورد این نژادها ارائه می‌دهد.

نژادی که انتخاب می‌کنید با ایجاد ظاهری کلی و استعدادهای طبیعی به دست آمده از فرهنگ و اصل و نسب به شکل مهمی به هویت شخصیت شما کمک می‌کند. نژاد شخصیت شما ویژگی‌های نژادی خاصی مانند حواس خاص، مهارت با سلاح‌ها یا ابزارهای خاص، مهارت در یک یا چند **Skill** یا توانایی استفاده از جادوهای جزئی را به شما می‌دهد. این ویژگی‌ها گاهی اوقات باعث می‌شوند بعضی نژادها برای کلس‌های خاصی مناسب باشند (به فصل **2** رجوع کنید). برای مثال، ویژگی‌های نژادی **Lightfoot Hafling**، آن‌ها را به روگ‌هایی استثنایی تبدیل می‌کند و **High Elf**ها تمایل دارند که جادوگران قدرتمندی باشند. گاهی اوقات بازی در تیپ مقابل نیز می‌تواند سرگرم‌کننده

باشد. به عنوان مثال پالادین‌ها و ویزاردهای **Mountain Dwarf** می‌توانند شخصیت‌های غیر معمول اما به یاد ماندنی باشند.

نژاد شما همچنین یک یا چند امتیاز توانایی شما را افزایش می‌دهد که در گام **3** تعیین می‌کنید. به این افزایش‌ها توجه کنید و به یاد داشته باشید که بعدا آن‌ها را اعمال کنید.

قابلیت‌های داده شده توسط نژاد خود را در برگه شخصیت خود ثبت کنید. حتما به زبان‌های شروع و سرعت پایه خود نیز توجه داشته باشید.

ساخت بروئنور، گام اول

باب شروع به ساخت شخصیت خود می‌کند. او تصمیم می‌گیرد که یک دوارف کوهی خشن با شخصیتی که می‌خواهد بازی کند متناسب است. او تمام ویژگی‌های نژادی را در برگه شخصیت خود یادداشت می‌کند، از جمله سرعت **25** فوتی خود و زبان‌هایی که می‌داند: **Common** و **Dwarvish**

2. انتخاب یک کلس

هر ماجراجو عضو یک کلس است. **Class** به طور کلی حرفه یک شخصیت، استعدادهای ویژه او و تاکتیک‌هایی را که به احتمال زیاد هنگام کاوش در سیاه‌چال، مبارزه با هیولاها یا شرکت در یک مذاکره پرتنش به کار می‌گیرد، توصیف می‌کند. کلس‌های شخصیت در فصل **3** توضیح داده شده‌اند.

شخصیت شما از انتخاب کلس شما مزایای زیادی دریافت می‌کند. بسیاری از این مزایا ویژگی‌های کلس (از جمله جادوگری) هستند که شخصیت شما را از اعضای کلس‌های دیگر متمایز می‌کند. شما همچنین تعدادی مهارت به دست می‌آورید: زره، سلاح، **Skill**، تاس نجات و گاهی اوقات ابزار. مهارت‌های شما بسیاری از کارهایی را که شخصیت شما می‌تواند به خوبی انجام دهد را مشخص می‌کند، از استفاده از سلاح‌های خاص تا گفتن یک دروغ قانع کننده.

در برگه شخصیت خود، تمام ویژگی‌هایی را که کلس شما در لول **1** به شما می‌دهد، ثبت کنید.

Level

به طور کلی، یک شخصیت از لول یا سطح **1** شروع می‌کند و با ماجراجویی و کسب امتیاز تجربه (**XP**) لول او بالا می‌رود. یک شخصیت لول **1** در دنیای ماجراجویی بی‌تجربه است، اگرچه ممکن است یک سرباز یا دزد دریایی بوده و قبلا کارهای خطرناکی انجام داده باشد.

شروع در لول **1** نشانه ورود شخصیت شما به زندگی ماجراجویانه است. اگر از قبل با بازی آشنا هستید، یا اگر از وسط یک کمپین به آن بپیوندید، **DM** ممکن است تصمیم بگیرد که شما از لول بالاتری شروع کنید، با این فرض که شخصیت شما قبلا از چند ماجراجویی دلخراش جان سالم به در برده است.

لول خود را در برگه شخصیت خود ثبت کنید. اگر از لول بالاتری شروع می‌کنید، عناصر اضافی را که کلس به شما برای لول‌های بالاتر از **1** می‌دهد، ثبت کنید. همچنین، امتیاز تجربه خود را ثبت کنید. یک شخصیت لول **1** دارای **0 XP** است. یک شخصیت لول بالاتر معمولا با حداقل مقدار **XP** مورد نیاز برای رسیدن به آن لول شروع می‌کند (به «فراتر از لول **1**» در ادامه این فصل رجوع کنید).

ساخت سریع

بخش مربوطه هر کلس در فصل **3** شامل قسمتی است که پیشنهاداتی را برای ساخت سریع شخصیت آن کلس ارائه می‌دهد، از جمله نحوه اختصاص بالاترین امتیازات توانایی خود، پیشینه مناسب برای کلس و اسپل‌های اولیه.

Hit Point و Hit Dice

Hit Point شخصیت شما مشخص می‌کند که شخصیت شما در مبارزه و موقعیت‌های دیگر چقدر دوام می‌آورد. **Hit Point** توسط **Hit Dice** شما تعیین می‌شود.

در لول **1**، شخصیت شما دارای **1 Hit Die** است و نوع آن توسط کلس شما تعیین می‌شود. همانطور که در توضیحات کلس شما مشخص شده است، با **Hit Point** برابر با بالاترین مقدار تاس آن شروع می‌کنید. (شما همچنین **Constitution Modifier** خود را به آن اضافه می‌کنید، که در گام **3** مشخص می‌کنید.) این **Hit Point Maximum** شما نیز است.

Hit Point خود را در برگه شخصیت خود ثبت کنید. همچنین نوع و تعداد **Hit Dice** خود. پس از استراحت، می‌توانید تعدادی **Hit Dice** خرج کنید تا **Hit Point** خود را بازیابی کنید (به «استراحت» در فصل **8** مراجعه کنید).

Proficiency Bonus

جدولی که در توضیحات کلس شما آمده است، امتیاز مهارت یا **Proficiency Bonus** شما را نشان می‌دهد که برای یک شخصیت لول **1**، **+2** است. امتیاز مهارت شما بر بسیاری از اعدادی که در برگه شخصیت خود ثبت می‌کنید اعمال می‌شود:

- تاس حمله با سلاحی که در آن مهارت دارید
- تاس حمله اسپل‌های شما
- تاس توانایی با **Skill**هایی که دارید
- تاس توانایی با ابزاری که در آن مهارت دارید
- تاس نجات‌هایی که در آن‌ها مهارت دارید
- **DC** تاس نجات اسپل‌هایی که می‌زنید (در هر کلسی که قابلیت استفاده از جادو را دارد توضیح داده شده است)

کلس شما مهارت‌های سلاح، مهارت‌های تاس نجات و برخی از **Skill**ها و ابزاری که در آن مهارت دارید را تعیین می‌کنید. (**Skill**ها در فصل **7** و ابزار در فصل **5** توضیح داده شده‌اند.) پیشینه شما **Skill**ها و ابزار بیشتری را به شما می‌دهد و برخی از نژادها مهارت‌های بیشتری به شما می‌دهند. حتما تمامی این مهارت‌ها و همچنین امتیاز مهارت خود را در برگه شخصیت خود یادداشت کنید.

Proficiency Bonus را نمی‌توان بیش از یک بار به یک تاس یا عدد دیگری اضافه کرد. گاهی اوقات، امتیاز مهارت شما ممکن است قبل از اعمال آن اصلاح شود (مثلا دو برابر یا نصف شود). اگر شرایطی نشان می‌دهد که امتیاز مهارت شما بیش از یک بار برای یک تاس اعمال می‌شود یا اینکه بیش از یک بار ضرب یا تقسیم می‌شود، با این وجود آن را فقط یک بار اضافه می‌کنید و فقط یک بار ضرب یا تقسیم می‌کنید.

ساخت بروئنور، گام دوم

باب تصور می‌کند که بروئنور با تبر وارد نبرد می‌شود و یک کلاه‌خود با شاخ شکسته دارد. او بروئنور را به عنوان یک فایتر می‌سازد و مهارت‌های فایتر و قابلیت‌های کلس لول **1** را در برگه شخصیت خود یادداشت می‌کند.

بروئنور به عنوان یک فایتر لول **1**، **1 Hit Dice** دارد – یک **d10** و در نتیجه بازی را با **Hit Point** برابر با **10 + Constitution Modifier** خود شروع می‌کند. باب این را یادداشت می‌کند و پس از تعیین **Constitution** بروئنور (در گام سوم)، عدد نهایی را ثبت می‌کند. باب همچنین **Proficiency Bonus** شخصیت لول **1** که **+2** است را یادداشت می‌کند.

3. تعیین Ability Scoreها

بسیاری از کارهایی که شخصیت شما در بازی انجام می‌دهد به شش توانایی او بستگی دارند: **Strength** (قدرت)، **Dexterity** (چابکی)، **Constitution** (استقامت)، **Intelligence** (هوش)، **Wisdom** (خرد) و **Charisma** (جذابیت). هر توانایی یک امتیاز دارد، که عددی است که در برگه شخصیت خود ثبت می‌کنید.

شش توانایی و استفاده از آن‌ها در فصل **7** توضیح داده شده است. جدول خلاصه امتیازهای توانایی یک مرجع سریع برای این است که چه ویژگی‌هایی با هر توانایی اندازه‌گیری می‌شوند، چه نژادهایی چه توانایی‌هایی را افزایش می‌دهند و چه توانایی‌هایی برای چه کلس‌های اهمیت بالایی دارند.

برای تعیین امتیازهای توانایی روش‌های زیادی وجود دارد که بسته به قوانین گروه و تصمیم **DM** از یکی از این روش‌ها استفاده می‌شود. در اینجا سه روش معروف و استاندارد آورده شده است که احتمالا روشی که گروه شما دارد یکی از این‌ها و یا شبیه یکی از این روش‌ها می‌باشد.

پس از تخصیص امتیازهای توانایی خود، اصلاح‌کننده‌های توانایی یا **Ability Modifier** خود را با استفاده از جدول امتیاز توانایی و اصلاح‌کننده‌ها تعیین کنید. برای تعیین یک مادیفایر بدون رجوع به جدول، از امتیاز توانایی **10** عدد کم کنید و سپس نتیجه را بر **2** تقسیم کنید (گرد به پایین). مادیفایر را در کنار هر یک از امتیازهای خود بنویسید.

Strength

معیار: ورزشکاری طبیعی، قدرت بدنی

مهم برای: باربارین، فایتر، پالادین

نژادهایی که افزایش می‌دهند:

Mountain dwarf (+2) | Dragonborn (+2) Half-orc (+2) | Human (+1)

Dexterity

معیار: چابکی بدنی، رفلکس‌ها، تعادل، توازن

مهم برای: مانک، رنجر، رُوگ

نژادهایی که افزایش می‌دهند:

Elf(+2) | Halfling (+2) Forest gnome (+1) | Human (+1) Deep gnome (+1)

Constitution

معیار: سلامتی، استقامت، نیروی حیاتی

مهم برای: همه

نژادهایی که افزایش می‌دهند:

Dwarf (+2) | Stout Halfling (+1) Rock Gnome (+1) | Half-orc (+1) Human (+1)

Ability Score	Modifier	Ability Score	Modifier
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Intelligence

معیار: تیز هوشی، به یادآوری اطلاعات، قدرت آنالیز

مهم برای: ویزارد

نژادهایی که افزایش می‌دهند:

High elf (+1) | Gnome (+2) Tiefling (+2) | Human (+1)

Wisdom

معیار: هشیاری، بصیرت، بینش

مهم برای: کلریک، درویید

نژادهایی که افزایش می‌دهند:

Hill dwarf (+1) | Wood elf (+1) Human (+1)

Charisma

معیار: اعتماد به نفس، فن بیان، رهبری

مهم برای: بارد، سُرسِرر، وارلاک

نژادهایی که افزایش می‌دهند:

Half-elf (+2) | Dragonborn (+2) Drow (+1) | Human (+1) Lightfoot Halfling (+1) | Tiefling (+2)

روش 4d6:

در این روش برای هر ابیلیتی **4** تاس **6** وجهی (به عبارت دیگر **4d6**) انداخته می‌شود. کمترین عدد حذف و جمع **3** عدد دیگر یادداشت می‌شود. این عمل در کل **6** بار انجام می‌شود و بعد از آن بازیکن می‌تواند **6** عدد به‌دست آمده را به میل خود بین ابیلیتی‌ها پخش کند. در این روش بالاترین ابیلیتی اسکور ممکن (قبل از اضافات نژادی) **18** است.

روش Point Buy:

در این روش هر کاراکتر **27** امتیاز دارد که بر اساس جدول مقابل می‌تواند آن‌ها را خرج کند. در شروع هر ابیلیتی اسکور **8** است و به طور مثال با خرج **7** امتیاز یکی از آن ابیلیتی اسکورها به **14** تبدیل می‌شود. در این روش بالاترین ابیلیتی اسکور ممکن (قبل از اضافات نژادی) **15** است.

خرج	امتیاز
0	8
1	9
2	10
3	11
4	12
5	13
7	14
9	15

روش Array:

در این روش آرایه‌ای از اعداد توسط **DM** به بازیکنان داده می‌شود که می‌تواند آرایه استاندارد [**15**, **14**, **13**, **12**, **10**, **8**] و یا هر آرایه دیگری که با روش‌های دیگر بوجود آمده است باشد. بازیکنان اعداد را به میل خود بین ابیلیتی‌ها تقسیم می‌کنند.

ساخت بروئنور، گام سوم

بعد از مشورت با **DM**، باب تصمیم می‌گیرد که از آرایه استاندارد (**8**، **10**، **12**، **13**، **14**، **15**) برای توانایی‌های بروئنور استفاده کند. از آنجایی که او یک فایتر است، بالاترین امتیاز خود را، یعنی **15**، در **Strength** می‌گذارد. بالاترین امتیاز بعدی او، **14**، به **Constitution** می‌رسد. بروئنور ممکن است مبارزی بی‌عیب باشد، اما باب تصمیم می‌گیرد که می‌خواهد دوارفی مسن‌تر، عاقل‌تر و رهبر خوبی باشد، بنابراین به **Wisdom** و **Charisma** امتیازهای مناسبی می‌دهد. پس از استفاده از مزایای نژادی خود (افزایش امتیازهای **Strength** و **Constitution** بروئنور با **+2**)، امتیازها و مادیفایرهای توانایی بروئنور به این صورت است: **Strength 17 (+3)**، **Dexterity 10 (+0)**، **Constitution 16 (+3)**، **Intelligence 8 (-1)**، **Wisdom 13 (+1)** و **Charisma 12 (+1)**.

باب **Hit Point** نهایی بروئنور را ثبت می‌کند: **10 + Constitution Modifier** او که **+3** است، در مجموع **HP 13**.

4. توصیف کاراکتر

هنگامی که جنبه‌های اصلی بازی شخصیت خود را شناختید، زمان آن فرا رسیده است که او را به عنوان یک شخص معرفی کنید. شخصیت شما نیاز به یک اسم دارد. چند دقیقه‌ای را به این فکر کنید که او چه شکلی است و به طور کلی چگونه رفتار می‌کند.

با استفاده از اطلاعات فصل **4**، می‌توانید ظاهر فیزیکی و ویژگی‌های شخصیتی خود را مشخص کنید. **گرایش اخلاقی** شخصیت خود (قطب‌نما اخلاقی که تصمیمات او را هدایت می‌کند) و **ایده‌آل**‌های او را انتخاب کنید. فصل **4** همچنین به شما کمک می‌کند تا چیزهایی که شخصیت شما دوست دارد، به نام **وابستگی** و **نقص**‌هایی که روزی می‌تواند او را تضعیف کند را تعیین کنید.

پیشینه شخصیت شما توضیح می‌دهد که او از کجا آمده است و شغل اصلی و جایگاه او در دنیای **D&D** چیست.

DM شما ممکن است پیشینه‌های دیگری، فراتر از آنچه در فصل **4** آمده است، ارائه دهد و ممکن است مایل باشد با شما همکاری کند تا پیشینه‌ای بسازید که مناسب‌تر برای مفهوم شخصیت شما باشد.

پیشینه به شخصیت شما یک ویژگی (یک مزیت کلی) و مهارت در دو **Skill** می‌دهد و همچنین ممکن است زبان‌های اضافی یا مهارت با انواع خاصی از ابزارها را به شما بدهد. این اطلاعات را همراه با ویژگی‌های اخلاقی که ایجاد کرده‌اید، در برگه شخصیت خود ثبت کنید.

توانایی‌های کاراکتر شما

هنگام طراحی ظاهر و اخلاق کاراکتر، امتیازهای توانایی و نژاد شخصیت خود را در نظر داشته باشید. یک شخصیت بسیار قوی با هوش پایین پایین ممکن است متفاوت از یک شخصیت بسیار باهوش با قدرت کم فکر کند و رفتار کند.

برای مثال، **Strength** بالا معمولا با بدن تنومند یا ورزشکار مطابقت دارد، در حالی که شخصیتی با **Strength** کم ممکن است لاغر یا چاق باشد.

شخصیتی با **Dexterity** بالا احتمالا لاغر و خوش اندام است، در حالی که شخصیتی با **Dexterity** کم ممکن است گیج و بی دست و پا باشد یا انگشتانی کلفت و سنگین داشته باشد.

شخصیتی با **Constitution** بالا معمولا سالم، با چشمانی روشن و انرژی فراوان به نظر می‌رسد. شخصیتی با **Constitution** پایین ممکن است بیمار یا ضعیف باشد.

شخصیتی با **Intelligence** بالا ممکن است بسیار کنجکاو و اهل مطالعه باشد، در حالی که شخصیتی با **Intelligence** پایین ممکن است از کلمات ساده استفاده کند یا به راحتی جزئیات را فراموش کند.

شخصیتی با **Wisdom** بالا دارای قضاوت خوب، همدلی و آگاهی کلی از آنچه در حال وقوع است می‌باشد. شخصیتی با **Wisdom** پایین ممکن است حواس پرت، بی‌توجه یا فراموش‌کار باشد.

شخصیتی با **Charisma** بالا در نظر دیگران اعتماد به نفس فوق‌العاده‌ای منعکس می‌کند، که معمولا با حضوری برازنده یا ترسناک آمیخته می‌شود. شخصیتی با **Charisma** پایین ممکن است به عنوان شخصیتی اعصاب خورد کن، بی زبان یا کمرو به نظر برسد.

ساخت بروئنور، گام چهارم

باب برخی از جزئیات اولیه بروئنور را پر می‌کند: نام او، جنسیت او (مرد)، قد و وزن او و گرایش اخلاقی او (خوب قانونمند). **Strength** و **Constitution** بالای او نشان از بدنی سالم و ورزشکار است و **Intelligence** پایین او حاکی از درجه‌ای از فراموشی.

باب تصمیم می‌گیرد که بروئنور از یک خانواده اشرافی است، اما قبیله او زمانی که بسیار جوان بود از سرزمین خود اخراج شدند. او به عنوان آهنگر در روستاهای دور افتاده **Icewind Dale** بزرگ شد. اما بروئنور سرنوشتی قهرمانانه دارد – بازپس گیری سرزمین خود – بنابراین باب پیشینه **Folk Hero** یا قهرمان عوام را برای دوارف خود انتخاب می‌کند. او مهارت‌ها و ویژگی خاصی که این پیشینه به او می‌دهد را یادداشت می‌کند.

باب تصویر کاملا واضحی از شخصیت بروئنور در ذهن دارد، بنابراین از ویژگی‌های شخصیتی پیشنهاد شده در پیشینه قهرمان عوام صرف نظر می‌کند و در عوض این نکته را یادداشت می‌کند که بروئنور دوارفی دلسوز و حساس است که واقعا دوستان و متحدانش را دوست دارد، اما او این قلب نرم را پشت رفتاری خشن و سخت پنهان می‌کند. او ایده‌آل انصاف را از فهرست موجود در پیشینه خود انتخاب می‌کند و یادداشت می‌کند که بروئنور معتقد است هیچکس بالاتر از قانون نیست.

با توجه به تاریخچه‌اش، وابستگی بروئنور واضح است: او آرزو دارد روزی تالار میثرال، سرزمین خود را از اژدهای سایه‌ای که دوارف‌ها را بیرون راند، پس بگیرد.

نقص او به طبیعت حساس و دلسوز او گره خورده است – او برای یتیمان و اشخاص سرکش نقطه نرمی دارد و باعث می‌شود حتی در مواقعی که لازم نیست رحم نشان دهد.

5. انتخاب تجهیزات

کلس و پیشینه شما تجهیزات شروع شخصیت شما را تعیین می‌کنند، از جمله سلاح، زره و سایر تجهیزات ماجراجویی. این تجهیزات را در برگه شخصیت خود ثبت کنید. تمامی این موارد در فصل **5** توضیح داده شده‌اند.

به جای گرفتن تجهیزاتی که کلس و پیشینه به شما داده‌اند، می‌توانید تجهیزات شروع خود را خریداری کنید. همانطور که در فصل **5** آمده است، تعدادی سکه طلا (**gp**) برای خرج کردن بر اساس کلس خود دارید. فهرست‌های گسترده‌ای از تجهیزات با قیمت‌ها نیز در آن فصل ظاهر می‌شوند.

در صورت تمایل، می‌توانید بدون هیچ هزینه‌ای یک چیز کم خرج داشته باشید (جدول **Trinkets** در پایان فصل **5** را ببینید).

امتیاز **Strength** شما مقدار وسایلی که می‌توانید حمل کنید را محدود می‌کند. سعی کنید طوری خریداری کنید تا وزن کل تجهیزات شما (به پوند) بیشتر از **15** برابر امتیاز **Strength** شما نشود. فصل **7** اطلاعات بیشتری در مورد ظرفیت حمل دارد.

Armor Class

قدرت دفاعی (**AC**) شما نشان می‌دهد که شخصیت شما تا چه حد مقابل جراحت در نبرد اجتناب می‌کند. چیزهایی که به **AC** شما کمک می‌کنند عبارتند از زرهی که می‌پوشید، سپری که حمل می‌کنید و **Dexterity Modifier** شما. با این حال، همه شخصیت‌ها زره نمی‌پوشند یا سپر حمل نمی‌کنند.

بدون زره و سپر، **AC** شخصیت شما برابر است با **10 + Dexterity Modifier** او. اگر شخصیت شما زره می‌پوشد، سپر دارد یا هر دو، **AC** خود را با استفاده از قوانین فصل **5** محاسبه کنید. **AC** خود را در برگه شخصیت خود ثبت کنید.

شخصیت شما برای پوشیدن و استفاده موثر از زره‌ها و سپرها باید مهارت داشته باشد و مهارت‌های زره و سپر شما توسط کلس شما تعیین می‌شوند.

همانطور که در فصل **5** توضیح داده شده است، در صورت عدم داشتن مهارت لازم، پوشیدن زره یا حمل سپر همراه مشکلاتی است.

برخی از اسپل‌ها و ویژگی‌های کلس روش متفاوتی برای محاسبه **AC** به شما می‌دهند. اگر چندین ویژگی دارید که روش‌های مختلفی برای محاسبه **AC** به شما می‌دهند، شما انتخاب می‌کنید که از کدام یک استفاده کنید.

سلاح

برای هر سلاحی که شخصیت شما به کار می‌برد، **Modifier** حمله با سلاح و آسیبی که هنگام ضربه وارد می‌کنید را محاسبه کنید.

وقتی با سلاح حمله می‌کنید، یک **d20** می‌ریزید و امتیاز مهارت خود (فقط در صورتی که در استفاده از آن سلاح مهارت داشته باشید) و **Modifier** مربوط را به آن اضافه می‌کنید.

برای حمله با سلاح نزدیک زن، از **Strength Modifier** خود برای تاس حمله و آسیب استفاده می‌کنید. اسلحه‌ای که دارای خاصیت **Finesse** (ظرافت) است، مانند **Rapier**، می‌تواند به جای آن از **Dexterity Modifier** شما استفاده کند.

برای حملات با سلاح دور زن، از **Dexterity Modifier** خود برای تاس حمله و آسیب استفاده می‌کنید. اسلحه نزدیک زنی که دارای خاصیت **Thrown** (پرتابی) است، مانند **Handaxe**، می‌تواند به جای آن از **Strength Modifier** شما استفاده کند.

ساخت بروئنور، گام پنجم

باب تجهیزات شروع را از کلس فایتر و پیشینه **Folk Hero** یادداشت می‌کند. تجهیزات اولیه او شامل **Chain Mail** و سپر می‌شود که به بروئنور **AC 18** می‌دهد.

برای سلاح‌های بروئنور، باب یک **Battleaxe** و دو **Handaxe** را انتخاب می‌کند. **Battleaxe** او یک سلاح نزدیک زن است، بنابراین بروئنور از **Strength Modifier** خود برای حملات و آسیب‌های آن استفاده می‌کند. او به مقدار **Strength Modifier** خود (+3) به اضافه امتیاز مهارت خود (+2) به تاس‌های حملات و آسیب اضافه می‌کند، که در مجموع می‌شود +5.

Battleaxe آسیب به مقدار **1d8** از نوع **Slashing** دارد می‌کند، و بروئنور **Strength Modifier** خود را به آسیب هنگامی که ضربه وارد می‌کند اضافه می‌کند، که در کل می‌شود **1d8 + 3 Slashing Damage**. هنگام پرتاب **Handaxe**، بروئنور همان میزان را اضافه می‌کند (زیرا سلاح از نوع پرتابی است) و اسلحه در هنگام ضربه **1d6 + 3 Slashing Damage** وارد می‌کند.

6. همکاری با گروه

بیشتر شخصیت‌های **D&D** به تنهایی کار نمی‌کنند. هر شخصیت نقشی را در **Party** بازی می‌کنند، گروهی از ماجراجویان که برای یک هدف مشترک با هم کار می‌کنند. کار گروهی و همکاری شانس گروه شما را برای زنده ماندن از خطرات فراوان در دنیای **Dungeons & Dragons** بسیار افزایش می‌دهد. با بازیکنان دیگر و **DM** خود صحبت کنید تا تصمیم بگیرید که آیا شخصیت‌های شما یکدیگر را می‌شناسند، چگونه با هم آشنا شده‌اند و گروه ممکن است چه نوع ماموریت‌هایی انجام دهد.

فراتر از لول 1

هنگامی که کاراکتر شما به ماجراجویی می‌رود و از چالش‌های مختلف با موفقیت می‌گذرد **تجربه** یا **Experience** کسب می‌کند که با امتیاز تجربه یا **Experience Points** نشان داده می‌شود. کاراکتری که به میزان خاصی از **Experience** می‌رسد به سطح بالاتری می‌رود، به این فرآیند لول بالا رفتن گفته می‌شود.

وقتی لول شما بالا می‌رود **کلس** و در مواقع معدودی **نژاد** شما به شما قدرت‌های بیشتر و جدیدتری می‌دهند. بعضی از این قابلیت‌ها شاید به شما اجازه بدهند که **Ability Score**های خود را بالا ببرید. یا با اضافه کردن **1** به دو قابلیت و یا با اضافه کردن **2** به یک قابلیت. شما نمی‌توانید یک ابیلیتی اسکور را از **20** بالاتر ببرید. به علاوه، هر چند لول یک‌بار **Proficiency Bonus** شما افزایش می‌یابد.

هرباری که لول شما بالا می‌رود **1** تاس جان اضافه دریافت می‌کنید. **Hit Die** را انداخته، مادیفایر **Constitution** را به آن اضافه کرده و عدد نهایی (که حداقل **1** است) را به **Maximum HP** اضافه کرده. روش دیگر این است که به جای تاس ریختن از عدد مشخص شده در اطلاعات کلس خود استفاده کنید.

Experience Points	Level	Proficiency Bonus
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2,700	4	+2
6,500	5	+3
14,000	6	+3
23,000	7	+3
34,000	8	+3
48,000	9	+4
64,000	10	+4
85,000	11	+4
100,000	12	+4
120,000	13	+5
140,000	14	+5
165,000	15	+5
195,000	16	+5
225,000	17	+6
265,000	18	+6
305,000	19	+6
355,000	20	+6

رنگ‌های جدول نشان دهنده **4 رده بازی D&D** است. این رده‌ها با قوانین ارتباط ندارند بلکه یک توضیح کلی از تغییر تجربه بازی با بالا رفتن لول می‌دهند.

در **رده اول** (لول **1** تا **4**)، کاراکترها اصولا یک ماجراجوی کارآموز حساب می‌شوند. آن‌ها دارند قابلیت‌هایی را که به عنوان یک عضو کلس خاص تعریفشان می‌کند یاد می‌گیرند، همچنین تصمیم‌های بسیار تاثیرگذاری که در نحوه کلی بازی آن‌ها اثر دارد را می‌گیرند. تهدیدهایی که با آن روبه‌رو می‌شوند نسبتا کوچک هستند و برای روستاها و مزرعه‌های محلی خطر دارند.

در **رده دوم** (لول **5** تا **10**)، کاراکترها به اصل خود تبدیل می‌شوند. خیلی از جادوگران به جادوهای لول **3** دسترسی پیدا می‌کنند و با اسپل‌هایی مثل **Fireball** و **Lightning Bolt** به رده‌ی جدیدی از جادو دست پیدا کرده‌اند. در این رده، خیلی از کلس‌هایی که از سلاح استفاده می‌کنند قابلیت چند ضربه در یک نوبت را پیدا می‌کنند. کاراکترها مهم شده‌اند و با خطرهایی که شهرها و پادشاهی‌ها را تهدید می‌کنند روبه‌رو می‌شوند.

در **رده سوم** (لول **11** تا **16**)، کاراکترها به سطحی از قدرت رسیده‌اند که آن‌ها را خیلی بالاتر از عموم مردم و حتی استثنایی میان دیگر ماجراجویان می‌سازد. در لول **11** خیلی از جادوگران به اسپل‌های لول **6** دست پیدا می‌کنند که بعضی از آن‌ها اثرهایی دارند که قبلا برای کاراکتر غیرممکن بوده. دیگر کاراکترها قابلیت‌هایی پیدا می‌کنند که به آن‌ها اجازه می‌دهد اتک‌های بیشتری بدهند و یا با آن ضربه‌ها کارهای چشمگیری کنند. این رده از ماجراجویان با خطرهایی روبه‌رو می‌شوند که کل منطقه و یا قاره را تهدید می‌کنند.

در **رده چهارم** (لول **17** تا **20**)، کاراکترها نهایت قابلیت‌های کلس‌شان را کسب می‌کنند و تبدیل به قهرمانان یا شرورانی افسانه‌ای و یک الگو برای دیگر ماجراجویان می‌شوند. سرنوشت جهان و یا حتی نظم اساسی همه‌ی جهان‌ها ممکن است در دست آن‌ها باشد.

فصل 2: نژادها

بازدید از یکی از شهرهای بزرگ در دنیای **Waterdeep – Dungeons & Dragogns**، شهر آزاد **Greyhawk** یا حتی شهر درها، **Sigil** عجیب و غریب، انفجاری از حواس مختلف است. بوی آشپزی ده‌ها غذای مختلف با بوی خیابان‌های شلوغ و بهداشت نامناسب قرون وسطی مخلوط می‌شود. ساختمان‌هایی با سبک‌های معماری بی‌شمار، ریشه‌های متنوع ساکنان خود را نشان می‌دهند.

و خود مردم – افرادی با اندازه، شکل و رنگ‌های مختلف، پوشیده در طیف خیره‌کننده‌ای از سبک‌ها و رنگ‌ها – از نژادهای بسیاری هستند. از **Halfling**های کوچک و **Dwarf**های تنومند گرفته تا **Elf**های باشکوه و زیبایی که در میان قومیت‌های مختلف انسانی آمیخته شده‌اند.

در میان اعضای این نژادهای رایج‌تر، افراد عجیب و غریب و کمیاب واقعی پراکنده است: یک **Dragonborn** درشت، که راه خود را با هل دادن جمعیت باز می‌کند و یک **Tiefling** حیله‌گر که در سایه‌ها قایم شده است و چشمانش با شیطنت برق می‌زنند. گروهی از **Gnome**ها که در حال خندیدن هستند و یکی از آن‌ها اسباب‌بازی چوبی جالبی را فعال می‌کند که به میل خود حرکت می‌کند. **Half-Elf**ها و **Half-Orc**ها در کنار انسان‌ها زندگی و کار می‌کنند، بدون اینکه کاملا به هیچ‌یک از نژادهای والدین خود تعلق داشته باشند و خیلی دور تر، دور از نور خورشید، یک **Drow** تنها – یک فراری از سرزمین زیرزمینی **Underdark** که سعی می‌کند راه خود را در دنیایی باز کند که از نوع او می‌ترسد.

نژادهای کمیاب

Dragonbornها و دیگر نژادهای این لیست کمیاب هستند. آن‌ها در همه دنیاهای **D&D** وجود ندارند و حتی در جاهایی که پیدا می‌شوند، عموما نسبت به دوارف‌ها، الف‌ها، هفلینگ‌ها و انسان‌ها کمتر گسترده هستند. در شهرهای بزرگ جهان‌های **D&D**، اکثر مردم توجه خاصی به اعضای عجیب و غریب‌ترین نژادها ندارند. اما شهرهای کوچک و روستاهایی که در حومه شهر پراکنده‌اند متفاوت هستند. مردم عادی به دیدن اعضای این نژادها عادت ندارند و بر همین اساس واکنش نشان می‌دهند.

Dragonborn. به راحتی می‌توان تصور کرد که یک درگن‌برن هیولاست، به خصوص اگر فلس‌های او به میراث اژدهایان کروماتیک (اژدهایان رنگی که معمولا شرور هستند) اشاره داشته باشد. با این حال، مگر اینکه درگن‌برن آتش تنفس کند و باعث تخریب شود، مردم احتمالا بیشتر با احتیاط واکنش نشان می‌دهند تا ترس آشکار.

Gnome. نوم‌ها تهدیدآمیز به نظر نمی‌رسند و می‌توانند به سرعت سوءظن را با شوخ‌طبعی خلع کنند. مردم عادی اغلب در مورد نوم‌ها کنجکاو هستند، بعید است که قبلا نوم دیده باشند، اما به ندرت با آن‌ها خصمانه یا از روی ترس رفتار می‌کنند.

Half-Elf. اگرچه بسیاری از مردم هرگز نیمه-الف ندیده‌اند، تقریبا همه می‌دانند که آن‌ها وجود دارند. ورود یک نیمه-الف غریبه، به جای هرگونه درگیری یا کنجکاوی واضح، با شایعات پشت سر نیمه-الف و نگاه‌های یواشکی همراه است.

Half-Orc. معمولا فرض می‌شود که نیمه-اورک خشن است و زود عصبانی می‌شود، بنابراین مردم حواسشان را در اطراف یک نیمه-اورک غریبه جمع می‌کنند. مغازه‌داران ممکن است به طور مخفیانه کالاهای با ارزش یا شکننده را هنگام ورود نیمه-اورک‌ها پنهان کنند، در صورت ورود یک نیمه-اورک به میخانه، مردم با فرض اینکه به زودی دعوا می‌شود به آرامی از آنجا خارج می‌شوند.

Tiefling. با نیمه-اورک‌ها با احتیاط استقبال می‌شوند، اما تیفلینگ‌ها همراه ترس ماوراءطبیعی هستند. میراث شیطانی آن‌ها به وضوح در ویژگی‌های آن‌ها قابل مشاهده است و تا جایی که به بیشتر مردم مربوط است، یک تیفلینگ می‌تواند یک شیطان مستقیم از یکی از نه جهنم (**Nine Hells**) باشد. ممکن است با نزدیک شدن یک

تیفلینگ، مردم حرکات خرافاتی برای دور کردن آن‌ها انجام دهند، به آن طرف خیابان بروند یا قبل از اینکه یک تیفلینگ وارد شود در مغازه را قفل کنند.

انتخاب نژاد

به طور کلی، انسان‌ها رایج‌ترین افراد در دنیاهای **D&D** هستند، اما در کنار دوارف‌ها، الف‌ها، هفلینگ‌ها و گونه‌های بی‌شمار شگفت‌انگیز دیگر زندگی و کار می‌کنند. شخصیت شما متعلق به یکی از این نژادها است.

هر نژاد هوشمند برای یک ماجراجوی تحت کنترل بازیکن مناسب نیست. دوارف‌ها، الف‌ها، هفلینگ‌ها و انسان‌ها متداول‌ترین نژادها برای ماجراجویی هستند. سایر نژادها و **Subrace**ها کمتر به عنوان ماجراجو مرسوم هستند.

انتخاب نژاد شما بر جنبه‌های مختلف شخصیت شما تاثیر می‌گذارد و ویژگی‌های اساسی را ایجاد می‌کند که در طول زندگی حرفه‌ای ماجراجویی شخصیت شما وجود دارند.

هنگام تصمیم‌گیری، نوع شخصیتی را که می‌خواهید بازی کنید را در نظر داشته باشید. به عنوان مثال، یک هفلینگ می‌تواند انتخاب خوبی برای یک روگ آب زیرک باشد، یک دوارف فایتر سرسختی می‌شود و یک الف می‌تواند استاد جادو باشد.

نژاد شخصیت شما نه تنها بر امتیازهای توانایی و ویژگی‌های شما تاثیر می‌گذارد، بلکه سرنخ‌هایی را برای ساختن شخصیت شما ارائه می‌دهد. شرح هر نژاد در این فصل شامل اطلاعاتی است که به شما کمک می‌کند تا در نقش شخصیتی از آن نژاد بازی کنید، از جمله اخلاقیات، ظاهر فیزیکی، ویژگی‌های جامعه و گرایش اخلاقی عمومی نژاد.

این جزئیات پیشنهاداتی هستند که به شما کمک می‌کنند در مورد شخصیت خود فکر کنید. ماجراجویان می‌توانند به طور گسترده‌ای از هنجارهای نژاد خود منحرف شوند. بد نیست که به عنوان راهی مفید برای فکر کردن در مورد داستان و رفتار شخصیت، به تفاوت‌های او با عموم نژاد خود فکر کنید.

ویژگی‌های نژادی

توضیحات هر نژاد شامل ویژگی‌های نژادی است که برای اعضای آن نژاد مرسوم است. موارد زیر در میان ویژگی‌های بیشتر نژادها ظاهر می‌شوند.

افزایش امتیاز توانایی | Ability Score Increase

هر نژاد یک یا چند امتیاز توانایی شخصیت را افزایش می‌دهد.

سن | Age

بخش سن، سنی را که در آن اعضای نژاد بزرگسال محسوب می‌شوند و همچنین طول عمر عادی نژاد را توضیح می‌دهد. این اطلاعات می‌تواند به شما کمک کند در شروع بازی تصمیم بگیرید که شخصیت شما چند ساله است. شما می‌توانید هر سنی را برای شخصیت خود انتخاب کنید، که می‌تواند توضیحی برای برخی از امتیازهای توانایی شما باشد. مثلا، اگر نقش یک شخصیت خیلی جوان یا مسن را بازی می‌کنید، سن شما می‌تواند دلیل امتیاز **Strength** و **Constitution** پایین باشد، در حالی که سن بالا می‌تواند **Intelligence** یا **Wisdom** بالا را نشان دهد.

اندازه | Size

شخصیت‌های بیشتر نژادها اندازه متوسط (**Medium**) دارند، که شامل موجوداتی از حدود **4** تا **8** فوت است.

اعضای بعضی از نژادها کوچک (**Small**) هستند، که می‌شود بین **2** تا **4** فوت. قوانین خاصی از بازی به طور متفاوتی بر شخصیت‌های کوچک تاثیر می‌گذارد. مهم‌ترین این قوانین این است که آن‌ها در استفاده از سلاح‌های سنگین مشکل دارند، همانطور که در فصل **5** توضیح داده شده است.

سرعت | Speed

سرعت شما تعیین می‌کند که هنگام سفر (فصل **8**) و مبارزه (فصل **9**) چقدر می‌توانید حرکت کنید.

زبان‌ها | Languages

بر اساس نژاد شما، شخصیت شما می‌تواند به زبان‌های خاصی صحبت کند، بخواند و بنویسد. فصل **4** رایج‌ترین زبان‌های **D&D** را معرفی می‌کند.

زیرنژادها | Subraces

برخی از نژادها دارای زیرنژاد (مثل زیرمجموعه) هستند. اعضای یک **Subrace**، علاوه بر صفاتی که برای **Subrace** آن‌ها مشخص شده است دارای ویژگی نژاد والد خود نیز هستند. روابط میان **Subrace**ها از نژاد به نژادی دیگر و از جهان به جهانی دیگر به طور قابل توجهی متفاوت است. به عنوان مثال، در جهان **Dragonlance**، دوارف‌های کوهی و دوارف‌های تپه‌ای به عنوان قبیله‌های مختلف از یک مردم با هم زندگی می‌کنند، اما در جهان **Forgotten Realms**، در پادشاهی‌های جداگانه دور از هم زندگی می‌کنند و خود را به ترتیب دوارف‌های سپر و دوارف‌های طلا می‌نامند.

دوارف Dwarf

پادشاهی‌های غنی از عظمت باستانی، تالارهایی که در ریشه کوه‌ها تراشیده شده‌اند، انعکاس صدای چکش و کلنگ در معادن عمیق و کوره‌های سوزان، تعهد به قبیله و سنت و نفرتی آتشین از گابلین‌ها و اورک‌ها – این رشته‌های مشترک دوارف‌ها را متحد می‌سازد.

کوتاه و محکم

جسور و سرسخت، دوارف‌ها به عنوان جنگجویان، معدنچیان، آهنگران و سنگ‌کاران ماهر شناخته می‌شوند. اگرچه قد آن‌ها زیر **5** فوت (حدود **150** سانتی‌متر) است، اما دوارف‌ها آنقدر پهن و جمع و جور هستند که می‌توانند وزنی به اندازه یک انسان که نزدیک به دو فوت بلندتر است داشته باشند. شجاعت و استقامت آن‌ها به راحتی با هر یک از افراد بزرگتر مطابقت دارد.
پوست دوارف‌ها از قهوه‌ای پررنگ تا کم‌رنگ مایل به قرمز متغیر است، اما شایع‌ترین رنگ قهوه‌ای روشن یا برنز تیره است، مانند برخی از رنگ‌های خاک. موهایشان بلند با سبک‌هایی ساده است و معمولا رنگ‌های سیاه، خاکستری یا قهوه‌ای دارند، هرچند دوارف‌های رنگ پریده اغلب موهای قرمز دارند. دوارف‌های نر برای ریش خود بسیار ارزش قائلند و آن را با دقت مرتب می‌کنند.

حافظه طولانی، کینه‌های طولانی

عمر دوارف‌ها می‌تواند بیش از **400** سال باشد، بنابراین پیرترین دوارف‌های زنده اغلب دنیای بسیار متفاوتی را به یاد می‌آورند. این طول عمر دیدی از جهان را به آن‌ها می‌بخشد که نژادهایی با عمر کوتاه‌تر مانند انسان‌ها و هفلینگ‌ها فاقد آن هستند.
دوارف‌ها مانند کوه‌هایی که دوست دارند محکم و پایدار هستند و در طول قرن‌ها با استقامت بالا و تغییرات کم باقی می‌مانند. آن‌ها به سنت‌های قبایل خود احترام می‌گذارند و آن‌ها را به راحتی ترک نمی‌کنند. بخشی از این سنت، ارادت به خدای دوارف‌ها است که معمولا آرمان‌هایی شبیه به آن‌ها مثل سخت‌کوشی و مهارت در جنگ دارد. یک دوارف فردی مصمم و وفادار است، به حرف خود عمل می‌کند و در عمل قاطعانه است، حتی گاهی تا سر

لجاجت. بسیاری از دوارف‌ها حس عدالت شدیدی دارند و به سختی اشتباهاتی که متحمل شدند را فراموش می‌کنند. ظلمی که به یک دوارف وارد شده به کل قبیله وارد شده است، بنابرین آنچه به عنوان جدل یک دوارف برای انتقامی شخصی آغاز می‌شود، می‌تواند به یک جنگ تمام عیار قبیله‌ای تبدیل شود.

قبایل و پادشاهی‌ها

پادشاهی دوارف‌ها به اعماق کوهستان‌ها می‌رسد، جایی که دوارف‌ها سنگ‌های قیمتی و فلزات گرانبها را استخراج و ساخته‌های شگفت انگیز را در کوره‌های خود می‌سازند. آن‌ها زیبایی و هنر فلزات گرانبها و جواهرات ظریف را دوست دارند و در بعضی از دوارف‌ها این عشق به طمع تبدیل می‌شود. هر ثروتی که نتوانند در کوه‌های خود پیدا کنند، از طریق تجارت به دست می‌آورند. آن‌ها از قایق بدشان می‌آید، بنابراین انسان‌ها و هفلینگ‌های جویای ثروت و کار اغلب تجارت کالاهای دوارف‌ها را در مسیرهای آبی انجام می‌دهند. دوارف‌ها از اعضای قابل اعتماد سایر نژادها در سکونتگاه خود استقبال می‌کنند، اگرچه برخی از مناطق حتی برای آن‌ها نیز ممنوع است.
واحد اصلی جامعه دوارف‌ها، قبیله است و آن‌ها به جایگاه اجتماعی به شدت اهمیت می‌دهند. حتی دوارف‌هایی که دور از پادشاهی خود زندگی می‌کنند هویت و وابستگی قبیله‌ای خود را گرامی می‌دارند، دوارف‌های مرتبط به قبیله را به رسمیت می‌شناسند و در سوگندها و نفرین‌ها نام اجداد خود را فرا می‌خوانند. بی‌قبیله بودن بدترین سرنوشتی است که می‌تواند برای یک دوارف رقم بخورد.
دوارف‌ها در سرزمین‌های دیگر معمولا صنعتگر هستند، به ویژه اسلحه‌ساز، زره‌ساز و جواهرساز. برخی از آن‌ها به عنوان محافظ یا مزدور خدمت می‌کنند، که به دلیل شجاعت و وفاداری بسیار از محبوبیت بالایی برخوردار هستند

خدایان، طلا و قبیله

دوارف‌هایی که زندگی ماجراجویانه را انتخاب می‌کنند ممکن است به دلیل تمایل به گنج و ثروت اینکار را کنند – به خاطر خود آن، برای هدفی خاص یا حتی برای کمک به دیگران. سایر دوارف‌ها با فرمان یا الهام از یک خدا، تماسی مستقیم از سوی او یا فقط تمایل به آوردن شکوه و جلال برای یکی از خدایان دوارف‌ها مایل به ماجراجویی می‌شوند. قبیله و تبار نیز انگیزه‌های مهمی هستند. یک دوارف ممکن است به دنبال بازیابی احترام از دست رفته یک قبیله، انتقام یک ظلم قدیمی که قبیله متحمل شده یا پیدا کردن جایگاهی جدید در قبیله پس از تبعید باشد. یا ممکن است یک دوارف دنبال تبری برود که یکی از اجدادش قرن‌ها پیش در میدان نبرد گم کرده است.

رابطه با دیگر نژادها

دوارف‌ها با اکثر نژادها خوب کنار می‌آیند. یک جمله معروف دوارفی می‌گوید "*فاصله بین آشنا و دوست حدود صد ساله*"، این جمله شاید اغراق‌آمیز باشد اما نشان می‌دهد که برای یک عضو از یک نژاد کم عمر مانند انسان‌ها، کسب اعتماد یک دوارف دشوار است.

الف‌ها. "*عاقلانه نیست رو الف‌ها حساب کنین، هیچ‌وقت معلوم نیست یک الف قراره چی‌کار کنه. وسط جنگ همونقدری که ممکنه شمشیرش رو دربیاره ممکنه که شروع کنه به آواز خوندن. ولی از حق نگذریم دو نکته مهم دارن: اولا آهنگرای زیادی ندارن، ولی اون عده معدودی که هستن واقعا درست و حسابین. دوما، وقتی اورک‌ها یا گابلین‌ها دارن حمله می‌کنن خوبه یک الف هوات رو داشته باشه. شاید نه به خوبی یک دوارف، ولی حداقل اندازه ما از اورک‌ها نفرت دارن.*"

هفلینگ‌ها. "*آره خوب، مردم دلپذیری هستن. ولی فقط یک قهرمان هفلینگ بهم نشون بده. یا یک امپراطوری، ارتش افسانه‌ای یا حتی یک گنجینه فوق‌العاده که با دستای یک هفلینگ ساخته شده باشه. هیچ موردی نیست. چطور میتونین اونا رو جدی بگیرین؟*"

انسان‌ها. "*تا شناختتون از یک آدم به حد کافی برسه طرف رسیده دم مرگ. اگه خوش‌شانس باشین فامیل ازش مونده - دختری نوه‌ای چیزی، که دست و قلبی به خوبی مرحوم داشته باشه. اون وقت می‌تونین یک دوست انسان داشته باشین. اونا*

کاری که از صمیم قلب بخوان رو انجام میدن، چه رسیدن به گنج اژدها باشه چه تاج و تخت شاه. واقعا باید به سرسپردگی و تعهدشون آفرین گفت، حتی اگه بیشتر وقتا اونا رو تو دردسر بندازه. "

اسامی دوارف‌ها

اسم یک دوارف به او مطابق سنت، توسط بزرگ قبیله اعطا می‌شود. یک اسم شایسته دوارفی در طول نسل‌ها مورد استفاده مجدد قرار می‌گیرد. نام یک دوارف متعلق به قبیله است، نه به فرد. اسم دوارفی که از نام قبیله‌اش استفاده غلط کند یا باعث شرمساری برای آن شود از او گرفته و سلب می‌شود و طبق قانون استفاده از هر نام دوارفی به جای آن ممنوع است.

اسامی مذکر: Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal

اسامی مونث: Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

اسامی قبایل: Balderk, Battlehammer, Brawnanvil, Dankil, Fireforge, Frostbeard, Gorunn, Holderhek, Ironfist, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart

انواع | Subrace

دو نوع اصلی دوارف در جهان‌های **D&D** وجود دارد: **دوارف تپه‌ای | Hill Dwarf** و **دوارف کوهی | Mountain Dwarf**. باید یکی از انواع یا موردی دیگر از دیگر منابع را انتخاب کنید.

ویژگی‌های دوارف

کاراکتر دوارف شما دارای مجموعه‌ای از توانایی‌های ذاتی است که بخشی از طبیعت او هستند.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Constitution** شما **2** عدد افزایش می‌یابد.

سن

سرعت رشد دوارف‌ها مانند انسان‌ها است اما در **50** سالگی به بزرگ‌سالی می‌رسند. به طور میانگین تا **350** سالگی عمر می‌کنند.

گرایش اخلاقی

بیشتر دوارف‌ها قانونمند هستند و قاطعانه به یک جامعه منظم اعتقاد دارند. آن‌ها همچنین به طور معمول به خوبی و عدل گرایش دارند و باور دارند همه در مزایای یک جامعه منظم سهم دارند.

اندازه

قد بین **120** و **150** سانت با میانگین وزنی **70** کیلویی. سایز شما متوسط (**Medium**) محسوب می‌شود.

سرعت

سرعت راه رفتن شما **25** فوت است. سرعت شما توسط زره سنگین کاهش نمی‌یابد.

دید در تاریکی

از آنجایی که به زندگی در زیر زمین عادت دارید، در شرایط تاریک و کم نور دید خوبی دارید. شما می‌توانید در نور کم در فاصله **60** فوتی خود مانند روشنایی، و در تاریکی مانند نور کم ببینید. شما نمی‌توانید رنگ را در تاریکی تشخیص دهید و فقط سایه‌های متفاوتی از خاکستری می‌بینید.

مقاومت دوارفی

در تاس‌ها نجات مقابل سموم **Advantage**، و مقابل آسیب ناشی از سم **Resistance** دارید.

تعلیمات رزمی دوارفی

در این سلاح‌ها ماهر هستید: **Battleaxe, Handaxe, Light Hammer, Warhammer**

مهارت ابزار

در یکی از این ابزار صنتعگران به انتخاب خود مهارت دارید: **Brewer's Supplies, Mason's Tools, Smith's Tools**

هوش سنگی

هرگاه که تاس **Intelligence (History)** برای چک کردن پیشینه یک آثار سنگی میریزید، در **History** ماهر حساب می‌شوید و دو برابر پروفیشنسی بونس خود را به آن اضافه می‌کنید.

زبان‌ها

می‌توانید **Common** و **Dwarvish** صحبت کنید، بخوانید و بنویسید. زبان دوارفی پر از حروف صامت سخت و صداهای توگلویی است، این ویژگی‌ها به هر زبان دیگری که یک دوارف صحبت می‌کند سرایت می‌کنند.

دوارف تپه‌ای | Hill Dwarf

شما به عنوان یک دوارف تپه‌ای، حواسی تیزبین، بینشی عمیق و مقاومت چشمگیری دارید.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Wisdom** شما **1** عدد افزایش می‌یابد.

سختی دوارفی

حداکثر جان شما **1** عدد افزایش می‌یابد و هرگاه که لول شما بالا می‌رود نیز **1** عدد بالا می‌رود.

دوارف کوهی | Mountain Dwarf

شما به عنوان یک دوارف کوهی، قوی و مقاوم هستید و به زندگی دشوار در زمین‌های ناهموار عادت دارید. شما احتمالا به نسبت بقیه دوارف‌ها بلند هستید و رنگ روشن‌تری دارید.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Strength** شما **2** عدد افزایش می‌یابد.

تعلیمات زرهی دوارفی

در استفاده از زره‌های سبک و متوسط ماهر هستید.

Elf الف

الف‌ها مردمی جادویی با ظرافتی غریب هستند که در دنیا زندگی می‌کنند اما کاملا بخشی از آن نیستند. آن‌ها در مکان‌هایی با زیبایی روحانی، میان جنگل‌های باستانی یا گلدسته‌های نقره‌ای که با نور شگفت‌انگیز می‌درخشند، زندگیمی‌کنند. جایی که موسیقی آرامی در فضا جریان دارد و عطری ملایم بر روی نسیم می‌پیچد. الف‌ها عاشق طبیعت و جادو، هنر و هنرمندی، موسیقی و شعر و چیزهای خوب دنیا هستند.

لاغر و برازنده

الف‌ها با ظرافت فراطبیعی و ویژگی‌های ظاهری خود، به نظر انسان‌ها و بسیاری از نژادهای دیگر بسیار زیبا به نظر می‌آیند. آن‌ها به طور متوسط کمی کوتاه‌تر از انسان‌ها هستند و از زیر **5** فوت تا بالای **6** فوت متغیر هستند (معادل **150** و **180** سانتی‌متر). لاغرتر از انسان‌ها هستند و وزن آن‌ها فقط **100** تا **145** پوند است (معادل **45** تا **65** کیلوگرم). قد الف‌های مذکر و مونث تقریبا یکسان است و مذکرها از نظر وزن فقط کمی از مونث‌ها سنگین‌ترند.
رنگ الف‌ها طیف طبیعی انسان را در بر می‌گیرد و همچنین شامل پوستی در سایه‌های مس، برنز و سفید تقریبا مایل به آبی، موهای سبز یا آبی و چشم‌هایی مانند استخرهای طلای مایع یا نقره است. الف‌ها موی صورت ندارند و موی بدن کمی دارند. آن‌ها لباس‌های ظریف و با رنگ‌های روشن را ترجیح می‌دهند و از جواهرات ساده و در عین حال دوست‌داشتنی لذت می‌برند.

چشم‌انداز بی‌انتها به زمان

الف‌ها می‌توانند بیش از **700** سال زندگی کنند که به آن‌ها چشم‌انداز وسیعی در مورد رویدادهایی می‌دهد که ممکن است نژادهای کوتاه عمر را عمیقا اذیت کند. آن‌ها غالبا بیش از اینکه هیجان زده شوند سرگرم می‌شوند و بیش از حریص شدن کنجکاو می‌شوند. آن‌ها تمایل دارند که از حوادث ناچیز و کم اهمیت دور بمانند. با این حال، هنگامی که یک هدف را دنبال می‌کنند، خواه ماجراجویی در یک ماموریت یا یادگیری یک مهارت یا هنر جدید، الف‌ها می‌توانند متمرکز و مصر باشند. آن‌ها در یافتن دوست و دشمن کند هستند و حتی کندتر در فراموش کردن آن‌ها.
آن‌ها به توهین‌های کوچک با تحقیر و به اهانت‌های جدی با خونخواهی جواب می‌دهند.
مانند شاخه‌های یک درخت جوان، الف‌ها در برابر خطر انعطاف‌پذیر هستند. آن‌ها به دیپلماسی و سازش برای حل اختلافات، قبل از اینکه به خشونت تبدیل شود، اعتقاد دارند. پیش آمده است که آن‌ها مقابل حمله به خانه‌های جنگلی خود عقب نشینی کرده باشند، زیرا اطمینان دارند که به راحتی می‌توانند صرفا منتظر رفتن دشمن از آن‌جا بمانند. اما در صورت نیاز، الف‌ها جهت جدی رزمی خود را فاش می‌کنند و مهارت خود را با شمشیر، کمان و استراتژی نشان می‌دهند.

قلمروهای پنهان جنگلی

بیشتر الف‌ها در دهکده‌های کوچک جنگلی پنهان شده در میان درختان زندگی می‌کنند. الف‌ها شکار می‌کنند، غذا جمع می‌کنند و سبزیجات می‌کارند و مهارت و جادوی آن‌ها با آن‌ها اجازه می‌دهد بدون نیاز به پاکسازی یا شخم زدن زمین زندگی خود را تامین کنند. آن‌ها صنعتگران با استعدادی هستند که لباس‌های زیبا و اشیا هنری می‌سازند. تماس آن‌ها با افراد خارجی معمولا محدود است، هرچند بعضی الف‌ها با خرید و فروش کالاهای ساخته شده با فلزات (که هیچ علاقه‌ای با استخراج آن‌ها ندارند)، به خوبی امرار معاش می‌کنند.
الف‌هایی که در خارج از سرزمین‌های خودشان زندگی می‌کنند، معمولا نقال، هنرمند یا حکیم هستند. انسان‌های

اشراف‌زاده برای استخدام مربی الف، برای آموزش شمشیر بازی یا سحر و جادو به فرزندان خود، با یکدیگر رقابت می‌کنند.

کاوش و ماجراجویی

الف‌ها از شدت اشتیاق به سفر به ماجراجویی می‌پردازند. از آن‌جا که عمر آن‌ها طولانی است، می‌توانند قرن‌ها زا کاوش و کشف لذت ببرند. آن‌ها از سرعت جامعه انسان‌ها، که روز به روز منظم است اما طی دهه‌های متمادی دائما تغییر می‌کند، بیزارند. بنابراین شغل‌هایی پیدا می‌کنند که با آن‌ها امکان می‌دهد آزادانه سفر کنند و سرعت خود را تعیین کنند. الف‌ها همچنین از انجام مهارت‌های رزمی خود یا به دست آوردن قدرت جادویی بیشتر لذت می‌برند و ماجراجویی به آن‌ها این امکان را می‌دهد. برخی ممکن است به شورشیانی که علیه ظلم و ستم می‌جنگند بپیوندند و برخی دیگر قهرمان اهداف اخلاق شوند.

رابطه با دیگر نژادها

اگرچه آن‌ها می‌توانند مغرور باشند اما الف‌ها به طور کلی، حتی با کسانی که از پس انتظارات بلند بالای آن‌ها بر نمی‌آیند، مهربان و دلپذیر هستند

دوارف‌ها. *" دوارف‌ها کسل‌کننده و دست و پا چلفتی هستند. اما با جسارت و دلیری آنچه را که از نظر شوخ‌طبعی، زبردستی و آداب و رسوم فاقد آن هستند جبران می‌کنند. و باید اعتراف کنم، بهترین آهنگران آن‌ها هنری تولید می‌کنند که به کیفیت الفی نزدیک است."*

هفلینگ‌ها. *" هفلینگ‌ها افرادی ساده و اهل تفریحات ساده هستند و این را برای تمسخر آن‌ها نگفتم. آن‌ها مردمان خوبی هستند، از یکدیگر مراقبت می‌کنند، اهل باغبانی هستند و ثابت کرده‌اند که در صورت نیاز، از آنچه که به نظر می‌آید سخت‌تر هستند. "*

انسان‌ها. *" تلاش‌های انسان‌ها گاهی اوقات بی‌فایده به نظر می‌رسد – همه این عجله، جاه‌طلبی و انگیزه آن‌ها برای رسیدن به چیزی قبل از اینکه زندگی کوتاه آن‌ها از بین برود. اما سپس به آنچه که آن‌ها کسب کرده‌اند نگاه می‌کنید و باید از دستاوردهای آن‌ها قدردانی کنید. آه که اگر فقط می‌توانستند سرعت خود را کم کنند و کمی اصلاح شوند."*

اسامی الف‌ها

الف‌ها تا زمانی که اعلام بزرگسالی نکنند، که مدتی بعد از صد سالگی اتفاق می‌افتد، کودک محسوب می‌شوند و قبل از این دوره آن‌ها را به اسم کودک صدا می‌کنند.
هنگام اعلام بزرگسالی، یک الف نام بزرگسالی خود را انتخاب می‌کند، گرچه کسانی که او را از می‌شناختند ممکن است به استفاده از نام کودکی او ادامه دهند. نام بزرگسال هر الف منحصر به فرد است، گرچه ممکن است اشاره‌ای به نام افراد محترم یا افراد دیگر در خانواده در آن وجود داشته باشد. تفاوت کمی بین نام‌های مذکر و نام‌های مونث وجود دارد. گروه‌بندی‌ها در اینجا فقط گرایش‌های کلی را منعکس می‌کنند. علاوه بر این، هر الف یک نام خانوادگی دارد، که به طور معمول ترکیبی از کلمات الفی دیگر است. برخی از الف‌ها که در میان انسان‌ها سفر می‌کنند، نام خانوادگی خود را به زبان عام **Common** ترجمه می‌کنند، اما برخی دیگر نسخه الفی آن را حفظ می‌کنند.

اسامی کودک: **Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall**

اسامی بزرگسال مذکر: **Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis**

اسامی بزرگسال مونث: Adrie, Althaea, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethrynna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphia

اسامی خانواده (ترجمه Common): Amakiir (Gemflower), Amastacia (Starflower), Galanodel (Moonwhisper), Holimion (Diamonddew), Ilphelkiir (Gemblossom), Liadon (Silverfrond), Meliamne (Oakenheel), Naïlo (Nightbreeze), Siannodel (Moonbrook), Xiloscient (Goldpetal)

انواع | Subrace

سه نوع اصلی الف در جهان‌های **D&D** وجود دارد: **الف والا | High Elf**، **الف جنگلی | Wood Elf** و **الف تیره | Dark Elf** که عموما به عنوان **Drow** شناخته می‌شود. باید یکی از انواع یا موردی دیگر از دیگر منابع را انتخاب کنید.

ویژگی‌های الف

کاراکتر الف شما دارای توانایی‌های متنوعی است که نتیجه هزاران سال کمال الفی می‌باشد.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Dexterity** شما **2** عدد افزایش می‌یابد.

سن

اگرچه الف ها تقریباً در همان سن انسان‌ها به بلوغ جسمی می رسند ، اما درک الف از بزرگسالی فراتر از رشد جسمی است و تجربه دنیوی را در بر می‌گیرد. یک الف به در محدوده **100** سالگی اعلام بزرگسالی می‌کند و می‌تواند تا **750** سال عمر کند.

گرایش اخلاقی

الف‌ها آزادی، تنوع و ابراز وجود را دوست دارند، بنابراین به شدت به جنبه‌های ملایم‌تر هرج و مرج متمایل هستند. آن‌ها برای آزادی دیگران همانقدری ارزش قائل هستند که برای آزادی خود، و بیشتر اوقات خوب هستند تا شر. **Drow**ها استثنا هستند و بیشتر اوقات شرور هستند تا خوب.

اندازه

قد بین **150** و **180** سانت با هیکلی باریک. سایز شما متوسط **(Medium)** محسوب می‌شود.

سرعت

سرعت راه رفتن شما **30** فوت است.

حواس دقیق

شما در **Perception** ماهر هستید

اجداد فِی

در تاس‌های نجات مقابل شیفتگی **Advantage** دارید و جادو نمی‌تواند شما را به خواب فرو ببرد.

خلسه

الف‌ها نیازی به خوابیدن ندارند. در عوض، آن‌ها به مدت **4** ساعت در روز به صورت عمیق مراقبه می‌کنند و نیمه هشیار باقی می‌مانند (کلمه رایج چنین مدیتیشنی "خلسه یا **Trance**" است). هنگام مدیتیشن، می‌توانید به نوعی رویا ببینید. این رویاها در واقع تمرین‌های ذهنی هستند که با سال‌ها اجرا بوجود آمده‌اند. پس از استراحت به این روش، همان مزیتی را کسب می‌کنید که انسان از **8** ساعت خواب به‌دست می‌آورد.

زبان‌ها

می‌توانید **Common** و **Elvish** صحبت کنید، بخوانید و بنویسید. زبان الف‌ها روان، با لحنی ظریف و دستور زبان پیچیده است. ادبیات الفی غنی و متنوع است و آهنگ‌ها و شعرهای آن‌ها در میان دیگر نژادها معروف است.

الف والا | High Elf

شما به عنوان یک الف والا، ذهنی هوشمند و تسلط بر حداقل اصول جادو را دارید. در بسیاری از دنیاهای **D&D**، دو نوع الف والا وجود دارد. یک نوع مغرور و گوشه‌گیر است و خود را از غیر الف و حتی الف‌های دیگر برتر می‌داند. نوع دیگر رایج‌تر و دوستانه‌تر است و اغلب میان انسان‌ها و دیگر نژادها مشاهده می‌شود.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Intelligence** شما **1** عدد افزایش می‌یابد.

تعلیمات سلاحی الفی

در استفاده از **Longsword**، **Shortsword**، **Shortbow** و **Longbow** مهارت پیدا می‌کنید.

کنتریپ

یک کنتریپ به میل خود از لیست اسپل‌های ویزارد می‌دانید. این کنتریپ را با ابیلیتی **Intelligence** اجرا می‌کنید.

زبان اضافه

می‌توانید یک زبان اضافه را صحبت کنید، بخوانید و بنویسید.

الف جنگلی | Wood Elf

شما به عنوان الف جنگلی، حس و ادراکی قوی دارید و پاهای شما سریع و پنهانی شما را در جنگل‌های بومی خود حمل می‌کنند.
پوست الف‌های جنگلی در طیف مسی است، گاهی اوقات با ردپایی از سبز. موهای آن‌ها به سمت قهوه‌ای و سیاه متمایل است، اما گاهی بور و مسی است. چشم‌های آن‌ها سبز، قهوه‌ای یا فندقی است.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Wisdom** شما **1** عدد افزایش می‌یابد.

تعلیمات سلاحی الفی

در استفاده از **Longsword**، **Shortsword**، **Shortbow** و **Longbow** مهارت پیدا می‌کنید.

بادپا

پایه سرعت راه رفتن شما به **35** فوت افزایش می‌یابد.

نقاب طبیعت

هنگامی که فقط به سبکی توسط شاخ و برگ، باران شدید، ریزش برف، مه و سایر پدیده‌های طبیعی پنهان و مبهم شده باشید، می‌توانید از اکشن **Hide** استفاده کنید.

الف تیره | Dark Elf (Drow)

دروها پوستی تیره و مویی سفید یا زرد روشن دارند. عموما چشمانی بسیار روشن (آنقدر روشن که با سفید اشتباه گرفته می‌شود) در طیف‌های یاسی، نقره‌ای، صورتی، قرمز و آبی دارند. آن‌ها معمولا کوچک و لاغرتر از دیگر الف‌ها هستند.
ماجراجوهای درو نادر هستند و این نژاد در همه دنیاها وجود ندارند. قبل از ساخت یک کاراکتر درو، با دی‌ام خود مشورت کنید.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Charisma** شما **1** عدد افزایش می‌یابد.

دید در تاریکی برتر

از آنجایی که به زندگی در اعماق عادت کرده‌اید، در شرایط تاریک و کم نور دید برتری دارید. شما می‌توانید در نور کم تا **120** فوتی خود طوری ببینید انگار نور شدید است و در تاریکی مانند نور کم ببینید. شما نمی‌توانید رنگ را در تاریکی تشخیص دهید، فقط سایه‌هایی از خاکستری را تشخیص می‌دهید.

حساسیت به نور خورشید

هنگامی که شما یا هدف شما به طور مستقیم در نور خورشید است، در تاس‌های حمله و **Wisdom (Perception)** در صورتی که نیاز به دیدن داشته باشد **Disadvantage** دارید.

جادوی درو

کنتریپ **Dancing Lights** را می‌دانید. وقتی به لول **3** رسیدید، می‌توانید هر روز یک بار اسپل **Faerie Fire** را اجرا کنید؛ برای اجرا کردن دوباره اسپل با این ویژگی نیاز به اتمام یک استراحت بلند دارید. وقتی به لول **5** رسیدید، می‌توانید هر روز یک بار اسپل **Darkness** را اجرا کنید؛ برای اجرا کردن دوباره اسپل با این ویژگی نیاز به اتمام یک استراحت بلند دارید. **Charisma** توانایی جادوگری شما برای این اسپل‌ها است.

تعلیمات سلاحی درو

در استفاده از **Rapier**، **Shortsword** و **Hand Crossbow** مهارت پیدا می‌کنید.

Halfling هفلینگ

هدف اکثر هفلینگ‌ها راحتی خانه است: مکانی برای استراحت در آرامش و سکوت، به دور از هیولاهای غارتگر و مبارزات ارتشی؛ یک آتش سوزان و یک وعده غذایی سخاوتمندانه؛ نوشیدنی خوب و گفتگوی خوب. گرچه برخی از هفلینگ‌ها عمر خود را در جوامع روستایی کوچک سپری می‌کنند، برخی دیگر توسط جاده باز و افق وسیع اغوا شده، گروه‌های کولی تشکیل می‌دهند و به صورت مداوم در سفر هستند. اما حتی این سرگردان‌ها نیز عاشق آرامش، غذا، آتش گرم و خانه هستند. البته که خانه ممکن است یک واگن باشد در امتداد جاده‌ای خاکی یا یک قایق شناور در رود.

کوچک و کاربردی

هفلینگ‌های کوچک در دنیایی پر از موجودات بزرگتر، با دور از چشم ماندن و در صورت شکست دوری از اهانت، زنده می‌مانند. آن‌ها که تقریبا **3** فوت (معادل **90** سانتی‌متر) قد دارند، نسبتا بی‌ضرر به نظر می‌رسند و به همین دلیل توانسته‌اند قرن‌ها در سایه امپراطوری‌ها و جنگ و درگیری‌های سیاسی زنده بمانند. عموما تنومند هستند و وزنی حوالی **40** تا **45** پوند (**18** تا **20** کیلوگرم) دارند.

پوست هفلینگ‌ها از برنز تا گلگون و موهای آن‌ها معمولا قهوه‌ای یا شنی و مواج است. آن‌ها چشمانی قهوه‌ای یا فندقی دارند. مردان هفلینگ معمولا خط ریش بلندی دارند ولی ریش میان آن‌ها نادر است و سبیل حتی نادرتر.
آن‌ها دوست دارند لباس‌ها ساده، راحت و کاربردی بپوشند و رنگ‌های روشن را ترجیح می‌دهند.
کاربردی بودن هفلینگ‌ها فراتر از پوشش آن‌هاست. آن‌ها به نیازهای اساسی و لذت‌های ساده اهمیت می‌دهند و اهل زرق و برق نیستند. حتی ثروتمندترین آن‌ها نیز گنجینه‌های خود را در یک انبار نگهداری می‌کنند، نه اینکه در معرض دید همه قرار دهند. آن‌ها مهارتی در یافتن ساده‌ترین راه حل برای یک مشکل دارند و اهل تردید نیستند.

مهربان و کنجکاو

هفلینگ‌ها مردمی خوش‌برخورد و بانشاط هستند. آن‌ها روابط خانوادگی و دوستی و همچنین راحتی خانه و منزل را گرامی می‌دارند و رویاهای کمی از طلا و شکوه را در دل خود جای داده‌اند. حتی ماجراجویان آن‌ها نیز معمولا به دلایل اجتماعی، دوستی، سرگردانی یا کنجکاوی وارد این دنیا می‌شوند. آن‌ها عاشق کشف چیزهای جدید، حتی چیزهای ساده مانند یک غذای خارجی یا یک سبک لباس ناآشنا هستند.
هفلینگ‌ها دلسوز هستند و از رنج دیدن هر موجود زنده‌ای متنفر. آن‌ها سخاوتمند هستند و در مواقع نیاز با خوشحالی آنچه را که دارند تقسیم می‌کنند.

همرنگ مردم

هفلینگ‌ها به‌راحتی در جامعه انسان‌ها، دوارف‌ها یا الف‌ها جای می‌گیرند و مورد استقبال قرار می‌گیرند. ترکیبی از پنهان‌کاری ذاتی و ماهیت ساده آن‌ها به هفلینگ‌ها کمک می‌کند تا از توجه ناخواسته جلوگیری کنند.
هفلینگ‌ها با خوشحالی با دیگران کار می‌کنند و به دوستان خود وفادار هستند، چه هفلینگ باشند یا نباشند. آن‌ها در صورتی که دوستان، خانواده یا مردمشان تهدید شوند می‌توانند خوبی درنده از خود نشان دهند.

اجتماع مسالمت‌آمیز

بیشتر هفلینگ‌ها در جوامع کوچک و صلح‌جو با مزارع بزرگ و درخت‌زارهای کاملا آراسته زندگی می‌کنند. آن‌ها بندرت پادشاهی تشکیل می‌دهند و یا حتی زمین‌های فراتر از روستای خود را در اختیار دارند. آن‌ها معمولا هیچ نوع اشراف یا خاندان سلطنتی ندارند، در عوض برای راهنمایی به بزرگان خانواده مراجعه می‌کنند. خانواده‌ها با وجود ظهور و سقوط امپراطوری‌ها، روش‌های سنتی خود را حفظ می‌کنند.
بسیاری از هفلینگ‌ها در میان نژادهای دیگر زندگی می‌کنند، جایی که سخت‌کوشی و وفاداری هفلینگ‌ها به آن‌ها پاداش‌های فراوان و آسایشی بسیار می‌دهد. برخی از جوامع هفلینگ به‌صورت عشایری زندگی می‌کنند و بدون خانه دائمی همواره با قایق و واگن در حال سفر هستند.

رابطه با دیگر نژادها

هفلینگ‌ها سعی می‌کنند با بقیه کنار بیایند و از پیش‌داوری و تعصب بیزار هستند، به ویژه در موارد منفی.

دوارف‌ها. *" دوستان وفاداری هستند و می‌توانید روی آن‌ها حساب کنید که به قول خود عمل کنند. اما آیا هر چند وقت یکبار لبخند زدن به آن‌ها آسیب می‌رساند؟ "*

الف‌ها. *" بسیار زیبا هستند! چهره آن‌ها، موسیقی آن‌ها، لطافت آن‌ها و همه‌چیز آن‌ها! مثل اینکه از یک رویای شگفت‌انگیز خارج شدند. اما هیچ‌کسی نمی‌داند چه چیزی پشت آن چهره‌های خندان قایم شده است. "*

انسان‌ها. *" واقعا خیلی شبیه ما هستند. حداقل بعضی از آن‌ها شبیه هستند. به فکر قلعه‌ها نباشید، با کشاورزان و دامداران صحبت کنید و افراد خوبی پیدا خواهید کرد. نه اینکه مشکلی در پادشاه‌ها و سربازان باشد، باید ایستادگی آن‌ها را تحسین کرد. با حفاظت از سرزمین‌های خود، مارا نیز محافظت می‌کنند. "*

اسامی هفلینگ‌ها

یک هفلینگ یک نام، نام خانوادگی و احتمالا یک لقب دارد. نام خانوادگی غالبا لقبی است که چنان برازنده بوده که در طول نسل‌ها منتقل شده است.

اسامی مذکر: **Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby**
اسامی مونث: **Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna**
اسامی خانواده: **Brushgather, Goodbarrel, Greenbottle, High-hill, Hilltopple, Leagallow, Tealeaf, Thorngage, Tosscobble, Underbough**

انواع | Subrace

دو نوع اصلی هفلینگ در جهان‌های D&D وجود دارد: **هفلینگ پای سبک | Lightfoot Halfling** و **هفلینگ تنومند | Stout Halfling**. باید یکی از انواع یا موردی دیگر از دیگر منابع را انتخاب کنید.

ویژگی‌های هفلینگ

کاراکتر هفلینگ شما ویژگی‌های مشترکی با دیگر هفلینگ‌ها دارد.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Dexterity** شما **2** عدد افزایش می‌یابد.

سن

یک هفلینگ در **20** سالگی به بزرگسالی می‌رسد و به طور کلی تا اواسط قرن دوم زندگی خود عمر می‌کند.

گرایش اخلاقی

اکثر هفلینگ‌ها خوب قانونمند هستند. به طور معمول،آن‌ها خوش قلب و مهربان هستند، از دیدن درد دیگران متنفرند و تحمل ظلم را ندارند. آن‌ها همچنین بسیار منظم و سنتی هستند و به شدت به حمایت جامعه و روش‌های قدیمی خود متکی هستند.

اندازه

قد حدود **90** سانتی‌متر و وزن حدود **18** کیلوگرم. سایز شما کوچک (**Small**) محسوب می‌شود.

سرعت

سرعت راه رفتن شما **25** فوت است.

خوش شانس

هنگامی که با تاس **d20** عدد **1** را برای حمله، ابیلیتی چک یا تاس نجات می‌آورید، می‌توانید تاس را دوباره بریزید و باید از نتیجه جدید استفاده کنید.

شجاع

در تاس‌های نجات مقابل ترس **Advantage** دارید.

چابکی هفلینگی

شما می‌توانید از فضایی که توسط موجودی که اندازه‌اش از شما بزرگتر است اشغال شده است حرکت کنید.

زبان‌ها

می‌توانید **Common** و **Halfling** صحبت کنید، بخوانید و بنویسید. زبان هفلینگی راز نیست، اما هفلینگ‌ها متنفرند از اینکه آن را با دیگران به اشتراک بگذارند. آن‌ها بسیار کم می‌نویسند، بنابراین ادبیات غنی ندارند. سنت شفاهی آن‌ها اما بسیار قوی است. تقریبا همه هفلینگ‌ها برای مکالمه با افراد دیگر زبان عام را بلد هستند.

هفلینگ پای سبک | Lightfoot Halfling

شما به عنوان یک هفلینگ پای سبک، می‌توانید به راحتی از چشم دیگران پنهان شوید و حتی از افراد دیگر به عنوان پوشش استفاده کنید. شما احتمالا خوش برخورد هستید و با دیگران کنار می‌آیید.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Charisma** شما **1** عدد افزایش می‌یابد.

پنهانکاری طبیعی

شما هنگامی که پشت موجودی که حداقل یک سایز از شما بزرگتر است پنهان شده‌اید می‌توانید از اکشن **Hide** استفاده کنید.

هفلینگ تنومند | Stout Halfling

شما به عنوان یک هفلینگ تنومند، از حالت معمول محکم‌تر هساید و در برابر سم مقاومت دارید. برخی می‌گویند که هفلینگ‌های تنومند خون دوارفی دارند.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Constitution** شما **1** عدد افزایش می‌یابد.

مقاومت تنومند

در تاس‌های نجات مقابل سم **Advantage** و مقابل آسیب سموم **Resistance** دارید.

انسان Human

در اکثر جهان‌ها، انسان جوانترین نژاد است که دیر به صحنه جهانی می‌رسد و در مقایسه با دوارف، الف، و اژدها عمر کوتاهی دارد. شاید به دلیل زندگی کوتاهشان است که تلاش می‌کنند تا در سال‌های اندکی که دارند هرچه بیشتر به دست آورند. یا شاید آن‌ها احساس می‌کنند که چیزی برای اثبات به نژادهای کهن‌تر دارند و به همین دلیل است که امپراتوری‌های قدرتمند خود را بر اساس فتح و تجارت بنا می‌کنند. در هر صورت، هرچه که آن‌ها را پیش می‌برد باعث شده است تا انسان‌ها مبتکر، موفق و پیشگام اکثر جهان‌ها باشند.

طیفی گسترده

انسان‌ها به‌دلیل گرایش به مهاجرت و فتح، از نظر جسمی تنوع بیشتری به نژادهای دیگر دارند. یک انسان می‌تواند قدی از **5** تا کمی بیش از **6** فوت (معادل **150** و **180** سانتی‌متر) و وزنی از **125** تا **250** پوند (معادل **55** و **110**) داشته باشد. رنگ پوست انسان‌ها از تقریبا سیاه تا بسیار روشن و موی آن‌ها از سیاه تا بور (فرفری، مجعد یا صاف) متغیر است. مردان ممکن است موی صورت اندک یا فراوانی داشته باشند. بسیاری از انسان‌ها دارای اندکی خون غیر انسانی هستند، با نشانه‌هایی از الف، اورک یا سایر نژادها. انسان‌ها در اواخر نوجوانی به بزرگسالی می‌رسند و به ندرت حتی یک قرن زندگی می‌کنند.

تنوع در همه‌چیز

انسان‌ها سازگارترین و جاه‌طلب‌ترین افراد میان نژادهای عام هستند. آن‌ها دارای سلیقه، اخلاق و آداب و رسوم بسیار متنوعی در سرزمین‌های مختلفی که در آن سکونت دارند هستند. هرچند وقتی مستقر می‌شوند، باقی می‌مانند: آن‌ها شهرهایی می‌سازند که برای مدت مدیدی باقی و پادشاهی‌های بزرگی که برای قرن‌های طولانی پابرجا می‌مانند. یک انسان ممکن است عمر نسبتا کوتاهی داشته باشد، اما یک ملت یا فرهنگ انسانی سنت‌هایی را حفظ می‌کند که ریشه آن‌ها فراتر از حافظه هر یک انسان می‌رود. آن‌ها به طور کامل در زمان حال زندگی می‌کنند – که آن‌ها را برای ماجراجویی مناسب می‌سازد – اما برای آینده نیز برنامه‌ریزی می‌کنند و تلاش می‌کنند تا میراثی ماندگار به‌جا بگذارند. به‌طور انفرادی و به صورت گروهی، انسان‌ها فرصت‌طلبانی هستند که نسبت به تغییرات سیاسی و اجتماعی هشیار می‌باشند.

تشکیلات ماندگار

یک الف یا دوارف ممکن است مسئولیت نگهبانی از یک مکان خاص یا یک راز قدرتمند را بر عهدا بگیرد، اما انسان‌ها موسسات و نهادهای مقدسی را برای چنین اهدافی تشکیل می‌دهند. در حالی که قبایل دوارفی و بزرگان هفلینگ‌ها سنت‌های باستانی را به هر نسل جدید منتقل می‌کنند، معابد انسانی، دولت‌ها، کتابخانه‌ها و قوانین آن‌ها سنت‌های انسان‌ها را در بستر تاریخ ثبت می‌کنند. انسان‌ها رویای جاودانگی را در سر می‌پرورانند، اما با اطمینان از اینکه بعد از مرگ به خاطر سپرده می‌شوند به رویای خود می‌رسند (به استثنای تعداد معدودی که برای فرار از چنگال مرگ دست به کارهای خارق‌العاده‌ای می‌زنند).
اگرچه برخی از انسان‌ها می‌توانند بیگانه‌هراس باشند، اما به طور کلی جوامع آن‌ها به روی هر نژادی باز است. سرزمین‌های انسانی به نسبت انسان‌هایی که در سرزمین‌های غیر انسانی زندگی می‌کنند، از تعداد زیادی غیر انسان استقبال می‌کنند.

سرمشق جاه‌طلبی

انسان‌هایی که به دنبال ماجراجویی هستند، جسورترین و جاه‌طلب‌ترین اعضای یک نژاد جسور و جاه‌طلب هستند. آن‌ها با جمع‌آوری قدرت، ثروت و شهرت به دنبال کسب افتخار در نزد مردم خود هستند. انسان‌ها در مقایسه با نژادهای دیگر، بیشتر به دنبال مبارزه برای هدف خود هستند، تا مبارزه برای سرزمین یا گروه خود.

رابطه با دیگر نژادها

انسان‌ها معمولا به همان راحتی که با یکدیگر مخلوط می‌شوند، با اعضای نژادهای دیگر مخلوط می‌شوند. آن‌ها تقریبا با همه کنار می‌آیند، گرچه ممکن است به خیلی‌ها نزدیک نباشند.

دوارف‌ها. "*آن‌ها مردمی سرسخت و دوستانی محکم هستند که مطابق گفته خود عمل می‌کنند. گرچه طمع به طلا باعث سقوطشان می‌شود.*"

الف‌ها. "*بهتر است در جنگل‌های الف سرگردان نباشید. آن‌ها مزاحمان را دوست ندارند و با جادو و کمان از خجالتتان در می‌آیند. ولی اگه یک الف از اون غرور لعنتی نژادی عبور کند و با شما مانند یک یکسان رفتار کند، می‌توانید چیزهای زیادی از آن‌ها بیاموزید.*"

هفلینگ‌ها. "*پیدا کردن غذایی بهتر از غذای خانگی یک هفلینگ کار سختی است، به شرط آنکه حواستان باشد که سرتان به سقف نخورد. غذای خوب و داستان‌های خوب مقابل یک آتش گرم و لذت‌بخش. اگر هفلینگ‌ها ذره‌ای جاه‌طلبی داشتند ممکن بود واقعا نژاد مهمی باشند.*"

ویژگی‌های انسان

کلی‌نگری به انسان‌ها دشوار است، اما کاراکتر انسان شما این ویژگی‌ها را دارد.

افزایش امتیاز توانایی

همه امتیازهای توانایی شما **1** عدد افزایش می‌یابند.

سن

انسان‌ها در اواخر نوجوانی به بزرگسالی می‌رسند و کمتر از یک قرن عمر می‌کنند.

گرایش اخلاقی

انسان‌ها گرایش خاصی ندارند. بهترین‌ها و بدترین‌ها در میان آن‌ها یافت می‌شود.

اندازه

قد و ساختار انسان شامل بازه وسیعی می‌شود. از **150** سانت قد تا بالای **180** سانت. صرف‌نظر از موقعیت شما در آن بازه، اندازه شما متوسط (**Medium**) است.

سرعت

سرعت راه رفتن شما **30** فوت است.

زبان‌ها

می‌توانید **Common** و یک زبان دیگر به انتخاب خود صحبت کنید، بخوانید و بنویسید. انسان‌ها به طور معمول زبان افرادی که با آن‌ها سر و کار دارند، از جمله گویش‌های گمنام را یاد می‌گیرند. آن‌ها علاقه دارند که میان صحبت خود از کلماتی که از زبان‌های دیگر قرض کردند استفاده کنند. دشنام اورکی، اصطلاحات موسیقی الفی، عبارات نظامی دوارفی و غیره.

شکل دیگر انسان | Variant Human

اگر گروه شما از قوانین اختیاری **Feat** راهنمای بازیکنان استفاده می‌کند، دی‌ام شما ممکن است به شما اجازه استفاده از این ویژگی‌های متفاوت را بدهد، که همه آن‌ها **جایگزین** ویژگی ***افزایش امتیاز توانایی*** انسان می‌شود.

افزایش امتیاز توانایی

به دو امتیاز توانایی مختلف به انتخاب شما **1** عدد اضافه می‌شود.

مهارت

در یک **Skill** به انتخاب خود مهارت کسب می‌کنید.

Feat

یک **Feat** به میل خود دریافت می‌کنید.

درَگن‌بُرن (اژدهازاده) Dragonborn

درگن‌برن‌های زاده شده از اژدهایان، با افتخار در دنیایی قدم می‌گذارند که از آن‌ها با عدم درک و ترس استقبال می‌کند. درگن‌برن‌ها که توسط خدایان اژدها یا خود اژدهایان شکل گرفته‌اند، در اصل از تخم اژدها به عنوان یک نژاد منحصر به فرد بیرون آمده‌اند و ترکیبی از بهترین ویژگی‌های اژدها و شبه‌انسان (موجودات شبیه انسان مثل الف و دوارف) را دارند. برخی از درگن‌برن‌ها خدمتگذاران وفاداری برای اژدهایان واقعی هستند، برخی دیگر صفوف سربازان را در جنگ‌های بزرگ تشکیل می‌دهند و عده‌ای دیگر سرگردان هستند و هدف واضحی ندارند

اژدهاسان سربلند

درگن‌برن‌ها بسیار شبیه اژدهایانی هستند که به شکلی شبه‌انسان ایستاده‌اند، گرچه فاقد بال و دم هستند. اولین درگن‌برن‌ها پولک‌هایی با رنگ‌های درخشان اقوام اژدهایی خود داشتند، اما بعد از نسل‌ها رابطه درون نژادی ظاهری یکدست‌تر پیدا کرده‌اند. پولک‌های کوچک و فاخر آن‌ها معمولا برنجی و برنز است که گاهی اوقات از قرمز تا طلایی و سبز مسی متغیر می‌باشد. آن‌ها بلند و محکم هستند و اغلب قدی نزدیک به **6.5** فوت و وزن **300** پوندی یا بیشتر دارند (معادل **200** سانتی‌متر و **135** کیلوگرم). دست و پاهای آن‌ها پنجه‌هایی محکم با سه انگشت و یک شست روی هر دست هستند.
خون نوع خاصی از اژدها در برخی از قبایل درگن‌برن‌ها به شدت جریان دارد. این درگن‌برن‌ها معمولا پولک‌های شبیه‌تری به اجداد خود دارند – قرمز روشن، سبز، آبی، سفید و سیاه براق یا طلایی، نقره‌ای، برنجی، مسی و برنز درخشان.

قبایل خودکفا

برای هر درگن‌برن، قبیله مهم‌تر از حتی خود زندگی است. درگن‌برن‌ها بیش از هرچیزی، حتی خدایان خود، برای قبیله خود احترام قائل هستند. رفتار هر یک از درگن‌برن‌ها بر افتخار قبیله او تاثیر می‌گذارد و بی‌آبرویی برای قبیله می‌تواند منجر به اخراج یا تبعید شود. هر یک از درگن‌برن‌ها موقعیت و وظایف خود درون قبیله را می‌داند و عزت او خواستار حفظ مرزهای آن موقعیت است.
خودکفایی نژاد درگن‌برن به طور کلی انعکاسی از تلاش مداوم برای بهبود خود است. درگن‌برن‌ها برای مهارت و برتری در هرچیزی احترام قائلند. آن‌ها از شکست متنفر هستند و قبل از تسلیم شدن در کاری به میزان حداکثری تلاش می‌کنند تا موفق شوند. برای یک درگن‌برن استاد یک مهارت شدن هدفی مادام العمر است. اعضای سایر نژادهایی که از همین عقاید برخوردارند به راحتی می‌توانند احترام یک درگن‌برن را بدست آورند.
اگرچه همه درگن‌برن‌ها سعی می‌کنند که خودکفا باشند، اما گاهی اوقات تشخیص می‌دهند که به کمک در موقعیت‌های دشوار نیاز است. اما بهترین منبع برای چنین کمک‌هایی قبیله است و وقتی یک قبیله نیاز به کمک دارد برای آن به قبیله‌های درگن‌برن دیگر رجوع می‌کند، قبل از آنکه از نژادهای دیگر یا حتی از خدایان کمک بگیرد.

اسامی درگن‌برن‌ها

درگن‌برن‌ها در بدو تولد نامی شخصی دریافت می‌کنند، اما آن‌ها نام قبیله خود را به عنوان نشان افتخار در اولویت قرار می‌دهند. یک نام کودکی یا نام مستعار اغلب میان دوستان قدیمی استفاده می‌شود. این نام ممکن است یک رویداد را به یاد آورد یا بر اساس یک عادت ساخته شده باشد.

اسامی مذکر: **Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn**

اسامی مونث: **Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Havilar, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit**

اسامی کودک: **Climber, Earbender, Leaper, Pious, Shieldbiter, Zealous**

اسامی قبایل: **Clethtinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajiir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit**

ویژگی‌های درگن‌برن

میراث اژدهایی کاراکتر شما در ویژگی‌های مختلفی که با سایر درگن‌برن‌ها به اشتراک دارد آشکار می‌شود.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Strength** شما **2** عدد و امتیاز **Charisma** شما **1** عدد افزایش می‌یابد.

سن

درگن‌برن‌های جوان به سرعت رشد می‌کنند. آن‌ها ساعت‌ها پس از از تخم بیرون آمدن راه می‌روند، در **3** سالگی به اندازه یک کودک انسان **10** ساله می‌رسند و در **15** سالگی به بزرگسالی می‌رسند. آن‌ها حدود **80** سال عمر می‌کنند.

گرایش اخلاقی

درگن‌برن‌ها تمایل به افراط و تفریط دارند و در جنگ کیهانی میان خیر و شر انتخابی آگاهانه بین دو طرف انجام می‌دهند. بیشتر درگن‌برن‌ها خوب هستند، اما کسانی که در طرف شر هستند می‌توانند موجودات وحشتناکی باشند.

اندازه

درگن‌برن‌ها بلندتر و سنگین‌تر از انسان هستند. قدی بیشتر از **180** سانتی‌متر و میانگین وزنی **110** کیلوگرمی. اندازه شما متوسط (**Medium**) است.

سرعت

سرعت راه رفتن شما **30** فوت است.

اجداد اژدهایی

شما اجداد اژدهایی دارید. یک نوع اژدها را از جدول زیر انتخاب کنید. نوع سلاح تنفسی و مقاومت شما بر اساس این نوع اژدها تعیین می‌شود.

نوع اژدها	نوع آسیب	سلاح تنفسی
Black (سیاه)	*Acid*	(**Dex Save**)خط **5** در **30** فوتی
Blue (آبی)	*Lightning*	(**Dex Save**)خط **5** در **30** فوتی
Brass (برنجی)	*Fire*	(**Dex Save**)خط **5** در **30** فوتی
Bronze (برنز)	*Lightning*	(**Dex Save**)خط **5** در **30** فوتی
Copper (مسی)	*Acid*	(**Dex Save**)خط **5** در **30** فوتی
Gold (طلایی)	*Fire*	(**Dex Save**)مخروط **30** فوتی
Green (سبز)	*Poison*	(**Con Save**)مخروط **30** فوتی
Red (قرمز)	*Fire*	(**Dex Save**)مخروط **30** فوتی
Silver (نقره‌ای)	*Cold*	(**Con Save**)مخروط **30** فوتی
	Cold	(**Con Save**)مخروط **30** فوتی

سلاح تنفسی

می‌توانید از اکشن خود برای آزاد کردن انرژی مخرب استفاده کنید. نژاد اژدهایی شما اندازه، شکل و نوع آسیب بازدم را تعیین می‌کند. هنگامی که از سلاح تنفسی خود استفاده می‌کنید، هر موجودی در محدوده بازدم باید یک تاس نجات بریزد، نوع آن توسط نژاد اژدهایی شما تعیین می‌شود. **DC** این تاس نجات برابر است با **8** + مادیفایر **Constitution** شما. یک موجود در صورت شکست در تاس نجات **2d6** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب می‌بیند. این آسیب در لول **6** به **3d6**، در لول **11** به **4d6** و در لول **16** به **5d6** افزایش می‌یابد. پس از اینکه از سلاح تنفسی استفاده کردید، نمی‌توانید تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا بلند را به اتمام نرسانده‌اید از آن استفاده کنید.

مقاومت در برابر آسیب

شما در برابر نوع آسیب مرتبط با نژاد اژدهایی خود **Resistance** دارید.

زبان‌ها

می‌توانید **Common** و **Draconic** صحبت کنید، بخوانید و بنویسید. باور بر این است که زبان اژدهایی یکی از قدیمی‌ترین زبان‌ها است و اغلب در مطالعه جادو به‌کار می‌رود. این زبان برای اکثر موجودات خشن به نظر می‌رسد و شامل بسیاری از صامت‌های محکم و صدای هیس است.

نُوم Gnome

همهمه مداوم فعالیت در مکان‌هایی که نوم حضور دارد شنیده می‌شود. بعضی صداها همهمه را می‌شکافند: صدای چرخ‌دنده، انفجاری کوچک، فریاد تعجب یا پیروزی و به خصوص صدای انبوه خنده. نوم‌ها از زندگی و هر لحظه مختص به اختراع، اکتشاف، تحقیق، طراحی و بازی لذت می‌برند.

پر جنب و جوش

انرژی و اشتیاق یک نوم برای زندگی از هر سانتی‌متر بدن کوچکش نمایان است. قد نوم‌ها کمی بیش از **3** فوت و وزن آن‌ها **40** تا **45** پوند است (معادل **90** سانتی‌متر و **18-20** کیلوگرم). صورت‌های برنزه یا قهوه‌ای آن‌ها معمولا با لبخندی پهن (زیر بینی عظیم‌الجثه آن‌ها) تزیین می‌شود و چشمان روشن آن‌ها از هیجان می‌درخشد. موهای روشن آن‌ها تمایل دارد که از هر جهت بیرون بزند، انگار که علاقه سیری ناپذیر نوم‌ها نسبت به همه‌چیز در اطراف را ابراز می‌کند.
شخصیت یک نوم در ظاهرش نوشته شده است. ریش یک نوم مذکر، بر خلاف موی وحشی او، با دقت مرتب نگه داشته می‌شود و اغلب به شکلی تیز و نوک‌دار درآورده می‌شود. لباس‌های نوم‌ها، اگرچه معمولا با رنگ‌های ملایم خاکی دوخته می‌شوند، با جواهرات برجسته و براق تزئین شده‌اند.

کوشا و مسرور

به نظر نوم‌ها، زنده بودن امری شگفت‌انگیز است و آن‌ها از سه تا پنج قرن زندگی خود نهایت لذت را استخراج می‌کنند. انسان‌ها ممکن است فکر کنند حوصله آدم از چنین زندگی طولانی سر می‌رود و الف‌ها وقت زیادی را صرف آرام چشیدن زیبایی‌های جهان در سال‌های طولانی خود می‌کنند، اما به نظر می‌رسد که نوم‌ها حتی با تمام این مدت، نمی‌توانند به اندازه کافی از کارهایی که می‌خواهند انجام دهند و دیدن کنند.
نوم‌ها طوری صحبت می‌کنند که گویی نمی‌توانند افکار را به سرعت کافی از سرشان بیرون بیاورند. آن‌ها می‌توانند حتی هنگامی که در حال بیان ایده‌ها و نظرات خود هستند، با دقت به دیگران گوش کنند و در لحظات مناسب پاسخ دقیق دهند.
گرچه نوم‌ها عاشق همه نوع جوک هستند، به‌خصوص شوخی‌های کلامی و فریب، آن‌ها به همان اندازه خود را وقف کارهای جدی‌تر می‌کنند. بسیاری از نوم‌ها مهندس، کیمیاگر و مخترع ماهری هستند. آن‌ها مایلند در روند استاد کاری شدن اشتباه کنند، خطرهای جسورانه‌ای را بپذیرند و به خود بخندند.

لانه‌های روشن

نوم‌ها خانه‌های خود را در سرزمین‌های پر از تپه و جنگلی می‌سازند. آن‌ها در زیر زمین زندگی می‌کنند اما از دوارف‌ها هوای تازه بیشتری دارند و هر زمان که بتوانند از دنیای طبیعی و زنده در سطح زمین لذت می‌برند. خانه‌های آن‌ها توسط سازه‌های هوشمندانه و سراب‌های ساده کاملا پنهان شده‌اند. افرادی که مورد استقبال نوم‌ها هستند به سرعت به لانه‌های روشن و گرم وارد می‌شوند، افرادی که مورد استقبال نیستند در وهله اول لانه‌ها را پیدا نمی‌کنند.
نوم‌هایی که در سرزمین‌های انسانی مستقر می‌شوند معمولا جواهرساز، مهندس، حکیم یا مخترع می‌شوند. برخی از خانواده‌های انسانی معلم‌های نوم مخصوصی را در خدمت خود دارند شاگردان آن‌ها از ترکیبی از یادگیری جدی و

شوخی لذت می‌برند. یک نوم ممکن است در طول زندگی طولانی خود چندین نسل از یک خانواده انسانی را تعلیم دهد.

دیدن دنیا

نوم‌های کنجکاو و پرشور ممکن است به عنوان راهی برای دیدن دنیا یا برای عشق به کاوش سراغ ماجراجویی بروند. نوم‌هایی که عاشق جواهر هستند ممکن است ماجراجویی را به عنوان مسیری سریع و شاید خطرناک به ثروت ببینند. صرف نظر از اینکه چه چیزی آن‌ها را به سمت ماجراجویی سوق می‌دهد، نوم‌هایی که این شیوه زندگی را در پیش می‌گیرند، به همان اندازه که از هر فعالیت دیگری که انجام می‌دهند، از آن لذت می‌برند.

همیشه قدرشناس

به‌ندرت پیش میاید که یک نوم متخاصم یا بدخواه دیگری باشد، مگر اینکه به او ضربه مستهلکی وارد شده باشد. نوم‌ها می‌دانند که بیشتر نژادها شوخ‌طبعی آن‌ها را درک نمی‌کنند، اما آن‌ها از همراهی هرکس دیگری لذت می‌برند.

اسامی نوم‌ها

نوم‌ها عاشق اسم هستند و بیشتر آن‌ها حدود شش اسم دارند. مادر، پدر، بزرگ قبیله، خاله و دایی و عمو و عمه، هرکدام ممکن است یک یا چند نام را به یک نوم بدهند و اسامی مستعار ممکن است توسط هرکسی ساخته و ماندگار شده باشند. اسامی نوم‌ها معمولا نسخه‌ای از نام اجداد یا اقوام دور است، اگرچه برخی از آن‌ها اختراعات کاملا جدیدی هستند. هنگام برخورد با انسان‌ها و افراد دیگری که در مورد اسامی "محافظه‌کار" هستند، یک نوم از سه اسم استفاده می‌کند، یک نام شخصی، یک نام قبیله‌ای و یک نام مستعار، و آن‌هایی را انتخاب می‌کنند که از گفتنشان از همه لذت‌بخش‌تر است.

اسامی **مذکر**: **Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook**

اسامی **مونث**: **Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna**

اسامی **قبایل**: **Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen**

اسامی **مستعار**: **Aleslosh, Ashhearth, Badger, Cloak, Doublelock, Filchbatter, Fnipper, Ku, Nim, Oneshoe, Pock, Sparklegem, Stumbleduck**

انواع | Subrace

دو نوع اصلی نوم در جهان‌های **D&D** وجود دارد: **نوم جنگلی | Forest Gnome** و **نوم سنگی | Rock Gnome**. باید یکی از انواع یا موردی دیگر از دیگر منابع را انتخاب کنید.

ویژگی‌های نوم

کاراکتر نوم شما دارای ویژگی‌های مشترکی با سایر نوم‌ها می‌باشد.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Intelligence** شما **2** عدد افزایش می‌یابد.

سن

سرعت رشد نوم‌ها مانند انسان‌ها است اما در **40** سالگی به بزرگ‌سالی می‌رسند. آن‌ها بین **350** تا **500** سال عمر می‌کنند.

گرایش اخلاقی

نوم‌ها عموما خوب هستند. کسانی که به قانون‌مندی گرایش دارند حکیم، مهندس، محقق، دانشمند یا مخترع می‌شوند. کسانی که به هرج و مرج گرایش دارند نقال، عیار، سیار یا جواهرسازی بوالهس می‌شوند. نوم‌ها خوش قلب هستند و حتی آن‌هایی که حقه‌باز هستند بیشتر بازیگوش هستند تا شرور.

اندازه

قد بین **90** و **120** سانت با میانگین وزنی **20** کیلویی. سایز شما کوچک (**Small**) محسوب می‌شود.

سرعت

سرعت راه رفتن شما **25** فوت است.

دید در تاریکی

از آنجایی که به زندگی در زیر زمین عادت دارید، در شرایط تاریک و کم نور دید خوبی دارید. شما می‌توانید در نور کم در فاصله **60** فوتی خود مانند روشنایی، و در تاریکی مانند نور کم ببینید. شما نمی‌توانید رنگ را در تاریکی تشخیص دهید و فقط سایه‌های متفاوتی از خاکستری می‌بینید.

زیرکی نومی

در تاس‌های نجات **Intelligence**، **Wisdom** و **Charisma** مقابل جادو، **Advantage** دارید.

زبان‌ها

می‌توانید **Common** و **Gnomish** صحبت کنید، بخوانید و بنویسید. زبان نومی که از الفبای دوارفی استفاده می‌کند، به دلیل رساله‌های فنی و مقاله‌های پر از دانشی که با آن نوشته شده‌اند، در جهان مشهور است.

نوم جنگلی | Forest Gnome

شما به عنوان یک نوم جنگلی مهارتی ذاتی برای جادوی سراب و مخفی‌کاری دارید.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Dexterity** شما **1** عدد افزایش می‌یابد.

ایلوژنیست مادرزاد

شما کنتریپ **Minor Illusion** را می‌دانید. **Intelligence** ابیلیتی جادوگری شما برای آن است.

ارتباط با حیوانات کوچک

شما می‌توانید از طریق صدا و اشاره، ارتباطی سطحی و ساده با حیوانات **Small** یا کوچک‌تر داشته باشید.

نوم سنگی | Rock Gnome

شما به عنوان یک نوم سنگی، ابتکار، خلاقیت و سرسختی بیشتری نسبت به دیگر نوم‌ها دارید.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Constitution** شما **1** عدد افزایش می‌یابد.

دانش آرتیفیسرها

هر زمان که تاس **Intelligence (History)** برای چک کردن یک شیء جادویی، وسایل کیمیاگری یا دستگاه‌های فناوری می‌ریزید، می‌توانین دو برابر پروفیشنسی بونس خود را به‌جای هر میزان آن که به طور معمول اضافه می‌کنید، به آن اضافه کنید.

تینکر

شما در استفاده از ابزار **Tinker's Tools** مهارت دارید. با استفاده از آن ابزار، می‌توانید **1** ساعت زمان و موادی به ارزش **10 gp** خرج کرده تا یک دستگاه بسیار کوچک بسازید (**AC 5, 1 hp**). این دستگاه پس از **24** ساعت (مگر اینکه **1** ساعت زمان برای تعمیر آن بگذارید) یا با یک اکشن توسط شما از کار می‌افتد. در صورت از کار افتادن، می‌توانید موادی که خرج آن کردید را پس بگیرید. می‌توانید تا سه عدد دستگاه فعال داشته باشید.
هنگامی که یک دستگاه می‌سازید، یکی از موارد زیر را انتخاب کنید:
اسباب‌بازی کوکی: این اسباب‌بازی یک حیوان، هیولا یا شخص مثل قورباغه، موش، پرنده، اژدها یا سرباز است. هنگامی که روی زمین قرار می‌گیرد، اسباب‌بازی در هر نوبت شما **5** فوت روی زمین در یک جهت تصادفی حرکت می‌کند. با توجه به موجودی که شبیه آن است، صداهای متناسبی نیز در می‌آورد.
آتش‌زنه: این دستگاه آتش کوچکی را درست می‌کند که می‌توانید با آن شمع، مشعل یا آتش بزرگی را درست کنید. استفاده از آتش‌زنه نیاز به اکشن شما دارد.
جعبه موسیقی: این جعبه موسیقی هنگامی که باز می‌شود یک آهنگ با صدای متوسط پخش می‌کند. وقتی جعبه بسته می‌شود یا به انتهای آهنگ می‌رسد پخش آن متوقف می‌شود.

نیمه-الف Half-Elf

نیمه-الف‌ها در دو جهان هستند، اما به طور واقعی به هیچکدام از آن‌ها تعلق ندارند. برخی می‌گویند که آن‌ها بهترین ویژگی‌های والدین انسان و الف خود را به ارث برده‌اند: کنجکاوی انسان‌ها، ابتکار و جاه‌طلبی که توسط ظرافت الف‌ها تصفیه شده، عشق به طبیعت و سلایق هنری الف‌ها. برخی از نیمه‌الف‌ها در میان انسان‌ها زندگی می‌کنند و به دلیل اختلافات عاطفی و جسمی میان آن‌ها فاصله می‌افتد، آن‌ها دوستان و عزیزانشان را می‌بینند که چطور پیر شده‌اند در حالی که گذر زمان به سختی نیمه-الف‌ها را تحت تاثیر قرار می‌دهد. برخی دیگر با الف‌ها زندگی می‌کنند و وقتی در سرزمین‌های جاودان آن‌ها به بلوغ می‌رسند می‌بینند که هم سن و سالان آن‌ها به زندگی خود در دوران کودکی ادامه می‌دهند. بسیاری از نیمه-الف‌ها که نمی‌توانند در هیچ‌کدام از این دو جامعه قرار بگیرند، سرگردانی را پیش‌رو می‌گیرند یا با افراد دیگر همراه و مشغول ماجراجویی می‌شوند

از دو جهان

از نظر انسان‌ها، نیمه-الف‌ها شبیه الف‌ها هستند و از نظر الف‌ها، شبیه انسان‌ها. از نظر قدی، آن‌ها هم‌قدر هر دو والدین خود هستند، هرچند نه به اندازه الف‌ها ظریف هستند و نه به اندازه انسان‌ها عریض. طول آن‌ها از پایین **5** فوت تا حدود **6** فوت (**150** و **180** سانتی‌متر) و وزن آن‌ها از **100** تا **180** پوند (**45** تا **80** کیلوگرم) می‌باشد و مردها فقط کمی بلندتر و سنگین‌تر از زنان هستند. مردان نیمه-الف موی صورت دارند و گاهی اوقات ریش

می‌گذارند تا اصل و نسب الفی خود را پنهان کنند. رنگ و ویژگی‌های نیمه-الف‌ها در جایی بین والدین انسانی و الفی خود قرار دارد، بنابراین تنوعی حتی بیشتر از آن دو نژاد نشان می‌دهند. آن‌ها معمولا چشم‌های والدین الف خود را به ارث می‌برند.

دیپلمات یا سرگردان

نیمه-الف‌ها هیچ سرزمینی برای خود ندارند، گرچه در شهرهای انسانی مورد استقبال قرار می‌گیرند و در جنگل‌های الفی نیز، هرچند کمتر، مورد استقبال قرار می‌گیرند. در مناطقی از شهرهای بزرگ که الف‌ها و انسان‌ها اغلب با هم تعامل دارند، نیمه-الف‌ها گاه به اندازه‌ای زیاد هستند که بتوانند جوامع کوچکی مخصوص خود تشکیل دهند. آن‌ها از معاشرت با نیمه-الف‌های دیگر، که تنها افرادی هستند که درک می‌کنند زندگی در میان این دو جهان چیست، لذت می‌برند.
گرچه، در بیشتر مناطق جهان، نیمه-الف‌ها در حدی غیر معمول هستند که ممکن است نیمه-الفی سال‌ها زندگی کند بدون اینکه با هم نوع دیگری دیدار کند. برخی از نیمه-الف‌ها ترجیح می‌دهند به طور کلی از معاشرت اجتناب کنند، و به عنوان شکارچی، جنگلبان یا ماجراجو در حیات وحش سرگردان می‌شوند و به ندرت از تمدن بازدید می‌کنند. آن‌ها مانند الف‌ها، توسط عطش سفر و سیارت هدایت می‌شوند. در مقابل، دیگران خود را درون جامعه می‌اندازند و از جذابیت و مهارت‌های اجتماعی خود در نقش‌های دیپلماتیک یا برای کلاه‌برداری استفاده بسیاری می‌کنند.

سفیران ممتاز

بسیاری از نیمه-الف‌ها در سنین پایین یاد می‌گیرند که با همه کنار بیایند، خصومت را خنثی کنند و نقاط مشترک پیدا کنند. به عنوان یک نژاد، آن‌ها از ظرافت الفی بدون سردی آن‌ها و از انرژی انسان‌ها بدون خامی آن‌ها برخوردار هستند. آن‌ها غالبا می‌توانند میانجی‌ها و سفیران برجسته‌ای شوند. (به جز میان الف‌ها و انسان‌ها، زیرا هر دو طرف به طرفداری نیمه-الف از طرف مقابل مشکوک هستند).

اسامی نیمه-الف‌ها

نیمه-الف‌ها از رسوم نامگذاری انسانی یا الفی استفاده می‌کنند. به طور معمول، نیمه-الف‌هایی که میان الف‌ها زندگی می‌کنند بر اساس رسوم انسانی و نیمه-الف‌هایی که میان انسان‌ها زندگی می‌کنند بر اساس رسوم الفی نامگذاری می‌شوند، گویی که تاکید می‌شود که آن‌ها واقعا در هیچکدام از این دو جامعه نمی‌گنجند.

ویژگی‌های نیمه-الف

کاراکتر نیمه-الف شما دارای برخی ویژگی مشترک با الف‌ها و برخی ویژگی مختص نیمه-الف‌ها است.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Charisma** شما **2** عدد و دو امتیاز توانایی دیگر به انتخاب شما **1** عدد افزایش می‌یابند.

سن

سرعت رشد نیمه-الف‌ها مانند انسان‌ها است و در **20** سالگی به بزرگ‌سالی می‌رسند. اما عمر بسیار طولانی‌تری از انسان‌ها دارند و معمولا از **180** سال بیشتر زندگی می‌کنند.

گرایش اخلاقی

نیمه-الف‌ها همانند الف‌ها به هرج و مرج گرایش دارند. آن‌ها برای آزادی شخصی و بیان خلاقانه ارزش قائل هستند و نه عشق به رهبران دارند نه تمایل به داشتن پیروان. آن‌ها قوانین را زیر پا می‌گذارند، از خواسته‌های دیگران خشمگین می‌شوند و گاهی اوقات غیر قابل اعتماد یا حداقل غیر قابل پیش بینی هستند.

اندازه

نیمه-الف‌ها تقریبا هم‌اندازه انسان‌ها هستند و قدی بین **150** تا **180** سانتی‌متر دارند. سایز شما متوسط (**Medium**) است.

سرعت

سرعت راه رفتن شما **30** فوت است.

دید در تاریکی

به لطف خون الفی، در شرایط تاریک و کم نور دید عالی دارید. شما می‌توانید در نور کم در فاصله **60** فوتی خود مانند روشنایی، و در تاریکی مانند نور کم ببینید. شما نمی‌توانید رنگ را در تاریکی تشخیص دهید و فقط سایه‌های متفاوتی از خاکستری می‌بینید.

اجداد فِی

در تاس‌های نجات مقابل شیفتگی **Advantage** دارید و جادو نمی‌تواند شما را به خواب فرو ببرد.

تنوع مهارتی

در دو **Skill** به انتخاب خود ماهر می‌شوید.

زبان‌ها

می‌توانید **Common**، **Elvish** و یک زبان دیگر به انتخاب خود صحبت کنید، بخوانید و بنویسید.

Half-Orc نیمه-اورک

قبایل اورک و انسان گاهی اوقات متحد می‌شوند، نیروهای خود را به یک گروه بزرگ‌تر تبدیل می‌کنند و باعث وحشت سرزمین‌های اطراف می‌شوند. این اتفاق ممکن است تحت رهبری یک وارلاک قدرتمند یا پس از سال‌ها مبارزه و به جایی نرسیدن اتفاق بیفتد. وقتی این اتحادها با ازدواج بسته می‌شوند، نیمه-اورک‌ها متولد می‌شوند. برخی از نیمه-اورک‌ها به ریاست قبیله می‌رسند و خون انسانی آن‌ها باعث برتری نسبت به رقبا می‌شود. برخی برای اثبات ارزش خود میان انسان‌ها و سایر نژادهای متمدن‌تر تلاش می‌کنند. بسیاری از آن‌ها ماجراجو می‌شوند و به شهرتی فوق‌العاده یا بدنامی بزرگی می‌رسند.

زخمی و قدرتمند

رنگدانه‌های خاکستری، پیشانی شیب‌دار، فک‌های پیش‌رفته و دندان‌های برجسته باعث می‌شوند میراث اورکی یک نیمه-اورک کاملا واضح باشد. قد نیمه-اورک‌ها بین **5** تا **7** فوت و وزن آن‌ها معمولا بین **180** تا **250** پوند می‌باشد (معادل **150** تا **210** سانتی‌متر و **80** تا **110** کیلوگرم).
اورک‌ها جای زخم‌های جنگ را به عنوان نشانه غرور و زخم‌های زینتی را به عنوان چیزهای زیبا در نظر می‌گیرند. اگرچه زخم‌های دیگر یک اورک یا نیمه-اورک، نشانه بردگی سابق یا تبعید آن اورک است. هر نیمه-اورکی که میان اورک‌ها یا در نزدیکی آن‌ها زندگی کرده است زخم‌هایی دارد، خواه نشانه تحقیر باشد یا غرور. چنین نیمه-اورکی در صورتی که میان انسان‌ها زندگی کند ممکن است این زخم‌ها را با افتخار نشان دهد یا آن‌ها را با شرم پنهان کند.

قبایل و زاغه‌نشین‌ها

نیمه-اورک‌ها اغلب میان اورک‌ها زندگی می‌کنند. از نژادهای دیگر، انسان‌ها احتمال زیادی دارند که نیمه-اورک‌ها را بپذیرند و نیمه-اورک‌ها در صورتی که میان اورک‌ها نباشند تقریبا همیشه در سرزمین‌های انسانی زندگی می‌کنند. خواه خود را در میان قبایل خشن بربر ثابت کنند خواه در محله‌های فقیرنشین شهرهای بزرگ دست و پا بزنند، نیمه-اورک‌ها توسط قدرت جسمی، استقامت و قاطعیتی که از اصل و نسب انسانی خود به ارث می‌برند پیش می‌روند.

پذیرشی مردد

هر نیمه-اورک راهی پیدا می‌کند تا مورد قبول کسانی که از اورک‌ها متنفر هستند را کسب کند. برخی از آن‌ها گوشه‌گیر هستند و سعی می‌کنند توجهی به خود جلب نکنند. تعدادی از آن‌ها به‌طور علنی تقوا و خوشرویی نشان می‌دهند (خواه حقیقی یا دروغین). بعضی دیگر، به سادگی سعی می‌کنند آنقدر خشن باشند که دیگران فقط از آن‌ها پرهیز کنند.

اسامی نیمه-اورک‌ها

نیمه-اورک‌ها معمولا اسامی متناسب با فرهنگی که در آن پرورش یافته‌اند دارند. یک نیمه-اورک که می‌خواهد میان انسان‌ها جا بیفتد ممکن است یک اسم اورکی را با یک اسم انسانی معامله کند. برخی از نیمه-اورک‌ها با اسامی انسانی تصمیم می‌گیرند یک نام اورکی خشن به خود بگیرند زیرا فکر می‌کنند این باعث ترس دیگران می‌شود.

اسامی مذکر اورکی: **Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk**

اسامی مونث اورکی: **Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda**

ویژگی‌های نیمه-اورک

کاراکتر نیمه-اورک شما ویژگی‌های خاصی دارد که از تبار اورکی شما ناشی می‌شود.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Strength** شما **2** عدد و امتیاز **Constitution** شما **1** عدد افزایش می‌یابد.

سن

نیمه-اورک‌ها کمی سریع‌تر از انسان‌ها بالغ می‌شوند و در حدود **14** سالگی به بزرگسالی می‌رسند. آن‌ها بسیار سریع‌تر پیر می‌شوند و به‌ندرت بیش از **75** سال عمر می‌کنند.

گرایش اخلاقی

نیمه-اورک‌ها از والدین اورکی خود تمایل به هرج و مرج می‌گیرند و معمولا به سوی خوبی تمایل ندارند. نیمه-اورک‌هایی که میان اورک‌ها پرورش یافته‌اند و مایل به زندگی در میان آن‌ها هستند، معمولا شرور هستند.

اندازه

نیمه-اورک‌ها تا حدی بزرگ‌تر و حجیم‌تر از انسان‌ها هستند و طول آن‌ها از حدود **150** تا **210** سانتی‌متر است. سایز شما متوسط **(Medium)** است.

سرعت

سرعت راه رفتن شما **30** فوت است.

دید در تاریکی

به لطف خون اورکی، در شرایط تاریک و کم نور دید عالی دارید. شما می‌توانید در نور کم در فاصله **60** فوتی خود مانند روشنایی، و در تاریکی مانند نور کم ببینید. شما نمی‌توانید رنگ را در تاریکی تشخیص دهید و فقط سایه‌های متفاوتی از خاکستری می‌بینید.

تهدیدآمیز

در **Intimidation** مهارت کسب می‌کنید.

استقامت مداوم

هنگامی که جان شما به **0** می‌رسد اما درجا کشته نمی‌شوید، می‌توانید در عوض به جان **1** سقوط کنید. تا زمانی که یک استراحت طولانی را تمام نکنید، نمی‌توانید دوباره از این ویژگی استفاده کنید.

حملات وحشیانه

هنگامی که با یک سلاح نزدیک‌زن ضربه **Critical** وارد می‌کنید، می‌توانید یکی از تاس‌های آسیب را یک بار دیگر بریزید و آن را به آسیب اضافی کریتیکال اضافه کنید.

زبان‌ها

می‌توانید **Common** و **Orc** صحبت کنید، بخوانید و بنویسید. **Orc** زبانی تند و خشن با صامت‌هایی سخت است. این زبان برای خود هیچ خطی ندارد و به خط **Dwarvish** نوشته می‌شود.

Tiefling تیفلینگ

استقبال با خیره شدن و زمزمه، خشونت و توهین در خیابان، بی‌اعتمادی و ترس در همه چشمان: این سرنوشت تمامی تیفلینگ‌ها است. قسمت بدتر ماجرا این است که تیفلینگ‌ها می‌دانند دلیل این واکنش‌ها پیمانی است که چندین نسل قبل با *آسمودئوس، ارباب نُه جهنم* بسته شده است. نتیجه آن پیمان، تزریق ماهیت

شیطانی آسمودئوس به خون تیفلینگ‌ها است. ظاهر و طبیعت تیفلنگ‌ها تقصیر آن‌ها نیست، بلکه نتیجه یک گناه قدیمی است که آن‌ها و فرزندانشان همیشه مسئول آن خواهند بود.

خون شیطانی

تیفلینگ‌ها از خطوط خونی انسانی آمده‌اند و به طور کلی هنوز هم تا حدودی انسانی به نظر می‌رسند. با این حال، میراث جهنمی آن‌ها تاثیر روشنی در ظاهر آن‌ها برجای گذاشته است. تیفلینگ‌ها شاخ‌های بزرگ با اشکال مختلفی دارند: بعضی شاخ‌های پیچشی مثل قوچ، برخی راست و بلند مانند غزال و تعدادی دیگر شاخ‌های مارپیچ به بالا مانند بز کوهی دارند. آن‌ها دمی ضخیم به طول **4** تا **5** قوت (معادل **120** تا **150** سانتی‌متر) که هنگام ناراحتی یا عصبی شدن دور پاهایشان می‌پیچد. دندان سگ‌مانند آن‌ها به وضوح نوک‌تیز است و چشمان آن‌ها یک‌دست و یک‌رنگ هستند – سیاه، قرمز، سفید، نقره‌ای یا طلایی – بدون نشانه‌ای از سفیدی یا مردمک چشم. رنگ پوست آن‌ها طیف گسترده‌ای از رنگ‌های انسان را پوشش می‌دهد، اما شامل سایه‌های مختلف قرمز نیز می‌باشد.
موهایشان که از پشت شاخ‌هایشان پایین می‌آید، معمولا تیره است: از سیاه یا قهوه‌ای تا قرمز تیره، آبی یا بنفش.

متکی به خود و مشکوک

تیفلینگ‌ها در جوامع کوچکی زندگی می‌کنند که بیشتر در شهرهای انسانی، اغلب در خشن‌ترین مناطق آن‌ها، پیدا می‌شوند. جایی که آن‌ها را تبدیل به کلاهبردار، دزد یا سردسته تبهکاران می‌کند. گاهی اوقات آن‌ها در میان سایر اقلیت‌های دیگر زندگی می‌کنند و با احترام بیشتری با آن‌ها رفتار می‌شود.
تیفلینگ‌های فاقد وطن، می‌دانند که باید راه خود را در جهان باز کنند و برای زنده ماندن باید قوی باشند. آن‌ها سریع به کسی که ادعا می‌کند دوست است اعتماد نمی‌کنند، اما وقتی همراهان یک تیفلینگ نشان می‌دهند که به او اعتماد دارند، تیفلینگ می‌آموزد که همان اعتماد را به آن‌ها نشان دهد. زمانی که یک تیفلینگ به کسی وفادار باشد، او برای همیشه دوست یا متحدی استوار است

بدگمانی متقابل

مردم به تیفلینگ‌ها مشکوک هستند، آن‌ها فرض دارند که میراث جهنمی یک تیفلینگ نه تنها در شکل ظاهری، بلکه در شخصیت و اخلاق او اثر گذاشته است. مغازه‌داران هنگام ورود یک تیفلینگ به مغازه کالاهای خود را کاملا زیر نظر دارند، ممکن است نگهبان شهر برای مدتی یک تیفلینگ را دنبال کند و عوام تیفلینگ‌ها را مسئول وقایع عجیب می‌دانند. واقعیت این است که خون یک تیفلینگ بر شخصیت او تاثیر زیادی نمی‌گذارد. سال‌ها برخورد با بی‌اعتمادی بر شخصیت اکثر تیفلینگ‌ها تاثیر می‌گذارد و آن‌ها به روش‌های مختلف پاسخ آن را می‌دهند. برخی ترجیح می‌دهند با کلیشه‌های شرور مطابقت داشته باشند، اما برخی پرهیزکار هستند. اکثر آن‌ها صرفا از نحوه واکنش مردم به خود بسیار آگاه هستند. پس از مقابله با این بی‌اعتمادی در تمام دوران جوانی، یک تیفلینگ اغلب توانایی غلبه بر تعصب را از طریق فریبندگی یا ترساندن به‌دست می‌آورد.

اسامی تیفلینگ‌ها

نام‌های تیفلینگ‌ها در سه دسته گسترده قرار می‌گیرند. تیفلینگ‌هایی که در یک فرهنگ دیگر به دنیا می‌آیند معمولا نام‌های منعکس‌کننده آن فرهنگ را دارند. برخی از آن‌ها اسامی برگرفته از زبان جهنمی **Infernal** را دارند که در طی نسل‌ها منتقل شده است و نشان دهنده میراث شیطانی آن‌ها است. برخی تیفلینگ‌های جوان‌تر، در تلاش برای یافتن جایی در جهان، نامی را انتخاب می‌کنند که بیانگر تقوا یا مفهوم دیگری است و سپس سعی در تجسم آن مفهوم دارند. برای برخی، نام انتخاب شده یک هدف شریف است، برای دیگران، یک سرنوشت تلخ.

اسامی مذکر شیطانی: **Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai**

اسامی مونث شیطانی: **Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta**

اسامی تقوا: **Art, Carrion, Chant, Creed, Despair, Excellence, Fear, Glory, Hope, Ideal, Music, Nowhere, Open, Poetry, Quest, Random, Reverence, Sorrow, Temerity, Torment, Weary**

ویژگی‌های تیفلینگ

کاراکتر تیفلینگ شما صفات نژادی خاصی را با بقیه تیفلینگ‌ها در اثر تبار جهنمی خود در اشتراک دارد.

افزایش امتیاز توانایی

امتیاز **Charisma** شما **2** عدد و امتیاز **Intelligence** شما **1** عدد افزایش می‌یابند.

سن

سرعت رشد تیفلینگ‌ها مانند انسان‌ها است اما چند سالی بیشتر عمر می‌کنند.

گرایش اخلاقی

تیفلینگ‌ها ممکن است به شرارت گرایش ذاتی نداشته باشند، اما بسیاری از آن‌ها به آن می‌رسند. شرور یا نه، طبیعت مستقل آن‌ها معمولا باعث گرایش آن‌ها به هرج و مرج است.

اندازه

تیفلینگ‌ها هم‌اندازه انسان‌ها هستند. سایز شما متوسط (**Medium**) است.

سرعت

سرعت راه رفتن شما **30** فوت است.

دید در تاریکی

به لطف خون شیطانی، در شرایط تاریک و کم نور دید عالی دارید. شما می‌توانید در نور کم در فاصله **60** فوتی خود مانند روشنایی، و در تاریکی مانند نور کم ببینید. شما نمی‌توانید رنگ را در تاریکی تشخیص دهید و فقط سایه‌های متفاوتی از خاکستری می‌بینید.

مقاومت جهنمی

مقابل **Fire Damage**، **Restistance** دارید.

میراث شیطانی

کنتریپ **Thaumaturgy** را می‌دانید. وقتی به لول **3** می‌رسید، می‌توانید اسپل **Hellish Rebuke** را یک بار به عنوان یک اسپل لول **2** با این ویژگی اجرا کنید و بعد از استراحت بلند توانایی استفاده دوباره آن را کسب کنید. وقتی به لول **5** می‌رسید، می‌توانید اسپل **Darkness** را یک با این ویژگی اجرا کنید و بعد از استراحت بلند توانایی استفاده دوباره آن را کسب کنید.

زبان‌ها

می‌توانید **Common** و **Infernal** صحبت کنید، بخوانید و بنویسید.

فصل 3: کلس‌ها

ماجراجویان افراد خارق‌العاده‌ای هستند که با عطش هیجان وارد زندگی‌ای می‌شوند که دیگران هرگز جرات انجام آن را ندارند. آن‌ها قهرمانانی هستند که مجبورند مکان‌های تاریک جهان را کشف کنند و چالش‌هایی را طی کنند که کمتر اشخاصی می‌توانند در برابر آن بایستند.

کلس تعریف اولیه آنچه شخصیت شما می‌تواند انجام دهد است. این فراتر از یک حرفه است. این هویت شخصیت شماست. کلس طرز تفکر شما در مورد جهان و تعامل با آن و رابطه شما با افراد و قدرت‌های دیگر در **Multiverse** را شکل می‌دهد. برای مثال، یک فایتر ممکن است جهان را از منظر استراتژی و تاکتیک ببیند و خود را فقط یک پیاده‌نظام در یک بازی بسیار بزرگ‌تر ببیند. در مقابل، یک کلریک ممکن است خود را به عنوان یک خدمتگذار مشتاق در نقشه عظیم یک خدا یا درگیری بین خدایان مختلف ببیند. در حالی که فایتر در گروه یا ارتش مزدوران آشنا دارد، کلریک ممکن است تعدادی کشیش، پالادین و فدایی بشناسد که با او هم عقیده هستند.

کلس شما انواع ویژگی‌های خاصی مانند تسلط یک فایتر بر سلاح‌ها و زره‌ها و جادوهای یک ویزارد را به شما می‌دهد. در لول‌های پایین، کلس شما فقط دو یا سه ویژگی به شما می‌دهد، اما با پیشرفت در لول، ویژگی‌های بیشتری به دست می‌آورید و ویژگی‌های موجود شما اغلب بهبود می‌یابند.

بخش هر کلس در این فصل شامل جدولی است که مزایای هر لول آن کلس را توضیح می‌دهد و توضیح مفصلی در مورد هر یک از آن‌ها نیز موجود است.

ماجراجویان گاهی اوقات در بیش از یک کلس پیشرفت می‌کنند. یک روگ ممکن است مسیر زندگیش را تغییر دهد و به کلس کلریک سری بزند، اما در عین حال به عنوان یک روگ به پیشرفت خود ادامه دهد. الف‌ها مهارت‌های رزمی را با آموزش جادویی ترکیب می‌کنند و به عنوان فایتر و ویزارد به طور همزمان پیش می‌روند. قوانین اختیاری برای ترکیب کلس‌ها به این روش، که **Multiclass** نامیده می‌شود، در فصل **6** یافت می‌شود.

سیزده کلس – که در جدول صفحه بعد آمده‌اند – تقریبا در هر دنیای **D&D** یافت می‌شوند و بیشتر ماجراجویان از آن‌ها هستند.

کلس	توضیح	Hit Dice	توانایی اصلی	مهارت تاس نجات	مهارت سلاح و زره
Artificer	اساتید اختراع، آرتیفیسرها از نبوغ و جادو برای ساخت اشیاء خارق‌العاده استفاده می‌کنند	d8	Intelligence	Constitution & Intelligence	زره سبک و متوسط | سپر | سلاح‌های ساده | سلاح گرم (در صورت وجود در بازی)
Barbarian	جنگجویی بدوی و خشن که با استفاده از خشم قدرت جنگیدن خود را افزایش می‌دهد	d12	Strength	Strength & Constitution	زره سبک و متوسط | سپر | تمام سلاح‌ها
Bard	جادوگری الهام‌بخش که از نیروی هنر و موسیقی برای جادوهای مختلف -چه کمک به یارانش و چه از بین بردن دشمنان- استفاده می‌کند	d8	Charisma	Dexterity & Charisma	زره سبک | سلاح‌های ساده | Hand Crossbow | Longsword | Rapier | Shortsword
Cleric	کشیشی قهرمان که جادوی الهی را در خدمت قدرتی والا به کار می‌گیرد	d8	Wisdom	Wisdom & Charisma	زره سبک و متوسط | سپر | سلاح‌های ساده
Druid	کاهنی از ادیان باستانی که قدرت‌های جادوییش را از طبیعت می‌گیرد و می‌تواند به حیوانات مختلف تبدیل شود	d8	Wisdom	Intelligence & Wisdom	زره سبک و متوسط (غیر فلزی) | سپر (غیر فلزی) | اکثر سلاح‌های ساده (Club | Dagger | Dart | Javelin | Mace | Quarterstaff | Scimitar | Sickle | Sling | Spear)
Fighter	استاد جنگیدن و تکنیک‌ها و تاکتیک‌های جنگی. فایترها در همه‌ی سلاح‌ها حرفه‌ای هستند و انعطاف زیادی برای انتخاب شیوه‌ی جنگیدن خود دارند	d10	Strength یا Dexterity	Strength & Constitution	تمام زره‌ها | سپر | تمام سلاح‌ها
Monk	استاد هنرهای رزمی که از قدرت بدنش برای رسیدن به نهایت کمال در جسم و روح استفاده می‌کند	d8	Dexterity & Wisdom	Strength & Wisdom	سلاح‌های ساده | Shortsword
Paladin	شوالیه‌ای الهی که مقید به یک سوگند مقدس است	d10	Strength & Charisma	Wisdom & Charisma	تمام زره‌ها | سپر | تمام سلاح‌ها
Ranger	جنگجویی که از مهارت‌های جنگی و جادوی طبیعت برای مبارزه با انواع تهدیدها در فرای مرزهای تمدن استفاده می‌کند	d10	Dexterity & Wisdom	Strength & Dexterity	زره سبک و متوسط | سپر | تمام سلاح‌ها
Rogue	یک شخص موذی که از مخفی‌کاری و حیله‌گری برای رد شدن از موانع و دشمنان استفاده می‌کند	d8	Dexterity	Dexterity & Intelligence	زره سبک | سلاح‌های ساده | Hand Crossbow | Longsword | Rapier |Shortsword
Sorcerer	ساحری که جادوی ذاتی‌اش را از یک هدیه و یا از خاندانش می‌گیرد	d6	Charisma	Constitution & Charisma	Dagger | Dart | Sling | Quarterstaff | Light Crossbow
Warlock	جادوگری که جادویش را از طریق معامله با یک موجود فراطبیعی که از دنیایی دیگری است به‌دست آورده	d8	Charisma	Wisdom & Charisma	زره سبک | سلاح‌های ساده
Wizard	جادوگری عالم که قادر به دستکاری چهارچوب هستی است	d6	Intelligence	Intelligence & Wisdom	Dagger | Dart | Sling | Quarterstaff | Light Crossbow

Artificer

سطح Level	امتیاز مهارت Proficiency Bonus	توانایی‌ها Features	Infusion هایی که می‌دانید	اشیائی که Infuse کرده‌اید	Cantrip هایی که می‌دانید	Spell Slot 1st	2nd	3rd	4th	5th
1	+2	Optional Rule: Firearm Proficiency, Magical Tinkering, Spellcasting	-	-	2	2	-	-	-	-
2	+2	Infuse Item	4	2	2	2	-	-	-	-
3	+2	Artificer Specialist, The Right Tool for the Job	4	2	2	3	-	-	-	-
4	+2	Ability Score Improvement	4	2	2	3	-	-	-	-
5	+3	Artificer Specialist Feature	4	2	2	4	2	-	-	-
6	+3	Tool Expertise	6	3	2	4	2	-	-	-
7	+3	Flash of Genius	6	3	2	4	3	-	-	-
8	+3	Ability Score Improvement	6	3	2	4	3	-	-	-
9	+4	Artificer Specialist Feature	6	3	2	4	3	2	-	-
10	+4	Magic Item Adept	8	4	3	4	3	2	-	-
11	+4	Spell-Storing Item	8	4	3	4	3	3	-	-
12	+4	Ability Score Improvement	8	4	3	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	4	3	3	1	-
14	+5	Magic Item Savant	10	5	4	4	3	3	1	-
15	+5	Artificer Specialist Feature	10	5	4	4	3	3	2	-
16	+5	Ability Score Improvement	10	5	4	4	3	3	2	-
17	+6	-	10	5	4	4	3	3	3	1
18	+6	Magic Item Master	12	6	4	4	3	3	3	1
19	+6	Ability Score Improvement	12	6	4	4	3	3	3	2
20	+6	Soul of Artifice	12	6	4	4	3	3	3	2

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d8
Hit Points (Level=1): 8 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d8 (5) + Constitution
به ازای هر لول بالاتر از یک **Modifier**

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: Light Armor, Medium Armor, Shield
Weapon: Simple Weapon
Tool: Thieves' Tools, Tinker's Tools,
یک نوع **Artisan Tools** به انتخاب شما
Saving Throw: Intelligence, Constitution
[Arcana, History, Investigation, از **2** اسکیل
Medicine, Nature, Perception, Sleight of Hand]

Starting Equipment | تجهیزات شروع

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- دو سلاح ساده به انتخاب خود
- یک **Light Crossbow** و **20 Bolt**
- **Scale Mail** یا **Studded Leather Armor**
- **Thieves' Tools** و **Dungeoneer's Pack**

درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **5d4×10 gp** بازی را شروع می‌کنید.

استادان اختراع، آرتیفیسرها از نبوغ و جادو برای استفاده از قابلیت‌های خارق‌العاده در اشیاء استفاده می‌کنند. آن‌ها جادو را یک سیستم پیچیده می‌دانند که منتظر رمزگشایی و سپس استفاده در اختراعات آن‌ها است. آرتیفیسرها از ابزارهای مختلفی برای هدایت قدرت خود استفاده می‌کنند. برای اجرای یک اسپل، یک آرتیفیسر ممکن است از لوازم کیمیاگری برای ایجاد اکسیری قوی، وسایل خوشنویسی برای نوشتن علامتی بسیار ظریف یا ابزار آهنگری برای ساختن وسیله‌ای قدرتمند استفاده کند. جادوی آرتیفیسرها به ابزار و استعداد آن‌ها گره خورده است و تعداد کمی از اشخاص دیگر می‌توانند ابزار مناسب برای یک کار را مانند یک آرتیفیسر تولید کنند.

جویندگان دانش نوین

هیچ چیز مانند کشف یک فلز جدید یا کشف منبع انرژی عناصری یک آرتیفیسر را هیجان زده نمی‌کند. در محافل آن‌ها، اختراعات جدید و اکتشافات جدید بیشترین هیجان را ایجاد می‌کند. آرتیفیسرهایی که مایل به اثرگذاری بالایی هستند باید به جای تکرار طرح‌های آشنا، چیزهای تازه‌ای ایجاد کنند.
در این جستجو، آرتیفیسرها اختراعات بسیاری در زمینه جنگ و صلح ساخته‌اند. بسیاری از زندگی‌ها به دلیل کار آرتیفیسرها نجات یا بهبود یافته‌اند، اما تعداد بیشماری از افراد نیز به دلیل ویرانی گسترده‌ای که توسط خلاقیت‌های خاص آن‌ها ایجاد شده از بین رفته‌اند.

ساخت یک Artificer

هنگام ساخت یک آرتیفیسر به رابطه شخصیت خود با صنعتگری که مهارت خود را به او آموخته فکر کنید. آیا شخصیت شما رقیبی دارد؟ آیا نقشه‌ای برای یک اختراع خارق‌العاده دارد؟ با دی‌ام خود در مورد نقشی که آرتیفیسرها در دنیای بازی دارند و نوع سازمان‌هایی که ممکن است با آن‌ها ارتباط داشته باشند صحبت کنید.

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک آرتیفیسر را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول، **Intelligence** باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما و **Constitution** یا **Dexterity** بعد از آن باشد. دوم، پیشینه **Guild Artisan** را انتخاب کنید.

Features | قابلیت‌ها

Magical Tinkering

در لول **1**، می‌آموزید که چگونه جرقه جادو را در اشیاء عادی تولید کنید. برای استفاده از این قابلیت، باید **Thieves' Tools** یا **Artisan's Tools** در دست داشته باشید. سپس یک شیء غیرجادویی بسیار کوچک (**Tiny**) را به عنوان یک اکشن لمس کرده و یکی از خصوصیات جادویی زیر را به انتخاب خود به آن می‌دهید:

- در شعاع **5** فوتی نور شدید و **5** فوت دیگر نور کم می‌تاباند.
- هر وقت توسط موجودی لمس شود، پیام ضبط شده‌ای را منتشر می‌کند که تا **10** فوتی قابل شنیدن است. هنگام دادن این ویژگی به شیء، پیام را به زبان می‌آورید و طول ضبط نمی‌تواند بیشتر از **6** ثانیه باشد.
- به طور مداوم بو یا صدای غیرکلامی (باد، امواج، جیرجیرک یا چیزی از این قبیل) از آن ساطع می‌شود. اثر انتخاب شده تا **10** فوتی قابل شنیدن است.
- یک جلوه بصری ساکن در یکی از سطوح شیء ظاهر می‌شود. این اثر می‌تواند به انتخاب شما یک تصویر، حداکثر **25** کلمه متن، خط و شکل یا مخلوطی از این موارد باشد.

اثر انتخاب شده به طور نامحدود ادامه دارد. به عنوان یک اکشن می‌توانید شیء را لمس کرده و به آن اثر پایان دهید.
شما می‌توانید به چندین شیء جادو دهید و هر بار که از این ویژگی استفاده می‌کنید یک شیء را لمس کنید، اگرچه یک شیء می‌تواند تنها یک اثر را در لحظه تحمل کند. حداکثر تعداد اشیایی که می‌توانید همزمان با این ویژگی تحت تاثیر قرار دهید برابر با مادیفایر **Intelligence** (حداقل یک شیء) است. اگر سعی کنید از حداکثر مجاز خود بیشتر استفاده کنید، قدیمی‌ترین اثر بلافاصله پایان می‌یابد و اثر جدید اعمال می‌شود.

Spellcasting

شما جادو و چگونگی هدایت آن از طریق اشیاء را مطالعه کرده‌اید، در نتیجه توانایی جادوگری را پیدا کرده‌اید. از نظر ناظران، به نظر نمی‌رسد که شما به طریقی معمولی جادو می‌کنید، بلکه به نظر می‌رسد با استفاده از وسایل پیش پا افتاده یا اختراعات عجیب و غریب شگفتی ایجاد می‌کنید.

ابزار مورد نیاز

شما اسپل‌های خود را از طریق ابزار تولید می‌کنید. هنگامی که قصد اجرای هر اسپلی را با ویژگی جادوگری خود دارید، باید یک **Spellcasting Focus** – به خصوص **Thieves' Tools** یا نوعی **Artisan's Tools** – در دست خود داشته باشید (یعنی اسپل برای شما نیاز به جزء مادی یا **M** دارد). شما باید در استفاده از این ابزار مهارت داشته باشید. برای توضیحات بیشتر راجع به ابزار، به فصل **5** کتاب راهنمای بازیکنان (**Equipment**) یا پست مربوطه مراجعه کنید.

جادوی آرتیفیسر

به عنوان یک آرتیفیسر، هنگام اجرای اسپل‌ها از ابزار استفاده می‌کنید. هنگام توصیف جادوگری خود، به این فکر کنید که چگونه از ابزار برای اجرای اثر اسپل استفاده می‌کنید. اگر توسط ابزار کیمیاگران اسپل **Cure Wounds** را اجرا می‌کنید، شاید به سرعت مرهمی می‌سازید. اگر آن اسپل را با **Tinker's Tools** اجرا می‌کنید، ممکن است یک عنکبوت مکانیکی مینیاتوری ساخته باشید که زخم‌ها را می‌بندد. وقتی اسپل **Poison Spray** را اجرا می‌کنید، می‌توانید مواد شیمیایی خطرناک پرتاب کنید یا از یک چوب‌دستی استفاده کنید که سم می‌پاشد. تاثیر اسپل مانند هر کلس دیگری است، اما روش شما برای اجرای آن خاص است.
هنگام آماده‌سازی اسپل‌ها نیز همین اصل صدق می‌کند. به عنوان یک آرتیفیسر، شما کتاب اسپل مطالعه نمی‌کنید یا برای آماده‌سازی اسپل دعا نمی‌کنید. در عوض، شما با ابزار خود کار می‌کنید و اشیا خاصی ایجاد می‌کنید که از آن‌ها برای تولید اثرهای خود استفاده می‌کنید. اگر اسپل **Cure Wounds** را با **Heat Metal** جایگزین کنید، ممکن است وسیله‌ای را که برای شفا دادن استفاده می‌کنید تغییر دهید – شاید ابزار را طوری تغییر دهید که به جای انرژی شفابخش، گرمای غیر قابل تحملی را تولید کند.
چنین جزئیاتی به هیچ‌وجه شما را محدود نمی‌کند و هیچ مزیتی فراتر از تاثیرات اسپل ایجاد نمی‌کنند. شما مجبور نیستید توجیه کنید که چگونه از ابزار برای جادوگری استفاده می‌کنید، اما توصیف روش خلاقانه اجرای اسپل‌های خود راهی برای متمایز کردن شما از سایر جادوگران است.

Cantrips

در لول **1**، دو **Cantrip** به انتخاب خود از لیست اسپل‌های آرتیفیسر بلدید. طبق جدول، کنتریپ‌های بیشتری از لیست آرتیفیسر در لول‌های بالاتر می‌آموزید.
هر موقع که یک لول در این کلس می‌گیرید، می‌توانید یکی از کنتریپ‌های آرتیفیسر خود را با یکی از کنتریپ‌های دیگر لیست آرتیفیسر جایگزین کنید.

آماده‌سازی و استفاده از اسپل‌ها

جدول کلس آرتیفیسر نشان می‌دهد که چند **Spell Slot** برای زدن اسپل‌های لول **1** و بالاتر دارید. برای زدن یکی از این اسپل‌ها، باید اسپل اسلات هم لول یا لول بالاتر خرج کنید. همه اسپل اسلات‌های خود را پس از اتمام یک

Long Rest پس می‌گیرید.
شما لیست اسپل‌های آرتیفیسری که در طول روز استفاده می‌کنید را آماده می‌کنید. برای این کار، تعداد برابر با **Intelligence Modifier + ½ Artificer Level** (حداقل **1**، گرد شده به پایین) اسپل را از لیست اسپل‌های آرتیفیسر انتخاب کنید. این اسپل‌ها باید از لولی باشد که اسپل اسلات آن را دارید.

به طور مثال، اگر یک آرتیفیسر لول **5** باشید چهار اسپل اسلات لول **1** و دو اسپل اسلات لول **2** دارید. با **Intelligence 14**، لیست اسپل‌های آماده شما می‌توانند هر ترکیبی از چهار اسپل لول **1** یا **2** باشند که از لیست اسپل‌های آرتیفیسر انتخاب می‌کنید. اگر اسپل لول **1 Cure Wounds** را آماده کنید، می‌توانید با اسلات **1** یا **2** از آن استفاده کنید. استفاده از یک اسپل آن اسپل را از لیست اسپل‌های آماده حذف نمی‌کند.
پس از اتمام یک **Long Rest** می‌توانید لیست اسپل‌های آماده خود را تغییر دهید. چنین کاری نیاز به گذراندن وقت برای آماده‌سازی ابزار مربوطه دارد: حداقل **1** دقیقه برای هر لول اسپل برای هر اسپل در لیست شما نیاز است.

Spellcasting Ability

Intelligence ابیلیتی جادوگری شما برای اسپل‌های آرتیفیسر است. هر زمانی که اسپلی به **Spellcasting Ability** اشاره می‌کند از **Intelligence** استفاده می‌کنید. علاوه بر این، از مادیفایر **Intelligence** خود برای مشخص کردن **Saving Throw DC** و **Attack Roll** اسپل‌های ویزارد خود استفاده می‌کنید.

Spell Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Intelligence Modifier
Spell Attack Modifier = Proficiency Bonus + Intelligence Modifier

Ritual Casting

هر اسپل آرتیفیسری که برچسب **Ritual** را دارد را می‌توانید به صورت مراسم اجرا کنید.

Infuse Item

در لول **2**، این توانایی را به دست می‌آورید که اشیا عادی را با انواع خاصی از جادو ادغام کنید. اشیا جادویی که با این ویژگی ایجاد می‌کنید در واقع نمونه‌های اولیه اشیا دائمی هستند.

Infusionهایی که می‌دانید

وقتی این قابلیت را به دست آوردید، چهار **Artificer Infusion** را به انتخاب خود یاد می‌گیرید. طبق جدول کلس، هنگامی که به لول‌های خاصی می‌رسید **Infusion**های بیشتری به انتخاب خود یاد می‌گیرید.
هر زمان که در این کلس لول کسب کردید، می‌توانید یکی از **Artificer Infusion** که آموخته‌اید را با یک مورد جدید جایگزین کنید.

ادغام با یک شئ

هر زمان که یک استراحت بلند را به پایان می‌رسانید، می‌توانید یک شئ غیر جادویی را لمس کنید و آن را با یکی از **Artificer Infusion**های خود ادغام کنید و آن را به یک شئ جادویی تبدیل کنید. یک **Infusion** فقط بر روی انواع خاصی از اشیا کار می‌کند، همانطور که در توضیحات **Infusion** مشخص شده است. اگر شئ نیاز به **Attunement** دارد، می‌توانید این کار را همان لحظه ادغام با شئ انجام دهید. اگر تصمیم دارید بعدا با شئ **Attune** شوید، باید این کار را با استفاده از فرآیند معمول برای **Attunement** انجام دهید (به «**Attunement**» در فصل **7** از **Dungeon Master's Guide** مراجعه کنید).
Infusion شما به طور نامحدود در یک شئ باقی می‌ماند، اما وقتی می‌میرید، پس از گذشت تعداد روزی برابر با **Intelligence Modifier** شما (حداقل **1** روز)، **Infusion** ناپدید می‌شود. اگر دانش خود در مورد یک **Infusion** را برای **Infusion** دیگری رها کنید، **Infusion** اولیه نیز ناپدید می‌شود.

شما می‌توانید بیش از یک شئ غیر جادویی را در پایان یک استراحت بلند با **Infusion** ادغام کنید. حداکثر تعداد اشیا در جدول کلس نوشته شده است. شما باید هر یک از اشیا را لمس کنید و هر یک از **Infusion**های شما در یک زمان می‌توانند تنها در یک شئ باشند. علاوه بر این، هیچ شیئی نمی‌تواند بیش از یک **Infusion** شما را در یک لحظه تحمل کند. اگر سعی کنید از حداکثر تعداد **Infusion**هایی خود فراتر بروید، قدیمی‌ترین **Infusion** بلافاصله پایان می‌یابد و سپس **Infusion** جدید اعمال می‌شود.
اگر **Infusion** بر روی یک شئ که حاوی چیزهای دیگری است، مانند **Bag of Holding**، به پایان برسد، محتویات آن به طور بی‌ضرری در فضای آن و اطراف آن ظاهر می‌شوند.

Artificer Specialist

در لول **3**، انتخاب می‌کنید که چه مدل از **Specialist** هستید. انتخاب شما در لول‌های **3**، **5**، **9** و **15** به شما قدرت‌هایی می‌دهد.

The Right Tool for the Job

در لول **3**، یاد می‌گیرید که دقیقا چگونه ابزار مورد نیاز خود را تولید کنید: با در دست داشتن **Thieves' Tools** یا **Artisan's Tools** در دست، می‌توانید به طور جادویی یک ست **Artisan's Tools** در فضای خالی در **5** فوتی خود ایجاد کنید. این تولید نیاز به **1** ساعت کار بدون وقفه دارد که می‌تواند همزمان با یک استراحت کوتاه یا بلند باشد. اگرچه محصول جادو است، اما ابزار غیرجادویی حساب می‌شود و با استفاده مجدد از این ویژگی ناپدید می‌شود.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **4** می‌رسید، می‌توانید یک توانایی را **2** عدد یا دو توانایی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت یک توانایی را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Artificer Specialist Feature

در لول **5**، قابلیتی از **Artificer Specialist** خود می‌گیرید.

Tool Expertise

از لول **6**، **Proficiency Bonus** شما برای هر تاس توانایی که از مهارت شما در یک ابزار استفاده می‌کند، دو برابر می‌شود.

Flash of Genius

از لول **7**، توانایی ارائه راه حل تحت فشار را به دست می‌آورید. وقتی شما یا موجود دیگری که در **30** فوتی خود می‌بینید تاس توانایی یا تاس نجات می‌ریزد، می‌توانید از ری‌اکشن خود برای اضافه کردن **Intelligence Modifier** خود به تاس استفاده کنید.
می‌توانید از این ویژگی به دفعاتی برابر با **Intelligence Modifier** خود (حداقل یک بار) استفاده کنید. وقتی یک استراحت بلند را به پایان می‌رسانید، تمام استفاده‌های مصرف شده را دوباره به دست می‌آورید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید، می‌توانید یک توانایی را **2** عدد یا دو توانایی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت یک توانایی را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Artificer Specialist Feature

در لول **9**، قابلیتی از **Artificer Specialist** خود می‌گیرید.

Magic Item Adept

در لول **10**، به درک عمیقی از نحوه استفاده و ساخت اشیا جادویی دست خواهید یافت:

- می‌توانید همزمان با حداکثر چهار شئ جادویی در یک زمان **Attune** باشید.
- اگر یک شئ جادویی **Common** یا **Uncommon** بسازید، یک چهارم حالت معمول زمان می‌برد و نصف مقدار معمول طلا هزینه می‌برد.

Spell-Storing Item

در لول **11**، یاد می‌گیرید که چگونه یک اسپل را در یک شئ ذخیره کنید. هر زمان که یک استراحت بلند را به پایان می‌رسانید، می‌توانید یک سلاح ساده یا نظامی یا یک شئ که می‌توانید به عنوان **Spellcasting Focus** استفاده کنید را لمس کنید و یک اسپل را در آن ذخیره کنید. یک اسپل لول **1** یا **2** را از لیست اسپل‌های **Artificer** انتخاب کنید که برای اجرا نیاز به **1** اکشن دارد (نیازی نیست آن را آماده کنید).
یک موجود در حالی که شئ را در دست دارد، می‌تواند از یک اکشن استفاده کند و اسپل را با **Spellcasting Ability Modifier** شما اجرا کند. اگر اسپل به تمرکز (Concentration) نیاز دارد، موجود باید تمرکز کند. این اسپل تا زمانی که به تعداد دو برابر **Intelligence Modifier** شما (حداقل **2** بار) استفاده شود یا تا زمانی که دوباره از این ویژگی برای ذخیره یک اسپل در یک شئ استفاده کنید، در آن شئ باقی می‌ماند.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید، می‌توانید یک توانایی را **2** عدد یا دو توانایی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت یک توانایی را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Magic Item Savant

در لول **14**، درک شما از اشیا جادویی عمیق‌تر می‌شود:

- می‌توانید همزمان با حداکثر پنج شئ جادویی در یک زمان **Attune** باشید.
- تمامی الزامات کلس، نژاد، اسپل و لول برای **Attunement** یا استفاده از یک شئ جادویی را نادیده می‌گیرید.

Arcane Tradition Feature

در لول **15**، قابلیتی از **Arcane Tradition** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید، می‌توانید یک توانایی را **2** عدد یا دو توانایی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت یک توانایی را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Magic Item Master

از لول **16**، می‌توانید همزمان با حداکثر شش شئ جادویی در یک زمان **Attune** باشید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک توانایی را **2** عدد یا دو توانایی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت یک توانایی را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Soul of Artifice

در لول **20**، یک ارتباط عرفانی با اشیا جادویی خود ایجاد می‌کنید که می‌تواند برای محافظت استفاده شود:

- به ازای هر شئ جادویی که در حال حاضر با آن **Attune** هستید، میزان **1+** به همه تاس‌های نجات شما اضافه می‌شود.
- اگر به **0 Hit Point** کاهش یافتید اما بلافاصله کشته نشدید، می‌توانید از ری‌اکشن خود برای پایان دادن به یکی از **Artificer Infusion**های خود استفاده کنید تا به جای **0**، به **1 Hit Point** کاهش یابید.

Artificer Specialist (Artificer Subclass)

Alchemist

یک **Alchemist** متخصص در ترکیب مواد برای تولید اثرات جادویی است. کیمیاگران از ساخته‌های خود برای بخشیدن و کشیدن حیات استفاده می‌کنند. کیمیاگری قدیمی‌ترین سنت آرتیفیسرها است و تطبیق‌پذیری آن از دیرباز در زمان جنگ و صلح مورد توجه بوده است.

Tool Proficiency

هنگامی که در لول **3** این تخصص را انتخاب می‌کنید، در **Alchemist's Supplies** مهارت (Proficiency) کسب می‌کنید. اگر از قبل این مهارت را دارید، در یک نوع **Artisan's Tool** دیگر به انتخاب خود مهارت کسب می‌کنید.

Alchemist Spells

از لول **3**، بعد از رسیدن به لول‌های خاصی از این کلس همیشه اسپل‌های خاصی را آماده دارید. این اسپل‌ها برای شما اسپل آرتیفیسر محسوب می‌شوند، اما در تعداد اسپل‌هایی که آماده می‌کنید به حساب نمی‌آیند.

لول	اسپل
3rd	Healing Word, Ray of Sickness
5th	Flaming Sphere, Melf's Acid Arrow
9th	Gaseous Form, Mass Healing Word
13th	Blight, Death Ward
17th	Cloudkill, Raise Dead

Experimental Elixir

از لول **3**، هر زمان که یک استراحت بلند را به پایان می‌رسانید، می‌توانید به طور جادویی یک اکسیر آزمایشی را در یک فلاسک خالی که لمس می‌کنید تولید کنید. یک تاس بر اساس جدول اکسیر آزمایشی بریزید، نتیجه اثر نوشیدن اکسیر را مشخص می‌کند. به عنوان یک اکشن، یک موجود می‌تواند اکسیر را بنوشد یا آن را به موجودی ناتوان (Incapacitated) بدهد.

ایجاد یک اکسیر آزمایشی مستلزم این است که **Alchemist's Supplies** داشته باشید و هر اکسیری که با این ویژگی ایجاد می‌کنید تا زمانی که نوشیده شود یا تا پایان استراحت بلند بعدی شما دوام می‌آورد.

هنگامی که به لول‌های خاصی در این کلس رسیدید، می‌توانید در پایان یک استراحت بلند اکسیرهای بیشتری بسازید: دو اکسیر در لول **6** و سه اکسیر در لول **15**. برای اثر هر اکسیر تاس جداگانه‌ای بریزید. هر اکسیر به فلاسک مخصوص خود نیاز دارد.

می‌توانید اکسیرهای آزمایشی اضافی را با صرف یک اسپل اسلات لول **1** یا بالاتر برای هرکدام ایجاد کنید. وقتی این کار را انجام می‌دهید، از اکشن خود برای ایجاد اکسیر در فلاسک خالی که لمس می‌کنید استفاده می‌کنید و اثر اکسیر را از جدول اکسیرهای آزمایشی انتخاب می‌کنید.

d6	اثر
1	**شفا.** مصرف‌کننده میزان **Hit Point** برابر با **2d4** + **Intelligence Modifier** خود بازیابی می‌کند.
2	**سرعت.** سرعت راه رفتن مصرف‌کننده به مدت **1** ساعت **10** فوت افزایش می‌یابد.
3	**مقاومت.** مصرف‌کننده میزان **1+** به **AC** خود به مدت **10** دقیقه دریافت می‌کند.
4	**جسارت.** مصرف‌کننده می‌تواند یک **d4** بریزد و نتیجه را به هر تاس حمله و تاس نجات خود برای **1** دقیقه اضافه کند.
5	**پرواز.** مصرف‌کننده به مدت **10** دقیقه سرعت پرواز **10** فوتی به دست می‌آورد.
6	**دگرگونی.** بدن مصرف‌کننده طوری دگرگون می‌شود که انگار از اسپل **Alter Self** استفاده شده است. مصرف‌کننده تغییر شکل ناشی از اسپل را تعیین می‌کند و اثرات آن **10** دقیقه دوام می‌آورند.

Alchemical Savant

در لول **5**، تسلط استادانه‌ای بر مواد شیمیایی جادویی کسب می‌کنید و شفا و آسیبی که از طریق آن‌ها ایجاد می‌کنید را افزایش می‌دهید. هر زمان که با استفاده از **Alchemist's Supplies** خود به عنوان **Spellcasting Focus** اسپل می‌زنید، میزانی را به یکی از تاس‌های اسپل اضافه می‌کنید. آن تاس باید **Hit Point** بازیابی کند یا تاس آسیبی باشد که یکی از آسیب‌های **Acid**، **Fire**، **Necrotic** یا **Poison** را وارد کند. میزان اضافه برابر است با **Intelligence Modifier** شما (حداقل **1+**).

Restorative Reagents

از لول **9**، می‌توانید مواد شفابخش را در برخی از کارهای خود بگنجانید:

- هر زمان که موجودی اکسیر آزمایشی شما را بنوشد، موجود **Temporary Hit Point** برابر با **2d6** + **Intelligence Modifier** شما (حداقل **1** جان موقت) به دست می‌آورد.
- می‌توانید بدون صرف اسپل اسلات و بدون آماده‌سازی اسپل، اسپل **Lesser Restoration** را اجرا کنید، مشروط بر اینکه از **Alchemist's Supplies** به عنوان **Spellcasting Focus** استفاده کنید.
  می‌توانید این کار را به تعداد دفعاتی برابر با **Intelligence Modifier** خود (حداقل یک بار) انجام دهید و پس از اتمام یک استراحت بلند، تمامی موارد مصرف شده را دوباره به دست خواهید آورد.

Chemical Mastery

در لول **15**، آن قدر در معرض مواد شیمیایی قرار گرفته‌اید که دیگر برای شما خطر زیادی ندارند و می‌توانید از آن‌ها برای پایان دادن سریع به برخی از بیماری‌ها استفاده کنید:

- شما در برابر آسیب‌های **Acid** و **Poison** مقاومت دارید (Resistance) و مقابل شرایط مسمومیت (Poisoned) مصونیت (Immune) دارید.
- می‌توانید بدون صرف اسپل اسلات، بدون آماده‌سازی اسپل و بدون اجزای مادی، اسپل **Greater Restoration** یا **Heal** را اجرا کنید، مشروط بر اینکه از **Alchemist's Supplies** به عنوان **Spellcasting Focus** استفاده کنید. هنگامی که هر یک از اسپل‌ها را با این ویژگی اجرا کنید، تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان نرسانید، نمی‌توانید آن اسپل را دوباره با این ویژگی اجرا کنید.

Armorer

یک آرتیفیسر که به عنوان یک **Armorer** تخصص دارد، زره طوری تغییر می‌دهد تا تقریبا مانند پوست دوم عمل کند. زره طوری تقویت می‌شود که به جادوی آرتیفیسر قدرت بدهد، به او اجازه دهد تا حملات قدرتمند کند و دفاعی محکم بسازد. آرتیفیسر با این زره پیوند دارد و با آن یکی است، حتی زمان آزمایش و اصلاح قابلیتی‌های جادویی آن.

Tools of the Trade

در لول **3**، در استفاده از زره سنگین (Heavy Armor) مهارت (Proficiency) کسب می‌کنید. همچنین، در **Smith's Tools** نیز مهارت کسب می‌کنید. اگر از قبل در این ابزار ماهر هستید، در استفاده از نوع دیگری از **Artisan's Tools** به انتخاب خود مهارت کسب می‌کنید.

Armorer Spells

از لول **3**، بعد از رسیدن به لول‌های خاصی از این کلس همیشه اسپل‌های خاصی را آماده دارید. این اسپل‌ها برای شما اسپل آرتیفیسر محسوب می‌شوند، اما در تعداد اسپل‌هایی که آماده می‌کنید به حساب نمی‌آیند.

لول	اسپل
3rd	Magic Missile, Thunderwave
5th	Mirror Image, Shatter
9th	Hypnotic Pattern, Lightning Bolt
13th	Fire Shield, Greater Invisibility
17th	Passwall, Wall of Force

Arcane Armor

در لول **3**، فعالیت‌های متالورژی شما باعث شده است که زرهی به عنوان مجرای جادوی خود بسازید. به عنوان یک اکشن، می‌توانید زرهی را که پوشیده‌اید را به زره جادویی تبدیل کنید، به شرطی که ابزار آهنگران (**Smith's Tools**) را در دست خود داشته باشید.
هنگامی که این زره را بر تن دارید از مزایای زیر برخوردار می‌شوید:

- اگر زره به طول معمول دارای پیش‌نیاز **Strength** است، زره جادویی برای شما این نیاز را ندارد.
- می‌توانید از زره به عنوان یک **Spellcasting Focus** برای اسپل‌های آرتیفیسر خود استفاده کنید.
- زره به شما متصل است و تنها بنا به میل شما قابل در آوردن است. همچنین برای پوشاندن کل بدن شما گسترش می‌یابد، گرچه می‌توانید به عنوان یک بونس اکشن کلاه‌خود آن را جمع یا باز کنید. زره جایگزین هر اندام از دست رفته از بدن می‌شود و عملکردی مشابه با اندامی که جایگزین کرده است دارد.
- می‌توانید زره را به عنوان یک اکشن بپوشید یا درآورید (**Doff/Don**). این زره تا زمانی که زره دیگری بپوشید یا بمیرید جادویی است.

Armor Model

از لول **3** می‌توانید زره جادویی (**Arcane Armor**) خود را شخصی‌سازی کنید. هنگامی که این کار را انجام می‌دهید، یکی از مدل‌های زره را انتخاب کنید: **Guardian** یا **Infiltrator**. مدلی که انتخاب می‌کنید، در صورت پوشیده شدن زره جادویی، به شما مزایای ویژه‌ای می‌دهد.

هر مدل شامل یک سلاح مخصوص است. هنگامی که با آن سلاح حمله می‌کنید می‌توانید از مادیفایر **Intelligence** خود به جای **Strength** یا **Dexterity** در تاس‌های حمله و آسیب استفاده کنید.

هر زمان که استراحت کوتاه یا بلند به پایان برسانید، می‌توانید مدل زره را تغییر دهید، به شرطی که ابزار آهنگران (**Smith's Tools**) در دست داشته باشید.

Guardian. زره خود را طوری طراحی کرده‌اید که در خط مقدم درگیری باشد. زره دارای ویژگی‌های زیر است:

Thunder Gauntlets. در صورتی که در دست‌های خود چیزی نداشته باشید، هر یک از دستکش‌های زره به عنوان یک سلاح نزدیک‌زن ساده (**Simple Melee Weapon**) محسوب می‌شود و هنگام وارد شدن ضربه **1d8 Thunder Damage** وارد می‌کند. موجودی که توسط دستکش مورد اصابت قرار می‌گیرد تا زمان شروع نوبت بعدی شما در حمله به اهداف غیر از شما **Disadvantage** دارد، زیرا زره هنگام حمله موجود به شخص دیگر به طور جادویی یک موج حواس‌پرت‌کن از خود ساطع می‌کند.

Defensive Field. به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید جان موقتی (**Temporary Hit Point**) برابر با لول خود در این کلس دریافت کنید، که جایگزین هر جان موقتی که از قبل دارید می‌شود. اگر زره را در بیاورید () این **HP** موقت را از دست می‌دهید. شما می‌توانید از این بونس اکشن به دفعاتی برابر با پروفیشنسی بونس خود استفاده کنید و پس از اتمام یک استراحت بلند، تمام استفاده‌های مصرف شده را دوباره بازیابی کنید.

Infiltrator. زره را برای کارهای ظریف شخصی‌سازی کرده‌اید. زره دارای ویژگی‌های زیر است:

Lightning Launcher. یک برآمدگی جواهر مانند روی یکی از مشت‌های زره یا روی سینه زره ظاهر می‌شود (به انتخاب شما). این یک سلاح ساده دوربرد (**Simple Range Weapon**) با برد عادی **90** فوتی و برد بلند **300** فوتی محسوب می‌شود و در هنگام وارد شدن ضربه **1d6 Lightning Damage** وارد می‌کند. یک بار در هر نوبت خود، هنگامی که با آن به موجودی ضربه وارد می‌کنید، می‌توانید **1d6 Lightning Damage** اضافه به هدف وارد کنید.

Powered Steps. سرعت راه رفتن شما **5** فوت افزایش می‌یابد.

Dampening Field. در تاس توانایی **Dexterity (Stealth)** دارای **Advantage** هستید. اگر زره به طور عادی در این تاس **Disadvantage** دارد، طبق معمول این دو یکدیگر را خنثی می‌کنند.

Extra Attack

از لول **5**، هنگامی که در نوبت خود از اکشن **Attack** (حمله) استفاده می‌کنید، می‌توانید به جای یک بار دو بار حمله کنید.

Armor Modifications

در لول **9**، یاد می‌گیرید که به صورت حرفه‌ای از **Artificer Infusion**های خود برای تغییر **Arcane Armor** خود استفاده کنید. اکنون، زره برای دریافت **Artificer Infusion**های شما، به صورت اشیاء جداگانه محسوب می‌شود: زره (قطعه سینه)، چکمه، کلاه‌خود و سلاح ویژه زره. هر یک از این موارد می‌تواند یکی از **Artificer Infusion**های شما را دریافت کند و اگر مدل زره خود را با ویژگی **Armor Model** تغییر دهید، **Infusion**ها به

آن منتقل می‌شوند. علاوه بر این، حداکثر تعداد اشیاء **Infuse** شده **2** عدد افزایش می‌یابد، اما این موارد اضافی باید بخشی از **Arcane Armor** شما باشند.

Perfected Armor

از لول **15**، همانطور که در زیر نشان داده شده است، **Arcane Armor** شما بر اساس نوع خود مزایای بیشتری کسب می‌کند:

Guardian. وقتی یک موجود **Huge** یا کوچک‌تر که می‌توانید ببینیدش نوبت خود را در **30** فوتی شما به پایان برساند، می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده کنید تا به شکلی جادویی او را وادار کنید در مقابل **Spell Save DC** شما یک **Strength Saving Throw** بریزد. در صورت شکست در تاس نجات، شما موجود را تا **25** فوت به یک فضای خالی می‌کشید. اگر هدف را به فضایی در فاصله **5** فوتی خود بکشید، می‌توانید به عنوان بخشی از این ری‌اکشن، یک حمله مسلح از نزدیک (**Melee Weapon Attack**) علیه آن انجام دهید.
می‌توانید از این ری‌اکشن به تعداد دفعاتی برابر با پروفیشنسی بونس خود استفاده کنید و پس از اتمام یک استراحت بلند، تمامی استفاده‌های صرف شده آن را بازیابی کنید.

Infiltrator. هر موجودی که از **Lightning Launcher** شما **Lightning Damage** دریافت می‌کند، تا شروع نوبت بعدی شما با نور جادویی می‌درخشد. این موجود در شعاع **5** فوتی نور کم (**Dim Light**) می‌تاباند و در تاس حمله علیه شما **Disadvantage** دارد، زیرا اگر به شما حمله کند نور حواسش را پرت می‌کند. علاوه بر این، تاس حمله بعدی علیه آن **Advantage** دارد و اگر حمله موفق باشد، هدف **1d6 Lightning Damage** اضافه دریافت می‌کند.

Artillerist

یک **Artillerist** در استفاده از جادو برای پرتاب انرژی، اجسام و مواد منفجره در میدان جنگ تخصص دارد.

Tool Proficiency

هنگامی که در لول **3** این تخصص را انتخاب می‌کنید، در **Woodcarver's Tools** مهارت (Proficiency) کسب می‌کنید. اگر از قبل این مهارت را دارید، در یک نوع **Artisan's Tool** دیگر به انتخاب خود مهارت کسب می‌کنید.

Artillerist Spells

از لول **3**، بعد از رسیدن به لول‌های خاصی از این کلس همیشه اسپل‌های خاصی را آماده دارید. این اسپل‌ها برای شما اسپل آرتیفیسر محسوب می‌شوند، اما در تعداد اسپل‌هایی که آماده می‌کنید به حساب نمی‌آیند.

لول	اسپل
3rd	Shield, Thunderwave
5th	Scorching Ray, Shatter
9th	Fireball, Wind Wall
13th	Ice Storm, Wall of Fire
17th	Cone of Cold, Wall of Force

Eldritch Cannon

در لول **3**، یاد می‌گیرید که چگونه یک توپ جادویی بسازید. با استفاده از **Woodcarver's Tools** یا **Smith's Tools**، می‌توانید با یک اکشن به طور جادویی یک **Eldritch Cannon** با اندازه **Small** یا **Tiny** را در یک فضایی خالی در یک سطح افقی در فاصله **5** فوتی خود ایجاد کنید. یک **Eldritch Cannon** با اندازه **Small** فضا را اشغال می‌کند و یک **Tiny** را می‌توان در یک دست نگه داشت.
هنگامی که یک توپ ساخته‌اید، تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان نرسانده‌اید یا تا زمانی که یک اسپل اسلات

لول 1 یا بالاتر را صرف نکنید، نمی‌توانید دوباره این کار را انجام دهید. در یک زمان، می‌توانید تنها یک توپ داشته باشید و نمی‌توانید تا زمانی که توپ شما موجود است یکی دیگر بسازید.
توپ یک شئ جادویی است. در هر اندازه، توپ دارای **AC 18** و **Hit Point** برابر با پنج برابر لول آرتیفیسر شما است. توپ مقابل **Poison Damage** و **Psychic Damage** و تمامی **Condition**ها (شرایط) مصونیت **(Immunity)** دارد. اگر مجبور به ریختن تاس توانایی یا تاس نجات باشد، تمامی امتیازهای توانایی آن را **10 (+0)** در نظر بگیرید. اگر اسپل **Mending** روی آن زده شود، **2d6 Hit Point** بازیابی می‌کند. اگر به جان **0** کاهش یابد یا **1** ساعت از وجودش گذشته باشد، ناپدید می‌شود. می‌توانید آن را به عنوان یک اکشن زودتر از موعد مرخص کنید.
هنگامی که توپ را ایجاد می‌کنید، ظاهر آن را تعیین می‌کنید و اینکه آیا پا دارد یا خیر. شما همچنین تصمیم می‌گیرید که کدام نوع باشد و از میان گزینه‌های جدول یک توپ را انتخاب می‌کنید. در هر نوبت، می‌توانید از یک بونس اکشن استفاده کنید تا اگر در **60** فوتی توپ هستید، توپ را فعال کنید. به عنوان بخشی از همان بونس اکشن، می‌توانید توپ را هدایت کنید تا در فضایی خالی **15** فوت راه برود یا از ارتفاع **15** فوتی بالا برود، مشروط بر اینکه پا داشته باشد.

توپ	فعال‌سازی
Flamethrower	توپ در یک مخروط **15** فوتی مجاور خود که شما تعیین می‌کنید آتش بازدم می‌کند. هر موجود در آن منطقه باید یک **Dexterity Saving Throw** مقابل **Spell Save DC** شما انجام دهد، که در صورت شکست در تاس نجات **2d8 Fire Damage** یا در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب را دریافت می‌کند. آتش هر گونه جسم قابل اشتعال در منطقه را که پوشیده یا حمل نمی‌شود را مشتعل می‌کند.
Force Ballista	یک **Ranged Spell Attack** با منشا توپ، علیه یک موجود یا شئ در **120** فوتی آن انجام دهید. در صورت وارد شدن ضربه، هدف **2d8 Force Damage** دریافت می‌کند و اگر هدف یک موجود باشد، تا **5** فوت از توپ دور می‌شود.
Protector	توپ انفجاری از انرژی مثبت ساطع می‌کند که به خود و هر موجودی به انتخاب شما در **10** فوتی خود، **Temporary Hit Point** به مقدار **1d8 + Intelligence Modifier** شما (حداقل **+1**) می‌دهد.

Arcane Firearm

در لول **5**، یاد می‌گیرید که چگونه یک **Wand**، **Staff** یا **Rod** را به یک **Arcane Firearm** تبدیل کنید، مجرای جادوی مخرب شما. هنگامی که یک استراحت بلند را به پایان می‌رسانید، می‌توانید از **Woodcarver's Tools** برای حک کردن نشان‌های مخصوص در یک **Wand**، **Staff** یا **Rod** استفاده کنید و در نتیجه آن را به یک **Arcane Firearm** تبدیل کنید. اگر بعدا آن‌ها را روی یک شئ دیگر حک کنید، نشان‌ها از شئ قبلی ناپدید می‌شوند. در غیر این صورت، نشان‌ها به طور نامحدود دوام می‌آورند.
شما می‌توانید از سلاح جادویی خود به عنوان یک **Spellcasting Focus** برای اسپل‌های آرتیفیسر خود استفاده کنید. هنگامی که یک اسپل آرتیفیسر را از طریق **Arcane Firearm** می‌زنید، **1d8** می‌ریزید و برای یکی از تاس‌های آسیب اسپل پاداشی برابر با تاس آمده دریافت می‌کنید.

Explosive Cannon

از لول **9**، **Eldritch Cannon** شما مخرب‌تر است:

- تمامی تاس‌های آسیب توپ **1d8** افزایش می‌یابند.
- در صورتی که در **60** فوتی توپ باشید، به عنوان یک اکشن می‌توانید به آن دستور دهید تا منفجر شود. انجام این کار توپ را از بین می‌برد و هر موجود در **20** فوتی آن مجبور است یک **Dexterity Saving Throw** علیه **Spell Save DC** شما بریزد. موجود در صورت شکست در تاس نجات **3d8 Force Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب را دریافت می‌کند.

Fortified Position

از لول **15**، در ایجاد مکان‌هایی با دفاع خوب با استفاده از **Eldritch Cannon** خود استاد هستید:

- شما و متحدان شما در فاصله **10** فوتی توپ نیم‌پوشش (**Half Cover**) دارید، به دلیل یک میدان درخشان و جادویی که توپ برای محافظت ساطع می‌کند.
- اکنون می‌توانید همزمان دو توپ داشته باشید. شما می‌توانید دو مورد را با یک اکشن (اما نه با یک اسپل اسلات) ایجاد کنید و می‌توانید هر دوی آن‌ها را با یک بونس اکشن فعال کنید. شما تعیین می‌کنید که آیا توپ‌ها از یک نوع یا متفاوت هستند. شما نمی‌توانید در حالی که دو توپ دارید توپ سومی ایجاد کنید.

Battle Smith

ارتش‌ها نیاز به محافظت دارند و در صورت شکست دفاعی، نیاز به کسی است که همه‌چیز را جمع کند. یک **Battle Smith** ترکیبی از محافظ و پزشک است و در دفاع از دیگران و تعمیر مواد و پرستل متخصص است. برای کمک به کار خود، **Battle Smith**ها معمولا با یک مدافع فولادی همراه می‌شوند که ساخته خودشان است. بسیاری از سربازان داستان‌هایی تعریف می‌کنند که قبل از مرگ توسط یک **Battle Smith** و مدافع فولادیش نجات پیدا کرده‌اند.

Tool Proficiency

هنگامی که در لول **3** این تخصص را انتخاب می‌کنید، در **Smith's Tools** مهارت (Proficiency) کسب می‌کنید. اگر از قبل این مهارت را دارید، در یک نوع **Artisan's Tool** دیگر به انتخاب خود مهارت کسب می‌کنید.

Battle Smith Spells

از لول **3**، بعد از رسیدن به لول‌های خاصی از این کلس همیشه اسپل‌های خاصی را آماده دارید. این اسپل‌ها برای شما اسپل آرتیفیسر محسوب می‌شوند، اما در تعداد اسپل‌هایی که آماده می‌کنید به حساب نمی‌آیند.

لول	اسپل
3rd	Heroism, Shield
5th	Branding Smite, Warding Bond
9th	Aura of Vitality, Conure Barrage
13th	Aura of Purity, Fire Shield
17th	Banishing Smite, Mass Cure Wounds

Battle Ready

در لول **3**، آموزش رزمی و آزمایش‌های شما با جادو به دو صورت نتیجه داده است:

- با سلاح‌های نظامی (Martial Weapon) مهارت (Proficiency) کسب می‌کنید.
- وقتی با یک سلاح جادویی حمله می‌کنید، می‌توانید به جای مادیفایر **Strength** یا **Dexterity** از مادیفایر **Intelligence** خود تاس حمله و تاس آسیب استفاده کنید.

Steel Defender

در لول **3**، اختراع‌های شما برای شما یک همراه وفادار ارمغان آورده‌اند، یک **Steel Defender**. مدافع فولادی با شما و متحدان شما دوست است و دستورات شما را اطاعت می‌کنند. آمار و ارقام بازی (Statistics) این موجود را در پایین می‌بینید که در چندین جا از پروفیشنسی بونس شما (**PB**) استفاده می‌کند. شما ظاهر موجود و اینکه دو یا چهار پا دارد را تعیین می‌کنید. انتخاب شما هیچ تاثیری در آمار بازی این موجود ندارد.
در مبارزات، مدافع همان **Initiative** شما را دارد، اما بلافاصله بعد از نوبت شما نوبتش می‌شود. می‌تواند به تنهایی حرکت کند و از ری‌اکشن خود استفاده کند، اما تنها اکشنی که در نوبت خود انجام می‌دهد اکشن **Dodge** است، مگر اینکه در نوبت خود یک بونس اکشن استفاده کنید تا به او دستور دهید تا اکشن دیگری انجام دهد. اگر شما ناتوان (Incapacitated) هستید، مدافع می‌تواند هر اکشنی را که می‌خواهد انجام دهد، نه فقط **Dodge**.

اگر اسپل **Mending** روی آن زده شود، **Hit Point 2d6** بازیابی می‌کند. اگر در یک ساعت گذشته مرده باشد، می‌توانید با یک اکشن از **Smith's Tools** خود استفاده کنید تا آن را احیا کنید، مشروط بر اینکه در **5** فوتی آن باشید و یک اسپل اسلات لول **1** یا بالاتر را مصرف کنید. مدافع فولادی پس از **1** دقیقه با بازیابی تمام **Hit Point** خود به زندگی باز می‌گردد.
در پایان یک استراحت بلند، اگر **Smith's Tools** خود را همراه داشته باشید، می‌توانید یک مدافع فولادی جدید ایجاد کنید. اگر از قبل یک مدافع فولادی از این ویژگی داشته باشید، اولین مدافع بلافاصله از بین می‌رود. همچنین، اگر بمیرید نیز مدافع از بین می‌رود.

Steel Defender

Medium Construct

***

Armor Class: 15 (Natural Armor)
Hit Point: 2 + Intelligence Modifier شما + پنج برابر لول آرتیفیسر شما
Hit Dice [d8]: تعدادی برابر با لول شما
Speed: 40 ft.

***

STR: 14 (+2) / Dex: 12 (+1) / Con: 14 (+2) / Int: 4 (-3) / Wis: 10 (+0) / Cha: 6 (-2)

***

Saving Throw: Dex: +1 + PB, Con: +2 + PB
Skills: Athletics: +2 + PB, Perception: +0 + PB × 2
Damage Immunity: Poison
Condition Immunity: Charmed, Exhaustion, Poisoned
Senses: Darkvision 60 ft., Passive Perception 10 + (PB × 2)
Language: زبان‌هایی که شما صحبت می‌کنید را می‌فهمد
Proficiency Bonus: برابر با پروفیشنسی بونس شما

***

Vigilant. مدافع نمی‌تواند غافلگیر (**Surprised**) شود.

***

اکشن‌ها (نیاز به بونس اکشن شما دارند):

Force-Empowered Rend. حمله مسلح از نزدیک (**Melee Weapon Attack**): از **Spell Attack Modifier** شما برای وارد شدن استفاده می‌کند، برد **5** فوت، یک هدف که می‌توانید ببینید. در صورت وارد شدن: **1d8 + PB Force Damage**

Repair (3/روز). مکانیسم‌های جادویی داخل مدافع **Hit Point 2d8 + PB** را به خود یا یک سازه یا شئ در فاصله **5** فوتی آن باز می‌گرداند.

***

ری‌اکشن‌ها:

Deflect Attack. مدافع به تاس حمله یک موجود که می‌تواند آن را در فاصله **5** فوتی خود ببیند **Disadvantage** وارد می‌کند، مشروط بر اینکه تاس حمله علیه موجودی غیر از مدافع باشد.

Extra Attack

از لول **5**، هنگامی که در نوبت خود از اکشن **Attack** (حمله) استفاده می‌کنید، می‌توانید به جای یک بار دو بار حمله کنید.

Arcane Jolt

از لول **9**، راه‌های جدیدی برای هدایت انرژی جادویی برای آسیب رساندن یا شفا دادن یاد می‌گیرید. هنگامی که به یک موجود با یک حمله توسط سلاح جادویی ضربه وارد می‌کنید یا **Steel Defender** شما به هدفی ضربه وارد می‌کند، می‌توانید انرژی جادویی را از طریق حمله برای ایجاد یکی از اثرات زیر هدایت کنید:

- هدف **2d6 Force Damage** اضافه دریافت می‌کند.
- یک موجود یا شئ را انتخاب کنید که می‌توانید در فاصله **30** فوتی هدف ببینید. انرژی شفابخش به گیرنده انتخاب شده جریان می‌یابد و **2d6 Hit Point** را به آن باز می‌گرداند.

شما می‌توانید از این انرژی به تعداد دفعاتی برابر با **Intelligence Modifier** شما (حداقل یک بار) استفاده کنید، اما نمی‌توانید این کار را بیش از یک بار در یک نوبت انجام دهید. وقتی یک استراحت بلند را به پایان می‌رسانید، تمام دفعات مصرف شده را دوباره به دست می‌آورید.

Improved Defender

در لول **15**، **Arcane Jolt** و **Steel Defender** شما قدرتمندتر می‌شوند:

- آسیب اضافه و میزان شفا **Arcane Jolt** شما هر دو به **4d6** افزایش می‌یابد.
- **Steel Defender** شما به **Armor Class** خود میزان **2+** دریافت می‌کند.
- هر زمان که مدافع فولادی شما از **Deflect Attack** استفاده می‌کند، مهاجم **Force Damage** برابر با **1d4 + Intelligence Modifier** شما دریافت می‌کند.

Artificer Infusion

Arcane Propulsion Armor

پیش نیاز: لول **14**، یک زره (نیاز به **Attunement** دارد)

پوشنده این زره از مزایای زیر برخوردار است:

- سرعت راه رفتن فرد پوشنده **5** فوت افزایش می‌یابد.
- زره شامل دستکش‌هایی است که هر کدام یک سلاح جادویی نزدیک‌زن است که تنها زمانی می‌توان از آن‌ها استفاده کنید که در دست چیزی نداشته باشید. پوشنده در استفاده از دستکش‌ها مهارت (**Proficiency**) دارد و هر یک از آن‌ها در صورت وارد شدن ضربه **1d8 Force Damage** وارد می‌کند و دارای خاصیت پرتابی (**Thrown**) است، با برد عادی **20** فوت و برد بلند **60** فوت. هنگام پرتاب دستکش جدا می‌شود و به سمت هدف حمله پرواز می‌کند، سپس بلافاصله به پوشنده باز می‌گردد و دوباره وصل می‌شود.
- زره را نمی‌توان بر خلاف میل پوشنده آن برداشت.
- اگر پوشنده هر اندامی از بدن را از دست داده باشد، زره جایگزین آن اندام می‌شود – دست‌ها، بازوها، پاها یا اعضای مشابه. جایگزین‌ها عملکردی مشابه با قسمت‌های بدن که جایگزین می‌کنند دارند.

Armor of Magical Strength

پیش نیاز: یک زره (نیاز به **Attunement** دارد)

این زره دارای **6** شارژ می‌باشد. پوشنده می‌تواند شارژهای زره را به روش‌های زیر خرج کند:

- هنگامی که پوشنده یک **Strength Check** یا **Strength Saving Throw** انجام می‌دهد، می‌تواند **1** شارژ خرج کنند تا پاداشی برابر با **Intelligence Modifier** خود به تاس اضافه کند.
- اگر موجود در حال دمر (**Prone**) افتادن باشد، می‌تواند از ری‌اکشن خود استفاده کند تا جلوی آن را بگیرد.

Boots of the Winding Path

پیش نیاز: لول **6**، یک جفت چکمه (نیاز به **Attunement** دارد)

موجودی که این چکمه‌ها را پوشیده است، می‌تواند تا **15** فوت به فضایی که می‌بیند با یک بونس اکشن تله‌پورت کند. موجود باید فضای مقصد را در هر زمانی از همان نوبت اشغال کرده باشد.

Enhanced Arcane Focus

پیش نیاز: یک **Rod**، **Staff** یا **Wand** (نیاز به **Attunement** دارد)

موجود هنگامی که این شئ را در دست دارد، میزان **1+** به تاس‌های حملات جادویی (**Spell Attack Roll**) خود اضافه می‌کند. همچنین، موجود هنگامی که حمله جادویی انجام می‌دهد نیم‌پوشش (**Half Cover**) را نادیده می‌گیرد.
میزان اضافه شده هنگامی که به لول **10** در این کلس می‌رسید به **2+** افزایش می‌یابد.

Enhanced Defense

پیش نیاز: یک زره یا سپر

موجود هنگامی که در حال استفاده از زره یا سپر است میزان **1+** به **Armor Class** خود دریافت می‌کند.
میزان اضافه شده هنگامی که به لول **10** در این کلس می‌رسید به **2+** افزایش می‌یابد.

Enhanced Weapon

پیش نیاز: یک سلاح ساده یا نظامی

این سلاح جادویی میزان **1+** به تاس حمله و تاس آسیب خود دریافت می‌کند.
میزان اضافه شده هنگامی که به لول **10** در این کلس می‌رسید به **2+** افزایش می‌یابد.

Helm of Awareness

پیش نیاز: لول **10**، یک کلاه‌خود (نیاز به **Attunement** دارد)

یک موجود هنگامی که این کلاه‌خود را بر سر دارد در تاس نوبت (**Initiative**) **Advantage** دارد. علاوه بر این، پوشنده نمی‌تواند غافلگیر (**Surprised**) شود، به شرطی که ناتوان (**Incapacitated**) نباشد.

Homunculus Servant

پیش نیاز: یک جواهر یا کریستال به ارزش حداقل **100 gp**

روش‌های پیچیده ساخت جادویی یک **Homunculus** خاص که به شما خدمت می‌کند را یاد می‌گیرید. شیئی که **Infuse** می‌کنید به عنوان قلب موجود عمل می‌کند و دور آن فورا بدن موجود شکل می‌گیرد.

شما ظاهر **Homunculus** را تعیین می‌کنید. برخی از آرتیفیسرها پرندگان مکانیکی را ترجیح می‌دهد، در حالی که برخی ظروف آزمایشگاهی بالدار یا دیگ‌های مینیاتوری را دوست دارند.
Homunculus با شما و متحدان شما دوست است و از دستورات شما اطاعت می‌کند. آمار و ارقام بازی **(Statistics)** این موجود را در پایین می‌بینید که در چندین جا از پروفیشنسی بونس شما **(PB)** استفاده می‌کند.
در مبارزات، **Homunculus** همان **Initiative** شما را دارد، اما بلافاصله بعد از نوبت شما نوبتش می‌شود.
می‌تواند به تنهایی حرکت کند و از ری‌اکشن خود استفاده کند، اما تنها اکشنی که در نوبت خود انجام می‌دهد اکشن **Dodge** است، مگر اینکه در نوبت خود یک بونس اکشن استفاده کنید تا به او دستور دهید تا اکشن دیگری انجام دهد. اگر شما ناتوان **(Incapacitated)** هستید، **Homunculus** می‌تواند هر اکشنی را که می‌خواهد انجام دهد، نه فقط **Dodge**.
اگر اسپل **Mending** روی آن زده شود، **2d6 Hit Point** بازیابی می‌کند. اگر شما یا آن بمیرید، ناپدید می‌شود و قلب خود را در فضای خود باقی می‌گذارد.

Homunculus Servant

Tiny Construct

****

Armor Class: 13 (Natural Armor)
Hit Point: 1 + Intelligence Modifier شما + لول آرتیفیسر شما
Hit Dice [d4]: تعدادی برابر با لول شما
Speed: 20 ft., fly 30 ft.

****

STR: 4 (-3) / Dex: 15 (+2) / Con: 12 (+1) / Int: 10 (+0) / Wis: 10 (+0) / Cha: 7 (-2)

****

Saving Throw: Dex: +2 + PB
Skills: Perception: +0 + PB × 2, Stealth: +2 + PB
Damage Immunity: Poison
Condition Immunity: Exhaustion, Poisoned
Senses: Darkvision 60 ft., Passive Perception 10 + (PB × 2)
Language: زبان‌هایی که شما صحبت می‌کنید را می‌فهمد
Proficiency Bonus: برابر با پروفیشنسی بونس شما

****

Evasion. اگر **Homunculus** تحت اثری قرار گیرد که به او اجازه می‌دهد یک **Dexterity Saving Throw** بریزد تا فقط نیمی از آسیب را دریافت کند، در عوض در صورت موفقیت در تاس نجات آسیبی نمی‌بیند و در صورت شکست فقط نیمی از آسیب را متحمل می‌شود. اگر ناتوان **(Incapacitated)** باشد نمی‌تواند از این ویژگی استفاده کند.

****

اکشن‌ها (نیاز به بونس اکشن شما دارند):

Force Strike. حمله مسلح دور برد **(Range Weapon Attack)**: از **Spell Attack Modifier** شما برای وارد شدن استفاده می‌کند، برد **30** فوت، یک هدف که می‌توانید ببینید. در صورت وارد شدن: **1d4 + PB Force Damage**

****

ری‌اکشن‌ها:

Channel Magic. در صورتی که **Homunculus** در **120** فوتی شما باشد، می‌تواند یک اسپل از طرف شما که برد لمس دارد را تحویل دهد.

Mind Sharpener

پیش نیاز: یک زره یا رداء

شئ **Infuse** شده می‌تواند تکانی به پوشنده دهد تا ذهن خود را دوباره متمرکز کند. شئ **4** شارژ دارد. هنگامی که پوشنده برای حفظ تمرکز خود روی یک اسپل، در یک **Constitution Saving Throw** شکست می‌خورد، می‌تواند از ری‌اکشن خود برای خرج کردن **1** شارژ شئ برای موفقیت در آن تاس نجات استفاده کند. این شئ روزانه **1d4** شارژ مصرف شده را در سپیده‌دم بازیابی می‌کند.

Radiant Weapon

پیش نیاز: لول **6**، یک سلاح ساده یا نظامی (نیاز به **Attunement** دارد)

این سلاح جادویی میزان **1+** به تاس حمله و تاس آسیبی که با آن انجام شود اضافه می‌کند. یک موجود در حالی که آن را در دست دارد، می‌تواند یک بونس اکشن استفاده کند تا باعث شود در شعاع **30** فوتی نور شدید (**Bright Light**) و **30** فوت دیگر نور کم (**Dim Light**) از خود ساطع کند. موجود می‌تواند نور را به عنوان یک بونس اکشن خاموش کند.
اسلحه **4** شارژ دارد. موجودی که سلاح را در دست دارد، به عنوان یک ری‌اکشن بلافاصله پس از ضربه دیدن توسط یک حمله، می‌تواند **1** شارژ خرج کند و باعث شود مهاجم تا پایان نوبت بعدی مهاجم نابینا (**Blinded**) شود، مگر اینکه در یک **Constitution Saving Throw** مقابل **Spell Save DC** موفق شود. سلاح هر روز در سپیده‌دم **1d4** شارژ بازیابی می‌کند.

Repeating Shot

پیش نیاز: لول **6**، یک سلاح ساده یا نظامی با خاصیت مهمات (**Ammunition**) (نیاز به **Attunement** دارد)

این سلاح جادویی میزان **1+** به تاس حمله و تاس آسیبی که با آن برای حمله دوربرد ریخته شود اضافه می‌کند و در صورت داشتن ویژگی بارگیری (**Loading**) آن را نادیده می‌گیرد.
اگر سلاح فاقد مهمات باشد، مهمات خود را تولید می‌کند و هنگامی که صاحب آن یک حمله دوربرد انجام می‌دهد به طور اتوماتیک و جادویی یک تکه مهمات تولید می‌کند. مهمات ایجاد شده توسط سلاح بلافاصله پس از اصابت با هدف یا خطا رفتن ناپدید می‌شوند.

Replicate Magic item

با استفاده از این **Infusion**، شما یک کپی از یک شئ جادویی خاص می‌سازید. شما می‌توانید این **Infusion** را چندین بار یاد بگیرید. هر بار که این کار را انجام می‌دهید، از جدول یک شئ جادویی را انتخاب می‌کنید که پس از آن می‌توانید کپی کنید. هر جدول نیاز به حداقل لول آرتیفیسر دارد که در آن ذکر شده است. همچنین، می‌توانید شئ جادویی را از میان اشیاء جادویی رایج بازی (**Common Magic Items**)، به جز معجون و طومار، انتخاب کنید. در جدول‌ها ذکر شده است که نیاز به **Attunement** هست یا خیر. برای اطلاعات بیشتر در مورد آن‌ها، از جمله نوع شئ مورد نیاز برای ساخت، به توضیحات مربوطه در کتاب **Dungeon Master's Guide** مراجعه کنید.

اشیاء قابل کپی (آرتیفیسر لول 2)

Magic Item	Attunement
Alchemy jug	No
Bag of holding	No

Cap of water breathing	No
Goggles of night	No
Rope of climbing	No
Sending stones	No
Wand of magic detection	No
Wand of secrets	No

اشیاء قابل کپی (آرتیفیسر لول 6)

Magic Item	Attunement
Boots of elvenkind	No
Cloak of elvenkind	Yes
Cloak of the manta ray	No
Eyes of charming	Yes
Gloves of thievery	No
Lantern of revealing	No
Pipes of haunting	No
Ring of water walking	No

اشیاء قابل کپی (آرتیفیسر لول 10)

Magic Item	Attunement
Boots of striding and springing	Yes
Boots of the winterlands	Yes
Bracers of archery	Yes
Brooch of shielding	Yes
Cloak of protection	Yes
Eyes of the eagle	Yes
Gauntlets of ogre power	Yes
Gloves of missile snaring	Yes
Gloves of swimming and climbing	Yes
Hat of disguise	Yes
Headband of intellect	Yes
Helm of telepathy	Yes
Medallion of thoughts	Yes
Necklace of adaptation	Yes
Periapt of wound closure	Yes
Pipes of the sewers	Yes
Quiver of Ehlonna	No
Ring of jumping	Yes
Ring of mind shielding	Yes
Slippers of spider climbing	Yes
Ventilating lungs	Yes
Winged boots	Yes

اشیاء قابل کپی (آرتیفیسر لول 14)

Magic Item	Attunement
Amulet of health	Yes
Arcane propulsion arm (detailed in chapter 5)	Yes
Belt of hill giant strength	Yes
Boots of levitation	Yes
Boots of speed	Yes
Bracers of defense	Yes
Cloak of the bat	Yes
Dimensional shackles	No

Gem of seeing	Yes
Horn of blasting	No
Ring of free action	Yes
Ring of protection	Yes
Ring of the ram	Yes

Repulsion Shield

پیش نیاز: لول **6**، یک سپر (نیاز به **Attunement** دارد)

یک موجود در حین استفاده از این سپر، میزان **1+** به **Armor Class** خود دریافت می‌کند.
سپر دارای **4** شارز است. موجود در حالی که سپر را نگه داشته است می‌تواند بلافاصله پس از ضربه دیدن توسط یک حمله از نزدیک (**Melee Attack**) **1** شارژ خرج کند و مهاجم را تا **15** فوت دور کند. سپر روزانه در سپیده‌دم **1d4** شارژ بازیابی می‌کند.

Resistant Armor

پیش نیاز: لول **6**، یک زره (نیاز به **Attunement** دارد)

یک موجود هنگامی که این زره را پوشیده است، در برابر یکی از انواع آسیب‌های زیر مقاومت (**Resistance**) دارد.
نوع آسیب را هنگام **Infuse** کردن شئ انتخاب می‌کنید: **Acid**، **Cold**، **Fire**، **Force**، **Lightning**، **Necrotic**، **Poison**، **Psychic**، **Radiant** یا **Thunder**.

Returning Weapon

پیش نیاز: یک سلاح ساده یا نظامی با خاصیت پرتابی (**Thrown**)

این سلاح جادویی میزان **1+** به تاس حمله و آسیبی که با آن ریخته می‌شود اضافه می‌کند و بلافاصله پس از استفاده از آن برای یک حمله دوربرد (**Ranged Attack**)، به دست پرتاب‌کننده باز می‌گردد.

Spell-Refueling Ring

پیش نیاز: لول **6**، یک حلقه (نیاز به **Attunement** دارد)

در حین پوشیدن این حلقه، موجود می‌تواند یک اسپل اسلات مصرف شده را به عنوان یک اکشن بازیابی کند.
اسلات بازیابی شده می‌تواند از لول **3** یا پایین‌تر باشد. پس از استفاده، حلقه را نمی‌توان تا سپیده‌دم بعدی استفاده کرد.

Barbarian

سطح Level	امتیاز مهارت Proficiency Bonus	تواناییها Features	Rage	Rage Damage
1	+2	Rage, Unarmored Defense	2	+2
2	+2	Danger Sense, Reckless Attack	2	+2
3	+2	Primal Path	3	+2
4	+2	Ability Score Improvement	3	+2
5	+3	Extra Attack, Fast Movement	3	+2
6	+3	Path Feature	4	+2
7	+3	Feral Instinct	4	+2
8	+3	Ability Score Improvement	4	+2
9	+4	Brutal Critical (1 تاس)	4	+3
10	+4	Path Feature	4	+3
11	+4	Relentless Rage	4	+3
12	+4	Ability Score Improvement	5	+3
13	+5	Brutal Critical (2 تاس)	5	+3
14	+5	Path Feature	5	+3
15	+5	Persistent Rage	5	+3
16	+5	Ability Score Improvement	5	+4
17	+6	Brutal Critical (3 تاس)	6	+4
18	+6	Indomitable Might	6	+4
19	+6	Ability Score Improvement	6	+4
20	+6	Primal Champion	∞	+4

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d12
Hit Points (Level=1): 12 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d12 (7) + Constitution Modifier به ازای هر لول بالاتر از یک

Proficiencies | مهارتها

Armor: Light, Medium, Shield
Weapon: Simple, Martial
Tool : -
Saving Throw: Strength, Constitution

2 اسکیل از لیست پایین:

Skill: Animal Handling, Athletics, Intimidation, Nature, Perception, Survival

تجهیزات شروع | Starting Equipment

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- یک **Greataxe** یا یک **سلاح نظامی** به انتخاب خود
- دو **Handaxe** یا یک **سلاح ساده**
- یک **Explorer's Pack** و چهار **Javelin**

درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **2d4×10 gp** بازی را شروع می‌کنید.

انسانی قد بلند پوشیده در جامه‌ای خزدار با تبری در دست در طوفان قدم می‌زند. قهقه‌زنان به سمت غولی که جرئت کرده است حیوانات قبیله‌اش را شکار کند حمله می‌برد.
هف-اُرکی به سمت آخرین شخصی که جرعت کرده است ریاست قبیله را از او طلب بکند جهش می‌زند و گردنش را مثل شش رقیب قبلی می‌شکند.
دوارفی که دهنش کف کرده است کله‌اش را به دشمنش می‌کوبد سپس به سمت رقیب دیگری شیرجه می‌زند.
این باربارین‌ها هرچقدر هم متفاوت باشند با خشم یا **Rage** خود شناخته می‌شوند. خشمی مهار در رفته، عطشی غیر قابل تحمل، حمله‌ای بدون فکر. خشم آن‌ها بیشتر از صرفا یک حس است: خشم یک ببر که محاصره شده، حمله بی‌امان طوفان، آشفتگی هولناک دریا.
بعضی‌ها خشم خود را از حیوان درون خود به دست می‌آورند، بعضی دیگر سنت اجداد خود را ادامه می‌دهند و عده‌ای از دنیایی پر از درد خشمگین هستند. خشم یک باربارین از هرجایی بیاید فقط یک دیوانگی نیست، **Rage** به مهارت جنگی او، رفلکس‌های او، مقاومت او و قدرت بدنی او کمک بسیاری می‌کند.

غریزه‌ی اولیه

افتخار مردم شهرنشین این است که روش‌های متمدن آن‌ها باعث می‌شود تا با حیوانات متفاوت باشند، انگار انکار طبیعت یک شخص نشانه برتری او است. اما برای باربارین‌ها تمدن فضیلت نیست بلکه نشانه ضعف است.
آن‌ها طبع حیوانی خود را قبول می‌کنند: غرایز تیز، کالبدی اولیه و خشمی وحشیانه. باربارین‌ها موقعی که در حصار یا شلوغی قرار می‌گیرند پریشان هستند. آن‌ها در طبیعت وحشی ولایتشان شکوفا می‌شوند.
باربارین‌ها در هرج و مرج مبارزه خودشان را نشان می‌دهند. آن‌ها می‌توانند از شدت خشم دیوانه شوند که باعث می‌شود قدرت و مقاومتی فرابشری به‌دست بیاورند. یک باربارین می‌تواند از خشم خود به این روش فقط چند بار استفاده کند قبل از آنکه به استراحت نیاز پیدا کند، اما همان تعداد معدود معمولا برای بیشتر خطرهای پیش‌رو کافی هستند.

زندگی پرخطر

هرکسی که از دیدگاه مردم متمدن بَربَر باشد باربارین نیست. یک باربارین حقیقی میان مردم وحشی و قبیله‌ای همانقدر نادر است که یک جنگجو ماهر در شهر و معمولا نقشی مثل محافظ یا رهبر مردمش در زمان جنگ را دارد. زندگی در طبیعت وحشی بسیار خطرناک است: قبیله‌های دشمن، آب و هوای کشنده و هیولاهای هولناک.

یک باربارین به سمت خطر حجوم می‌برند که نیازی نباشد مردمش این کار را کنند. شجاعت آن‌ها در مواجهه با خطر باعث می‌شود که باربارین‌ها کاملا مناسب ماجراجویی باشند. سرگردانی معمولا برای مردمان قبیله‌ای روش زندگی است و زندگی بی‌ریشه‌ی ماجراجویان برای یک باربارین سختی کمی دارد. بعضی باربارین‌ها دلتنگ خانواده و قبیله خود می‌شوند اما بالاخره زمانی می‌رسد که همراهانشان جایگزین خانواده و قبیله آن‌ها می‌شود.

ساخت یک Barbarian

هنگامی که قصد ساخت یک کاراکتر باربارین را دارید باید درمورد جایی که کاراکتر از آن می‌آید و موقعیتش در جهان فکر کنید. با **DM** خود درمورد خاستگاهی مناسب مشورت کنید. آیا از سرزمینی دوردست می‌آیید و در فضای بازی غریبه حساب می‌شوید؟ آیا فضای بازی منطقه مرزی خشنی است که باربارین‌ها رایج هستند؟
چه چیزی شما را به زندگی ماجراجویانه هدایت کرده است؟ آیا به قصد جمع‌آوری ثروت به سرزمین‌های دیگران حمله کرده‌اید؟ آیا هیولاها یا ارتشی مهاجم شما را از سرزمین خود فراری داده‌اند؟ شاید شما زندانی جنگ هستید و با زنجیر به سرزمین های "متمدن" خلاف میل خود برده شده‌اید؟ شاید به دلیل گناهانتان، شکستن حرمت یا بر اثر کودتایی از قبیله خود طرد شده‌اید.

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک باربارین را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول از همه، بالاترین ابیلیتی اسکور شما باید **Strength** و دومین **Constitution** باشد. دوما، پیشینه **Outlander** را انتخاب کنید.

قابلیت‌ها | Features

Rage

در مبارزه با خشونتی اولیه می‌جنگید. در نوبتتان می‌توانید با بونس‌اکشن **Rage** خود را فعال کنید. وقتی رِیج شما فعال است درصورتی که زره سنگین نپوشیده باشید فواید زیر را به‌دست می‌آورید:

- **Advantage** در **Strength Ability Check** و **Strength Saving Throw**
- موقعی که از نزدیک حمله‌ای می‌کنید که از **Strength** استفاده می‌کند **2+** به تاس دمیج خود اضافه می‌کنید. این عدد براساس لول شما افزایش پیدا می‌کند
- **Resistance** به دمیج‌های **Bludgening**، **Piercing** و **Slashing**

هنگام **Rage** درصورتی که توانایی استفاده از جادو را دارید نمی‌توانید از آن‌ها استفاده یا بر روی آن‌ها تمرکز کنید.
رِیج **1** دقیقه می‌ماند. درصورتی که بی‌هوش (**Unconscious**) شوید یا نوبتتان بدون آنکه به دشمنی حمله کنید یا دمیج بخورید تمام شود رِیج شما زودتر تمام می‌شود. می‌توانید با یک بونس‌اکشن رِیج خود را تمام کنید.
وقتی حداکثر تعداد **Rage** خود را استفاده کرده‌اید باید قبل از آنکه دوباره بتوانید رِیج کنید **Long Rest** داشته باشید. دو بار در لول **1**، سه بار در لول **3**، چهار بار در لول **6**، **5** بار در لول **12** و شش بار در لول **17**. در لول **20** تعداد رِیج شما بی‌نهایت می‌شود.

Unarmored Defense

هنگامی که زره نپوشیدید قدرت دفاعی یا **Armor Class** شما برابر فرمول زیر می‌باشد:

10 + Dexterity Modifier + Constitution Modifier

(!) می‌توانید سپر داشته باشید و باز هم از این قابلیت بهره ببرید.

Danger Sense

در لول **2**، حواس شما قوی شده‌اند و اگر خطری در نزدیکی شما باشد متوجه می‌شوید که باعث می‌شود در جاخالی دادن از خطر توانایی بالایی داشته باشید. در **Dexterity Saving Throw**هایی که در مقابل چیزهایی که قابل دیدن باشد می‌ریزید (مثل تله و جادو) **Advantage** دارید. برای استفاده از این قدرت نمی‌توانید نابینا (**Blinded**)، ناشنوا (**Deafened**) یا ناتوان (**Incapacitated**) باشید.

Reckless Attack

از لول **2** می‌توانید نگرانی‌های خود را راجع به دفاع کنار بگذارید و بی‌پروا حمله کنید. هنگامی که اولین اتک خود را در نوبت خود انجام می‌دهید می‌توانید تصمیم بگیرید که **Reckless Attack** بدهید. این‌کار باعث می‌شود که در اتک‌های از نزدیکی که از **Strength** استفاده می‌کنند در آن نوبت **Advantage** داشته باشید، اما اتک‌های علیه شما هم تا نوبت بعدی شما **Advantage** دارند.

Primal Path

در لول **3** مسیری که طبیعت رِیج شما را شکل می‌دهد را انتخاب می‌کنید. این انتخاب به شما قابلیت‌هایی در لول **3**، **6**، **10** و **14** می‌دهد.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **4** می‌رسید می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Extra Attack

از لول **5** هنگامی که در نوبت خود از اکشن **Attack** استفاده می‌کنید می‌توانید به‌جای یکبار، دو دفعه اتک بدهید.

Fast Movement

از لول **5** هنگامی که زره سنگین نپوشیده‌اید سرعت شما **10** فوت بالاتر می‌رود.

Path Feature

در لول **6** قابلیتی از **Primal Path** خود می‌گیرید.

Feral Instinct

در لول **7** حواس شما آنقدر تیز شده‌اند که در تاس **Initiative** (نوبت) **Advantage** دارید.
علاوه بر این، اگر در شروع مبارزه **Surprised** شوید و ناتوان (**Incapacitated**) نباشید، درصورتی که قبل از هرکاری در نوبت خود **Rage** را فعال کنید می‌توانید مثل حالت عادی مبارزه رفتار کنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Brutal Critical (1 Die)

از لول **9**، هنگامی که نتیجه تاس اتک از نزدیک شما **Critical** است یک تاس اضافه برای دمیج اضافه آن می‌ریزید.

(!) تعداد تاس دمیج اضافه در لول **13** دو و در لول **17** سه می‌شود.

Path Feature

در لول **10** قابلیتی از **Primal Path** خود می‌گیرید.

Relentless Rage

از لول **11** خشم شما باعث می‌شود علیرغم زخم‌های سنگین به جنگیدن ادامه دهید. اگر درحالی که **Rage** شما فعال است به **Hit Point 0** برسید و درجا نمیرید، میتوانید یک **Constitution Saving Throw** با **DC 10** بریزید. اگر موفق شوید جان شما به **1** می‌رسد.
هردفعه که از این قابلیت استفاده کنید **DC** آن **5** عدد بالا می‌رود. هنگامی که یک استراحت بلند یا کوتاه انجام می‌دهید **DC** آن به **10** برمی‌گردد.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Brutal Critical (2 Die)

از لول **13**، هنگامی که نتیجه تاس اتک از نزدیک شما **Critical** است دو تاس اضافه برای دمیج اضافه آن می‌ریزید.

Path Feature

در لول **14** قابلیتی از **Primal Path** خود می‌گیرید.

Persistent Rage

از لول **15** خشم شما آنقدر شدید است که قابلیت رِیج شما فقط درصورتی که بی‌هوش **(Unconscious)** شوید یا انتخاب کنید تمامش کنید زودتر از وقت خود تمام می‌شود.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Brutal Critical (3 Die)

از لول **17**، هنگامی که نتیجه تاس اتک از نزدیک شما **Critical** است سه تاس اضافه برای دمیج اضافه آن می‌ریزید.

Indomitable Might

از لول **18** هنگامی که نتیجه نهایی **Strength Ability Check** شما پایین‌تر از ابیلیتی اسکور **Strength** شما است میتوانید عدد **Strength Ability Score** خود را جای آن استفاده کنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Primal Champion

در لول **2** شما تجسم قدرت وحش هستید. ابیلیتی اسکور **Strength** و **Constitution** شما **4** عدد بالا می‌رود و حداکثر عدد ممکن برای آن دو ابیلیتی اسکور **24** می‌شود.

Primal Path (Barbarian Subclass)

Path of the Ancestral Guardian

بعضی باربارین‌ها از فرهنگ‌هایی می‌آیند که حرمت زیادی برای اجداد خود قائل هستند. چنین قبیله‌هایی باور دارند که جنگجویان گذشته در جهان امروز به فرم ارواحی قدرت‌مند حضور دارند، که از زندگان محافظت و آن‌ها را هدایت می‌کنند. وقتی یک باربارین که این مسیر را دنبال می‌کند رِیج خود را فعال می‌کند با دنیای ارواح ارتباط برقرار می‌کند و از نگهبانان درخواست کمک می‌کند.

باربارین‌هایی که با اجداد نگهبان خود ارتباط برقرار می‌کنند برای محافظت از قبیله و متحدانشان بهتر مبارزه می‌کنند. آن‌ها برای آنکه با اجداد نگهبان خود ارتباط قوی‌تری داشته باشند خود را با خال‌کوبی‌هایی پیچیده که اعمال اجدادشان را نشان می‌دهد می‌پوشانند.

Ancestral Protectors

وقتی این مسیر را در لول **3** انتخاب می‌کنید، هنگامی که رِیج شما فعال است ارواحی جنگجو ظاهر می‌شوند. هنگام **Rage**، اولین موجودی که از شما از نزدیک ضربه بخورد مورد خشم آن ارواح قرار می‌گیرد. تا شروع نوبت **(Turn)** بعدی شما، هدف در همه اتک‌هایی که علیه شما نیست **Disadvantage** دارد و درصورتی که به کسی به جز شما اتک بدهد آن شخص نسبت به آن دمیج **Resistance** دارد. درصورت اتمام زودتر از موعد رِیج این اثر هم از بین می‌رود.

Spirit Shield

از لول **6**، ارواح نگهبانی که به شما کمک می‌کنند می‌توانند از متحدان شما دفاع کنند. اگر در حال **Rage** باشید و موجودی در **30** فوتی شما آسیب ببیند، می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده نمایید تا آن دمیج را **2d6** کم کنید.
در لول **10** به **3d6** و در لول **14** به **4d6** می‌رسد.

Consult the Spirits

در لول **10**، قابلیت مشورت با ارواح اجداد خود را پیدا می‌کنید. برای این‌کار اسپل **Augury** یا **Clairvoyance** را بدون استفاده از اسپل اسلات یا اجزاء مادی **(Material Component)** استفاده می‌کنید. در این حالت اسپل **Clairvoyance** یکی از ارواح نامرئی به مکان ذکر شده می‌رود. از ابیلیتی **Wisdom** برای این اسپل‌ها استفاده می‌کنید.

بعد از استفاده از هرکدام از این اسپل‌ها به این روش نمی‌توانید تا زمانی که استراحت کوتاه یا بلند نداشته‌اید از این قابلیت استفاده نمایید.

Vengeful Ancestors

در لول **14**، ارواح اجداد شما آنقدر قدرت‌مند می‌شوند که بتوانند آسیبی را تلافی کنند. وقتی از قابلیت **Spirit Shield** استفاده می‌کنید تا از دمیجی کم کنید، شخصی که آسیب را وارد کرده است همان‌مقداری که از آسیب کم شده است **Force Damage** می‌خورد.

Path of the Battlerager

این باربارین‌ها با نام **Kuldjargh** که در زبان دوارفی به معنا "احمق تبر" است شناخته می‌شوند. آن‌ها دوارف‌هایی هستند که خدایان جنگ را دنبال می‌کنند و مسیر یک جنگنده را دنبال کرده‌اند. آن‌ها در پوشیدن زره‌های حجیم و تیغ‌دار و جهش به سمت دشمنان خود تخصص دارند.

محدودیت – فقط دوارف‌ها!

فقط دوارف‌ها می‌توانند مسیر **Battlerager** را دنبال کنند. **Battlerager**ها جایگاه خاصی در جامعه و فرهنگ دوارفی دارند.
دی‌ام شما می‌تواند این محدودیت را بسته به دنیای بازی و کمپین بردارد. این محدودیت فقط در دنیای **Forgotten Realms** وجود دارد و شاید در دنیای دی‌ام شما یا حتی نسخه **Forgotten Realms** دی‌ام شما وجود نداشته باشد.

Battlerager Armor

وقتی این مسیر را در لول **3** انتخاب می‌کنید، قابلیت استفاده از زره تیغ‌دار یا **Spiked Armor** را به عنوان یک سلاح پیدا می‌کنید.
وقتی **Spiked Armor** پوشیده‌اید و درحال **Rage** هستید، می‌توانید از بونس‌اکشن خود استفاده کنید تا با تیغ‌های روی زره به هدفی در **5** فوتی خود اتکی از نزدیک بدهید. اگر ضربه وارد شود هدف **1d4 Piercing Damage** می‌خورد. از مادیفایر **Strength** خود برای تاس اتک و دمیج استفاده می‌کنید.
علاوه بر این، هنگامی که از اکشن اتک برای **Grapple** کردن استفاده می‌کنید در صورت موفقیت هدف **3 Piercing Damage** می‌خورد.

Reckless Abandon

از لول **6**، هنگامی که در حین رِیج **Reckless Attack** می‌دهید مقداری برابر با مادیفایر **Constitution** شما به‌طور موقت به جان شما (**Temporary HP**) اضافه می‌شود. این مقدار که حداقل **1** است درصورتی که در اتمام رِیج باقی‌مانده باشند ازبین می‌روند.

Battlerager Charge

از لول **10**، هنگامی که **Rage** شما فعال است می‌توانید اکشن **Dash** را به عنوان بونس‌اکشن استفاده کنید.

Spiked Retribution

از لول **14**، در صورتی که **Rage** شما فعال باشد، ناتوان (**Incapacitated**) نباشید و **Spiked Armor** پوشیده باشید وقتی موجودی در **5** فوتی شما به شما از نزدیک ضربه‌ای بزند **3 Piercing Damage** می‌خورد.

Path of the Berserker

برای بعضی باربارین‌ها **Rage** صرفا یک وسیله است و هدف نهایی خشونت است. مسیر دیوانه مسیری از خشم کنترل ناپذیر و لیز با خون است. هنگامی که رِیج خود را فعال می‌کنند از هرج و مرج مبارزه لذت می‌برند و بدون لحظه‌ای توجه به سلامتی خودشان به دشمن حمله می‌برند.

Frenzy

وقتی این مسیر را در لول **3** انتخاب می‌کنید، می‌توانید هنگامی که **Rage** خود را فعال می‌کنید وارد حالتی به نام **Frenzy** شوید. اگر این‌کار را کنید در طول مدت رِیج می‌توانید در هر نوبت به شخصی در دسترس خود با بونس‌اکشن اتکی از نزدیک دهید. وقتی که **Rage** شما تمام می‌شود یک سطح به خستگی (**Exhaustion**) شما اضافه می‌شود.

Mindless Rage

از لول **6**، هنگامی که **Rage** شما فعال است نمی‌توانید شیفته (**Charmed**) یا هراسان (**Frightened**) شوید. اگر وقتی که رِیج خود را فعال می‌کنید در یکی از این دو حالت باشید اثر موردنظر در مدت رِیج متوقف می‌باشد.

Intimidating Presence

در لول **10**، می‌توانید از اکشن خود استفاده کنید تا شخصی را با جذبه خود بترسانید. وقتی این کار را می‌کنید، موجودی که در **30** فوتی شما است و می‌توانید ببینیدش را انتخاب می‌کنید. اگر آن موجود بتواند شما را ببیند یا بشنود باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد (**DC** آن برابر است با **8 + Proficiency Bonus +** **Charisma Modifier** شما) و در صورت شکست تا پایان نوبت بعدی شما از شما هراسان (**Frightened**) است. در نوبت‌های بعدی خود می‌توانید از اکشن خود استفاده کنید تا اثر تا پایان نوبت بعدی شما تمدید شود. این اثر در صورتی که آن موجود نوبتش را دورتر از **60** فوتی شما یا خارج از میدان دید شما تمام کند به پایان می‌رسد.

اگر هدف در **Saving Throw** موفق باشد نمی‌توانید تا **24** ساعت آینده از این قابلیت علیه همان موجود استفاده نمایید.

Retalliation

در لول **14**، هنگامی که از موجودی در **5** فوتی خود آسیب می‌بینید، می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده کنید تا ضربه‌ای از نزدیک به آن موجود وارد کنید.

Path of the Storm Herald

باربارین‌هایی که مسیر **Storm Herald** را دنبال می‌کنند می‌توانند خشم خود را به جادویی اولیه تبدیل کنند که دور آن‌ها می‌چرخد. وقتی در حال **Rage** کردند باشند از نیروی طبیعت استفاده می‌کنند یا اثرات قدرتمند جادویی ایجاد کنند.

Storm Heraldها معمولا قهرمانانی زبده هستند که همراه **Druid**ها، **Ranger**ها و دیگر اشخاصی که سوگند خورده‌اند طبیعت را محافظت کنند تمرین می‌کنند. دیگر **Storm Herald**ها مهارت‌های خود را در مناطق وحشتناکی مثل سرزمین‌های یخ‌زده خالی از سکونت و داغ‌ترین بیابان‌ها به‌دست می‌آورند.

Storm Aura

وقتی این مسیر را در لول **3** انتخاب می‌کنید، هنگامی که **Rage** شما فعال است هاله‌ای جادویی و طوفانی از شما جاری می‌شود. این هاله تا **10** فوتی شما را در هر سمتی می‌گیرد ولی از پوشش کامل عبور نمی‌کند.

هنگامی که رِیج می‌کنید اثری از هاله شما فعال می‌شود که می‌توانید در نوبت‌های بعدی خود با بونس‌اکشن دوباره فعالش کنید. یکی از محیط‌های **صحرا** (**Desert**)، **دریا** (**Sea**) و **توندرا** (**Tundra**) را انتخاب کنید. اثر هاله براساس محیط انتخابی شما تغییر می‌کند. می‌توانید هر موقع در کلس باربارین لول بالاتری رفتید انتخاب محیط خود را تغییر دهید.

اگر اثر هاله نیاز به **Saving Throw** داشته باشد **DC** آن برابر است با **8 + Proficiency Bonus +** **Charisma Modifier** شما.

Desert (**صحرا**): هنگامی که این اثر فعال است هرکسی که به جز شما در هاله **2 Fire Damage** می‌خورد. میزان آسیب در لول پنجم به **3**، در لول دهم به **4**، در لول پانزدهم به **5** و در لول بیستم به **6** می‌رسد.

Sea (**دریا**): هنگامی که این اثر فعال است یک موجودی که در هاله شما است و می‌توانید ببینید را انتخاب می‌کنید. هدف باید **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست **1d6 Lightning Damage** و در صورت موفقیت نصف آن مقدار دمیج می‌خورد. میزان آسیب در لول دهم به **2d6**، در لول پانزدهم به **3d6** و در لول بیستم به **4d6** می‌رسد.

Tundra (**توندرا**): هنگامی که این اثر فعال است می‌توانید به موجوداتی که خودتان انتخاب می‌کنید و در هاله شما هستند به صورت موقت **2 Hit Point** (**Temporary Hit Points**) اضافه کنید. جان موقت در لول پنجم به **3**، در لول دهم به **4**، در لول پانزدهم به **5** و در لول بیستم به **6** می‌رسد.

Storm Soul

از لول **6**، طوفان شما حتی موقعی که هاله فعال نیست برای شما فوایدی دارد. این فواید به محیطی که برای هاله

خود انتخاب کردید بستگی دارند.
Desert (صحرا): **Fire Damage Resistance** دارید و دمای بسیار بالا بر روی شما اثری ندارد. علاوه بر این، به عنوان اکشن می‌توانید یک شیء اشتعال‌پذیر را که توسط کسی حمل یا پوشیده نشده را آتش بزنید.
Sea (دریا): **Lightning Damage Resistance** دارید و می‌توانید زیر آب نفس بکشید. همچنین با سرعت **30** فوت می‌توانید شنا کنید.
Tundra (توندرا): **Cold Damage Resistance** دارید و دمای بسیار پایین بر روی شما اثری ندارد. همچنین می‌توانید به عنوان اکشن به آب دست بزنید و یک مکعب **5** فوتی آن را به یخ تبدیل کنید. این یخ بعد از **1** دقیقه آب می‌شود و اگر موجودی در آن مکعب باشد منجمد نمی‌شود.

Shielding Storm

در لول **10**، می‌توانید از طوفان خود برای محافظت از دیگران استفاده کنید. هر موجودی به انتخاب شما هنگامی که در هاله شما است نسبت به دمیجی که از طریق **Storm Soul** در مقابل آن مقاوم هستید **Resistance** دارد.

Raging Storm

در لول **14**، طوفان شما حتی نیرومندتر می‌شود و به دشمنان شما آسیب می‌رساند. این اثر به محیطی که برای **Storm Aura** انتخاب کردید بستگی دارد.
Desert (صحرا): بلافاصله بعد از آنکه موجودی در هاله شما به شما اتک می‌دهد می‌توانید با ری‌اکشن خود مجبورش کنید **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، نصف لول باربارین شما **Fire Damage** می‌خورد.
Sea (دریا): هنگامی که به موجودی در هاله خود اتک می‌دهید و ضربه موفق است می‌توانید با ری‌اکشن خود هدف را مجبور کنید که **Strength Saving Throw** بریزد. در صورت شکست هدف روی زمین می‌افتد (**Prone**)، طوری که با یک موج برخورد کرده است.
Tundra (توندرا): هرموقع که اثر **Storm Aura** شما فعال باشد یک موجودی که در هاله می‌بینید را انتخاب می‌کنید. آن موجود باید در یک **Strength Saving Throw** موفق باشد وگرنه سرعتش تا شروع نوبت بعدی شما **0** می‌شود زیرا یخی جادویی فرا می‌گیردش.

Path of the Totem Warrior

مسیر **Totem Warrior** سفری معنوی است. باربارین یک حیوان روح را به عنوان راهنما، محافظ و الهام خود قبول می‌کند. در مبارزه، **Totem Spirit** به شما قدرتی فراطبیعی می‌بخشد و به **Rage** باربارین شما سوختی جادویی می‌بخشد.
بیشتر قبایل یک حیوان را مرتبط با خود می‌دانند، در چنین مواردی برای یک شخص عجیب است که با بیشتر از یک حیوان روح ارتباط برقرار کند، البته که استثنا همیشه وجود دارد.

Spirit Seeker

مسیر شما بسیار به طبیعت و حیوانات نزدیک است. در لول **3** هنگامی که این مسیر را انتخاب می‌کنید توانایی استفاده از اسپل‌های **Beast Sense** و **Speak with Animals** را پیدا می‌کنید، اما صرفا به عنوان مراسم (**Ritual**) می‌توانید از آن‌ها استفاده کنید.

Totem Spirit

وقتی این مسیر را در لول **3** انتخاب می‌کنید، یک **Totem Animal** انتخاب می‌کنید و قابلیت‌های آن را به‌دست می‌آورید. باید یک شیء فیزیکی – مثل گردنبند – از پر، پشم، پنجه، استخوان یا دندان حیوان مورد نظر بسازید یا به‌دست بیاورید. به انتخاب خود می‌توانید از لحاظ ظاهری نیز به حیوان مورد نظر نزدیک شوید. مثلا کسی که **Totem** خرس را دارد ممکن است موهای زیاد و پوست کلفتی داشته باشد.
Totem Animal شما ممکن است حیوانی شبیه حیوانات پایین باشد که برای ولایت شما مناسب‌تر است. مثلا،

می‌توانید به‌جای عقاب، کرکس را انتخاب کنید.
Bear (**خرس**): هنگام **Rage** نسبت به همه دمیج‌ها به جز **Psychic**، **Resistance** دارید. روح خرس شما را به قدری سخت می‌کند که در برابر هر مجازاتی بایستید.
Eagle (**عقاب**): هنگام **Rage** و در صورتی که زره سنگین نپوشیده باشید موجودات دیگر در **Opportunity Attack**های علیه شما **Disadvantage** دارند و می‌توانید در نوبت خود اکشن **Dash** را به عنوان بونس‌اکشن استفاده کنید. روح عقاب شما را به شکارچی‌ای تبدیل می‌کنند که در نبرد با سهولت حرکت می‌کند.
Elk (**گوزن**): هنگام **Rage** و در صورتی که زره سنگین نپوشیده باشید سرعت راه رفتنتان **15** فوت افزایش می‌یاد. روح گوزن شما را به طرز فوق‌العاده‌ای سریع می‌کند.
Tiger (**ببر**): هنگام **Rage** می‌توانید **10** فوت به مقداری که می‌توانید به طول بپرید (**Long Jump**) و **3** فوت به پرش ارتفاع (**High Jump**) اضافه کنید. روح ببر جهش‌های شما را قدرت می‌بخشند.
Wolf (**گرگ**): هنگام **Rage** دوستان شما در اتک از نزدیک علیه کسی که در **5** فوتی شما باشد و دشمن شما باشد **Advantage** دارند. روح گرگ شما را به رهبر شکارچیان تبدیل می‌کند.

Aspect of the Beast

در لول **6**، بسته به **Totem Animal** خود قدرتی جادویی پیدا می‌کنید. می‌توانید همان حیوانی که در لول **3** انتخاب کردید یا حیوان دیگری را انتخاب کنید.
Bear (**خرس**): قدرت یک خرس را پیدا می‌کنید. وزن قابل حمل شما و میزان بلند کردن بار توسط شما دو برابر می‌شود و در همه **Strength Ability Check**هایی که به کشیدن، هُل دادن، برداشتن یا شکستن اشیاء مربوط باشند **Advantage** دارید.
Eagle (**عقاب**): دید یک عقاب را پیدا می‌کنید. می‌توانید تا **1** مایلی را بدون هیچ مشکلی ببینید و نکات ظریف را طوری که در **100** فوتی شما هستند متوجه شوید. همچنین، نور کم () باعث داشتن **Disadvantage** در **Wisdom (Perception) Ability Check** نمی‌شود.
Elk (**گوزن**): چه سوار باشید چه پیاده، سرعت سفر کردن (**Travel Pace**) شما و تا ده نفر از همراهان شما تا موقعی که در **60** فوتی شما باشند و شما ناتوان (**Incapacitated**) نباشید دو برابر می‌شود. روح گوزن به شما کمک می‌کند به سرعت به دوردست سفر کنید.
Tiger (**ببر**): در دو اسکیل از لیست پایین مهارت (**Proficiency**) پیدا می‌کنید. ببر مهارت‌های بقا را افزایش می‌دهد. **[Athletics, Acrobatics, Stealth, Survival]**
Wolf (**گرگ**): احساسات و ادراک شکاری یک گرگ را به‌دست می‌آورید. می‌توانید ردپای دیگران را درحالی که با سرعت بالا سفر می‌کنید (**Fast Pace**) دنبال کنید و هنگامی که با سرعت عادی (**Normal Pace**) در حال سفر هستید می‌توانید مخفیانه حرکت کنید.

Spirit Walker

در لول **10**، میتوانید از اسپل **Commune with Nature** به عنوان مراسم (**Ritual**) استفاده کنید. موقعی که این‌کار را می‌کنید روح یکی از حیواناتی که برای **Totem Spirit** یا **Aspect of the Beast** انتخاب کرده‌اید ظاهر می‌شود تا اطلاعاتی که می‌خواهید را به شما بدهد.

Totemic Attunement

در لول **14**، بسته به **Totem Animal** خود قدرتی جادویی پیدا می‌کنید. می‌توانید همان حیوانی که در لول **3** انتخاب کردید یا حیوان دیگری را انتخاب کنید.
Bear (**خرس**): هنگام **Rage** هر دشمنی که در **5** فوتی شما است در اتک علیه هرکسی به جز شما **Disadvantage** دارد. اگر نتواند صدای شما بشنود یا شما را ببیند یا نتواند بترسد (**Frightened**) این قابلیت اثری بر او ندارد.
Eagle (**عقاب**): هنگام **Rage** می‌توانید با سرعتی برابر با سرعت راه رفتنتان پرواز کنید. این قابلیت فقط در بازه‌های کوتاه وجود دارد، در صورتی که نوبتتان را در هوا تمام کنید و از چیزی آویزان نباشید سقوط می‌کنید.

Elk (**گوزن**): هنگام **Rage** می‌توانید با یک بونس‌اکشن از فضایی که توسط یک موجود بزرگ یا کوچک‌تر اشغال شده است عبور کنید. آن موجود باید **Strength Saving Throw** بریزد (**DC: 8 + Strength Modifier + Proficiency Bonus**)، در صورت شکست روی زمین می‌افتد (**Prone**) و **1d12 + Strength Modifier Bludgeoning Damage** می‌خورد.
Tiger (**ببر**): هنگام **Rage** اگر حداقل **20** فوت در خطی مستقیم به سمت هدفی بزرگ یا کوچک‌تر قبل از آنکه با سلاح خود به آن ضربه‌ای از نزدیک بزنید حرکت کنید، می‌توانید با بونس‌اکشن یک اتک دیگر با سلاح خود بدهید.
Wolf (**گرگ**): هنگام **Rage** می‌توانید هنگامی که به یک موجود بزرگ یا کوچک‌تر با سلاح خود از نزدیک ضربه وارد کردید با بونس‌اکشن روی زمین بیاندازیدش (**Prone**).

Path of the Zealot

بعضی از خدایان به پیروان خود الهام می‌بخشند تا آن‌ها در جنگ خشم وحشتناکی را تجربه کنند. این باربارین‌ها **Zealot** هستند، جنگجویانی که **Rage** خود را به نمایشی خارق‌العاده از قدرت الهی تبدیل می‌کنند.
خدایان متفاوتی در دنیاهای دی‌ان‌دی پیروانشان را به این مسیر هدایت می‌کنند. به طور کلی، خدایان جنگ، نابودی و خشونت این مسیر را ارائه می‌دهند. همه‌ی این خدایان شرور نیستند و اما تعداد کمی از آن‌ها خوب هستند.

Divine Fury

در لول **3** هنگامی که این مسیر را انتخاب می‌کنید، می‌توانید خشم الهی را در ضربات سلاح خود جاری کنید. هنگامی که **Rage** شما فعال است اولین موجودی که در نوبت خودتان با سلاح به آن ضربه وارد می‌کنید دمیج اضافی برابر **1d6** + نصف لول باربارین شما می‌خورد. دمیج اضافه **Necrotic** یا **Radiant** است، هنگامی که این قابلیت را برای اولین بار به‌دست می‌آورید مدل دمیج آن را انتخاب می‌کنید.

Warrior of the Gods

وقتی این مسیر را در لول **3** انتخاب می‌کنید، روح شما برای نبرد ابدی نشان گذاشته شده است. اگر اسپلی مثل **Raise Dead** تنها اثرش زنده کردن شما باشد جادوگر نیازی به اجزاء مادی (**Material Component**) برای اجرای این جادو روی شما ندارد.

Fanatical Focus

از لول **6**، قدرت الهی‌ای که به **Rage** شما نیرو می‌بخشد از شما محافظت می‌کند. اگر هنگامی که در حال **Rage** هستید در یک **Saving Throw** شکست بخورید می‌توانید دوباره تاس بریزید و باید از تاس جدید خود استفاده کنید. در هر **Rage** فقط یک‌بار می‌توانید از این قابلیت استفاده کنید.

Zealous Presence

در لول **10**، یاد می‌گیرید که از قدرت الهی خود برای الهام‌بخشیدن به دیگران استفاده کنید. با یک بونس‌اکشن فریادی که از خشم الهی سرچشمه می‌گیرد می‌کشید. تا **10** موجود در **60** فوتی به انتخاب شما که می‌توانند صدای شما را بشنوند در **Attack Roll** و **Saving Throw** تا شروع نوبت بعدی شما **Advantage** دارند.

Rage Beyond Death

از لول **14**، قدرت الهی‌ای که به **Rage** شما نیرو می‌بخشد به شما اجازه می‌دهد ضربه‌های کشنده را نادیده بگیرید. هنگام **Rage**، رسیدن به **0 Hit Points** شما را بی‌هوش نمی‌کند. شما هنوز هم باید **Death Saving Throw** بریزید و اثر دمیج خوردن مثل حالت عادی آسیب دیدن با جان صفر است. اما، اگر نتیجه **Death Saving Throw**های شما مرگ باشد، تا زمانی که رِیج شما فعال است نمی‌میرید و بعد از آن هم فقط درصورتی که جان شما هنوز **0** باشد کشته می‌شوید.

Bard

					Spell Slot								
سطح Level	امتیاز مهارت Proficiency Bonus	توانایی‌ها Features	Cantrip هایی که می‌دانید	Spell هایی که می‌دانید	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1	+2	Bardic Inspiration, Spellcasting	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Jack of All Trades, Song of Rest (d6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Bard College, Expertise	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Ability Score Improvement	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Bardic Inspiration (d8), Font of Inspiration	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Countercharm, Bard College feature	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Ability Score Improvement	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Song of Rest (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Bardic Inspiration (d10), Expertise, Magical Secrets	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Ability Score Improvement	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	Song of Rest (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Magical Secrets, Bard College feature	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	Bardic Inspiration (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Ability Score Improvement	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Song of Rest (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Magical Secrets	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Ability Score Improvement	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Superior Inspiration	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d8
Hit Points (Level=1): 8 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d8 (5) + Constitution Modifier به ازای هر لول بالاتر از یک

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: Light
Weapon: Simple, Hand Crossbow, Longsword, Rapier, Shortsword
Tool : Musical Instrument * 3

Saving Throw: Dexterity, Charisma

3 اسکیل به انتخاب خود

تجهیزات شروع | Starting Equipment

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه (Background)** خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- یک **Rapier** یا یک **Longsword** یا یک **سلاح ساده** به انتخاب خود
- یک **Diplomat's Pack** یا یک **Entertainer's Pack**
- یک **Lute** یا یک **ساز** به انتخاب خود
- **Light Armor** و یک **Dagger**

درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **5d4×10 gp** بازی را شروع می‌کنید.

هَف-الفی پوشیده در چرم درحالی که آهنگی را زیرلب می‌خواند انگشتانش را روی سازه‌ای فراموش شده و باستانی می‌کشد. دانش سازندگان و حماسه جادویی آن بنا توسط جادوی موسیقی به مغزش هجوم می‌آورند.
جنگجوی انسانی با دقت شمشیرش را با ریتمی دقیق به زره‌اش می‌کوبد و بر ریتم با آواز همراهانش را به شجاعت و قهرمانی دعوت می‌کند. جادوی موسیقی همراهانش را قدرت می‌بخشد.
هَفلینگی خندان درحالی که ساز خود را کوک می‌کند از جادوی آن استفاده می‌کند تا سخنان همراهانش را برای شنوندگان شیرین‌تر کند.
یک بارد جادو را در کلمات و موسیقی می‌بافد تا همراهانش را الهام ببخشد، دشمنانش را تحقیر کند، افکار را هدایت کند، توهم بسازد و حتی جراحتی را خوب کند.

موسیقی و جادو

در دنیاهای دی‌ان‌دی، کلمات و موسیقی فقط لرزش هوا نیستند بلکه تلفظی صوتی با قدرت بسیار بالا هستند. بارد ارباب آهنگ، سخن و جادویی که در آن دو وجود دارد است. باردها باور دارند که دنیاها با سخن به‌وجود آمده‌اند، که خدایان با کلماتشان به آن شکل دادند و پژواک این کلمات باستانی هنوز در کیهان منعکس می‌شوند. موسیقی باردها تلاشی برای ربودن و مهار قدرت آن پژواک‌ها است که به طرز ظریفی در جادوها و قدرت‌های آن‌ها بافته شده.

مهم‌ترین قدرت باردها تطبیق‌پذیری فوق‌العاده آن‌هاست. خیلی از باردها ترجیح می‌دهند که در مبارزه گوشه بگیرند و از جادوی خود برای الهام بخشیدن به یارانشان و مانع گذاشتن برای دشمنانشان در فاصله استفاده کنند. اما باردها در صورت نیاز می‌توانند در نبرد تن‌به‌تن از خود دفاع کنند و از جادوی خود استفاده کنند تا سلاح و زره خود را تقویت کنند. جادوهای آن‌ها بیشتر فریب و توهم هستند تا تخریب. آن‌ها دانش گسترده‌ای درمورد بسیاری از موضوعات و استعدادی طبیعی دارند که به آن‌ها اجازه می‌دهد تقریبا هرکاری را انجام دهند. باردها استادان کارهایی هستند که ذهنشان را روی آن می‌گذارند، از اجرای موسیقی تا داشتن دانشی محرمانه.

یادگیری از تجربه

حضور باردهای حقیقی در دنیا معمول نیست. هر نقالی در می‌خانه یا دلقکی در دربار اشراف بارد نیست. کشف جادوی پنهان در موسیقی نیاز به مطالعه بسیار و مقداری استعداد طبیعی دارد که بیشتر افراد آن را ندارند. البته که پیدا کردن تفاوت میان یک بارد و یک بازیگر عادی کار آسانی نیست. زندگی یک بارد با سفر در سرزمین‌های مختلف، جمع آوری و تعریف داستان‌ها و دریافت لطف مخاطبان می‌گذرد. اما دانشی عمیق، توانایی موسیقی و قدرتی جادویی باردها را از دیگر هنرمندان جدا می‌سازد.

به ندرت یک بارد در جای خود برای مدت طولانی ساکن می‌ماند. آن‌ها تمایل طبیعی به سفر دارند، به پیدا کردن داستان‌های جدید، مهارت‌های جدید و کشفیات فراتر از افق. درنتیجه زندگی یک ماجراجو برای یک بارد انتخابی کاملا طبیعی است. هر ماجرایی فرصتی برای یادگیری و تمرین است.

ساخت یک Bard

باردها با داستان شکوفا می‌شوند، چه داستان حقیقی باشد چه زاده تخیل. پیشینه و انگیزه یک بارد اندازه داستان‌هایی که یک بارد راجع به آن‌ها تعریف می‌کند اهمیت ندارند. شاید کودکی امن و معمولی‌ای داشته‌اید. داستان خوبی برای چنین چیزی وجود ندارد برای همین شاید خود را یتیمی جا بزنید که توسط یک ساحره در باتلاق اسرارآمیز بزرگ شده است. شاید هم کودکی شما ارزش داستان را دارند. بعضی باردها موسیقی جادویی خود را از طریق روش‌های فراطبیعی به‌دست می‌آورند، مثل الهام‌گیری از پریان و دیگر موجودات خارق‌العاده.

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک بارد را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول، **Charisma** باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما و **Dexterity** بعد از آن باشد. دوم، پیشینه **Entertainer** را انتخاب کنید. سوم، **Cantrip**های **Dancing Lights** و **Vicious Mockery** را همراه اسپل‌های لول **1** **Charm Person**، **Detect Magic**، **Healing Word** و **Thunderwave** بردارید.

قابلیت‌ها | Features

Bardic Inspiration

می‌توانید به دیگران از طریق سخن یا موسیقی الهام ببخشید. برای اینکار باید در نوبت خود از بونس‌اکشن استفاده کنید و یک موجود به جز خودتان در **60** فوتی را که می‌تواند صدای شما را بشنود انتخاب کنید. آن موجود یک تاس **Bardic Inspiration** می‌گیرد، یک **d6**.

در **10** دقیقه بعدی آن موجود می‌تواند تاس را ریخته و عدد آن را به یک **Ability Check**، **Attack Roll** یا **Saving Throw** که ریخته است اضافه کند. می‌تواند صبر کند و بعد از ریختن تاس **d20** تصمیم بگیرد از تاس **Bardic Inspiration** استفاده کند، اما باید قبل از این باشد که دی‌ام بگوید تلاشش موفق بوده یا شکست خورده است. هنگامی که تاس **Bardic Inspiration** ریخته شود از بین می‌رود. یک موجود در لحظه می‌تواند فقط یک تاس **Bardic Inspiration** داشته باشد.

شما می‌توانید از این قابلیت به تعداد دفعاتی برابر با مادیفایر **Charisma** (حداقل یک بار) استفاده کنید. استفاده‌های از دست رفته در پایان یک **Long Rest** بازمی‌گردند.

! تاس **Bardic Inspiration** در لول پنجم **d8**، در لول دهم **d10** و در لول پانزدهم **d12** می‌شود.

Spellcasting

آموخته‌اید که اساس واقعیت را متناسب با خواسته‌ها و موسیقی خود تغییر دهید. اسپل‌های شما بخشی از کارنامه گسترده شما هستند، جادویی که می‌توانید برای موقعیت‌های مختلف تنظیمش کنید.

Cantrips

دو **Cantrip** به انتخاب خود از لیست اسپل‌های بارد بلدید. کنتریپ‌های بیشتری از لیست بارد در لول‌های بالاتر میاموزید، در لول **4** کنتریپ سوم و در لول **10** کنتریپ چهارم خود را به‌دست می‌آورید.

Spell Slots

جدول کلس بارد نشان می‌دهد که چند **Spell Slot** برای زدن اسپل‌های لول **1** و بالاتر دارید. برای زدن یکی از این اسپل‌ها، باید اسپل اسلات هم لول یا لول بالاتر خرج کنید. همه اسپل اسلات‌های خود را پس از اتمام یک **Long**

Rest پس می‌گیرید.

به طور مثال، اگر اسپل لول یک **Cure Wounds** را بدانید و اسپل اسلات لول **1** و لول **2** داشته باشید، می‌توانید **Cure Wounds** را با هرکدام از آن‌ها بزنید.

اسپل‌های لول 1 و بالاتری که می‌دانید

شما چهار اسپل لول **1** به انتخاب خود از لیست اسپل‌های بارد می‌دانید.
در هر لول به جز لول‌های **12**، **16**، **19** و **20** اسپل‌های بارد بیشتری به‌دست می‌آورید. هرکدام از این اسپل‌ها باید از لولی باشند که برای آن اسپل اسلات دارید.

به طور مثال، هنگامی که به لول **3** در این کلس می‌رسید می‌توانید یک اسپل لول **1** یا **2** بیاموزید.

علاوه بر این، هنگامی که در این کلس لول شما بالا می‌رود، می‌توانید یکی از اسپل‌های بارد خودتان را با اسپل دیگری از لیست بارد جایگزین کنید، دقت کنید که باز هم باید اسپل اسلات مناسبی برای آن اسپل داشته باشید.

Spellcasting Ability

Charisma ابیلیتی جادوگری شما برای اسپل‌های بارد است. جادوی شما از قلب و روحی که در اجرای موسیقی یا سخن خود جاری می‌کنید می‌آید. هر زمانی که اسپلی به **Spellcasting Ability** اشاره می‌کند از **Charisma** استفاده می‌کنید. علاوه بر این، از مادیفایر **Charisma** خود برای مشخص کردن **Saving Throw DC** و **Attack Roll** اسپل‌های بارد خود استفاده می‌کنید.

Spell Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Charisma Modifier
Spell Attack Modifier = Proficiency Bonus + Charisma Modifier

Ritual Casting

هر اسپل باردی که برچسب **Ritual** را دارد را می‌توانید به صورت مراسم اجرا کنید.

Spellcasting Focus

می‌توانید از یک ساز (**Musical Instrument**) به عنوان **Spellcasting Focus** برای اسپل‌های بارد استفاده کنید.

Jack of All Trades

از لول **2**، می‌توانید نصف **Proficiency Bonus** خود را (که در صورت نیاز به پایین گرد می‌شود) به هر **Ability Check** که در آن مهارت ندارید اضافه کنید.

Song of Rest (d6)

از لول **2**، می‌توانید از موسیقی یا سخنی آرامش بخش برای درمان یاران مجروح خود در طی **Short Rest** استفاده کنید. اگر شما یا هر موجودی که از دوستان شما است که اجرای شما را شنیده است در پایان استراحت با ریختن **Hit Dice** به جان خود اضافه کند به مقدار **1d6** جان اضافه دریافت می‌کند

Hit Pointهای اضافه در لول نهم به **1d8**، در لول سیزدهم به **1d10** و در لول هفدهم به **1d12** می‌رسند.

Bard College

در لول **3**، شما تکنیک‌های پیشرفته کالج موردعلاقه خود را به‌درست می‌آورید. انتخاب شما در لول **3**، **6** و **14** به شما قابلیت‌هایی می‌دهد.

Expertise

در لول **3**، دو عدد از **Skill**هایی که در آن‌ها مهارت (**Proficiency**) دارید را انتخاب کنید. هنگام استفاده از هر

Ability Check که از یکی از آن دو اسپل استفاده کند امتیاز مهارت (**Proficiency Bonus**) شما دو برابر حساب می‌شود.

(!) در لول **10** دو اسکیل دیگر انتخاب می‌کنید که از این قابلیت استفاده کنند.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **4** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Bardic Inspiration (d8)

در لول **5**، تاس **Bardic Inspiration** شما **d8** می‌شود.

Font of Inspiration

از لول **5**، هنگامی که یک **Short** یا **Long Rest** را تمام می‌کنید **Bardic Inspiration**های خرج شده خود را پس می‌گیرید.

Countercharm

در لول **6**، قابلیت استفاده از نت‌های موسیقی یا کلماتی قدرتمند برای مختل کردن تاثیراتی که بر ذهن عمل می‌کنند را پیدا می‌کنید. به عنوان یک اکشن، می‌توانید اجرایی را شروع کنید که تا پایان نوبت (**Turn**) بعدی شما ادامه دارد. در طول این مدت، شما و هر کدام از یاران در **30** فوتی شما در **Saving Throw** علیه ترس (**Frightened**) یا شیفته شدن (**Charmed**) **Advantage** دارند. یک موجود باید بتواند صدای شما را بشنود که از این قابلیت بهره ببرد. اجرا در صورتی که با میل خودتان (بدون نیاز به اکشن) تمامش کنید، ناتوان (**Incapacitated**) شوید یا مجبور به سکوت شوید ادامه پیدا می‌کند.

Bard College Feature

در لول **6**، قابلیتی از **Bard College** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Song of Rest (d8)

در لول **9**، جان اضافه‌ای که از **Song of Rest** می‌گیرید **1d8** می‌شود.

Bardic Inspiration (d10)

در لول **10**، تاس **Bardic Inspiration** شما **d10** می‌شود.

Expertise

در لول **10**، دو **Skill** دیگر که در آن‌ها مهارت (**Proficiency**) دارید را انتخاب کنید. هنگام استفاده از هر **Ability Check** که از یکی از آن دو اسپل استفاده کند امتیاز مهارت (**Proficiency Bonus**) شما دو برابر حساب می‌شود.

Magical Secrets

در لول **10**، شما دانش جادویی بسیاری از طیف گسترده‌ای از رشته‌ها به‌دست آورده‌اید. دو اسپل از هر کلسی (شامل بارد) را انتخاب کنید. اسپلی که انتخاب می‌کنید باید از لولی باشد که قابلیت استفاده از آن را دارید (شامل **Cantrip**).

اسپلی که انتخاب کردید برای شما حکم اسپل بارد را دارد و جزو اسپل‌هایی که می‌دانید حساب می‌شود.

(!) دو اسپل دیگر در لول‌های **14** و **18** (هرکدام دو لول) به‌دست می‌آورید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Song of Rest (d10)

در لول **14**، جان اضافه‌ای که از **Song of Rest** می‌گیرید **1d10** می‌شود.

Magical Secrets

در لول **14**، دو اسپل دیگر از هر کلسی (شامل بارد) را انتخاب کنید. اسپلی که انتخاب می‌کنید باید از لولی باشد که قابلیت استفاده از آن را دارید (شامل **Cantrip**).

اسپلی که انتخاب کردید برای شما حکم اسپل بارد را دارد و جزو اسپل‌هایی که می‌دانید حساب می‌شود.

Bard College Feature

در لول **14**، قابلیتی از **Bard College** خود می‌گیرید.

Bardic Inspiration (d12)

در لول **10**، تاس **Bardic Inspiration** شما **d12** می‌شود.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Song of Rest (d12)

در لول **14**، جان اضافه‌ای که از **Song of Rest** می‌گیرید **1d12** می‌شود.

Magical Secrets

در لول **18**، دو اسپل دیگر از هر کلسی (شامل بارد) را انتخاب کنید. اسپلی که انتخاب می‌کنید باید از لولی باشد که قابلیت استفاده از آن را دارید (شامل **Cantrip**).

اسپلی که انتخاب کردید برای شما حکم اسپل بارد را دارد و جزو اسپل‌هایی که می‌دانید حساب می‌شود.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Superior Inspiration

در لول **20**، هنگامی که تاس **Initiation** (نوبت) می‌ریزید، در صورتی که **Bardic Inspiration** باقی نمانده باشد یک استفاده از آن برمی‌گردد.

Bard College (Bard Subclass)

College of Eloquence

باردهایی که به مکتب سخنوری رفته باشند هنر سخنرانی را می‌آموزند. چرب‌زبانی به عنوان هنری والا شناخته می‌شود و ثابت شده است که دلایلی که به خوبی گفته و کلماتی که به درستی بیان شوند، قدرت بالاتری از اصل حقیقت در خود دارند.

این باردها با ترکیبی از منطق و بازی با کلمات شکاکین را در بحث شکست می‌دهند و با نواختن ساز و کلمات دل‌نواز، قلب تمام شنوندگان را به دست می‌آورند.

Silver Tongue

در لول **3** شما استاد گفتن حرف درست در جای درست هستید. وقتی تاس ابیلیتی چک **Charisma (Persuasion)** یا **Charisma (Deception)** می‌ریزید، می‌توانید تاس **9** یا کمتر روی **d20** را **10** حساب کنید.

Unsettling Words

همچنین در لول **3** شما می‌توانید کلمات جادویی خود را طوری به کار ببرید که شخصی را دچار شک و تردید درونی کنید. با یک **بونس اکشن** می‌توانید یکی از شارژهای **باردیک اینسپایریشن** خود را استفاده کرده و یک نفر را در فاصله **60 فوتی** خود انتخاب کنید. تاس باردیک اینسپایریشن خود را بریزید. کسی که انتخاب کرده‌اید باید عدد تاس را از **Saving Throw** بعدیش که تا قبل از شروع نوبت بعد شماست کم کند.

Unfailing Inspiration

در لول **6** انگیزه‌بخشی شما به قدری قانع‌کننده است که دیگران احساس می‌کنند حتماً باید موفق شوند.

وقتی شخصی تاس باردیک اینسپایریشن شما را برای یک **ابیلیتی‌چک**، **سیوینگ‌ترو** یا **اتک‌رُل** استفاده می‌کند و نتیجه شکست می‌خورد، تاس اینسپایریشن از بین نمی‌رود و تا زمانی که باعث موفقیت شود یا به نحو دیگری زمانش تمام شود باقی می‌ماند.

Universal Speech

همچنین در لول **6** شما قدرتی به دست آورده‌اید تا کلام خود را برای همه قابل فهم کنید. با یک **اکشن** تعدادی افراد نهایتاً برابر **مادیفایر کاریزمایتان** در فاصله **60 فوتی** انتخاب کنید. افراد منتخب می‌توانند به طور جادویی حرف‌های شما را برای **یک ساعت** بفهمند، حتی اگر زبان شما را بلد نباشند.

وقتی یک بار از این قدرت استفاده کردید دیگر نمی‌توانید تا زمانی که یک **استراحت بلند** را تمام کنید دوباره استفاده‌اش کنید. مگر اینکه یک **اسپل‌اسلات** برای استفاده‌اش خرج کنید.

Infectious Inspiration

در لول **14** وقتی شخصی از **باردیک اینسپایریشن** شما استفاده کند و در تاسش موفق شود، شما می‌توانید با **ری‌اکشن** یک باردیک اینسپایریشن به شخصی در **60 فوتی** به غیر از خود بدهید. این کار نیازی به شارژهای اصلی باردیک اینسپایریشن شما ندارد.

شما می‌توانید این کار را به تعداد **کاریزما مادیفار** خود انجام دهید. بعد از اتمام شارژهای این قابلیت، تا زمانی که یک **لانگ رست** را تمام نکنید نمی‌توانید از آن استفاده کنید.

College of Glamour

این باردها افرادی هستند که قدرت خود را در دنیای **Fey Wild** (دنیای پریان) یا افرادی که در آن دنیا بوده‌اند آموخته‌اند. این باردها ترکیبی از ترس و ابهت را در خود دارند. نمایش‌هایشان از افسانه‌هاست. این باردها آنقدر خوش‌سخن هستند که با سخن یا ترانه‌ای می‌توانند باعث شوند اسیرکنندگانشان آن‌ها را صحیح و سالم رها کنند و می‌توانند خشم اژدهایی را به آرامش و خوشنودی مبدل کنند.

Mantle of Inspiration

وقتی این مکتب را در لول **3** انتخاب می‌کنید قدرتی به دست می‌آورید که می‌توانید یاران خود را به سرعت و انرژی مجهز کنید.

با یک **بونس اکشن** می‌توانید یک شارژ **باردیک اینسپایریشن** خود را استفاده کرده و افرادی نهایتاً به تعداد **کاریزما مادیفایرتان** در **60 فوتی** که می‌توانید ببینید و آنها هم شما را می‌بینند انتخاب کنید. این افراد **5** عدد **Temporary HP** (جان موقت) دریافت می‌کنند و می‌توانند همان لحظه از **ری‌اکشن** خود استفاده کنند و به اندازه سرعت خود حرکتت کنند. این حرکت باعث فعال شدن **Attack of Opportunity** نمی‌شود.

میزان جان موقت در لول **5** به **8** عدد، در لول **10** به **11** عدد و در لول **15** به **14** عدد افزایش می‌یابد.

Enthralling Performance

در لول **3** همچنین، شما می‌توانید نمایش خود را با جادوی پریان، دلرباتر کنید.

اگر به مدت **1 دقیقه** نمایشی اجرا کنید، در پایان آن می‌توانید افرادی به تعداد **کاریزما مادیفارتان** در فاصله **60 فوتی** که نمایش شما را دیده و شنیده‌اند انتخاب کنید. این تعداد افراد باید تاس **Wisdom Saving Throw** ریخته و در برابر **DC** شما موفق شوند. در غیر این صورت توسط شما **Charm** خواهند شد. شخصی که به این روش چارم شده باشد شما را مثل یک الگو می‌بیند، از شما با اشتیاق صحبت می‌کند و طرفداری شما را می‌کند. این شخص از خشونت دوری می‌کند مگر آنکه مجبور شود برای شما بجنگد.

این اثر بعد از **1** ساعت، یا اگر شخص آسیب ببیند، یا اگر شما یا دوستانتان به او یا دوستانش حمله کنید از بین می‌رود.

اگر شخصی در **Saving throw** موفق شود، هیچ ایده‌ای ندارد که شما تلاش کردید جادویش کنید.

وقتی از این قابلیت استفاده کرده‌اید دیگر نمی‌توانید تا پایان یک **لانگ رست** از آن استفاده کنید.

Mantle of Majesty

از لول **6** شما می‌توانید خود را در پوششی از جادوی پریان قرار دهید که باعث شود دیگران بخواهند به شما خدمت کنند.

به عنوان **بونس اکشن** می‌توانید اسپل **Command** را استفاده کنید و در این لحظه زیبایی غیرزمینی‌ای به خود می‌دهید که تا **1 دقیقه** باقی می‌ماند. در این مدت می‌توانید در هر نوبت با **بونس اکشن** از **Command** استفاده کنید. استفاده از اسپل **Command** به این شیوه از شما **اسپل‌اسلات** نمی‌خواهد. افرادی که توسط شما **Charm** شده باشند به طور اتوماتیک در تاس **Saving throw** برای اسپل **Command** شکست می‌خورند.

وقتی از این قابلیت استفاده کرده‌اید دیگر نمی‌توانید تا پایان یک **لانگ رست** از آن استفاده کنید.

Unbreakable Majesty

از لول **14** ظواهر شما برای همیشه با زیبایی و ابهتی غیرزمینی ترکیب می‌شود.

همچنین، با یک **بونس اکشن** برای **1 دقیقه** یا تا زمانی که **ناتوان(Incapacitated)** شوید به حالتی با شکوه در می‌آیید. در این مدت هرکه بخواهد برای اولین بار در نوبتش به شما حمله کند باید تاس **Charisma Saving**

Throw در برابر **DC** شما بریزد. در صورتی که شکست بخورد، نمی‌تواند در این نوبت به شما حمله کند و باید شخص دیگری را برای حمله انتخاب کرده یا حمله‌اش هدر خواهد رفت.

در صورتی که در تاس **Saving throw** موفق شود، می‌تواند به شما حمله کند، اما برای تمام **Saving throw**هایش در برابر اسپل‌های شما در نوبت بعدی شما **Disadvantage** خواهد داشت.

وقتی از این قابلیت استفاده کرده‌اید دیگر نمی‌توانید تا پایان یک **شورت یا لانگ رست** از آن استفاده کنید.

College of Lore

باردهای این مکتب از اکثر چیزها سر در می‌آورند و از گوشه و کنار جهان دانش و اطلاعات خود را جمع‌آوری کرده‌اند. افراد این مکتب عموماً در مدارس و دانشگاه‌ها دور هم جمع شده و اطلاعات خود را با یکدیگر تبادل می‌کنند. آنها همچنین در مراسمات و دورهمی‌های ایالات جمع می‌شوند تا فساد و دروغ‌ها را برملا کنند، و یا شخصیت‌های سیاسی را به سخره بگیرند.

Bonus Proficiencies

در لول **3** شما در **3 اسکیل** به انتخاب خودتان ماهر می‌شوید.

Cutting Words

از لول **3**، شما می‌دانید چطور شخصی را گیج کنید و یا به اعتماد بنفسش ضربه بزنید. وقتی شخصی در فاصله **60 فوتی** شما تاس **اتک‌رل، ابیلیتی‌چک یا دمیج‌رل** می‌ریزد، می‌توانید از **ری‌اکشن** خود استفاده کنید، یک شارژ از **باردیک اینسپایریشن** خود را استفاده کنید و به اندازه تاس باردیک اینسپایریشن از تاس آن شخص کم کنید.

شما باید این قابلیت را بعد از ریخته شدن تاس اما قبل از اینکه دانجن‌مستر نتیجه را توصیف کند استفاده کنید.

این قابلیت روی موجوداتی که به شرایط **Charmed** مقاوم باشند بی‌اثر است.

Additional Magical Secrets

در لول **6**، می‌توانید **2 اسپل** از **هر اسپل لیست** که بخواهید بردارید. شما باید توانایی استفاده از این اسپل‌ها را داشته باشید، یعنی **اسپل‌اسلات** برابر با لول اسپل داشته باشید. این اسپل‌ها برای شما اسپلِ بارد به حساب می‌آیند و با تعداد اسپل‌هایی که شما بلد هستید و در جدول بارد موجود است تداخل ندارند.

Peerless Skill

در لول **14**، وقتی خودتان تاس **ابیلیتی‌چک** می‌ریزید می‌توانید یک شارژ از **باردیک اینسپایریشن** خود را استفاده کرده، تاسش را ریخته و به ابیلیتی‌چک خود اضافه کنید. شما باید این کار را قبل از آنکه دانجن‌مستر نتیجه را توصیف کند انجام دهید.

College of Swords

باردهای این مکتب را "**Blade**" می‌خوانند. آنها با تکنیک‌های خاص از چاقو و شمشیر برای نمایش‌های خود استفاده می‌کنند. مثل قورت دادن شمشیر، پرت کردن چاقو و چرخاندن چندین چاقو در دست. آنها همچنین مبارزان بسیار خوبی با چاقو و شمشیر هستند.

باردهایی که مسیر تفریح و سرگرمی خود را رها کرده‌اند اکثراً در دردسر هستند و برای مخفی نگه داشتن کارهایشان دچار مشکل شده‌اند. با قدرت خاصی که در سلاح‌هایشان دارند، این باردها اکثراً به استخدام اتحاد دزدان در می‌آیند و یا به تنهایی به دل ماجراجویی می‌زنند.

Blade Flourish

در لول **3**، وقتی **اکشن Attack** را انجام می‌دهید سرعت حرکتتان **10 فوت** تا انتهای آن نوبت افزایش می‌یابد.

همچنین وقتی ضربه‌ی شما با موفقیت به هدف برخورد کند می‌توانید یکی از این آپشن‌های **Blade Flourish** را استفاده کنید. برای هر ضربه فقط یک **Blade Flourish** قابل استفاده است.

Defensive Flourish: می‌توانید یک شارژ **باردیک اینسپایریشن** خود را استفاده کنید و ضربه‌ی شما به اندازه تاس اینسپایریشن دمیج بیشتری وارد می‌کند. همچنین **Armor Class** شما به اندازه تاس باردیک اینسپایریشن **تا شروع نوبت بعدی شما** افزایش می‌یابد.

Slashing Flourish: می‌توانید یک شارژ **باردیک اینسپایریشن** خود را استفاده کنید و ضربه‌ی شما به اندازه تاس اینسپایریشن دمیج بیشتری وارد می‌کند. همچنین تمام افرادی که در **5**فوتی خود انتخاب کنید به مقدار تاس اینسپایریشن دمیج می‌خورند.

Mobile Flourish: می‌توانید یک شارژ از **باردیک اینسپایریشن** خود را استفاده کنید و ضربه شما به اندازه تاس اینسپایریشن دمیج بیشتری وارد می‌کند. همچنین می‌توانید شخصی که زده‌اید را **5 فوت به علاوه تاس اینسپایریشن** هُل بدهید و همان لحظه اگر بخواهید، از **ری‌اکشن** خود استفاده کنید و به اندازه سرعت حرکتتان به جایی در **5** فوتی آن شخص حرکت کنید.

Extra Attack

از لول **6**، وقتی اکشن **Attack** را در نوبت خود استفاده می‌کنید می‌توانید **2** بار حمله کنید.

Master's Flourish

در لول **14** می‌توانید به جای استفاده از شارژهای **باردیک اینسپایریشن** برای استفاده از قابلیت **Blade Flourish** خود یک تاس **d6** رایگان بریزید.

College of Valor

باردهای این مکتب جنگجویان پر دل و جرعتی هستند که افسانه‌هایی که بازگو می‌کنند خاطرات قهرمانان گذشته را زنده نگه می‌دارد و به همین شکل به نسل جدیدی از قهرمانان انگیزه می‌بخشند. آنها سفر می‌کنند تا اتفاقات را با چشم خود ببینند و مطمئن شوند خاطرات آن اتفاقات از زمین پاک نخواهد شد.

Bonus Proficiencies

در لول **3** شما مهارت استفاده از سپر، زره متوسط و سلاح‌های حرفه‌ای(**Martial**) را خواهید آموخت.

Combat Inspiration

همچنین در لول **3** شما می‌آموزید دیگران را در جنگیدن مشتاق کنید. شخصی که از طرف شما **باردیک اینسپایریشن** داشته باشد می‌تواند تاسش را استفاده کرده تا به **دمیجی که با حمله‌ی سلاحش داده** اضافه کند. همچنین شخص می‌تواند استفاده‌ی دیگری از تاس اینسپایریشن شما بکند و هنگامی که به او حمله می‌شود با **ری‌اکشن به تاس حمله**، تاس باردیک اینسپایریشن را ریخته و آن را به **Armor Class** خود **فقط برای آن Attack** اضافه کند. شخص باید این کار را قبل از آنکه دی‌ام نتیجه‌ی حمله را توصیف کند انجام بدهد.

Extra Attack

از لول **6**، وقتی اکشن **Attack** را در نوبت خود استفاده می‌کنید می‌توانید **2** بار حمله کنید.

Battle Magic

در لول **14** شما جنگیدن با سلاح و جادو کردن را با یکدیگر با مهارتی استادانه ترکیب کرده‌اید. وقتی با **اکشن** خود یک **اسپل بارد** استفاده کرده باشید، می‌توانید با **بونس اکشن** فقط **1 اتک** با سلاح بدهید.

College of Whispers

اکثر مردم با روی خوش باردها را به محل‌های خود دعوت می‌کنند. باردهای "ویسپر" از این ماجرا استفاده‌ی کامل می‌کنند. به نظر می‌آید آنها مثل تمام باردهای دیگر باشند، در حال رساندن خبر، خواندن آواز و یا بازگویی داستان. اما در حقیقت مکتب ویسپر به دانشجویانش می‌آموزد آنها گرگ‌هایی در میان گله گوسفندان هستند. این باردها از دانش و جادویشان استفاده می‌کنند تا رازها را کشف کنند و از آنها برای تهدید و اخاذی استفاده کنند.

اکثر مکاتب دیگر از باردهای ویسپر متنفر هستند. برای همین این باردها خود را مخفی می‌کنند، می‌گویند که از مکاتب دیگر هستند و اکثراً خود را لو نمی‌دهند.

Psychic Blades

در لول **3** یک بار در هر **راند** وقتی به کسی با سلاح حمله می‌کنید می‌توانید یک شارژ از **باردیک اینسپایریشن** خود را استفاده کنید و **2d6** دمیج **Psychic** بیشتر با سلاح خود وارد کنید.

این مقدار دمیج در لول **5** به **3d6** در لول **10** به **5d6** و در لول **15** به **8d6** می‌رسد.

Words of Terror

در لول **3** شما می‌دانید چطور کلمات پاک و ساده را طوری استفاده کنید که باعث وحشت شوند.

اگر با یک شخص **Humanoid** به مدت **1** دقیقه تنها صحبت کنید می‌توانید بذر ترس و پارانویا را در مغزش بکارید. در پایان صحبت، شخص باید **Wisdom Saving Throw** در برابر **DC** شما بریزد. در صورت شکست، شخص از شما یا شخص دیگری که انتخاب کنید می‌ترسد و **Frightened** می‌شود. این اثر برای **1** ساعت، یا تا زمانی که شخص ترسیده آسیب ببیند یا مشاهده کند که شما به یکی از دوستانش آسیب می‌رسانید ادامه خواهد داشت.

اگر شخص در تاس **Saving throw** موفق شود، هیچ ایده‌ای نخواهد داشت که شما سعی کردید او را بترسانید و کلام شما را عادی برداشت خواهد کرد.

وقتی از این قابلیت استفاده کرده‌اید دیگر نمی‌توانید تا پایان یک **شورت یا لانگ رست** از آن استفاده کنید.

Mantle of Whispers

از لول **6**، شما می‌توانید شخصیت یک **Humanoid** را تقلید کنید. وقتی شخصی در **30 فوتی** شما می‌میرد، شما می‌توانید با **ری‌اکشن**، سایه‌ای از او را جذب کنید. این سایه تا پایان **لانگ رست** بعدی یا تا زمانی که **استفاده** شود باقی می‌ماند.

شما می‌توانید با یک **اکشن** سایه را استفاده کنید. وقتی آن را استفاده کنید به طور جادویی ناپدید می‌شود و شما را به شکل شخص مُرده (اما زنده و سر حال) در می‌آورد. این شمایل تا **1** ساعت یا تا زمانی که با یک **بونس اکشن** آن را تمام کنید باقی می‌ماند.

وقتی به این شکل در آمدید، شما به تمام اطلاعاتی که آن شخصِ مُرده به عنوان راز برای خود در نظر نگرفته بوده باشد دسترسی دارید. در نتیجه می‌توانید به راحتی خود را به جای آن شخص جا بزنید.

افراد دیگر می‌توانند با موفقیت در تاس **Wisdom (Insight)** در برابر **Charisma (Deception)** شما متوجه شوند که شما همان شخص نیستید. شما برای تاس دیسپشن **+5** عدد اضافه خواهید داشت.

وقتی از این قابلیت برای جذب یک سایه استفاده کرده‌اید دیگر نمی‌توانید تا پایان یک **شورت یا لانگ رست** از آن استفاده کنید.

Shadow Lore

در لول **14** شما می‌توانید جادوی تاریک را با کلماتتان ترکیب کرده و به درون وحشتناک‌ترین ترس‌های یک شخص پی ببرید.

با یک **اکشن** جمله‌ای را می‌گویید که فقط شخصی که انتخاب کنید در **30 فوتی** شما می‌تواند آن را بشنود. آن شخص باید تاس **Wisdom Saving throw** در برابر **DC** شما بریزد. در صورتی که زبان شما را بلد نباشد یا نتواند حرف شما را بشنود به طور اتوماتیک در تاس موفق می‌شود. در صورتی که در تاس شکست بخورد، شخص برای **8** ساعت توسط شما **Charm** می‌شود. اگر شما یا یارانتان به او حمله کنید یا آسیب برسانید این اثر از بین می‌رود.

شخص زمزمه‌ی شما را، ترسناک‌ترین و مهم‌ترین راز خود می‌شنود. با وجود اینکه شما از این راز خبر ندارید، اما آن شخص تصور می‌کند که شما می‌دانید. در این مدت شخص دستورات شما را عملی می‌کند، حاضر نمی‌شود به خود آسیب برساند یا زندگیش را به خطر بیندازد. اگر از ابتدا قرار بود برای شما بجنگد ممکن است حاضر شود این کار را بکند. او هر کار دیگری برای مخفی نگه داشتن راز خود می‌کند. برایتان هدیه می‌خرد و به شما خدمت می‌کند مثل آنکه به بهترین دوست خود کمک می‌کند.

وقتی اثر این قابلیت به اتمام برسد، آن شخص هیچ ایده‌ای ندارد که چرا انقدر از شما می‌ترسیده.

وقتی از این قابلیت استفاده کرده‌اید دیگر نمی‌توانید تا پایان یک **لانگ رست** از آن استفاده کنید.

Cleric

				Spell Slot								
سطح Level	امتیاز مهارت Proficiency Bonus	توانایی‌ها Features	Cantrip هایی که می‌دانید	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1	+2	Spellcasting, Divine Domain	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Channel Divinity (1/rest), Divine Domain Feature	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Ability Score Improvement	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Destroy Undead (CR 1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Channel Divinity (2/rest), Divine Domain Feature	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Ability Score Improvement, Destroy Undead (CR 1), Divine Domain Feature	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Divine Intervention	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	Destroy Undead (CR 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Ability Score Improvement	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Destroy Undead (CR 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Ability Score Improvement	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Destroy Undead (CR 4), Divine Domain Feature	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Channel Divinity (3/rest)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Ability Score Improvement	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Divine Intervention Improvement	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d8
Hit Points (Level=1): 8 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d8 (5) + به ازای هر لول بالاتر از **Constitution Modifier** یک

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: Light, Medium, Shield
Weapon: Simple
Tool : -
Saving Throw: Wisdom, Charisma

2 اسکیل از لیست زیر:
[History, Insight, Medicine, Persuasion, Religion]

Starting Equipment | تجهیزات شروع

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- یک **Mace** یا یک **Warhammer** (در صورتی که مهارت آن را دارید)
- **Scale Mail** یا **Leather Armor** یا **Chain Mail** (در صورتی که مهارت آن را دارید)
- یک **Light Crossbow** و بیست **Bolt** یا یک سلاح ساده
- یک **Priest's Pack** یا یک **Explorer's Pack**
- یک **Shield** و یک **Holy Symbol**

درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **5d4×10 gp** بازی را شروع می‌کنید.

الفی روی زمین زانو می‌زند، چشمان و دستانش را به سوی خورشید بلند می‌کند، زیر لب دعایی می‌خواند و با نوری الهی می‌درخشد. نور یاران مجروحش را شفا می‌بخشد.
دوارفی در حال خواندن سرود افتخار تبرش را در میان لشکر اورک‌ها می‌چرخاند و با زدن هر سر بر خدایان درود می‌فرستد.
انسانی در حالی که بر مردگان متحرک لعنت می‌فرستد نشانی الهی را بالا می‌برد و جمعیت زامبی‌ها را مجبور به عقب نشینی می‌کند.
کلریک‌ها واسطه میان دنیای فانی و دنیای خدایان هستند. کلریک‌ها به همان اندازه خدایانی که می‌پرستند متفاوت هستند و تلاش می‌کنند تا تجسمی از کارهای خدایانشان باشند. یک کلریک فقط یک روحانی عادی نیست بلکه آغشته به جادوی الهی است.

جنگجویان شفابخش

جادوی الهی، همانطور که اسمش واضح است، قدرتی است که از خدایان در جهان جاری می‌شود. کلریک‌ها مجرای آن قدرت هستند و با آن اثراتی معجزه‌آسا می‌آفرینند. خدایان این قدرت را به هرکسی که دنبالش است نمی‌دهند، این قدرت فقط به کسانی می‌رسد که برای هدفی والا انتخاب شده‌اند.

استفاده از جادوی الهی به مطالعه یا آموزش متکی نیست. یک کلریک شاید عبادت‌ها و مناسک‌های باستانی را بیاموزد، اما توانایی استفاده از اسپل‌های کلریک نیاز به سرسپردگی و درک خواسته‌های یک خدا دارد.

کلریک‌ها جادوی شفابخش و الهام‌بخشی به یارانشان را با جادوهایی که به دشمنانشان آسیب می‌رساند و مانع آن‌ها می‌شود را ترکیب می‌کنند. آن‌ها می‌توانند حس وحشت یا خوف بوجود بیاورند، با طلسمی طاعون یا سم ایجاد کنند و یا حتی کاری کنند که از آسمان آتش الهی بر سر دشمنانشان ببارد. برای شرورانی که تنها با گرزی در سر خود ادب می‌شوند کلریک‌ها از تعلیمات رزمی خود استفاده می‌کنند تا با قدرت خدایان تن‌به‌تن بجنگند.

نمایندگان الهی

هر روحانی یا کشیشی در معبد کلریک نیست. بعضی کشیش‌ها به یک زندگی ساده در خدمت معبد فراخوانده می‌شوند و خواسته‌های خدای خود را از طریق دعا و فداکاری انجام می‌دهند، نه با جادو و قدرت اسلحه. در بعضی از شهرها، روحانی به عنوان یک موقعیت سیاسی درنظر گرفته می‌شود که به عنوان پله‌ای به سمت مقامات بالاتر استفاده می‌شود و بدون ارتباط با خدایی ناظر است. کلریک‌های واقعی نادر هستند.
یک کلریک معمولا به این دلیل که خدایش فرمان داده است ماجراجویی را سر می‌گیرد. پیگیری اهداف خدایان غالبا مستلزم خطرات ناشی از خروج از مرزهای تمدن، نابودی شیاطین یا جستجوی آثار مقدس در مقبره‌های باستانی است. از بسیاری از کلریک‌ها انتظار می‌رود که از پرستندگان خدایان خود محافظت کنند، این می‌تواند به معنای نبرد با اورک‌ها، مذاکره برای برقراری صلح بین دو ملت یا بستن دروازه میان جهنم و دنیای فانی باشد.
بیشتر کلریک‌های ماجراجو نوعی از ارتباط را با معابد و فرقه‌های مذهبی خود حفظ می‌کنند. ممکن است معبدی تقاضای کمک کند یا یک کشیش اعظم درخواست آن را کند.

ساخت یک Cleric

وقتی یک کلریک می‌سازید مهم‌ترین سوالی که باید بپرسید این است که به کدام خدا خدمت و از کدام اصول پیروی می‌کنید. در کتاب **Player's Handbook** لیستی از خدایان موجود است. از **DM** خود بپرسید که در دنیای او کدام خدایان حضور دارند.
وقتی خدای خود را انتخاب کردید، رابطه کلریک خود با آن خدا را در نظر بگیرید. آیا با میل خود خدمت به او را انتخاب کرده‌اید؟ یا خدا شما را انتخاب کرد و شما را بدون توجه به خواسته‌های شما به خدمت می‌گیرد. روحانیان معبد چه نظری راجع به شما دارند: یک قهرمان یا یک مزاحم؟ اهداف نهایی شما چه هستند؟ آیا خدای شما برایتان هدف خاصی در نظر دارد؟ یا می‌خواهید خود را توسط عملی خارق‌العاده ثابت کنید؟

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک کلریک را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول، **Wisdom** باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما و **Strength** یا **Constitution** بعد از آن باشد. دوم، پیشینه **Acolyte** را انتخاب کنید.

قابلیت‌ها | Features

Spellcasting

به عنوان نماینده الهی قابلیت استفاده از اسپل‌های کلریک را دارید.

Cantrips

سه **Cantrip** به انتخاب خود از لیست اسپل‌های کلریک بلدید. طبق جدول، کنتریپ‌های بیشتری از لیست کلریک در لول‌های بالاتر میاموزید.

آماده‌سازی و استفاده از اسپل‌ها

جدول کلس کلریک نشان می‌دهد که چند **Spell Slot** برای زدن اسپل‌های لول **1** و بالاتر دارید. برای زدن یکی از این اسپل‌ها، باید اسپل اسلات هم لول یا لول بالاتر خرج کنید. همه اسپل اسلات‌های خود را پس از اتمام یک **Long Rest** پس می‌گیرید.
با انتخاب از میان اسپل‌های کلریک، شما لیست اسپل‌هایی که می‌توانید استفاده کنید را آماده می‌کنید. برای این کار، تعداد برابر با **Wisdom Modifier + Cleric Level** (حداقل **1**) اسپل را از لیست اسپل‌های کلریک انتخاب کنید. این اسپل‌ها باید از لولی باشد که اسپل اسلات آن را دارید.

به طور مثال، اگر یک کلریک لول **3** باشید چهار اسپل اسلات لول **1** و دو اسپل اسلات لول **2** دارید. با **16 Wisdom**، لیست اسپل‌های آماده شما می‌توانند هر ترکیبی از شش اسپل لول **1** یا **2** باشند. اگر اسپل لول **1** **Cure Wounds** را آماده کنید، می‌توانید با اسلات **1** یا **2** از آن استفاده کنید. استفاده از یک اسپل آن اسپل را از لیست اسپل‌های آماده حذف نمی‌کند.

پس از اتمام یک **Long Rest** می‌توانید لیست اسپل‌های آماده خود را تغییر دهید. چنین کاری نیاز به گذراندن وقت برای دعا و عبادت دارد: حداقل **1** دقیقه برای هر لول اسپل برای هر اسپل در لیست شما نیاز است.

Spellcasting Ability

Wisdom ابیلیتی جادوگری شما برای اسپل‌های کلریک است. جادوی شما از پرستش خدایتان می‌آید. هر زمانی که اسپلی به **Spellcasting Ability** اشاره می‌کند از **Wisdom** استفاده می‌کنید. علاوه بر این، از مادیفایر **Wisdom** خود برای مشخص کردن **Saving Throw DC** و **Attack Roll** اسپل‌های کلریک خود استفاده می‌کنید.

Spell Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Wisdom Modifier
Spell Attack Modifier = Proficiency Bonus + Wisdom Modifier

Ritual Casting

هر اسپل کلریکی که برچسب **Ritual** را دارد را می‌توانید به صورت مراسم اجرا کنید.

Spellcasting Focus

می‌توانید از یک نشان مذهبی (**Holy Symbol**) به عنوان **Spellcasting Focus** برای اسپل‌های کلریک استفاده کنید.

Divine Domain

از لیست **Domain**ها دامنه‌ای مربوط به خدای خود انتخاب کنید. هر دامنه ویژگی‌های خودش را دارد و نمونه‌ای از خدایانی که به آن مربوط هستند. انتخاب شما اسپل‌ها و قابلیت‌های دیگری در لول **1** هنگامی که انتخابش می‌کنید به شما می‌دهد. همچنین در لول **2** روش دیگری برای استفاده از **Channel Divinity** و در لول‌های **6**، **8** و **17** قابلیت‌های بیشتری می‌گیرید.

Domain Spells

هر **Domain** لیست اسپل‌های خودش را دارد که بسته به لول کلریک شما داده می‌شوند. اسپل‌های دامنه شما همیشه آماده هستند و در تعداد اسپل‌هایی که هر روز آماده می‌کنید محاسبه نمی‌شوند.
اگر اسپلی در اسپل‌های دامنه شما باشد که از اسپل‌های کلریک نباشد به هر حال برای شما اسپل کلریک می‌باشد.

Channel Divinity (1/Rest)

در لول **2**، قابلیت جاری کردن مستقیم انرژی از خدایتان و استفاده از آن انرژی برای به‌وجود آوردن اثری جادویی را پیدا می‌کنید. با دو اثر شروع می‌کنید: **Turn Undead** و مورد دیگری که **Domain** به شما می‌دهد. بعضی از **Domain**ها در لول‌های بالاتر قابلیت انجام آثار دیگری را به شما می‌دهند.
موقعی که از **Channel Divinity** خود استفاده می‌کنید انتخاب می‌کنید که کدام اثر را تولید کنید. قبل از آنکه دوباره از این قدرت استفاده کنید باید یک **Long** یا **Short Rest** را به اتمام برسانید.
بعضی از آثار **Channel Divinity** نیاز به **Saving Throw** دارند. در چنین حالاتی از **DC** اسپل‌های کلریک خود استفاده نمایید.

در لول **6**، می‌توانید دو بار از **Channel Divinity** استفاده کنید قبل از آنکه نیاز به استراحت داشته باشید. در لول **18** به سه بار می‌رسد. بعد از اتمام یک استراحت استفاده‌های مصرف شده بازمیگردند.

Turn Undead

به عنوان یک اکشن، نشان مذهبی خود را نشان می‌دهید و با دعایی بر مردگان متحرک (**Undead**) لعنت می‌فرستید. هر **Undead** در **30** فوتی شما که می‌تواند شما را ببیند یا بشنود باید **Wisdom Saving Throw** بریزد. اگر شکست بخورد به مدت یک دقیقه یا تا زمانی که آسیب ببیند **Turn** شده است.
یک موجود **Turn** شده باید نوبت‌های خود را صرف دور شدن از شما کند و نمی‌تواند به اراده خود به **30** فوتی شما نزدیک شود. همچنین نمی‌تواند ری‌اکشن داشته باشد و به عنوان اکشن فقط می‌تواند **Dash** کند یا سعی کند از اثری که مانع حرکتش می‌شود آزاد شود. اگر هیچ‌جایی برای حرکت نداشته باشد می‌تواند از اکشن **Dodge** استفاده کند.

Divine Domain Feature

در لول **2**، قابلیتی از **Divine Domain** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **4** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Destroy Undead (CR ½)

از لول **5**، وقتی یک **Undead** با **CR ½** یا پایین‌تر در **Saving Throw** خود علیه قابلیت **Turn Undead** شما شکست می‌خورد نابود می‌شود.

(!) **CR** واحد اندازه‌گیری قدرت و سطح موجودات و هیولاهای غیر بازیکن دی‌ان‌دی است.

Channel Divinity (2/Rest)

از لول **6**، می‌توانید دو بار از **Channel Divinity** خود استفاده کنید قبل از آنکه نیاز به استراحت پیدا کنید.

Divine Domain Feature

در لول **6**، قابلیتی از **Divine Domain** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Destroy Undead (CR 1)

از لول **8**، وقتی یک **Undead** با **CR 1** یا پایین‌تر در **Saving Throw** خود علیه قابلیت **Turn Undead** شما شکست می‌خورد نابود می‌شود.

Divine Domain Feature

در لول **8**، قابلیتی از **Divine Domain** خود می‌گیرید.

Divine Intervention

از لول **10**، می‌توانید هنگامی که نیاز خیلی زیادی به کمک دارید از خدای خود برای دخالت از طرف شما درخواست کنید.

این درخواست نیاز به یک اکشن دارد. کمکی که می‌خواهید را توضیح دهید و تاس درصد بریزید. اگر عددی برابر یا کمتر از لول کلریک خود بیارید درخواست شما عملی می‌شود. **DM** روش کمک را انتخاب می‌کند؛ اثر هر اسپل یا قابلیت کلریک مناسب است. اگر خدای شما دخالت کند نمی‌توانید از این قابلیت تا **7** روز استفاده کنید. در غیر این صورت بعد از اتمام یک **Long Rest** می‌توانید دوباره سعی کنید.

(!) در لول **20**، درخواست کمک شما بدون نیاز به ریختن تاس عملی می‌شود.

Destroy Undead (CR 2)

از لول **11**، وقتی یک **Undead** با **CR 2** یا پایین‌تر در **Saving Throw** خود علیه قابلیت **Turn Undead** شما شکست می‌خورد نابود می‌شود.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Destroy Undead (CR 3)

از لول **14**، وقتی یک **Undead** با **CR 3** یا پایین‌تر در **Saving Throw** خود علیه قابلیت **Turn Undead** شما شکست می‌خورد نابود می‌شود.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Destroy Undead (CR 4)

از لول **17**، وقتی یک **Undead** با **CR 4** یا پایین‌تر در **Saving Throw** خود علیه قابلیت **Turn Undead** شما شکست می‌خورد نابود می‌شود.

Divine Domain Feature

در لول **17**، قابلیتی از **Divine Domain** خود می‌گیرید.

Channel Divinity (3/Rest)

از لول **18**، می‌توانید سه بار از **Channel Divinity** خود استفاده کنید قبل از آنکه نیاز به استراحت پیدا کنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Divine Intervention Improvement

در لول **20**، قابلیت **Divine Intervention** بدون نیاز به ریختن تاس عملی می‌شود.

Divine Domain (Cleric Subclass)

Arcana Domain

جادو انرژی‌ایست که تمام جهان‌ها را پر کرده. نیرویی می‌تواند هم باعث نابودی و هم شکفتگی شود. خدایان آرکانا قدرت و پتانسیل جادو را به خوبی می‌شناسند. دانش جادو برای بعضی از خدایان مسئولیت بزرگیست و با دانستن طبیعتِ واقعی جهان به دست می‌آید. بعضی دیگر از خدایانِ آرکانا جادو را به عنوان قدرت خالص در نظر گرفته‌اند که دارنده‌اش می‌تواند هرطور که صلاح بداند از آن استفاده کند.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	Detect Magic, Magic Missile
3rd level	Magic Weapon, Nystul's Magic Aura
5th level	Dispel Magic, Magic Circle
7th level	Arcane Eye, Leomund's Secret Chest
9th level	Planar Binding, Teleportation Circle

Arcane Initiate

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول 1 مهارت **Arcana** را می‌آموزید. همچنین **2 Cantrip** از لیست اسپل‌های ویزارد یاد می‌گیرید. این کنتریپ‌ها برای شما کنتریپ کلریک حساب می‌شوند.

Channel Divinity: Arcane Abjuration

در لول **2** می‌توانید از **Channel Divinity** خود برای فراری دادن موجودات غیر زمینی استفاده کنید.

به عنوان یک **اکشن** نشان مقدس خود را بالا برده و یک **Celestial**، **Elemental**، **Fey**، یا **Fiend** را در فاصله **30 فوتی** خود انتخاب کنید که صدای شما را می‌شنود یا شما را می‌بیند. موجود مورد نظر باید تاس **Wisdom Save** ریخته و در صورت شکست به مدت یک دقیقه یا تا زمانی که آسیب ببیند **Turned** می‌شود.

موجودی که **Turned** شده باشد باید از تمام سرعتش برای دور شدن از شما استفاده کند و نمی‌تواند با خواست خودش وارد شعاع **30** فوتی شما بشود. همچنین نمی‌تواند ری‌اکشن داشته باشد و برای اکشنش فقط باید از **Dash** استفاده کند یا سعی کند از هر چیزی که جلوی فرارش را می‌گیرد رها شود. اگر راه فرار نداشته باشد **Dodge** می‌کند.

5th level	CR ½ or lower
8th level	CR 1 or lower
11th level	CR 2 or lower
14th level	CR 3 or lower
17th level	CR 4 or lower

وقتی به **لول 5** برسید این قابلیت موجودات مربوطه‌ای که از سطح خاصی ضعیف‌تر باشند در صورت شکست خوردن در تاس **Saving Throw** از جهان بیرون رانده می‌شوند مثل اسپل **Banishment** (اما بدون **Concentration**) برای **1** دقیقه.

Spell Breaker

در لول **6** وقتی با یک اسپل لول **1** یا بالاتر به کسی جان بر می‌گردانید، می‌توانید تاثیر یک اسپل که بر روی آن

شخص حضور دارد را پاک کنید. لول اسپلی که از روی شخص پاک می‌کنید می‌تواند برابر یا کمتر از لول اسپل‌اسلاتی باشد که شما با آن اسپل هیل را استفاده کردید.

Potent SpellCasting

در لول **8** شما ویزدام مادیفایر خود را به دمیج تمام کنتریپ‌های کلریک خود اضافه می‌کنید.

Arcane Mastery

در لول **17** یک اسپل از هر لول **6** و **7** و **8** و **9** از لیست اسپل‌های ویزارد بردارید. این اسپل‌ها برای شما اسپل کلریک حساب می‌شوند و همیشه آنها را آماده دارید و با تعداد اسپل‌های آماده شما تضادی ندارند.

Death Domain

حوزه‌ی مرگ (**Death Domain**) با نیرویی که باعث مرگ می‌شود و همچنین نیرویی که اجساد را به شکل نیمه‌مُرده و **Undead** در می‌آورد شناخته می‌شود.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	False Life, Ray of Sickness
3rd level	Blindness/Deafness, Ray of Enfeeblement
5th level	Animate Dead, Vampiric Touch
7th level	Blight, Death Ward
9th level	Antilife Shell, Cloudkill

Bonus Proficiencies

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **1** مهارت کار با **Martial Weapons** را می‌آموزید.

Reaper

در لول **1** یک **Cantrip** از شاخه **Necromancy** از لیست اسپل‌های هر کلسی که می‌خواهید بردارید. وقتی کنتریپ **Necromancy** استفاده می‌کنید که فقط یک نفر را هدف قرار می‌دهد، می‌توانید دو نفر که کنار هم در حداکثر فاصله **5** فوتِ هم ایستاده‌اند را هدف بگیرید.

Channel Divinity: Touch of Death

در لول **2** می‌توانید از **Channel Divinity** نابود کردن انرژی حیات در شخصی دیگر با لمس کردنش استفاده کنید. وقتی به طور موفقیت آمیز ضربه‌ای از نزدیک به حریف وارد کردید (**Melee Attack**) می‌توانید از **Channel Divinity** استفاده کنید و مقداری اضافه آسیب از نوع **Necrotic** وارد کنید. مقدار دمیج اضافه برابر است با **5** + دوبرابر لول کلریک شما.

Inescapable Destruction

در لول **6**، دمیج **Necrotic** که توسط اسپل‌های شما و یا **Channel Divinity** زده شده باشد با **Resistance** حریف نصف نمی‌شود و آن را نادید می‌گیرد.

Divine Strike

در لول **8** شما می‌توانید یک بار در هر نوبتتان بعد از برخورد ضربه سلاح به حریف **1d8** دمیج **Necrotic** به دمیج سلاحتان اضافه کنید. در لول **14** این میزان به **2d8** می‌رسد

Improved Reaper

وقتی اسپلی **Necromancy** از لول **1** تا **5** استفاده می‌کنید که فقط یک نفر را هدف قرار می‌دهد، می‌توانید دو نفر که کنار هم در حداکثر فاصله **5** فوتِ هم ایستاده‌اند را هدف بگیرید. اگر اسپل نیاز به **Material Component** (مواد پیش‌نیاز) داشته باشد باید آنرا برای هر هدف جدا داشته باشید (**2**برابر می‌شود).

Forge Domain

خدایان **Forge** خدایان هنرمندانی هستند که با آهن کار می‌کنند. از آهنگری که نعل اسب‌های تمام شهر را فراهم می‌کند تا الفی که تیرهای الماس‌کاری شده‌اش به قلب شیاطین و دیوها نشسته‌اند. خدایان **Forge** می‌آموزند، با صبر و سخت‌کوشی حتی سنگین‌ترین و سخت‌ترین سنگ‌ها و آهن‌ها تبدیل به اشیاء تراشیده و خوش‌ساخت می‌شوند.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	Identify, Searing Smite
3rd level	Heat Metal, Magic Weapon
5th level	Elemental Weapon, Protection from Energy
7th level	Fabricate, Wall of Fire
9th level	Animate Objects, Creation

Bonus Proficiencies

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **1** مهارت استفاده از **Heavy Armor** و **Smith's Tools** را می‌گیرید.

Blessing of the Forge

در لول **1** قدرتی برای جادویی کردن سلاح و زره را به دست می‌آورید. در پایان یک لانگ رست می‌توانید یک آیتم غیر جادویی که می‌تواند زره یا سلاح **simple** یا **martial** باشد را لمس کنید. تا پایان لانگ رست بعدیتان یا تا زمانی که بمیرید، آن شیء جادویی می‌شود. اگر زره باشد **+1** به **AC** آن اضافه می‌شود. اگر سلاح باشد **+1** به **Attack** و **Damage** آن اضافه می‌شود.

Channel Divinity: Artisan's Blessing

در لول **2** می‌توانید از **Channel Divinity** برای ساخت آیتم‌های ساده استفاده کنید.

یک مراسم **1** ساعته را انجام می‌دهید که آیتمی غیر جادویی حاوی فلز را به وجود می‌آورد. یک سلاح **simple** یا **martial**. یک زره. **10** تیر، یک ست ابزار یا هر آیتم غیرجادویی حاوی فلز.

شما باید به اندازه‌ی قیمت آن آیتم (نمی‌تواند بیشتر از **100** سکه طلا باشد)، فلز (که می‌تواند خود سکه باشد) در این مراسم استفاده کنید. پس از پایان یک ساعت، فلزات و سکه‌ها تبدیل به آیتمی که بخواهید می‌شوند.

شما می‌توانید با این توانایی آیتم غیرجادویی دیگری مثل یک کلید را کپی کنید، در صورتی که اصل آن را در دست داشته باشید.

Soul of the Forge

در لول **6**، وقتی زره سنگین (**Heavy Armor**) پوشیده باشید **+1** به **AC** شما اضافه می‌شود. همچنین در این لول به دمیج **Fire** مقاوم (**Resistance**) خواهید شد.

Divine Strike

در لول **8** شما می‌توانید یک بار در هر نوبتتان بعد از برخورد ضربه سلاح به حریف **1d8** دمیج **Fire** به دمیج سلاحتان اضافه کنید. در لول **14** این میزان به **2d8** می‌رسد.

Saint of Forge and Fire

در لول **17** شما به دمیج **Fire** به طور کامل مصون می‌شوید (**Immune**).

همچنین هنگامی که زره سنگین (**Heavy Armor**) پوشیده باشید نسبت به دمیج غیر جادویی **Bludgeoning** و **Piercing** و **Slashing** مقاوم (**Resistance**) خواهید شد.

Grave Domain

خدایان قبرها خط بین مرگ و زندگی را تحت نظر دارند. در نظر این خدایان، مرگ و زندگی پس از مرگ نقش مهمی در نظم چرخه‌ی جهان دارد. مقاومت در برابر مرگ، یا برهم زدن آرامش مردگان یک گناه بزرگ است.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	Bane, False Life
3rd level	Gentle Repose, Ray of Enfeeblement
5th level	Revivify, Vampiric Touch
7th level	Blight, Death Ward
9th level	Antilife Shell, Raise Dead

Circle of Mortality

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **1** وقتی به شخصی که جانش به **صفر** رسیده و بیهوش است جان بر می‌گردانید به جای ریختن تاس، بیشترین عدد ممکن برای آن تاس را در نظر می‌گیرید. مثلاً اگر اسپل **Healing Word** به مقدار **1d4** هیل می‌دهد، شما **4** عدد به شخص بیهوش جان می‌دهید.

همچنین کنتریپ **Spare the Dying** را می‌آموزید که با تعداد کنتریپ‌های اصلی شما تضاد ندارد. این کنتریپ برای شما، با رنج **30 فوت** قابل استفاده است و در یک **بونس اکشن** انجام می‌شود.

Eyes of the Grave

در لول **1** همچنین می‌توانید حضور موجودات **Undead** را حس کنید. با یک **اکشن** تا پایان نوبت بعدیتان مکان دقیق هر آنددی که در فاصله **60 فوتی** شماست و به طور کامل پشت چیزی مخفی نیست یا توسط جادو از جادوهای **Divination** محافظت نشده باشد را می‌فهمید. این حس چیزی از قدرت و مهارت‌های آنددها به شما نمی‌گوید.

شما می‌توانید از این توانایی به تعداد **ویزدام مادیفایر** خود در روز استفاده کنید و بعد از آن تا پایان یک **لانگ رست** نمی‌توانید از این قابلیت استفاده کنید.

Channel Divinity: Path to the Grave

در لول **2** می‌توانید از **Channel Divinity** خود برای نفرین کردن حیات یک موجود استفاده کنید. با یک **اکشن** موجودی در **30 فوتی** خود انتخاب کنید که تا پایان نوبت بعدی شما نفرین می‌شود. موجود در برابر ضربه‌ی بعدی شما یا یارانتان **Invulnerable** می‌شود (2برابر دمیج می‌خورد) و نفرین تمام می‌شود.

Potent Spellcasting

در لول **8** شما ویزدام مادیفایر خود را به دمیج تمام کنتریپ‌های کلریک خود اضافه می‌کنید.

Keeper of Souls

در لول **17** شما می‌توانید از نیروی حیات شخصی که مرده باشد به شخصی زنده انرژی بدهید. وقتی موجودی در فاصله‌ی **30 فوتی** شما می‌میرد، می‌توانید همان لحظه به خودتان یا یکی از یارانتان در **30 فوتی خود** به میزانی مساوی با تعداد **Hit Dice**های موجود مُرده جان برگردانید. اگر ناتوان **(Incapacitated)** باشید نمی‌توانید این کار را انجام دهید. بعد از انجام این کار تا شروع نوبت بعدیتان نمی‌توانید دوباره آن را انجام دهید.

Knowledge Domain

خدایان **Knowledge** دانش و آموختن را بالاتر از همه‌چیز می‌دانند. بعضی از آنها می‌گویند که دانش باید در کتابخانه‌ها و دانشگاه‌ها آموخته و تبادل شود و بعضی دیگر دانش تجربی و اختراعی را توصیه می‌کنند. بعضی از آنها به پیروانشان وعده‌ی قدرت‌های بینهایتی را در صورت کشف رازهای جهان می‌دهند و بعضی دانش را برای خود جمع کرده و راز نگاه می‌دارند.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	Command, Identify
3rd level	Augury, Suggestion
5th level	Nondetection, Speak with Dead
7th level	Arcane Eye, Confusion
9th level	Legend Lore, Scrying

Blessing of Knowledge

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **1** به انتخاب خود **2 زبان** می‌آموزید. همچنین در **2** مهارت از بین مهارت‌های زیر که انتخاب می‌کنید ماهر می‌شوید:
Arcana, History, Nature, Religion.

امتیاز **Proficiency** شما برای مهارت‌های انتخاب شده **2**برابر می‌شود.

Channel Divinity: Knowledge of the Ages

در لول **2** شما می‌توانید از **Channel Divinity** استفاده کنید تا لحظه‌ای به دریای علم و دانش خدایان وارد شوید. با یک **اکشن** یک **Skill** یا **Tool** را انتخاب کنید و تا **10** دقیقه برای استفاده از آن ماهر حساب می‌شوید.

Channel Divinity: Read Thoughts

در لول **6**، می‌توانید از **Channel Divinity** برای خواندن ذهن و فرمان دادن به موجودات استفاده کنید.

به عنوان یک **اکشن** موجودی در **60 فوتی** خود انتخاب کنید. موجود باید تاس **Wisdom Saving Throw** ریخته و در صورت موفقیت شما نمی‌توانید تا پایان **لانگ رست** بعدی خود از این قابلیت بر روی آن موجود استفاده کنید. اگر موجود در تاسش شکست بخورد، شما می‌توانید ذهنش را بخوانید. هرچه که در سطح مغز او

باشد، مثل احساساتش و چیزهایی که به طور فعال به آن فکر می‌کند را تا **1 دقیقه** می‌شنوید.
همچنین در این مدت می‌توانید با یک **اکشن** اثر چنل دیوینیتی را تمام کرده و اسپل **Suggestion** را بدون اسپل‌اسلات روی شخص استفاده کنید و شخص بدون تاس **Saving Throw** در مقاومت در برابر **Suggestion** شکست می‌خورد.

Potent Spellcasting

در لول **8** شما ویزدام مادیفایر خود را به دمیج تمام کنتریپ‌های کلریک خود اضافه می‌کنید.

Visions of the Past

در لول **17** شما می‌توانید الهاماتی از گذشته‌ی مکان اطرافتان یا یک شیء را ببینید. این کار **1** دقیقه طول می‌کشد و بعد از آن به اندازه **Wisdom Score** خود (به دقیقه) از گذشته با خبر می‌شوید. شما باید در این مدت **Concentration**(تمرکز) داشته باشید.

وقتی این قابلیت را استفاده کردید نمی‌توانید تا پایان یک **شورت یا لانگ رست** دوباره آن را استفاده کنید.

خواندن اشیاء: شما از صاحبان قبلی آن شیء و همچنین اتفاقات مهمی که توسط آن یا برای آن اتفاق افتاده را می‌بینید. اگر شخصی در روزهای گذشته (نهایت به تعداد **Wisdom Score** شما) از آن شیء استفاده کرده باشد می‌توانید آن را نیز ببینید و **1** دقیقه از این قابلیت را صرف شناخت آن شخص کنید.

خواندن مکان: مکان اطرافتان در فاصله **50 فوت Cube** را از روزهای گذشته (نهایتاً به تعداد **Wisdom Score** شما) می‌خوانید. برای هر دقیقه از این قابلیت، یک اتفاق مهم را در آن مکان متوجه می‌شوید که از نزدیک‌ترین اتفاق شروع می‌شود و به عقب بر می‌گردد.

Life Domain

حوزه‌ی زندگی بر روی انرژی حیات و انرژی مثبت زندگی تمرکز می‌کند که یکی از اساسی‌ترین پایه‌های جهان که تمام زندگی موجودات را سرپا نگاه می‌دارد است. خدایان این حوزه جان بخشی و شفا دادن موجودات زخمی و مریض، اهمیت دادن به آنان که به کمک نیاز دارند و دور راندن نیروهای مرگ و **Undead** را توصیه می‌کنند.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	Bless, Cure Wounds
3rd level	Lesser Restoration, Spiritual Weapon
5th level	Beacon of Hope, Revivify
7th level	Death Ward, Guardian of Faith
9th level	Mass Cure Wound, Raise Dead

Bonus Proficiencies

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **1** برای استفاده از **Heavy Armor** ماهر می‌شوید.

Disciple of Life

وقتی اسپل لول **1** به بالا برای جان بخشی به موجودات (**Healing**) استفاده می‌کنید، آن اسپل به اندازه‌ی **2**+لول اسپل، جان بیشتری به شخص می‌دهد.

Channel Divinity: Preserve Life

در لول **2** می‌توانید از **Channel Divinity** خود برای برگرداندن جان یارانتان در شرایط سخت استفاده کنید. با یک **اکشن** می‌توانید نیرویی برای شفا دادن به اندازه‌ی **5**برابر لول کلریکتان به وجود بیاورید و آن میزان از جان را بین یارانتان (و خودتان) در **30 فوتی** هر طور که می‌خواهید پخش کنید. (مثلاً **3** عدد به یار اولتان، **2** عدد به خودتان و**5** عدد به یار دیگر). این قابلیت نمی‌تواند جان کسی را بیشتر از نصف ماکسیمم جانش بالا ببرد. همچنین شما نمی‌توانید **Undead** یا **Construct**(سازه) را با این قابلیت شفا دهید.

Blessed Healer

در لول **6**، هرگاه از اسپلی لول **1** به بالا برای جان‌بخشی به شخصی به جز خودتان استفاده کنید، خودتان نیز به میزان **2**+لول اسپل، جان می‌گیرید.

Divine Strike

در لول **8** شما می‌توانید یک بار در هر نوبتتان بعد از برخورد ضربه سلاح به حریف **1d8** دمیج **Radiant** به دمیج سلاحتان اضافه کنید. در لول **14** این میزان به **2d8** می‌رسد.

Supreme Healing

در لول **17** قدرت جان‌بخشی و شفادهی شما به نهایت رسیده است. برای هیل دادن به افراد با اسپل‌هایتان نیاز به ریختن تاس ندارید و به جای آن ماکسیمم مقدار تاس‌ها را استفاده می‌کنید. مثلاً اگر اسپلی **3d8** به کسی جان بر می‌گرداند، شما **24** عدد به آن شخص هیل می‌دهید.

Light Domain

خدایان نور بیشتر به رویش و دوباره متولد شدن، حقیقت، هوشیاری و زیبایی توصیه می‌کنند. سمبلشان اکثراً خورشید است. بعضی از این خدایان شبیه به خورشید نقاشی شده‌اند یا کسی که خورشید را در پنهای آسمان به حرکت در می‌آورد. بعضی دیگر مثل محافظانی خستگی ناپذیرند که چشمانشان به داخل هر تاریکی و دروغی نفوذ می‌کند. بعضی خدایان زیبایی و هنر هستند که می‌آموزند هنر وسیله‌ای برای بهبود روح است. کلریک‌های حوزه‌ی نور افراد هوشیاری هستند که با قدرت تابندگی نور و قدرت خدایانشان مجهز شده‌اند تا دروغ را دور کنند و تاریکی را بسوزانند.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	Burning Hands, Faerie Fire
3rd level	Flaming Sphere, Scorching Ray
5th level	Daylight, Fireball
7th level	Guardian of Faith, Wall of Fire
9th level	Flame Strike, Scrying

Bonus Cantrips

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **1** کنتریپ **Light** را اگر از قبل بر نداشته‌اید می‌آموزید.

Warding Flare

همچنین در لول **1**، شما می‌توانید نور الهی را بین خود و کسی که به شما حمله کرده قرار دهید. وقتی شخصی که در

فاصله‌ی **30 فوتی** شماست و شما او را **می‌بینید** به شما **Attack** بدهد، می‌توانید از **ری‌اکشن** خود برای **Disadvantage** دادن به آن **Attack** استفاده کنید و نوری به سمت چشمانش بفرستید. موجوداتی که نتوانند **کور** (**Blinded**) بشوند به این قابلیت مقاوم هستند و هیچ اثری رویشان ندارد.

Channel Divinity: Radiance of the Dawn

در لول **2** می‌توانید از **Channel Divinity** خود برای آوردن نور خورشید، دور کردن تاریکی و زدن **Radiant damage** به دشمنان خود استفاده کنید.

به عنوان یک **اکشن** نشان مقدس خود را بالا برده تمام **Magical Darkness** اطراف شما تا فاصله **30 فوتی** از بین می‌رود. همچنین همه‌ی دشمنان شما در همین فاصله، باید تاس **Constitution Saving Throw** ریخته و در صورت شکست **2d10**+لول کلریک شما و در صورت موفقت نصف آن مقدار **Radiant Damage** می‌خورند. موجودی که به طور کامل سنگر گرفته باشد (**Total Cover**) از این دمیج مصون است.

Improved Flare

در لول **6** می‌توانید از قابلیت **Warding Flare** خود حتی وقتی یکی از **یارانتان** هدف یک **Attack** در رنج **30 فوتی شما** باشد استفاده کنید.

Potent Spellcasting

در لول **8** شما ویزدام مادیفایر خود را به دمیج تمام کنتریپ‌های کلریک خود اضافه می‌کنید.

Corona of Light

در لول **17** می‌توانید با یک **اکشن** نور خورشید را به مدت **1** دقیقه یا تا زمانی که خودتان آن را کنسل کنید به اطراف خود بیاورید. تا فاصله **60** فوت نور روشن و تا **30** فوت بعد از آن نور نیمه روشن حاصل می‌شود. دشمنانی که در نور روشن قرار داشته باشند در **Saving Throw** در برابر هر اسپلی که **Fire** یا **Radiant** دمیج داشته باشد **Disadvantage** دارند.

Nature Domain

خدایان طبیعت به همان اندازه که طبیعت گوناگون است با هم متفاوتند. از خدایان مرموز اعماق جنگل‌ها تا خدایان مهربان دشت‌ها و باغ‌های کوچک. درویدها طبیعت را به عنوان قدرت کامل این خدایان می‌بینند و دعاهایشان را با زبان سری خود می‌خوانند. اما بسیاری از این خدایان کلریک نیز دارند. قهرمانانی که فعال‌تر عمل کرده تا اهداف آنان را در زمین به جلو ببرند.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	Animal Friendship, Speak With Animals
3rd level	Barkskin, Spike Growth
5th level	Plant Growth, Wind Wall
7th level	Dominate Beast, Grasping Vine
9th level	Insect Plague, Tree Stride

Acolyte of Nature

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **1** می‌توانید یک **Cantrip** از لیست اسپل‌های درویید بردارید. همچنین در یکی از اسکیل‌های زیر ماهر شوید: **Animal Handling, Nature, Survival**.

Bonus Proficiencies

در لول **1** همچنین برای پوشیدن **Heavy Armor** ماهر می‌شوید.

Channel Divinity: Charm Animals and Plants

در لول **2** می‌توانید از **Channel Divinity** برای افسون کردن حیوانات و گیاهان استفاده کنید.

با یک **اکشن** سمبل خود را نشان داده و نام خدایتان را می‌خوانید. تمام حیوانات و موجودات گیاهی در **30 فوتی** شما باید تاس **Wisdom Saving Throw** ریخته و در صورت شکست توسط شما برای **1 دقیقه** یا تا زمانی که آسیب ببینند **Charm** شوند. در این مدت آن‌ها شما و افرادی که شما انتخاب کنید را دوست خود می‌بینند.

Dampen Elements

در لول **6**، وقتی یک نفر در **30 فوتی** شما دمیج از نوع **acid, cold, fire, lightning** یا **thunder** بخورد، شما می‌توانید از **ری‌اکشن** خود استفاده کرده و برای آن دمیج به او **resistance** (مقاومت) بدهید. (میزان دمیج نصف می‌شود)

Divine Strike

در لول **8** شما می‌توانید یک بار در هر نوبتتان بعد از برخورد ضربه سلاح به حریف، **1d8** دمیج از جنس **cold, fire, lightning** (به انتخاب خودتان) به دمیج سلاحتان اضافه کنید. در لول **14** این میزان به **2d8** می‌رسد.

Master of Nature

وقتی حیوانات یا موجودات گیاهی را با چنل دیوینیتی خود **Charm** کرده باشید می‌توانید در یک **بونس اکشن** به هر کدام دستور بدهید که در نوبت خود چه کاری انجام دهند.

Order Domain

حوزه‌ی انتظام نماینده‌ی نظم و تعلق خاطر به جامعه و قوانین آن است. این حوزه برای کلریک‌هاییست که از قدرت خود برای حفظ نظم و قانون استفاده می‌کنند. برای آنها ایده‌آل یعنی اطاعت کردن از قانون بالاتر از همه‌چیز است.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	Command, Heroism
3rd level	Hold Person, Zone of Truth
5th level	Mass Healing Word, Slow
7th level	Compulsion, Locate Creature
9th level	Commune, Dominate Person

Bonus Proficiencies

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **1** مهارت استفاده از **Heavy Armor** را می‌گیرید. همچنین یکی از مهارت‌های **intimidation** یا **persuasion** را به انتخاب خود یاد می‌گیرید.

Voice of Authority

در لول **1** وقتی اسپلی لول **1** به بالا به یکی از یارانتان می‌زنید، آن شخص می‌تواند از **ری‌اکشن** خود برای زدن یک ضربه به شخصی که شما انتخاب می‌کنید و در دیدتان است استفاده کند. اگر اسپل شما بیش از **1** یار را تحت تاثیر می‌گذارد شما انتخاب می‌کنید کدام یارتان اتک بدهد.

Channel Divinity: Order's Demand

در لول **2** می‌توانید از **Channel Divinity** برای نشان دادن ابهت استفاده کنید.

با یک **اکشن** نشان خود را رو کرده و تمام افراد در **30 فوتی** شما باید تاس **Wisdom Saving Throw** ریخته و در صورت شکست تا پایان نوبت بعدیتان یا تا وقتی آسیب ببینند توسط شما **Charmed** می‌شوند. شما همچنین می‌توانید همان لحظه که آنها در تاس خود شکست خوردند به آنها فرمان دهید که سلاحشان یا هرچه در دست دارند را به زمین بیاندازند.

Embodiment of the Law

در لول **6**، وقتی اسپلی از مکتب **Enchantment** که زمان یک **اکشن** دارد را می‌زنید، می‌توانید آن را در یک **بونس اکشن** استفاده کنید.

شما می‌توانید این کار را به تعداد **ویزدام مادیفایر** خود انجام دهید و پس از با اتمام یک **لانگ رست** شارژهای این قابلیت به شما بازگردانده می‌شود.

Divine Strike

در لول **8** شما می‌توانید یک بار در هر نوبتتان بعد از برخورد ضربه سلاح به حریف **1d8** دمیج **Psychic** به دمیج سلاحتان اضافه کنید. در لول **14** این میزان به **2d8** می‌رسد.

Order's Wrath

در لول **17** اگر دمیج **Divine Strike** خود را به کسی بزنید می‌توانید او را تا پایان نوبت بعدیتان نفرین کنید. دفعه بعدی که یکی از یارانتان در این مدت به شخص نفرین شده ضربه بزند آن شخص **2d8** دمیج **Psychic** اضافه دریافت می‌کند.

Tempest Domain

خدایان این حوزه خدایان آسمان و رعد و برق هستند. خدایان زمین‌لرزه و بعضی خدایان آتش، خدایان خشم و خدایان قدرت بدنی و شجاعت. در بعضی ادیان، این خدایان از دریاها و اقیانوس‌ها محافظت می‌کنند. خدایان تمپست کلریک‌های خود را برای ایجاد ترس در مردم می‌فرستند تا مردم را به راه راست هدایت کنند و یا برای خدایان قربانی کنند تا به غذب الهی دچار نشوند.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	**Fog Cloud, Thunderwave**

3rd level	Gust of Wind, Shatter
5th level	Call Lightning, Sleet Storm
7th level	Control Water, Ice Storm
9th level	Destructive Wave, Insect Plague

Bonus Proficiencies

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **1** برای استفاده از **Martial Weapons** و **Heavy Armor** ماهر می‌شوید.

Wrath of the Storm

در لول **1** همچنین وقتی شخصی در **5 فوتی** شما که شما او را **می‌بینید** به شما حمله می‌کند می‌توانید با **ری‌اکشن** او را مجبور کنید تاس **Dexterity Saving Throw** ریخته و در صورت شکست **Lightning 2d8** یا **Thunder** به انتخاب شما و در صورت موفقیت نصف آن مقدار دمیج بخورد.

شما می‌توانید این کار را به تعداد **ویزدام مادیفایر** خود انجام دهید و پس از با اتمام یک **لانگ رست** شارژهای این قابلیت به شما بازگردانده می‌شود.

Channel Divinity: Destructive Wrath

در لول **2** می‌توانید از **Channel Divinity** خود برای به دست گرفتن قدرت طوفان استفاده کنید. وقتی تاس برای دمیج **Lightning** یا **Thunder** می‌ریزید، می‌توانید از چنل دیوینیتی خود استفاده کنید تا به جای تاس، ماکسیمم مقدار ممکن دمیج وارد کنید. **(2d8=16)**

Thunderous Strike

در لول **6** وقتی به موجودی با سایز **Large** یا کوچکتر دمیج **Lightning** وارد کنید می‌توانید او را **10 فوت** به عقب پرت کنید.

Divine Strike

در لول **8** شما می‌توانید یک بار در هر نوبتتان بعد از برخورد ضربه سلاح به حریف **1d8** دمیج **Thunder** به دمیج سلاحتان اضافه کنید. در لول **14** این میزان به **2d8** می‌رسد.

Stormborn

در لول **17** شما می‌توانید هرگاه آسمان بالای سر شما باشد پرواز کنید (در داخل خانه و زیر زمین ممکن نیست). سرعت حرکت پرواز شما برابر سرعت راه رفتن شماست.

Trickery Domain

خدایان **Trickery** خدایان شروری هستند که در برابر نظم و قانون خدایان و مردم زمین می‌ایستند. آن‌ها خدایان دزدان، متقلبان، قماربازان، شورشی‌ها و آزادی‌خواهان هستند. کلریک‌هایشان نیروهای مخرب آن‌ها بر روی زمینند تا غرور بزرگان را زیر پا بگذارند، از ثروتمندان دزدی کنند، زندانی‌ها را آزاد کنند و رسم و رسومات پوچ را غرق کنند. آن‌ها زیرآبی رفتن، دروغ، دسیسه، دغل‌بازی و دزدی را به راه‌های دیگر ترجیح می‌دهند.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	Charm Person, Disguise Self
3rd level	Mirror Image, Pass Without Trace
5th level	Blink, Dispel Magic
7th level	Dimension Door, Polymorph
9th level	Dominate Person, Modify Memory

Blessing of the Trickster

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **1** می‌توانید با **اکشن** یک نفر را **لمس** کنید و کاری کنید که او برای پنهان شدن (**stealth**) تا **1 ساعت Advantage** داشته باشد. شما نمی‌توانید این قدرت را به بیشتر از یک نفر بدهید. اگر کس دیگری را به این روش لمس کنید، قدرت از نفر قبل گرفته می‌شود.

Channel Divinity: Invoke Duplicity

در لول **2** شما می‌توانید از **Channel Divinity** برای ساخت یک کپی از خودتان استفاده کنید.

با یک **اکشن** یک ایلوژن کامل از خودتان می‌سازید که تا **1 دقیقه** (یا تا زمانی که تمرکزتان را از دست بدهید مثل تمرکز روی یک اسپل) باقی می‌ماند. ایلوژن در جایی نهایتاً تا **30 فوتی** شما ساخته می‌شود و بعد می‌تواند با **بونس اکشن** شما حرکت کرده و **30 فوت** راه برود و نهایتاً **120 فوت** از شما دور بشود.

در این مدت شما می‌توانید اسپل‌هایتان را از جایی که ایلوژن ایستاده است بزنید اما باید از دید و شنوایی خودتان استفاده کنید (باید خودتان در صورت نیاز هدف را ببینید). همچنین اگر شما و ایلوژن هردو در فاصله **5 فوت** شخصی باشید که ایلوژن را می‌بیند، برای اتک دادن به آن شخص **Advantage** خواهید داشت. (نیاز است که شخص توسط ایلوژن گمراه شود).

Channel Divinity: Cloak of Shadows

در لول **6**، می‌توانید از **Channel Divinity** برای نامرئی شدن استفاده کنید.

با یک **اکشن** می‌توانید **تا پایان نوبت بعدی خود** نامرئی شوید. اگر اتک بدهید یا اسپل بزنید از نامرئی بودن خارج می‌شوید.

Divine Strike

در لول **8** شما می‌توانید یک بار در هر نوبتتان بعد از برخورد ضربه سلاح به حریف **1d8** دمیج **Poison** به دمیج سلاحتان اضافه کنید. در لول **14** این میزان به **2d8** می‌رسد.

Improved Duplicity

در لول **17**، می‌توانید وقتی از چنل دیوینیتی خود استفاده کنید، تا **4** کپی (ایلوژن) از خودتان بسازید. همچنین می‌توانید با **بونس اکشن** همه‌ی آن‌ها را هر طور بخواهید حرکت دهید.

War Domain

جنگ دیدگاه‌های زیادی دارد. جنگ می‌تواند از مردم عادی قهرمان بسازد. جنگ می‌تواند وحشتناک و مخرب باشد، وقتی کارهای ظالمانه و یا بزدلانه، تابندگی کمال و شجاعت را بپوشانند. در هر صورت، خدایان جنگ جنگجویان خود را زیر نظر دارند و برای اعمال بزرگشان به آن‌ها جایزه می‌دهند. کلریک‌های این خدایان در تلاش برای برتری در مبارزه هستند، دیگران را به جنگیدن، خوب جنگیدن، تشویق می‌کنند و کارهای خشونت‌آمیز را به عنوان دعا پیشنهاد می‌دهند.

Domain Spells

هر بار به لول خاصی در کلس کلریک برسید تعدادی اسپل اضافه دریافت می‌کنید. شما این اسپل‌ها را همیشه دارید و تضادی با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید در روز آماده کنید ندارند.

1st level	Divine Favor, Shield of Faith
3rd level	Magic Weapon, Spiritual Weapon
5th level	Crusader's Mantle, Spirit Guardians
7th level	Freedom of Movement, Stoneskin
9th level	Flame Strike, Hold Monster

Bonus Proficiencies

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **1** برای استفاده از **Heavy Armor** و **Martial Weapons** ماهر می‌شوید.

War Priest

از لول **1** وقتی از **اکشن** برای اتک دادن استفاده می‌کنید، می‌توانید با **بونس اکشن** یک ضربه با سلاح بزنید.

شما می‌توانید این کار را به تعداد **ویزدام مادیفایر** خود انجام دهید و پس از با اتمام یک **لانگ رست** شارژهای این قابلیت به شما بازگردانده می‌شود.

Channel Divinity: Guided Strike

در لول **2** می‌توانید از **Channel Divinity** خود برای ضربه زدن با دقت فرازمینی استفاده کنید. وقتی تاس **Attack** می‌ریزید می‌توانید از چنل دیوینیتی خود استفاده کرده و **+10** به آن تاس اضافه کنید. شما می‌توانید این انتخاب را بعد از آنکه تاس را دیدید اما قبل از آنکه **DM** نتیجه را توصیف کند انجام دهید.

Channel Divinity: War God's Blessing

در لول **6**، وقتی شخصی از یارانتان در **30 فوت** شما تاس **Attack** می‌ریزد می‌توانید از چنل دیوینیتی خود استفاده کرده و **+10** به آن تاس اضافه کنید. شما می‌توانید این انتخاب را بعد از آنکه تاس را دیدید اما قبل از آنکه **DM** نتیجه را توصیف کند انجام دهید.

Divine Strike

در لول **8** شما می‌توانید یک بار در هر نوبتتان بعد از برخورد ضربه سلاح به حریف **1d8** دمیج از نوع دمیج همان سلاح به دمیج سلاحتان اضافه کنید. در لول **14** این میزان به **2d8** می‌رسد.

Avatar of Battle

در لول **17** شما نسبت به دمیج **Bludgeoning**، **Piercing** و **Slashing** از سلاح‌های غیر جادویی مقاوم (**Resistance**) می‌شوید.

Druid

				Spell Slot								
سطح Level	امتیاز مهارت Proficiency Bonus	توانایی‌ها Features	Cantrip هایی که می‌دانید	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1	+2	Druidic, Spellcasting	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Wild Shape, Druid Circle	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Wild Shape Improvement, Ability Score Improvement	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Druid Circle Feature	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Wild Shape Improvement, Ability Score Improvement	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Druid Circle Feature	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Ability Score Improvement	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Druid Circle Feature	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Ability Score Improvement	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Timeless Body, Beast Spells	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Ability Score Improvement	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archdruid	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d8
Hit Points (Level=1): 8 + Constitution Modifier
به **Hit Points (Level>1):** 1d8 (5) + Constitution Modifier
ازای هر لول بالاتر از یک

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: Light, Medium, Shield
(درویدها زره یا سپر فلزی استفاده نمی‌کنند)
Weapon: Club, Dagger, Dart, Javelin, Mace, Quarterstaff, Scimitar, Sickle, Sling, Spear
Tool : Herbalism Kit
Saving Throw: Intelligence, Wisdom

2 اسکیل از لیست زیر:
[Arcana, Animal Handling, Insight, Medicine, Nature, Perception, Religion, Survival]

تجهیزات شروع | Starting Equipment

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- یک **Shield** چوبی یا یک سلاح ساده
- یک **Scimitar** یا یک سلاح ساده نزدیک‌زن
- **Leather Armor**، **Explorer's Pack** و یک **Druidic Focus**

درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **2d4×10 gp** بازی را شروع می‌کنید.

الفی که چوب‌دستی زمختی را بلند کرده است، طوفانی را احظار می‌کند و از آسمان صاعقه بر سر اورک‌های مشعل به دستی که جنگلش را تهدید می‌کنند می‌باراند.
انسانی که در شاخه‌های درخت عظیمی قایم شده است به فرم کلاغ درمی‌آید، بال می‌زند و از دست دشمنانش فرار می‌کند.
هف-الفی که شمشیری از آتش خالص را در دست دارد به سوی لشکری از سربازان اسکلت حمله می‌کند و جادوی ناپاکی که طبیعت را به سخره می‌گیرد را از بین می‌برد.
چه در حال استفاده از نیروی عناصر طبیعی، چه در حال تقلید یکی از موجودات حیات وحش، درویدها تجسمی از مقاومت، زیرکی و خشم طبیعت هستند. آن‌ها ادعای تسلط بر طبیعت ندارند. در عوض، آن‌ها خود را قسمتی از اراده غیرقابل انکار طبیعت می‌بینند.

قدرت طبیعت

درویدها بیش از هرچیزی طبیعت را احترام می‌گذارند و جادوها و دیگر قدرت‌های جادویی خود را از نیروی طبیعت یا از یکی از خدایان طبیعت به دست می‌آورند. بسیاری از درویدها به‌جای دنبال کردن یک خدا، معنویت عرفانی از پیوند با طبیعت را دنبال می‌کنند. درحالی که دیگران در خدمت خدایان طبیعت وحشی، حیوانات یا نیروهای عناصر هستند. سنت‌های باستانی درویدها، برخلاف پرستش خدایان در معابد و زیارتگاه‌ها، گاه با عنوان دین قدیمی (**Old Faith**) شناخته می‌شوند.

اسپل‌های درویدی متمایل به طبیعت و حیوانات (قدرت دندان و پنجه، خورشید و ماه و آتش و طوفان) می‌باشند. همچنین درویدها توانایی به‌دست آوردن فرم حیوانات را دارند، بعضی درویدها قدری روی این قابلیت تمرکز می‌کنند که شکل حیوانات را به شکل طبیعی خود ترجیح می‌دهند.

حفظ تعادل

برای درویدها، طبیعت در یک تعادل متزلزل وجود دارد. چهار عنصری که دنیا را تشکیل می‌دهند – هوا، خاک، آتش، آب – باید تعادل خود را حفظ کنند. اگر یک عنصر قدرت بیشتری از بقیه داشته باشد، جهان می‌تواند نابود شود، به یکی از سطوح عناصر (**Elemental Plane**) کشیده شود و به عناصر تشکیل‌دهنده خود برگردد. بنابرین درویدها مخالف فرقه‌هایی هستند که یک عنصر را به ضرر دیگر عناصر ترجیح می‌دهند.
تعادل ظریف زیست‌محیطی که حیات گیاهان و حیوانات را حفظ می‌کند و نیاز مردم متمدن که در هماهنگی با طبیعت زندگی کنند نه علیه آن جزو مسائل مهم برای درویدها است. درویدها قسمت‌ها بی‌رحم طبیعت را می‌پذیرند، ولی از آنچه که غیر طبیعی است مثل مردگان متحرک متنفر هستند و گاهی اوقات به چنین موجوداتی حمله می‌کنند، به ویژه هنگامی که هیولاها به قلمرو درویدها تجاوز می‌کنند.
درویدها اغلب درحال محافظت از اماکن مقدس یا تماشای مناطقی از طبیعت دست‌نخورده هستند. اما هنگامی که خطر مهمی بوجود می‌آید که تعادل طبیعت یا سرزمین‌هایی که از آن‌ها محافظت می‌کنند را تهدید می‌کند، درویدها نقش فعال‌تری در مبارزه با این تهدید، به عنوان ماجراجویان را بازی می‌کنند.

ساخت یک Druid

هنگام ساخت یک درویید دلیل ارتباط نزدیک کاراکتر با طبیعت را درنظر بگیرید. شاید در جامعه‌ای زندگی می‌کند که دین قدیم هنوز پایدار است، یا بعد از رها شدن در اعماق یک جنگل توسط درویدی کهن‌سال بزرگ شده است. شاید با عقابی غول‌پیکر یا گرگی وحشتناک روبرو شده است و از این تجربه جان سالم به در برده. شاید همزمان با طوفانی افسانه‌ای یا فوران آتشفشان متولد شده باشد، که به عنوان نشانه‌ای از این‌که درویید بودن بخشی از سرنوشتش است تعبیر شده.

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک درویید را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول، **Wisdom** باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما و **Constitution** بعد از آن باشد. دوم، پیشینه **Hermit** را انتخاب کنید.

قابلیت‌ها | Features

Druidic

شما **Druidic** بلد هستید، زبان سِرّی درویدها. می‌توانید به این زبان صحبت کنید و از آن استفاده کنید تا پیام مخفیانه بگذرازید. اشخاصی که زبان را می‌فهمند به صورت خودکار این پیام را پیدا و درک می‌کنند. دیگران با ابیلیتی چک **DC 15 Wisdom (Perception)** پیام را پیدا می‌کنند اما بدون جادو نمی‌توانند معنی آن را بفهمند.

Spellcasting

با تکیه بر ذات الهی طبیعت، می‌توانید با جادو آن ذات را به خواست خود شکل دهید.

Cantrips

دو **Cantrip** به انتخاب خود از لیست اسپل‌های درویید بلدید. طبق جدول، کنتریپ‌های بیشتری از لیست درویید در لول‌های بالاتر میاموزید.

آماده‌سازی و استفاده از اسپل‌ها

جدول کلس درویید نشان می‌دهد که چند **Spell Slot** برای زدن اسپل‌های لول **1** و بالاتر دارید. برای زدن یکی از این اسپل‌ها، باید اسپل اسلات هم لول یا لول بالاتر خرج کنید. همه اسپل اسلات‌های خود را پس از اتمام یک **Long Rest** پس می‌گیرید.

با انتخاب از میان اسپل‌های درویید، شما لیست اسپل‌هایی که می‌توانید استفاده کنید را آماده می‌کنید. برای این کار، تعداد برابر با **Wisdom Modifier + Druid Level** (حداقل **1**) اسپل را از لیست اسپل‌های درویید انتخاب کنید. این اسپل‌ها باید از لولی باشد که اسپل اسلات آن را دارید.

(!) به طور مثال، اگر یک درویید لول **3** باشید چهار اسپل اسلات لول **1** و دو اسپل اسلات لول **2** دارید. با **16 Wisdom**، لیست اسپل‌های آماده شما می‌توانند هر ترکیبی از شش اسپل لول **1** یا **2** باشند. اگر اسپل لول **1** **Cure Wounds** را آماده کنید، می‌توانید با اسلات **1** یا **2** از آن استفاده کنید. استفاده از یک اسپل آن اسپل را از لیست اسپل‌های آماده حذف نمی‌کند.

پس از اتمام یک **Long Rest** می‌توانید لیست اسپل‌های آماده خود را تغییر دهید. چنین کاری نیاز به گذراندن وقت برای دعا و عبادت دارد: حداقل **1** دقیقه برای هر لول اسپل برای هر اسپل در لیست شما نیاز است.

Spellcasting Ability

Wisdom ابیلیتی جادوگری شما برای اسپل‌های درویید است. جادوی شما از ذات الهی طبیعت می‌آید. هر زمانی که اسپلی به **Spellcasting Ability** اشاره می‌کند از **Wisdom** استفاده می‌کنید. علاوه بر این، از مادیفایر **Wisdom** خود برای مشخص کردن **Saving Throw DC** و **Attack Roll** اسپل‌های درویید خود استفاده می‌کنید.

Spell Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Wisdom Modifier
Spell Attack Modifier = Proficiency Bonus + Wisdom Modifier

Ritual Casting

هر اسپل درویدی که برچسب **Ritual** را دارد را می‌توانید به صورت مراسم اجرا کنید.

Spellcasting Focus

می‌توانید از یک **Druidic Focus** به عنوان **Spellcasting Focus** برای اسپل‌های درویید استفاده کنید.

Wild Shape

از لول **2**، می‌توانید از اکشن خود استفاده کنید تا به صورت جادویی به فرم جانوری که قبلا دیده‌اید در بیایید. می‌توانید از این قابلیت دو بار استفاده کنید. استفاده‌های مصرف شده بعد از **Long** یا **Short Rest** برمی‌گردند.

(!) همان‌طور که جدول زیر آمده است، لول درویید شما جانوری که به شکلش درمیایید را مشخص می‌کند. به طور مثال، در لول **2**، به شکل جانوری با **CR ¼** یا پایین‌تر که سرعت شنا یا پرواز ندارد دربیایید.

Level	حداکثر CR	محدودیت‌ها	مثال
2	¼	بدون سرعت پرواز یا شنا	گرگ
4	½	بدون سرعت پرواز	کروکدیل
8	1	-	عقاب غول‌آسا

می‌توانید تعداد ساعت برابر با نصف لول درویدتان (گرد شده به پایین) در این فرم بمانید. بعد از آن به فرم عادی

خود برمی‌گردید مگر آنکه یک استفاده دیگر خرج کنید. می‌توانید در نوبت خود با یک بونس‌اکشن به فرم عادی خود برگردید. در صورت بیهوشی (**Unconscious**)، رسیدن جان به **0** یا مرگ به فرم عادی خود برمی‌گردید.

هنگامی فرم شما دگرگون شده است قوانین زیر اعمال می‌شوند:

آمار و ارقام کاراکتر شما با ارقام جانور تعویض می‌شود، اما گرایش اخلاقی، خصوصیات شخصی، **Intelligence**، **Wisdom** و **Charisma** شما تغییر نمی‌کند. همچنین، تمام مهارت‌های خود در **Skill** و **Saving Throw** را، علاوه بر مهارت‌های جانور در این بخش‌ها را نگه می‌دارید. اگر جانور مهارتی دارد که شما هم دارید و عددش از شما بالاتر است از عدد او استفاده کنید. در صورتی که جانور قابلیت‌های افسانه‌ای یا لانه‌ای (**Legendary / Lair Actions**) دارد نمی‌توانید از آن‌ها استفاده کنید.

در فرم جانور از جان و تاس جان آن جانور استفاده می‌کنید. هنگامی که به فرم خود برمی‌گردید، جان قبل از دگرگونی خود را به‌دست می‌آورید. با این حال، اگر به دلیل **0** شدن جان به فرم خود برگردید دمیج باقی مانده به فرم اصلی شما وارد می‌شود.

(!) به‌طور مثال، اگر در فرم حیوانی خود **10** دمیج بخورید و فقط یک **1** اچپی برای شما باقی مانده باشد، به فرم خود برمی‌گردید و **9** دمیج می‌خورید.

- نمی‌توانید اسپل بزنید و قابلیت صحبت و استفاده از اکشنی که نیاز به دست دارد به فرم حیوانی شما بستگی دارد. تغییر فرم تمرکز شما روی یک اسپل را از بین نمی‌برد و مانع استفاده از اکشن مربوط به یک اسپل که قبل از تغییر زده‌اید (مثل **Call Lightning**) نمی‌شود.
- در صورتی که فرم جدیدتان بتواند قابلیت‌های کلس، نژاد و دیگر قابلیت‌های خود را نگه می‌دارید. البته، نمی‌توانید از حواس خاص مثل دید در تاریکی (**Darkvision**) استفاده کنید مگر آنکه فرم جدیدتان قابلیت آن را داشته باشد.
- انتخاب می‌کنید که تجهیزاتتان روی زمین بیافتد یا با فرم جدیدتان یا پوشیده شود. تجهیزات پوشیده شده خاصیت خودشان را حفظ می‌کنند اما **DM** بر اساس اندازه و شکل جانور تصمیم می‌گیرد که فرم جدید می‌تواند به طور عملی از تجهیزات استفاده کند یا نه. تجهیزات شما تغییر شکل یا اندازه نمی‌دهند و در صورتی که به فرم جدید نسازند باید انتخاب کنید که روی زمین میافتند یا با فرم ادغام می‌شوند. تجهیزاتی که با فرم جدید ادغام می‌شوند تا زمانی که فرم را ترک نکنید فایده‌ای ندارند.

Druid Circle

در لول **2**، **Druid Circle** خود را انتخاب می‌کنید. انتخاب شما در لول **2**، **6**، **10** و **14** به شما قابلیت‌هایی می‌دهد.

Wild Shape Improvement

در لول **4**، بر اساس جدول مربوطه قابلیت **Wild Shape** شما تقویت می‌شود.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **4** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Druid Circle Feature

در لول **6**، قابلیتی از **Druid Circle** خود می‌گیرید.

Wild Shape Improvement

در لول **8**، بر اساس جدول مربوطه قابلیت **Wild Shape** شما تقویت می‌شود.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Druid Circle Feature

در لول **10**، قابلیتی از **Druid Circle** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Druid Circle Feature

در لول **14**، قابلیتی از **Druid Circle** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Timeless Body

از لول **18**، جادوی اولیه‌ای که از آن استفاده می‌کنید باعث می‌شود سن شما دیرتر بالا برود. بدن شما برای هر ده سالی که می‌گذرد **1** سال مسن می‌شود.

Beast Spells

از لول **18**، می‌توانید خیلی از اسپل‌های درویید را در فرم **Wild Shape** خود استفاده کنید. اجزاء جسمی **(Somatic)** و شفاهی **(Verbal)** اسپل را در فرم جانوری اجرا می‌کنید اما قابلیت استفاده از اجزاء مادی **(Material)** را ندارید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Archdruid

در لول **20**، می‌توانید از قابلیت **Wild Shape** خود بی‌نهایت استفاده کنید.
علاوه بر آن، اجزاء جسمی **(Somatic)**، شفاهی **(Verbal)** و مادی **(Material)**(در صورتی که ارزشی برای آن نوشته نشده باشد) اسپل‌های درویید را نیاز ندارید. این قابلیت را در فرم عادی و **Wild Shape** دارید.

Druid Circles (Druid Subclass)
Circle of the Land

این درویدها عالمان و دانشمندانی هستند که دانش باستانای را سینه به سینه دریافت کرده‌اند. به عنوان عضوی از این مجموعه، جادوی شما از زمینی که سرزمین شماست قدرت می‌گیرد.

Bonus Cantrips

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **2** می‌توانید **1** کنتریپ دیگر از لیست درویدِ به انتخاب خود بردارید.

Natural Recovery

در لول **2** یک بار در هر روز (لانگ رست) می‌توانید با استراحتی کوتاه مقداری از قدرت خود را بازیابی کنید. در یک **شورت رست** می‌توانید به مقدار **نصف لول درویدِ خود (گرد رو به بالا)** اسپل‌اسلات بازیابی کنید.
مثلاً اگر لول **6** باشید، **3** لول اسپل که می‌تواند یک اسپل‌اسلات **3** یا سه اسلات **1** یا یک اسلات **2** و یک اسلات **1** باشد. هرطور که انتخاب کنید.

Circle Spells

هر بار به لول خاصی در کلس درویدِ برسید بسته به سرزمینی که انتخاب کنید اسپل‌هایی می‌گیرید. این اسپل‌ها با تعداد اسپل‌هایی که می‌توانید آماده کنید تضاد ندارند.

سرزمین قطبی (Arctic)

3rd level	Hold Person, Spike Growth
5th level	Sleet Strom, Slow
7th level	Freedom of Movement, Ice Strom
9th level	Commune with Nature, Cone of Cold

سرزمین ساحلی (Coast)

3rd level	Mirror Image, Misty Step
5th level	Water Breathing, Water Walk
7th level	Control Water, Freedom of Movement
9th level	Conjure Elemental, Scrying

سرزمین کویری (Desert)

3rd level	Blur, Silence
5th level	Create Food and Water, Protection From Energy
7th level	Blight, Hallucinatory Terrain
9th level	Insect Plague, Wall of Stone

سرزمین جنگلی (Forest)

3rd level	Barkskin, Spider Climb
5th level	Call Lightning, Plant Growth
7th level	Divination, Freedom of Movement
9th level	Commune with Nature, Tree Stride

سرزمین دشتی (Grassland)

3rd level	Invisibility, Pass Without Trace
5th level	Daylight, Haste
7th level	Divination, Freedom of Movement
9th level	Dream, Insect Pleague

سرزمین کوهستانی (Mountain)

3rd level	Spider Climb, Spike Growth
5th level	Lightning Bolt, Meld into Stone
7th level	Stone Shape, Stoneskin
9th level	Passwall, Wall of Stone

سرزمین باتلاقی (Swamp)

3rd level	Darkness, Melf's Acid Arrow
5th level	Water Walk, Stinking Clound
7th level	Freedom of Movement, Locate Creature
9th level	Insect Plague, Scrying

سرزمین زیرزمینی (Underdark)

3rd level	Spider Climb, Web
5th level	Gaseous Form, Stinking Clound
7th level	Greater Invisibility, Stone Shape
9th level	Cloudkill, Insect Plague

Land's Stride

در لول **6** حرکت کردن در مسیرهای سخت غیر جادویی از شما حرکت اضافه نمی‌گیرد. همچنین حرکت کردن از بین گیاهان غیرجادویی تیغ دار و شاخه دار شما را زخمی نمی‌کند.
همچنین برای **Saving Throw** در برابر گیاهان جادویی که سرعت شما را تحت تاثیر قرار می‌دهند **Advantage** دارید مثل اسپل **Entangle**.

Nature's Ward

در لول **10** شما توسط **Elemental** و **Fey** هرگز **Charm** و **Frightened** نمی‌شوید. همچنین در برابر سم و مریضی (**Poison and Disease**) مصون (**Immune**) هستید.

Nature's Sanctuary

در لول **14** موجود دنیای طبیعت برای حمله به شما دچار تردید می‌شوند. وقتی یک حیوان یا گیاه به شما حمله می‌کند باید **Wisdom Saving Throw** ریخته و در صورت شکست باید شخص دیگری را برای حمله انتخاب کند یا حمله با شکست مواجه می‌شود. اگر در تاس موفق شود تا **24** ساعت دیگر در برابر این قابلیت مصون می‌ماند.

موجود قبل از حمله به شما از این قابلیت خبردار است.

Circle of the Moon

این درویدها محافظان سخت‌کوش طبیعت هستند. گروه آن‌ها معمولاً در ماه کامل دور هم جمع می‌شوند تا تبادل نظر کنند. آن‌ها عموماً به حیوانات مختلف تبدیل می‌شوند، یک شب به شکل گربه در می‌آیند و روزی دیگر به شکل عقاب در بالای درختان سر به فلک کشیده‌ی جنگل می‌ایستند.

Combat Wild Shape

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **2** می‌توانید به جای اکشن، با **بونس اکشن** وارد **Wild Shape** خود شوید.

همچنین وقتی در این حالت هستید می‌توانید با یک **بونس اکشن** یک اسپل‌اسلات خود را استفاده کرده تا **1d8** برای هر لول اسپل‌اسلات جان دریافت کنید.

Circle Forms

در لول **2** می‌توانید به حیوانات با **Challenge Rating 1** تبدیل شوید. همچنین از لول **6** می‌توانید به حیواناتی با چلنج مساوی یا کمتر از یک سوم(گرد به پایین) لول درویدِ خود تبدیل شوید.

Primal Strike

در لول **6** ضربات شما وقتی در **Wild Shape** هستید جادویی حساب می‌شوند.

Elemental Wild Shape

در لول **10** شما می‌توانید هر **2** شارژ **Wild Shape** خود را همزمان استفاده کنید تا تبدیل به یک **Air Elemental, Fire Elemental, Earth Elemental** یا **Water Elemental** شوید.

Thousand Forms

در لول **14** شما می‌توانید اسپل **Alter Self** را برای همیشه به حالت رایگان (مثل **Cantrip**) استفاده کنید.

Circle of the Dreams

این درویدها قدرت خود را از دنیای **Feywild** و مکان‌های پیوند خورده با آن می‌گیرند. دنیایی جادویی و رویایی. جادوی آن‌ها زخم‌ها را شفا می‌دهد و قلب‌های غم‌زده را شاد می‌کند. جادویی که از دنیای درخشان و رنگارنگشان محافظت می‌کند، جایی که مرز حقیقت و رویا نامعلوم است، جایی که خستگان می‌توانند دمی استراحت کنند.

Balm of the Summer Court

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **2** به تعداد لول درویدتان تاس **d6** برای بازگرداندن جان خود یا دیگر زخمیان دارید.

به عنوان یک **بونس اکشن** می‌توانید به تعداد نهایتاً نصف لولتان از این تاس‌ها خرج کنید و به شخصی در فاصله **120 فوتی** خود جان برگردانید.

تاس‌های خرج شده در پایان یک **لانگ رست** به شما بازگردانده می‌شوند.

Hearth of Moonlight and Shadow

در لول **6**، خانه‌ی شما هرجاییست که شما حضور دارید. در شروع **شورت یا لانگ رست** می‌توانید تا فاصله‌ی **30 فوت** اطراف نقطه‌ای که انتخاب می‌کنید را در هاله‌ای جادویی ببرید. وقتی داخل هاله هستید، نور آتش مثل مشعل یا آتش کمپ از بیرون آن دیده نمی‌شود و شما برای تاس **Stealth** و **Perception** +5 امتیاز دارید. اگر شما از هاله خارج شوید از بین می‌رود.

Hidden Paths

در لول **10** شما می‌توانید با یک **بونس اکشن** به جایی خالی در **60 فوتی** که می‌بینید تلپورت کنید. یا می‌توانید با یک **اکشن** شخصی که به شما اجازه می‌دهد را لمس کرده و او را به اندازه **30 فوت** به جایی خالی که در دید شماست تلپورت کنید.

شما می‌توانید از این قابلیت به تعداد **ویزدام مادیفایر** خود استفاده کنید و پس از آن تمام شارژهای آن در پایان **لانگ رست** به شما بازگردانده می‌شوند.

Walker in Dreams

در لول **14** می‌توانید در پایان یک **شورت رست** بدون خرج کردن اسپل اسلات، یکی از این اسپل‌ها را استفاده کنید: **Dream**(که خودتان باید پیام دهنده باشید)، **Scrying** و **Teleportation Circle**.

این استفاده از **Teleportation Circle** به طور خاص انجام می‌شود. شما می‌توانید فقط به جایی که دفعه‌ی قبل **لانگ رست** انجام دادید بروید. اگر قبلاً لانگ رست نداشتید اسپل کار نمی‌کند اما هدر نمی‌رود.

وقتی از این قابلیت استفاده کردید تا پایان یک **لانگ رست** نمی‌توانید دوباره آن را استفاده کنید.

Circle of the Shepherd

این درویدها با روح‌های طبیعت ارتباط برقرار می‌کنند و می‌توانند آن‌ها را به فرم حیوانات احظار کرده و از کمکشان بهره ببرند. آن‌ها محافظان حیوانات هستند و در برابر شکارچی‌ها می‌ایستند.

خیلی از این درویدها به طور از شهرها و در جنگل‌های خود خوشحال و راضیند و ترجیح می‌دهند به جای انسان‌ها با حیوانات وقت خود را بگذرانند. اما گاهی مجبورند برای انجام وظایف خود نسبت به طبیعت به ماجراجویی بروند. هرجا که آن‌ها بروند، ارواح طبیعت به یاریشان خواهد آمد.

Speech of the Woods

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **2** زبان **Sylvan** را می‌آموزید. همچنین حیوانات زبان شما را می‌فهمند و می‌توانند با حالات خاصی منظورشان را به شما برسانند. اکثر حیوانات هوش زیادی ندارند و فقط می‌توانند آنچه دیدند را به شما بفهمانند.

Spirit Totem

در لول **2** همچنین می‌توانید یک با یک **بونس اکشن** موجودی روح‌مانند و آسیب‌ناپذیر در فاصله **60 فوتی** خود احضار کنید که شعاعی به اندازه **30 فوت** اطراف خود را تحت پوشش قرار می‌دهد. همچنین در هر نوبتتان می‌توانید با یک **بونس اکشن**، آن را نهایتاً **60 فوت** به جایی که می‌بینید حرکت دهید. روح برای یک دقیقه باقی می‌ماند و شما می‌توانید **یک بار در شورت رست** آن را احضار کنید. یکی از این ارواح را انتخاب کنید:

Bear (خرس): تمام موجودات دلخواه شما تحت شعاع روح، به اندازه **5**+لول دروید شما جان موقت (**Temporary HP**) دریافت می‌کنند. همچنین برای تاس‌های **Strength Save** و **Strength Check** دارای **Advantage** می‌شوند.

Hawk (شاهین): وقتی شخصی تحت شعاع روح حمله می‌کند شما می‌توانید از **ری‌اکشن** خود استفاده کنید و به تاس اتک او **Advantage** بدهید. همچنین تمام یاران شما تحت شعاع روح برای **Perception**های خود **Advantage** خواهند داشت

Unicorn (اسب تک‌شاخ): تمام یاران شما تحت شعاع روح برای تاس‌هایی که برای پیدا کردن دشمنان می‌ریزند **Advantage** دارند. همچنین هربار شما از یک اسپل‌اسلات استفاده کنید تا به شخصی جان برگردانید، به همه‌ی افراد تحت شعاع روح به اندازه‌ی **لول دروید** شما جان بازگردانده می‌شود.

Mighty Summoner

در لول **6** موجوداتی که شما احضار می‌کنید قدرتمندتر می‌شوند.
ماکسیمم جان موجودات احضار شده‌ی شما **2** عدد به ازای هر **Hit Dice** که دارند اضافه می‌شود.
ضربات اتک‌های آن‌ها جادویی حساب می‌شود.

Guardian Spirit

در لول **10** **Spirit totem** شما از حیوانات و موجوداتی که احضار کنید محافظت می‌کند. وقتی نوبت موجوداتی که احضار کردید در شعاع **spirit totem** شما به پایان برسد به اندازه **نصف لول دروید** شما جان بازیابی می‌کنند.

Faithful Summons

در لول **14** وقتی شما به **0** جان برسید و بیهوش شوید، یا اگر ناتوان (**Incapacitated**) شوید، می‌توانید در همان لحظه از **Conjure Animals** بهره ببرید، طوری که انگار با اسپل‌اسلات **9** ساخته شده باشد. **4 حیوان (Beast)** به انتخاب شما از چلنج **2** یا کمتر در فاصله نهایتاً **20 فوتی** شما احضار می‌شوند. اگر آن‌ها هیچ دستوری از شما دریافت نکنند، از شما و یارانتان دفاع می‌کنند و تا **1** ساعت باقی می‌مانند و نیاز به تمرکز (**Concentration**) ندارند. شما می‌توانید آن‌ها را بدون هیچ اکشنی مرخص کنید.
وقتی از این قابلیت استفاده کردید نمی‌توانید تا پایان یک **لانگ رست** دوباره از آن استفاده کنید.

Fighter

Level سطح	Proficiency Bonus امتیاز مهارت	توانایی‌ها Features
1	+2	Fighting Style, Second Wind
2	+2	Action Surge
3	+2	Martial Archetype
4	+2	Ability Score Improvement
5	+3	Extra Attack
6	+3	Ability Score Improvement
7	+3	Martial Archetype Improvement
8	+3	Ability Score Improvement
9	+4	Indomitable
10	+4	Martial Archetype Improvement
11	+4	Extra Attack (2)
12	+4	Ability Score Improvement
13	+5	Indomitable (دو استفاده)
14	+5	Ability Score Improvement
15	+5	Martial Archetype Improvement
16	+5	Ability Score Improvement
17	+6	Indomitable (سه استفاده)، Action Surge (دو استفاده)
18	+6	Martial Archetype Improvement
19	+6	Ability Score Improvement
20	+6	Extra Attack (3)

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d10
Hit Points (Level=1): 10 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d10 (6) + Constitution Modifier به ازای هر لول بالاتر از یک

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: Light, Medium, Heavy, Shield
Weapon: Simple, Martial
Tool : -
Saving Throw: Strength, Constitution

2 اسکیل از لیست زیر:
[Acrobatics, Animal Handling, Athletics, History, Insight, Intimidation, Perception, Survival]

Starting Equipment | تجهیزات شروع

بازی را با تجهیزات روبرو به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- **Chain Mail** یا **Leather Armor** و یک **Longbow** با 20 **تیر**
- یک **سلاح نظامی** و یک **Shield** یا دو **سلاح نظامی**
- یک **Crossbow** با 20 **تیر** یا دو **Handaxe**
- **Dungeoneer's Pack** یا **Explorer's Pack**
  درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **5d4×10 gp** بازی را شروع می‌کنید.

انسانی با زره فلزی پرسروصدایی سپرش را بالا می‌گیرد و به سوی گابلین‌ها حمله می‌برد. الفی پشت‌سرش زره چرمی به تن با تیر و کمانش دشمنان را نشانه می‌گیرد. هف-اورکی در نزدیکی فرمانی را فریاد می‌زند و به دو جنگجو کمک می‌کند که هماهنگ مبارزه کنند.
دوارفی با زره حلقه‌ای سپرش را بالا می‌برد و جلوی برخورد چماق یک غول با همراهش می‌گیرد. هف-الف همراهش زره پوستی به تن دو شمشیر حلالی شکل را بر دست فرو می‌آورد.
گلادیاتور درحالی که با تور و نیزه سه‌سر خود دشمنش را به بازی می‌گیرد برای سرگرمی مردم شعاری را فریاد می‌زند. از نیزه نوری آبی می‌درخشد و لحظه‌ای بعد دشمن روی زمین می‌افتد.
تمامی این قهرمانان فایتر هستند، یکی از متنوع‌ترین کلس‌های دی‌ان‌دی. شوالیه‌ای غیور، فرمانده‌ای بی‌رحم، قهرمانی شریف، سرباز پیاده‌نظام، مزدوری سرسخت و رهبر راهزنان. همه‌ی این اشخاص تسلط بی‌نظیری بر سلاح و زره و دانش کاملی از مهارت‌های نظامی دارند.

متخصصان مبارزه

فایترها همه‌ی اصول مبارزه را می‌آموزند. هر فایتر می‌تواند تبری را بچرخاند، با شمشیر از خودش دفاع کند، با گرز ضربه بزند، از کمان استفاده کند یا حتی دشمنی را با تور گیر بیاندازد. هم‌چنین، یک فایتر مهارت استفاده از سپر و همه نوع زره را دارد. فراتر از اصول، هر فایتر در روش خاصی از جنگ متخصص است. برخی در تیراندازی، برخی در مبارزه با دو سلاح و حتی برخی جادو را با رزم ادغام می‌کنند. این ترکیب از توانایی‌های عمومی و تخصص گسترده، باعث می‌شود که فایترها در جبهه نبرد از برترین رزمندگان باشند.

آماده خطر

هر نگهبان شهر، شبه نظامی روستایی یا محافظ یک تاجر فایتر نیست. بیشتر این نیروها اشخاصی هستند که آموزش خاصی ندیده‌اند و فقط کلی‌ترین اصول مبارزه را می‌دانند. سربازان کهنه‌کار، افسران نظامی، محافظان تعلیم دیده، شوالیه‌های کبیر و دیگر اشخاص این‌چنین فایتر هستند.
بعضی فایترها به دلیل تعلیمات نظامی خود به سمت ماجراجویی کشیده می‌شوند. رفتن به غارهای خطرناک، کشتن هیولا و دیگر کارهای سختی که در ماجراجویی پیدا می‌شود در طبیعت یک فایتر است و آنقدر متفاوت با زندگی قبل از ماجراجویی آن شخص نیست. شاید خطرات بیشتر باشند، ولی پاداش‌های بزرگتری هم دارند.

ساخت یک Fighter

هنگامی که فایتر خود را می‌سازید به دو چیز در پیشینه خود دقت کنید: کجا آموزش رزمی دیده‌اید و چه‌چیزی شما را از جنگجویان عادی دیگر جدا ساخت؟ آیا به‌شدت بی‌رحم هستید؟ آیا از معلمی ویژه تعلیم دیده‌اید؟ چه چیزی باعث شد تصمیم بگیرید آموزش ببینید؟ تهدیدی برای میهن، عطش انتقام یا نیاز برای ثابت کردن خود می‌توانند دلیل شما باشند.

شاید در ارتش یک اشراف‌زاده یا نیروی شبه‌نظامی محلی تعلیم دیده‌اید. شاید در مدرسه نظامی تعلیم دیده‌اید و استراتژی، تاکتیک و تاریخ نظامی را آموخته‌اید. شاید هم خودآموخته هستید، بدون ظرافت ولی کاری. آیا شمشیر را برای فرار از مزرعه پدری بلند کردید یا سنت خانواده خود را ادامه می‌دهید؟ زره و سلاح خود را از کجا آورده‌اید؟ ممکن است از خدمت نظامی یا ارث خانوادگی به شما رسیده باشند. تسحیلات از مهم‌ترین دارایی‌های شما و تنها چیزی که بین شما و آغوش مرگ وجود دارد هستند

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک فایتر را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول، **Strength** یا **Dexterity** (بسته به انتخاب سلاح) باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما و **Constitution** بعد از آن باشد. در صورت داشتن ساب‌کلس **Eldritch Knight** باید **Intelligence** شما بالا باشد. دوم، پیشینه **Soldier** را انتخاب کنید.

قابلیت‌ها | Features

Fighting Style

یک روش مبارزه را از لیست زیر به عنوان تخصص خود انتخاب کنید.

(!) حتی اگر بتوانید بیش از یک تخصص را بردارید نمی‌توانید یک روش را بیش از یکبار انتخاب کنید.

Archery

به تاس اتک‌هایی که با سلاح دوربرد می‌ریزید **2+** اضافه می‌کنید.

Defense

هنگامی که زره پوشیده‌اید به قدرت دفاعی (**AC**) شما **1+** اضافه می‌شود.

Dueling

وقتی در یک دست سلاح نزدیکزن و در دست دیگر سلاحی نگرفته‌اید، **2+** به تاس دمیج آن سلاح اضافه می‌کنید.

Great Weapon Fighting

هنگامی که سلاح نزدیک‌زنی را با دو دست گرفته‌اید و تاس دمیج **1** یا **2** بیارید، تاس را دوباره می‌اندازید و هرچه بیاید را استفاده می‌کنید. سلاح باید خاصیت **Two-Handed** یا **Versatile** را داشته باشد که بتوانید از این قابلیت استفاده کنید.

Protection

هنگامی که موجودی که می‌توانید ببینید به هدفی به جز شما در **5** فوتی شما ضربه می‌زند، می‌توانید با ری‌اکشن خود به تاس اتک **Disadvantage** بدهید. برای استفاده از این قابلیت باید در یک دست سپر داشته باشید.

Two-Weapon Fighting

هنگامی که از دو سلاح همزمان استفاده می‌کنید (**Two-Weapon Fighting**)، می‌توانید ابیلیتی مادیفایر مربوطه را به دمیج اتک دوم اضافه کنید.

Second Wind

مقداری محدود استقامت دارید که می‌توانید از آن استفاده کنید تا از آسیب در امان بمانید. در نوبت خود، با یک بونس‌اکشن جان شما به میزان **1d10** + لول فایتر شفا می‌یابد.
هنگامی که از این قابلیت استفاده می‌کنید، باید یک **Short** یا **Long Rest** را به اتمام برسانید تا دوباره بتوانید از آن استفاده کنید.

Action Surge

در لول **2**، می‌توانید برای لحظه‌ای از حد طبیعی خود فراتر بروید. با این قابلیت می‌توانید در یک نوبت دو **Action** داشته باشید.
هنگامی که از این قابلیت استفاده می‌کنید، باید یک **Short** یا **Long Rest** را به اتمام برسانید تا دوباره بتوانید از آن استفاده کنید.

(!) در لول **17**، از این قابلیت می‌توانید دو بار قبل از نیاز به استراحت استفاده کنید، ولی در هر نوبت فقط یک بار.

Martial Archetype

در لول **3**، **Martial Archetype** خود را انتخاب می‌کنید. انتخاب شما در لول‌های **3**، **7**، **10**، **15** و **18** به شما قابلیت‌هایی می‌دهد.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **4** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Extra Attack

در لول **5**، هنگامی که در نوبت خود از اکشن **Attack** استفاده می‌کنید می‌توانید به جای یکبار، دوبار ضربه بزنید.

(!) تعداد ضربات در لول **11** به سه بار و در لول **20** به چهار بار می‌رسد.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **6** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Martial Archetype Feature

در لول **7**، قابلیتی از **Martial Archetype** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Indomitable

از لول **9**، می‌توانید یک **Saving Throw** که در آن شکست خورده‌اید را دوباره بریزید. اگر اینکار را کنید باید از

نتیجه جدید استفاده کنید و نمی‌توانید قبل از اتمام یک **Short** یا **Long Rest** دوباره از این قابلیت استفاده کنید.

در لول **13** دو بار قبل از نیاز به استراحت و در لول **17** سه بار قبل از نیاز به استراحت از این قابلیت استفاده می‌کنید.

Martial Archetype Feature

در لول **10**، قابلیتی از **Martial Archetype** خود می‌گیرید.

Extra Attack (2)

در لول **11**، هنگامی که در نوبت خود از اکشن **Attack** استفاده می‌کنید سه بار ضربه می‌زنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Indomitable (دو استفاده)

در لول **13**، می‌توانید دو بار قبل از نیاز به استراحت از قابلیت **Indomitable** استفاده کنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **14** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Martial Archetype Feature

در لول **15**، قابلیتی از **Martial Archetype** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Action Surge (دو استفاده)

در لول **17**، می‌توانید از قابلیت **Action Surge** دو بار استفاده کنید قبل از آنکه نیاز به استراحت پیدا کنید، ولی فقط یک بار در هر نوبت.

Indomitable (سه استفاده)

در لول **17**، می‌توانید سه بار قبل از نیاز به استراحت از قابلیت **Indomitable** استفاده کنید.

Martial Archetype Feature

در لول **18**، قابلیتی از **Martial Archetype** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این

قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Extra Attack (3)

در لول **20**، هنگامی که در نوبت خود از اکشن **Attack** استفاده می‌کنید سه بار ضربه می‌زنید.

Fighter Archetypes

(Fighter Subclass)

Arcane Archer

یک آرکِین آرچر روش منحصر به فردی از تیراندازی با کمان را مطالعه می‌کند که با سحر و جادو ادغام شده است تا آثار خارق‌العاده‌ای تولید کند. آن‌ها از نخبه‌ترین رزمندگان میان الف‌ها و نگهبان الف‌ها مقابل متجاوزان هستند که با استفاده از تیرهای جادویی هیولاها و مهاجمان را قبل از آنکه به شهرهای الفی برسند، شکست می‌دهند. در طول قرن‌ها، روش‌های این کمانداران الف به اعضای دیگر نژادها آموخته شده و آن‌ها نیز می‌توانند با چنین استعدادی مبارزه کنند.

Arcane Archer Lore

در لول **3**، تئوری جادو یا برخی از اسرار طبیعت را می‌آموزید. به انتخاب خود، یکی از مهارت‌های **Arcana** یا **Nature** را کسب می‌کنید و بین کنتریپ‌های **Prestidigitation** و **Druidcraft** یکی را می‌آموزید.

Arcane Shot

در لول **3**، یاد می‌گیرید که آثار جادویی ویژه‌ای را با برخی از تیرهای خود آزاد کنید. وقتی این ویژگی را بدست آوردید، دو گزینه از موارد زیر را (**Arcane Shot Options**) به انتخاب خود یاد می‌گیرید.
به عنوان بخشی از اکشن حمله، وقتی یک تیر را از یک **Shortbow** یا **Longbow** شلیک می‌کنید، می‌توانید یکی از گزینه‌های آرکین شات خود را روی آن تیر اعمال کنید. هنگامی که تیر به هدف وارد می‌شود گزینه را انتخاب می‌کنید، مگر آنکه گزینه شامل تاس حمله نباشد. شما می‌توانید دو بار از این قابلیت استفاده کنید و با اتمام یک استراحت بلند یا کوتاه، تمام موارد مصرف شده آن را بازیابی می‌کنید.
با رسیدن به لول‌های خاصی در این کلس، یک گزینه آرکین شات اضافی به دلخواه خود بدست می‌آورید. لول‌های **7**، **10**، **15** و **18**. همچنین، هر گزینه هنگامی که به لول **18** می‌رسید نیز بهبود می‌یابد.

Arcane Shot Options

در صورتی که یک گزینه نیاز به تاس نجات داشت، **DC** نجات آن به شرح زیر محاسبه می‌شود:

DC = 8 + Proficiency Bonus + Intelligence Modifier

Banishing Arrow: از جادوی **Abjuration** استفاده می‌کنید تا به طور موقت هدف خود را به مکانی بی‌خطر در **Feywild** (دنیای پریان) تبعید کنید. موجودی که تیر به او اصابت می‌کند باید در یک **Charisma Saving Throw** موفق شود یا تبعید شود. در حالی که با این روش تبعید شده است، سرعت هدف **0** است و ناتوان (**Incapacitated**) است. در پایان نوبت بعدی، هدف در فضایی که قبل از تبعید بوده است یا در نزدیک‌ترین فضای خالی (در صورت اشغال بودن) دوباره ظاهر می‌شود.
بعد از رسیدن به لول **18** در این کلس، هنگامی که تیر به هدف برخورد می‌کند **2d6 Force Damage** نیز وارد می‌کند.

Beguiling Arrow: جادوی **Enchantment** شما باعث می‌شود که این تیر موقتا هدف شما را اغوا کند. موجودی که تیر به او اصابت می‌کند **2d6 Psychic Damage** اضافه متحمل می‌شود. علاوه بر این، یکی از

متحدان خود را در **30** فوتی هدف انتخاب کنید. هدف باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود، یا اینکه تا شروع نوبت بعدی شما شیفته (**Charmed**) متحد انتخاب شده می‌شود. اگر متحد منتخب به هدف شیفته شده حمله کند، به آن آسیب برساند یا آن را مجبور به ریختن تاس نجات بکند، این اثر زودتر از موقع پایان می‌یابد.
با رسیدن به لول **18** در این کلس، آسیب را به **4d6 Psychic Damage** افزایش می‌دهید.

Bursting Arrow: تیر خود را با انرژی گرفته شده از **Evocation** آغشته می‌کنید. انرژی پس از حمله شما منفجر می‌شود. بلافاصله پس از اصابت تیر با موجود، هدف و سایر موجودات در **10** فوتی آن، هر کدام **2d6 Force Damage** آسیب می‌بینند.
با رسیدن به لول **18** در این کلس، آسیب را به **4d6 Force Damage** افزایش می‌دهید.

Enfeebling Arrow: جادوی **Necromancy** را در تیر خود می‌بافید. موجودی که تیر با او اصابت می‌کند **2d6 Necrotic Damage** اضافه می‌خورد. هدف باید در یک **Constitution Saving Throw** موفق شود وگرنه آسیبی که با حملات با اسلحه خود انجام می‌دهد تا شروع نوبت بعدی شما نصف می‌شود.
با رسیدن به لول **18** در این کلس، آسیب را به **4d6 Necrotic Damage** افزایش می‌دهید.

Grasping Arrow: هنگامی که این تیر به هدف برخورد می‌کند، جادوی **Conjuration** گیاه‌های سمی را ایجاد می‌کند که به دور هدف می‌پیچند. موجودی که تیر با او اصابت می‌کند **2d6 Poison Damage** اضافه می‌خورد، سرعتش **10** فوت کم می‌شود و اولین باری که در هر نوبت **1** فوت یا بیشتر بدون تلپورت حرکت کند **2d6 Slashing Damage** نیز متحمل می‌شود. هدف یا هر موجودی که دستش به هدف می‌رسد می‌تواند با اکشن خود، در صورتی که در یک تاس **Strength (Athletics)** علیه **DC** آرکین شات موفق شود، گیاه‌ها را بین ببرد. در غیر این صورت، گیاه‌ها به مدت **1** دقیقه یا تا زمانی که دوباره از این قابلیت استفاده کنید می‌مانند.
با رسیدن به لول **18** در این کلس، هر دو آسیب **Poison** و **Slashing** را به **4d6** افزایش می‌دهید.

Piercing Arrow: از جادوی **Transmutation** استفاده می‌کنید تا به تیر خود کیفیتی روح‌مانند دهید. هنگامی که از این گزینه استفاده می‌کنید، برای حمله تاس نمی‌ریزید.در عوض، تیر به صورت خطی با عرض **1** فوت و طول **30** فوت شلیک می‌شود، قبل از آنکه ناپدید شود. تیر پوشش را نادیده می‌گیرد و از طریق اشیا بدون آسیب عبور می‌کند. هر موجودی که در آن خط قرار می‌گیرد، باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، موجود آسیب عادی تیر را به علاوه **1 Piercin g Damage d6** متحمل می‌شود. در صورت موفقیت، هدف نیمی از آسیب را متحمل می‌شود.
با رسیدن به لول **18** در این کلس، آسیب **Piercing** را به **2d6** افزایش می‌دهید.

Seeking Arrow: با استفاده از جادوی **Divination**، به تیر خود توانایی جستجوی هدف را می‌دهید. هنگامی که از این گزینه استفاده می‌کنید، برای حمله تاس نمی‌ریزید. در عوض، یک موجود را که در یک دقیقه گذشته دیده‌اید انتخاب کنید. تیر به سمت آن موجود پرواز می‌کند، در صورت لزوم جهت عوض می‌کند و پوشش سه چهارم و نصف را نادیده می‌گیرد. اگر هدف در محدوده سلاح باشد و مسیری به اندازه کافی بزرگ وجود دارد که بتواند تیر را به هدف برساند، هدف باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در غیر این صورت، تیر پس از سفر تا حد ممکن ناپدید می‌شود. در صورت شکست در تاس نجات، هدف آسیب عادی تیر را به علاوه **1d6 Force Damage** متحمل می‌شود و شما مکان آن را می‌آموزید.. در صورت موفقیت، هدف نیمی از آسیب را متحمل می‌شود و شما مکان آن را نمی‌آموزید.
با رسیدن به لول **18** در این کلس، آسیب **Force** را به **2d6** افزایش می‌دهید.

Shadow Arrow: جادوی **Illusion** را در تیر خود می‌بافید و باعث می‌شوید که دید دشمنان با سایه مسدود شود. موجودی که تیر به او اصابت می‌کند، **2d6 Psychic Damage** اضافه متحمل می‌شود و باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود وگرنه نمی‌تواند تا پایان نوبت بعدی شما از **5** فوت دورتر را ببیند.
با رسیدن به لول **18** در این کلس، آسیب **Psychic** را به **2d6** افزایش می‌دهید.

Magic Arrow

در لول **7**، توانایی آغشته کردن تیرهای خود با جادو را دریافت می‌کنید. هر زمان که یک تیر غیر جادویی از **Shortbow** یا **Longbow** شلیک کردید، می‌توانید آن را جادویی کنید تا بر **Resistance** و **Immunity** اهداف مقابل حملات غیر جادویی غلبه کند. جادو بلافاصله پس از اصابت هدف یا خطا رفتن، از بین می‌رود.

Curving Shot

در لول **7**، می‌آموزید که چگونه یک تیر خطا رفته را به سمت هدف جدیدی هدایت کنید. هنگامی که با یک تیر جادویی تاس حمله می‌ریزید و تیر خطا می‌رود، می‌توانید با بونس اکشن خود دوباره یک تاس حمله علیه هدف دیگری در **60** فوتی هدف اول بریزید.

Additional Arcane Shot Option

در لول **7**، یک گزینه دیگر از **Arcane Shot Options** می‌آموزید.

Additional Arcane Shot Option

در لول **10**، یک گزینه دیگر از **Arcane Shot Options** می‌آموزید.

Ever-Ready Shot

از لول **15**، هر زمان که نبرد شروع شود تیراندازی جادویی شما در دسترس شود. اگر تاس نوبت بریزید و هیچ استفاده‌ای از **Arcane Shot** باقی نداشته باشید، یک استفاده از آن را بازیابی می‌کنید.

Additional Arcane Shot Option

در لول **15**، یک گزینه دیگر از **Arcane Shot Options** می‌آموزید.

Additional Arcane Shot Option

در لول **18**، یک گزینه دیگر از **Arcane Shot Options** می‌آموزید. علاوه بر این، تمامی گزینه‌ها هنگامی که یک فایتر لول **18** می‌شوید بهبود می‌یابند.

Battle Master

کسانی که الگوی بتل مستر را دنبال می‌کنند از تکنیک‌های رزمی استفاده می‌کنند که در طول نسل‌ها منتقل شده است. از نظر یک بتل مستر، جنگ یک رشته دانشگاهی است و گاهی اوقات شامل موضوعات فراتر از نبرد مانند ساخت اسلحه و خوشنویسی. هر فایتر دروس تاریخ، نظریه و هنر را که در الگوی بتل مستر منعکس شده است، جذب نمی‌کند، اما کسانی که این کار را می‌کنند مبارزان کاملا با مهارت و دانش بالایی هستند.

Student of War

در لول **3**، در استفاده از یک **Artisan's Tool** به انتخاب خود ماهر می‌شوید.

Combat Superiority

در لول **3**، تعدادی مانور می‌آموزید که توسط تاس‌هایی به نام **Superiority** شارژ می‌شوند.

مانورها: شما **3** مانور از لیست مانورها را یاد می‌گیرید. اکثر مانورها حملات شما را قوی می‌کنند، شما می‌توانید فقط **1** مانور در هر اتک استفاده کنید.

شما **2** مانور دیگر در لول‌های **7** و **10** و **15** می‌آموزید. همچنین، هربار که مانور جدید یاد می‌گیرید می‌توانید یکی از مانورهای خود را با مانور دیگری تعویض کنید.

تاس سوپریوریتی: شما **4** تاس سوپریوریتی دارید. همه‌ی آن‌ها **d8** هستند. این تاس‌ها وقتی استفاده شوند نیاز به یک استراحت بلند یا کوتاه برای بازیابی دارند.
شما **1** تاس بیشتر در لول **7** و یک تاس دیگر در لول **15** می‌گیرید.

تاس **Saving Throw**: بعضی مانورها نیاز به تاس **Saving Throw** دارند. میزان سختی نجات از مانورهای شما (**DC**) به این شکل محاسبه می‌شود:

DC = 8 + Proficiency Bonus + Strength or Dexterity Modifier

انتخاب **Strength** یا **Dexterity** به عهده شماست.

مانورها:

Commander's Strike. در نوبتتان وقتی اکشن اتک را استفاده می‌کنید می‌توانید از یکی از اتک‌های خودتان صرف نظر کنید و با استفاده از یک بونس اکشن یکی از متحدان خود را به حمله کردن هدایت کنید. هنگامی که این کاتر را می‌کنید، یکی از یارانتان که شما را می‌بیند یا صدایتان را می‌شنود را انتخاب کنید و یک تاس سوپریوریتی خرج کنید. هدف می‌تواند با ری‌اکشن خود بلافاصله یک حمله با سلاح کند و تاس سوپریوریتی را به آسیب سلاح اضافه کند.

Disarming Attack. هنگامی که به موجودی حمله می‌کنید، می‌توانید یک تاس سوپریوریتی را خرج کنید، هدف را خلع سلاح کنید و مجبورش کنید یک شی در دست خود را زمین بیاندازد. تاس سوپریوریتی را به تاس آسیب حمله اضافه می‌کنید و هدف باید یک **Strength Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، یک شی را به انتخاب شما زمین می‌اندازد. شی در کنار پای او قرار می‌گیرد.

Distracting Strike. وقتی با اتک به دشمنی ضربه می‌زنید تاس سوپریوریتی را به دمیج اضافه کرده و اتک بعدی که تا قبل از شروع نوبت بعدی شما توسط یکی از یارانتان به شخص داده شود **Advantage** خواهد داشت.

Evasive Footwork. وقتی حرکت می‌کنید می‌توانید یک تاس سوپریوریتی را ریخته و آن را به **AC** خود اضافه کنید تا زمانی که حرکت کردنتان به پایان برسد.

Feinting Attack. شما می‌توانید از یک تاس سوپریوریتی خود استفاده کرده و با بونس اکشن حریفی را در **5** فوتی خود گیج کنید. اتک بعدی شما به آن شخص **Advantage** خواهد داشت و اگر اتک به درستی برخورد کند تاس سوپریوریتی را به دمیج اضافه کنید.

Goading Attack. وقتی با اتک به دشمنی ضربه می‌زنید با خرج یک تاس سوپریوریتی، آن را به دمیج اضافه کرده و حریف باید **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت شکست حریف برای حمله کردن به هر کسی به غیر از شما تا پایان نوبت بعدی شما **Disadvantage** خواهد داشت.

Lunging Attack. می‌توانید با خرج یک تاس سوپریوریتی، برد حمله خود را **5** فوت بیشتر کنید (به شخصی در فاصله‌ی **5** فوت دورتر ضربه بزنید). اگر حمله برخورد کرد تاس سوپریوریتی را به دمیج اضافه کنید.

Maneuvering Attack. وقتی با اتک به دشمنی ضربه می‌زنید می‌توانید با خرج یک تاس سوپریوریتی، آن را به دمیج اضافه کرده و به یکی از یارانتان اجازه می‌دهید با ری‌اکشن به اندازه نصف سرعتش حرکت کند و بدون فعال کردن **Attack of opportunity** از طرف دشمنان به جایی دیگر برود.

Menacing Attack. وقتی با اتک به دشمنی ضربه می‌زنید می‌توانید با خرج یک تاس سوپریوریتی، آن را به دمیج اضافه کرده و حریف باید تاس **Wisdom Saving Throw** ریخته و در صورت شکست تا پایان نوبت بعدی شما **Frightened** (هراسان) باشد.

Parry. وقتی شخصی از نزدیک به شما ضربه می‌زند می‌توانید یک تاس سوپریوریتی خرج کرده، از ری‌اکشن خود استفاده کرده و دمیج را به اندازه تاس سوپریوریتی + **Dexterity Modifier** خود کم کنید.

Precision Attack. وقتی تاس اتک می‌ریزید می‌توانید یک تاس سوپریوریتی خرج کرده و آن را به **Attack Roll** اضافه کنید. شما می‌توانید بعد از دیدن تاس این کار را بکنید اما باید قبل از هر اتفاقی که دی‌ام توصیف کند این کار را انجام دهید.

Pushing Attack. وقتی با اتک به دشمنی ضربه می‌زنید می‌توانید با خرج یک تاس سوپریوریتی، آن را به دمیج اضافه کرده و اگر حریف سایز لارج یا کوچکتر باشد باید **Strength Saving Throw** ریخته و در صورت شکست **15** فوت به عقب پرت شود.

Rally. با یک بونس اکشن و خرج یک تاس سوپریوریتی، شخصی را که شما را می‌بیند یا صدایتان را می‌شنود انتخاب کنید. آن شخص به اندازه تاس سوپریوریتی + **Charisma Modifier** شما جان موقت دریافت می‌کند

Riposte. وقتی شخصی به شما اتک می‌دهد و ضربه‌اش خطا می‌رود می‌توانید با خرج یک تاس سوپریوریتی، از ری‌اکشن استفاده کرده و به او یک ضربه بزنید و تاس سوپریوریتی را به دمیج آن اضافه کنید.

Sweeping Attack. وقتی با اتک به دشمنی ضربه می‌زنید اگر تاس اتک شما از آرمور شخصی دیگر در **5** فوتی حریفتان بیشتر باشد، می‌توانید با خرج یک تاس سوپریوریتی، به شخص دوم هم به اندازه تاس سوپریوریتی آسیب وارد کنید.

Trip Attack. وقتی با اتک به دشمنی ضربه می‌زنید با خرج یک تاس سوپریوریتی، آن را به دمیج اضافه کرده و اگر حریف سایز لارج یا کوچکتر باشد باید **Strength Saving Throw** ریخته و در صورت شکست به زمین افتاده و **Prone** می‌شود.

Additional Maneuvers

در لول **7**، دو مانور اضافی به انتخاب خود می‌آموزید.

Additional Superiority Die

در لول **7**، یک تاس سوپریوریتی اضافه دریافت می‌کنید.

Know Your Enemy

در لول **7** شما می‌توانید با دقت به حریفان خود چیزی از قدرت آن‌ها را محاسبه کنید. اگر موجودی را **1** دقیقه خارج از مبارزه بررسی کنید، **DM** در مورد **2** مورد از مشخصات زیر به شما می‌گوید که آیا آن موجود از شما بهتر است، بدتر است یا مساوی با شماست:

- **Strength Score**
- **Dexterity Score**
- **Constitution Score**
- **Armor Class**

- **Hit Point** فعلی
- مجموع لول‌ها در تمامی کلس‌ها (در صورت وجود)
- لول‌های کلس فایتر (در صورت وجود)

Additional Maneuvers

در لول **10**، دو مانور اضافی به انتخاب خود می‌آموزید.

Combat Superiority (d10) Improved

در لول **10** تاس سوپریوریتی شما به **d10** تبدیل می‌شود.

Additional Maneuvers

در لول **15**، دو مانور اضافی به انتخاب خود می‌آموزید.

Additional Superiority Die

در لول **15**، یک تاس سوپریوریتی اضافه دریافت می‌کنید.

Relentless

در لول **15** هرگاه تاس **Initiative** برای شروع مبارزه می‌ریزید و هیچ تاس سوپریوریتی برایتان باقی نمانده، یک تاس دریافت می‌کنید.

Improved Combat Superiority (d12)

در لول **10** تاس سوپریوریتی شما به **d12** تبدیل می‌شود.

Cavalier

یک شوالیه سوارکار. آن‌ها معمولا میان اشراف بزرگ شده‌اند و می‌دانند که چگونه یک سرزمین را اداره کنند یا چطور در یک مراسم اشرافی حضور پیدا کنند. آن‌ها همچنین می‌آموزند چطور در مبارزات از سربازان تحت نظر خود دفاع کنند. شوالیه‌ها اکثرا از مقامات یا ارتش زیر دستشان دفاع می‌کنند. با حس نیاز به درست کردن غلطها و به‌دست آوردن افتخار، اکثر شوالیه‌ها زندگی شاهانه خود را رها کرده تا در ماجراجویی‌هایشان افتخار آفرینی کنند.

Bonus Proficiencies

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **3** می‌توانید یک زبان **یا** یکی از این مهارت‌ها را بیاموزید: **Animal Handling**، **Persuasion**، **Performance**، **Insight**، **History**.

Born to the Saddle

در لول **3** توانایی شما در سوارکاری باعث می‌شود در تاس‌های نجاتی که برای جلوگیری از زمین خوردن شما از مرکبتان باشد **Advantage** داشته باشید. همچنین، اگر از مرکبتان زمین بیافتید و کمتر از **10** فوت سقوط کنید به‌جای **Prone** شدن، روی پا فرود می‌آیید.

همچین، سوار یا پیاده شدن از مرکب به جای نصف سرعت فقط **5** فوت از سرعت شما را می‌گیرد.

Unwavering Mark

در لول **3**، وقتی به شخصی ضربه می‌زنید می‌توانید او را تا پایان نوبت بعدی خود نشان کنید. اگر شما ناتوان (**Incapacitated**) شوید یا شخص دیگری آن موجود را نشان کند این اثر از بین می‌رود.
شخصی که نشان شده است، در تمام حملاتی که علیه شخصی به جز شما انجام دهد **Disadvantage** خواهد

داشت. همچنین، اگر شخص نشان شده به کسی به جز شما آسیب بزند شما می‌توانید در نوبت بعدیتان با بونس اکشن به او ضربه‌ای بزنید که برای تاس حمله آن ضربه **Advantage** دارید و اگر ضربه با او برخورد کند آسیب اضافه‌ای به اندازه نصف لول فایترتان وارد می‌کند.

جدای از قدرت نشان کردن، شما می‌توانید حمله اضافه بونس اکشن را به تعداد **Strength Modifier** خود استفاده کنید و شارژهای مصرف شده را در پایان یک استراحت بلند بازیابی می‌کنید.

Warding Maneuver

در لول **7**، وقتی کسی به شما، مرکبتان یا یارانتان در **5** فوتی حمله می‌کند، می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده کرده، **1d8** ریخته و آن را به **AC** شخص مدافع اضافه کنید. اگر ضربه همچنان برخورد کند، آن شخص به آسیب وارده **Resistance** دارد.

شما می‌توانید این ویژگی را به تعداد **Constitution Modifier** خود استفاده کنید و شارژهای مصرف شده را در پایان یک استراحت بلند بازیابی می‌کنید.

Hold the Line

در لول **10**، وقتی به کسی **Attack of Opportunity** می‌زنید سرعت هدف تا پایان نوبتش صفر می‌شود.

Ferocious Charger

در لول **15**، وقتی **10** فوت به سمت شخصی بدوید و به حمله کنید اگر ضربه با او برخورد کند باید یک **Strength Saving Throw** ریخته و در صورت شکست **Prone** می‌شود. شما فقط یک بار در هر نوبتتان می‌توانید از این ویژگی استفاده کنید.

Vigilant Defender

در لول **18**، می‌توانید در هر نوبت بقیه افراد حاضر در مبارزه یک ری‌اکشن داشته باشید که با آن فقط می‌توانید ری‌اکشن **Attack of Opportunity** را استفاده کنید. شما نمی‌توانید در نوبتی که از ری‌اکشن دیگری استفاده کرده‌اید این کار را هم انجام بدهید.

Champion

این فایترها اغلب بر قدرت فیزیکی خالص و کشنده تمرکز دارند. کسانی که از این الگو پیروی می‌کنند، آموزش دقیق و برتری جسمانی را برای وارد کردن ضربات ویرانگر ترکیب می‌کنند.

Improved Critical

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **3** آوردن تاس **19** روی **d20** برای اتک‌های سلاح شما کریتیکال حساب می‌شود.

Remarkable Athlete

در لول **7** شما نصف **Proficiency Bonus** (گرد به بالا) خود را به هر تاس **Strength Check** یا **Dexterity Check** یا **Constitution Check** که در حال حاضر **Proficiency** شما به آن اضافه نشده اضافه می‌کنید.

همچنین هنگامی که بعد از دویدن می‌پرید، اندازه‌ی فاصله‌ی پرش شما به اندازه مادیفایر **Strength** شما زیاد می‌شود.

Additional Fighting Style

در لول **10** می‌توانید یک **Fighting Style** دیگر از لیست فایتر (فیچر لول **1**) انتخاب کنید.

Superior Critical

در لول **15** تاس **18** نیز برای اتک‌های سلاحتان کریتیکال حساب می‌شود.

Survivor

در لول **18**، در شروع هر نوبتتان در مبارزه، اگر جانتان از نصف کمتر باشد اما صفر نشده باشد، به اندازه **5 +** **Constitution Modifier** از جانتان به شما بازگردانده می‌شود.

Eldritch Knight

این فایترها تسلط رزمی مشترک میان همه فایترها را با مطالعه دقیق جادو ترکیب می‌کنند. شوالیه‌های الدریچ از تکنیک‌های جادویی مشابه روش‌های ویزاردها استفاده می‌کنند. آن‌ها مطالعات خود را بر روی دو مورد از هشت مکتب جادوگری متمرکز می‌کنند، **Abjuration** و **Evocation**. که مکتب اول به یک شوالیه الدریچ حفاظت بیشتری می‌دهد و مکتب دوم به بسیاری از دشمنان همزمان آسیب می‌رساند و باعث افزایش توانایی جنگنده می‌شود. این شوالیه‌ها تعداد نسبتا کمی اسپل را می‌آموزند و آن‌ها را به جای نگهداری در کتاب جادو، به حافظه می‌سپارند.

لول	کنتریپ‌هایی که می‌دانید	اسپل‌هایی که می‌دانید	1st	2nd	3rd	4th
1	-	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-	-
3	2	3	2	-	-	-
4	2	4	3	-	-	-
5	2	4	3	-	-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	2	-	-
8	2	6	4	2	-	-
9	2	6	4	2	-	-
10	3	7	4	3	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

Spellcasting

هنگامی که به لول **3** می‌رسید، قدرت رزمی خود را با توانایی جادوگری افزایش می‌دهید.

Cantrips

شما **2** کنتریپ از لیست ویزارد می‌آموزید. در لول **10** یک کنتریپ دیگر نیز یاد می‌گیرید.

اسپل‌ها

شما **3** اسپل لول **1** از لیست ویزارد می‌آموزید که **2** عدد از آن‌ها باید از مکتب **Abjuration** یا **Evocation** باشند. با توجه به جدول، در لول‌های بعدی نیز اسپل‌هایی می‌آموزید و همه‌ی آن‌ها به جز اسپلی که در لول‌های **8** و **14** و **20** می‌گیرید باید از مکاتب **Abjuration** یا **Evocation** باشند. هربار در این کلس لول جدیدی می‌گیرید می‌توانید یک اسپل که بلد هستید را با اسپلی دیگر عوض کنید، اسپل جدید نیز باید از مکاتب قبل باشد مگر اسپل متفاوتی که در لول **3** و **8** و **14** و **20** یاد گرفته باشید را عوض کنید که می‌تواند از هر مکتبی باشد.

Spellcasting Abilityابیلیتی شما برای استفاده از جادو **Intelligence** است.

Spell Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Intelligence Modifier

Spell Attack Bonus = Proficiency Bonus + Intelligence Modifier

Weapon Bond

در لول **3** می‌توانید با سلاحتان نوعی ارتباط جادویی ایجاد کنید. برگذاری این جادو **1** ساعت طول می‌کشد که می‌تواند در حین انجام یک شورت رست باشد. در تمام این مدت سلاح باید دم دست شما باشد. شما فقط می‌توانید **2** سلاح را به این فرم با برگذاری مراسم جدا برای هر کدام جادو کنید و اگر سلاح جدیدی را بعد از این جادو کنید، طلسم از سلاح قبلی برداشته می‌شود.

وقتی این سلاح در دست شماست، کسی نمی‌تواند سلاح را از دست شما بیاندازد مگر آنکه ناتوان (**Incapacitated**) شوید. اگر شما و سلاح هر دو در یک دنیا باشید می‌توانید با یک بونس اکشن سلاح را در دستتان احضار کنید. شما با هر بونس اکشن فقط یکی از سلاح‌های جادو شده را به دست خود احضار می‌کنید.

War Magic

در لول **7** اگر از اکشنتان برای استفاده از یک **Cantrip** استفاده کنید می‌توانید با بونس اکشن یک ضربه با سلاحتان بزنید.

Eldritch Strike

در لول **10** اگر به کسی با اتک ضربه بزنید، آن شخص تا پایان نوبت بعدی شما برای اولین تاس **Saving Throw** که در برابر اسپل‌های شما می‌ریزد، **Disadvantage** خواهد داشت.

Arcane Charger

در لول **15**، وقتی از **Action Surge** خود استفاده می‌کنید می‌توانید به مکانی در **30** فوتی که می‌بینید تلپورت کنید. انتخاب اینکه اول تلپورت کنید یا اکشن اضافه را انجام دهید با شماست.

Improved War Magic

در لول **18** اگر از اکشنتان برای استفاده از یک **Cantrip** یا اسپل استفاده کنید می‌توانید با بونس اکشن یک ضربه با سلاحتان بزنید.

Purple Dragon Knight (Banneret)

شوالیه‌های اژدهای بنفش محافظانی هستند که در همه‌جا با پلیدی مبارزه می‌کنند. این جنگجویان با انجام حرکات خارق‌العاده در مبارزه به دیگران انگیزه بزرگی می‌دهند. یک شوالیه تنها یک جنگجوی مهار است، اما وقتی با تیمی از یارانش باشد می‌توانید ساده‌ترین ماجراجویان را به قدرتمندترین مبارزان تبدیل کند.

Rallying Cry

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **3** وقتی از **Second Wind** خود استفاده می‌کنید تا **3** نفر از یاران خود که شما را می‌بینند یا صدایتان را می‌شنوند انتخاب کنید. آن‌ها به اندازه لول فایتر شما، جان بازیابی می‌کنند.

Royal Envoy

در لول **7**، مهارت **Persuasion** را کسب می‌کنید. اگر در حال حاضر این مهارت را دارید در یکی از مهارت‌های **Intimidation**، **Insight**، **Animal Handling** یا **Performance** به انتخاب خود، ماهر می‌شوید.

شما در هر تاسی که با **Persuasion** ریخته شود دو برابر **Proficiency Bonus** خود را اضافه می‌کنید. این قابلیت جدا از مهارتی است که در این لول می‌آموزید.

Inspiring Surge

در لول **10**، وقتی از **Action Surge** خود استفاده می‌کنید یکی از یارانتان در **60** فوتی را که شما را می‌بیند یا

صدایتان را می‌شنود انتخاب کنید. آن شخص می‌تواند از ری‌اکشن خود استفاده کرده و یک ضربه با سلاح نزدیک یا دور زن بزند.

در لول **18** می‌توانید به جای یک نفر، دو نفر را انتخاب کنید.

Bulwark

در لول **15** وقتی ناتوان (**Incapacitated**) نباشید، و برای یک تاس نجات **Intelligence**، **Wisdom** یا **Charisma** از قابلیت **Indomitable** فایتر استفاده کنید، می‌توانید یک یار دیگر خود را که در **60** فوتی شماست و شما را می‌بیند یا صدایتان را می‌شنود انتخاب کنید که در تاس همان اثر شکست خورده و او هم با این قابلیت اجازه پیدا می‌کند تاس نجات خود را دوباره بیاندازد.

Samurai

یک سامورایی جنگجوییست که از ارواح قدرتمند نیرو می‌گیرد. تصمیم یک سامورایی تقریبا غیر قابل بازگشت است و دشمنانی که با او مبارزه می‌کنند دو انتخاب دارند: تسلیم شوند یا در مبارزه کشته شوند.

Bonus Proficiencies

وقتی این سابکلس را انتخاب می‌کنید، در لول **3** می‌توانید یک زبان **یا** یکی از این مهارت‌ها را بیاموزید: **Persuasion**، **Performance**، **Insight**، **History**.

Fighting Spirit

در لول **3** همچنین می‌توانید با یک بونس اکشن به تمام اتک‌های خود تا پایان این نوبت **Advantage** دهید. همچنین با این کار مقداری جان موقت دریافت می‌کنید که در لول **3** برابر **5** عدد، در لول **10** برابر **10** عدد و در لول **15** برابر **15** عدد خواهد بود. شما می‌توانید **3** بار از این قدرت استفاده کنید و شارژهای مصرف شده را در پایان یک استراحت بلند بازیابی می‌کنید.

Elegant Courtier

در لول **7**، می‌توانید وقتی تاس **Charisma (Persuasion)** می‌ریزید، **Wisdom Modifier** خود را به آن اضافه کنید. همچنین در **Wisdom Saving Throw** ماهر می‌شوید. اگر از قبل در این تاس نجات ماهر بوده‌اید، به جای آن در تاس نجات **Charisma** یا **Intelligence** ماهر می‌شوید.

Tireless Spirit

در لول **15** وقتی در نوبتتان برای ضربه‌ای **Advantage** دارید می‌توانید از **Advantage** صرفه نظر کرده و یک ضربه اضافه به حریف بزنید. شما می‌توانید این کار را فقط یک بار در هر نوبت انجام دهید.

Strength Before Death

در لول **18**، وقتی جانتان صفر می‌شود می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده کرده و بیهوش شدن را عقب بیاندازید و یک نوبت اضافه مبارزه کنید. در این مدت آسیب دیدن به طور عادی باعث یک شکست در **Death Saving Throw** می‌شود و **3** بار شکست در این تاس باعث مرگ شما می‌شود. در پایان نوبت اضافه اگر همچنان جانتان صفر باشد بیهوش می‌شوید. شما می‌توانید این توانایی را یک بار استفاده کرده و بعد تا پایان یک استراحت بلند نمی‌توانید از آن استفاده کنید.

Monk

سطح Level	امتیاز مهارت Proficiency Bonus	تواناییها Features	Martial Arts	Ki Point	Unarmored Movement
1	+2	Unarmored Defense, Martial Arts	1d4	-	+0 ft.
2	+2	Ki, Unarmored Movement	1d4	2	+10 ft.
3	+2	Deflect Missiles, Monastic Tradition	1d4	3	+10 ft.
4	+2	Ability Score Improvement, Slow Fall	1d4	4	+10 ft.
5	+3	Extra Attack, Stunning Strike	1d6	5	+10 ft.
6	+3	Ki-Empowered Strikes, Monastic Tradition Feature	1d6	6	+15 ft.
7	+3	Evasion, Stillness of Mind	1d6	7	+15 ft.
8	+3	Ability Score Improvement	1d6	8	+15 ft.
9	+4	Unarmored Movement Improvement	1d6	9	+15 ft.
10	+4	Purity of Body	1d6	10	+20 ft.
11	+4	Monastic Tradition Feature	1d8	11	+20 ft.
12	+4	Ability Score Improvement	1d8	12	+20 ft.
13	+5	Tongue of the Sun and Moon	1d8	13	+20 ft.
14	+5	Diamond Soul	1d8	14	+25 ft.
15	+5	Timeless Body	1d8	15	+25 ft.
16	+5	Ability Score Improvement	1d8	16	+25 ft.
17	+6	Monastic Tradition Feature	1d10	17	+25 ft.
18	+6	Empty Body	1d10	18	+30 ft.
19	+6	Ability Score Improvement	1d10	19	+30 ft.
20	+6	Perfect Self	1d10	20	+30 ft.

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d8
Hit Points (Level=1): 8 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d8 (5) + Constitution Modifier به ازای هر لول بالاتر از یک

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: -
Weapon: Simple, Shortsword
یک Artisan Tool یا ساز به انتخاب خودتان

Tool :
Saving Throw: Strength, Dexterity

2 اسکیل از لیست زیر:
[Acrobatics, Athletics, History, Insight, Religion, Stealth]

تجهیزات شروع | Starting Equipment

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- یک **Shield Shortsword** یا یک **سلاح ساده**
- **Explorer's Pack** یا **Dungeoneer's Pack**
- **10 دارت**

درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **5d4 gp** بازی را شروع می‌کنید.

هف-الفی مشتانش را با سرعتی خارق‌العاده تکان می‌دهد و بارانی از تیر را منحرف می‌کند. به سمت گروهی هاب‌گابلین می‌دود و با ضرباتی که نمی‌توان دنبالشان کرد آن‌ها را زمین می‌اندازد.
انسانی که سر تراشیده‌اش خالکوبی‌های عجیبی دارد نفس عمیقی می‌کشد و هنگامی که اورک‌ها به او نزدیک می‌شوند با بازدم آن‌ها را آتش می‌زند.
هفلینگی سیاه‌پوش با سایه‌ها حرکت می‌کند و از پشت‌بامی به پشت‌بام دیگر می‌پرد.
تیغش را از دستارش درمی‌آورد و از پنجره وارد مقر دشمنانش می‌شود.

قدرت مشترک تمام مانک‌ها مهار جادوی انرژی بدن است. این انرژی می‌تواند قدرت قابل توجه رزمی را به مانک اهدا کند یا بر روی قدرت دفاعی و سرعت متمرکز شود، در هر صورت، این انرژی با تمامی قابلیت‌های مانک ادغام شده است.

جادوی Ki

مانک‌ها انرژی جادویی خاصی که عموما به نام **Ki** شناخته می‌شود را با دقت بررسی می‌کنند. این انرژی عنصری جادویی است که در جهان‌ها در جریان است، این عنصر در بدن‌های زنده نیز جریان دارد. مانک‌ها از این انرژی استفاده می‌کنند تا اثراتی جادویی تولید کنند و از توانایی‌های جسمانی خود فراتر روند. هم‌چنین، برخی از حملات ویژه آن‌ها می‌تواند مانع از جریان **Ki** در حریفانشان شود. با استفاده از این انرژی، مانک‌ها سرعت و قدرت خارق‌العاده‌ای را در ضربات غیرمسلح خود قرار می‌دهند. با تجربه بیشتر، تعلیمات رزمی و تسلط آن‌ها بر **Ki** به آن‌ها کنترل بیشتری بر بدن خود و دشمنانشان می‌دهد.

تعلیمات و ریاضت

در دنیاهای دی‌ان‌دی عموما صومعه‌های کوچکی وجود دارد، پناهگاه‌هایی کوچک از جریان زندگی عادی، جایی که به نظر می‌رسد زمان ایستاده است. مانک‌هایی که آنجا زندگی می‌کنند از طریق تفکر و آموزش دقیق به دنبال کمال شخصی هستند. خیلی‌ها در کودکی به این صومعه‌ها آمده‌اند، هنگامی که والدینشان را از دست دادند، هنگامی که نان کافی در خانه موجود نبود، یا در عوض لطفی که راهبان برای خانواده آن‌ها انجام دادند.
بعضی مانک‌ها کاملا از مردم جدا زندگی می‌کنند، منزوی از هرچیزی که می‌تواند مانع پیشرفت معنوی آن‌ها شود. بقیه سوگند انزوا خورده‌اند و فقط به دستور رهبر خود، مکتب خود یا قدرت معنوی یا فانی دیگری به عنوان جاسوس یا قاتل خدمت می‌کنند.
اکثر مانک‌ها از همسایگان خود دوری نمی‌کنند و از شهرهای اطراف یا روستاها برای مبادله خدمات با غذا یا کالایی دیگر بازدید می‌کنند. مانک‌ها که جنگجویانی همه‌کاره هستند غالبا از همسایگان خود در برابر هیولا یا زورگویان محافظت می‌کنند.
برای یک مانک، ماجراجویی برابر است با ترک یک زندگی ساختاری و جمعی برای تبدیل شدن به یک سرگردان. این می‌تواند کار سختی باشد و مانک‌ها این وظیفه را به سادگی بعهده نمی‌گیرند. کسانی که صومعه خود را رها می‌کنند کارشان را جدی می‌گیرند و به ماجراهای خود به عنوان آزمونی برای رشد جسمی و معنوی نگاه می‌کنند. به طور

معمول، مانک‌های کمی به ثروت مادی اهمیت می‌دهند و از تمایل به انجام یک ماموریت بزرگتر رانده می‌شوند، نه کشتن هیولا و غارت گنج.

ساخت یک Monk

هنگامی که یک مانک می‌سازید، در مورد ارتباط خود با صومعه‌ای که در آن مهارت‌های خود را آموخته‌اید و سال‌های سازندگی خود را سپری کرده‌اید فکر کنید. آیا شما یتیم یا کودکی بوده‌اید که در آستانه صومعه رها شده؟ آیا والدین شما را در عوض خدمتی به راهبان دادند؟ آیا برای مخفی کردن جنایتی که انجام داده‌اید وارد این زندگی منزوی شدید؟ یا اینکه زندگی در صومعه را برای خود انتخاب کردید؟
دلیل ترک صومعه را در نظر بگیرید. آیا رهبر صومعه شما را برای یک ماموریت بسیار مهم و فراتر از قرارگاه انتخاب کرد؟ شاید شما به دلیل نقض قوانین از جامعه اخراج شده‌اید. از رفتن می‌ترسیدید یا خوشحال بودید؟ کاری خارج از صومعه وجود دارد که امیدوار باشید انجام دهید؟ آیا مشتاق بازگشت به خانه هستید؟

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک مانک را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول، **Dexterity** باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما و **Wisdom** بعد از آن باشد. دوم، پیشینه **Hermit** را انتخاب کنید.

قابلیت‌ها | Features

Unarmored Defense

از لول **1**، هنگامی که زره نپوشیده‌اید و سپری دستتان نگرفته‌اید نیروی دفاعی (**AC**) شما برابر است با **10 +** **Dexterity Modifier + Wisdom Modifier**

Martial Arts

تعلیمات شما در هنرهای رزمی باعث شده است تخصص ویژه‌ای در مبارزه بدون سلاح و با سلاح‌های مانک داشته باشید. سلاح مانک **Shortsword** و هر سلاح نزدیک‌زن ساده‌ای است که خاصیت **Two-Handed** (دو دستی) یا **Heavy** (سنگین) را نداشته باشد.
در صورتی که سلاحی در دست نداشته باشید یا سلاح مانک دستتان باشد و زره یا سپر نداشته باشید مزایای زیر را به‌دست می‌آورید.

- از **Dexterity** جای **Strength** در تاس‌های اتک و دمیج مربوط به ضربات بدون سلاح و سلاح مانک استفاده می‌کنید.
- به‌جای دمیج عادی ضربه بدون سلاح یا سلاح مانک، از **1d4** استفاده می‌کنید. همان‌طور که ستون **Martial Arts** در جدول مانک نشان می‌دهد، با بالا رفتن لول این تاس هم بالاتر می‌رود.
- وقتی سلاح دستتان نیست یا سلاح مانک دستتان است و اکشن **Attack** را انجام می‌دهید، می‌توانید با بونس‌اکشن یک ضربه بدون سلاح بزنید. به طور مثال، اگر یک **Quarterstaff** دست شما باشد و با اکشن اتک ضربه‌ای بزنید، می‌توانید با بونس‌اکشن نیز بدون سلاح ضربه‌ای بزنید (با فرض اینکه در آن نوبت بونس‌اکشنی نداشته‌اید).

بعضی صومعه‌ها از انواع خاصی از سلاح مانک استفاده می‌کنند. به طور مثال، ممکن است سلاح شما چماق به شکل دو تکه چوب باشد که با زنجیر کوتاهی به هم متصل هستند (به نام نانچیکو) یا داسی با تیغه کوتاه و صاف‌تر (به نام کاما) باشد.

Ki

از لول **2**، تعلیماتتان به شما اجازه می‌دهد که از نیروی افسانه‌ای **کی** استفاده کنید. دسترسی شما به این انرژی با **امتیاز کی (Ki Point)** نشان داده می‌شود. لول مانک شما مشخص می‌کند که چند امتیاز دارید، همانطور که در ستون **Ki** جدول مانک نشان داده شده است.
می‌توانید این امتیازها را برای استفاده از قابلیت‌های خاص کی خرج کنید. با سه قابلیت شروع می‌کنید: **Flurry of Blows**، **Patient Defense** و **Step of the Wind**. با بالا رفتن لول مانک قابلیت‌های کی بیشتری می‌گیرید.
وقتی امتیاز کی مصرف می‌کنید از دسترس شما خارج می‌شود و بعد از اتمام یک **Short** یا **Long Rest** به شما برمی‌گردد. برای پس گرفتن امتیاز کی باید حداقل **30** دقیقه مراقبه **(Meditation)** کنید.
بعضی از قابلیت‌های کی نیاز دارند که هدف یک **Saving Throw** بریزد تا مقابل آن مقاوت کند. **DC** مورد نظر از فرمول زیر با مادیفایرهای شما محاسبه می‌شود:

Ki Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Wisdom Modifier

Flurry of Blows

بلافاصله بعد از اینکه در نوبت خود از اکشن **Attack** استفاده می‌کنید ، می‌توانید **1** امتیاز کی خرج کنید تا به عنوان بونس‌اکشن دو ضربه بدون سلاح وارد کنید.

Patient Defense

می‌توانید **1** امتیاز کی خرج کنید تا در نوبت خود به عنوان بونس‌اکشن، اکشن **Dodge** را انجام دهید.

Step of the Wind

می‌توانید **1** امتیاز کی خرج کنید تا در نوبت خود به عنوان بونس‌اکشن، اکشن **Disengage** یا **Dash** را انجام دهید. علاوه بر این، اندازه پرش شما در این نوبت دوبرابر می‌شود.

Unarmored Movement

از لول **2**، هنگامی که زره یا سپر استفاده نمی‌کنید سرعت شما **10** فوت افزایش پیدا می‌کند. میزان افزایش با بالا رفتن لول شما بالا بیشتر می‌شود، همانطور که در جدول مانک نشان داده شده است.

(!) در لول **9**، قابلیت حرکت بر سطوح عمود و بر مایعات را پیدا می‌کنید.

Deflect Missiles

از لول **3**، می‌توانید با ری‌اکشن خود تیری که به سمتتان بر اثر یک حمله با سلاح دورزن پرتاب شده است را دفع کنید یا آن را در هوا بگیرید. وقتی چنین کنید، دمیجی که از ضربه به شما وارد می‌شود به میزان **1d10 + Dexterity Modifier + Monk Level** کم می‌شود.
اگر دمیج را به **0** برسانید، در صورتی که تیر در دست شما جا شود و حداقل یک دست آزاد داشته باشید می‌توانید تیر را در هوا بگیرید. اگر با چنین روشی تیر را بگیرید، می‌توانید **1** امتیاز کی خرج کنید تا با آن ضربه دوربردی **(Range 20/60 ft.)** با همان ری‌اکشن بزنید. این ضربه مهارت‌های سلاح شما را درنظر نمی‌گیرد و تیر در این اتک سلاح مانک حساب می‌شود.

Monastic Tradition

در لول **3**، به یک **Monastic Tradition** متعهد می‌شوید. انتخاب شما در لول‌های **3**، **6**، **11** و **17** به شما قابلیتی می‌دهد.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **4** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت

ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Slow Fall

از لول **4**، می‌توانید با ری‌اکشن خود دمیج سقوط از ارتفاع را با میزانی برابر **پنج برابر لول مانک** کاهش دهید.

Extra Attack

در لول **5**، هنگامی که در نوبت خود از اکشن **Attack** استفاده می‌کنید می‌توانید به جای یکبار، دوبار ضربه بزنید.

Stunning Strike

از لول **5**، می‌توانید جریان کی را در بدن هدف محرف کنید. وقتی یک موجود دیگر را با ضربه نزدیک‌زن ضربه می‌زنید، می‌توانید با خرج **1** امتیاز کی سعی کنید یک **Stunning Strike** به او بزنید. هدف باید در یک **Constitution Saving Throw** موفق شود وگرنه تا آخر نوبت بعدی شما **Stunned** است.

Ki-Empowered Strikes

از لول **6**، ضربات بدون سلاح شما در مقابل **Resistance** و **Immunity** نسبت به سلاح غیرجادویی، سلاح جادویی حساب می‌شوند.

Monastic Tradition Feature

در لول **6**، قابلیتی از **Monastic Tradition** خود می‌گیرید

Evasion

در لول **7**، چابکی شما آنقدر بالا می‌رود که می‌توانید دربرابر بعضی آثار محیطی خاص مثل آتش اژدها یا اسپل **Fireball** جاخالی دهید. وقتی اثری باعث می‌شود که برای اینکه نصف میزان دمیج بخورید **Dexterity Saving Throw** بریزید، در صورت موفقیت هیچ دمیجی و در صورت شکست نصف دمیج می‌خورید.

Stillness of Mind

از لول **7**، می‌توانید با اکشن خود یک اثر که باعث می‌شود **Charmed** یا **Frightened** باشید را خنثی کنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Unarmored Movement Improvement

در لول **9**، می‌توانید بدون اینکه سقوط کنید بر سطوح عمودی یا مایع حرکت کنید.

Purity of Body

در لول **10**، تسلط شما بر کی که درون شما جاری است باعث می‌شود مقابل بیماری و سم مصون باشید.

Monastic Tradition Feature

در لول **11**، قابلیتی از **Monastic Tradition** خود می‌گیرید

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Tongue of the Sun and Moon

از لول **13**، می‌توانید با **Ki** موجود در ذهن موجودات ارتباط برقرار کنید که بتوانید تمامی زبان‌هایی که صحبت می‌شوند را بفهمید. علاوه بر این، موجوداتی که توانایی استفاده از حداقل یک زبان را دارند کلام شما را متوجه می‌شوند.

Diamond Soul

از لول **14**، تسلط شما بر کی باعث می‌شود در تمام **Saving Throw**ها **Proficient** (ماهر) باشید.
علاوه بر این، هنگامی که در یک **Saving Throw** شکست می‌خوردید، می‌توانید با خرج **1** امتیاز کی دوباره تاس بریزید و از نتیجه دوم استفاده کنید.

Timeless Body

در لول **15**، کی جاری در شما باعث می‌شود که از هیچ‌یک از ضعف‌های پیری رنج نبرید، و نمی‌توان با جادو باعث بالا رفتن سن شما شد. البته، همچنان می‌توانید از پیری بمیرید. علاوه بر این، دیگر نیازی به آب یا غذا ندارید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Monastic Tradition Feature

در لول **17**، قابلیتی از **Monastic Tradition** خود می‌گیرید.

Empty Body

از لول **18**، می‌توانید با اکشن خود در عوض **4** امتیاز کی به مدت **1** دقیقه نامرئی (**Invisible**) شوید. در این هنگام، نسبت به تمامی دمیج‌ها به جز **Force Damage** مقاوم هستید.
علاوه بر این، می‌توانید با خرج **8** امتیاز کی از اسپل **Astral Projection** استفاده کنید. نیازی به اجزاء مادی برای این اسپل ندارید و نمی‌توانید موجود دیگری را همراه خود ببرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Perfect Self

در لول **20**، هنگامی که تاس نوبت (**Initiative**) می‌ریزید و امتیاز کی باقی ندارید، **4** امتیاز کی به شما برمی‌گردد.

Monastic Tradition (Monk Subclass)

Way of the Drunken Master

راه استاد مست به دانشجویان خود می‌آموزد که با حرکات تند و غیرقابل پیش‌بینی یک دائم‌الخمر حرکت کنند. یک استاد مست روی پاهای ناپایدارش تاب می‌خورد، طوری که برای دیگران یک مبارز بی‌کفایت و ناامیدکننده به نظر می‌آید. تلو تلو خوردن‌های بی‌نظیر استاد مست، رقص با دقتی از حملات و عقب‌نشینی‌ها را پنهان می‌کند.
یک استاد مست اغلب از نقش بازی کردن به عنوان یک احمق لذت می‌برد تا شادی را برای مستبدین به ارمغان بیاورد یا برای مستکبران فروتنی نشان دهد، اما هنگام جنگ استاد مست می‌تواند یک دشمن جنون‌آمیز و متخصص باشد.

Bonus Proficiencies

وقتی این مسیر را در لول **3** انتخاب می‌کنید، در صورتی که اسکیل **Performance** را نداشته باشید در آن ماهر (**Proficient**) می‌شوید. تکنیک هنرهای رزمی شما آموزش رزمی را با دقت یک رقصنده و کارهای مسخره‌آمیز یک دلقک مخلوط می‌کند. همچنین، در صورتی که در استفاده از **Brewer's Supplies** ماهر نباشید پروفیشنسی آن را به‌دست می‌آورید.

Drunken Technique

در لول **3**، یاد می‌گیرید که چگونه به عنوان بخشی از **Flurry of Blows** خود پیچ و تاب بخورید و به سرعت بچرخید. هر زمان که از **Flurry of Blows** استفاده می‌کنید، مزایای اکشن **Disengage** را هم خواهید داشت و سرعت راه رفتن شما تا پایان نوبت فعلی **10** فوت افزایش می‌یابد.

Tipsy Sway

از لول **6**، می‌توانید به روش‌های ناگهانی و متغیر حرکت کنید. شما مزایای زیر را کسب می‌کنید.

Leap to Your Feet: هنگامی که بر زمین افتاده‌اید (**Prone**)، می‌توانید به جای نصف سرعت، با صرف **5** فوت حرکت بر جای خود بایستید.

Redirect Attack: وقتی ضربه موجودی علیه شما خطا می‌رود، می‌توانید با صرف **1** امتیاز کی، با ری‌اکشن ضربه را به موجودی به انتخاب خود به جز شخص ضربه زننده در **5** فوتی خود هدایت کنید و کاری کنید که ضربه به او بخورد. باید بتوانید هدف ضربه را ببینید.

Drunkard's Luck

از لول **11**، به نظر می‌رسد همیشه در لحظه مناسب خوش شانس هستید. هنگامی که در یک تاس ابیلیتی، تاس حمله یا تاس نجات **Disadvantage** داشته باشید می‌توانید با صرف **2** امتیاز کی آن دیس‌ادونتج را لغو کنید.

Intoxicated Frenzy

در لول **17**، توانایی ضربات تعداد بالا علیه گروهی از دشمنان را دارید. هنگامی از **Flurry of Blows** استفاده می‌کنید، می‌توانید با آن سه ضربه اضافه بزنید (در مجموع پنج ضربه **Flurry of Blows**)، به شرطی که هر ضربه **Flurry of Blows** موجود متفاوتی را هدف قرار دهد.

Way of the Four Elements

از سنت صومعه‌ای پیروی می‌کنید که به شما می‌آموزد عناصر را مهار کنید. هنگامی که کی خود را متمرکز می‌کنید، می‌توانید خود را با نیروهای خلقت هماهنگ کرده، از چهار عنصر به خواست خود استفاده کنید و از آن‌ها به عنوان بخشی از بدن خود استفاده کنید. برخی از اعضای این سنت خود را وقف یک عنصر می‌کنند اما برخی دیگر عناصر را به‌هم می‌بافند.

بسیاری از راهبان این سنت بدن خود را برای نمایش قدرت کی خود خال‌کوبی می‌کنند، که معمولا به عنوان اژدهایی پیچنده نشان داده می‌شود، اما تصاویر ققنوس، ماهی، گیاهان، کوهستان و امواج خروشان نیز استفاده می‌شوند.

Disciple of the Elements

شما انظباط‌های جادویی را یاد می‌گیرید که از قدرت چهار عنصر استفاده می‌کنند. یک انظباط شما را ملزم می‌کند هربار که از آن استفاده می‌کنید، امتیاز کی خرج کنید.

انظباط **Elemental Attunement** و یک انظباط عناصری دیگری که انتخاب کرده‌اید را می‌دانید. در لول **6**، **11** و **17** انظباط‌های دیگری را فرا می‌گیرید.

(!) هرموقع که یک انظباط عناصری جدید می‌آموزید، می‌توانید یکی از انظباط‌هایی که می‌دانید را با مورد دیگری جایگزین کنید.

استفاده از جادوهای عناصری: بعضی از انظباط‌های عناصری به شما اجازه می‌دهند جادو کنید. برای قوانین کلی جادو، به فصل **10** کتاب راهنمای بازیکنان یا بخش مربوطه تهیه شده توسط یدالله مراجعه کنید. برای زدن یکی از این اسپل‌ها، از زمان اجرای آن و دیگر قوانین مربوطه استفاده می‌کنید، اما نیازی به تهیه اجزای مادی برای آن نیست.

پس از رسیدن به لول **5** در این کلس، می‌توانید امتیازات کی اضافی را برای افزایش لول یک اسپل انظباط عناصری که می‌زنید، صرف کنید. به شرطی که اسپل در لول بالاتر اثر افزایش یافته داشته باشد (مانند اسپل **Burning Hands**). سطح اسپل به ازای هر یک از امتیازات کی که مصرف می‌کنید **1** لول افزایش می‌یابد. به طور مثال، اگر شما یک مانک لول **5** هستید و از **Sweeper Cinder Strike** برای زدن اسپل **Burning Hands** استفاده می‌کنید، می‌توانید **3** امتیاز کی صرف کنید تا آن را به عنوان یک اسپل لول **2** (هزینه پایه این انظباط **2** کی به علاوه **1**) اجرا کنید.

حداکثر امتیازات کی که می‌توانید برای زدن یک اسپل به این روش استفاده کنید (از جمله هزینه پایه آن و هر امتیاز اضافی که برای افزایش لول آن هزینه می‌کنید) بر اساس لول مانک شما تعیین می‌شود، همانطور که در جدول پایین نشان داده شده است. در لول پنج، ممکن است حداکثر **3** امتیاز کی هزینه کنید. این در لول نهم به **4** کی، در لول سیزدهم به **5** کی و در لول هفدهم به **6** امتیاز کی افزایش می‌یابد.

لول مانک	حداکثر امتیاز کی برای اسپل
5-8	3
9-12	4
13-16	5
17-20	6

Elemental Disciplines

در اینجا، انظباط‌های عناصری به ترتیب حروف الفبا ارائه می‌شوند. اگر انظباطی به لول خاصی نیاز داشته باشد، باید آن لول را در کلس مانک داشته باشید تا انظباط را یاد بگیرید.

Breath of Winter (لول 17): می‌توانید با خرج **6** امتیاز کی اسپل **Cone of Cold** را بزنید.

Clench of the North Wind (لول 6): می‌توانید با خرج **3** امتیاز کی اسپل **Hold Person** را بزنید.

Elemental Attunement: می‌توانید اکشن خود را صرف کنترل نیروهای عناصر در **30** فوتی خود کنید، که باعث می‌شود یکی از آثار زیر به انتخاب شما اتفاق بیفتد:

- یک اثر حسی بی‌خطر و فوری مربوط به هوا، زمین، آتش یا آب ایجاد کنید. مانند بارانی از جرقه، وزش باد، پاشش غبار سبک یا ریزش ملایم سنگ.
- بلافاصله یک شمع، مشعل یا آتشی کوچک را خاموش یا روشن کنید.
- تا **1** پوند (معادل تقریبا **450** گرم) مواد غیر زنده را به مدت **1** ساعت خنک یا گرم کنید.
- باعث ایجاد خاک، آتش، آب یا مهی شوید که درون یک مکعب **1** فوتی قرار می‌گیرد و خود را به فرم خامی که شما برای **1** دقیقه تعیین می‌کنید، شکل می‌دهد.

Eternal Mountain Defense (لول 17): می‌توانید با خرج **5** امتیاز کی اسپل **Stoneskin** را روی خود بزنید.

Fangs of the Fire Snake: هنگامی که در نوبت خود از اکشن اتک استفاده می‌کنید، می‌توانید **1** امتیاز کی خرج کنید تا شاخه‌های شعله از مشت و پاهای شما بیرون بیاید. بُرد حملات غیر مسلح شما برای آن اکشن و همچنین تا بقیه نوبت **10** فوت افزایش می‌یابد. ضربه‌ای با چنین حمله‌ای به جای وارد کردن **Bludgeoning Damage**، **Fire Damage** وارد می‌کند. همچنین، اگر **1** امتیاز کی در لحظه وارد شدن ضربه خرج کنید، حمله **1d10 Fire Damage** اضافه وارد می‌کند.

Fist of Four Thunders: می‌توانید با خرج **2** امتیاز کی اسپل **Thunderwave** را بزنید.

Flames of the Phoenix (لول 11): می‌توانید با خرج **4** امتیاز کی اسپل **Fireball** را بزنید.

Gong of the Summit (لول 6): می‌توانید با خرج **3** امتیاز کی اسپل **Shatter** را بزنید.

Mist Stance (لول 11): می‌توانید با خرج **4** امتیاز کی اسپل **Gaseous Form** را روی خود بزنید.

Ride the Wind (لول 11): می‌توانید با خرج **4** امتیاز کی اسپل **Fly** را روی خود بزنید.

River of Hungry Flame (لول 17): می‌توانید با خرج **5** امتیاز کی اسپل **Wall of Fire** را بزنید.

Rush of the Gale Spirits: می‌توانید با خرج **2** امتیاز کی اسپل **Gust of Wind** را بزنید.

Shape the Flowing River: به عنوان یک اکشن، می‌توانید **1** امتیاز کی خرج کنید تا یک منطقه یخ یا آب که از **30** فوت بزرگتر نیست و در فاصله **120** فوتی شما است را انتخاب کنید. می‌توانید در آن منطقه آب را به یخ و برعکس یخ را به آب تبدیل کنید، می‌توانید یخ را در آن منطقیه به هر شکلی که می‌خواهید تغییر شکل دهید. می‌توانید ارتفاع یخ را بالا یا پایین بیاورید، یک سنگر ایجاد یا پر کنید، دیواره‌ای را برافراشته یا صاف کنید، یا یک ستون تشکیل دهید. دامنه هرگونه تغییر نمی‌تواند از نصف بزرگترین بعد منطقه فراتر رود. به طور مثال، اگر روی یک مربع **30** فوتی تاثیر بگذارید، می‌توانید ستونی به ارتفاع **15** فوت ایجاد کنید. ارتفاع مربع را تا **15** فوت بالا یا پایین بیاورید، یک سنگر را تا **15** فوت عمق حفر کنید و غیره. نمی‌توانید با تغییر شکل یخ موجودی را به دام بیاندازید یا به آن آسیب برسانید.

Seeping Cinder Strike: می‌توانید با خرج **2** امتیاز کی اسپل **Burning Hands** را بزنید.

Unbroken Air: می‌توانید انفجاری از هوای فشرده ایجاد کنید که مانند مشت قدرتمندی برخورد کند. به عنوان یک اکشن، می‌توانید **2** امتیاز کی خرج کنید و موجودی را در **30** فوتی خود انتخاب کنید. این موجود باید یک **Strength Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، **3d10 Bludgeoning Damage** به علاوه **1d10 Bludgeoning Damage** به ازای هر امتیاز کی اضافی که خرج کرده‌اید وارد می‌شود، همچنین می‌توانید هدف را **20** فوت از خود دور کنید و روی زمین بیاندازیدش (**Prone**). در صورت موفقیت در تاس نجات، موجود نصف آسیب را می‌خورد و نمی‌توانید هل بدهیدش یا روی زمین بیاندازیدش.

Water Whip: می‌توانید با خرج **2** امتیاز کی به عنوان اکشن شلاقی از آب بسازید که موجودی را هل می‌دهد و می‌کشاند تا تعادلش را به هم بزند. یک موجود که می‌توانید ببینید در **30** فوتی شما، باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، به علاوه **1d10 Bludgeoning Damage** به ازای هر امتیاز کی اضافی که خرج کرده‌اید وارد می‌شود، همچنین می‌توانید روی زمین بیاندازیدش (**Prone**) یا **25** فوت به سمت خود بکشیدش. در صورت موفقیت در تاس نجات هدف نصف آسیب را متحمل می‌شود و نمی‌توانید بکشیدش یا روی زمین بیاندازیدش.

Wave of Rolling Earth (لول 17): می‌توانید با خرج **6** امتیاز کی اسپل **Wall of Stone** را بزنید.

Extra Elemental Discipline

در لول **6**، یک **Elemental Discipline** جدید به انتخاب خود می‌آموزید. باید **2** انظباط عناصری به علاوه **Elemental Attunement** بدانید.

Extra Elemental Discipline

در لول **11**، یک **Elemental Discipline** جدید به انتخاب خود می‌آموزید. باید **3** انظباط عناصری به علاوه **Elemental Attunement** بدانید.

Extra Elemental Discipline

در لول **17**، یک **Elemental Discipline** جدید به انتخاب خود می‌آموزید. باید **4** انظباط عناصری به علاوه **Elemental Attunement** بدانید.

Way of the Kensei

مانک‌های کنسِی بی‌وقفه با سلاح‌های خود تمرین می‌کنند، تا جایی که این سلاح به جزئی از بدن آن‌ها تبدیل می‌شود. این سنت که با تسلط بر مبارزه با شمشیر بنیان نهاده شده است، گسترش یافته است تا شامل سلاح‌های مختلف شود.

یک کنسِی سلاح را همان طوری می‌بیند که یک خوشنویس یا نقاش قلم یا قلم‌موی خود را می‌بیند. سلاح هرچه باشد، کنسی از آن به عنوان ابزاری برای زیبایی و دقت در هنرهای رزمی استفاده می‌کند. چنین تسلطی باعث می‌شود که کنسی جنگجویی بی‌همتا باشد، این یک عارضه جانبی از فداکاری شدید، تمرین و مطالعه است.

Kensei یک عنوان افتخاری ژاپنی است که به یک جنگجو با مهارت افسانه‌ای در شمشیرزنی داده می‌شود. ترجمه تحت اللفظی آن «قدیس شمشیر» است.

Path of the Kensei

هنگامی که این سنت را در لول **3** انتخاب می‌کنید، آموزش‌های ویژه رزمی شما را به سمت تسلط بر استفاده از سلاح‌های خاص سوق می‌دهد. این مسیر همچنین شامل آموزش در ضربات ماهرانه در خطاطی و نقاشی می‌شود. شما مزایای زیر را کسب می‌کنید.

Kensei Weapons: دو نوع سلاح را به عنوان سلاح کنسی خود انتخاب کنید: یک سلاح نزدیک‌زن و یک سلاح دوربرد. هر یک از این سلاح‌ها می‌توانند هرنوع سلاح ساده یا رزمی باشند که فاقد خصوصیات سنگین (**Heavy**) یا خاص (**Special**) است. **Longbow** نیز یک انتخاب معتبر است. اگر قبلا مهارت استفاده از این سلاح‌ها را نداشته باشید، مهارت آن را کسب می‌کنید. سلاح‌های انواع انتخاب شده برای شما سلاح مانک حساب می‌شوند. بسیاری از ویژگی‌های این سنت فقط با سلاح‌های کنسی شما کار می‌کنند. هنگامی که در این کلس به لول **6**، **11** و **17** می‌رسید، می‌توانید با توجه به معیارهای بالا، نوع دیگری از سلاح‌ها را انتخاب کنید تا برای شما سلاح کنسی باشد.

Agile Parry: اگر در نوبت خود به عنوان اکشن اتک یک حمله غیر مسلح انجام دهید و یک سلاح کنسی در دست دارید، می‌توانید در صورتی که سلاح نزدیک‌زن باشد از آن برای دفاع از خود استفاده کنید. تا شروع نوبت بعدی خود به قدرت دفاعی یا **AC** شما **2+** اضافه می‌شود، در حالی که سلاح در دست شما است و ناتوان (**Incapacitated**) نیستید.

Kensei's Shot: می‌توانید از یک بونس اکشن در نوبت خود استفاده کنید تا حملات دوربرد خود را با سلاح کنسی کشنده‌تر کنید. هنگامی که این کار را انجام می‌دهید، هر هدفی که به آن ضربه‌ای دوربرد با سلاح کنسی می‌زنید، **1d4** دمیج اضافه با نوع دمیج سلاح می‌خورد. شما این مزیت را تا پایان نوبت فعلی خود حفظ می‌کنید.

Water Whip: به انتخاب خود در **Calligrapher's Supplies** یا **Painter's Supplies** ماهر می‌شوید.

One with the Blade

در لول **6**، کی خود را به سلاح‌های کنسی خود گسترش می‌دهید و از مزایای زیر برخوردار می‌شوید.

Magic Kensei Weapons: حملات شما با استفاده از سلاح‌های کنسی به منظور غلبه بر مقاوت و مصونیت در برابر حملات و آسیب‌های غیر جادویی، جادویی محسوب می‌شود.

Deft Strikes: هنگامی که با سلاح کنسی ضربه‌ای به هدف وارد می‌کنید، می‌توانید **1** امتیاز کی خرج کنید تا سلاح آسیب بیشتری برابر با تاس هنرهای رزمی شما وارد کند. در هر نوبت خود فقط یک بار می‌توانید از این ویژگی استفاده کنید.

Sharpen the Blade

در لول **11**، می‌توانید سلاح‌های خود را با کی تقویت کنید. به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید تا **3** امتیاز کی خرج کنید، یک سلاح کنسی را لمس کنید و به تاس‌های دمیج و اتک آن مقداری برابر با امتیاز کی که خرج کردید اضافه کنید. مزایا به مدت **1** دقیقه یا تا زمانی که دوباره از آن ویژگی استفاده کنید طول می‌کشند. این ویژگی هیچ تاثیری روی سلاح جادویی که از قبل عددی به تاس‌های آن اضافه می‌شود ندارد.

Unerring Accuracy

در لول **17**، تسلط شما بر سلاح‌ها دقت فوق‌العاده‌ای به شما می‌دهد. اگر با استفاده از سلاح مانک در نوبت خود حمله‌ای را از دست دادید، می‌توانید دوباره تاس بریزید. در هر نوبت خود فقط یک بار می‌توانید از این ویژگی استفاده کنید.

Way of the Long Death

مانک‌های راه مرگ طولانی در معنی و مکانیک مرگ وسواس دارند. آن‌ها موجودات را شکار می‌کنند و آزمایش‌های مفصلی را برای ثبت، ضبط و درک لحظات مرگشان آماده می‌کنند. آن‌ها از این دانش برای افزایش درک خود از هنرهای رزمی استفاده می‌کنند و سبک مبارزه مرگباری را به‌دست می‌آورند.

Touch of Death

از زمانی که این سنت را در لول **3** انتخاب می‌کنید، مطالعه مرگ به شما این امکان را می‌دهد که با نزدیک شدن به نابودی موجودی دیگر، نیروی حیات پیدا کنید. وقتی جان موجودی را در فاصله **5** فوتی از خود به **0** کاهش می‌دهید، جان موقتی (**Temporary HP**) برابر با **Wisdom Modifier + Monk Level** خود دریافت می‌کنید (حداقل **1** جان موقت).

Hour of Reaping

در لول **6**، قابلیت ایجاد آرامش و وحشت در اطرافیان خود را پیدا می‌کنید، زیرا سایه مرگ روح شما را تحت تاثیر قرار داده است. وقتی این اکشن را انجام می‌دهید، هر موجودی در **30** فوتی شما که می‌تواند شما را ببیند باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق باشد یا تا پایان نوبت بعدی شما از شما بترسد (**Frightened**).

Mastery of Death

از لول **11**، از آشنایی خود با مرگ برای فرار از آن استفاده می‌کنید. هنگامی که جان شما به **0** رسید، می‌توانید با خرج **1** اکشن (بدون نیاز به اکشن) جان خود را به **1** افزایش دهید.

Touch of the Long Death

از لول **17**، لمس شما می‌تواند انرژی مرگ را به یک موجود زنده هدایت کند. به عنوان یک اکشن، موجودی را در **5** فوتی خود لمس می‌کنید و **1** تا **10** امتیاز کی خرج می‌کنید. هدف باید یک **Constitution Saving Throw** بریزد و

به ازای هر امتیاز کی خرج شده **2d10 Necrotic Damage** در صورت شکست و نصف آن در صورت موفقیت متحمل می‌شود.

Way of the Open Hand

مانک‌های راه دست باز استادان نهایی هنرهای رزمی هستند، چه مسلح و چه غیر مسلح. آن‌ها تکنیک‌های فشار بر دشمنان خود را یاد می‌گیرند، کی را برای بهبود آسیب به بدن خود استفاده می‌کنند و مدیتیشن پیشرفته‌ای را انجام می‌دهند که می‌تواند آن‌ها را از آسیب محافظت کند.

Open Hand Technique

از لول **3**، هنگامی که از کی خود استفاده می‌کنید، می‌توانید کی دشمن خود را دستکاری کنید. هر زمان که موجودی را با یکی از ضربات **Flurry of Blows** می‌زنید، می‌توانید یکی از تاثیرات زیر را بر آن هدف تحمیل کنید.

- باید در یک **Dexterity Saving Throw** موفق باشد وگرنه روی زمین می‌افتد (**Prone**).
- باید در یک **Strength Saving Throw** موفق باشد وگرنه می‌توانید **15** فوت از خود دورش کنید.
- نمی‌توانید تا پایان نوبت بعدی شما ری‌اکشن داشته باشد.

Wholeness of Body

در لول **6**، توانایی بهبود خود را پیدا می‌کنید. به عنوان یک اکشن، می‌توانید تا سه برابر لول مانک خود جان خود را بازیابی کنید. قبل از استفاده مجدد از این ویژگی، باید یک استراحت طولانی را به پایان برسانید.

Tranquility

از لول **11**، می‌توانید مدیتیشن خاصی داشته باشید که باعث می‌شود اطراف شما را هاله‌ای از آرامش فرا گیرد. در پایان یک استراحت طولانی، شما اثر اسپل **Sanctuary** را تا شروع استراحت طولانی بعدی خود دارید (اسپل می‌تواند به صورت عادی زودتر تمام شود). **DC** تاس نجات اسپل برابر است با **8 + Wisdom Modifier +** **Proficiency Bonus** شما.

Quivering Palm

در لول **17**، توانایی تنظیم ارتعاشات کشنده در بدن کسی را دارید. وقتی با یک حمله غیر مسلح موجودی را می‌زنید، می‌توانید **3** امتیاز کی برای شروع این ارتعاشات نامحسوس صرف کنید، که برای چند روز برابر با لول مانک شما طول می‌کشد. ارتعاشات بی‌ضرر هستند، مگر آنکه از اکشن خود برای پایان دادن به آن‌ها استفاده کنید. برای انجام این کار، شما و هدف باید در یک دنیا قرار داشته باشید. هنگامی که از این اکشن استفاده می‌کنید، هدف باید **Constitution Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، جان او به **0** کاهش پیدا می‌کند. اگر موفق شود **1d10 Necrotic Damage** می‌خورد.

Way of the Shadow

مانک‌های راه سایه، از سنتی پیروی می‌کنند که ارزش‌هایش در پنهان‌کاری و گریز است. این مانک‌ها ممکن است نینجا یا رقصنده سایه خوانده شوند و به عنوان جاسوس و آدم‌کش خدمت می‌کنند. بعضی اوقات اعضای یک صومعه نینجا اعضای خانواده هستند و قبیله‌ای را تشکیل می‌دهند و سوگند به رازداری درمورد هنر و ماموریت‌هایشان یاد می‌کنند. صومعه‌های دیگر بیشتر به صنف دزدان شباهت دارند و خدمات خود را به نجیب‌زادگان، بازرگانان ثروتمند یا هرکس دیگری که می‌تواند هزینه‌های آن را پرداخت کند، می‌فروشند. فارغ از روش‌هایشان، روئسای این صومعه‌ها انتظار اطاعت بی چون چرای دانش‌آموزان خود را دارند.

Shadow Arts

از لول **3**، می‌توانید از کی خود برای تکثیر جلوه‌های خاص اسپل‌ها استفاده کنید. به عنوان یک اکشن، می‌توانید با

خرج **2** امتیاز کی، اسپل‌های **Darkness**، **Darkvision**، **Pass without Trace** یا **Silence** را بدون نیاز به اجزاء مادی آن‌ها بزنید. علاوه بر این، اگر قبلا آن را نمی‌دانستید، کنتریپ **Minor Illusion** را نیز می‌آموزید.

Shadow Step

در لول **6**، این توانایی را به‌دست می‌آورید که از سایه‌ای به سایه دیگر قدم بگذارید. هنگامی که در تاریکی یا نور کم (**Dim Light**) قرار دارید، به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید تا **60** فوت به فضای خالی که می‌توانید در تاریکی یا نور کم مشاهده کنید، تلپورت کنید. پس از آن در اولین حمله از نزدیکی که قبل از پایان نوبت خود انجام می‌دهید **Advantage** دارید.

Cloak of Shadows

در لول **11**، شما یاد گرفته‌اید که با سایه‌ها یکی شوید. وقتی در منطقه‌ای از نور کم یا تاریکی هستید، می‌توانید از اکشن خود برای نامرئی شدن استفاده کنید. تا زمانی که حمله نکنید، اسپل نزنید تا در منطقه‌ای از نور شدید قرار نگیرید، نامرئی می‌مانید.

Way of the Sun Soul

مانک‌های راه خورشید می‌آموزند که انرژی زندگی خود را به شکل اشعه‌های سوزنده نور دربیاورند. آن‌ها می‌آموزند که مدیتیشن می‌تواند توانایی رها کردن نور انکار ناپذیر توسط روح هر موجود زنده را باز کند.

Radiant Sun Bolt

با شروع این سنت از لول **3**، می‌توانید اشعه‌های سوزنده نور جادویی را پرتاب کنید.
یک گزینه حمله جدید به‌دست می‌آورید که می‌توانید با اکشن اتک از آن استفاده کنید. این حمله ویژه یک **Spell Attack** دوربرد با برد **30** فوتی است. شما در آن ماهر هستید و **Dexterity Modifier** خود را به تاس دمیج و اتک آن اضافه می‌کنید. نوع دمیج آن **Radiant** و تاس دمیج آن **d4** است. این تاس، همانطور که در ستون هنرهای رزمی جدول مانک نشان داده شده است، با بالا رفتن لول مانک افزایش می‌یابد.
وقتی در نوبت خود اکشن اتک را انجام می‌دهید و از این حمله ویژه به عنوان بخشی از آن استفاده می‌کنید، می‌توانید **1** امتیاز کی خرج کنید تا حمله ویژه را دو بار به عنوان بونس اکشن انجام دهید.
هنگامی که ویژگی **Extra Attack** را به‌دست می‌آورید، این حمله ویژه می‌تواند برای هر نوع حمله‌ای که به عنوان بخشی از اکشن اتک انجام می‌دهید، مورد استفاده قرار گیرد.

Searing Arc Strike

در لول **6**، توانایی این را دارید که کی خود را به سوی امواج سوزنده انرژی هدایت کنید. بلافاصله پس از آنکه اکشن اتک را در نوبت خود انجام می‌دهید، می‌توانید **2** امتیاز کی خرج کنید تا اسپل **Burning Hands** را به عنوان بونس اکشن بزنید.
می‌توانید امتیاز کی اضافی برای اجرای **Burning Hands** در لول بالاتر خرج کنید. هر یک امتیاز کی اضافی که صرف می‌کنید، سطح طلسم را به میزان **1** افزایش می‌دهد. حداکثر امتیاز کی (**2** به علاوه هر امتیاز اضافی) که می‌توانید برای اسپل هزینه کنید، برابر با نصف لول مانک شما است.

Searing Sunburst

در لول **11**، توانایی ایجاد یک گوی نوری را دارید که به صورت یک انفجار ویرانگر فوران می‌کند. به عنوان یک اکشن، به طرز جادویی یک گوی ایجاد می‌کنید و آن را به نقطه‌ای در **150** فوتی خود پرتاب می‌کنید. گوی برای یک لحظه کوتاه اما کشنده به شک یک کره نور تابشی فوران می‌کند.
هر موجود در آن شعاع **20** فوتی باید در یک **Constitution Saving Throw** موفق باشد وگرنه **2d6 Radiant Damage** می‌خورد. اگر موجودی پشت پوشش کامل مات باشد، نیازی نیست تاس بریزد.

می‌توانید با خرج امتیاز کی، خسارت کره را افزایش دهید. هر امتیازی که صرف می‌کنید، تا حداکثر **3** امتیاز، خسارت را **2d6** افزایش می‌دهد.

Sun Shield

در لول **17**، شما در هاله‌ای درخشان و جادویی قرار می‌گیرید. در شعاع **30** فوتی نور شدید و در **30** فوت اضافی نور کم می‌تابید. به عنوان یک بونس اکشن می‌توانید نور را خاموش یا روشن کنید.
اگر موجودی در حالی که این می‌تابد با حمله از نزدیک به شما ضربه بزند، می‌توانید با ری‌اکشن خود به آن موجود **Radiant Damage** برابر با **Wisdom Modifier + 5** وارد کنید.

Paladin

سطح Level	Proficiency امتیاز مهارت Bonus	توانایی‌ها Features	Spell Slot 1st	2nd	3rd	4th	5th
1	+2	Divine Sense, Lay on Hands	-	-	-	-	-
2	+2	Divine Smite, Fighting Style, Spellcasting	2	-	-	-	-
3	+2	Divine Health, Sacred Oath	3	-	-	-	-
4	+2	Ability Score Improvement	3	-	-	-	-
5	+3	Extra Attack	4	2	-	-	-
6	+3	Aura of Protection	4	2	-	-	-
7	+3	Sacred Oath Feature	4	3	-	-	-
8	+3	Ability Score Improvement	4	3	-	-	-
9	+4	-	4	3	2	-	-
10	+4	Aura of Courage	4	3	2	-	-
11	+4	Improved Divine Smite	4	3	3	-	-
12	+4	Ability Score Improvement	4	3	3	-	-
13	+5	-	4	3	3	1	-
14	+5	Cleansing Touch	4	3	3	1	-
15	+5	Sacred Oath Feature	4	3	3	2	-
16	+5	Ability Score Improvement	4	3	3	2	-
17	+6	-	4	3	3	3	1
18	+6	Aura Improvements	4	3	3	3	1
19	+6	Ability Score Improvement	4	3	3	3	2
20	+6	Sacred Oath Feature	4	3	3	3	2

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d10
Hit Points (Level=1): 10 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d10 (6) + Constitution Modifier به ازای هر لول بالاتر از یک

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: Light, Medium, Heavy, Shield
Weapon: Simple, Martial

Tool : -
Saving Throw: Wisdom, Charisma

2 اسکیل از لیست زیر:
[Athletics, Insight, Intimidation, Medicine, Persuasion, Religion]

Starting Equipment | تجهیزات شروع

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- یک **سلاح نظامی** و یک **Shield** یا دو **سلاح نظامی**
- پنج **Javelin** یا یک **سلاح ساده**
- یک **Priest's Pack** یا یک **Explorer's Pack**
- **Chain Mail** و یک **Holy Symbol** درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **5d4×10 gp** بازی را شروع می‌کنید.

زره یک انسان با وجود گرد و غباری که فرا گرفته‌اش در نور آفتاب می‌درخشد. شمشیرش را زمین می‌گذارد و دستانش را بر روی مردی به شدت مجروح قرار می‌دهد. نوری الهی از دستانش بر مرد دم مرگ می‌تابد و زخم‌های مرد بسته می‌شوند.
دوارفی پشت سنگی قایم شده است، لباس سیاهش در شب او را تقریبا نامرئی می‌کند. گروهی اورک که پیروزی اخیرشان را جشن گرفته‌اند را زیر نظر دارد. در سکوت، میان آن‌ها نفوذ می‌کند و سوگندی را زمزمه می‌کند و دو اورک قبل از آنکه حتی بفهمند دشمنی آنجاست میمیرند.
الفی با وجد می‌خندد و موی نقره‌ایش جوری می‌درخشد که به نظر می‌رسد فقط او روشن است. در حالی که به غول مقابلش ضربه می‌زند نیزه‌اش مانند چشمانش شعله‌ور می‌شود تا سرانجام نور او بر تاریکی مخوف پیروز می‌شود.

مبداء و ماموریت آن‌ها هرچه باشد، پالادین‌ها با سوگند خود در برابر نیروهای شر متحد هستند. خواه با سوگندی به محراب خدایان در حضور کشیش، در بیشه‌ای مقدس مقابل ارواح طبیعت و پریان، یا در اوج ناامیدی و اندوه در بدترین لحظات، سوگند یک پالادین عهدی عمیق است. یک منبع قدرت که مبارزی عابد را به قهرمانی مقدس تبدیل می‌کند.

نهضت عدالت

یک پالادین سوگند می‌خورد که از عدالت و نیکی دفاع کند، که در کنار خوبی مقابل تاریکی بایستد، و هرجا که شر پنهان شده است شکارش کند. پالادین‌های مختلف بر حوزه‌های مختلفی از عدالت تمرکز دارند، ولی همه آن‌ها وابسطه به سوگندی که به آن‌ها قدرت الهی می‌دهد هستند. هرچند بسیاری از پالادین‌ها با خدایان رابطه نزدیکی دارند، قدرت یک پالادین همانقدر که از تعهد او به عدالت می‌آید از خدا می‌آید.
پالادین‌ها سال‌ها تعلیم می‌بینند تا مهارت مبارزه و تسلط بر انواع سلاح و زره پیدا کنند. با این حال، مهارت جنگی آن‌ها در جایگاه دوم نسبت به قدرت جادویی آن‌ها قرار دارد: قدرت شفا دادن بیماران و مجروحان، شکست دادن شروران و دفاع از معصومین و همراهانشان در مبارزه برای عدالت.

فراتر از زندگی دنیوی

زندگی یک پالادین یک زندگی پر ماجرا است، مگر آنکه صدمات ماندگار او را برای مدتی از ماجراجویی دور کند. هر پالادین در خط مقدم کیهانی علیه شر زندگی می‌کند. فایترها در میان جنگجویان نادر هستند، اما حتی افراد کمتری به عنوان یک پالادین فراخوانده می‌شوند. وقتی این فراخوانی دریافت می‌شود، این رزمندگان مشاغل قبلی خود را ترک می‌کنند و برای مبارزه با شر سلاح خود را به دست می‌گیرند. بعضی اوقات سوگندهایشان آن‌ها را به سمت و سوی تاج و تخت برای رهبری گروهی از شوالیه‌های زبده هدایت می‌کند، اما حتی پس از آن وفاداری آن‌ها ابتدا به حق عدالت است، نه به تاج و تخت و کشور.
پالادین‌های ماجراجو کار خود را بسیار جدی می‌گیرند. کاوش ویرانه‌ای باستانی یا غاری تاریک می‌تواند در جستجوی هدفی بالاتر از دستیابی به گنج باشد. شیطان همیشه در کمین است و حتی کوچکترین پیروزی در برابر آن می‌تواند تعادل کیهان را از تاریکی دور کند.

ساخت یک Paladin

مهمترین جنبه شخصیت یک پالادین، ماهیت ماموریت مقدس او است. اگرچه ویژگی‌های مربوط به سوگند شما تا رسیدن به لول **3** ظاهر نمی‌شوند، با فکر کردن به سوگند خود برای انتخاب آن برنامه‌ریزی کنید. آیا شما بنده فداکار نیکی، وفادار به خدایان عدل و شرف هستید یا شوالیه‌ای مقدس در زرهی درخشان آماده مبارزه با شر؟ آیا قهرمان پرافتخار نور هستید و هرآنچه که در برابر سایه ایستاده است را گرامی می‌دانید یا شوالیه‌ای که سوگندش از سنت‌های قدیمی‌تر از بسیاری از خدایان سرچشمه می‌گیرد؟ آیا شما درمانده‌ای تنها هستید که سوگند خورده که از شروران انتقام بگیرد، فرستاده شده به عنوان فرشته مرگ یا برای نیاز خود به انقام رانده می‌شوید؟
چطور به عنوان یک پالادین فراخوانده شدید؟ آیا هنگام عبادت نجوایی از فرشته یا خدایی غیب شنیدید؟ آیا پالادین دیگری پتانسیل موجود در شما را حس کرد و تصمیم گرفت که شما را تعلیم دهد؟ آیا اتفاق وحشتناک – شاید تخریب خانه شما – شما را به سمت ماموریت خود سوق داد؟ شاید شما به بیشه‌ای مقدس وارد شدید و فراخوانی شنیدید تا از چنین پناهگاه‌های خوب و زیبایی محافظت کنید. یا شاید شما از نخستین خاطرات خود می‌دانستید که زندگی یک پالادین شما را فرا می‌خواند، تقریبا گویی که با آن هدف مهر و موم شده بر روح خود به دنیا فرستاده شده‌اید.
به عنوان نگهبان در برابر نیروهای شرور، یک پالادین به ندرت گرایش اخلاقی شرورانه دارد. اما یادتان باشد، *تنها مرز در دی‌ان‌دی تخیل شماست*. با دی‌ام خود صحبت کنید، شاید در دنیای او برای یک پالادین شرور جایی وجود داشته باشد.

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک پالادین را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول، **Strength** باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما و **Charisma** بعد از آن باشد. دوم، پیشینه **Noble** را انتخاب کنید.

قابلیت‌ها | Features

Divine Sense

حضور شر در حواس شما مثل بویی مضر و حضور خوبی برای شما مانند موسیقی آسمانی در گوش شما ثبت می‌شود. به عنوان یک اکشن، می‌توانید آگاهی خود را برای کشف چنین نیروهایی باز کنید. تا پایان نوبت بعدی خود، محل قرار گرفتن موجوداتی از جنس **Celestial** (موجودات آسمانی)، **Fiend** (شیاطین) و **Undead** (مردگان متحرک) را در **60** فوتی خود، در صورتی که کاملا پشت چیزی قایم نشده باشند را حس می‌کنید. نوع موجود را متوجه می‌شوید ولی هویتش را نه. در همان شعاع، شما همچنین می‌توانید مکان یا اشیائی که تسخیر شده یا تحت تاثیر اسپلی مثل **Hallow** قرار گرفته‌اند را شناسایی کنید. از این قابلیت می‌توانید به تعداد **1 + Charisma Modifier** خود استفاده کنید. بعد از اتمام یک استراحت بلند مصارف صرف شده خود را پس می‌گیرید.

Lay on Hands

لمس متبرک شما می‌تواند جراحت‌ها را التیام ببخشد. مخزنی از قدرت درمانی دارید که بعد از اتمام **Long Rest** دوباره پر می‌شود. با استفاده از این نیرو، می‌توانید برابر با **لول پالادین × 5 Hit Point** شفا دهید.
به عنوان یک اکشن، می‌توانید موجودی را لمس کنید و از مخزن خود انرژی بگیرید تا مقداری جان به او برگردانید، تا حداکثر میزان موجود در مخزن.
از طرف دیگر، می‌توانید با خرج **5** امتیاز از این نیرو شخصی را از یک بیماری یا مسمومیت درمان کنید. شما می‌توانید بیماری‌های متعدد یا سموم مختلفی را با یک استفاده از این قابلیت درمان کنید و برای هرکدام میزان مورد نیاز امتیاز را خرج کنید.
این قابلیت بر **Undead** (مردگان متحرک) و **Constructs** (سازه‌ها) اثری ندارد.

Divine Smite

از لول **2**، هنگامی که شما با سلاح نزدیک‌زن به موجودی ضربه می‌زنید، می‌توانید با خرج یک **Spell Slot** علاوه بر آسیب عادی سلاح **Radiant Damage** وارد کنید. دمیج اضافه برای یک اسپل اسلات لول یک **2d8** است و با به ازای هر لول بالاتر از یک **1d8** به دمیج اضافه می‌شود، تا حداکثر **5d8**. در صورتی که هدف **Undead** یا **Construct** باشد **1d8** دمیج اضافه می‌خورد، تا حداکثر **6d8**.

Fighting Style

در لول **2**، یک روش مبارزه را از لیست زیر به عنوان تخصص خود انتخاب کنید.

(!) حتی اگر بتوانید بیش از یک تخصص را بردارید نمی‌توانید یک روش را بیش از یکبار انتخاب کنید.

Defense

هنگامی که زره پوشیده‌اید به قدرت دفاعی (**AC**) شما **1+** اضافه می‌شود.

Dueling

وقتی در یک دست سلاح نزدیک‌زن و در دست دیگر سلاحی نگرفته‌اید، **2+** به تاس دمیج آن سلاح اضافه می‌کنید.

Great Weapon Fighting

هنگامی که سلاح نزدیک‌زنی را با دو دست گرفته‌اید و تاس دمیج **1** یا **2** بیارید، تاس را دوباره می‌اندازید و هرچه بیاید را استفاده می‌کنید. سلاح باید خاصیت **Two-Handed** یا **Versatile** را داشته باشد که بتوانید از این قابلیت استفاده کنید.

Protection

هنگامی که موجودی که می‌توانید ببینید به هدفی به جز شما در **5** فوتی شما ضربه می‌زند، می‌توانید با ری‌اکشن خود به تاس اتک **Disadvantage** بدهید. برای استفاده از این قابلیت باید در یک دست سپر داشته باشید.

Spellcasting

همانند کلریک، به عنوان نماینده‌ای متبرک قابلیت استفاده از اسپل‌های الهی را دارید.

آماده‌سازی و استفاده از اسپل‌ها

جدول کلس پالادین نشان می‌دهد که چند **Spell Slot** برای زدن اسپل‌های لول **1** و بالاتر دارید. برای زدن یکی از این اسپل‌ها، باید اسپل اسلات هم لول یا لول بالاتر خرج کنید. همه اسپل اسلات‌های خود را پس از اتمام یک **Long Rest** پس می‌گیرید.

با انتخاب از میان اسپل‌های پالادین، شما لیست اسپل‌هایی که می‌توانید استفاده کنید را آماده می‌کنید. برای این کار، تعداد برابر با **Charisma Modifier + ½ Paladin Level** (حداقل **1** و در صورت نیاز به پایین گرد کنید.) اسپل را از لیست اسپل‌های پالادین انتخاب کنید. این اسپل‌ها باید از لولی باشد که اسپل اسلات آن را دارید.

(!) به طور مثال، اگر یک پالادین لول **5** باشید چهار اسپل اسلات لول **1** و دو اسپل اسلات لول **2** دارید. با کاریزما **14**، لیست اسپل‌های آماده شما می‌توانند هر ترکیبی از چهار اسپل لول **1** یا **2** باشند. اگر اسپل لول **1** **Cure Wounds** را آماده کنید، می‌توانید با اسلات **1** یا **2** از آن استفاده کنید. استفاده از یک اسپل آن اسپل را از لیست اسپل‌های آماده حذف نمی‌کند.

پس از اتمام یک **Long Rest** می‌توانید لیست اسپل‌های آماده خود را تغییر دهید. چنین کاری نیاز به گذراندن وقت برای دعا و عبادت دارد: حداقل **1** دقیقه برای هر لول اسپل برای هر اسپل در لیست شما نیاز است.

Spellcasting Ability

Charisma ابیلیتی جادوگری شما برای اسپل‌های پالادین است. جادوی شما از قدرت اعتقادات شما می‌آید. هر زمانی که اسپلی به **Spellcasting Ability** اشاره می‌کند از **Charisma** استفاده می‌کنید. علاوه بر این، از مادیفایر **Charisma** خود برای مشخص کردن **Saving Throw DC** و **Attack Roll** اسپل‌های پالادین خود استفاده می‌کنید.

Spell Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Charisma Modifier
Spell Attack Modifier = Proficiency Bonus + Charisma Modifier

Spellcasting Focus

می‌توانید از یک نشان مذهبی (**Holy Symbol**) به عنوان **Spellcasting Focus** برای اسپل‌های پالادین استفاده کنید.

Divine Health

از لول **3**، جادوی الهی درون شما باعث می‌شود نسبت به بیماری مصون باشید.

Sacred Oath

هنگامی که به لول **3** می‌رسید، سوگندی می‌خورید که شما را تا ابد به عنوان یک پالادین متعهد می‌کند. تا این زمان شما در مرحله مقدماتی بوده‌اید، متعهد به مسیر اما هنوز به آن قسم نخورده‌اید. اکنون از لیست سوگندهای موجود یکی را انتخاب کنید.
انتخاب شما در لول **3**، **7**، **15** و **20** به شما ویژگی‌هایی می‌دهد. این ویژگی‌ها شامل **Oath Spells** و **Channel Divinity** می‌شوند.

شکست سوگند

یک پالادین همواره سعی دارد تا بالاترین استانداردهای رفتاری را حفظ کند، اما حتی با ایمان‌ترین پالادین جایز الخطا است. گاهی اوقات مسیر صحیح بیش از حد سخت است، گاهی باید انتخابی میان دو شر انجام داد و گاهی اوقات احساسات باعث می‌شوند یک پالادین سوگند خود را زیر پا بگذارد.
یک پالادین که سوگندش را شکسته است معمولا از یک کلریک یا پالادین هم کیش آمرزش می‌طلبد. ممکن است برای بخشش روزه بگیرد یا شبانه روز عبادت کند.
در صورتی که پالادین از عمد سوگند خود را شکسته است و از کرده خود پشیمان نیست عواقب می‌توانند خیلی جدی‌تر باشند. بسته به نظر **DM** چنین پالادینی ممکن است مجبور به ترک کلس خود و انتخاب کلسی دیگر شود. شاید هم از گزینه **Oathbreaker** (سوگندشکن) موجود در **Dungeon Master's Guide** استفاده شود.

Oath Spells

هر سوگند لیست اسپل‌های خودش را دارد که بسته به لول پالادین شما داده می‌شوند. اسپل‌های سوگند شما همیشه آماده هستند و در تعداد اسپل‌هایی که هر روز آماده می‌کنید محاسبه نمی‌شوند.
اگر اسپلی در اسپل‌های سوگند شما باشد که از اسپل‌های پالادین نباشد به هر حال برای شما اسپل پالادین می‌باشد.

Channel Divinity

سوگند شما اجازه می‌دهد تا انرژی الهی را هدایت کنید تا جلوه‌هایی جادویی به بار بیاورید. هر **Channel Divinity** ارائه شده توسط سوگند شما نحوه استفاده از آن را توضیح می‌دهد.
وقتی از **Channel Divinity** استفاده می‌کنید انتخاب می‌کنید که از کدام گزینه استفاده کنید. بعد از آن، نیاز به **Short** یا **Long Rest** دارید تا بتوانید دوباره از **Channel Divinity** استفاده کنید.
بعضی **Channel Divinity**ها نیاز به **Saving Throw** دارند. در این صورت **DC** مورد نیاز برابر با **DC** اسپل‌های پالادین شما است.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **4** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت

ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Extra Attack

در لول **5**، هنگامی که در نوبت خود از اکشن **Attack** استفاده می‌کنید می‌توانید به جای یکبار، دوبار ضربه بزنید.

Aura of Protection

از لول **6**، هرگاه که شما یا یکی از دوستانتان در **10** فوتی شما مجبور به ریختن **Saving Throw** باشد، میزانی برابر با **Charisma Modifier** شما (حداقل **1**) به این **Saving Throw** اضافه می‌شود. برای چنین کاری باید به‌هوش باشد.

در لول **18**، بُرد این قابلیت به **30** فوت می‌رسد.

Sacred Oath Feature

در لول **7**، قابلیتی از **Sacred Oath** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Aura of Courage

از لول **10**، شما یا دوستانتان در **10** فوتی شما نمی‌توانید هنگامی که به‌هوش هستید **Frightened** (هراسان) بشوید.

در لول **18**، بُرد این قابلیت به **30** فوت می‌رسد.

Improved Divine Smite

در لول **11**، چنان با قدرت عدل اشباع شده‌اید که تمام ضربات سلاح نزدیک‌زن شما قدرت الهی را با خود همراه دارند. هرگاه که به موجودی با سلاح نزدیک‌زن ضربه می‌زنید **1d8 Radiant Damage** اضافه وارد می‌شود.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Cleansing Touch

از لول **14**، می‌توانید با اکشن خود یک اسپل را از روی خود یا یک موجود مایل بردارید.
از این قابلیت می‌توانید به تعداد **1 + کاریزما مادیفایر** خود استفاده کنید. بعد از اتمام یک **Long Rest** مصارف صرف شده خود را پس می‌گیرید.

Sacred Oath Feature

در لول **15**، قابلیتی از **Sacred Oath** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Aura Improvements

در لول **18**، بُرد **Aura of Courage** و **Aura of Protection** شما به **30** فوت می‌رسد.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Sacred Oath Feature

در لول **20**، قابلیتی از **Sacred Oath** خود می‌گیرید.

Sacred Oath (Paladin Subclass)
Oath of the Ancients

سوگند باستانیان به اندازه نژاد الف‌ها و آیین درویدها قدمت دارد. این پالادین‌ها که بعضی اوقات شوالیه‌های **Fey** (پریان)، شوالیه‌های سبز یا شوالیه‌های شاخدار نامیده می‌شوند، سوگند یاد می‌کنند که در مبارزه کیهانی علیه تاریکی شرکت کنند زیرا آن‌ها چیزهای زیبا و حیات بخش جهان را دوست دارند، نه لزوما به این دلیل که به اصول عزت، شجاعت و عدالت اعتقاد داشته باشند. آن‌ها زره و لباس خود را با تصاویر چیزهای در حال رشد – برگ، شاخ یا گل – می‌آرایند تا تعهد خود را برای حفظ زندگی و نور در جهان منعکس کنند.

اصول باستانیان

اصول سوگند باستانیان برای قرن‌های بی‌شماری حفظ شده است. این سوگند بیش از هرگونه نگرانی از قانون یا هرج و مرج بر اصول خوب تاکید دارد. چهار اصل مرکزی آن ساده است.

نور را روشن کنید. با اعمال رحمت، مهربانی و بخشش خود، چراغ امید را در جهان روشن کنید و ناامیدی را از بین ببرید.

نور را پناه بدید. در جایی که در دنیا خوبی، زیبایی، عشق و خنده وجود دارد، در برابر شروری که آن را می‌بلعد ایستاده باشید. در جایی که زندگی شکوفا است، در مقابل نیروهایی که آن را عقیم می‌کنند ایستاده باشید.

نور خود را حفظ کنید. از آواز و خنده، از زیبایی و هنر لذت ببرید. اگر اجازه دهید نور در قلب شما بمیرد، نمی‌توانید آن را در دنیا حفظ کنید.

نور باشید. چراغ باشکوهی باشید برای همه کسانی که ناامید زندگی می‌کنند. بگذارید نور شادی و شجاعت در همه کارهای شما روشن باشد.

Oath Spells

اسپل‌های سوگند را در لول پالادین ذکر شده به‌دست می‌آورید.

لول پالادین	اسپل‌ها
3	*Ensnaring Strike, Speak with Animals*
5	*Moonbeam, Misty Step*
9	*Plant Growth, Protection from Energy*
13	*Ice Storm, Stoneskin*
17	*Commune with Nature, Tree Stride*

Channel Divinity: Nature's Wrath

می‌توانید از چنل دیوینیتی خود برای فراخوانی نیروهای اولیه برای به دام انداختن یک دشمن استفاده کنید. به عنوان یک اکشن، می‌توانید باعث رویش گیاه پیچنده روح مانندی شوید که به موجودی در **10** فوتی شما که می‌توانید ببینید دست پیدا می‌کنند. هدف باید در یک **Strength** یا **Dexterity Saving Throw** موفق باشد یا مهار (**Restrained**) شود. موجود در حالی که توسط گیاه پیچنده مهار شده است، تاس نجات خود را در انتهای هر نوبت خود تکرار می‌کند. با موفقیت، آزاد می‌شود و گیاه از بین می‌رود.

Channel Divinity: Turn the Faithless

می‌توانید از چنل دیوینیتی خود برای گفتن کلمات باستانی استفاده کنید که شنیدن آن برای پریان و شیاطین دردناک است. به عنوان یک اکشن، نماد مقدس خود را نشان می‌دهید و هر **Fey** یا **Fiend** در **30** فوتی شما که می‌تواند بشنود باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، موجود برای **1** دقیقه یا تا زمانی که آسیب ببیند **Turn** می‌شود.

یک موجود تِرن شده باید نوبت خود را صرف تلاش برای دور شدن از شما تا جایی که می‌تواند بکند و نمی‌تواند با میل خود به **30** فوتی شما حرکت کند. همچنین نمی‌تواند ری‌اکشن داشته باشد. برای اکشن خود، می‌تواند فقط از اکشن **Dash** استفاده کند یا سعی کند از اثری که مانع از حرکت آن می‌شود، فرار کند. اگر جایی برای حرکت وجود نداشته باشد، می‌تواند از اکشن **Dodge** استفاده کند.

اگر شکل واقعی موجود توسط یک جادوی **Illusion**، تغییر شکل یا اثر دیگری پنهان شود، هنگام تِرن شدن آشکار می‌شود.

Aura of Warding

از لول **7**، جادوی باستان به شدتی بر شما نهفته است که سپری جادویی را تشکیل می‌دهد. شما و دوستانی که در فاصله **10** فوتی شما قرار دارند، در برابر آسیب جادوها **Resistance** دارید.

در لول **18**، دامنه این هاله به **30** فوت افزایش می‌یابد.

Undying Sentinel

از لول **15**، هنگامی که جان شما به **0** می‌رسد و درجا کشته نمی‌شوید، می‌توانید در عوض به **1** جان سقوط کنید. به محض استفاده از این توانایی، نمی‌توانید تا زمانی که یک استراحت طولانی را به پایان برسانید دوباره از آن استفاده کنید.

علاوه بر این، هیچ یک از نقایص دوران پیری را ندارید و نمی‌توانید به طرز جادویی پیر شوید.

Elder Champion

در لول **20**، می‌توانید به انتخاب خود شکل یک نیروی باستانی از طبیعت را بگیرید. به عنوان مثال، ممکن است پوست شما سبز شود یا بافتی شبیه درخت به خود بگیرد، موهای شما برگ مانند یا خزه شود، شاخ گوزن مانند یا

یال شیر دربیاوردید.
با استفاده از اکشن خود، تغییر شکل می‌دهید. به مدت 1 دقیقه، مزایای زیر با کسب می‌کنید:

- در شروع هر نوبت خود، 10 جان بازیابی می‌کنید.
- هرزمان که اسپل پالادینی با مدت اجرای 1 اکشن می‌زنید، می‌توانید آن را در عوض با بونس اکشن خود اجرا کنید.
- دشمنان در 10 فوتی شما در تاس‌های نجات خود برابر اسپل‌های پالادین و چنل دیوینیتی‌های شما **Disadvantage** دارند.

هنگامی که از این قابلیت استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت طولانی را تمام نکنید نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Oath of Conquest

سوگند فتح پالادین‌هایی را فرا می‌خواند که در نبرد با دشمنان خود به دنبال شکوه و مطیع‌سازی آن‌ها هستند. برقراری نظم برای این پالادین‌ها کافی نیست. آن‌ها باید نیروهای هرج و مرج را در هم بشکنند. کسانی که این سوگند را می‌خورند در محفل‌هایی عبوس و ظالمانه جمع می‌شوند که به خدایان یا فلسفه‌های جنگ و قدرت منظم خدمت می‌کنند.
برخی از این پالادین‌ها تا جایی پیش می‌روند که با قدرت جهنم همگام می‌شوند و برای قانون بالاتر از رحمت ارزش قائل می‌شوند. شوالیه‌های جهنمی زره‌های خود را با غنایم گرفته شده از دشمنان سقوط کرده می‌پوشانند، هشدار وحشتناکی برای هرکسی که جرات مخالفت با آن‌ها و احکام اربابشان را دارد. دیگر پالادین‌های این سوگند اغلب به شدت مقابل شوالیه‌های جهنمی این سوگند مقاومت می‌کنند.

اصول فتح

پالادینی که این سوگند را می‌خورد، اصول فتح را بر روی بازویش داغ می‌کند.

شعله امید را خاموش کن. فقط شکست دادن یک دشمن در جنگ کافی نیست. پیروزی باید چنان طاقت فرسا باشد که اراده دشمنان برای جنگ برای همیشه خرد شود. یک تیغه می‌تواند یک زندگی را خاتمه دهد. ترس می‌تواند به یک امپراتوری خاتمه دهد.
با مشت آهنین حکومت کن. پس از پیروزی، هیچ مخالفتی را تحمل نکنید. حرف شما قانون است. کسانی که از آن اطاعت می‌کنند مورد پسند قرار می‌گیرند. کسانی که از آن سرپیچی می‌کنند، به عنوان یک نمونه برای همه کسانی که ممکن است راه آن‌ها را دنبال کنند مجازات می‌شوند.
قدرت بالای همه. تا جایی که شخص قویتر ظاهر شود باید حکومت کنید. سپس، باید قدرتمندتر شوید و چالش را برآورده کنید، یا خود را نابود کنید.

Oath Spells

اسپل‌های سوگند را در لول پالادین ذکر شده به‌دست می‌آورید.

اسپل‌ها	لول پالادین
Armor of Agathys, Command	3
Hold Person, Spiritual Weapon	5
Bestow Curse, Fear	9
Dominate Beast, Stoneskin	13
Cloudkill, Dominate Person	17

Channel Divinity: Conquering Presence

می‌توانید از چنل دیوینیتی خود برای هولناک به نظر رسیدن استفاده کنید. به عنوان یک اکشن، هر موجودی که در **30** فوتی خود می‌بینید و انتخاب می‌کنید را مجبور می‌کنید که یک **Wisdom Saving Throw** بریزید. در صورت شکست، هدف به مدت یک دقیقه از شما وحشت (**Frightened**) می‌کند. موجود وحشت‌زده می‌تواند تاس نجات را در پایان هر نوبتش تکرار کند و در صورت موفقیت اثر آن را خاتمه دهد.

Channel Divinity: Guided Strike

می‌توانید از چنل دیوینیتی خود برای ضربه زدن با دقت فراطبیعی استفاده کنید. هنگامی که تاس حمله را می‌ریزید، می‌توانید با استفاده از چنل دیوینیتی خود **10+** به آن اضافه کنید. این کار را بعد از دیدن تاس انجام می‌دهید، اما قبل از آن‌که دی‌ام بگوید ضربه می‌خورد یا خیر.

Aura of Conquest

از لول **7**، هنگامی که ناتوان (**Incapacitated**) نیستید هاله‌ای تهدیدآمیز دور شما را می‌گیرد. هالیه از هر جهت **10** فوت از شما امتداد دارد، اما از پوشش کامل رد نمی‌شود.
اگر موجودی از شما بترسد (**Frightened**)، سرعتش در هاله به **0** کاهش می‌یابد و اگر موجودی نوبت خود را در آن‌جا آغاز کند، **Psychic Damage** برابر با نصف لول پالادین شما می‌خورد.
در لول **18**، دامنه این هاله به **30** فوت افزایش می‌یابد.

Scornful Rebuke

از لول **15**، کسانی که جرات حمله به شما را دارند به دلیل جسارت خود مجازات می‌شوند. هر وقت موجودی به شما ضربه بزند، **Psychic Damage** برابر با **Charisma Modifier** شما (حداقل **1**) می‌خورد. برای این کار، باید شما ناتوان (**Incapacitated**) نباشید.

Invincible Conqueror

در لول **20**، توانایی استفاده از قدرت رزمی خارق‌العاده را پیدا می‌کنید. به عنوان یک اکشن، می‌توانید با جادو تبدیل به تجلی فتح شوید و برای **1** دقیقه مزایای زیر را کسب کنید:

- در مقابل تمام انواع دمیج **Resistance** دارید.
- هنگامی که در نوبت خود از اکشن اتک استفاده می‌کنید، می‌توانید در همان اکشن ضربه اضافه‌ای وارد کنید.
- ضربات از نزدیک شما در صورتی که تاس **19** یا **20** بیاید **Critical** حساب می‌شوند.

هنگامی که از این قابلیت استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت طولانی را تمام نکنید نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Oath of the Crown

سوگند تاج به آرمان‌های تمدن، اعم از روح یک ملت، وفاداری به یک حاکم، یا خدمت به خدای قانون و حاکمیت، قسم می‌خورد. پالادین‌هایی که این سوگند را یاد می‌کنند خود را وقف خدمت به جامعه و به‌ویژه قوانینی می‌کنند که جامعه را به هم پیوند می‌دهد. این پالادین‌ها نگهبانان مراقب روی دیوارها هستند، در برابر موج‌های آشفته بربرها که تهدیدی است برای تمامی آنچه تمدن ساخته ایستاده‌اند و معمولا به عنوان نگهبان، نمونه یا مراقب شناخته می‌شوند. غالبا، پالادین‌هایی که این سوگند را یاد می‌کنند عضوی از یک محفل شوالیه‌ای در خدمت یک ملت یا حاکم هستند و به عنوان بخشی از پذیرش در صفوف این محفل سوگند خود را می‌خورند.

اصول تاج

اصول سوگند تاج اکثرا توسط حاکمیتی که سوگند آن‌ها به آن قسم خورده تنظیم می‌شود، اما به طور کلی بر اصول زیر تاکید می‌کند.

قانون. قانون بالاترین اهمیت را دارد. قانون، ملاتی است که سنگ‌های تمدن را در کنار هم نگه داشته و باید به آن احترام گذاشت.

وفاداری. حرف شما ضمانت شما است. بدون وفاداری، سوگندها و قوانین بی‌معنی است.

شجاعت. باید مایل باشید آن‌چه را که برای نظم باید انجام دهید را حتی مقابل شانس‌های طاقت فرسا انجام دهید. اگر عمل نکنید، پس چه کسی این‌کار را می‌کند؟

مسئولیت. باید با عواقب عملکرد خود کنار بیایید، شما مسئول انجام وظایف و تعهدات خود هستید.

Oath Spells

اسپل‌های سوگند را در لول پالادین ذکر شده به‌دست می‌آورید.

لول پالادین	اسپل‌ها
3	*Command, Compelled Duel*
5	*Warding Bond, Zone of Truth*
9	*Aura of Vitality, Spirit Guardians*
13	*Banishment, Guardians of Faith*
17	*Circle of Power, Geas*

Channel Divinity: Champion Challenge

به عنوان یک بونس اکشن، چالشی ایجاد می‌کنید که موجودات دیگر را مجبور به نبرد با شما می‌کند. هر موجودی که انتخاب می‌کنید که در فاصله **30** فوتی شما است و می‌تواند شما را ببیند، باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، هدف نمی‌تواند با میل خود از **30** فوتی شما دورتر شود. اگر ناتوان **(Incapacitated)** باشید یا بمیرید یا موجود از **30** فوتی شما دورتر باشد اثر تمام می‌شود.

Channel Divinity: Turn the Tide

به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید موجودات آسیب دیده را با چنل دیوینیتی خود تقویت کنید. هر موجود دلخواه شما که بتواند در فاصله **30** فوتی شما صدای شما را بشنود، اگر بیش از نیمی از جان خود را نداشته باشد، مقداری برابر با **1d6 + Charisma Modifier** شما (حداقل **1**) جان بدست می‌آورد.

Divine Allegiance

از لول **7**، هنگامی که موجودی در فاصله **5** فوتی شما آسیب می‌بیند، می‌توانید با ری‌اکشن خود به صورت جادویی سلامتی خود را با آن موجود جابجا کنید و باعث شوید که آن موجود آسیب نبیند. در عوض، شما آسیب می‌بینید. این آسیب به هیچ‌وجه قابل کاهش و جلوگیری نیست.

Unyielding Spirit

از لول **15**، در تاس‌های نجات مقابل فلج شدن **(Paralyzed)** و شوکه شدن **(Stunned)** **Advantage** دارید.

Elder Champion

در لول **20**، حضور شما در میدان نبرد الهام بخش کسانی است که هم هدف با شما هستند. می‌توانید برای مدت **1** ساعت از مزایای زیر استفاده کنید:

- مقابل دمیج‌های **Bludgeoning**، **Piercing** و **Slashing** از سلاح‌های غیرجادویی **Resistance** دارید.
- متحدانی که در **30** فوتی شما هستند در تاس نجات مرگ **Advantage** دارند.

- شما و متحدانی که در **30** فوتی شما هستند در تاس نجات **Wisdom**، **Advantage** دارند.

این اثر در صورتی که ناتوان (**Incapacitated**) شوید یا بمیرید زودتر از موعد تمام می‌شود. هنگامی که از این قابلیت استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت طولانی را تمام نکنید نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Oath of Devotion

سوگند سرسپردگی، پالادینی را به بلندترین آرمان‌های عدالت، فضیلت و نظم پیوند می‌دهد. این پالادین‌ها که گاهی اوقات سوارکار، شوالیه‌های سفید یا رزمندگان مقدس خوانده می‌شوند، در زره‌های درخشان به شوالیه ایده‌آل بدل می‌شوند و با افتخار در راه عدالت و منافع نیک خدمت می‌کنند. آن‌ها خود را با بالاترین استانداردهای رفتاری قضاوت می‌کنند و برخی، از سایر مردم جهان را نیز همان استانداردها را انتظار دارند. بسیاری از کسانی که این سوگند را می‌خورند وقف خدایان قانون و نیکوکاری هستند و از اصول خدایان خود به عنوان معیار سرسپردگی خود استفاده می‌کنند. آن‌ها فرشتگان – بندگان کامل خیر – را به عنوان آرمان خود در نظر می‌گیرند و تصاویر بال‌های فرشته را در کلاه‌خود یا زره خود قرار می‌دهند.

اصول سرسپردگی

اگرچه سخنان و ساختار دقیق سوگندهای یاد شده متفاوت است، اما پالادین‌های این سوگند در این اصول سهیم هستند.

صداقت. دروغ نگویید و تقلب نکنید. بگذارید حرف شما قول شما باشد.
شجاعت. هرگز از اقدام نترسید، گرچه احتیاط خردمندانه است.
شفقت. به دیگران کمک کنید، از افراد ضعیف محافظت کنید و کسانی که آن‌ها را تهدید می‌کنند مجازات کنید. به دشمنان خود رحم کنید، اما آن را با خرد معتدل کنید.
افتخار. با دیگران با انصاف رفتار کنید و بگذارید کارهای شریف شما برای آن‌ها نمونه باشد. در حالی که کمترین آسیب را وارد می‌کنید، تا جایی که ممکن است نیکی کنید.
وظیفه. مسئول اعمال خود و عواقب آن‌ها باشید، از افرادی که به شما سپرده شده‌اند محافظت کنید و از کسانی که بر شما قدرت عادلانه دارند اطاعت کنید.

Oath Spells

اسپل‌های سوگند را در لول پالادین ذکر شده به‌دست می‌آورید.

اسپل‌ها	لول پالادین
Protection from Evil and Good, Sanctuary	3
Lesser Restoration, Zone of Truth	5
Beacon of Hope, Dispel Magic	9
Freedom of Movement, Guardian of Faith	13
Commune, Flame Strike	17

Channel Divinity: Sacred Weapon

به عنوان یک اکشن، می‌توانید با استفاده از چنل دیوینیتی خود، یک سلاح را که در دست دارید با انرژی مثبت آغشته کنید. به مدت **1** دقیقه، **Charisma Modifier** خود را به تاس حمله آن سلاح اضافه می‌کنید (حداقل **1+**). این سلاح همچنین در شعاع **20** فوتی نور شدید و **20** فوت فراتر از آن نور کم ساطع می‌کند. اگر سلاح از قبل جادویی نباشد، برای مدت زمان طولانی جادویی می‌شود.

شما می‌توانید این اثر را در نوبت خود به عنوان بخشی از هر اکشن دیگری تمام کنید. اگر دیگر این سلاح را در دست ندارید یا حمل نمی‌کنید یا بیهوش شده‌اید (**Unconscious**)، این اثر پایان می‌یابد.

Channel Divinity: Turn the Unholy

به عنوان یک اکشن، نماد مقدس خود را ارائه می‌دهید و با استفاده از چنل دیوینیتی خود، دعایی علیه شیاطین و مردگان متحرک می‌خوانید. هر **Fiend** یا **Undead** که می‌تواند در **30** فوتی شما صدایتان را بشنود باید **Wisdom Saving Throw** بریزد. اگر در آن شکست بخورد، به مدت یک دقیقه یا تا زمانی که دمیج بخورد، **Turn** میشود. یک موجود تِرن شده باید نوبت خود را صرف تلاش برای دور شدن از شما تا جایی که می‌تواند بکند و نمی‌تواند با میل خود به **30** فوتی شما حرکت کند. همچنین نمی‌تواند ری‌اکشن داشته باشد. برای اکشن خود، می‌تواند فقط از اکشن **Dash** استفاده کند یا سعی کند از اثری که مانع از حرکت آن می‌شود، فرار کند. اگر جایی برای حرکت وجود نداشته باشد، می‌تواند از اکشن **Dodge** استفاده کند.

Aura of Devotion

شما و متحدانی که در **10** فوتی شما قرار دارند، نمی‌توانند در حالی که شما هوشیار هستید شیفته (**Charmed**) شوند.

در لول **18**، دامنه این هاله به **30** فوت افزایش می‌یابد.

Purity of Spirit

از لول **15**، همیشه تحت تاثیر اسپل **Protection from Evil and Good** هستید.

Holy Nimbus

در لول **20**، به عنوان یک اکشن، می‌توانید هاله‌ای از نور خورشید بتابید. به مدت **1** دقیقه، نور درخشان در شعاع **30** فوت از شما می‌تابد و **30** فوت فراتر از آن نور کم می‌تابد.

هرگاه دشمنی در زیر نور شدید نوبت خود را شروع کند، **10 Radiant Damage** می‌خورد.

علاوه بر این، در این مدت، در تاس‌های نجاتی که علیه اسپل‌های **Fiend**ها و **Undead**ها می‌ریزید **Advantage** دارید.

هنگامی که از این قابلیت استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت طولانی را تمام نکنید نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Oath of Glory

پالادین‌های سوگند شکوه معتقدند که آن‌ها و همراهانشان قرار است با اعمال قهرمانانه به شکوه و افتخار برسند. آن‌ها با کوشش بسیار آموزش می‌بینند و همراهان خود را تشویق می‌کنند تا همیشه برای سرنوشت آماده باشند.

اصول شکوه

اصول سوگند ، پالادین را به تلاشی برای قهرمانی سوق می‌دهد که ممکن است روزی در افسانه بدرخشد.

اقدام بیش از گفتار. تلاش کنید تا با کارهای باشکوه شناخته شوید، نه با کلمات.

چالش‌ها امتحانی بیش نیستند. با شجاعت با سختی‌ها روبرو شوید و متحدان خود را تشویق کنید تا همراه شما روبرو شوند.

بدن را آماده کنید. مانند سنگ خام، بدن شما باید کار کند تا بتوان توانایی بالقوه آن را درک کرد.

انضباط روح. برای غلبه بر ناکامی‌های درون که شکوه شما و دوستانتان را تیره می‌کند، باید روح خود را مضبط بسازید.

Oath Spells

اسپل‌های سوگند را در لول پالادین ذکر شده به‌دست می‌آورید.

لول پالادین	اسپل‌ها
3	*Guiding Bolt, Heroism*
5	*Enhance Ability, Magic Weapon*
9	*Haste, Protection from Energy*
13	*Compulsion, Freedom of Movement*
17	*Commune, Flame Strike*

Channel Divinity: Peerless Athlete

به عنوان یک بونس اکشن می‌توانید از چنل دیوینیتی خود برای تقویت توانایی ورزشی خود استفاده کنید. به مدت **10** دقیقه، در تاس‌ها **Strength (Athletics)** و **Dexterity (Acrobatics)**، **Advantage** دارید؛ می‌توانید دوبرابر بیشتر از حد نرمال وزن حمل کنید، هل دهید، بکشید و بلند کنید. و فاصله پرش‌های شما **10** فوت افزایش می‌یابد (این مسافت اضافی به صورت عادی هزینه حرکت را دارد).

Channel Divinity: Inspiring Smite

بلافاصله پس از آسیب رساندن به موجودی با ویژگی **Divine Smite**، می‌توانید از **Channel Divinity** خود به عنوان یک بونس اکشن استفاده کنید و به موجوداتی شامل خود و متحدانتان در **30** فوتی شما جان موقت بدهید. میزان کلی جان موقت برابر **2d8 + Paladin Class** می‌باشد که می‌تواند هرطور که دوست دارید بین موجودات تقسیم شود.

Aura of Alacrity

از لول **7**، می‌توانید هاله‌ای بوجود بیاورید که به شما و همراهانتان سرعتی فراطبیعی می‌دهد. درصورتی که ناتوان (**Incapacitated**) نباشید، سرعت راه رفتن هر متحدی که نوبت خود را در **5** فوتی شما شروع کند، تا پایان آن نوبت **10** فوت افزایش می‌یابد.
در لول **18**، دامنه این هاله به **10** فوت افزایش می‌یابد.

Glorious Defense

از لول **15**، می‌توانید دفاع را به یک حمله ناگهانی تبدیل کنید. هنگامی که شما یا موجود دیگری در **10** فوتی شما که می‌توانید ببینید، ضربه‌ای با تاس حمله می‌بیند، می‌توانید با ری‌اکشن خود مقداری برابر با **Charisma Modifier** خود (حداقل **1+**) به نیروی دفاعی یا **AC** هدف اضافه کنید. اگر حمله خطا رفت، می‌توانید به عنوان بخشی از آن ری‌اکشن، یک حمله با سلاح نزدیک علیه مهاجم انجام دهید، به شرطی که مهاجم در محدوده سلاح شما باشد.
می‌توانید از این ویژگی به دفعاتی برابر با **Charisma Modifier** خود (حداقل یک بار) استفاده کنید و هنگامی که یک استراحت بلند را تمام می‌کنید، تمام موارد مصرف شده را بازیابی می‌کنید.

Living Legend

در لول **20**، می‌توانید کارهای بزرگ خود را با افسانه‌های اعمال خود – چه واقعی چه اغراق‌آمیز – تقویت کنید. به عنوان یک بونس اکشن، به مدت **1** دقیقه مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- متبرک شده‌اید، در تمام ابیلیتی چک‌های کاریزما **Advantage** دارید.
- یک بار در هر نوبت خود هنگامی که ضربه سلاح شما خطا می‌رود می‌توانید باعث موفقیت حمله شوید.

- اگر در یک **Saving Throw** شکست بخورید، می‌توانید با ری‌اکشن خود دوباره تاس بریزید. باید از نتیجه تاس دوم استفاده کنید.

هنگامی که از این قابلیت استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت طولانی را تمام نکنید نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید، مگر آنکه یک اسپل اسلات لول **5** خرج آن کنید.

Oath of Redemption

سوگند رستگاری یک پالادین را در مسیری دشوار قرار می‌دهد، مسیری که به مبارز مقدسی نیاز دارد که فقط به عنوان آخرین چاره از خشونت استفاده کند. پالادین‌هایی که خود را وقف این سوگند می‌کنند معتقدند که هر شخصی می‌توان دوباره به راه راست هدایت شود و راه احسان و عدالت راهی است که هرکسی می‌تواند طی کند. این پالادین‌ها به امید هدایت دشمنانشان به سوی نور با موجودات شرور شرور روبرو می‌شوند و دمشنان خود را فقط زمانی می‌کشند که چنین عملی به وضوح باعث نجان جان دیگر شود. پالادین‌هایی که این مسیر را دنبال می‌کنند به عنوان ناجی و فدیه‌گر شناخته می‌شوند.

اصول رستگاری

اصول سوگند رستگاری یک سطح عالی از صلح و عدالت را حفظ می‌کند.

صلح. خشونت آخرین راه‌حل است. دیپلماسی و تفاهم مسیرهای صلح طولانی مدت هستند.
بی‌گناهی. همه مردم زندگی را در یک حالت معصوم آغاز می‌کنند و این محیط آن‌ها یا نفوذ نیروهای تاریک است که آن‌ها را به سمت شر سوق می‌دهد. با الگوبرداری مناسب و تلاش برای التیام زخم‌های دنیایی کاملا ناقص، می‌توانید هرکسی را در راهی صالح قرار دهید.
صبر. تغییر زمان می‌بردو به کسانی که راه شر را پیموده‌اند باید یادآوری شود تا آن‌ها را صادق نگه داشت. هنگامی که بذر عدالت را در موجودی کاشتید، باید روز به روز تلاش کنید تا آن بذر زنده بماند و شکوفا شود.
حکمت. قلب و ذهن شما باید روشن بماند، زیرا سرانجام مجبور به پذیرش شکست خواهید شد. در حالی که می‌توان هر موجودی را رستگار کرد، بعضی‌ها آنقدر در مسیر شر قرار دارند که شما چاره‌ای ندارید جر اینکه زندگی آن‌ها را برای خیر خاتمه دهید. هر اقدامی را باید با دقت سنجید و عواقب آن را کاملا فهمید، اما وقتی تصمیم گرفتید، آن را دنبال کنید و بدانید مسیرتان درست است.

Oath Spells

اسپل‌های سوگند را در لول پالادین ذکر شده به‌دست می‌آورید.

اسپل‌ها	لول پالادین
Sanctuary, Sleep	3
Calm Emotions, Hold Person	5
Counterspell, Hypnotic Pattern	9
Otiluke's Resilient Sphere, Stoneskin	13
Hold Monster, Wall of Force	17

Channel Divinity: Emissary of Peace

می‌توانید از چنل دیوینیتی خود برای تقویت خود از قدرت الهی استفاده کنید. به عنوان یک بونس اکشن، به مدت **10** دقیقه به تاس‌های **Charisma (Persuasion)** مقدار **+5** اضافه کنید.

Channel Divinity: Rebuke the Violent

می‌توانید از چنل دیوینیتی خود برای سرزنش کسانی که خشونت می‌کنند استفاده کنید. بلافاصله پس از آنکه

دشمنی در **30** فوتی شما به موجودی به جز شما با حمله‌ای آسیب وارد می‌کند، می‌توانید با ری‌اکشن خود دشمن را مجبور به ریختن **Wisdom Saving Throw** کنید. در صورت شکست، دشمن **Radiant Damage** برابر با آسیبی که الان زده است می‌خورد. در صورت موفقیت، میزان دمیج نصف می‌شود.

Aura of the Guardian

از لول **7**، می‌توانید دیگران را به هزینه سلامتی خود در برابر آسیب محافظت کنید. هنگامی که موجودی در فاصله **10** فوتی شما آسیب می‌بیند، می‌توانید به جای اینکه آن موجود آسیب ببیند، از ری‌اکشن خود استفاده کنید تا به صورت جادویی شما جای او آسیب ببینید. این ویژگی هیچ اثر دیگری را که ممکن است با آسیب همراه باشد منتقل نمی‌کند و به هیچ وجه نمی‌توان این آسیب را کاهش داد.
در لول **18**، دامنه این هاله به **30** فوت افزایش می‌یابد.

Protective Spirit

از لول **15**، حضوری مقدس زخم‌های شما را در جنگ شفاه می‌دهد. اگر در نبرد نوبت خود را با جان کمتر از نصف حداکثر جان شروع کردید و ناتوان (**Incapacitated**) نیستید، جانی برابر با **1d6** + نصف لول پالادینی خود بازیابی می‌کنید.

Emissary of Redemption

در لول **20**، نماینده و تجلی صلح می‌شوید، که به شما دو مزیت می‌دهد.

- در مقابل تمام انواع دمیج از موجودات دیگر (حملات، اسپل و آثار دیگر) **Resistance** دارید.
- هرگاه موجودی شما را با حمله‌ای می‌زند، مقداری برابر با نیمی از خسارت شما **Radiant Damage** می‌خورد.

هنگامی که به موجودی حمله می‌کنید، روی آن اسپل می‌زنید یا به روشی به جز این ویژگی به آن آسیب وارد می‌کنید، تا زمانی که یک استراحت طولانی را تمام نکنید، مقابلش این دو مزیت را ندارید.

Oath of Vengeance

سوگند انتقام یک تعهد جدی برای مجازات کسانی است که مرتکب گناهی سخت شده‌اند. وقتی نیروهای شیطانی دهکده‌های ناتوان را ذبح می‌کنند، وقتی مردم برخلاف خواست خدایان زندگی می‌کنند، وقتی صنف دزدان بیش از حد قدرتمند و خشن می‌شود، وقتی اژدها در حومه روستا مشغول جنایت می‌شود – در چنین مواقعی، پالادین‌ها برخاسته و سوگند انتقام یاد می‌کنند تا آنچه که اشتباه رفته است را درست کنند. برای این پالادین‌ها – که بعضا انتقام‌جویان یا شوالیه‌های تاریک نامیده می‌شوند – خلوص خود به اندازه تحقق عدالت مهم نیست.

اصول انتقام

اصول سوگند انتقام برای هر پالادین متفاوت است، اما همه اصول پیرامون مجازات افراد خاطی از هر طریق لازم است. پالادین‌هایی که این اصول را حفظ می‌کنند، مایلند حتی نیکی خود را فدا کنند تا عدالت را نسبت به کسانی که شرارت می‌کنند انجام دهند. بنابراین این پالادین‌ها اغلب گرایش اخلاق قانون‌مند یا خنثی را دارند. اصول اصلی سوگند ساده هستند.

با شر اعظم مبارزه کنید. در مواجهه با انتخاب مبارزه با دشمنان قسم خورده یا مبارزه با یک شر کمتر، من شر بزرگتر را انتخاب می‌کنم.
به شرور رحم نکنید. دشمنان معمولی ممکن است شامل رحمت من شوند، اما دشمنان قسم خورده من اینگونه نیستند.
به هر روشی که نیاز است. تردیدهای من نمی‌توانند مانع از بین بردن دشمنانم شوند.

جبران خسارت. اگر دشمنان من آسیبی بزنند، به این دلیل است که نتوانستم جلوی آن‌ها را بگیرم. من باید به کسانی که از کارهای ناگوارشان آسیب دیده‌اند کمک کنم.

Oath Spells

اسپل‌های سوگند را در لول پالادین ذکر شده به‌دست می‌آورید.

اسپل‌ها	لول پالادین
Bane, Hunter's Mark	3
Hold Person, Misty Step	5
Haste, Protection from Energy	9
Banishment, Dimension Door	13
Hold Monster, Scrying	17

Channel Divinity: Abjure Enemy

به عنوان اکشن، نماد مقدس خود را نشان می‌دهید و با استفاده از چنل دیوینیتی خود دعای نکوهش می‌خوانید. در فاصله **60** فوتی خود یک موجود را انتخاب کنید که می‌توانید ببینید. آن موجود باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد، مگر آنکه از وحشت (**Frightened**) در امان باشد. **Fiend**ها و **Undead**ها در این تاس **Disadvantage** دارند.

در صورت شکست در تاس نجات، هدف **1** دقیقه یا تا زمانی که صدمه نبیند می‌ترسد. سرعت موجود در حالی که ترسیده است **0** است و نمی‌تواند به آن اضافه کند.

در صورت موفقیت، سرعت موجود **1** دقیقه یا تا زمانی که آسیب ببیند، نصف می‌شود.

Channel Divinity: Vow of Enmity

به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید با استفاده از چنل دیوینیتی خود، علیه موجودی که می‌توانید در فاصله **10** فوتی خود ببینید، سوگند خصومت بخوانید. در تاس‌های حمله خود علیه آن موجود به مدت **1** دقیقه یا تا زمانی که به **0** جان برسد یا بی‌هوش (**Unconscious**) شود **Advantage** دارید.

Relentless Avenger

از لول **7**، تمرکز فوق‌العاده شما به شما کمک می‌کند تا جلوی عقب نشینی یک دشمن را بگیرید. هنگامی که به یک موجود حمله **Attack of Opportunity** می‌کنید، می‌توانید بلافاصله پس از حمله و به عنوان بخشی از همان ری‌اکشن سرعت خود را تا نیمی از خود افزایش دهید. این حرکت اضافه باعث **Opportunity Attack** نمی‌شود.

Soul of Vengeance

از لول **15**، سوگند خصومت شما قدرتمندتر می‌شود. وقتی موجودی تحت تاثیر قابلیت **Vow of Enmity** شما حمله‌ای می‌کند، می‌توانید با ری‌اکشن خود یک ضربه با سلاح از نزدیک به آن موجود در صورتی که در برد شما باشد وارد کنید.

Avenging Angel

در لول **20**، می‌توانید شکل یک فرشته انتقام‌جو را به خود بگیرید. با استفاده از یک اکشن، تغییر می‌کنید و به مدت **1** ساعت مزایای زیر را کسب می‌کنید.

- دو بال از پشت شما جوانه می‌زند و سرعت پرواز برابر با **60** فوت دریافت می‌کنید.

- هاله‌ای از تهدید در شعاع **30** فوتی خود ساطع می‌کنید. اولین باری که هر موجود دشمن وارد هاله می‌شود یا در نبرد نوبت خود را در آنجا آغاز می‌کند، موجود باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا به مدت **1** دقیقه یا تا زمانی که آسیب ببیند از شما بترسد (**Frightened**). رول‌های حمله علیه موجود ترسیده **Advantage** دارند.

بعد از استفاده از این ویژگی، تا زمانی که یک استراحت بلند را تمام نکرده‌اید نمی‌توانید از آن استفاده کنید.

Oathbreaker

سوگند شکن، پالادینی است که سوگندهای مقدس خود را شکسته تا برخی از جاه طلبی‌های تاریک را دنبال کند یا به یک قدرت شیطانی خدمت کند. نوری که در قلب پالادین می‌سوزد، خاموش شده است. فقط تاریکی باقی مانده است.

یک پالادین باید شرور و حداقل لول **3** باشد تا یک سوگند شکن شود. پالادین ویژگی‌های مخصوص سوگند مقدس خود را با ویژگی‌های سوگند شکن جایگزین می‌کند.

دقت کنید که ساب‌کلس سوگند شکن در کتاب راهنمای دی‌ام آمده است. در نتیجه، احتمال اینکه مناسب بازی شما نباشد بالا است. لطفا قبل از انتخاب آن، با دی‌ام و گروه خود مشورت کنید.

Oath Spells

اسپل‌های سوگند را در لول پالادین ذکر شده به‌دست می‌آورید.

اسپل‌ها	لول پالادین
Hellish Rebuke, Inflict Wounds	3
Crown of Madness, Darkness	5
Animate Dead, Bestow Curse	9
Blight, Confusion	13
Contagion, Dominate Person	17

Channel Divinity: Control Undead

به عنوان یک اکشن، پالادین یک موجود **Undead** را که می‌تواند در **30** فوتی خود ببیند هدف قرار می‌دهد. هدف باید یک **Wisdom Saving Throw**بریزد. در صورت شکست، باید از دستورات پالادین تا **24** ساعت آینده اطاعت کند، یا تا زمانی که پالادین دوباره از این چنل دیوینیتی استفاده کند. آنددی که **Challenge Rating** آن برابر یا بیشتر از سطح پالادین باشد از این اثر مصون است.

Channel Divinity: Dreadful Aspect

به عنوان یک اکشن، پالادین تاریک‌ترین احساسات را هدایت می‌کند و آن‌ها را به یک تهدید جادویی متمرکز می‌کند. هر موجودی در **30** فوتی و به انتخاب پالادین که می‌تواند پالادین را ببیند باید **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، به مدت **1** دقیقه از پالادین می‌ترسد (**Frightened**). اگر موجودی که تحت تاثیر این وحشت است، نوبت خود را در فاصله بیش از **30** فوتی از پالادین خانمه دهد، می‌تواند یک **Wisdom Saving Throw** دیگر برای پایان دادن به اثر بریزد.

Aura of Hate

از لول **7**، پالادین، و هر **Fiend** و **Undead** در **10** فوتی پالادین، مقداری برابر با **Charisma Modifier** (حداقل **1+**) پالادین به تاس‌های دمیج سلاح از نزدیک خود اضافه می‌کنندو یک موجود می‌تواند در لحظه فقط از یک پالادین تحت تاثیر این ویژگی باشد.
در لول **18**، دامنه این هاله به **30** فوت افزایش می‌یابد.

Supernatural Resistance

در لول **15**، پالادین به **Resistance** علیه دمیج‌های **Bludgeoning**، **Piercing** و **Slashing** از سلاح‌های غیرجادویی می‌رسد.

Dread Lord

در لول **20**، پالادین می‌تواند به عنوان یک اکشن، خودش را با هاله‌ای از تاریکی که به مدت **1** دقیقه ادامه دارد، احاطه کند. هاله هرگونه نور شدید را در شعاع **30** فوتی اطراف پالادین به نور کم کاهش می‌دهد. هرگاه دشمنی که از پالادین وحشت داشته باشد (**Frightened**) نوبت خود را در هاله شروع کند، **4d10 Psychic Damage** می‌خورد. علاوه بر این، پالادین و موجوداتی که او در هاله انتخاب می‌کند در سایه عمیق‌تری فرو می‌روند. موجوداتی که از بینایی خود استفاده می‌کنند، در حملات علیه موجوداتی که در این سایه فرو رفته‌اند **Disadvantage** دارند.
در حالی که هاله حضور دارد، پالادین می‌تواند با یک بونس اکشن در ترن خود کاری کند که سایه‌ها به موجودی حمله کنند. پالادین یک حمله با اسپل از نزدیک علیه آن موجود انجام می‌دهد، در صورت اصابت حمله، هدف **3d10 + Charisma Modifier** شما **Necrotic Damage** می‌خورد.
پس از فعال‌سازی هاله، تا زمانی که یک استراحت طولانی را تمام نکنید نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Ranger

سطح Level	امتیاز مهارت Proficiency Bonus	توانایی‌ها Features	Spellهایی که می‌دانید	Spell Slot 1st	2nd	3rd	4th	5th
1	+2	Favored Enemy, Natural Explorer	-	-	-	-	-	-
2	+2	Fighting Style, Spellcasting	2	2	-	-	-	-
3	+2	Ranger Archetype, Primeval Awareness	3	3	-	-	-	-
4	+2	Ability Score Improvement	3	3	-	-	-	-
5	+3	Extra Attack	4	4	2	-	-	-
6	+3	Favored Enemy and Natural Explorer Improvements	4	4	2	-	-	-
7	+3	Ranger Archetype Feature	5	4	3	-	-	-
8	+3	Ability Score Improvement, Land's Stride	5	4	3	-	-	-
9	+4	-	6	4	3	2	-	-
10	+4	Hide in Plain Sight, Natural Explorer Improvement	6	4	3	2	-	-
11	+4	Ranger Archetype Feature	7	4	3	3	-	-
12	+4	Ability Score Improvement	7	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	3	1	-
14	+5	Vanish, Favored Enemy Improvement	8	4	3	3	1	-
15	+5	Ranger Archetype Feature	9	4	3	3	2	-
16	+5	Ability Score Improvement	9	4	3	3	2	-
17	+6	-	10	4	3	3	3	1
18	+6	Feral Senses	10	4	3	3	3	1
19	+6	Ability Score Improvement	11	4	3	3	3	2
20	+6	Foe Slayer	11	4	3	3	3	2

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d10
Hit Points (Level=1): 10 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d10 (6) + Constitution Modifier به ازای هر لول بالاتر از یک

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: Light, Medium, Shield
Weapon: Simple, Martial
Tool : -
Saving Throw: Strength, Dexterity

3 اسکیل از لیست زیر:
[Animal Handling, Athletics, Insight, Investigation, Nature, Perception, Stealth, Survival]

تجهیزات شروع | Starting Equipment

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- **Scale Mail** یا **Leather Armor**
- دو **Short Sword** یا دو **سلاح ساده نزدیک‌زن**
- یک **Dungeoneer's Pack** یا یک **Explorer's Pack**
- یک **Longbow** و 20 **تیر** درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **5d4×10 gp** بازی را شروع می‌کنید.

انسانی که خشن و وحشی به نظر می‌رسد، به تنهایی از طریق سایه درختان گروهی اورک را شکار می‌کند. در هر دستش یک شمشیر کوتاه را نگه داشته و در لحظه مثل یک گردباد از اورکی به اورکی دیگر حمله می‌کند.
الفی پس از آنکه از طوفانی از یخ جاخالی می‌دهد، تعادل خود را به‌دست می‌آورد و با کمان خود تیری به سمت هدفش که اژدهایی سفید است پرتاب می‌کند. با جهشی از پنجه‌ی اژدها فرار می‌کند و تیری دیگر به سمت فضای خالی بین فلس‌های اژدها پرتاب می‌کند. هف-الفی با سوت به شاهینی که بالای سرش می‌چرخد علامت می‌دهد و او را فرا می‌خواند. به زبان الفی زمزمه‌ای می‌کند و به خرسی که ردش را دنبال کرده‌اند اشاره می‌کند. شاهین به سمت خرس پرواز می‌کند تا حواس خرس را از شکارچی دور کند.

دور از شلوغی شهر، گذشته از پرچین‌هایی که مرز مزارع با حیات وحش را مشخص می‌کند، میان تراکم درختان جنگلی و دشت‌های گسترده و خالی. رِنجرها در چنین مکان‌هایی پاسداری می‌کنند.

شکارچیان کشنده

تکاوران وحش، رنجرها متخصص شکار هیولاهایی که در لبه طبیعت، تمدن را تهدید می‌کنند می‌باشند. راهزنان، جانوران وحشی، غول‌های وحشتناک و اژدهایان کشنده هدف رنجرها هستند. آن‌ها یاد می‌گیرند تا هدف خود را مانند یک حیوان شکارچی ردیابی کنند، در طبیعت وحشی مخفیانه حرکت کنند و خود را در آوار مخفی کنند.
رنجرها تمرینات رزمی خود را بر روی تکنیک‌هایی که در برابر دشمنان مورد علاقه خاصشان مفید هستند متمرکز می‌کنند.
به لطف آشنایی با طبیعت، همانند درویدها، رنجرها توانایی استفاده از قدرت طبیعت برای جادوگری را دارند.
اسپل‌های آن‌ها، مثل قدرت‌های رزمی رنجرها، متمرکز بر سرعت، مخفی‌کاری و شکار است. توانایی‌ها و قدرت‌های یک رنجر با تمرکز مهلک بر حراست از مناطق مرزی و وحشی تحقق پیدا کرده‌اند.

ماجراجویان مستقل

گرچه یک رنجر ممکن است به عنوان شکارچی، راهنما یا ردیاب زندگی خود را بچرخاند، اما وظیفه اصلی یک رنجر محافظت از حومه تمدن در مقابل هیولاها و دشمنان می‌باشد. در بعضی جاها، رنجر ها به محافل مخفی یا درویدها می‌پیوندند، اما بسیاری از رنجرها به شدت مستقل هستند و می‌دانند که وقتی یک اژدها یا گروهی از اورک‌ها حمله می‌کنند، یک رنجر ممکن است اولین و احتمالا آخرین خط دفاع باشد.
این استقلال شدید باعث می‌شود رنجرها مناسب ماجراجویی باشند، زیرا آن‌ها به زندگی دور از راحتی از یک بستر خشک و یک حمام گرم عادت کرده‌اند. واکنش رنجرها در مواجهه با ماجراجویان شهری که از سختی‌های طبیعت

ناله می‌کنند ترکیبی از سرگرمی، سرخوردگی و دلسوزی است. اما به سرعت می‌فهمند که سایر ماجراجویان که می‌توانند سهم خود را در نبرد با دشمنان تمدن انجام دهند ارزش هرگونه هزینه اضافی را دارند. شاید مردم لطیف شهرنشین ندانند چگونه در طبیعت غذا و آب فراهم کنند، اما آن‌ها به روش‌های دیگری مفید هستند.

ساخت یک Ranger

وقتی قصد ساخت یک پالادین را دارید، ماهیت تعلیماتی که قابلیت‌های خاص شما را در اختیارتان قرار داده است را در نظر بگیرید. آیا توسط یک مربی آموزش دیده‌اید و با هم در طبیعت پرسه می‌زدید تا زمانی که به روش‌های تکاوران مسلط شدید؟ آیا کارآموزی خود را ترک کردید، یا مربی شما، شاید توسط همان هیولایی که دشمن مورد علاقه شماست، به قتل رسیده بود؟ یا شاید شما مهارت‌های خود را به عنوان یکی از تکاوران وابسته به یک محفل درویدی، در مسیرهای عرفانی و دانش طبیعت، به دست آورده‌اید؟ شما ممکن است خودآموزی باشید و مهارت‌های جنگی، ردیابی و حتی ارتباط جادویی با طبیعت را از طریق لزوم زنده ماندن در طبیعت آموخته‌اید.
مبدا نفرت خاص شما از یک نوع مشخص از دشمن چیست؟ آیا یک هیولا کسی را که دوستش داشته‌اید را کشته یا روستای شما را ویران کرده؟ آیا شما شاهد تخریب بیش از حد این هیولاها بوده‌اید و خود را متعهد به نابودی آن‌ها کردید؟ آیا حرفه ماجراجویی شما ادامه کار در زمینه محافظت از مناطق مرزی است یا یک تغییر مهم؟ چه‌چیزی باعث شد شما با گروهی از ماجراجویان درگیر شوید؟ آیا به‌نظر می‌رسد آموزش راه‌های طبیعت به متحدین جدید چالش برانگیز است یا از تسکین تنهایی که ارائه می‌دهند استقبال می‌کنید؟

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک پالادین را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول، **Dexterity** باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما و **Wisdom** بعد از آن باشد. (بعضی رنجرها که بر مبارزه با دو اسلحه تمرکز می‌کنند **Strength** بالاتری از **Dexterity** دارند.) دوم، پیشینه **Outlander** را انتخاب کنید.

قابلیت‌ها | Features

Favored Enemy

از لول **1**، شما تجربه بخصوصی در بررسی، ردگیری، شکار و حتی صحبت با نوع خاصی از دشمن را دارید.
نوع دشمن مورد علاقه خود را مشخص کنید: **Aberration**، **Beast**، **Celestial**، **Construct**، **Dragon**، **Elemental**، **Fey**، **Fiend**، **Giant**، **Monstrosities**، **Ooze**، **Plant** و **Undead**. به عنوان جایگزین، می‌توانید دو نژاد شبه انسان (**Humanoid**) مثل اورک و الف را به عنوان دشمن مورد علاقه خود انتخاب کنید.
در ابیلیتی چک‌های **Wisdom (Survival)** برای ردگیری دشمنان مورد علاقه خود و همچنین در ابیلیتی چک‌های **Intelligence** برای به‌یادآوری اطلاعات راجع به آن‌ها **Advantage** دارید.
هنگامی که این قابلیت را به‌دست می‌آورید، در صورتی که دشمن مورد علاقه شما قدرت تکلم داشته باشد، یکی از زبان‌هایی که با آن صحبت می‌کند را به انتخاب خود یاد می‌گیرید.

(!) در لول‌های **6** و **14** دشمن مورد علاقه و زبان جدیدی را انتخاب می‌کنید. انتخاب شما در لول‌های بالاتر انعکاسی از دشمنانتان در ماجراجویی شما هستند.

Natural Explorer

شما آشناییت به‌خصوصی با نوعی مح یط طبیعی دارید و در سفر و زنده ماندن در چنین مناطقی ماهر هستید.
منطقه مورد علاقه خود را مشخص کنید: قطب (**Arctic**)، ساحل (**Coast**)، صحرا (**Desert**)، جنگل (**Forest**)، چمن‌زار (**Grassland**)، کوهستان (**Mountain**)، باتلاق (**Swamp**) یا **Underdark** (منطقه‌ای در زیر زمین).
وقتی ابیلیتی چک **Intelligence** یا **Wisdom** مربوط به منطقه مورد علاقه خود می‌ریزید، در صورتی که در

اسکیل مربوطه **Proficient** باشید، **Proficiency Bonus** شما برای آن چک دو برابر حساب می‌شود.
هنگامی که حداقل یک ساعت در منطقه مورد علاقه خود سفر می‌کنید، مزایای زیر را بدست می‌آورید:

- زمین دشوار (**Difficult Terrain**) سرعت سفر گروه شما را کم نمی‌کند.
- گروه شما با روش‌های غیرجادویی گم نمی‌شود.
- هنگامی که مشغول کار دیگری حین سفر هستید (مثل ردیابی، مسیریابی و پی غذا گشتن)، نسبت به خطر هوشیار می‌مانید.
- اگر تنها سفر می‌کنید، می‌توانید با سرعت عادی خود مخفیانه حرکت کنید.
- هنگامی که دنبال غذا می‌گردید، دو برابر حالت عادی غذا پیدا می‌کنید.
- هنگامی که رد موجود دیگری را دنبال می‌کنید، تعداد دقیق آن‌ها، اندازه آن‌ها و زمانی که از آنجا عبور کرده‌اند را متوجه می‌شوید.

(!) در لول‌های **6** و **10** مناطق مورد علاقه جدیدی انتخاب می‌کنید.

Fighting Style

در لول **2**، یک روش مبارزه را از لیست زیر به عنوان تخصص خود انتخاب کنید.

(!) حتی اگر بتوانید بیش از یک تخصص را بردارید نمی‌توانید یک روش را بیش از یکبار انتخاب کنید.

Archery

به تاس اتک‌هایی که با سلاح دوربرد می‌ریزید **2+** اضافه می‌کنید.

Defense

هنگامی که زره پوشیده‌اید به قدرت دفاعی (**AC**) شما **1+** اضافه می‌شود.

Dueling

وقتی در یک دست سلاح نزدیکزن و در دست دیگر سلاحی نگرفته‌اید، **2+** به تاس دمیج آن سلاح اضافه می‌کنید.

Two-Weapon Fighting

هنگامی که از دو سلاح همزمان استفاده می‌کنید (**Two-Weapon Fighting**)، می‌توانید ابیلیتی مادیفایر مربوطه را به دمیج اتک دوم اضافه کنید.

Spellcasting

در لول **2**، آموخته‌اید که چگونه قدرت طبیعت را برای اجرای جادو استفاده کنید.

Spell Slots

جدول کلس رنجر نشان می‌دهد که چند **Spell Slot** برای زدن اسپل‌های لول **1** و بالاتر دارید. برای زدن یکی از این اسپل‌ها، باید اسپل اسلات هم لول یا لول بالاتر خرج کنید. همه اسپل اسلات‌های خود را پس از اتمام یک **Long Rest** پس می‌گیرید.

(!) به طور مثال، اگر اسپل لول یک **Animal Friendship** را بدانید و اسپل اسلات لول **1** و لول **2** داشته باشید، می‌توانید **Animal Friendship** را با هرکدام از آن‌ها بزنید.

اسپل‌های لول 1 و بالاتری که می‌دانید

شما دو اسپل لول 1 به انتخاب خود از لیست اسپل‌های رنجر می‌دانید.
ستون مربوطه در جدول کلس رنجر نشان می‌دهد که چند اسپل رنجر به انتخاب خود می‌دانید. هرکدام از این اسپل‌ها باید از لولی باشند که برای آن اسپل اسلات دارید.

(!) به طور مثال، هنگامی که به لول 5 در این کلس می‌رسید می‌توانید یک اسپل لول 1 یا 2 بیاموزید.

علاوه بر این، هنگامی که در این کلس لول شما بالا می‌رود، می‌توانید یکی از اسپل‌های رنجر خودتان را با اسپل دیگری از لیست رنجر جایگزین کنید، دقت کنید که باز هم باید اسپل اسلات مناسبی برای آن اسپل داشته باشید.

Spellcasting Ability

Wisdom ابیلیتی جادوگری شما برای اسپل‌های رنجر است. جادوی شما از ارتباط شما با طبیعت می‌آید. هر زمانی که اسپلی به **Spellcasting Ability** اشاره می‌کند از **Wisdom** استفاده می‌کنید. علاوه بر این، از مادیفایر **Wisdom** خود برای مشخص کردن **Saving Throw DC** و **Attack Roll** اسپل‌های رنجر خود استفاده می‌کنید.

Spell Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Wisdom Modifier
Spell Attack Modifier = Proficiency Bonus + Wisdom Modifier

Ranger Archetype

در لول 3، **Ranger Archetype** خود را انتخاب می‌کنید. انتخاب شما در لول‌های 3، 7، 11 و 15 ویژگی‌هایی به شما می‌دهد.

Primeval Awareness

از لول 3، می‌توانید با یک اکشن و یک اسپل اسپلات رنجر توجه خود را به منطقه اطراف خود معطوف کنید. به مدت 1 دقیقه برای هر لول اسپل اسلاتی که خرج کرده‌اید، می‌توانید حس کنید که این انواع موجودات در 1 مایلی شما (یا در صورتی که در منطقه مورد علاقه خود هستید، 6 مایلی شما) حضور دارد: **Aberration**، **Celestial**، **Dragon**، **Elemental**، **Fey**، **Fiend**، **Undead**. این قابلیت مکان و تعداد موجودات را مشخص نمی‌کند.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول 4 می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را 2 عدد یا دو ابیلیتی را 1 عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از 20 ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Extra Attack

در لول 5، هنگامی که در نوبت خود از اکشن **Attack** استفاده می‌کنید می‌توانید به جای یکبار، دوبار ضربه بزنید.

Favored Enemy and Natural Explorer Improvements

در لول 6، منطقه مورد علاقه دیگری انتخاب می‌کنید.
در لول 6، دشمن مورد علاقه و زبان مرتبط دیگری انتخاب می‌کنید. انتخاب شما باید انعکاسی از دشمنانتان در ماجراجویی شما باشد.

Ranger Archetype Feature

در لول 7، قابلیتی از **Ranger Archetype** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Land's Stride

از لول **8**، حرکت در زمین دشوار غیر جادویی از سرعت شما کم نمی‌کند. همچنین می‌توانید میان گیاهان غیرجادویی بدون کم شدن سرعت یا آسیب از خار یا تیغ حرکت کنید.
علاوه بر این، در **Saving Throw**های مربوط به گیاهانی که با جادو به‌وجود آمده یا دستکاری شده تا مانع حرکت شما شوند (مثل اسپل **Entangle**)، **Advantage** دارید.

Hide in Plain Sight

از لول **10**، می‌توانید یک دقیقه زمان بگذارید تا خود را استتار کنید. باید به مواد تازه و طبیعی که برای استتار نیاز دارید مثل گل تازه، خاک، گیاه و دوده دسترسی داشته باشید.
هنگامی که به این روش خود را استتار کرده‌اید، می‌توانید با فشار دادن خود بر یک سطح جامد، مثل درخت یا دیوار، که طول و عرضی حداقل برابر با شما دارد، سعی کنید پنهان شوید. تا زمانی که حرکت نکردید یا اکشنی استفاده نکرده‌اید به ابیلیتی چک **Dexterity (Stealth)** +10 اضافه می‌کنید. هنگامی که حرکت کردید یا اکشن یا ری‌اکشن داشتید، باید دوباره خود را استتار کنید تا از قابلیت استفاده کنید.

Natural Explorer Improvement

در لول **10**، منطقه مورد علاقه دیگری انتخاب می‌کنید.

Ranger Archetype Feature

در لول **11**، قابلیتی از **Ranger Archetype** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Vanish

از لول **14**، می‌توانید به عنوان **Bonus Action** از اکشن **Hide** (قایم شدن) استفاده کنید. همچنین، با روش‌های غیرجادویی نمی‌توان رد شما را گرفت، مگر اینکه انتخاب کنید از خود رد جای بگذارید.

Favored Enemy Improvement

در لول **14**، دشمن مورد علاقه و زبان مرتبط دیگری انتخاب می‌کنید. انتخاب شما باید انعکاسی از دشمنانتان در ماجراجویی شما باشد.

Ranger Archetype Feature

در لول **15**، قابلیتی از **Ranger Archetype** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این

قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Feral Senses

در لول **18**، حواس فراطبیعی پیدا می‌کنید که به شما در مبارزه با موجوداتی که نمی‌توانید ببینید کمک می‌کنند. موقعی که به موجودی حمله می‌کنید که نمی‌توانید ببینید، ندیدن شما در **Attack Roll**های علیه آن موجود باعث **Disadvantage** نمی‌شود. همچنین، از جایگاه موجودات نامرئی در **30** فوتی خود، در صورتی که موجود از شما قایم نشده باشد و شما کور یا کر نباشید، باخبر هستید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Foe Slayer

در لول **20**، شما شکارچی بی‌همتای دشمنانتان می‌شوید. یکبار در هر نوبت (**Turn**)، می‌توانید **Wisdom Modifier** خود را به اتک رول یا دمیج رول علیه یکی از دشمنان مورد علاقه خود اضافه کنید. می‌توانید قبل یا بعد از تاس ریختن انتخاب کنید که از این قابلیت استفاده کنید، اما باید قبل از اعمال اثر تاس باشد.

Ranger Archetype (Ranger Subclass)

Beast Master

رنجر ارباب حیوان، مظهر دوستی بین نژادهای متمدن و جانوران جهان است. جانور و تکاور، متحد در مبارزه با دشمنان هیولایی که تمدن و حیات وحش را به طور یکسان تهدید می‌کنند، کار می‌کنند. ارباب حیوان، به معنی متعهد شدن به ایده همکاری با یک حیوان به عنوان همراه و دوست آن است.

Ranger's Companion

یک حیوان همراه به دست می‌آورید که در ماجراجویی شما را همراهی می‌کند و برای جنگیدن در کنار شما آموزش دیده است. جانوری (**Beast**) را انتخاب کنید که بزرگتر از **Medium** نباشد و درجه چالش آن ¼ یا پایین‌تر باشد. پروفیشنسی بونس خود را به **AC** جانور، تاس‌های حمله و آسیب، تاس نجات و اسکیل‌هایی که در آن مهارت دارد را اضافه می‌کنید. حداکثر جان آن برابر است با چهار برابر لول رنجر شما. مثل هر موجود دیگری، حیوان می‌تواند تاس جان خود را در طی یک استراحت کوتاه صرف شفایابی کند.

جانور به بهترین وجه ممکن از دستورات شما پیروی می‌کند. نوبت خودش را با **Initiative** شما انجام می‌دهد. در نوبت خود، می‌توانید به حیوان دستور دهید که کجا حرکت کند (نیازی به اکشن از طرف شما نیست). با استفاده از اکشن خود می‌توانید به صورت کلامی به آن دستور دهید تا اکشن حمله (**Attack**)، دویدن (**Dash**)، از دسترس خارج شدن (**Disengage**) یا کمک (**Help**) را انجام دهد. اگر دستوری صادر نکنید، جانور اکشن جاخالی (**Dodge**) را انجام می‌دهد. هنگامی که ویژگی **Extra Attack** را دارید، می‌توانید هنگامی که به جانور دستور می‌دهید اکشن حمله را انجام دهد، یک حمله سلاح از نزدیک بزنید.

اگر ناتوان (**Incapacitated**) یا غایب هستید، جانور همراه شما به تنهایی عمل می‌کند و تمرکز خود را بر محافظت از شما و خود می‌گذارد. هرگز به دستور شما برای استفاده از ری‌اکشن نیاز ندارد، مثلا هنگام **Attack of Opportunity**.

در حالی که فقط با حیوان خود در مناطق مورد علاقه (**Favored Terrain**) خود سفر می‌کنید، می‌توانید در حال مخفی‌کاری با سرعت عادی حرکت کنید.

اگر حیوان بمیرد، می‌توانید حیوان دیگری را با صرف **8** ساعت اتصال جادویی با جانور دیگری که دشمن شما نیست، به دست بیاورید. جانور جدید می‌تواند همان نوع قبلی یا نوع دیگری باشد.

Exceptional Training

از لول **7**، در هر نوبت خود جانور شما حمله نکند، می‌توانید از بونس اکشن خود برای فرمان دادن به جانور استفاده کنید تا اکشن **Disengage**، **Dash** یا **Help** را در نوبت خود داشته باشد. علاوه بر این، حملات این جانور اکنون در غلبه بر مقاومت و مصونیت در برابر حملات و آسیب‌های غیر جادویی، جادویی حساب می‌شود.

Bestial Fury

از لول **11**، هنگامی که به همراه وحشی خود دستور می‌دهید تا اکشن حمله را انجام دهد، این جانور می‌تواند دو حمله را انجام دهد یا اگر آن را دارد اکشن **Multiattack** را انجام دهد.

Share Spells

از لول **7**، جادوی باستان به شدتی بر شما نهفته است که سپری جادویی را تشکیل می‌دهد. شما و دوستانی که در فاصله **10** فوتی شما قرار دارند، در برابر آسیب جادوها **Resistance** دارید.
در لول **18**، دامنه این هاله به **30** فوت افزایش می‌یابد.

Undying Sentinel

از لول **15**، هنگامی که اسپلی می‌زنید که هدف آن شما هستید، اگر جانور در **30** فوتی شما باشد او هم تحت تاثیر اسپل قرار می‌گیرد.

Gloom Stalker

شکارچیان تاریکی در تاریک‌ترین مکان‌ها در خانه هستند: در اعماق زیرزمین، در کوچه پس کوچه‌های تاریک، در جنگل‌های قدیمی و هرجای دیگر که نور کم شود. اکثر مردم با رعب و وحشت وارد چنین مکان‌هایی می‌شود، اما یک شکارچی تاریکی جسورانه وارد تاریکی می‌شود و می‌خواهد تهدیدها را قبل از رسیدن به دنیای گسترده نابود کند. چنین رنجرهایی اغلب در **Underdark** یافت می‌شوند، اما آن‌ها به هر جایی که شر در سایه‌ها کمین باشد می‌روند.

Gloom Stalker Magic

از لول **3**، همانطور که در جدول زیر نشان داده شده‌است در لول‌های خاص یک اسپل اضافی یاد می‌گیرید. اسپل برای شما به عنوان یک اسپل رنجر محسوب می‌شود، اما در تعداد اسپل‌های رنجری که می‌شناسید حساب نمی‌شوند.

لول رنجر	اسپل‌ها
3	*Disguise Self*
5	*Rope Trick*
9	*Fear*
13	*Greater Invisibility*
17	*Seeming*

Dread Ambusher

در لول **3**، شما به هنر کمین تسلط دارید. می‌توانید به تاس نوبت خود مقداری برابر با **Wisdom Modifier** خود اضافه کنید.
در شروع اولین نوبت خود در هر مبارزه، سرعت راه رفتن شما **10** فوت افزایش می‌یابد، که تا پایان آن نوبت ادامه دارد. اگر در آن نوبت اقدام به حمله کنید، می‌توانید به عنوان بخشی از آن اکشن، یک حمله مسلحانه دیگر انجام دهید. در صورت اصابت این حمله، هدف از نوع آسیب سلاح **1d8** صدمه می‌بیند.

Umbral Sight

در لول **3**، می‌توانید تا **60** فوت در تاریکی ببینید (**Darkvision**). اگر این قابلیت را از نژاد خود از قبل دارید، برد آن **30** فوت افزایش می‌یابد.
همچنین، در فرار از موجوداتی که به **Darkvision** تکیه می‌کنند مهارت دارید. در حالی که در تاریکی هستید، برای هر موجودی که از **Darkvision** برای دیدن شما استفاده می‌کند، نامرئی هستید.

Iron Mind

از لول **7**، توانایی خود را برای مقاوت در برابر قدرت‌های تغییردهنده ذهن دشمنان تقویت کرده‌اید. در **Wisdom Saving Throw**ها پروفیشنسی کسب می‌کنید. اگر قبلا این مهارت را داشته‌اید، در عوض در تاس نجات **Intelligence** یا **Charisma**، به انتخاب خود، مهارت کسب می‌کنید.

Stalker's Flurry

از لول **11**، یاد می‌گیرید که با چنان سرعت غیرمنتظره‌ای حمله کنید که می‌توانید یک اشتباه را به ضربه‌ای موفق تبدیل کنید. یک بار در هر نوبت خود در صورتی که ضربه مسلحانه شما خطا رود می‌توانید به عنوان بخشی از همان اکشن ضربه مسلحانه دیگری بزنید.

Shadowy Dodge

از لول **15**، می‌توانید به طرز غیرمنتظره‌ای توسط سایه‌های فراطبیعی اطراف خود جاخالی دهید. هر زمان که موجودی علیه شما تاس حمله می‌ریزد و در آن تاس **Advantage** ندارد، می‌توانید با ری‌اکشن خود به آن تاس **Disadvantage** دهید. از این ویژگی، باید قبل از اطلاع از نتیجه حمله استفاده کنید.

Horizon Walker

افق رونده‌ها جهان را در برابر تهدیدهایی که از دنیاهای دیگر ناشی می‌شوند محافظت می‌کنند. آن‌ها به دنبال دروازه‌های میان دنیاها هستند و مراقب آن‌ها هستند و در صورت لزوم برای پیگیری دشمنان خود به دنیاهای دیگر می‌روند. این رنجرها همچنین دوستان نیروهایی مثل اژدهایان خردمند، پریان و عناصر، که برای حفظ زندگی و نظم دنیاها کار می‌کنند، هستند.

Horizon Walker Magic

از لول **3**، همانطور که در جدول زیر نشان داده شده‌است در لول‌های خاص یک اسپل اضافی یاد می‌گیرید. اسپل برای شما به عنوان یک اسپل رنجر محسوب می‌شود، اما در تعداد اسپل‌های رنجری که می‌شناسید حساب نمی‌شوند.

اسپل‌ها	لول رنجر
Protection from Evil and Good	3
Misty Step	5
Haste	9
Banishment	13
Teleportation Circle	17

Detect Portal

در لول **3**، توانایی درک جادویی حضور یک درگاه از دنیای دیگری را پیدا می‌کنید. به عنوان یک اکشن، فاصله و جهت را به نزدیکترین درگاه در **1** مایلی خود را تشخصی می‌دهید.
هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا طولانی را تمام نکنید، نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Planar Warrior

در لول **3**، یاد می‌گیرید که برای تقویت حملات خود از انرژی دنیاهای مختلف استفاده کنید.
به عنوان یک بونس اکشن، موجودی را انتخاب کنید که در فاصله **30** فوتی شما دیده می‌شود. دفعه بعدی که در این نوبت آن موجود را با حمله مسلح بزنید، **1d8 Force Damage** اضافه از حمله شما آسیب وارد می‌شود. با رسیدن به لول **11** در این کلس، آسیب اضافی به **2d8** افزایش می‌یابد.

Ethereal Step

از لول **7**، یاد می‌گیرید که از دنیای **Ethereal** قدم بردارید. به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید اسپل **Etherealness** را با این قابلیت بدون خرج اسپل اسلات بزنید، اما اسپل در پایان نوبت فعلی به اتمام می‌رسد.

هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا بلند را تمام نکنید، نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Distant Strike

از لول **11**، توانایی عبور میان دنیاها را در یک چشم به هم زدن را به‌دست می‌آورید. هنگامی که اکشن حمله را انجام می‌دهید، می‌توانید قبل از هر حمله تا **10** فوت به یک فضای خالی تلپورت کنید.
اگر با اکشن دست کم به دو موجود مختلف حمله کنید، می‌توانید با آن یک حمله اضافی علیه موجود سوم انجام دهید.

Spectral Defense

در لول **15**، توانایی شما در حرکت میان دنیاها این امکان را برای شما فراهم می‌کند تا از مرزهای دنیوی عبور کرده و آسیب‌های وارد شده به شما در طول جنگ کاهش یابد. وقتی از حمله آسیب می‌بینید، می‌توانید با استفاده از ری‌اکشن خود در مقابل تمام آسیب‌های آن حمله در این نوبت **Resistance** داشته باشید.

Hunter

شکارچیان جایگاه خود را به عنوان سنگر میان تمدن و حیات وحش پذیرفته‌اند. هنگامی که در مسیر شکارچی قدم می‌گذارید، تکنیک‌های تخصصی برای مبارزه با تهدیدهایی که با آن روبرو هستید را می‌آموزید، از قبیله‌های گابلین و توده‌های اورک گرفته تا غول‌های سر به فلک کشیده و اژدهایان ترسناک.

Hunter's Prey

در لول **3**، یکی از ویژگی‌های زیر را به دلخواه خود کسب می‌کنید.

Colossus Slayer. سرسختی شما می‌تواند قوی‌ترین دشمنان را از پا دربیاورد. هنگامی که شما با حمله مسلحانه دشمنی را می‌زنید، موجود در در صورتی که جانی کمتر از میزان حداکثر آن داشته باشد **1d8** دمیج اضافه می‌خورد. دمیج اضافه فقط یک بار در هر نوبت وارد می‌شود.
Giant Killer. وقتی موجودی **Large** یا بزرگتر در فاصله **5** فوتی شما شما را با حمله‌ای بزند یا حمله‌اش خطا رود، می‌توانید با ری‌اکشن خود به آن موجود بلافاصله پس از حمله‌اش ضربه‌ای بزنید، به شرطی که موجود را ببینید.
Horde Breaker. یکبار در هر نوبت هنگامی که حمله مسلحانه انجام می‌دهید، می‌توانید با همان سلاح به موجود دیگری که در فاصله **5** فوتی هدف اصلی و در محدوده سلاح شما قرار دارد، حمله دیگری انجام دهید.

Defensive Tactics

در لول **7**، یکی از ویژگی‌های زیر را به دلخواه خود کسب می‌کنید.

Escape the Horde. **Opportunity Attack**های علیه شما **Disadvantage** دارند.
Multiattack Defense. وقتی دشمنی شما را با ضربه‌ای می‌زند، در حملات دیگر آن دشمن تا پایان همان نوبت میزان **4+** به قدرت دفاعی یا **AC** شما اضافه می‌شود.
Steel Will. در تاس‌های نجات علیه وحشت (**Frightened**)، **Advantage** دارید.

Multiattack

در لول **11**، یکی از ویژگی‌های زیر را به دلخواه خود کسب می‌کنید.

Volley. می‌توانید از اکشن خود، برای حمله گسترده از راه دور به موجوداتی در **10** فوتی نقطه‌ای که می‌توانید ببینید و در دسترس سلاحتان است، استفاده کنید. به طور عادی باید برای هر هدف مهمات داشته باشید و برای هر هدف یک تاس جدا بریزید.

Whirlwind Attack. می‌توانید با استفاده از اکشن خود، حمله از نزدیکی علیه هر تعدادی از موجودات در **5** فوتی خود کنید، که هرکدام تاس جداگانه نیاز دارند.

Superior Hunter's Defense

در لول **15**، یکی از ویژگی‌های زیر را به دلخواه خود کسب می‌کنید.

Evasion. می‌توانید با سرعت از برخی آثار منطقه‌ای، مثل نفس آتشین یک اژدهای قرمز یا اسپل **Ice Storm**، جاخالی دهید. وقتی تحت تاثیر اثری قرار می‌گیرید که به شما این امکان را می‌دهد که در صورت موفقیت در **Dexterity Saving Throw** نصف دمیج را بخورید، در صورت موفقیت هیچ دمیجی نمی‌خورید و در صورت شکست فقط نصف دمیج وارد می‌شود.

Stand Against the Tide. وقتی حمله از نزدیک دشمنی علیه شما خطا می‌رود، می‌توانید با ری‌اکشن خود موجود را مجبور کنید حمله را علیه موجودی به انتخاب شما (غیر از خودش) دوباره وارد کند.

Uncanny Dodge. وقتی مهاجمی که می‌توانید ببینید به شما ضربه‌ای وارد می‌کند، می‌توانید از واکنش خود برای نصف کردن آسیب حمله به خود استفاده کنید.

Monster Slayer

خود را وقف شکار موجودات شب و جادوگران سیاه کرده‌اید. یک قاتل هیولا، خون آشام‌ها، اژدهایان، شروران، شیاطین و سایر تهدیدهای جادویی را هدف می‌گیرند. قاتلین که برای غلبه بر چنین هیولاهایی با تکنیک‌های خارق‌العاده آموزش دیده‌اند، در کشف و شکست دشمنان عظیم و افسانه‌ای تبحر دارند.

Monster Slayer Magic

از لول **3**، همانطور که در جدول زیر نشان داده شده‌است در لول‌های خاص یک اسپل اضافی یاد می‌گیرید. اسپل برای شما به عنوان یک اسپل رنجر محسوب می‌شود، اما در تعداد اسپل‌های رنجری که می‌شناسید حساب نمی‌شوند.

لول رنجر	اسپل‌ها
3	*Protection from Evil and Good*
5	*Zone of Truth*
9	*Magic Circle*
13	*Banishment*
17	*Hold Monster*

Hunter's Sense

در لول **3**، توانایی تماشای بهتر یک موجود را پیدا می‌کنید و با جادو تشخصی می‌دهید که بهتر است چگونه به آن آسیب برسانید. به عنوان یک اکشن، یک موجود را انتخاب کنید که در **60** فوتی است و می‌توانید ببینیدش. بلافاصله می‌فهمید که این موجود دارای مقاومت، مصونیت یا آسیب‌پذیری از چه مدل آسیب‌هایی است. اگر این موجود از جادوی پیشگویی (**Divination**) پنهان باشد، احساس می‌کنید که هیچگونه مقاومت، مصونیت یا آسیب‌پذیری ندارد.
می‌توانید تعدادی برابر با **Wisdom Modifier** خود از این ویژگی استفاده کنید (حداقل یک بار). با اتمام یک استراحت طولانی، تمام مصارف مصرف شده آن را بازیابی می‌کنید.

Slayer's Prey

از لول **3**، می‌توانید خشم خود را بر روی یک دشمن متمرکز کنید و صدمه‌ای که به او وارد می‌کنید را افزایش دهید. به عنوان یک بونس اکشن، یک موجودی در فاصله **60** فوتی که می‌توانید ببینید را به عنوان هدف این ویژگی تعیین می‌کنید. اولین باری که در هر نوبت به آن موجود با سلاح ضربه می‌زنید، از سلاح **1d6** دمیج اضافه می‌خورد.
این مزیت تا پایان استراحت کوتاه یا بلند ادامه دارد. اگر موجود دیگری را تعیین کنید، زود تمام می‌شود.

Supernatural Defense

در لول **7**، در برابر حملات شکار خود علیه ذهن و بدن خود مقاومت بیشتری پیدا می‌کنید. هر زمان که هدف

Slayer's Prey شما را مجبور به ریختن تاس نجات می‌کند و هر زمان که برای فرار از **Grapple** آن ابیلیتی چک می‌ریزید، **1d6** به تاس خود اضافه کنید.

Magic-User's Nemesis

در لول **11**، توانایی خنثی کردن جادوی شخص دیگری را پیدا می‌کنید. وقتی می‌بینید موجودی در **60** فوتی شما که می‌توانید ببینید در حال جادوگری یا تلپورت است، می‌توانید با ری‌اکشن خود سعی کنید جادوی آن را خنثی کنید.
موجود باید در یک **Wisdom Saving Throw** علیه **Spell Save DC** شما موفق شود، یا اسپل یا تلپورت آن شکست بخورد و هدر رود.
هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا بلند را تمام نکنید، نمی‌نوانید دوباره از آن استفاده کنید.

Spectral Defense

در لول **15**، هنگامی که شکار شما قصد خرابکاری علیه شما را دارد، توانایی ضد حمله را پیدا می‌کنید. اگر هدف **Slayer's Prey** شما را مجبور به ریختن تاس نجات کند، می‌توانید از ری‌اکشن خود برای وارد کردن یک حمله با سلاح علیه آن استفاده کنید. این حمله را بلافاصله قبل از ریختن تاس نجات انجام می‌دهید. در صورتی که حمله وارد شود، علاوه بر تاثیرات طبیعی حمله، تاس نجات نیز به صورت خودکار موفقیت آمیز است.

Rogue

Level سطح	Proficiency Bonus امتیاز مهارت	توانایی‌ها Features	Sneak Attack
1	+2	Expertise, Sneak Attack, Thieves' Cant	1d6
2	+2	Cunning Action	1d6
3	+2	Roguish Archetype	2d6
4	+2	Ability Score Improvement	2d6
5	+3	Uncanny Dodge	3d6
6	+3	Expertise	3d6
7	+3	Evasion	4d6
8	+3	Ability Score Improvement	4d6
9	+4	Roguish Archetype Feature	5d6
10	+4	Ability Score Improvement	5d6
11	+4	Reliable Talent	6d6
12	+4	Ability Score Improvement	6d6
13	+5	Roguish Archetype Feature	7d6
14	+5	Blindsense	7d6
15	+5	Slippery Mind	8d6
16	+5	Ability Score Improvement	8d6
17	+6	Roguish Archetype Feature	9d6
18	+6	Elusive	9d6
19	+6	Ability Score Improvement	10d6
20	+6	Stroke of Luck	10d6

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d8
Hit Points (Level=1): 8 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d8 (5) + Constitution Modifier به ازای هر لول بالاتر از یک

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: Light
Weapon: Simple, Hand Crossbow, Longsword, Rapier
Tools: Thieves' Tools
Saving Throw: Dexterity, Intelligence

4 اسکیل از لیست زیر:
[Acrobatics, Athletics, Deception, Insight, Intimidation, Investigation, Perception, Performance, Persuasion, Sleight of Hand, Stealth]

Starting Equipment | تجهیزات شروع

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- یک Rapier یا یک Shortsword
- یک Shortbow و 20 تیر یا یک Shortsword
- Burglar's Pack یا Dungeoneer's Pack یا Explorer's Pack

- **Leather Armor**، دو **Dagger** و **Thieves' Tools**
  درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **4d4×10 gp**
  بازی را شروع می‌کنید.

هفلینگی به همراهانش علامت می‌دهد که صبر کنند و آرام در سیاه‌چال جلو می‌رود. گوشش را روی دری می‌گذارد، ابزاری را از کیفش در می‌آورد و در کسری از ثانیه قفل در را باز می‌کند. سپس، در سایه‌ها قایم می‌شود تا همراه جنگجویش با لگد در را باز کند.
انسانی در کوچه‌ای تاریک قایم شده است درحالی که همدستش خود را برای کمین آماده می‌کند. وقتی هدفشان – یک برده فروش بدنام – از کوچه رد می‌شود همدست فریادی می‌زند، برده فروش به دنبال صدا می‌آید و بدون اینکه صدایی دربیاید جانش را توسط خنجر قاتل از دست می‌دهد.
نومی که جلوی خنده‌اش را گرفته است انگشتانش را تکان می‌دهد و با جادو دسته کلید را از نگهبان می‌دزدد. در یک لحظه کلیدها در دستش هستند، در را باز کرده است و او و همراهانش فرار کرده‌اند.

روگ‌ها بر مهارت، مخفی‌کاری و آسیب‌پذیری دشمنان خود تکیه می‌کنند تا در هر شرایطی بتوانند دست برتر را داشته باشند. آن‌ها راه‌حل هر مشکلی را پیدا می‌کنند و مهارت و همه‌کاره بودنشان سنگ بنای هر گروه ماجراجویی موفق است.

مهارت و دقت

روگ‌ها تلاش برابری برای تسلط بر مهارت‌های غیر رزمی و مهارت‌های رزمی می‌کنند، که این باعث می‌شود تخصصی گسترده‌ای داشته باشند که کمتر کاراکتری بتواند با آن مقابله کند. بسیاری روگ‌ها بر مخفی‌کاری و فریب‌کاری تمرکز می‌کنند، درحالی که دیگران بر مهارت‌هایی که در فضای یک سیاه‌چال به آن‌ها کمک می‌کند (مثل از جایی بالا رفتن، پیدا کردن و خلع سلاح تله‌ها و باز کردن قفل) تمرکز دارند.
در مبارزه، روگ‌ها زیرکی را بر قدرت ترجیح می‌دهند. یک روگ ترجیح می‌دهد که یک ضربه دقیق، بر جایی که حریفش را بیش از هر حالت دیگری آسیب می‌زند وارد کند، تا اینکه با ضربات بسیار حریف را از پا دربیارد. روگ‌ها توانایی خارق‌العاده‌ای در اجتناب از خطر دارند و بعضی از آن‌ها حیله‌هایی جادویی می‌آموزند تا مکمل قدرت‌های دیگرشان باشند

زندگی در سایه

هر شهر سهم خود را از روگ‌ها دارد. بیشتر آن‌ها طبق کلیشه‌ها بدنام کلس زندگی می‌کنند، به عنوان قاچاقچی، قاتل، دزد و کلاهبردار. غالبا، این مکاران در اصناف سارقان یا خانواده‌های جنایتکار خدمت می‌کنند. بسیاری از روگ‌ها به طور مستقل فعالیت می‌کنند، اما حتی آن‌ها هم گاهی کارآموزی را جذب می‌کنند تا به آن‌ها در کلاهبرداری و دزدی خود کمک کنند. بعضی روگ‌ها زندگی صادقانه‌ای به عنوان قفل‌ساز، کارآگاه یا نابودکننده موجودات موذی دارند، که در دنیایی که موش‌های وحشتناک و موشینه (**Wererat**) در فاضلاب‌های آن وجود دارد می‌تواند کار بسیار خطرناکی باشد.
به عنوان ماجراجو، روگ‌ها در هر دو طرف قانون حظور دارند. برخی جنایتکارانی سرسخت هستند که تصمیم می‌گیرند ثروت خود را از گنج‌های دیگران به‌دست بیاورند، درحالی که برخی دیگر برای فرار از قانون زندگی یک ماجراجو را در پیش می‌گیرند. برخی از آن‌ها مهارت خود را با هدف صریح نفوذ در ویرانه‌های باستانی و سرداب‌های پنهان در جستجوی گنج آموخته و به کمال رسانده‌اند.

ساخت یک Rogue

وقتی روگ خود را می‌سازید، رابطه کاراکتر با قانون را درنظر بگیرید. آیا در گذشته – یا حال – با قانون درگیر بوده‌اید؟ آیا در حال فرار از قانون یا رئیس عصبانی صنف دزدان هستید؟ یا اینکه صنف خود را در جستجوی خطرات و جوایز بزرگتر ترک کردید؟ آیا حرص و طمع است که شما را سوی ماجراهای خود سوق می‌دهد، یا خواسته و ایده‌آل دیگری دارید؟
چه چیزی باعث شد از زندگی قبلی خود دور شوید؟ آیا یک کلاهبرداری یا دزدی بزرگ به طرز وحشتناک اشتباهی پیش رفت و باعث شد حرفه خود را دوباره ارزیابی کنید؟ شاید خوش‌شانس بودید و یک دزدی موفق ثروتی که برای فرار از زندگی فقیرانه خود نیاز داشتید را به شما داد. آیا سرگردانی و پی ماجرا گشتن سرانجام شما را از خانه دور کرد؟ شاید به طور ناگهانی از خانواده یا مربی خود جدا شدید و مجبور شدید روش جدیدی برای زندگی پیدا کنید. یا شاید دوست جدیدی – عضو دیگری از گروه ماجراجویی شما – به شما روش‌های جدیدی برای کسب درآمد و به کار بردن استعدادهای خاص به شما نشان داده است.

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک روگ را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول **Dexterity** باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما باشد. در صورتی که می‌خواهید در تحقیق برتری داشته باشید یا ساب‌کلس **Arcane Trickster** را انتخاب کنید **Intelligence** و در صورتی که می‌خواهید اجتماعی باشید و در فریب‌کاری ماهر باشید **Charisma** ابیلیتی اسکور دوم شما می‌باشد. دوم، پیشینه **Charlatan** را انتخاب کنید.

قابلیت‌ها | Features

Expertise

در لول **1**، دو عدد **Skill Proficiency** یا یک اسکیل پروفیشنسی و **Thieves' Tools Proficiency** را انتخاب کنید. در **Ability Check**های مربوط به دو انتخاب شما، **Proficiency Bonus** شما دوبرابر حساب می‌شود.

(!) در لول **6**، دو **Proficiency** دیگر (در یک مهارت یا ابزار دزدی) را انتخاب می‌کنید.

Sneak Attack

از لول **1**، می‌دانید که چگونه با ظرافت و دقت ضربه بزنید و از حواس‌پرتی دشمن سوءاستفاده کنید. یک بار در نوبت (**Turn**)، در صورتی که در **Attack Roll** خود **Advantage** داشته باشید، می‌توانید با ضربه خود **1d6** دمیج اضافه وارد کنید. ضربه باید با سلاح **Finesse** یا دوربرد وارد شده باشد.
درصورتی که دشمن دیگری از هدف شما در **5** فوتی او باشد، آن دشمن ناتوان (**Incapacitated**) نباشد و در تاس اتک **Disadvantage** نداشته باشید، نیازی به **Advantage** در اتک برای استفاده از این قابلیت ندارید.

(!) میزان دمیج بسته به لول شما بالا می‌رود، همانطور که در جدول کلس نشان داده شده است.

Thieves' Cant

در حین تعلیمات خود، زبان دزدان (**Thieves' Cant**) را آموخته‌اید. این زبان ترکیبی مخفی از گویش، اصطلاحات و کد است که به شما اجازه می‌دهد پیامی را در مکالمه به ظاهر عادی مخفی کنید. فقط موجودی که زبان دزدان را بلد است چنین پیامی را متوجه می‌شود. انتقال چنین پیامی چهار برابر بیشتر طول می‌کشد تا اینکه به طور ساده همان حرف را بزنید.
علاوه بر این، شما مجموعه‌ای از علائم و نمادهای مخفی را برای انتقال پیام‌های کوتاه و ساده (از جمله اینکه آیا منطقه خطرناک است یا قمرو صنف دزدان است، اینکه ثروتی برای غارت در نزدیکی وجود دارد، یا اینکه افراد این منطقه اهدافی ساده هستند) می‌دانید.

Cunning Action

از لول **2**، سرعت فکر و چابکی شما به شما امکان می‌دهد تا به سرعت حرکت و عمل کنید. می‌توانید در هر نوبت خود در مبارزه یک **Bonus Action** داشته باشید، که این بونس اکشن می‌تواند برای اکشن **Dash**، **Disengage** و **Hide** استفاده شود.

Roguish Archetype

در لول **3**، **Roguish Archetype** خود را انتخاب می‌کنید. انتخاب شما در لول‌های **3**، **9**، **13** و **17** به شما قابلیت‌هایی می‌دهد.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **4** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Uncanny Dodge

از لول **5**، وقتی دشمنی که می‌توانید ببینیدش به شما ضربه‌ای می‌زند، می‌توانید با **Reaction** خود آسیب آن ضربه را نصف کنید.

Expertise

در لول **6**، دو **Proficiency** دیگر (در یک مهارت یا ابزار دزدی) را انتخاب می‌کنید تا شامل قابلیت **Expertise** شوند.

Evasion

از لول **7**، می‌توانید با سرعت از برخی آثار منطقه‌ای، مثل نفس آتشین یک اژدهای قرمز یا اسپل **Ice Storm**، جاخالی دهید. وقتی تحت تاثیر اثری قرار می‌گیرید که به شما این امکان را می‌دهد که در صورت موفقیت در **Dexterity Saving Throw** نصف دمیج را بخورید، در صورت موفقیت هیچ دمیجی نمی‌خورید و در صورت شکست فقط نصف دمیج وارد می‌شود.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Roguish Archetype Feature

در لول **9**، قابلیتی از **Roguish Archetype** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **10** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Reliable Talent

تا لول **11**، مهارت‌های خود را تا سطح کمال بالا برده‌اید. هرموقع که می‌توانید در یک **Ability Check** پروفیشنسی بونس خود را اضافه کنید، می‌توانید تاس **d20** **9** یا پایین‌تر را **10** فرض کنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Roguish Archetype Feature

در لول **13**، قابلیتی از **Roguish Archetype** خود می‌گیرید.

Blindsense

از لول **14**، اگر بتوانید بشنوید، از مکان دشمن پنهان یا نامرئی در **10** فوتی خود خبر دارید.

Slippery Mind

تا لول **15**، قدرت ذهنی بیشتری کسب کرده‌اید. در **Wisdom Saving Throw** پروفیشنسی می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Roguish Archetype Feature

در لول **17**، قابلیتی از **Roguish Archetype** خود می‌گیرید.

Elusive

از لول **18**، آنقدر گریزان هستید که مهاجمان به ندرت دست بالاتر را در مقابل شما دارند. در صورتی که **Incapacitated** نباشید، هیچ تاس اتکی ضد شما **Advantage** ندارد.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی یک فیت بردارید.

Stroke of Luck

در لول **20**، قدرتی غیرعادی برای موفقیت در مواقع ضروری دارید. اگر ضربه شما به هدفی در دسترس شما به خطا رود، می‌توانید خطا را به یک ضربه موفق تبدیل کنید. از طرف دیگر، اگر در یک **Ability Check** شکست بخورید، می‌توانید تاس **d20** را **20** درنظر بگیرید.

هنگامی که از این قابلیت استفاده می‌کنید، نمی‌توانید تا قبل از اتمام یک استراحت بلند یا کوتاه دوباره از آن استفاده نمایید.

Rogue Archetype (Rogue Subclass)
Arcane Trickster

برخی روگ‌ها مهارت‌های مخفی‌کاری و چابکی خود را با جادو افزایش می‌دهند. این روگ‌ها شامل جیب‌برها، سارقین، شوخ طبعان، مزاحمان و تعداد قابلی توجهی ماجراجو می‌شوند.

Spellcasting

از لول **3**، قابلیت جادوگری را کسب می‌کنید.

Cantrips

کنتریپ **Mage Hand** و دو کنتریپ دیگر به انتخاب خود از لیست اسپل‌های ویزارد بلدید. در لول **10**، کنتریپ ویزاردی دیگری به میل خود می‌آموزید.

Spellslots

جدول **Arcane Trickster** نشان می‌دهد که چند اسپل اسلات برای زدن اسپل‌های لول **1** و بالاتر دارید. برای زدن یکی از این اسپل‌ها، باید اسپل اسلات هم لول یا لول بالاتر خرج کنید. همه اسپل اسلات‌های خود را پس از اتمام یک **Long Rest** پس می‌گیرید.

به طور مثال، اگر اسپل لول یک **Charm Person** را بدانید و اسپل اسلات لول **1** و لول **2** داشته باشید، می‌توانید اسپل را با هرکدام از آن‌ها بزنید.

لول	کنتریپ‌هایی که می‌دانید	اسپل‌هایی که می‌دانید	Spell Slot			
			1st	2nd	3rd	4th
1	-	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-	-
3	3	3	2	-	-	-
4	3	4	3	-	-	-
5	3	4	3	-	-	-
6	3	4	3	-	-	-
7	3	5	4	2	-	-
8	3	6	4	2	-	-
9	3	6	4	2	-	-
10	4	7	4	3	-	-
11	4	8	4	3	-	-
12	4	8	4	3	-	-
13	4	9	4	3	2	-
14	4	10	4	3	2	-
15	4	10	4	3	2	-
16	4	11	4	3	3	-
17	4	11	4	3	3	-
18	4	11	4	3	3	-
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

آماده‌سازی و استفاده از اسپل‌ها

شما سه اسپل لول **1** به انتخاب خود از لیست اسپل‌های ویزارد می‌دانید. از آن سه اسپل، دو اسپل باید از مکتب جادوی **Enchantment** یا **Illusion** باشند.

ستون اسپل‌هایی که می‌دانید در جدول مربوطه نشان می‌دهد که کی اسپل‌های ویزاردی بیشتری می‌آموزید. هرکدام از این اسپل‌ها باید از مکتب‌های **Enchantment** یا **Illusion** باشند و باید از لولی باشند که برای آن اسپل اسلات مناسب دارید.

به طور مثال، هنگامی که به لول **7** در این کلس می‌رسید می‌توانید یک اسپل لول **1** یا **2** بیاموزید.

اسپل‌هایی که در لول‌های **8**، **14** و **20** می‌آموزید می‌توانند از هر مکتب جادویی باشند.
هنگامی که یک لول در این کلس می‌گیرید، می‌توانید یکی از اسپل‌های ویزاردی که می‌دانید را با اسپل دیگری به میل خود از لیست ویزارد عوض کنید. اسپل جدید باید از لولی باشد که برای آن اسپل اسلات مناسب دارید و باید از یکی از مکتب‌های ذکر شده باشد، مگر آن‌که دارید اسپلی که در لول‌های **3**، **8**، **14** یا **20** گرفته‌اید را تغییر می‌دهید که می‌توانند از هر مکتبی باشند.

Spellcasting Ability

Intelligence ابیلیتی جادوگری شما است. جادوی شما از مطالعه و حافظه شما می‌آید. هر زمانی که اسپلی به **Spellcasting Ability** اشاره می‌کند از **Intelligence** استفاده می‌کنید. علاوه بر این، از مادیفایر **Intelligence** خود برای مشخص کردن **Saving Throw DC** و **Attack Roll** اسپل‌های ویزارد خود استفاده می‌کنید.

Spell Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Intelligence Modifier
Spell Attack Modifier = Proficiency Bonus + Intelligence Modifier

Mage Hand Legerdemain

از لول **3**، هنگامی که کنتریپ **Mage Hand** را می‌زنید، می‌توانید دست روح مانند را نامرئی (**Invisible**) کنید، و می‌توانید کارهای اضافی زیر را نیز با آن انجام دهید:

- یک شی را که دست حمل می‌کند را در ظرفی که موجود دیگری پوشیده یا حمل می‌کند، نگهداری کنید.
- یک شی را که توسط یا در ظرفی که موجود دیگر پوشیده حمل می‌شود، بازیابی کنید.
- از ابزار دزدان برای باز کردن قفل و از کار انداختن تله‌ها در بُرد استفاده کنید.

در صورتی که در یک تاس **Dexterity (Sleight of Hand)** نسبت به **Wisdom (Perception)** هدف موفق باشید، می‌توانید یکی از این کارها را بدون اینکه هدف متوجه شود، انجام دهید.
علاوه بر این، می‌توانید از بونس اکشن داده شده توسط **Cunning Action** برای کنترل دست استفاده کنید.

Magical Ambush

از لول **9**، اگر هنگامی که روی موجودی اسپل می‌زنید از او پنهان باشید، هدف در هر تاس نجات مربوط به اسپل شما در این نوبت **Disadvantage** دارد.

Versatile Trickster

در لول **13**، **Mage Hand** می‌تواند حواس دشمنانتان را پرت کند. در نوبت خود با یک بونس اکشن، هدفی در **5** فوتی دست روح مانند انتخاب کنید. تا آخر این نوبت، در تاس‌های حمله علیه هدف **Advantage** دارید.

Spell Thief

از لول **17**، می‌توانید به طور جادویی دانش یک اسپل را از یک جادوگر دیگر بدزدید.
بلافاصله پس از آنکه موجودی اسپلی زد که هدفش شما هستید یا منطقه تحت تاثیرش شامل شما می‌شود، می‌توانید با ری‌اکشن خود آن موجود را مجبور به ریختن تاس نجات با ابیلیتی جادوگریش بکنید. **DC** تاس نجات برابر است با **Spellcasting DC** شما. در صورت شکست، اثر جادو علیه خود را خنثی می‌کنید، و دانش اسپل را اگر حداقل لول **1** باشد و لولی باشد که شما می‌توانید بزنید کسب می‌کنید (نیازی نیست اسپل ویزاردی باشد). برای **8** ساعت آینده، اسپل را می‌دانید و می‌توانید با اسپل اسلات‌های خود از آن استفاده کنید. موجود، نمی‌تواند تا **8** ساعت پس از آن از آن اسپل استفاده کند.
پس از استفاده از این ویژگی، باید قبل از دوباره استفاده کردن از آن یک استراحت بلند را به اتمام برسانید.

Assassin

قاتلین، آموزش خود را بر روی هنر تلخ مرگ متمرکز می‌کنند. آن‌ها افراد متنوعی را شامل می‌شوند، قاتلین اجیر شده، جاسوسان، شکارچیان افراد و حتی کشیش‌هایی که مخصوصا برای نابودی دشمنان خدای خود آموزش دیده‌اند. خفا، سم و لباس مبدل به شما کمک می‌کند تا دشمنان خود را با بازدهی کشنده از بین ببرید.

Assassinate

از لول **3**، لحظه شروع مبارزه در کشنده‌ترین حالت خود هستید. در تاس حمله علیه هر موجودی که در مبارزه تا

حالا نوبتی نداشته است **Advantage** دارید. علاوه بر این، هر ضربه‌ای که به موجودی که سورپرایز شده است بزنید ضربه کریتیکال حساب می‌شود.

Bonus Proficiencies

در لول **3**، در **Disguise Kit** و **Poisoner's Kit** ماهر می‌شوید یا پروفیشنسی کسب می‌کنید.

Infiltration Expertise

از لول **9**، می‌توانید برای خود هویت دروغین بسازید. برای ایجاد تاریخچه، حرفه و وابستگی‌های یک هویت باید هفت روز زمان و **25 gp** خرج کنید. نمی‌توانید هویتی ایجاد کنید که متعلق به شخص دیگری می‌باشد. به طور مثال، ممکن است لباس مناسب، معرفی‌نامه و گواهینامه رسمی به دست آورید تا خود را به عنوان عضوی از یک تجارت‌خانه از یک شهر دور افتاده معرفی کنید تا بتوانید خود را در میان سایر بازرگانان ثروتمند جای دهید.
پس از آن، اگر هویت جدید را به عنوان لباس مبدل بپذیرید، موجودات دیگر تا زمانی که دلیل واضحی برای عدم آن وجود نداشته باشد، باور می‌کنند که شما آن شخص هستید.

Imposter

در لول **13**، توانایی فوق‌العاده‌ای در تقلید گفتار، نوشتار و رفتار شخص دیگر را پیدا می‌کنید. باید حداقل سه ساعت را صرف مطالعه سه جزء رفتار شخص کنید: گوش دادن به گفتار، بررسی دست خط و مشاهده شیوه رفتار.
کلک شما برای ناظر عادی قابل تشخیص نیست. اگر موجودی محتاط مشکوک به چیزی باشد، شما در هر تاس **Charisma (Deception)** برای جلوگیری از کشف **Advantage** دارید.

Death Strike

از لول **17**، استاد مرگ فوری می‌شوید. هنگامی که به موجودی که سورپرایز شده است حمله می‌کنید و ضربه وارد می‌شود، هدف باید یک **Constitution Saving Throw** (**DC = 8 + Dexterity Modifier + Proficiency Bonus** شما) بریزد. در صورت شکست، دمیج وارده از آن ضربه را دو برابر کنید.

Inquisitive

کنجکاوان، در ریشه یابی رازها و کشف رموز سرآمد هستند. شما برای جزئیات به چشمان تیز خود تکیه می‌کنید، اما همچنین به توانایی خود در خواندن سخنان و کردار موجودات دیگر برای تعیین قصد واقعی آن‌ها اعتماد می‌کنید.
در شکست دادن دشمنانی که در میان مردم عادی پنهان می‌شوند سرآمد هستید و تسلط شما بر معلومات شما را برای آشکار کردن و خاتمه دادن به شر پنهان مجهز می‌کند.

Ear for Deceit

از لول **3**، در پیدا کردن دروغ استعداد پیدا می‌کنید. زمانی که برای تعیین دروغ گفتن موجودی تاس **Wisdom (Insight)** می‌ریزید، تاس **7** یا پایین‌تر در **d20** را **8** حساب کنید.

Eye for Detail

از لول **3**، می‌توانید از یک بونس اکشن استفاده کنید تا برای پیدا کردن یک موجود یا شیء پنهان تاس **Wisdom (Perception)** بریزید یا برای کشف یا رمزگشایی سرنخ‌ها یک تاس **Intelligence (Investigation)** بریزید.

Insightful Fighting

در لول **3**، توانایی رمزگشایی تاکتیک‌های حریف را دارید. به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید علیه یک موجودی که می‌بینید و ناتوان (**Incapacitated**) نیست **Wisdom (Insight)** بریزید. چک شما با **Charisma (Deception)** هدف مقایسه می‌شود. اگر موفق شوید، می‌توانید از **Sneak Attack** خود در برابر هدف استفاده

کنید، حتی اگر در آن حمله ادونتج نداشته باشید، اما نمی‌توانید **Disadvantage** داشته باشید.
این مزیت به مدت **1** دقیقه یا تا زمانی که با موفقیت از این ویژگی در مقابل هدف دیگری استفاده کنید، ادامه دارد.

Steady Eye

از لول **9**، در صورتی که در نوبت خود بیش از نصف سرعت خود حرکت نکنید در چک‌های **Wisdom (Perception)** و **Intelligence (Investigation)** ادونتج دارید.

Unerring Eye

از لول **13**، گول زدن حواس شما تقریبا غیرممکن می‌شود. به عنوان یک اکشن، وجود توهمات **(Illusion)**، موجوداتی که شکل خود را تغییر داده‌اند و در فرم اصلی خود نیستند **(Shapechanger)** و سایر جادوهایی که برای فریب حواس در **30** فوتی شما اجرا شده‌اند را احساس می‌کنید. برای استفاده از این ویژگی نباید کور یا کر باشید.
شما احساس می‌کنید که یک اثر قصد فریب شما را دارد، اما هیچ‌چیز راجع به آن‌چه پنهان است یا ماهیت واقعی آن نیست، به‌دست نمی‌آورید.
می‌توانید از این قابلیت به دفعات برابر با **Wisdom Modifier** خود استفاده کنید، و هنگامی که یک استراحت بلند را به اتمام می‌رسانید، تمام موارد استفاده شده از آن را بازیابی می‌کنید.

Eye for Weakness

در لول **17**، توانایی مطالعه دقیق تاکتیک‌ها و نقاط ضعف موجودات را کسب می‌کنید. هنگامی که ویژگی **Insightful Fighting** شما علیه موجودی فعال است، دمیج **Sneak Attack** شما علیه او **3d6** افزایش می‌یابد.

Mastermind

تمرکز شما بر روی افراد و تاثیر و اسرار آن‌ها است. بسیاری از جاسوسان، درباریان و حیله‌گران از الگوی مغز متفکر پیروی می‌کنند و زندگی فتنه‌انگیزی دارند. کلمات همانند چاقو و سم سلاح شما هستند و رازها از گنجینه‌های مورد علاقه شما هستند.

Master of Intrigue

در لول **3**، در **Disguise Kit**، **Forgery Kit** و یک **Gaming Set** به انتخاب خود مهارت پیدا می‌کنید. همچنین، دو زبان به انتخاب خود می‌آموزید.
علاوه بر این، می‌توانید الگوهای گفتاری و لهجه موجودی که صحبت کردنش را به مدت حداقل **1** دقیقه شنیده، تقلید کرده که به شما این امکان را می‌دهد که خود را عنوان کسی که زبان و سرزمین مادریش همانند هدف است جا بزنید، به شرط آنکه زبان هدف را بلد باشید.

Master of Tactics

از لول **3**، می‌توانید از اکشن **Help** به عنوان یک بونس اکشن استفاده کنید. علاوه بر این، اگر از اکشن **Help** برای کمک کردن به یکی از دوستانتان برای ضربه زدن به دشمن استفاده می‌کنید. هدف ضربه، در صورتی که بتواند صدای شما را بشنود یا شما را ببیند، می‌تواند در **30** فوتی شما، به جای **5** فوتی شما، باشد.

Insightful Manipulator

از لول **9**، اگر حداقل **1** دقیقه صرف مشاهده یا تعامل با موجود دیگری در خارج از نبرد کنید، می‌توانید اطلاعات خاصی در مورد توانایی‌های آن در مقایسه با توانایی‌های خود بیاموزید. دی‌ام به شما می‌گوید که موجود از نظر دو ویژگی زیر که انتخاب کرده‌اید برابر، برتر یا کمتر از شماست: **[Intelligence Score, Wisdom Score, Charisma Score, Class Level]**
در صورت انتخاب دی‌ام، همچنین ممکن است قطعه‌ای از تاریخ آن موجود یا یکی از ویژگی‌های شخصیتی آن را (در صورتی که دارای آن باشد) متوجه شوید.

Misdirection

از لول **13**، بعضی اوقات می‌توانید یک موجود دیگر را متحمل حمله‌ای کنید که علیه شما بوده است. هنگامی که در معرض حمله قرار می‌گیرید در حالی که موجودی در فاصله **5** فوتی به شما پوشش **(Cover)** می‌دهد، می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده کنید تا حمله به جای شما آن موجود را هدف بگیرد.

Soul of Deceit

از لول **17**، افکار شما از طریق تله‌پاتی یا روش‌های دیگر قابل خواندن نیست، مگر اینکه اجازه دهید. می‌توانید با موفقیت در چک **Charisma (Deception)** علیه چک **Wisdom (Insight)** کسی که قصد خواندن ذهن شما را دارد، به او افکار نادرست ارائه دهید.
علاوه بر این، مهم نیست که چه می‌گویید، جادویی که تعیین می‌کند آیا شما حقیقت را می‌گویید، به میل شما، شما را صادق نشان می‌دهد و نمی‌توانید مجبور شوید با جادو حقیقت را بگویید.

Scout

در پنهان‌کاری و زنده ماندن دور از شهر ماهر هستید که به شما این امکان را می‌دهد که حین ماجراجویی‌های خود حکم دیده‌بان و پیشاهنگ را داشته باشید. دیده‌بان‌ها در طبیعت وحشی و میان بربرها و رنجرها در خانه هستند و بسیاری از آن‌ها به عنوان چشم و گوش گروه‌های جنگی عمل می‌کنند. کمینگر، جاسوس، شکارچی انسان، این‌ها فقط تعدادی از نقش‌هایی است که دیده‌بان‌ها در دامنه جهان بازی می‌کنند.

Skirmisher

از لول **3**، نگه داشتن شما در طول یک مبارزه دشوار می‌شود. هنگامی که یک دشمن در **5** فوتی شما نوبتش را تمام می‌کند، می‌توانید با ری‌اکشن خود تا نیمی از سرعت خود حرکت کنید. این حرکت باعث **Attack of Opportunity** نمی‌شود.

Survivalist

در لول **3**، اگر قبلا مهارت آن‌ها را ندارید، در اسکیل‌های **Nature** و **Survival** مهارت پیدا می‌کنید. پروفیشنسی بونس شما در ابیلیتی چک‌هایی که از آن دو اسکیل استفاده می‌کنند دو برابر می‌شود.

Superior Mobility

در لول **9**، سرعت راه رفتن شما **10** فوت افزایش می‌دهد. اگر سرعت شنا یا بالا رفتن داشته باشید، آن‌ها هم شامل این افزایش می‌شوند.

Ambush Master

از لول **13**، در هدایت کمین‌ها و اولین اقدام در مبارزه عالی عمل می‌کنید. در تاس **Initiative** ادونتج دارید. علاوه بر این، اولین موجودی که در اولین دور **(Round)** جنگ به آن ضربه می‌زنید، هدف آسان‌تری برای حملات شما و متحدانتان می‌شود. تاس‌های حمله علیه آن هدف تا شروع نوبت بعدی شما **Advantage** دارند.

Sudden Strike

از لول **17**، می‌توانید با سرعت کشنده‌ای ضربه بزنید. اگر در نوبت خود از اکشن اتک استفاده کنید، می‌توانید یک حمله اضافی به عنوان بونس اکشن انجام دهید. این حمله می‌تواند از **Sneak Attack** شما بهره‌مند شود حتی اگر در این نوبت از آن استفاده کرده باشید، اما نمی‌توانید از **Sneak Attack** خود در برابر همان هدف بیش از یک بار در نوبت استفاده کنید.

Swashbuckler

شما با اتکا بر سرعت، ظرافت و جذابیت در قسمت‌های مساوی، آموزش خود را بر روی هنر تیغه متمرکز می‌کنید. در حالی که برخی از رزمندگان وحشیانی در زره سنگین هستند، روش جنگیدن شما تقریبا شبیه به اجرای یک هنرمند است. دوئلیست‌ها و دزدان دریایی معمولا به این الگوی کهن تعلق دارند.
یک سواش‌باکلر در یک مبارزه عالی است و می‌تواند با دو سلاح بجنگد در حالی که با خیال راحت حریفش را دور می‌زند.

Fancy Footwork

در لول **3**، می‌آموزید که چگونه ضربه بزنید و سپس بدون فرصت ضدحمله از حریف دور شوید. در طول نوبت شما، اگر به یک موجود ضربه‌ای با سلاح از نزدیک بزنید، آن موجود نمی‌تواند تا انتهای نوبت شما به شما **Attack of Opportunity** بزند.

Rakish Audacity

از لول **3**، اعتماد به نفس شما را به جنگ سوق می‌دهد. شما می‌توانید به تاس نوبت **(Initiative)** خود میزانی برابر با **Charisma Modifier** خود اضافه کنید.
همچنین، روش اضافه‌ای برای استفاده از حمله مخفیانه خود به دست می‌آورید؛ در صورتی که هدف در **5** فوتی شما باشد، موجودی به جز هدف در **5** فوتی شما نباشد و در حمله دیس‌ادونتج نداشته باشید، نیازی به ادونتج در حمله خود برای استفاده از ویژگی **Sneak Attack** ندارید. تمامی قوانین دیگر **Sneak Attack** هنوز در مورد شما اعمال می‌شود.

Panache

در لول **9**، جذابیت شما به طرز خارق‌العاده‌ای گول‌زننده می‌شود. به عنوان یک اکشن، می‌توانید یک **Charisma (Persuasion)** چک علیه **Wisdom (Insight)** یک موجود بریزید. موجود باید بتواند شما را بشنود و شما دو نفر باید یک زبان مشترک داشته باشید.
اگر در ابیلیتی چک موفق شوید و موجود دشمن شما باشد، در حمله به اهداف غیر از شما دیس‌ادونتج دارد و نمی‌تواند به موجودی غیر از شما **Attack of Opportunity** دهد. این اثر **1** دقیقه طول می‌کشد، یا تا زمانی که یکی از همراهان شما به هدف حمله کند یا روی آن اسپل بزند، یا اینکه فاصله شما و هدف بیش از **60** فوت شود.
اگر در ابیلیتی چک موفق شوید و موجود دشمن شما نباشد، **1** دقیقه شیفته **(Charmed)** شما می‌شود. هنگامی که شیفته شما است، شما را به عنوان یک آشنای دوستانه می‌شناسد. اگر شما یا یکی از همراهانتان از هر طریقی به آن آسیب برساند این اثر بلافاصله پایان می‌یابد.

Elegant Maneuver

از لول **13**، می‌توانید در نوبت خود از یک بونس اکشن استفاده کنید تا در چک بعدی **Dexterity (Acrobatics)** یا **Strength (Athletics)** که در همان نوبت انجام می‌دهید، **Advantage** داشته باشید.

Sudden Strike

از لول **17**، تسلط شما بر تیغه به شما امکان می‌دهد در مبارزه، شکست را به موفقیت تبدیل کنید. اگر حمله شما خطا رود، می‌توانید آن را دوباره با ادونتج بریزید. پس از انجام این کار، تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا بلند را به اتمام نرسانید، دیگر نمی‌توانید از این ویژگی استفاده کنید.

Thief

شما مهارت‌های خود را در هنر دزدی تقویت می‌کنید. سارقین، راهزنان و سایر مجرمان به طور معمول از این الگو پیروی می‌کنند، اما روگ‌هایی که ترجیح می‌دهند خود را به عنوان گنج‌یاب حرفه‌ای، کاوشگر، غواص و کاراگاه معرفی کنند نیز از این الگو پیروی می‌کنند. علاوه بر بهبود چابکی و خفا، مهارت‌هایی را برای تحقیق در ویرانه‌های باستانی، خواندن زبان‌های ناآشنا و استفاده از وسایل جادویی که معمولا نمی‌توانستید استفاده کنید، می‌آموزید.

Fast Hands

از لول **3**، می‌توانید از بونس اکشن اعطا شده توسط **Cunning Action** برای چک **Dexterity (Sleight of Hand)**، استفاده از ابزار سارقان خود برای خلع سلاح یک تله یا باز کردن قفل، یا استفاده از اکشن **Use a Object** (استفاده از شیء) استفاده کنید.

Second-Story Work

در لول **3**، توانایی صعود سریع‌تر از حد عادی را پیدا می‌کنید. صعود **(Climbing)** دیگر برای شما نیاز به سرعت اضافی ندارد.

علاوه بر این، هنگامی که یک پرش در حال دویدن انجام می‌دهید، مسافتی که طی می‌کنید با تعداد فوتی برابر با **Dexterity Modifier** شما افزایش می‌یابد.

Supreme Sneak

از لول **9**، در صورتی که در نوبت خود بیش از نصف سرعت خود حرکت نکنید، در چک **Dexterity (Stealth)** ادونتج دارید.

Use Magic Device

در لول **13**، آنقدری در مورد جادو آموخته‌اید که می‌توانید به صورت بداهه از وسایل جادویی استفاده کنید، حتی اگر آن‌ها برای شما در نظر گرفته نشده باشند. شما از تمام الزامات مربوط به کلس، نژاد و لول استفاده از وسایل جادویی چشم پوشی می‌کنید.

Thief's Reflexes

در لول **17**، در کمین کردن و فرار سریع از خطر مهارت پیدا کرده‌اید. در اولین راند مبارزه می‌توانید دو نوبت داشته باشید. نوبت اول را با تاس نوبت عادی و نوبت دوم را با همان تاس نوبت منهای **10** انجام می‌دهید. در صورت سورپرایز شدن نمی‌توانید از این ویژگی استفاده کنید.

Sorcerer

						Spell Slot								
سطح Level	امتیاز مهارت Proficiency Bonus	توانایی‌ها Features	Sorcery Points	Cantrip هایی که می‌دانید	Spell هایی که می‌دانید	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1	+2	Spellcasting, Sorcerous Origin	-	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Font of Magic	2	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Metamagic	3	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Ability Score Improvement	4	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	5	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Sorcerous Origin Feature	6	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	7	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Ability Score Improvement	8	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	9	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Metamagic	10	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	11	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Ability Score Improvement	12	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	13	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Sorcerous Origin Feature	14	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	15	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Ability Score Improvement	16	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Metamagic	17	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Sorcerous Origin Feature	18	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Ability Score Improvement	19	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Sorcerous Origin Feature	20	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d6
Hit Points (Level=1): 6 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d6 (4) + **Constitution Modifier** به ازای هر لول بالاتر از یک

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: -
Weapon: Dagger, Dart, Sling, Quarterstaff, Light Crossbow
Tool : -
Saving Throw: Constitution, Charisma

2 اسکیل از این لیست: **[Arcana, Deception, Insight, Intimidation, Persuasion, Religion]**

Starting Equipment | تجهیزات شروع

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- یک **Light Crossbow** و **20 تیر** یا یک **سلاح ساده** به انتخاب خود
- یک **Component's Pouch** یا یک **Arcane Focus**
- **Explorer's Pack** یا **Dungeoneer's Pack**
- دو **Dagger**

درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **3d4×10 gp** بازی را شروع می‌کنید.

انسانی با چشمانی مثل خورشید دست خود را دراز می‌کند و آتش اژدها را که در رگ‌هایش هست را رها می‌کند. بال‌هایی چرمی از پشتش درمی‌آیند و با جهشی از دوزخی که بوجود آمده دور می‌شود.
هف-الفی که موهایش در باد جادویی شلاق‌وارانه تکان می‌خورد، دستانش را باز می‌کند و سرش را به عقب می‌اندازد. موجی از جادو درون او راه می‌افتد و لحظه‌ای او را از زمین بلند می‌کند. انفجار قدرتمندی از رعد و برق از او بیرون می‌رود.
هفلینگی که در یک غار پشت سنگی پناه گرفته است با انگشتش به سمت غارنشینی که در حال حمله است اشاره می‌کند. انفجاری از آتش از انگشت او بیرون می‌زند تا به هدف حمله کند. ساحره لبخند زنان به سنگ تکیه می‌دهد، غافل از آنکه جادوی وحشی درونش پوست او را آبی کرده است.

سورسررها جادوی خود را توسط میراث خونی خود، اثری از دنیای دیگر یا قرار گرفتن در معرض نیروهای کیهانی ناشناخته به‌دست می‌آورند. یک شخص نمی‌تواند همانطور که یک زبان را می‌آموزد سورسرر بودن را بیاموزد، همانطور که نمی‌توان یاد گرفت که زندگی افسانه‌ای داشت. کسی انتخاب نمی‌کند که سورسرر باشد؛ قدرت سورسرر را انتخاب می‌کند.

جادوی خام

سحر و جادو قسمتی از هر سورسرر است. بدن، ذهن و روح هر سورسرر سرشار از قدرتی نهفته است که منتظر ندایی است برای رهایی. بعضی از سورسررها جادویی دارند که از یک خط خونی باستانی، که از جادوی اژدها سرچشمه می‌گیرد، می‌آید. برخی دیگر جادویی خام و کنترل نشده را درون خود حمل می‌کنند، طوفانی پر هرج و مرج که به روش‌های غیرمنتظره‌ای ظاهر می‌شود.
ظهور قدرت‌های یک سورسرر بسیار غیرقابل پیش‌بینی است. بعضی خطوط خونی اژدهایی در هر نسل دقیقا یک سورسرر تولید می‌کنند، اما بعضی میراث دیگر باعث می‌شوند هر عضو آن خاندان یک سورسرر باشد. بیشتر اوقات، استعدادهای سورسرر به صورت اتفاقاتی تصادفی ظاهر می‌شوند. برخی سورسررها نمی‌توانند منشا قدرت خود را نام ببرند، درحالی که برخی دیگر آن را در وقایع عجیب و غریب در زندگی خود ردیابی می‌کنند. لمس یک

شیطان، متبرک شدن هنگام تولد توسط یک کاهن یا چشیدن آب از یک چشمه اسرارآمیز ممکن است قدرت یک سورسرر را برانگیزد.
سورسررها نیازی به کتاب جادو و مقبره‌های باستانی حاوی اطلاعات مربوط به جادو مانند ویزاردها، یا یک حامی مانند وارلاک‌ها ندارند. آن‌ها با یادگیری و مهار سحر و جادوی درون خود، می‌توانند راه‌های جدید و گیج‌کننده‌ای برای رها کردن این قدرت کشف کنند.

قدرت‌های غیرقابل توضیح

سورسررها در جهان نادر هستند و پیدا کردن سورسرری که به نوعی درگیر زندگی ماجراجویانه نیست، غیرمعمول است. افراد دارای قدرت جادویی در رگ‌های خود خیلی سریع متوجه می‌شوند که قدرت دوست ندارد ساکت بماند. جادوی یک سورسرر می‌خواهد تحت‌الشعاع قرار گیرد و در صورت عدم فراخوانی تمایل به بیرون آمدن از روش‌های غیرقابل پیش‌بینی دارد.
سورسررها غالبا با انگیزه‌ای آرمان‌گرا یا مبهم سراغ ماجراجویی می‌روند. برخی به دنبال درک بیشتر نیروی جادویی خود، یا منشاء اسرارآمیز آن هستند. برخی دیگر امیدوارند که راهی برای خلاص شدن از شر آن پیدا کنند و یا از پتانسیل کامل خود استفاده کنند. سورسررها هرچه هدفشان باشد، به اندازه یک ویزارد برای گروه ماجراجویی مفید هستند و کمبود وسعت دانش جادویی خود را با انعطاف‌پذیری زیاد در استفاده از جادوهایی که می‌شناسند، جبران می‌کنند.

ساخت یک Sorcerer

مهمترین سوالی که هنگام ساخت سورسرر خود باید درنظر بگیرید منشا قدرت شماست. آیا یک نفرین خانوادگی است که از گذشتگان دور به شما منتقل شده؟ آیا یک اتفاق خارق‌العاده شما به صورت جادویی متبرک ساخت ولی زخمی هم باقی گذاشت؟
در مورد قدرت جادویی که درون شما جریان دارد چه احساسی دارید؟ آیا از آن استقبال می‌کنید، سعی می‌کنید آن را تحت تسلط خود قرار دهید یا از ماهیت غیرقابل پیش‌بینی آن لذت می‌برید؟ نعمت است یا نفرین؟ شما در جستجوی آن بودید، یا آن شما را پیدا کرد؟ این گزینه را داشتید که از آن امتناع کنید، یا آرزو دارید که حق انتخاب داشتید؟ قصد دارید با آن چه‌کار کنید؟ شاید احساس می‌کنید که این نیرو را برای مقاصد بلندپروازی به شما داده‌اند. شاید قدرت شما، شما را به یک فرد قدرتمند در جهان پیوند دهد – پری‌ای که در بدو تولد شما را برکت داده است، اژدهایی که قطره‌ای از خونش در رگ‌های شما جریان دارد، لیچی که شما را به عنوان آزمایش یا خدایی که شما را برای تحقق این قدرت انتخاب کرده است.

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک سورسرر را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول، **Charisma** باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما و **Constitution** بعد از آن باشد. دوم، پیشینه **Hermit** را انتخاب کنید. سوم، کنتریپ‌های **Light**، **Prestidigitation**، **Ray of Frost** و **Shocking Grasp** را همراه اسپل‌های لول یک **Shield** و **Magic Missile** بردارید.

قابلیت‌ها | Features

Spellcasting

رویدادی در گذشته شما، یا در زندگی پدر و مادر یا اجداد، نشانه‌ای غیرقابل توصیف بر شما جای گذاشته است و جود شما را با جادو ادغام کرده است. این جادو، هرچه منشا آن باشد، برای انجام اسپل‌های شما استفاده می‌شود.

Cantrips

در لول **1**، چهار **Cantrip** به انتخاب خود از لیست اسپل‌های سورسرر بلدید. کنتریپ‌های بیشتری از لیست سورسرر در لول‌های بالاتر میاموزید، در لول **4** کنتریپ پنجم و در لول **10** کنتریپ ششم خود را به‌دست می‌آورید.

Spell Slots

جدول کلس سورسرر نشان می‌دهد که چند **Spell Slot** برای زدن اسپل‌های لول **1** و بالاتر دارید. برای زدن یکی از این اسپل‌ها، باید اسپل اسلات هم لول یا لول بالاتر خرج کنید. همه اسپل اسلات‌های خود را پس از اتمام یک **Long Rest** پس می‌گیرید.

(!) به طور مثال، اگر اسپل لول یک **Burning Hands** را بدانید و اسپل اسلات لول **1** و لول **2** داشته باشید، می‌توانید **Burning Hands** را با هرکدام از آن‌ها بزنید.

اسپل‌های لول 1 و بالاتری که می‌دانید

شما دو اسپل لول **1** به انتخاب خود از لیست اسپل‌های سورسرر می‌دانید.
در هر لول به جز لول‌های **12**، **14**، **16**، **18**، **19** و **20** اسپل‌های سورسرر بیشتری به‌دست می‌آورید. هرکدام از این اسپل‌ها باید از لولی باشند که برای آن اسپل اسلات دارید.

(!) به طور مثال، هنگامی که به لول **3** در این کلس می‌رسید می‌توانید یک اسپل لول **1** یا **2** بیاموزید.

علاوه بر این، هنگامی که در این کلس لول شما بالا می‌رود، می‌توانید یکی از اسپل‌های سورسرر خودتان را با اسپل دیگری از لیست سورسرر جایگزین کنید، دقت کنید که باز هم باید اسپل اسلات مناسبی برای آن اسپل داشته باشید.

Spellcasting Ability

Charisma ابیلیتی جادوگری شما برای اسپل‌های سورسرر است، از آنجایی که قدرت جادویی شما به توانایی شما در پیشبرد اراده شما به جهان متکی است. هر زمانی که اسپلی به **Spellcasting Ability** اشاره می‌کند از **Charisma** استفاده می‌کنید. علاوه بر این، از مادیفایر **Charisma** خود برای مشخص کردن **Saving Throw DC** و **Attack Roll** اسپل‌های سورسرر خود استفاده می‌کنید.

Spell Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Charisma Modifier
Spell Attack Modifier = Proficiency Bonus + Charisma Modifier

Spellcasting Focus

می‌توانید از یک **Arcane Focus** به عنوان **Spellcasting Focus** برای اسپل‌های سورسرر استفاده کنید.

Sorcerous Origin

منشا سورسرر بودن خود را، که منبع قدرت جادویی ذاتی شما است، از لیست مربوطه انتخاب کنید. انتخاب شما در لول **1**، **6**، **14** و **18** به شما قابلیت‌هایی می‌دهد.

Font of Magic

در لول **2**، شما به چشمه عمیق جادو در درون خود دسترسی پیدا می‌کنید. این چشمه توسط **Sorcery Points** نشان داده می‌شود، که به شما امکان می‌دهد جلوه‌های جادویی متنوعی ایجاد کنید.

Spell Slot Level	Sorcery Point
1st	2
2nd	3
3rd	5
4th	6
5th	7

Sorcery Points

دو **Sorcery Point** دارید و هر دفعه که لول شما بالا می‌رود یک امتیاز اضافه دریافت می‌کنید. حداکثر، در لول **20** به **20** امتیاز می‌رسید.
هیچوقت نمی‌توانید امتیاز بالاتری از چیزی که در جدول کلس گفته شده است داشته باشید. امتیازهای از دست رفته شما بعد از اتمام **Long Rest** برمی‌گردند.

Flexible Casting

می‌توانید از **Sorcery Point**های خود استفاده کنید تا **Spell Slot** اضافه دریافت کنید، یا اسپل اسلات مصرف

کنید تا **Sorcery Point** بیشتر دریافت کنید. روش‌های بیشتری برای استفاده از امتیازهای خود در لول‌های بالاتر می‌آموزید.

ساخت Spell Slot: می‌توانید به عنوان بونس اکشن، **Sorcery Point**های خود را به یک اسپل اسلات تبدیل کنید. اسپل اسلات ساخته شده بعد از اتمام **Long Rest** از بین می‌رود. جدول پایین نشان می‌دهد که چند امتیاز برای ساخت اسپل اسلات نیاز دارید. نمی‌توانید اسپل اسلاتی بالاتر از **5** بسازید.

تبدیل یک اسپل اسلات به Sorcery Point: به عنوان بونس اکشن در نوبت خود، می‌توانید یک اسپل اسلات بدهید و امتیاز برابری با لول اسپل اسلات دریافت کنید.

Metamagic

در لول **3**، توانایی تغییر اسپل‌ها را با توجه به نیاز خود به‌دست می‌آورید. دو متامجیک از موارد زیر را انتخاب کنید. در لول‌های **10** و **17** یک مورد دیگر به‌دست می‌آورید.

(!) هنگامی که یک اسپل می‌زنید می‌توانید فقط یک متامجیک را بر آن اعمال کنید، مگر آنکه در توضیحات چیز دیگری گفته شده باشد.

Careful Spell

وقتی اسپلی می‌زنید که موجودات دیگر را مجبور می‌کند **Saving Throw** بریزند، می‌توانید برخی از آن موجودات را از توان کامل آن اسپل محافظت کنید. برای اینکار، یک **Sorcery Point** مصرف می‌کنید و تعدادی از آن موجودات را تا **Charisma Modifier** خود (حداقل یک موجود) انتخاب می‌کنید. یک موجود انتخاب شده به طور خودکار در **Saving Throw** خود مقابل آن اسپل موفق می‌شود.

Distant Spell

وقتی اسپلی می‌زنید که بُرد **5** فوتی یا بیشتر دارد، می‌توانید با صرف یک **Sorcery Point** بُرد آن را دوبرابر کنید.
وقتی اسپلی می‌زنید که بُرد **Touch** یا تماس دارد، می‌توانید با صرف یک **Sorcery Point** بُرد آن را **30** فوت کنید.

Empowered Spell

وقتی اسپلی می‌زنید که تاس دمیج دارد، می‌توانید با خرج یک **Sorcery Point** تعداد تاسی تا حداکثر **Charisma Modifier** خود (حداقل یک تاس) را دوباره بیاندازید. باید از نتایج جدید استفاده کنید.
از **Empowered Spell** حتی اگر از متامجیک دیگری برای یک اسپل استفاده کرده‌اید می‌توانید استفاده کنید.

Extended Spell

وقتی اسپلی می‌زنید که مدت زمان **1** دقیقه یا بیشتر دارد، می‌توانید با خرج یک **Sorcery Point** زمان آن را دوبرابر کنید، تا حداکثر **24** ساعت.

Heightened Spell

وقتی اسپلی می‌زنید که موجودی را مجبور می‌کند برای مقاومت در برابر آن **Spell Throw** بریزد، می‌توانید با خرج سه **Sorcery Point** به یکی از اهداف اسپل در اولین **Saving Throw** خود مقابل اسپل **Disadvantage** دهید.

Quickened Spell

موقعی که اسپلی می‌زنید که مدت اجرا آن **1** اکشن است، می‌توانید با خرج دو **Sorcery Point** کاری کنید که یک بونس اکشن زمان ببرد.

Subtle Spell

وقتی اسپلی می‌زنید، می‌توانید با خرج یک **Sorcery Point** کاری کنید تا اجرای آن نیازی به اجزاء جسمی **(Somatic)** یا شفاهی **(Verbal)** نداشته باشد.

Twinned Spell

وقتی اسپلی می‌زنید که فقط یک موجود را هدف می‌گیرد و بُرد آن **Self** یا خود نیست، می‌توانید با خرج **Sorcery Point** برابر با لول آن اسپل کاری کنید تا اسپل هدف دومی در بُرد آن اسپل داشته باشد (اگر اسپل کنتریپ باشد باید **1** امتیاز خرج کنید).

برای واجد شرایط بودن، اسپل در لول استفاده شده نباید بتواند بیشتر از یک موجود را هدف بگیرد. به طور مثال، **Magic Missile** و **Scorching Ray** واجد شرایط نیستند.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **4** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Sorcerous Origin Feature

در لول **6**، قابلیتی از **Sorcerous Origin** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Metamagic

در لول **10**، حالت متامجیک دیگری را انتخاب می‌کنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Sorcerous Origin Feature

در لول **14**، قابلیتی از **Sorcerous Origin** خود می‌گیرید.

AbiliSty Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Metamagic

در لول **17**، حالت متامجیک دیگری را انتخاب می‌کنید

Sorcerous Origin Feature

در لول **18**، قابلیتی از **Sorcerous Origin** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این

قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Sorcerous Restoration

در لول **20**، هنگامی که یک **Short Rest** را به اتمام می‌رسانید، چهار **Sorcery Point** مصرف شده را بازپس می‌گیرید.

Sorcerous Origin (Sorcerer Subclass)

Divine Soul

گاهی اوقات جرقه جادوگری که به یک سورسرر قدرت می‌بخشد از یک منبع الهی در روح او زاده می‌شود. داشتن چنین روح مطبوعی نشانه این است که سحر ذاتی شما ممکن است از یک ارتباط خانوادگی دور اما قدرتمند با یک موجود الهی ناشی شود. شاید جد شما فرشته‌ای باشد که به یک انسان فانی تبدیل شده و به نام خدایی برای جنگ فرستاده شده است.

یا تولد شما ممکن است با یک پیشگویی همسو باشد و شما را به عنوان یک بنده خدایان یا حامل جادوی الهی انتخاب کند.

یک روح الهی، با یک جذابیت طبیعی، توسط برخی از گروه‌های مذهبی به عنوان یک تهدید تلقی می‌شود. یک روح الهی به عنوان یک فرد خارجی که فرماندهی قدرت مقدس را دارد، می‌تواند با ادعای پیوند مستقیم الهی، نظم موجود را تضعیف کند.

در بعضی از فرهنگ‌ها، فقط کسانی که قدرت یک روح الهی را دارند می‌توانند قدرت دینی را فرماندهی کنند. در این سرزمین‌ها، مواضع کلیسایی تحت سلطه چند خاندان است و در طول نسل‌ها حفظ می‌شود.

Divine Magic

پیوند شما با الهیات به شما امکان می‌دهد که جادوهای کلس کلریک را بیاموزید. هنگامی که ویژگی **Spellcasting** به شما امکان می‌دهد یک اسپل یا کنتریپ سورسرر را بیاموزید یا جایگزین کنید، می‌توانید اسپل جدید را از کلس کلریک یا سورسرر انتخاب کنید. باید از تمام محدودیت‌های انتخاب اسپل پیروی کنید و این برای شما یک اسپل سورسرر حساب می‌شود.

علاوه بر این، یک گرایش برای منبع قدرت الهی خود انتخاب کنید: خیر، شر، قانون، هرج و مرج یا بی‌طرفی.

همانطور که در جدول زیر نشان داده شده است، یک اسپل اضافی بر اساس آن گرایش می‌آموزید. این برای شما یک اسپل سورسرر است، اما در تعداد اسپل‌های سورسرری که می‌داند محاسبه نمی‌شود. اگر بعدا این اسپل را جایگزین کردید، باید با یک اسپل کلریک جایگزین کنید.

گرایش	اسپل
خیر	*Cure Wounds*
شر	*Inflict Wounds*
قانون	*Bless*
هرج و مرج	*Bane*
بی‌طرفی	*Protection from Evil and Good*

Favored by the Gods

از لول **1**، قدرت الهی سرنوشت شما را محافظت می‌کند. اگر در یک تاس نجات یا حمله شکست بخورید، می‌توانید **2d4** ریخته و آن را به نتیجه کلی اضافه کنید. هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید تا زمانی که یک استراحت بلند یا کوتاه را تمام نکنید، نمی‌توانید از آن استفاده کنید.

Empowered Healing

از لول **6**، انرژی الهی که از طریق شما می‌آید می‌تواند جادوهای شفابخش را قوی‌تر کند. هر زمان که شما یا یک متحد در فاصله **5** فوتی شما برای اینکه جان شفا دهد تاس می‌ریزد، می‌توانید با خرج یک **Sorcery Point** هر تعداد از آن تاس‌ها را دوباره بریزید، به شرط آن‌که ناتوان (**Incapacitated**) نباشید. در هر نوبت فقط یک بار می‌توانید از این ویژگی استفاده کنید.

Otherworldly Wings

از لول **14**، می‌توانید از یک بونس اکشن برای در آوردن یک جفت بال روح مانند از پشت خود استفاده کنید. در حالی که بال‌ها وجود دارند، سرعت پرواز شما **30** فوت است. بال‌ها تا زمانی که نانوان (**Incapacitated**) شوید، بمیرید یا به عنوان یک بونس اکشن آن‌ها را کنار بگذارید می‌مانند.
گرایش شما برای ویژگی **Divine Magic** ظاهر بال‌های شما را تعیین می‌کند: بال عقاب برای خیر یا قانون، بال خفاش برای شر یا هرج و مرج و بال سنجاقک برای بی‌طرفی.

Unearthly Recovery

در لول **18**، توانایی غلبه بر آسیب‌های سنگین را کسب می‌کنید. به عنوان یک بونس اکشن، هنگامی که کمتر از نصف حداکثر جان خود باقی مانده داشته باشید، می‌توانید جانی برابر با نیمی از حداکثر جان خود بازیابی کنید.
هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت بلند را تمام نکنید، نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Draconic Bloodline

جادوی ذاتی شما از سحر و جادوی اژدهایان ناشی می‌شود که با خون شما یا اجدادتان آمیخته شده است. در بیشتر مواقع، افراد با این منشا تبار خود را به یک سورسرر توانمند دوران باستان بر می‌گردانند که با یک اژدها معامله کرده است یا حتی ممکن است ادعای پدر یا مادر اژدها داشته باشد. برخی از این خطوط خونی در جهان کاملا ثابت و واضح هستند، اما اکثر آن‌ها مبهم هستند. هر سورسرر می‌تواند شروع یک خطوط خونی جدید در نتیجه یک پیمان یا شرایط استثنایی دیگر باشد.

Dragon Ancestor

در لول **1**، یک نوع اژدها را به عنوان جد خود انتخاب می‌کنید. نوع دمیج مرتبط با اژدها توسط ویژگی‌هایی که بعدا به دست می‌آورید استفاده می‌شود.

می‌توانید **Draconic** صحبت کنید، بخوانید و بنویسید. علاوه بر این، هر زمان که در هنگام تعامل با یک اژدها چک کاریزما انجام می‌دهید، اگر در چک اعمال می‌شود، پروفیشنسی بونس شما دو برابر حساب می‌شود.

اژدها	نوع دمیج
Black	*Acid*
Blue	*Lightning*
Brass	*Fire*
Bronze	*Lightning*
Copper	*Acid*
Gold	*Fire*
Green	*Poison*
Red	*Fire*
Silver	*Cold*
White	*Cold*

Draconic Resilience

جادویی که از بدن شما عبور می‌کند، باعث ظهور صفات فیزیکی اجداد اژدهایی شما می‌شود. در لول **1**، حداکثر جان شما **1** واحد افزایش می‌یابد و هر موقع که لول شما افزایش می‌یابد نیز **1** واحد افزایش می‌یابد.
علاوه بر این، قسمت‌هایی از پوست شما توسط فلس براق اژدها مانند پوشانده شده است. وقتی زره نمی‌پوشید، **AC** شما برابر **13 + Dexterity Modifier** است.

Elemental Affinity

از لول **6**، وقتی اسپلی می‌زنید که دمیجی از نوع دمیج اژدهای شما وارد می‌کند، می‌توانید **Charisma Modifier** خود را به یکی از تاس‌های دمیج آن اضافه کنید. در همان زمان، می‌توانید **1 Sorcery Point** صرف کنید تا به مدت **1** ساعت در برابر این نوع آسیب مقاوم (**Resistant**) باشید.

Dragon Wings

در لول **14**، می‌توانید یک جفت بال اژدها از پشت خود در بیاورید و سرعت پرواز برابر با سرعت فعلی خود به دست بیاورید. می‌توانید این بال‌ها را به عنوان یک بونس اکشن در نوبت خود ظاهر کنید. تا زمانی که آن‌ها را به عنوان یک بونس اکشن در نوبت خود از بین نبرید می‌مانند.
نمی‌توانید بال‌های خود را هنگام پوشیدن زره آشکار کنید، مگر آنکه زره برای قرار دادن آن‌ها ساخته شده باشد و لباس‌هایی که برای بال‌ها ساخته نشده باشند ممکن است هنگام آشکار کردن آن‌ها از بین بروند.

Draconic Presence

از لول 18، می‌توانید از جذبه اژدهایی خود استفاده کنید و باعث شیفته شدن یا ترس اطرافیان شوید. به عنوان یک اکشن، می‌توانید 5 **Sorcery Point** صرف کنید تا از این قدرت استفاده کنید هاله‌ای از جذابیت یا ترس (به انتخاب خود) تا 60 فوتی خود ایجاد کنید و به مدت 1 دقیقه یا تا زمانی که تمرکز خود را از دست ندهید (گویی که بر یک اسپل تمرکز کرده‌اید)، هر موجود متخاصمی که نوبت خود را در این هاله شروع می‌کند، باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا بسته به انتخاب شما، شیفته (**Charmed**) یا هراسان (**Frightened**) شود. موجودی که در این تاس نجات موفق شود، به مدت 24 ساعت از هاله شما مصون است.

Shadow Magic

شما موجودی سایه‌ای هستید، زیرا جادوی ذاتی شما از خود **Shadowfell** (سرزمین سایه‌ها) ناشی می‌شود. ممکن است اصل و نسب شما به موجودی از آن مکان برسد، یا شاید در معرض انرژی آن قرار گرفته باشید و توسط آن تغییر کرده باشید. جادوی سایه تاثیری عجیب بر شمایل فیزیکی شما می‌گذارد. جرقه زندگی که شما را پایدار نگه می‌دارد، در حالی که تلاش می‌کند تا در برابر انرژی تاریک روح شما زنده بماند، خفه می‌شود. در صورت انتخاب خود، می‌توانید از جدول زیر برای خود یک خصوصیت عجیب انتخاب کنید.

d6	خصوصیت عجیب
1	*همیشه هنگام لمس شدن به سردی یخ هستید*
2	*وقتی خواب هستید، به نظر نمی‌رسد نفس می‌کشید (گرچه برای زنده ماندن باید هنوز نفس بکشید).*
3	*حتی در صورت آسیب جدی دیدن خونریزی ندارید.*
4	*قلب شما هر دقیقه یک بار می‌زند. این رویداد گاهی شما را غافلگیر می‌کند.*
5	*به سختی یادتان می‌ماند که باید با موجودات زنده و اجساد به گونه متفاوتی رفتار کرد.*
6	*پلک زدید. یک بار. هفته پیش.*

Eyes of the Dark

از لول 3، قابلیت دید در تاریکی (**Darkvision**) تا 120 فوت را پیدا می‌کنید.
در لول 3، اسپل **Darkness** را می‌آموزید، که در تعداد اسپل‌های سورسرری که می‌دانید محاسبه نمی‌شود و می‌توانید با صرف 2 **Sorcery Point** یا یک اسپل اسلات آن را اجرا کنید. اگر با امتیاز سورسرری اسپل را بزنید، می‌توانید در تاریکی ایجاد شده توسط اسپل ببینید.

Strength of the Grave

از لول 1، حالت گرگ و میش بین مرگ و زندگی که شما دارید باعث می‌شود شکست دادن شما سخت باشد. هنگامی که آسیبی می‌خورید که جان شما را به 0 می‌رساند، می‌توانید یک **Charisma Saving Throw** بریزید (DC: 5 + دمیج وارد شده). در صورت موفقیت، به جای 0 جان شما به 1 کاهش می‌یابد. اگر در اثر دمیج **Radiant** یا ضربه کریتیکال جان شما به 0 رسیده باشد نمی‌توانید از این ویژگی استفاده کنید.
بعد از موفقیت در تاس نجات، تا زمانی که یک استراحت بلند را تمام نکنید، نمی‌توانید از این ویژگی استفاده کنید.

Hound of Ill Omen

در لول 6، توانایی این را پیدا می‌کنید که موجودی تاریک برای آزار دشمنان خود فرا بخوانید. به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید 3 **Sorcery Point** خرج کنید تا سگ شکاری بدشانسی را فرا بخوانید. سگ از آمار و ارقام **Dire Wolf** (رجوع شود به کتاب **Monster Manual**) استفاده می‌کند، با تغییرات زیر:

- اندازه آن **Medium** است نه **Large**، و از گونه **Monstrosity** است نه **Beast**.
- جان موقتی (**Temporary HP**) برابر با نصف لول سورسرر شما دارد.

- می‌تواند از دیگر موجودات و اشیاء طوری که از **Difficult Terrain** عبور می‌شود حرکت کند. در صورتی که درون یک شیء نوبتش را آغاز کند **Force Damage 5** به سگ وارد می‌شود.
- در آغاز نوبتش، به طور خودکار محل هدف خود را می‌داند. اگر هدف پنهان شده باشد، دیگر از او پنهان نمی‌ماند.

سگ در یک نقطه به انتخاب شما در **30** فوتی هدف شما ظاهر می‌شود. باید برای او تاس نوبت ریخته شود. در نوبت خود فقط می‌تواند از مستقیم‌ترین راه سوی هدفش حرکت کند و از اکشن خود فقط برای حمله به هدف استفاده کند. سگ فقط علیه هدفش می‌تواند **Attack of Opportunity** داشته باشد. علاوه بر این، در حالی که سگ در فاصله **5** فوتی از هدف قرار دارد، هدف در تاس‌های نجات علیه اسپل‌های شما **Disadvantage** دارد. سگ در صورتی که جان خود یا هدفش به **0** کاهش یابد یا **5** دقیقه زمان بگذرد ناپدید می‌شود.

Shadow Walk

در لول **14**، توانایی قدم برداشتن از سایه‌ای به سایه دیگر پیدا می‌کنید. هنگامی که در تاریکی یا نور کم قرار دارید، به عنوان یک بونس اکشن می‌توانید با جادو تا **120** فوتی خود به مکانی که خالی و در تاریکی یا نور کم است تلپورت کنید.

Umbral Form

از لول **18**، می‌توانید با خرج **Sorcery Point 6** با یک بونس اکشن فرم خود را به سایه تبدیل کنید. در این فرم، در برابر همه دمیج‌ها به جز **Force** و **Radiant** مقاوم هستید و می‌توانید از دیگر موجودات و اشیاء طوری که از **Difficult Terrain** عبور می‌شود حرکت کنید. اگر نوبت خود را درون یک شیء تمام کنید **Force Damage 5** می‌خورید.
به مدت **1** دقیقه در این فرم باقی می‌مانید. همچنین، اگر ناتوان (**Incapacitated**) شوید، بمیرید یا به عنوان بونس اکشن تمامش کنید، تمام می‌شود.

Storm Sorcery

جادوی ذاتی شما از نیروی عنصر هوا می‌آید. بسیاری از افرادی که این قدرت را دارند می‌توانند جادوی خود را به یک تجربه نزدیک به مرگ ناشی از باران بزرگ (**The Great Rain**) برسانند، اما شاید شما طی طوفانی عظیم به دنیا آمده باشید که مردم هنوز هم داستان‌های آن را تعریف می‌کنند، یا ممکن است تبار شما تحت تاثیر موجودات هوایی قدرتمند مثل **Djinn** برسد. هرچه باشد، جادوی طوفان در وجود شما نفوذ دارد.
سورسررهای طوفان از اعضای باارزش خدمه کشتی هستن، جادوی آن‌ها به آن‌ها امکان می‌دهد تا بر باد و هوا در منطقه نزدیک خود کنترل داشته باشند. توانایی‌های آن‌ها همچنین در دفع حملات توسط هیولاهای دریایی، دزدان دریایی و سایر تهدیدات ناشی از آب مفید است.

Wind Speaker

جادوی شما با عنصر هوا ادغام شده هست. می‌توانید زبان **Primordial** را صحبت کنید، بخوانید و بنویسید. دانستن این زبان به شما امکان می‌دهد گویش‌های آن را نیز درک کنید: **Aquan**، **Auran**، **Ignan** و **Terran**.

Tempestuous Magic

از لول **1**، می‌توانید با یک بونس اکشن باعث شوید که بلافاصله پس از زدن یک اسپل لول **1** یا بالاتر، برای مدت کوتاهی هوای عناصری شما را محاصره کند. با انجام این کار می‌توانید تا **10** فوت بدون **Attack of Opportunity** پرواز کنید.

Heart of the Storm

از لول **6**، در برابر آسیب‌های **Lightning** و **Thunder** مقاوم (**Resistant**) می‌شوید. علاوه بر این، هر زمان که شروع به اجرای اسپل لول **1** یا بالاتر می‌کنید که آسیب **Lightning** یا **Thunder** می‌دهد، جادوی طوفان از شما

فوران می‌کند. این فوران باعث می‌شود موجوداتی به انتخاب شما در **10** فوتی شما آسیب **Lightning** یا **Thunder** (هر بار که این توانایی فعال می‌شود انتخاب می‌کنید) برابر با نصف لول سورسرر شما بخورند.

Storm Guide

در لول **6**، توانایی کنترل آب و هوای اطراف خود را به‌دست می‌آورید.
اگر باران می‌بارد، می‌توانید با یک اکشن آن را در یک کره با شعاع **20** فوتی به مرکز خود متوقف کنید. می‌توانید این اثر را با یک بونس اکشن پایان دهید.
اگر باد باشد، می‌توانید در هر دور (**Round**) از یک بونس اکشن برای انتخاب جهت وزش باد در یک کره با شعاع **100** فوتی به مرکز خود استفاده کنید. باد تا انتهای نوبت بعدی شما در آن جهت می‌وزد. این ویژگی سرعت باد را تغییر نمی‌دهد.

Storm's Fury

از لول **14**، هنگامی که مورد اصابت یک ضربه از نزدیک قرار می‌گیرید، می‌توانید با ری‌اکشن خود به مهاجم **Lightning Damage** وارد کنید. آسیب برابر با لول سورسرر شما است. مهاجم همچنین باید در برابر **Spell Save DC** شما یک **Strength Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، مهاجم در یک خط مستقیم تا **20** فوت از شما دور می‌شود.

Wind Soul

در لول **18**، مقابل آسیب **Lightning** و **Thunder** مصون می‌شوید.
همچنین سرعت جادویی پرواز **60** فوتی به‌دست می‌آورید. به عنوان یک اکشن، می‌تواند سرعت پرواز خود را به مدت **1** ساعت به **30** فوت کاهش دهید و تعدادی موجود در فاصله **30** فوتی خود برابر با **3 + Charisma Modifier** خود انتخاب کنید. موجودات انتخاب شده به مدت **1** ساعت سرعت جادویی پرواز **30** فوتی به‌دست می‌آورند. هنگامی که سرعت پرواز خود را از این طریق کاهش دهید، نمی‌توانید تا اینکه یک استراحت کوتاه یا بلند را تمام کنید دوباره این کار را انجام دهید.

Wild Magic

جادوی ذاتی شما از نیروهای وحشی هرج و مرج پنهان در نظم خلقت ناشی می‌شود. شاید در معرض نوعی جادوی خام قرار گرفته‌اید، مثلا از طریق یک درگاه به برزخ یا دنیاهای عناصری. شاید توسط یک پری قدرتمند متبرک شده‌اید یا توسط یک شیطان نشان شده‌اید. جادوی شما می‌تواند هنگام تولد شما بدون هیچ دلیل مشخصی به‌وجود آمده باشد. هرطور که به‌وجود آمده، این جادوی آشفته درون شما منتظر هرگونه راه برای خروج است.

Wild Magic Surge

در لول **1**، توانایی جادوگری شما می‌تواند موجی از جادوی وحشی تولید کند.
بلافاصله پس از اجرای یک اسپل سورسرر لول **1** یا بالاتر، دی‌ام می‌تواند به شما بگوید که یک **d20** بریزید. اگر تاس **1** بیاید، برای جدول **Wild Magic Surge** تاس بریزید تا یک اثر جادویی تصادفی ایجاد شود. **Wild Magic Surge** می‌تواند فقط یک بار در هر نوبت اتفاق بیفتد. اگر اثر **Wild Magic** یک اسپل باشد، وحشی‌تر از آن است که تحت تاثیر متامجیک قرار بگیرد. اگر نیاز به تمرکز داشته باشد، در این حالت به تمرکز نیاز ندارد. اسپل به حداکثر میزان مدت خود ادامه پیدا می‌کند.

d100	اثر
01-02	در ابتدای هر نوبت خود به مدت **1** دقیقه در این جدول تاس بریزید، در صورتی که دوباره همین گزینه آمد نادیده بگیرید.
03-04	به مدت **1** دقیقه، در صورتی که موجودی نامرئی در میدان دید شما باشد برای شما قابل دیدن است.
05-06	یک **Modron** (رجوع شود به راهنمای هیولاها) که توسط دی‌ام انتخاب و کنترل می‌شود در فاصله **5** متری از شما در یک فضای خالی ظاهر می‌شود و **1** دقیقه بعد ناپدید می‌شود.
07-08	اسپل **Fireball** را به عنوان اسپل لول **3** را در نقطه‌ای که قرار دارید اجرا می‌کنید.
09-10	اسپل **Magic Missile** را به عنوان اسپل لول **5** اجرا می‌کنید.
11-12	یک **d10** بریزید. قد شما برابر با تاس آمده با واحد اینچ تغییر می‌کند. در صورتی که عدد فرد باشد کوتاه می‌شوید، زوج باشد رشد می‌کنید.

13-14	اسپل **Confusion** را در نقطه‌ای که در آن هستید اجرا می‌کنید.
15-16	به مدت **1** دقیقه، در شروع هر نوبت خود **5** جان بازیابی می‌کنید.
17-18	ریش بلندی از جنس پر درمی‌آورید که تا زمانی که عطسه کنید باقی می‌ماند، هنگام عطسه پرها از صورت شما منفجر می‌شوند.
19-20	اسپل **Grease** را در نقطه‌ای که در آن هستید اجرا می‌کنید.
21-22	موجودات در تاس نجات مقابل اسپل بعدی شما که تاس نجات نیاز دارد به مدت **1** دقیقه دیس‌ادونتج دارند.
23-24	پوست شما به رنگ پرطراوت آبی درمی‌آید. اسپل **Remove Curse** این اثر را خنثی می‌کند.
25-26	به مدت **1** دقیقه یک چشم بر روی پیشونی شما ظاهر می‌شود. در طول آن مدت، در ابیلیتی چک‌های **Wisdom (Perception)** مربوط به بینایی، ادونتج دارید.
27-28	به مدت **1** دقیقه، تمامی طلسم‌های شما که زمان اجرای **1** اکشن دارند **1** بونس اکشن زمان می‌برند.
29-30	به انتخاب خود به فضایی خالی در **60** فوتی خود که می‌توانید ببینید تلپورت می‌کنید.
31-32	تا پایان نوبت بعدی خود به **Astral Plane** منتقل می‌شوید، پس از آنکه زمان آن تمام می‌شود به نقطه‌ای که قبل از آن بوده‌اید منتقل یا در صورتی که آنجا اشغال باشد به نزدیک‌ترین فضای خالی از آن باز می‌گردید.
33-34	اسپل آسیب زننده بعدی که می‌زنید حداکثر میزان دمیج را وارد می‌کند.
35-36	یک **d10** بریزید. سن شما برابر با تاس آمده تغییر می‌کند. اگر عدد فرد باشد جوان (حداقل **1** سالگی) و اگر زوج باشد پیر می‌شوید.
37-38	**Flumph 1d6** (رجوع شود به راهنمای هیولاها) که توسط دی‌ام کنترل می‌شود در فضای خالی **60** فوتی شما ظاهر می‌شوند و از شما هراسان **(Frightened)** هستند. بعد از **1** دقیقه ناپدید می‌شوند.
39-40	**2d10** جان بازیابی می‌کنید.
41-42	تا شروع نوبت بعدی خود به یک گیاه در گلدان تبدیل می‌شوید. در حالی که گیاه هستید، ناتوان **(Incapacitated)** هستید و در برابر همه آسیب‌ها آسیب‌پذیر **(Vulnerable)** هستید. اگر جان شما به **0** برسد، گلدان می‌شکند و به فرم خود برمی‌گردید.
43-44	به مدت **1** دقیقه، در هر نوبت خود با یک بونس اکشن می‌توانید تا **20** فوت تلپورت کنید.
45-46	اسپل **Levitate** را روی خود اجرا می‌کنید.
47-48	یک **Unicorn** (رجوع شود به راهنمای هیولاها) که توسط دی‌ام کنترل می‌شود در **5** فوتی شما ظاهر می‌شود و بعد از **1** دقیقه ناپدید می‌شود.
49-50	به مدت **1** دقیقه نمی‌توانید صحبت کنید. هر زمان که سعی کنید، حباب‌های صورتی از دهان شما خارج می‌شود.
51-52	یک سپر روح‌مانند به مدت **1** دقیقه از شما دفاع می‌کند. **+2 AC** دریافت می‌کنید و نسبت به اسپل **Magic Missile** مصون می‌شوید.

53-54	به مدت **5d6** روز الکل بر روی شما اثری ندارد.
55-56	موی شما می‌ریزد و **24** ساعت دیگر دوباره درمی‌آید.
57-58	به مدت **1** دقیقه، هر شیء قابل اشتعال که لمس می‌کنید و توسط موجود دیگری پوشیده یا حمل نمی‌شود مشتعل می‌شود.
59-60	پایین‌ترین اسپل اسلات مصرف شده خود را بازیابی می‌کنید.
61-62	به مدت **1** دقیقه، هر زمان که صحبت می‌کنید فریاد می‌زنید.
63-64	اسپل **Fog Cloud** را در نقطه‌ای که هستید می‌زنید.
65-66	تا **3** موجودی که در **30** فوتی خود می‌بینید **4d10 Lightning Damage** می‌خورند.
67-68	تا نوبت بعدی خود از نزدیک‌ترین موجود خود می‌ترسید **(Frightened)**.
69-70	هر موجود در **30** فوتی شما به مدت **1** دقیقه نامرئی می‌شود. در صورتی که اسپلی بزند یا حمله کند مرئی می‌شود.
71-72	به مدت **1** دقیقه مقابل همه انواع دمیج مقاوم هستید.
73-74	یک موجود تصادفی در **60** فوتی شما به مدت **1d4** ساعت مسموم **(Poisoned)** می‌شود.
75-76	به مدت **1** دقیقه نور شدیدی در **30** فوتی خود ساطع می‌کنید. هر موجودی که نوبت خود را در **5** فوتی شما تمام می‌کند تا پایان نوبت بعدی خود کور **(Blinded)** می‌شود.
77-78	اسپل **Polymorph** را روی خود می‌زنید. اگر تاس نجات را نیاورید، به مدت زمان اسپل تبدیل به گوسفند می‌شوید.
79-80	پروانه‌ها و گلبرگ‌هایی که توهم هستند به مدت **1** دقیقه در **10** فوتی شما در هوا بال می‌زنند.
81-82	می‌توانید بلافاصله یک اکشن اضافه داشته باشید.
83-84	هر موجود در **30** فوتی شما **1d10 Necrotic Damage** می‌خورد. جانی برابر با میزان آسیب وارد شده دریافت می‌کنید.
85-86	اسپل **Mirror Image** را اجرا می‌کنید.
87-88	اسپل **Fly** را بر موجودی تصادفی در **60** فوتی خود اجرا می‌کنید.
89-90	به مدت **1** دقیقه آینده نامرئی **(Invisible)** می‌شوید. در طول آن مدت، دیگر موجودات نمی‌توانند صدای شما را بشنوند. در صورتی که حمله کنید یا اسپلی بزنید مرئی می‌شوید.
91-92	در صورتی که در **1** دقیقه آینده بمیرید، بلافاصله زنده می‌شوید طوری که اسپل **Reincarnate** روی شما زده شده است.
93-94	سایز شما یک اندازه تا **1** دقیقه آینده افزایش می‌یابد.
95-96	شما و تمامی موجودات در **30** فوتی شما مقابل **Piercing Damage** آسیب‌پذیر **(Vulnerable)** می‌شوید.
97-98	به مدت **1** دقیقه موسیقی ارواح خفیفی در اطراف شما شنیده می‌شود.
99-00	تمامی **Sorcery Point**های مصرف شده خود را بازیابی می‌کنید.

Tides of Chaos

از لول **1**، می‌توانید نیروهای شانس و هرج و مرج را دستکاری کنید تا در یک تاس حمله، ابیلیتی چک یا تاس نجات ادونتج کسب کنید. قبل از استفاده مجدد از این ویژگی، باید یک استراحت بلند را به پایان برسانید.
قبل از آنکه بتوانید دوباره از این ویژگی استفاده کنید، دی‌ام می‌تواند بلافاصله پس از اجرای یک اسپل سورسرر لول **1** یا بالاتر توسط شما، شما را مجبور کند که در جدول **Wild Magic Surge** تاس بریزید. پس از این، قابلیت استفاده دوباره از این ویژگی را کسب می‌کنید.

Elemental Affinity

از لول **6**، می‌توانید با استفاده از جادوی وحشی خود سرنوشت را تغییر دهید. وقتی موجود دیگری که می‌بینید تاس حمله، ابیلیتی چک یا تاس نجات می‌ریزید، می‌توانید با ری‌اکشن خود **2** امتیاز سورسرری خرج کنید تا **1d4** بریزید و عددی که آمده است را از نتیجه تاس هدف کم کنید یا به آن اضافه کنید (انتخاب شما). شما می‌توانید این کار را بعد از تاس ریختن هدف اما قبل از اینکه هرگونه اتفاق بیفتد انجام دهید.

Controlled Chaos

در لول **14**، مقدار کمی کنترل بر **Wild Magic Surge** خود به‌دست می‌آورید. هر زمان که روی آن جدول تاس ریختید، می‌توانید دو بار تاس بریزید و از هر عدد که خواستید استفاده کنید.

Draconic Presence

از لول **18**، انرژی مضر اسپل‌های شما شدت می‌گیرد. وقتی برای یک اسپل تاس دمیج می‌ریزید و بالاترین عدد ممکن را بر روی هر تاس می‌آورید، یکی از آن تاس‌ها را انتخاب کنید، دوباره آن را بریزید و آن را به دمیج اضافه کنید. در هر نوبت فقط یک بار می‌توانید از این ویژگی استفاده کنید.

Warlock

سطح Level	امتیاز مهارت Proficiency Bonus	توانایی‌ها Features	Cantripهایی که می‌دانید	Spell هایی که می‌دانید	Spell Slot	Slot Level	Invocation هایی که می‌دانید
1	+2	Pact Magic, Otherworldly Patron	2	2	1	1st	-
2	+2	Eldritch Invocations	2	3	2	1st	2
3	+2	Pact Boon	2	4	2	2nd	2
4	+2	Ability Score Improvement	3	5	2	2nd	2
5	+3	-	3	6	2	3rd	3
6	+3	Otherworldly Patron Feature	3	7	2	3rd	3
7	+3	-	3	8	2	4th	4
8	+3	Ability Score Improvement	3	9	2	4th	4
9	+4	-	3	10	2	5th	5
10	+4	Otherworldly Patron Feature	4	10	2	5th	5
11	+4	Mystic Arcanum (6th Level)	4	11	3	5th	5
12	+4	Ability Score Improvement	4	11	3	5th	6
13	+5	Mystic Arcanum (7th Level)	4	12	3	5th	6
14	+5	Otherworldly Patron Feature	4	12	3	5th	6
15	+5	Mystic Arcanum (8th Level)	4	13	3	5th	7
16	+5	Ability Score Improvement	4	13	3	5th	7
17	+6	Mystic Arcanum (9th Level)	4	14	4	5th	7
18	+6	-	4	14	4	5th	8
19	+6	Ability Score Improvement	4	15	4	5th	8
20	+6	Eldritch Master	4	15	4	5th	8

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d8
Hit Points (Level=1): 8 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d8 (5) + Constitution Modifier به ازای هر لول بالاتر از یک

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: Light
Weapon: Simple

Tool : -
Saving Throw: Wisdom, Charisma

2 اسکیل از لیست زیر:
[Arcana, Deception, History, Intimidation, Investigation, Nature, Religion]

تجهیزات شروع | Starting Equipment

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- یک **Light Crossbow** و **20** **تیر** یا یک **سلاح ساده** به انتخاب خود
- یک **Component Pouch** یا یک **Arcane Focus**
- **Scholar's Pack** یا **Dungeoneer's Pack**
- **Leather Armor**، یک **سلاح ساده** و دو **Dagger**

درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **4d4×10 gp** بازی را شروع می‌کنید.

الف جوانی که اژدهای کوچکی بر شونه‌اش چنبره زده لبخند زیبایی می‌زند و با تکان دادن دستانش و خواندن وردی نگهبان قصر را شیفته خود می‌سازد.
انسان پیری که از دستانش آتش بیرون می‌زند، زیرلب اسم شیطان حامی خود را برای قدرتمند ساختن جادویش زمزمه می‌کند.
تیفلینگی هیجان‌زده که نگاهش بین کتابش و ستارگان بالای سرش در حرکت است، جادوی خارق‌العاده‌ای اجرا می‌کند که دری به دنیای دیگر باز می‌کند.

وارلاک‌ها جستجوگر دانشی هستند که در دنیاها پنهان است. آن‌ها از طریق پیمان با موجودات اسرارآمیز با قدرت ماوراءطبیعی، قدرت‌های جادویی ظریف و دیدنی به‌دست می‌آورند. وارلاک‌ها با استفاده از دانش کهن موجوداتی مثل پریان، شیاطین و موجودات بیگانه اسرار جادویی برای تقویت قدرت خود فرا می‌گیرند.

متعهد و مدیون

یک وارلاک با پیمان خود با موجودی از دنیایی دیگر تعریف می‌شود. بعضی اوقات رابطه بین وارلاک و حامی مانند یک روحانی و خدایش است، هرچند حامیان وارلاک‌ها خدایان نیستند. یک وارلاک ممکن است فرقه‌ای متعلق به یک شیطان یا موجودی کاملا بیگانه را رهبری کند، موجوداتی که معمولا توسط روحانیون پرستیده نمی‌شوند.
هرچند که بیشتر اوقات، این رابطه شبیه به یک استاد و کارآموز است. وارلاک به قیمت خدمات گاه به گاه برای حامی، تعلیم می‌یابد و قدرتش رشد می‌کند.
جادوی اعطا شده به وارلاک، از تغییرات جزئی اما پایدار تا تغییر موجودیت وارلاک (مانند توانایی دید در تاریکی یا خواندن هر زبانی) برای دسترسی با جادوهای قدرتمند متغیر است. برخلاف ویزاردها، وارلاک‌ها جادوی خود را با نبرد فیزیکی و رودررو تکمیل می‌کنند. آن‌ها در زره‌های سبک راحت هستند و می‌دانند چگونه از سلاح‌های ساده استفاده کنند.

کاشف اسرار

وارلاک‌ها نیاز سیری ناپذیری به دانش و قدرت دارند، که آن‌ها را وادار به عهد بستن می‌کند. این عطش در زندگی وارلاک‌ها نقش بسیار مهمی دارد.
داستان‌های وارلاک‌هایی که با شیاطین عهد می‌بندند کاملا شناخته شده است. اما خیلی از وارلاک‌ها حامی غیر شیطانی دارند. بعضی اوقات مسافری در جنگل به برج عجیب و زیبایی می‌رسد، با پری قدرتمندی روبه‌رو می‌شود و بدون آنکه کاملا از آن آگاه باشد پیمانی می‌بندد گاهی اوقات، هنگام غرق شدن در موضوعات و کتب ممنوعه، ذهن درخشان ولی شکننده یک دانشجو به واقعیت‌های فراتر از دنیای مادی و موجودات بیگانه‌ای که در دنیاهای دیگر ساکن هستند باز می‌شود.
پس از بستن عهد، عطش دانش و قدرت یک وارلاک نمی‌تواند صرفا با مطالعه و تحقیق ازبین برود. اگر کسی قصد

استفاده از قدرت بدست آمده را نداشته باشد، با چنین حامی قدرتمندی پیمان نمی‌بندند. در عوض، اکثریت قریب به اتفاق وارلاک‌ها روزهای خود را در راستای اهدافی می‌گذرانند که معمولا به ماجراجویی می‌رسد. علاوه بر این، خواسته‌های حامی وارلاک‌ها را به سمت ماجراجویی هدایت می‌کند.

ساخت یک Warlock

هنگامی که وارلاک خود را می‌سازید، در مورد حامی خود و تعهداتی که کاراکتر داده است فکر کنید. چه‌چیزی شما را به پیمان بستن سوق داد و چگونه با حامی خود ارتباط برقرار کردید؟ آیا شیطانی را احضار کردید یا به دنبال مراسمی بودید که به شما امکان دهد با خدایی بیگانه ارتباط برقرار کنید؟ آیا شما حامی خود را جستجو کردید یا حامی شما را پیدا و انتخاب کرد؟
با دی‌ام خود کار کنید تا مشخص شود پیمان شما در حرفه ماجراجویی کاراکتر چه نقشی خواهد داشت.
خواسته‌های حامی شما ممکن است شما را به سمت ماجراجویی سوق دهد، یا ممکن است خواسته‌های کوچکی باشند که می‌توانید بین ماجراها انجام دهید.
با حامی خود چه ارتباطی دارید؟ آیا آن دوستانه، متضاد، مضطرب یا عاشقانه است؟ حامی شما به نظر شما چقدر مهم است؟ در برنامه‌های حامی خود چه نقشی دارید> آیا سایر بندگان حامی را می‌شناسید؟

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک وارلاک را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول، **Charisma** باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما و **Constitution** بعد از آن باشد. دوم، پیشینه **Charlatan** را انتخاب کنید. سوم، **Cantrip**های **Eldritch Blast** و **Chill Touch** را همراه اسپل‌های لول یک **Charm Person** و **Witch Bolt** بردارید.

قابلیت‌ها | Features

Pact Magic

تحقیقات جادویی شما و جادویی که از حامی خود می‌گیرید باعث شده‌اند که بتوانید از اسپل‌ها استفاده کنید.

Cantrips

دو **Cantrip** به انتخاب خود از لیست اسپل‌های وارلاک بلدید. همانطور که جدول نشان می‌دهد، کنتریپ‌های بیشتری از لیست وارلاک در لول‌های بالاتر میاموزید.

Spell Slots

جدول کلس وارلاک نشان می‌دهد که چند **Spell Slot** برای زدن اسپل‌های لول **1** تا **5** دارید. جدول همچنان لول آن اسپل اسلات‌ها را نیز نشان می‌دهد. تمامی اسپل اسلات‌ها لول یکسانی دارند. برای زدن یک اسپل وارلاک لول **1** یا بالاتر باید یک اسپل اسلات خرج کنید. پس از پایان **Short** یا **Long Rest** اسپل اسلات‌های مصرف شده را بازمی‌گیرید.

(!) به طور مثال، هنگامی که لول **5** هستید، دو اسپل اسلات لول **3** دارید. برای زدن اسپل لول یک **Witch Bolt** باید یکی از آن‌ها را مصرف کنید و اسپل را به عنوان اسپل لول **3** می‌زنید.

اسپل‌های لول 1 و بالاتری که می‌دانید

در لول **1**، دو اسپل لول **1** می‌دانید. قسمت مربوطه در جدول مشخص می‌کند که در هر لول چند اسپل می‌دانید. اسپلی که انتخاب می‌کنید باید از لول اسپل اسلات شما بالاتر نباشد.

(!) به طور مثال، هنگامی که به لول **6** در این کلس می‌رسید می‌توانید یک اسپل لول **1**، **2** یا **3** بیاموزید.

علاوه بر این، هنگامی که در این کلس لول شما بالا می‌رود، می‌توانید یکی از اسپل‌های وارلاک خودتان را با اسپل دیگری از لیست وارلاک جایگزین کنید، دقت کنید که باز هم باید اسپل اسلات مناسبی برای آن اسپل داشته باشید.

Spellcasting Ability

Charisma ابیلیتی جادوگری شما برای اسپل‌های وارلاک است. هر زمانی که اسپلی به **Spellcasting Ability** اشاره می‌کند از **Charisma** استفاده می‌کنید. علاوه بر این، از مادیفایر **Charisma** خود برای مشخص کردن **Saving Throw DC** و **Attack Roll** اسپل‌های وارلاک خود استفاده می‌کنید.

Spell Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Charisma Modifier
Spell Attack Modifier = Proficiency Bonus + Charisma Modifier

Spellcasting Focus

می‌توانید از یک **Arcane Focus** به عنوان **Spellcasting Focus** برای اسپل‌های وارلاک استفاده کنید.

Otherworldly Patron

در لول **1**، قراردادی با موجودی خارق‌العاده بسته‌اید. قرارداد شما در لول‌های **1**، **6**، **10** و**14** به شما قابلیت‌هایی می‌دهد.

Eldritch Invocations

در مطالعات خود درباره موضوعات سحرآمیز، بخش‌هایی از دانش ممنوعه را کشف کرده‌اید که به شما توانایی جادویی پایداری می‌دهد.
در لول **2**، دو **Eldritch Invocation** انتخاب می‌کنید. هنگامی که لول شما بالا رود انتخاب‌های شما هم بیشتر می‌شوند.
علاوه بر این، هنگامی که لول شما در این کلس بالا می‌رود می‌توانید یکی از آن‌ها را تغییر دهید.
پیش‌نیاز لول اشاره به لول وارلاک دارد نه لول کلی کاراکتر.

Pact Boon

در لول **3**، حامی خارق‌العاده شما هدیه‌ای به شما برای خدمتتان می‌دهد. یکی از ویژگی‌های زیر را به انتخاب خود می‌گیرید.

Pact of the Blade

از اکشن خود استفاده می‌کنید تا در دست خالی خود یک سلاح پیمان (**Pact Weapon**) بسازید. شما می‌توانید هربار که آن را ایجاد می‌کنید، شکل آن سلاح را انتخاب کنید. در استفاده از آن سلاح ماهر (**Proficient**) هستید. سلاح نسبت به مقاومت و مصونیت مقابل اسلحه غیرجادویی، جادویی حساب می‌شود.
سلاح پیمان شما در صورتی که بیش از یک دقیقه از **5** فوتی شما دورتر باشد ناپدید می‌شود. همچنین، اگر دوباره از این قابلیت استفاده کنید یا بمیرید، سلاح از بین می‌رود.
می‌توانید با اجرای مراسم خاصی که **1** ساعت طول می‌کشد، که می‌تواند هنگام استراحت انجام شود، یک سلاح جادویی را تبدیل به سلاح پیمان خود کنید. بعد از آن، می‌توانید سلاح را مرخص کنید و به یک فضای فرازمینی بفرستیدش و هروقت که سلاح پیمان خود را نیاز داشته باشید آن سلاح ظاهر می‌شود. نمی‌توانید یک سلاح هوشیار یا یک **Artifact** را تبدیل به سلاح پیمان خود کنید. در صورت مرگ، اجرای مراسم **1** ساعته بر سلاح دیگر، یا اجرای مراسم **1** ساعته برای نابودی ارتباط با سلاح، سلاح دیگر سلاح پیمان شما حساب نمی‌شود. در صورتی که هنگامی که ارتباط شما ازبین می‌رود سلاح در فضای فرازمینی باشد، پیش پای شما ظاهر می‌شود.

Pact of the Chain

اسپل **Find Familiar** را می‌آموزید و می‌توانید به عنوان مراسم (**Ritual**) اجرایش کنید. اسپل در تعداد اسپل‌هایی

که می‌دانید حساب نمی‌شود.
هنگامی که اسپل را می‌زنید، می‌توانید یکی از حالت‌های عادی را یا یکی از حالت‌های ویژه **Imp**، **Pseudodragon**، **Quasit** یا **Sprite** را انتخاب کنید.
علاوه بر این، هنگامی که اکشن اتک را استفاده می‌کنید، می‌توانید از یکی از ضربات خود چشم‌پوشی کنید تا **Familiar** شما با ری‌اکشن خود یک ضربه بزند.

Pact of the Tome

حامی به شما کتابی جادویی به نام کتاب سایه‌ها (**Book of Shadows**) می‌دهد. وقتی این ویژگی را دریافت می‌کنید، سه کنتریپ را از لیست هر کلسی انتخاب کنید. این کنتریپ‌ها نیازی ندارند از یک کلس باشند. هنگامی که کتاب همراه شماست، می‌توانید با میل خود از این کنتریپ‌ها استفاده کنید. آن‌ها جزو کنتریپ‌هایی که می‌دانید شمرده نمی‌شوند. هر کنتریپی که با این قبلیت بزنید برای شما کنتریپ وارلاک حساب می‌شود. اگر کتاب سایه‌های خود را گم کنید، می‌توانید با اجرای یک مراسم **1** ساعته جایگزینی از حامی خود دریافت کنید. این مراسم می‌توانید حین استراحت انجام شود و کتاب قبلی شما را نابود می‌کند. هنگامی که می‌میرید، کتاب خاکستر می‌شود.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **4** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Otherworldly Patron Feature

در لول **5**، قابلیتی از **Otherworldly Patron** خود دریافت می‌کنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **8** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Otherworldly Patron Feature

در لول **10**، قابلیتی از **Otherworldly Patron** خود دریافت می‌کنید.

Mystic Arcanum (6th Level)

در لول **11**، حامی به شما یک راز جادویی به نام **Arcanum** عطا می‌کند. یک اسپل لول **6** از لیست اسپل‌های وارلاک به عنوان آرکِینم خود انتخاب کنید.
می‌توانید این اسپل را یک‌بار بدون خرج اسپل اسلات بزنید. برای اجرای دوباره باید یک **Long Rest** را به اتمام برسانید.
در لول‌های بالاتر، اسپل‌های وارلاک بیشتری انتخاب می‌کنید که از این قابلیت استفاده کنند. یک اسپل لول **7** در لول **13**، یک اسپل لول **8** در لول **15** و یک اسپل لول **9** در لول **17**. همه استفاده‌های **Mystic Arcanum** شما بعد از اتمام استراحت بلند برمی‌گردند.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **12** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Mystic Arcanum (7th Level)

در لول **13**، یک اسپل لول **7** از لیست وارلاک برای قابلیت **Mystic Arcanum** انتخاب کنید.

Otherworldly Patron Feature

در لول **14**، قابلیتی از **Otherworldly Patron** خود دریافت می‌کنید.

Mystic Arcanum (8th Level)

در لول **15**، یک اسپل لول **8** از لیست وارلاک برای قابلیت **Mystic Arcanum** انتخاب کنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **16** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Mystic Arcanum (9th Level)

در لول **17**، یک اسپل لول **9** از لیست وارلاک برای قابلیت **Mystic Arcanum** انتخاب کنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Eldritch Master

در لول **20**، می‌توانید از ذخیره درونی قدرت خود برای بازیابی اسپل اسلات‌های مصرف شده خود استفاده کنید. می‌توانید با درخواست کردن از حامی خود به مدت **1** دقیقه اسپل اسلات‌های مصرف شده ویژگی **Pact Magic** خود را بازیابی کنید. بعد از استفاده از این قابلیت، باید یک استراحت طولانی را تمام کنید تا بتوانید دوباره اینکار را کنید.

Otherworldly Patron (Warlock Subclass)

The Archfey

حامی شما یک ارباب یا بانوی پری (فِی) است، موجودی افسانه‌ای که اسراری را در اختیار دارد که قبل از تولد نژادهای فانی فراموش شده بودند. این موجودات دمدمی مزاج با انگیزه‌هایی غالبا مرموز هستند. اهداف آن‌ها ممکن است شامل تلاش برای دستیابی به قدرت جادویی بیشتر یا حل و فصل کینه‌های قدیمی باشند.

Expanded Spell List

آرک‌فِی به شما اجازه می‌دهد هنگام یادگیری اسپل‌های وارلاک از لیست گسترده‌ای از جادوها انتخاب کنید. اسپل‌های زیر به لیست اسپل‌های وارلاک برای شما اضافه می‌شوند.

لول اسپل	اسپل
1st	*Faerie Fire, Sleep*
2nd	*Calm Emotions, Phantasmal Force*
3rd	*Blink, Plant Growth*
4th	*Dominate Beast, Greater Invisibility*
5th	*Dominate Person, Seeming*

Fey Presence

از لول **1**، حامی شما توانایی شبیه‌سازی حضور اغواکننده و ترسناک پریان را به شما می‌بخشد. به عنوان یک اکشن، شما می‌توانید باعث شوید که هر موجودی در یک مکعب **10** فوتی به مرکز شما یک **Wisdom Saving Throw** علیه **Spell Save DC** شما بریزد. تمامی موجوداتی که در تاس نجات شکست می‌خورند تا پایان نوبت بعدی شما از شما هراسان (**Frightened**) یا شیفته (**Charmed**) شما می‌شوند (به انتخاب شما).
هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا بلند را تمام نکنید، نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Misty Escape

از لول **6**، می‌توانید در پاسخ به آسیب با وزشی از غبار ناپدید شوید. هنگامی که صدمه می‌بینید، می‌توانید با استفاده از ری‌اکشن خود نامرئی شوید و تا **60** فوت به یک فضای خالی که می‌بینید تلپورت کنید. تا شروع نوبت بعدی خود یا تا زمانی که حمله کنید یا اسپل بزنید نامرئی می‌مانید.
هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا بلند را تمام نکنید، نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Beguiling Defenses

از لول **10**، حامی به شما می‌آموزد که چگونه از جادوی تاثیرگذار بر ذهن متعلق به دشمنان، علیه خود آن‌ها استفاده کنید. شما مقابل شیفته شدن (**Charmed**) مصون هستید و وقتی موجود دیگری سعی دارد شما را شیفته خود کند، می‌توانید با ری‌اکشن خود سعی کنید قدرت را برعکس کنید و آن‌ها را شیفته خود سازید. این موجود باید یک **Wisdom Saving Throw** علیه **Spell Save DC** شما بریزد و در صورت شکست به مدت **1** دقیقه یا تا زمانی که هرگونه آسیبی ببیند شیفته شما می‌شود.

Dark Delirium

از لول **14**، می‌توانید موجودی را به قلمرویی از توهم فرو ببرید. به عنوان یک اکشن، موجودی را انتخاب کنید که در **60** فوتی خود می‌بینید. این موجود باید یک **Wisdom Saving Throw** علیه **Spell Save DC** شما بریزد، در صورت شکست به مدت **1** دقیقه یا تا زمانی که تمرکز شما شکسته شود (طوری که روی یک اسپل تمرکز کرده‌اید) به انتخاب شما شیفته (**Charmed**) یا هراسان (**Frightened**) می‌شود. این اثر در صورت صدمه دیدن موجود از بین می‌رود.
تا پایان این توهم، موجود فکر می‌کند که در یک قلمرو مه‌آلود، که ظاهر آن را شما انتخاب می‌کنید، گم شده است. موجود می‌تواند فقط خودش، شما و توهم را ببیند و بشنود.
قبل از استفاده مجدد از این ویژگی، باید یک استراحت کوتاه یا بلند را به پایان برسانید.

The Celestial

حامی شما موجودی قدرتمند از قلمروهای بالایی است. شما خود را به موجودی از قبیل **Empyrean** (تایتانی آسمانی)، **Solar** (قدرتمندترین فرشتگان)، **Ki-Rin** (موجودی آسمانی شبیه اسب تک‌شاخ)، **Unicorn** (اسب تک‌شاخ) یا دیگر موجودات مستقر در صفوف سعادت ابدی ملزم کرده‌اید. پیمان شما با آن موجود این امکان را برای شما فراهم می‌کند که سطحی‌ترین تماس را با نور مقدس که دنیاها را روشن می‌کند داشته باشید.
متصل بودن به چنین قدرتی می‌تواند باعث تغییر رفتار و اعتقادات شما شود. ممکن است به سوی نابودی مردگان متحرک، شکست دادن شیاطین و محافظت از بی‌گناهان سوق داده شوید. در بعضی مواقع، ممکن است قلب شما مملو از اشتیاق به قلمرو آسمانی حامی شما و تمایل به گشت و گذار در بهشت برای باقی روزهای شما شود. اما می‌دانید که فعلا ماموریت شما در میان فانیان است و پیمانتان شما را ملزم می‌کند تا نور را به مکان‌های تاریک جهان برسانید.

Expanded Spell List

سِلِستیال به شما اجازه می‌دهد هنگام یادگیری اسپل‌های وارلاک از لیست گسترده‌ای از جادوها انتخاب کنید. اسپل‌های زیر به لیست اسپل‌های وارلاک برای شما اضافه می‌شوند.

لول اسپل	اسپل
1st	*Cure Wounds, Guiding Bolt*
2nd	*Flaming Sphere, Lesser Restoration*
3rd	*Daylight, Revivify*
4th	*Guardian of Faith, Wall of Fire*
5th	*Flame Strike, Greater Restoration*

Bonus Cantrips

در لول **1**، کنتریپ‌های **Light** و **Sacred Flame** را می‌آموزید. آن‌ها برای شما کنتریپ وارلاک حساب می‌شوند، اما در تعداد کنتریپ‌هایی که می‌دانید محاسبه نمی‌شوند.

Healing Light

در لول **1**، توانایی هدایت انرژی آسمانی برای بهبود زخم‌ها را به‌دست می‌آورید. مجموعه‌ای از **d6** دارید که برای تامین انرژی این روش هزینه می‌کنید. تعداد تاس‌ها در مجموعه برابر است با **1** + لول وارلاک شما.
به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید با صرف تاس از مجموعه، یک موجودی را که می‌توانید در فاصله **60** فوتی خود ببینید را شفا یابید. حداکثر تعداد تاس‌هایی که می‌توانید به طور همزمان مصرف کنید برابر با **Charisma Modifier** شما است (حداقل **1** تاس). تاس‌هایی که خرج کرده‌اید را بریزید، آن‌ها را با هم جمع کنید و جانی برابر با کل اعداد را بهبود بخشید.
وقتی یک استراحت طولانی را تمام می‌کنید، تمام تاس‌های مصرف شده مجموعه بازیابی می‌شوند.

Radiant Soul

از لول **6**، پیوند شما به حامی آسمانی به شما امکان می‌دهد به عنوان یک مجرا برای انرژی تابشی عمل کنید. شما در برابر **Radiant Damage** مقاوم (**Resistant**) هستید و وقتی اسپلی می‌زنید که آسیب **Radiant** یا **Fire** وارد می‌کند، می‌توانید **Charisma Modifier** خود را به یکی از تاس‌های دمیج **Radiant** یا **Fire** آن اسپل در برابر یکی از اهداف آن اضافه کنید.

Celestial Resilience

از لول **10**، هر زمان که یک استراحت کوتاه یا بلند را به پایان برسانید، جان موقت بدست می‌آورید. این جان موقت برابر با لول وارلاک + **Charisma Modifier** شما است. علاوه بر این، حداکثر پنج موجودی که می‌توانید در انتهای استراحت ببینید را انتخاب کنید. این موجودات هرکدام جان موقتی برابر با نیمی از لول وارلاک + **Charisma Modifier** شما می‌گیرند.

Searing Vengeance

از لول **14**، انرژی تابشی به شما امکان می‌دهد که در مقابل مرگ مقاومت کنید. هنگامی که باید در آغاز نوبت خود تاس نجات از مرگ بریزید، می‌توانید در عوض با انفجاری از انرژی تابشی به هشیاری برگردید. جانی برابر با نیمی از حداکثر جان خود بازیابی می‌کنید، و در صورت انتخاب می‌ایستید. هر موجودی در **30** فوتی شما به انتخاب شما **Radiant Damage** برابر با **2d8** + **Charisma Modifier** شما می‌خورد و تا پایان نوبت فعلی کور می‌شود.
قبل از استفاده مجدد از این ویژگی، باید یک استراحت کوتاه یا بلند را به پایان برسانید.

The Fiend

شما با شیطانی از قلمروهای پایینی پیمان بسته‌اید. موجودی که اهدافش شرورانه است، حتی اگر شما در برابر آن اهداف تلاش کنید. چنین موجوداتی آرزوی فساد یا نابودی همه‌چیز را دارند، که در نهایت حتی شامل شما می‌شود.

Expanded Spell List

فیند به شما اجازه می‌دهد هنگام یادگیری اسپل‌های وارلاک از لیست گسترده‌ای از جادوها انتخاب کنید. اسپل‌های زیر به لیست اسپل‌های وارلاک برای شما اضافه می‌شوند.

لول اسپل	اسپل
1st	*Burning Hands, Command*
2nd	*Blindness/Deafness, Scorching Ray*
3rd	*Fireball, Stinking Cloud*
4th	*Fire Shield, Wall of Fire*
5th	*Flame Strike, Hallow*

Dark One's Blessing

از لول **1**، هرگاه که جان دشمنی را به **0** می‌رسانید، جان موقت برابر با لول وارلاک + **Charisma Modifier** خود دریافت می‌کنید (حداقل **1**).

Dark One's Own Luck

از لول **6**، می‌توانید از حامی خود بخواهید تا سرنوشت را به نفع شما تغییر دهد. هنگامی که یک ابیلیتی چک یا تاس نجات می‌ریزید، می‌توانید از این ویژگی برای اضافه کردن یک **d10** به رول خود استفاده کنید. این کار را می‌توانید پس از دیدن نتیجه تاس اولیه اما قبل از بروز هرگونه اثر مربوط به آن تاس انجام دهید.
قبل از استفاده مجدد از این ویژگی، باید یک استراحت کوتاه یا بلند را به پایان برسانید.

Fiendish Resilience

از لول **10**، هنگامی که یک استراحت کوتاه یا بلند را به پایان می‌رسانید، می‌توانید یک نوع آسیب را انتخاب کنید که نسبت به آن مقاومت (**Resistance**) پیدا کنید. در برابر آن نوع آسیب تا زمانی که نوع دیگری را با این ویژگی انتخاب کنید مقاومت دارید. آسیب ناشی از سلاح‌های جادویی یا سلاح‌های نقره‌ای این مقاومت را نادیده می‌گیرد.

Hurl Through Hell

از لول **14**، هنگامی که به موجودی حمله می‌کنید، می‌توانید با استفاده از این ویژگی هدف را به قلمروهای پایین‌تر منتقل کنید. موجود ناپدید می‌شود و در سرزمین‌های ترسناک شیطانی سفر می‌کند.
در پایان نوبت بعدی شما، هدف به فضایی که قبلا اشغال کرده بود، یا نزدیکترین فضای خالی باز می‌گردد. اگر هدف **Fiend** نباشد، از این تجربه وحشتناک **10d10 Psychic Damage** می‌خورد.
قبل از استفاده مجدد از این ویژگی، باید یک استراحت کوتاه یا بلند را به پایان برسانید.

The Great Old One

حامی شما موجودی مرموز است که طبیعت آن کاملا با بافت واقعیت بیگانه است. ممکن است از **Far Realm**، فضایی فراتر از واقعیت باشد، یا می‌تواند یکی از خدایان کهن باشد که فقط در افسانه‌ها شناخته می‌شود. انگیزه‌های آن برای انسان‌ها قابل درک نیست، و دانش آن چنان عظیم و باستانی است که غیرقابل مقایسه با حتی بزرگترین کتابخانه‌ها می‌باشد. این موجود بزرگ کهن ممکن است از وجود شما بی‌اطلاع باشد یا نسبت به شما کاملا بی‌تفاوت باشد، اما اسرار آموخته شده به شما این امکان را می‌دهد که جادوی خود را از آن بگیرید.

لول اسپل	اسپل

Expanded Spell List

گرِیت اُلد وان به شما اجازه می‌دهد هنگام یادگیری اسپل‌های وارلاک از لیست گسترده‌ای از جادوها انتخاب کنید. اسپل‌های زیر به لیست اسپل‌های وارلاک برای شما اضافه می‌شوند.

1st	*Dissonant Whispers, Tasha's Hideous Laughter*
2nd	*Detect Thoughts, Phantasmal Force*
3rd	*Clairvoyance, Sending*
4th	*Dominate Beast, Evard's Black Tentacles*
5th	*Dominate Person, Telekinesis*

Awakened Mind

از لول **1**، دانش بیگانه شما به شما امکان می‌دهد ذهن موجودات دیگر را لمس کنید. شما می‌توانید از راه دور با هر موجودی که می‌توانید در فاصله **30** فوتی خود ببینید ارتباط برقرار کنید. نیازی نیست که زبان مشترک داشته باشید تا بتواند گفته‌های ذهنی شما را درک کند، اما هدف باید بتواند حداقل یک زبان را بفهمد.

Entropic Ward

از لول **6**، یاد می‌گیرید که به طور جادویی حملات را دفع کنید و حمله ناکام یک دشمن را به خوش شانسی برای خود تبدیل کنید. وقتی موجودی به شما حمله می‌کند، می‌توانید از واکنش خود برای دادن دیس‌ادونتج به آن استفاده کنید. اگر حمله به شما خطا رفت، حمله بعدی شما علیه آن موجود ادونتج دارد اگر آن را قبل از پایان نوبت بعدی خود انجام دهید.

هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا بلند را تمام نکنید، نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Thought Shield

از لول **10**، افکار شما با تله‌پاتی یا سایر روش‌ها قابل خواندن نیستند، مگر اینکه اجازه دهید. همچنین، در برابر **Psychic Damage** مقاومت دارید و هر زمان که موجودی به شما **Psychic Damage** وارد کند، آن موجود به همان میزان آسیب می‌زند که شما وارد می‌کنید.

Create Thrall

در لول **14**، توانایی این را کسب می‌کنید که ذهن یک موجود انسان‌نما (**Humanoid**، به معنی موجوداتی مثل انسان، الف و دوارف که فرمی انسان شکل دارند) را با جادوی بیگانه حامی خود آلوده کنید. می‌توانید از اکشن خود برای لمس یک **Humanoid** استفاده کنید. سپس، آن موجود شیفته (**Charmed**) شما می‌شود تا زمانی که اسپل **Remove Curse** روی آن زده شود، شیفتگی از بین برود یا اینکه دوباره از این ویژگی استفاده کنید.

شما می‌توانید از طریق تله‌پاتی با موجود شیفته شده تا زمانی که هر دو در یک سطح از هستی باشید ارتباط برقرار کنید.

The Hexblade

شما پیمان خود را با یک موجود مرموز از قلمرو سایه‌ها (**Shadowfell**) بسته‌اید – نیرویی که در سلاح‌های جادویی ساخته شده از سایه ظاهر می‌شود. شمشیر مقتدر **Blackrazor** برجسته‌ترین این سلاح‌ها است که با گذشت زمان در سراسر دنیاها پخش شده‌اند. نیروی سایه پشت این سلاح‌ها می‌تواند به وارلاک‌هایی که با آن پیمان می‌بندند، قدرت ارائه دهد. بسیاری از وارلاک‌های هِگس‌بلِید سلاح‌هایی را ایجاد می‌کنند که از آنچه در **Shadowfell** ساخته شده الگوبرداری می‌کنند. دیگران از این سلاح‌ها چشم پوشی می‌کنند تا از جادوی تاریک آن سرزمین در اسپل‌های خود استفاده کنند.

Expanded Spell List

هِگس‌بلِید به شما اجازه می‌دهد هنگام یادگیری اسپل‌های وارلاک از لیست گسترده‌ای از جادوها انتخاب کنید. اسپل‌های زیر به لیست اسپل‌های وارلاک برای شما اضافه می‌شوند.

لول اسپل	اسپل
1st	*Shield, Wrathful Smite*
2nd	*Blur, Branding Smite*
3rd	*Blink, Elemental Weapon*
4th	*Phantasmal Killer, Staggering Smite*
5th	*Banishing Smite, Cone of Cold*

Hexblade's Curse

در لول **1**، توانایی این را پیدا می‌کنید که نفرین مصیبت باری را بر کسی تحمیل کنید. به عنوان یک بونس اکشن، یک موجود را انتخاب کنید که در فاصله **30** فوتی خود می‌بینید. هدف به مدت **1** دقیقه نفرین می‌شود. اگر هدف از بین برود، شما بمیرید یا ناتوان (**Incapacitated**) شوید نفرین زود تمام می‌شود. تا زمانی که نفرین تمام شود، شما مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- مقداری برابر با پروفیشنسی بونس خود در تاس‌های دمیج علیه هدف نفرین بدست می‌آورید.
- هر تاس حمله‌ای که شما در برابر هدف نفرین می‌ریزید، علاوه بر **20** در **19** نیز ضربه کریتیکال حساب می‌شود.
- اگر هدف نفرین بمیرد، جانی برابر با لول وارلاک + **Charisma Modifier** (حداقل **1**) بازیابی می‌کنید.

هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا بلند را تمام نکنید، نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Hex Warrior

در لول **1**، تعلیمات لازم برای مسلح کردن خود به طور مفید را در نبرد کسب می‌کنید. شما در این موارد مهارت یا پروفیشنسی کسب می‌کنید: زره متوسط، سپر، سلاح نظامی.
توانایی حامی شما همچنین به شما امکان می‌دهد تا از طریق یک سلاح خاص، به طور جادویی اراده خود را هدایت کنید. هر زمان که یک استراحت بلند را به پایان برسانید، می‌توانید یک سلاح که در آن مهارت دارید و فاقد خاصیت نیاز به دو دست یا **Two-Handed** است را لمس کنید. هنگامی که با آن سلاح حمله می‌کنید، می‌توانید از **Charisma Modifier**

خود به جای **Strength** یا **Dexterity**، برای تاس‌های حمله و دمیج استفاده کنید. این مزیت تا زمانی که یک استراحت بلند را تمام نکنید ادامه دارد. اگر بعدا ویژگی **Pact of the Blade** را بدست آورید، هر سلاح پیمانی که از آن ویژگی بدست آورید، بدون توجه به نوع سلاح، شامل این مزیت می‌شود.

Accursed Specter

از لول **6**، می‌توانید روح شخصی را که می‌کشید لعنت کنید و موقتا آن را به خدمت خود بگیرید. هنگامی که یک **Humanoid** را می‌کشید، می‌توانید روح آن را از جنازه‌اش به عنوان یک شبح (**Specter**، رجوع شود به راهنمای هیولاها) بلند کنید. هنگامی که شبح ظاهر می‌شود، جان موقتی برابر با نیمی از لول وارلاک شما بدست می‌آورد.
شبح نوبت‌های خودش را دارد و باید برای تاس نوبت ریخته شود. او از دستورات کلامی شما پیروی می‌کند و به تاس‌های حمله خود میزانی برابر با **Charisma Modifier** شما (حداقل **0+**) اضافه می‌کند.
شبح تا پایان استراحت بلند بعدی شما در خدمت شما باقی می‌ماند و سپس به دنیای پس از مرگ منتقل می‌شود.
هنگامی که با این ویژگی شبحی را می‌سازید، نمی‌توانید دوباره از ویژگی استفاده کنید تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان برسانید.

Armor of Hexes

در لول **10**، نفرین شما قدرت بیشتری می‌یابد. اگر هدف نفرین شده توسط **Hexblade's Curse** شما علیه شما تاس حمله‌ای بریزد، می‌توانید از واکنش خود برای ریختن یک **d6** استفاده کنید. در صورت آمدن **4** یا بالاتر، ضربه بدون توجه به تاس حمله دشمن خطا می‌رود.

Master of Hexes

از لول **14**، می‌توانید نفرین خود را از موجودی کشته شده به موجود دیگری منتقل کنید. وقتی موجود نفرین شده توسط **Hexblade's Curse** شما از بین می‌رود، می‌توانید نفرین خود را به موجود دیگری که می‌توانید در **30** فوتی خود ببینید اعمال کنید، به شرط آنکه ناتوان **(Incapacitated)** نباشید. وقتی نفرین را به این روش اعمال می‌کنید، از مرگ موجودی که قبلا نفرین شده جانی بازیابی نمی‌کنید.

The Undying

مرگ هیچ قدرتی بر حامی شما، که اسرار زندگی ابدی را پیدا کرده است، ندارد. گرچه چنین قدرتی، مانند همه قدرت‌ها، قیمت خودش را دارد. نامیرا، که زمانی فانی بوده است، شاهد گذشت زندگی فانیان مانند فصل‌ها، مانند گذران شب و روزهای بی‌پایان بوده است. او اسرار اعصار بی‌شمار و زندگی و مرگ را برای به اشتراک گذاشتن دارد.

Expanded Spell List

آنداینگ به شما اجازه می‌دهد هنگام یادگیری اسپل‌های وارلاک از لیست گسترده‌ای از جادوها انتخاب کنید. اسپل‌های زیر به لیست اسپل‌های وارلاک برای شما اضافه می‌شوند.

لول اسپل	اسپل
1st	*False Life, Ray of Sickness*
2nd	*Blindness/Deafness, Silence*
3rd	*Feign Death, Speak with Dead*
4th	*Aura of Life, Death Ward*
5th	*Contagion, Legend Lore*

Among the Dead

در لول **1**، کنتریپ **Spare the Dying** را می‌آموزید، که برای شما یک کنتریپ وارلاک محسوب می‌شود. همچنین، در تاس‌های نجات علیه هر بیماری ادونتج دارید.

علاوه بر این، مردگان متحرک در صدمه زدن به شما مشکل دارند. اگر یک **Undead** مستقیما شما را با حمله یا اسپل مضر هدف قرار دهد، آن موجود باید یک تاس نجات در برابر **Spell Save DC** شما بریزد (در صورتی که در منطقه تحت تاثیر یک اسپل مثل **Fireball** قرار گیرید نیازی نیست **Undead** تاس نجات بریزد). در صورت شکست، موجود باید خدف جدیدی را انتخاب کند یا ضربه یا اسپلش را هدر دهد. در صورت موفقیت، این موجود **24** ساعت در برابر این اثر مصون است. همچنین، اگر یک **Undead** را با حمله یا اسپل مضر هدف قرار دهید، **24** ساعت در برابر این اثر مصون است.

Defy Death

از لول **6**، وقتی از دست مرگ فرار می‌کنید یا به شخص دیگری کمک می‌کنید تا از آن فرار کند، جان بدست می‌آورید. هنگامی که در تاس نجات از مرگ موفق می‌شوید یا حال موجود دیگری که در حال مرگ است را با **Spare the Dying** تثبیت می‌کنید، می‌توانید جانی برابر با **1d8 + Charisma Modifier** خود بازیابی کنید (حداقل **1**).

هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت بلند را تمام نکنید، نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Undying Nature

از لول **10**، می‌توانید نفس خود را به طور نامحدود نگه دارید و به غذا، آب یا خواب احتیاج ندارید، اگرچه هنوز برای کاهش خستگی به استراحت نیاز دارید و هنوز ار مزایای اتمام استراحت‌های بلند و کوتاه بهره‌مند می‌شوید.

علاوه بر این، شما با سرعت کمتری پیر می‌شوید. به ازای هر **10** سالی که می‌گذرد، بدن شما فقط **1** سال پیر می‌شود و مقابل پیر شدن توسط جادو مصونیت دارید.

Indestructible Life

از لول **14**، در برخی از اسرار واقعی نامیرا شریک می‌شوید. در نوبت خود، می‌توانید از یک بونس اکشن برای بازیابی جان برابر با **1d8** + لول وارلاک خود استفاده کنید. بعلاوه، اگر هنگام استفاده از این ویژگی یک قسمت قطع شده از بدن خود را در جای مناسب قرار دهید، قسمت دوباره متصل می‌شود.

هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت بلند را تمام نکنید، نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Eldritch Invocation

Agonizing Blast (پیش نیاز: Eldritch Blast Cantrip)

هنگامی که کنتریپ **Eldritch Blast** را استفاده می‌کنید، **Charisma Modifier** خود را به دمیج هر ضربه اضافه کنید.

Armor of Shadows

می‌توانید اسپل **Mage Armor** را هر موقع که خواستید به میل خود، بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات یا اجزاء مادی استفاده کنید.

Ascendant Step (پیش نیاز: لول 9)

می‌توانید اسپل **Levitate** را هر موقع که خواستید به میل خود، بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات یا اجزاء مادی استفاده کنید.

Aspect of the Moon (پیش نیاز: Pact of the Tome)

دیگر نیازی به خواب ندارید و با هیچ روشی نمی‌توان شما را مجبور به خواب کرد. برای **Long Rest**، باید تمام **8** ساعت آن را مشغول فعالیت‌های سبک مثل نگهبانی یا مطالعه باشید.

Beast Speech

می‌توانید اسپل **Speak with Animals** را هر موقع که خواستید به میل خود و بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات استفاده کنید.

Beguiling Influence

در مهارت‌های **Deception** و **Persuasion**، **Proficient** (ماهر) می‌شوید.

Bewitching Whispers (پیش نیاز: لول 7)

می‌توانید اسپل **Compulsion** را یک بار با خرج یک اسپل اسلات وارلاک اجرا کنید. نمی‌توانید تا قبل از اتمام یک استراحت بلند دوباره از این ویژگی استفاده کنید.

Book of Ancient Secrets (پیش نیاز: Pact of the Tome)

می‌توانید مراسم‌های جادویی را به **Book of Shadows** خود اضافه کنید. دو اسپل لول **1** که برچسب **Ritual** دارند را از لیست اسپل‌های هر کلسی انتخاب کنید. این اسپل‌ها نیاز ندارند از لیست یک کلس باشند. اسپل‌ها در کتاب شما ظاهر می‌شوند و در اسپل‌هایی که شما می‌دانید حساب نمی‌شوند. هنگامی که کتاب سایه‌های خود را دردست دارید، می‌توانید اسپل‌هایی که انتخاب کردید را به عنوان مراسم اجرا کنید. نمی‌توانید آن‌ها را به شیوه‌ای به جز **Ritual** اجرا کنید، مگر اینکه به روش دیگری آن را فرا بگیرید. همچنین، می‌توانید اسپل‌های وارلاکی که برچسب **Ritual** دارند را به عنوان مراسم اجرا کنید.

در ماجراجویی‌های خود، می‌توانید اسپل‌های **Ritual** دیگری به کتاب خود اضافه کنید. هنگامی که چنین اسپلی پیدا می‌کنید، می‌توانید در صورتی که لول آن برابر یا کمتر از نصف لول وارلاک شما (گرد شده به بالا) باشد، آن را به کتاب خود اضافه کنید. برای این‌کار نیاز به زمان کافی دارید. برای هر لول اسپل **2** ساعت زمان و **50 gp** نیاز است.

Chains of Carceri (پیش نیاز: Pact of the Chain و لول 15)

می‌توانید اسپل **Hold Monster** را هر موقع که خواستید به میل خود، بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات یا اجزاء مادی استفاده کنید. هدف باید **Celestial**، **Fiend** یا **Elemental** باشد. قبل از دوباره هدف گیری همان موجود باید یک استراحت بلند را تمام کنید.

Cloak of Flies (پیش نیاز: لول 5)

می‌توانید به عنوان **Bonus Action**، هاله‌ای جادویی دور خود درست کنید که شکل توده‌ای از مگس به نظر می‌آید. این هاله از هر طرف شما **5** فوت گسترش می‌یابد اما از پوشش کامل رد نمی‌شود. تا زمانی که ناتوان (**Incapacitated**) نشوید یا با یک بونس اکشن آن را از بین نروید این هاله می‌ماند.
هاله در چک‌های **Charisma (Intimidation)** به شما **Advantage** می‌دهد، اما در تمامی چک‌های کاریزما دیگر **Disadvantage** می‌دهد. هر موجود دیگری که نوبتش را در هاله شروع کند **Poison Damage** برابر با **Charisma Modifier** شما می‌خورد. (حداقل **0** دمیج)
هنگامی که از این ویژگی استفاده می‌کنید، نمی‌توانید قبل از اتمام استراحت بلند یا کوتاه دوباره از آن استفاده کنید.

Devil's Sight

تا **120** فوت، در تاریکی جادویی و غیرجادویی به صورت عادی می‌بینید.

Dreadful Word (پیش نیاز: لول 7)

می‌توانید اسپل **Confusion** را یک بار با خرج یک اسپل اسلات وارلاک اجرا کنید. نمی‌توانید تا قبل از اتمام یک استراحت بلند دوباره از این ویژگی استفاده کنید.

Eldritch Sight

می‌توانید اسپل **Detect Magic** را هر موقع که خواستید به میل خود و بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات استفاده کنید.

Eldritch Smite (پیش نیاز: **Pact of the Blade** و لول 5)

یک بار در نوبت خود هنگامی که به موجودی با **Pact Weapon** خود ضربه می‌زنید، می‌توانید یک اسپل اسلات وارلاک خرج کنید تا **1d8 Force Damage** اضافه به هدف خود وارد کنید، به علاوه **1d8** دیگر برای هر لول اسپل اسلات. همچنین، در صورتی که هدف **Huge** یا کوچک‌تر باشد می‌توانید آن را **Prone** کنید.

Eldritch Spear (پیش نیاز: **Eldritch Blast Cantrip**)

هنگامی که **Eldritch Blast** را استفاده می‌کنید، برد آن **300** فوت است.

Eyes of the Rune Keeper

می‌توانید تمام متون نوشته شده را بخوانید.

Fiendish Vigor

می‌توانید اسپل **False Life** را هر موقع که خواستید به عنوان اسپل لول **1**، به میل خود، بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات یا اجزاء مادی استفاده کنید.

Gaze of Two Minds

می‌توانید با اکشن خود، موجودی که راضی است را لمس کنید و تا پایان نوبت بعدی خود از چشمان او ببینید و حواس او را دریافت کنید. تا زمانی که موجود در دنیایی باشد که شما هستید، می‌توانید در نوبت‌های بعدی خود از اکشن خود استفاده کنید تا این ارتباط را نگه دارید. هنگامی که از حواس موجود دیگری استفاده می‌کنید، از ویژگی‌های مربوطه آن موجود (مثل **Darkvision**) هم بهره می‌برید و نسبت به محیط اطراف خود **Deafened** (ناشنوا) و **Blinded** (نابینا) هستید.

Ghostly Gaze (پیش نیاز: لول 7)

می‌توانید به عنوان یک اکشن، توانایی دید از درون اشیاء جامد تا **30** فوت را به‌دست آورید. در آن برد، در صورتی که **Darkvision** ندارید آن را دارید. این بینایی ویژه تا **1** دقیقه یا تا زمانی که تمرکز شما از بین نرود (طبق قوانین **Concentration** در جادو) می‌ماند. در طول این زمان، اشیاء را به صورت شبح طور و شفاف می‌بینید.

هنگامی که از این قابلیت استفاده می‌کنید، نمی‌توانید تا قبل از اتمام استراحت کوتاه یا بلند دوباره از آن استفاده کنید.

Gift of the Depths (پیش نیاز: لول 5)

می‌توانید زیر آب نفس بکشید و سرعت شنا برابر با سرعت راه رفتن خود دارید.
می‌توانید اسپل **Water Breathing** را بدون خرج کردن اسپل اسلات بزنید. هنگامی که یک استراحت بلند را به اتمام می‌رسانید می‌توانید دوباره از این قابلیت استفاده کنید.

Gift of the Ever-Living Ones (پیش نیاز: Pact of the Chain)

هر زمانی که **Familiar** شما در **100** فوتی شما است و **Hit Point** از دست رفته خود را پس می‌گیرید، عدد حداکثر هر تاس را حساب کنید. (مثلا، بعد از شفا یافتن به مقدار **1d6**، **6 Hit point** به شما برمیگردد.)

Grasp of Hadar (پیش نیاز: Eldritch Blast Cantrip)

یک بار در هر نوبت خود هنگامی که موجودی را با **Eldritch Blast** می‌زنید، می‌توانید آن موجود را در خطی صاف **10** فوت به خود نزدیک کنید.

Improved Pact Weapon (پیش نیاز: Pact of the Blade)

می‌توانید هر سلاحی که با قابلیت **Pact of the Blade** خود ظاهر می‌کنید را به عنوان **Spellcasting Focus** برای اسپل‌های وارلاک خود استفاده کنید.
علاوه بر این، سلاح **1+** در تاس اتک و دمیج خود می‌گیرد، مگر آنکه سلاح جادویی باشد و این قابلیت را از قبل داشته باشد.
سلاحی که ظاهر می‌کنید می‌تواند **Shortbow**، **Longbow**، **Light Crossbow** یا **Heavy Crossbow** باشد.

Lance of Lethargy (پیش نیاز: Eldritch Blast Cantrip)

یک بار در هر نوبت خود هنگامی که موجودی را با **Eldritch Blast** می‌زنید، می‌توانید سرعت آن موجود را تا نوبت بعدی خود **10** فوت کم کنید.

Lifedrinker (پیش نیاز: Pact of the Blade و لول 12)

هنگامی که موجودی را با **Pact Weapon** خود می‌زنید، هدف **Necrotic Damage** اضافه برابر با **Charisma Modifier** شما می‌خورد (حداقل **1**).

Maddening Hex (پیش نیاز: اسپل **Hex** یا قابلیت وارلاکی که **Curse** (نفرین) می‌کند و لول 5)

می‌توانید به عنوان یک **Bonus Action**، اختلال روانی در اطراف هدف نفرین خود بوجود آورید. این نفرین می‌تواند اسپل **Hex** یا قابلیت وارلاکی که نفرین می‌کند مثل ویژگی **Curse** ساب‌کلس **Hexblade** یا **Sign of Ill Omen** باشد. هنگامی که این اتفاق می‌افتد، **Psychic Damage** به هدف نفرین شده خود و هر موجودی به انتخاب خود در **5** فوتی آن که می‌توانید ببینید وارد می‌شود. این آسیب برابر است با **Charisma Modifier** شما (حداقل **1**). برای استفاده از این ویژگی، باید هدف نفرین شده خود را ببینید و در **30** فوتی شما باشد.

Mask of Many Faces

می‌توانید اسپل **Disguise Self** را هر موقع که خواستید به میل خود و بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات استفاده کنید.

Master of Myriad Forms (پیش نیاز: لول 15)

می‌توانید اسپل **Alter Self** را هر موقع که خواستید به میل خود و بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات استفاده کنید.

Minions of Chaos (پیش نیاز: لول 9)
می‌توانید اسپل **Conjure Elemental** را یک بار با خرج یک اسپل اسلات وارلاک اجرا کنید. نمی‌توانید تا قبل از اتمام یک استراحت بلند دوباره از این ویژگی استفاده کنید.

Mire the Mind (پیش نیاز: لول 5)
می‌توانید اسپل **Slow** را یک بار با خرج یک اسپل اسلات وارلاک اجرا کنید. نمی‌توانید تا قبل از اتمام یک استراحت بلند دوباره از این ویژگی استفاده کنید.

Misty Visions
می‌توانید اسپل **Silent Image** را هر موقع که خواستید به میل خود و بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات استفاده کنید.

One with Shadows (پیش نیاز: لول 5)
موقعی که در محیطی با نور کم یا تاریک هستید، می‌توانید از اکشن خود استفاده کنید تا نامرئی (**Invisible**) شوید تا زمانی که حرکت کنید یا اکشن یا ری‌اکشن داشته باشید.

Otherworldly Leap (پیش نیاز: لول 9)
می‌توانید اسپل **Jump** را هر موقع که خواستید به میل خود، بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات یا اجزاء مادی استفاده کنید.

Relentless Hex (پیش نیاز: اسپل **Hex** یا قابلیت وارلاکی که **Curse** (نفرین) می‌کند و لول 7)
نفرین شما ارتباط موقتی بین شما و هدفتان بوجود می‌آورد. به عنوان بونس اکشن، می‌توانید به صورت جادویی ناپدید شوید و در محیطی در **30** فوتی خود و **5** فوتی هدف ظاهر شوید. این نفرین می‌تواند اسپل **Hex** یا قابلیت وارلاکی که نفرین می‌کند مثل ویژگی **Curse** ساب‌کلس **Hexblade** یا **Sign of Ill Omen** باشد.

Repelling Blast (پیش نیاز: **Eldritch Blast Cantrip**)
یک بار در هر نوبت خود هنگامی که موجودی را با **Eldritch Blast** می‌زنید، می‌توانید آن موجود را در خطی صاف **10** فوت از خود دور کنید.

Sculptor of Flesh (پیش نیاز: لول 7)
می‌توانید اسپل **Polymorph** را یک بار با خرج یک اسپل اسلات وارلاک اجرا کنید. نمی‌توانید تا قبل از اتمام یک استراحت بلند دوباره از این ویژگی استفاده کنید.

Shroud of Shadow (پیش نیاز: لول 15)
می‌توانید اسپل **Invisibility** را هر موقع که خواستید به میل خود و بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات استفاده کنید.

Sign of Ill Omen (پیش نیاز: لول 5)
می‌توانید اسپل **Bestow Curse** را یک بار با خرج یک اسپل اسلات وارلاک اجرا کنید. نمی‌توانید تا قبل از اتمام یک استراحت بلند دوباره از این ویژگی استفاده کنید.

Thief of Five Fates
می‌توانید اسپل **Bane** را یک بار با خرج یک اسپل اسلات وارلاک اجرا کنید. نمی‌توانید تا قبل از اتمام یک استراحت بلند دوباره از این ویژگی استفاده کنید.

Thirsting Blade (پیش نیاز: **Pact of the Blade** و لول 5)
می‌توانید هنگامی که اکشن اتک را استفاده می‌کنید، با **Pact Weapon** خود به جای یک ضربه، دو بار ضربه بزنید

Tomb of Lavistus (پیش نیاز: لول 5)

هنگامی که دمیج می‌خورید، می‌توانید با ری‌اکشن خود را در یخ فرو کنید، که در پایان نوبت بعدی شما آب می‌شود. **10 Temporary Hit Point** (جان موقت) به ازای هر لول وارلاک به دست می‌آورید، که تا جای ممکن از دمیج کم می‌کند. درجا پس از دمیج خوردن، مصونیت به آتش به دست می‌آورید، سرعت شما **0** می‌شود و شما ناتوان (**Incapacitated**) می‌شوید. این آثار، شامل جان موقت باقی مانده، هنگامی که یخ آب می‌شود از بین می‌روند. هنگامی که از این قابلیت استفاده می‌کنید، نمی‌توانید تا قبل از اتمام استراحت کوتاه یا بلند دوباره از آن استفاده کنید.

Trickster's Escape (پیش نیاز: لول 7)

می‌توانید اسپل **Freedom of Movement** را یک بار بدون استفاده از اسپل اسلات اجرا کنید. نمی‌توانید تا قبل از اتمام یک استراحت بلند دوباره از این ویژگی استفاده کنید.

Visions of Distant Realms (پیش نیاز: لول 15)

می‌توانید اسپل **Arcane Eye** را هر موقع که خواستید به میل خود و بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات استفاده کنید.

Voice of the Chain Master (پیش نیاز: **Pact of the Chain**)

می‌توانید با **Familiar** خود به صورت ذهنی صحبت کنید و از طریق حواس **Familiar** خود تا موقعی که در یک دنیا باشید ببینید. علاوه بر این، هنگامی که از حواس آن می‌بینید می‌توانید با صدای خود از طریق آن صحبت کنید، حتی اگر قادر به تکلم نباشد.

Whispers of the Grave (پیش نیاز: لول 9)

می‌توانید اسپل **Speak with Dead** را هر موقع که خواستید به میل خود و بدون نیاز به خرج کردن اسپل اسلات استفاده کنید.

Witch Sight (پیش نیاز: لول 15)

شکل حقیقی هر موجودی که از طریق قابلیت‌های نژادی یا با جادوی **Illusion** و **Transmutation** پنهان شده است را تا موقعی که در **30** فوتی شما باشد و در میدان دید شما باشد می‌بینید.

Wizard

سطح Level	امتیاز مهارت Proficiency Bonus	توانایی‌ها Features	Cantripهایی که می‌دانید	Spell Slot 1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1	+2	Arcane Recovery, Spellcasting	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Arcane Tradition	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Ability Score Improvement	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Arcane Tradition Feature	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Ability Score Improvement	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Arcane Tradition Feature	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Ability Score Improvement	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Arcane Tradition Feature	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Ability Score Improvement	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Spell Mastery	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Ability Score Improvement	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Signature Spells	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Hit Points | جان

Hit Dice: 1d6
Hit Points (Level=1): 6 + Constitution Modifier
Hit Points (Level>1): 1d6 (4) + Constitution Modifier به ازای هر لول بالاتر از یک

Proficiencies | مهارت‌ها

Armor: -
Weapon: Dagger, Dart, Sling, Quarterstaff, Light Crossbow
Tool : -
Saving Throw: Intelligence, Wisdom
[Arcana, History, Insight, Investigation, Medicine, Religion] از 2 اسکیل

تجهیزات شروع | Starting Equipment

بازی را با تجهیزات زیر به‌علاوه هرچه که از **پیشینه** (**Background**) خود می‌گیرید شروع می‌کنید.

- یک **Quarterstaff** یا یک **Dagger**
- یک **Component Pouch** یا یک **Arcane Focus**
- یک **Scholar's Pack** یا یک **Explorer's Pack**
- یک **Spellbook**

درصورت تمایل به‌جای تجهیزات بالا با **4d4×10 gp** بازی را شروع می‌کنید.

الفی با لباس‌های نقره‌ای که نشان‌دهنده جایگاه او است، چشمانش را می‌بندد تا حواسش به میدان جنگ پرت نشود و ورد خود را به آرامی شروع می‌کند. با حرکات انگشتانش طلسم خود را کامل می‌کند و یک مهره کوچک آتش را به سمت صفوف دشمن پرتاب می‌کند، آتشی سهمگین سربازان دشمن را فرا می‌گیرد.

انسانی که مشغول بررسی مجدد کار خود است، دایره جادویی پیچیده‌ای را با گچ روی زمین سنگی برهنه می‌کشد و سپس پودر آهن را در امتداد هر خط و منحنی ظریف می‌پاشد. وقتی دایره کامل شد، وردی طولانی می‌خواند. حفره‌ای در فضای داخل دایره باز می‌شود که در آن دنیایی دیگر دیده می‌شود.

نُومی خمیده روی زمین در یک تقاطع، مشتی استخوان کوچک که دارای نمادهای عرفانی هستند را می‌اندازد و چند کلمه قدرت را بر آن‌ها زمزمه می‌کند. چشمانش را می‌بندد تا وحی واضح‌تر شود، سرش را به آهستگی تکان می‌دهد، چشمانش را باز می‌کند و از سمت چپ عبور می‌کند.

ویزاردها عالی‌ترین کاربران جادو هستند و با جادوهایی که از آن استفاده می‌کنند و اسپل‌هایی که می‌زنند شناخته می‌شوند. ویزاردها با استفاده از جادوی ظریفی که در کیهان نفوذ دارد، اسپل‌هایی می‌زنند که انفجارهای جادویی می‌سازند، رعد و برق‌هایی هولناک می‌زنند، افکار را فریب می‌دهند و بی‌رحمانه ذهن دیگران را کنترل می‌کنند. جادوی آن‌ها می‌تواند هیولایی را از دنیای دیگر ظاهر کند، نگاهی به آینده بیاندازد یا دشمنان کشته شده را به زامبی تبدیل کند. قدرتمندترین طلسم‌های آن‌ها ماده‌ای را به ماده دیگری تبدیل می‌کند، شهاب‌سنگ‌ها را از آسمان فرا می‌خواند و یا دروازه‌ای به دنیای دیگر باز می‌کند.

دانشمندان جادو

قدرت جادو از نظر شکل و عملکرد متنوع و معمایی است که دانشجویانی را به دنبال خود می‌کشد که به دنبال تسلط بر اسرار آن هستند. برخی آرزو دارند که مانند خدایان شوند و واقعیت هستی را شکل دهند. اگرچه اجرای یک اسپل معمولی صرفا به بیان چند کلمه عجیب، حرکات زودگذر و گاهی مقداری از مواد عجیب و غریب احتیاج دارد، اما این اجزای سطحی به سختی به تخصصی که پس از سال‌ها کارآموزی و ساعت‌های بیشمار تحصیل اشاره می‌کنند.

ویزاردها با جادو زندگی می‌کنند و می‌میرند. هرچیز دیگری ثانویه است. آن‌ها هنگام آزمایش و کسب تجربه، اسپل‌های جدیدی را می‌آموزند. آن‌ها همچنین می‌توانند از ویزاردهای دیگر، گورهای باستانی، کتیبه‌های کهن، موجودات باستانی (مانند پریان) که غرق در جادو هستند، بیاموزند.

طمع دانش

زندگی ویزاردها به ندرت پیش‌پا افتاده است. عادی‌ترین زندگی‌ای که یک ویزارد می‌تواند داشته باشد کار به عنوان یک محقق یا مدرس در کتابخانه یا دانشگاه و تدریس اسرار دنیاها به دیگران است. ویزاردهای دیگر خدمت خود را به عنوان پیشگو می‌فروشند، در نیروهای نظامی خدمت می‌کنند یا زندگی جنایتکارانه یا سلطه‌جویی را دنبال می‌کنند. اما طمع دانش و قدرت، حتی محافظه‌کارترین ویزاردها را نیز از امنیت کتابخانه‌ها و آزمایشگاه‌های خود به سوی ویرانه‌های خراب و شهرهای از دست رفته فرا می‌خواند. بیشتر ویزاردها معتقدند که همتایان آن‌ها در تمدن‌های

باستانی از رازهای جادوگری که در گذشته‌ها از دست رفته است خبر داشته‌اند و کشف این رازها می‌تواند راه را برای قدرت بیش از هر جادوی موجود در عصر حاضر باز کند.

ساخت یک Wizard

ساخت یک شخصیت ویزارد نیاز به پس زمینه‌ای دارد که حداقل یک رویداد خارق‌العاده در آن حضور پررنگی داشته باشد. شخصیت شما چگونه اولین بار با جادو روبه‌رو شد؟ چگونه متوجه شد که در آن استعداد دارد؟ آیا شما یک استعداد طبیعی دارید یا صرفا سخت درس خوانده‌اید و بی‌وقفه تمرین می‌کنید؟ آیا با موجودی جادویی یا گوری باستانی روبه‌رو شدید که اصول جادو را به شما آموخت؟
چه چیزی شما را از تحصیل بیرون کشید؟ آیا اولین طعم دانش جادویی شما را برای دانش بیشتر گرسنه کرد؟ آیا اطلاعاتی درباره مخزن مخفی دانش دریافت کرده‌اید که هنوز توسط جادوگر دیگری غارت نشده است؟ شاید شما به سادگی مشتاق باشید که مهارت‌های جادویی تازه کشف شده خود را در برابر خطر آزمایش کنید.

ساخت سریع

اگر قصد ساخت سریع یک ویزارد را دارید از این پیشنهادات استفاده کنید. اول، **Intelligence** باید بالاترین ابیلیتی اسکور شما و **Constitution** یا **Dexterity** بعد از آن باشد. اگر قصد دارید به مکتب **Enchantment** بپیوندید **Charisma** ابیلیتی اسکور بعدی شما است. دوم، پیشینه **Sage** را انتخاب کنید. سوم، **Cantrip**های **Mage Hand**، **Light** و **Ray of Frost** را همراه اسپل‌های لول **1** **Charm Person**، **Burning Hands**، **Feather Fall**، **Mage Armor**، **Magic Missile** و **Sleep** را برای **Spellbook** خود بردارید.

قابلیت‌ها | Features

Arcane Recovery

شما یاد گرفته‌اید که با مطالعه کتاب جادوی خود مقداری از انرژی جادویی خود را بازیابید. یک بار در روز هنگامی که یک استراحت کوتاه را به پایان می‌رسانید، می‌توانید اسپل اسلات‌های مصرفی خود را برای بازیابی انتخاب کنید. اسپل اسلات‌ها می‌توانند لولی برابر یا کمتر از نصف لول ویزارد شما داشته باشند (گرد شده با بالا) و هیچ یک از اسلات‌ها نمی‌توانند لول **6** یا بالاتر باشند.
به طور مثال، اگر یک ویزارد لول **4** باشید، می‌توانید تا ارزش دو لول اسپل اسلات بازیابی کنید. می‌توانید یک اسلات لول **2** یا دو اسلات لول **1** بازیابی کنید.

Spellcasting

به عنوان یک دانشجوی جادو، کتاب جادویی دارید که در آن اسپل‌هایی دارد که اولین نگاه اجمالی به قدرت واقعی شما هستند.

Cantrips

در لول 1، سه **Cantrip** به انتخاب خود از لیست اسپل‌های ویزارد بلدید. طبق جدول، کنتریپ‌های بیشتری از لیست ویزارد در لول‌های بالاتر می‌آموزید.

Spellbook

در لول 1، کتابی جادویی دارید که شش اسپل لول 1 ویزارد به انتخاب شما در آن نوشته شده است. کتاب جادو یا اسپل‌بوک شما مخزن اسپل‌های ویزاردی است که می‌شناسید به جز کنتریپ‌ها که در ذهن شما ثبت شده‌اند.

آماده‌سازی و استفاده از اسپل‌ها

جدول کلس ویزارد نشان می‌دهد که چند **Spell Slot** برای زدن اسپل‌های لول 1 و بالاتر دارید. برای زدن یکی از این اسپل‌ها، باید اسپل اسلات هم لول یا لول بالاتر خرج کنید. همه اسپل اسلات‌های خود را پس از اتمام یک **Long Rest** پس می‌گیرید.

شما لیست اسپل‌های ویزاردی که در طول روز استفاده می‌کنید را آماده می‌کنید. برای این کار، تعداد برابر با **Intelligence Modifier + Wizard Level** (حداقل 1) اسپل را از لیست اسپل‌های ویزارد انتخاب کنید. این اسپل‌ها باید از لولی باشد که اسپل اسلات آن را دارید.

(!) به طور مثال، اگر یک ویزارد لول 3 باشید چهار اسپل اسلات لول 1 و دو اسپل اسلات لول 2 دارید. با **Intelligence 16**، لیست اسپل‌های آماده شما می‌توانند هر ترکیبی از شش اسپل لول 1 یا 2 باشند که از لیست اسپل‌های موجود در کتاب جادوی خود انتخاب می‌کنید.. اگر اسپل لول 1 **Magic Missile** را آماده کنید، می‌توانید با اسلات 1 یا 2 از آن استفاده کنید. استفاده از یک اسپل آن اسپل را از لیست اسپل‌های آماده حذف نمی‌کند.

پس از اتمام یک **Long Rest** می‌توانید لیست اسپل‌های آماده خود را تغییر دهید. چنین کاری نیاز به گذراندن وقت برای مطالعه کتاب جادو دارد: حداقل 1 دقیقه برای هر لول اسپل برای هر اسپل در لیست شما نیاز است.

کتاب جادوی شما

اسپل‌هایی که با بالا رفتن لول به کتاب جادوی خود اضافه می‌کنید، نشان‌دهنده تحقیقات شگفت‌انگیزی که به تنهایی انجام می‌دهید و همچنین پیشرفت‌های فکری شما راجع به ماهیت دنیاها است. در طول ماجراجویی‌های خود ممکن است اسپل‌های دیگری پیدا کنید. می‌توانید یک اسپل ضبط شده روی یک طومار را در صندوق جادوگری شیطانی یا در کتابخانه‌ای قدیمی کشف کنید.

یک کتاب جادو شامل کنتریپ نیست.

کپی کردن یک اسپل در کتاب: وقتی یک اسپل ویزارد لول 1 یا بالاتر پیدا کردید، اگر از لولی باشد که توانایی استفاده از آن را دارید و می‌توانید برای رمزگشایی و کپی کردن آن وقت بگذارید می‌توانید آن را به کتاب جادوی خود اضافه کنید.

کپی کردن یک اسپل در کتاب جادو شامل بازتولید شکل اصلی اسپل و سپس رمزگشایی سیستم منحصر به فرد نت گذاری ویزاردی که آن را نوشته است می‌شود. باید یک اسپل را تمرین کنید تا زمانی که اصوات یا حرکات مورد نیاز آن را درک کنید، سپس با استفاده از سیستم نت گذاری خود آن را در کتاب جادوی خود رونویسی کنید.

هر لول اسپل 2 ساعت زمان می‌برد و 50 gp خرج دارد. این هزینه نشان دهنده اجزای مادی است که شما هنگام آزمایش اسپل برای تسلط بر آن مصرف می‌کنید و همچنین جوهرهای باارزش موردنیاز برای ضبط آن. هنگامی که این زمان و هزینه را صرف کردید، می‌توانید اسپل را مانند سایر اسپل‌های خود آماده کنید.

اسپل ویزاردی که روی طومار (**Spell Scroll**) نوشته شده باشد می‌توان همانطور که اسپل‌های موجود در کتاب جادو کپی می‌شوند را کپی کرد. وقتی یک اسپل را از طومار کپی می‌کنید، باید در یک ابیلیتی چک **Intelligence (Arcana)** با **DC** برابر با 10 + لول اسپل موفق شوید. اگر چک موفقیت آمیز باشد، اسپل با موفقیت کپی می‌شود. موفقیت آمیز یا شکست، در هر صورت طومار از بین می‌رود.

جایگزین کردن کتاب: می‌توانید یک اسپل را از کتاب خود در کتاب دیگری کپی کنید – به طور مثال، اگر قصد دارید از کتاب خود نسخه پشتیبان تهیه کنید. این فرآیند دقیقا مانند کپی یک اسپل جدید در کتاب شماست، اما سریع‌تر و آسان‌تر، زیرا شما متن خود را می‌فهمید و می‌دانید که چطور از آن اسپل استفاده کنید. برای هر لول از اسپل کپی شده فقط 1 ساعت و 10 gp باید هزینه کنید.

اگر کتاب جادوی خود را گم کنید، می‌توانید از همان روش برای نوشتن اسپل‌هایی که آماده کرده‌اید در کتاب جدید استفاده کنید. پر کردن باقیمانده کتاب جادوی شما نیاز به یافتن اسپل‌های جدید برای انجام این کار دارد. به همین دلیل، بسیاری از ویزاردها کتاب جادوی پشتیبان خود را در مکانی امن نگهداری می‌کنند.

ظاهر کتاب: کتاب جادوی شما مجموعه‌ای منحصر به فرد از اسپل‌ها است، با تزئینات و یادداشت‌های حاشیه‌ای خود. ممکن است کتابی جلد چرمی ساده و کاربردی باشد که از استاد خود هدیه گرفته‌اید، کتابی باشکوه و ظریف که در کتابخانه‌ای باستانی پیدا کرده‌اید یا حتی مجموعه‌ای سست و به هم ریخته از یادداشت‌ها پس از از دادن کتاب جادوی قبلی خود در یک حادثه.

Spellcasting Ability

Intelligence ابیلیتی جادوگری شما برای اسپل‌های ویزارد است. جادوی شما از مطالعه و حافظه شما می‌آید. هر زمانی که اسپلی به **Spellcasting Ability** اشاره می‌کند از **Intelligence** استفاده می‌کنید. علاوه بر این، از

مادیفایر **Intelligence** خود برای مشخص کردن **Saving Throw DC** و **Attack Roll** اسپل‌های ویزارد خود استفاده می‌کنید.

Spell Save DC = 8 + Proficiency Bonus + Intelligence Modifier
Spell Attack Modifier = Proficiency Bonus + Intelligence Modifier

Ritual Casting

هر اسپل ویزاردی که برچسب **Ritual** را دارد را می‌توانید به صورت مراسم اجرا کنید.

Spellcasting Focus

می‌توانید از یک **Arcane Focus** به عنوان **Spellcasting Focus** برای اسپل‌های ویزارد استفاده کنید.

یادگیری اسپل‌های لول 1 و بالاتر

هر زمانی که به لول ویزارد شما اضافه می‌شود، می‌توانید دو اسپل ویزارد به انتخاب خود به کتاب جادوی خود اضافه کنید. هرکدام از این اسپل‌ها باید لولی باشند که اسلات مناسب آن را دارید. در ماجراجویی‌های خود، ممکن است اسپل‌های دیگری پیدا کنید و آن‌ها را به کتاب جادوی خود اضافه کنید.

Arcane Tradition

در لول 2، یک **Arcane Tradition** از لیست مربوطه انتخاب می‌کنید که به جادوی شما شکل می‌دهد. انتخاب شما در لول‌های 2، 6، 10 و 14 به شما قدرت‌هایی می‌دهد.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول 4 می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را 2 عدد یا دو ابیلیتی را 1 عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از 20 ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Arcane Tradition Feature

در لول 6، قابلیتی از **Arcane Tradition** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول 8 می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را 2 عدد یا دو ابیلیتی را 1 عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از 20 ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Arcane Tradition Feature

در لول 10، قابلیتی از **Arcane Tradition** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول 12 می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را 2 عدد یا دو ابیلیتی را 1 عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از 20 ببرید.

(!) اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Arcane Tradition Feature

در لول 14، قابلیتی از **Arcane Tradition** خود می‌گیرید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول 16 می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را 2 عدد یا دو ابیلیتی را 1 عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این

قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Spell Mastery

در لول **18**، شما بر طلسم‌های خاصی چنان تسلط یافته‌اید که می‌توانید بنا بر میل خود آن‌ها را به کار ببرید. یک اسپل لول **1** و یک اسپل لول **2** ویزارد که در کتاب جادوی خود دارید را انتخاب کنید. در صورتی که آن‌ها را آماده داشته باشید، می‌توانید این اسپل‌ها را در پایین‌ترین لول آن‌ها بدون خرج کردن اسپل اسلات بزنید. اگر می‌خواهید هر یک از اسپل‌ها را در لول بالاتری بزنید باید به صورت عادی اسپل اسلات خرج کنید.
با صرف **8** ساعت مطالعه، می‌توانید یک یا هر دو اسپل را که انتخاب کرده‌اید با اسپل‌های متفاوتی در همان لول عوض کنید.

Ability Score Improvement

هنگامی که به لول **19** می‌رسید، می‌توانید یک ابیلیتی را **2** عدد یا دو ابیلیتی را **1** عدد بالا ببرید. نمی‌توانید با این قابلیت ابیلیتی‌ای را بالاتر از **20** ببرید.

اگر دی‌ام شما اجازه استفاده از **Feat** را می‌دهد می‌توانید به‌جای بالا بردن ابیلیتی فیت بردارید.

Signature Spells

وقتی به لول **20** می‌رسید، بر دو اسپل قدرتمند تسلط پیدا می‌کنید و می‌توانید آن‌ها را با کمترین تلاش اجرا کنید. دو اسپل لول **3** ویزارد که در کتاب جادوی خود دارید را انتخاب کنید. شما همیشه این جادوها را آماده دارید، آن‌ها در تعداد طلسم‌هایی که آماده کرده‌اید حساب نمی‌شوند و می‌توانید هرکدام را یک بار در لول **3** بدون خرج اسپل اسلات بزنید. وقتی این‌کار را می‌کنید، تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا بلند را تمام نکنید، دیگر نمی‌توانید از این قابلیت استفاده کنید.
اگر می‌خواهید هر یک از اسپل‌ها را در لول بالاتری بزنید باید به صورت عادی اسپل اسلات خرج کنید.

Arcane Tradition (Wizard Subclass)

Abjuration

مکتب اَبجوریشِن بر جادویی تاکید دارد که مسدود، تبعید یا محافظت می‌کند. بدخواهان آن می‌گویند که این مکتب بیشتر راجع به انکار و نفی است تا چیزهای مثبت. اما شما می‌دانید که پایان دادن به اثرات مضر، محافظت از افراد ضعیف و تبعید قدرت‌های شیطانی هر چیزی است به جز یک خلا فلسفی. ابجوریشن یک حرفه سرافراز و محترم است.
هنگامی که ارواح پلید نیاز به جن‌گیری داشته باشند، زمانی که مکان‌های مهم باید در برابر جادو محافظت شوند و وقتی که درگاه‌هایی به دنیاهای دیگر باید بسته شوند به سراغ اعضای این مکتب که ابجورِر نامیده می‌شوند می‌آیند.

Abjuration Savant

از لول **2**، طلا و زمانی که باید برای کپی کردن اسپل‌های ابجوریشن در کتاب جادوی خود اختصاص دهید، نصف می‌شود.

Arcane Ward

از لول **2**، می‌توانید از جادو برای محافظت از خود استفاده کنید. هنگامی که اسپل ابجوریشن لول **1** یا بالاتر می‌زنید، می‌توانید همزمان از ذره‌ای از آن جادو استفاده کنید تا سپری جادویی برای خود بسازید که تا زمانی که استراحت بلند به پایان برسانید باقی می‌ماند. سپر جانی برابر با دو برابر لول + **Intelligence Modifier** شما دارد. هر وقت آسیب می‌بینید، سپر جای شما آن آسیب را متحمل می‌شود. اگر این آسیب سپر را به جان **0** برساند، مقدار باقیمانده به شما وارد می‌شود.
هنگامی که جان سپر به **0** می‌رسد دیگر نمی‌تواند جلوی آسیب را بگیرد اما جادوی آن باقی می‌ماند. هرگاه که اسپل

ابجوریشن لول 1 یا بالاتر بزنید، سپر به میزان دو برابر لول آن اسپل جان می‌گیرد.
هنگامی که سپر را ساختید، تا زمانی که یک استراحت بلند به پایان نرسانید نمی‌توانید دوباره آن را بسازید.

Projected Ward

از لول 6، هنگامی که موجودی در 30 فوتی شما که می‌توانید ببینیدش آسیب می‌بیند، می‌توانید با ری‌اکشن خود باعث شوید که **Arcane Ward** شما این آسیب را دریافت کند. اگر این آسیب سپر را به جان 0 برساند، هدف اصلی آسیب هرگونه میزان باقیمانده را متحمل می‌شود.

Improved Abjuration

از لول 10، هنگامی که اسپل ابجوریشنی می‌زنید که نیاز به ابیلیتی چک برای اجرای بخشی از آن دارد (مثل **Counterspell** و **Dispel Magic**)، پروفیشنسی بونس خود را به آن ابیلیتی چک اضافه می‌کنید.

Spell Resistance

از لول 14، در تاس‌های نجات مقابل اسپل‌ها **Advantage** دارید. علاوه بر این، در برابر آسیب ناشی از اسپل‌ها **Resistance** دارید.

Bladesinging

بلِیدسینگرها الف‌هایی هستند که شجاعانه از مردم و سرزمین خود دفاع می‌کنند. آن‌ها ویزاردهایی هستند که بر مکتب مبارزه با شمشیر و جادو تسلط دارند. در نبرد، یک بلیدسینگر از مانورهایی زیبا و پیچیده استفاده می‌کند که علاوه بر محافظت از آن‌ها، اجازه می‌دهد تا جادوی خود را به شکل حملاتی ویرانگر و دفاعی هوشمندانه هدایت کنند.

Training in War and Song (Bladesinging)

هنگامی که در لول 2 به این مکتب می‌پیوندید، در مبارزه با زره سبک و یک نوع سلاح نزدیک‌زن یک دست به انتخاب خود مهارت پیدا می‌کنید.
همچنین، اگر از قبل مهارت آن را ندارید در **Performance** ماهر می‌شوید.

Bladesong

از لول 2، می‌توانید جادوی مخفی الفی به نام **Bladesong** یا آواز تیغه را فراخوانی کنید، به شرطی که زره متوسط یا سنگین نپوشیده باشید و از سپر استفاده نکنید. این جادو به شما سرعت، چابکی و تمرکزی فوق‌العاده می‌دهد.
می‌توانید با یک بونس اکشن آواز تیغه را شروع کنید، که به مدت 1 دقیقه باقی می‌ماند. اگر ناتوان باشید، زره متوسط، سنگین یا سپر بپوشید یا از دو دست برای حمله با سلاح استفاده کنید زود تمام می‌شوید. همچنین می‌توانید بدون نیاز به اکشن جادو را در هر زمان که انتخاب کردید تمام کنید.
در حالی که آواز تیغه شما فعال است مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- مقداری برابر با **Intelligence Modifier** شما به **AC** شما اضافه می‌شود (حداقل +1).
- سرعت راه رفتن شما 10 فوت افزایش می‌یابد.
- در تاس‌های **Dexterity (Acrobatics)** ادونتج دارید.
- میزانی برابر با **Intelligence Modifier** شما به هر تاس نجات **Constitution** که برای نگه داشتن تمرکز روی یک اسپل می‌ریزید اضافه می‌شود.

می‌توانید از این قابلیت به دفعاتی برابر با پروفیشنسی بونس خود استفاده کنید و در صورت اتمام یک استراحت بلند تمامی استفاده‌ها را بازیابی می‌کنید.

Extra Attack

از لول **6**، هنگامی که اکشن اتک را در نوبت خود استفاده می‌کنید می‌توانید دو دفعه ضربه بزنید، علاوه بر این می‌توانید جای یکی از آن ضربه‌ها از کنتریپ استفاده کنید.

Song of Defense

از لول **10**، می‌توانید جادوی خود را برای جذب آسیب هنگامی که آواز تیغه شما فعال است هدایت کنید. هنگامی که آسیب می‌بینید، می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده کنید تا یک اسپل اسلات خرج کنید و میزان آن آسیب را به مقداری برابر با پنج برابر لول اسپل اسلات کاهش دهید.

Song of Victory

از لول **14**، هنگامی که آواز تیغه شما فعال است مقداری برابر با **Intelligence Modifier** خود به دمیج ناشی از سلاح نزدیک‌زن خود اضافه می‌کنید.

Chronurgy

با تمرکز بر دستکاری زمان، کسانی که از مکتب کرونرژی پیروی می‌کنند می‌آموزند سرعت واقعیت را به دلخواه خود تغییر دهند. این جادوگران می‌توانند جریان زمان را همانطوری که یک نوازنده ماهر ساز می‌نوازد، به میل خود خم کنند و به خود و متحدانشان فرصت برنده شدن در مبارزه را بدهند.

Chronal Shift

از لول **2**، می‌توانید با جادو کنترل محدودی بر جریان زمان در اطراف یک موجود داشته باشید. به عنوان یک ری‌اکشن، بعد از اینکه شما یا موجودی در **30** فوتی شما که می‌بینیدش تاس حمله، ابیلیتی چک یا تاس نجات می‌ریزد، می‌توانید موجود را مجبور کنید تا دوباره تاس بریزد. این تصمیم را بعد از آنکه می‌بینید تاس موفق است یا خیر می‌گیرید. هدف باید از نتیجه تاس دوم استفاده کند.
شما می‌توانید از این توانایی دو بار استفاده کنید و هنگامی که یک استراحت بلند را به پایان می‌رسانید هرگونه استفاده مصرف شده را دوباره بدست می‌آورید.

Temporal Awareness

از لول **2**، مادیفایر **Intelligence** خود را به تاس نوبت خود اضافه می‌کنید.

Momentary Stasis

از لول **6**، به عنوان یک اکشن می‌توانید با جادو یک موجود **Large** یا کوچکتر را که می‌توانید در **60** فوتی خود مشاهده کنید مجبور کنید تا یک **Constitution Saving Throw** علیه **DC** اسپل شما بریزد. در صورت شکست در تاس، هدف در یک میدان انرژی جادویی تا پایان نوبت بعدی شما یا تا زمانی که آسیب ببیند محصور می‌شود. موجود در حالی که از این طریق محصور شده است ناتوان است و سرعت **0** دارد.
شما می‌توانید به میزانی برابر با مادیفایر **Intelligence** خود (حداقل یک بار) از این ویژگی استفاده کنید. با اتمام یک استراحت بلند، تمام موارد مصرف شده را بازیابی می‌کنید.

Arcane Abeyance

از لول **10**، وقتی اسپلی را با اسپل اسلات لول **4** یا پایین‌تر اجرا می‌کنید، می‌توانید جادوی اسپل را به یک نقطه تبدیل کنید. اسپل در لحظه اجرا در زمان منجمد می‌شود و به مدت **1** ساعت درون یک مهره خاکستری نگه داشته می‌شود. این مهره یک جسم **Tiny** با **AC 15** و جان **1** است و مقابل آسیب **Poison** و **Psychic** مصون می‌باشد. با اتمام مدت زمان، یا اگر مهره از بین برود، با نوری شدید ناپدید می‌شود و اسپل از بین می‌رود.
موجودی که مهره را در دست دارد می‌تواند با استفاده از آن اسپل را آزاد کند، در این صورت مهره ناپدید می‌شود. اسپل از اعداد **Spell Attack Bonus** و **DC** شما استفاده می‌کند اما موجودی که اسپل را آزاد کرده را به عنوان اجرا کننده خود برای تمام موضوعات دیگر در نظر می‌گیرد.

هنگامی که یک مهره با این ویژگی ایجاد کردید، نمی‌توانید تا زمانی که یک استراحت بلند یا کوتاه را تمام نکردید دوباره این کار را انجام دهید.

Convergent Future

از لول **14**، می‌توانید به آینده‌های احتمالی نگاهی بیاندازید، با جادو یکی از آن‌ها را به رویدادهای اطراف خود بکشید و نتیجه خاصی را تضمین کنید. هنگامی که شما یا موجودی که می‌توانید در **60** فوتی خود ببینید تا حمله، ابیلیتی یا نجات می‌ریزد می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده کنید تا تاس را نادیده بگیرید و تصمیم بگیرید که آیا تاس ریخته شده برای موفقیت کافی است یا یک عدد از عدد مورد نیاز برای موفقیت کمتر است.
وقتی از این ویژگی استفاده می‌کنید، یک لول **Exhaustion** پیدا می‌کنید. فقط با اتمام یک استراحت بلند می‌توانید لول خستگی حاصل از این راه را بر طرف کنید.

Conjuration

به عنوان یک کانجورِر، جادوهایی را ترجیح می‌دهید که اشیا یا موجودات تولید می‌کنند. شما می‌توانید ابرهای کشنده از مه بسازید یا موجوداتی را از دنیاهای دیگر برای مبارزه به نیابت خود احضار کنید. هنگامی که تسلط شما افزایش می‌یابد، جادوهای حمل و نقل یاد می‌گیرید و می‌توانید خود را به مکان‌هایی دور، حتی به سایر جهان‌ها، در یک لحظه منتقل کنید.

Conjuration Savant

از لول **2**، طلا و زمانی که باید برای کپی کردن اسپل‌های کانجورِیشن در کتاب جادوی خود اختصاص دهید، نصف می‌شود.

Minor Conjuration

از لول **2**، می‌توانید می‌توانید از اکشن خود استفاده کنید تا یک شیء بی‌روح را در دست خود یا روی زمین در **10** فوتی خود در فضایی خالی از سکنه بسازید. این جسم نمی‌تواند در هیچ طرف بزرگ‌تر از **3** فوت باشد یا بیش از **10** پوند وزن داشته باشد و شکل آن باید به شکل یک جسم غیر جادویی باشد که قبلا دیده‌اید. این جسم به طور واضحی جادویی است و نوری کم را تا **5** فوتی تابش می‌کند.
این شیء پس از یک ساعت یا زمانی که دوباره از این ویژگی استفاده کنید، خسارتی به آن وارد شود یا صدمه‌ای وارد کند بعد از **1** ساعت ناپدید می‌شود.

Benign Transposition

از لول **6**، می‌توانید از اکشن خود استفاده کنید تا به فضایی خالی از سکنه در **30** فوتی خود به طور جادویی منتقل شوید. از سوی دیگر، می‌توانید فضایی را در محدوده انتخاب کنید که توسط موجودی **Small** یا **Medium** اشغال شده است، اگر آن موجود تمایل داشته باشد هر دو تلپورت می‌کنید و جای خود را با یکدیگر عوض می‌کنید.
هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، نمی‌توانید تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان نرساندید یا اسپل کانجوریشن لول **1** یا بالاتر نزدید دوباره از آن استفاده کنید.

Focused Conjuration

از لول **10**، هنگامی که بر اسپل کانجوریشنی تمرکز کرده‌اید، تمرکز شما نمی‌تواند بر اثر صدمه دیدن بشکند.

Durable Summons

از لول **14**، هر موجودی که شما با اسپل کانجوریشن احضار می‌کنید یا می‌سازید **30** جان موقت دارد.

Divination

اشراف و عوام به طور یکسان دنبال مشاوره یک پیشگو یا دیوایِنر هستند، زیرا همه به دنبال درک واضح‌تری از گذشته، حال و آینده هستند. به عنوان یک دیوایِنر شما سعی می‌کنید حجاب فضا، زمان و آگاهی را از یکدیگر جدا

کنید تا بتوانید به وضوح ببینید. شما برای تسلط بر اسپل‌های تشخیص، مشاهده از راه دور، دانش فوق طبیعی و آینده نگری تلاش می‌کنید.

Divination Savant

از لول **2**، طلا و زمانی که باید برای کپی کردن اسپل‌های دیوینیشِن در کتاب جادوی خود اختصاص دهید، نصف می‌شود.

Portent

از لول **2**، نگاه‌هایی سطحی به آینده بر آگاهی شما فشار می‌آورند. هنگامی که یک استراحت بلند را تمام کردید، دو عدد **d20** بریزید و اعداد ریخته شده را یادداشت کنید. شما می‌توانید هر تاس حمله، ابیلیتی یا نجاتی که توسط شما یا موجودی که می‌بینیدش ریخته می‌شود را با یکی از این تاس‌های پیشگویی جایگزین کنید. شما باید این کار را قبل از آنکه تاس ریخته شود بکنید و می‌توانید یک تاس را فقط یک بار در هر نوبت جایگزین کنید.
از هر تاس پیشگویی می‌توان فقط یکبار استفاده کردو وقتی یک استراحت بلند را تمام می‌کنید، هر تاس پیشگویی استفاده نشده را از دست می‌دهید.

Expert Divination

از لول **6**، جادوهای پیشگویی برای شما طوری آسان می‌شوند که فقط کسری از تلاش‌های شما برای اجرای آن را خرج می‌کنند. وقتی اسپل دیوینیشن لول **2** یا بالاتر را با استفاده از یک اسپل اسلات اجرا می‌کنید، یک اسپل اسلات خرج شده را دوباره بدست می‌آورید. اسپل اسلاتی که بازیابی می‌کنید باید لول پایین‌تری از اسپل شما داشته باشد و نمی‌تواند لول بالاتر از **5** باشد.

The Third Eye

از لول **10**، می‌توانید از اکشن خود برای افزایش قدرت ادراک خود استفاده کنید. هنگامی که اینکار را انجام می‌دهید، یکی از مزایای زیر را انتخاب کنید که تا زمانی که ناتوان نشده‌اید یا یک استراحت کوتاه یا بلند را به اتمام نرسانید ادامه خواهد داشت. تا زمانی که استراحتی را تمام نکنید، نمی‌توانید دوباره از این ویژگی استفاده کنید.
دید در تاریکی. تا محدوده **60** فوتی دید در تاریکی به‌دست می‌آورید.
دید روحانی. تا محدوده **60** فوتی می‌توانید دنیای **Ethereal** را ببینید.
درک بیشتر. می‌توانید هر زبانی را بخوانید.
دید نامرئی. می‌توانید موجودات و اشیاء نامرئی که در **10** فوتی شما در میدان دید شما قرار دارند مشاهده کنید.

Greater Portent

از لول **14**، چشم اندازهای رویاهای شما تشدید می‌شوند و تصویر دقیق‌تری از آنچه در آینده است در ذهن شما ترسیم می‌شود. شما به جای دو تاس، سه عدد تاس **d20** برای ویژگی **Portent** خود می‌اندازید.

Enchantment

به عنوان عضوی از مکتب اِنچَنتمِنت، توانایی خود را برای افسون کردن افراد و هیولاها افزایش داده‌اید. برخی از افسون‌گران یا انچَنتِرها افرادی صلح‌جو هستند که افراد خشن را وادار به تسلیم اسلحه خود می‌نند و بی‌رحمان را به رحمت وادار می‌کنند. دیگران ظالمانی هستند که با جادو، افراد ناخواسته را به خدمت خود در می‌آورند. بیشتر انچنترها در جایی بین این دو قرار می‌گیرند.

Enchantment Savant

از لول **2**، طلا و زمانی که باید برای کپی کردن اسپل‌های انچنتمنت در کتاب جادوی خود اختصاص دهید، نصف می‌شود.

Hypnotic Gaze

از لول **2**، کلمات نرم و نگاه مسحور کننده شما می‌تواند موجود دیگری را افسون کند. به عنوان یک اکشن،

موجودی را که در **5** فوتی خود می‌بینید را انتخاب کنید. اگر هدف می‌تواند شما را ببیند یا بشنود، باید در یک تاس نجات **Wisdom** مقابل **DC** جادوگری شما موفق شود وگرنه تا پایان نوبت بعدی شما توسط شما **Charmed** می‌شود. سرعت این موجود به **0** می‌رسد، ناتوان می‌شود و به وضوح گیج به نظر میاید.
در نوبت‌های بعدی، میتوانید از اکشن خود برای حفظ این اثر استفاده کنید و مدت زمان آن را تا پایان نوبت بعدی خود ادامه دهید. البته، اگر شما بیش از **5** فوت با موجود فاصله داشته باشید، موجود شما را نه بشنود نه ببیند یا آسیب ببیند این اثر پایان می‌یابد.
هنگامی که این اثر به پایان رسید، یا اگر موجود در تاس نجات اولیه خود علیه این اثر موفق شود، نمی‌توانید تا پایان یک استراحت بلند، دوباره از این ویژگی روی آن موجود استفاده کنید.

Instinctive Charm

از لول **6**، هنگامی که موجودی در فاصله **30** فوتی شما که می‌توانید ببینیدش علیه شما تاس حمله می‌ریزد، می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده کنید تا حمله را به سوی هدف دیگری هدایت کنید، به شرط آنکه موجود دیگری در محدوده حمله باشد. مهاجم باید در مقابل **DC** جادوگری شما تاس نجات **Wisdom** بریزد. در صورت شکست در تاس نجات مهاجم باید موجود دیگری که نزدیک به آن است را هدف قرار دهد که شمال خود شما یا خودش نمی‌شود. اگر چندین موجود نزدیک‌ترین باشند، مهاجم هدف را انتخاب می‌کند. در صورتی که در تاس نجات موفق شود نمی‌توانید تا زمانی که یک استراحت بلند را تمام نکردید دوباره از این ویژگی بر مهاجم استفاده کنید.
شما باید قبل از دانستن اینکه حمله موفق است یا خطا می‌رود از این ویژگی استفاده کنید. موجوداتی که مقابل **Charmed** مصون هستند از این اثر مصون هستند.

Split Enchantment

از لول **10**، هنگامی که اسپل انچنتمنت لول **1** یا بالاتری می‌زنید که فقط یک موجود را هدف می‌گیرد می‌توانید هدف دومی برای آن مشخص کنید.

Alter Memories

از لول **14**، شما توانایی این را دارید که موجودی را از تاثیر جادویی خود بر آن بی‌خبر کنید. هنگامی که یک اسپل انچنتمنت برای افسون یک یا چند موجود اجرا می‌کنید، می‌توانید درک یکی از موجودات را تغییر دهید تا از جذب شدن توسط شما بی‌خبر باشد.
علاوه بر این، یک بار قبل از انقضا اسپل، می‌توانید با استفاده از اکشن خود سعی کنید موجود جذب شده را وادار کنید تا بخشی از زمانی که جذب بوده است را فراموش کند. موجود باید در یک تاس نجات **Intelligence** علیه **DC** اسپل شما موفق شود وگرنه ساعاتی برابر با **1** + مادیفایر **Charisma** شما (حداقل **1**) را فراموش می‌کند.
می‌توانید موجود را مجبور کنید تا زمان کمتری را فراموش کند و مدت زمان آن نمی‌تواند بیش از مدت زمان طلسم انچنتمنت شما باشد.

Evocation

شما مطالعه خود را بر روی جادویی متمرکز می‌کنید که باعث ایجاد آثار عناصری قدرتمند مانند سرمای شدید، شعله سوزان، رعد و برق و سوزاندن اسید می‌شود. برخی از ایوُکِرها در نیروهای نظامی استخدام می‌شوند و به عنوان توپخانه برای انفجار ارتش‌های دشمن از دور خدمت می‌کنند. برخی دیگر از قدرت چشمگیر خود برای محافظت از افراد ضعیف استفاده می‌کنند، در حالی که برخی به دنبال سود خود به عنوان راهزن یا ماجراجو هستند.

Evocation Savant

از لول **2**، طلا و زمانی که باید برای کپی کردن اسپل‌های ایوُکِیشِن در کتاب جادوی خود اختصاص دهید، نصف می‌شود.

Sculpt Spells

از لول **2**، می‌توانید مکان‌های ایمن نسبی را در میدان تحت تاثیر اسپل‌های خود ایجاد کنید. وقتی یک اسپل

ایوکیشن می‌زنید که بر موجودات دیگری که می‌توانید ببینید تاثیر می‌گذارد، می‌توانید تعدادی از آن‌ها را برابر با **1** + لول اسپل انتخاب کنید. موجودات منتخب به طور خودکار در تاس‌های نجات خود مقابل اسپل شما موفق می‌شوند و اگر در صورت موفقیت در تاس نجات به میزان نصف آسیب ببینند، هیچ صدمه‌ای نمی‌بینند.

Potent Cantrip

از لول **6**، هنگامی که موجودی در تاس نجات خود مقابل کنتریپ شما موفق می‌شود، هدف نصف آسیب کنتریپ را می‌خورد (اگر آسیبی داشته باشد) اما هیچ اثر اضافی از کنتریپ را متحمل نمی‌شود.

Empowered Evocation

از لول **10**، می‌توانید مادیفایر **Intelligence** خود را به یک تاس دمیج هر اسپل ایوکیشن ویزاردی که می‌زنید، اضافه کنید.

Overchannel

از لول **14**، می‌توانید قدرت اسپل‌های ساده‌تر خود را افزایش دهید. هنگامی که یک اسپل ویزارد لول **1** تا **5** را که آسیب می‌رساند را می‌زنید، می‌توانید حداکثر آسیب را با آن اسپل وارد کنید.
اولین بار که اینکار را می‌کنید، هیچ اثر منفی بر شما وارد نمی‌شود. اگر قبل از اتمام یک استراحت بلند دوباره از این ویژگی استفاده کنید، بلافاصله پس از اجرای آن، به ازای هر لول اسپل، **2d12 Necrotic Damage** متحمل می‌شوید. هر بار که مجددا از این ویژگی قبل از اتمام استراحت طولانی استفاده کنید، آسیب **Necrotic** برای هر لول اسپل **1d12** افزایش می‌یابد. این آسیب مقاوت و مصونیت را نادیده می‌گیرد.

Graviturgy

با درک و تسلط بر نیرویی که اجسام ماده را به هم می‌رساند یا آن‌ها را از یکدیگر دور می‌کند، دانشجویان مکتب گرَویترجی می‌آموزند که انرژی خشن نیروی جاذبه را به سود خود و ضرر وحشتناک دشمنان خود تغییر دهند.

Adjust Density

از لول **2**، به عنوان یک اکشن می‌توانید با جادو وزن یک شیء یا موجودی که می‌توانید در **30** فوتی خود ببینید را تغییر دهید. شیء یا موجود باید **Large** یا کوچکتر باشد. وزن هدف تا **1** دقیقه یا تا زمانی که تمرکز شما (مثل اینکه روی یک اسپل تمرکز می‌کنید) به پایان برسد، نصف یا دو برابر می‌شود.
در حالی که وزن موجودی تحت این اثر به نصف کاهش می‌یابد، سرعتش **10** فوت افزایش می‌یابد، می‌تواند دو برابر بیشتر از حد طبیعی بپرد و در تاس‌های ابیلیتی و نجات **Strength**، **Disadvantage** دارد. در حالی که وزن موجودی تحت این اثر دو برابر می‌شود، سرعتش **10** فوت کاهش می‌یابد و در تاس‌های ابیلیتی و نجات **Strength**، **Advantage** دارد.
با رسیدن به لول **10** در این کلس، می‌توانید یک شیء یا موجود را که **Huge** یا کوچکتر است هدف قرار دهید.

Gravity Well

در لول **6**، یاد می‌گیرید که چگونه نیروی جاذبه اطراف یک موجود زنده را دستکاری کنید. هر زمان که اسپلی را بر موجودی می‌زنید، اگر هدف مایل به حرکت باشد، اسپل به او ضربه‌ای وارد کرده باشد یا در تاس نجات مقابل اسپل شکست خورده باشد، می‌توانید او را تا **5** فوت به فضایی خالی از سکنه به انتخاب خود منتقل کنید.

Violent Attraction

از لول **10**، هنگامی که موجود دیگری در **60** فوتی شما که می‌توانید ببینیدش ضربه‌ای با سلاح می‌زند، می‌توانید با استفاده از ری‌اکشن خود شتاب حمله را افزایش دهید و باعث شوید که هدف حمله **1d10** آسیب اضافه از نوع آسیب سلاح دریافت کند.
علاوه بر این، اگر موجودی در فاصله **60** فوتی شما از سقوط آسیبی دریافت کند، می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده کنید تا میزان آسیب دریافتی از سقوط را **2d10** افزایش دهید.

می‌توانید تعداد دفعاتی برابر با مادیفایر **Intelligence** خود (حداقل یک بار) از این ویژگی استفاده کنید. با اتمام یک استراحت بلند، تمام موارد مصرف شده را بازیابی می‌کنید.

Event Horizon

از لول **14**، به عنوان یک اکشن می‌توانید به صورت جادویی یک میدان انرژی گرانشی قدرتمند از خود ساطع کنید که موجودات دیگر را تا **1** دقیقه یا تا زمانی که تمرکز شما به پایان برسد (مثل اینکه روی یک اسپل تمرکز کرده‌اید) به سوی شما می‌کشاند. در طول این مدت، هر زمان که یکی از دشمنان شما نوبتش را در **30** فوتی شما شروع می‌کند باید یک تاس نجات **Strength** مقابل **DC** اسپل شما بریزد. در صورت شکست، **2d10 Force Damage** می‌خورد و سرعتش تا شروع نوبت بعدی خود به **0** می‌رسد. در صورت موفقیت، نصف این میزان آسیب می‌بیند و هر فوت حرکت برای آن نیاز به خرج **2** فوت حرکت اضافه دارد.
هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، نمی‌توانید دوباره این کار را انجام دهید تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان برسانید یا یک اسپل اسلات لول **3** یا بالاتر را روی آن خرج کنید.

Illusion

شما مطالعات خود را بر روی جادویی متمرکز می‌کنید که حواس را گول می‌زند، ذهن را به هم می‌زند و حتی باهوش‌ترین افراد را فریب می‌دهد. جادوی شما ظریف است، اما توهمات ساخته شده توسط ذهن قدرتمند شما باعث می‌شود که غیرممکن ممکن شود. برخی از ایلوژنیست‌ها – از جمله بسیاری از جادوگران نوم – حیله‌گرانی خوش خیم هستند که از اسپل‌های خود برای سرگرمی استفاده می‌کنند. برخی دیگر استادان شرور فریب هستند و توهمات خود را برای ترساندن و فریب دیگران برای منافع شخصی خود به کار می‌برند.

Illusion Savant

از لول **2**، طلا و زمانی که باید برای کپی کردن اسپل‌های ایلوژِن در کتاب جادوی خود اختصاص دهید، نصف می‌شود.

Improved Minor Illusion

در لول **2**، کنتریپ **Minor Illusion** را می‌آموزید. اگر قبلا این کنتریپ را می‌دانستید، کنتریپ ویزاردی دیگری را به انتخاب خود یاد می‌گیرید. این کنتریپ در تعداد کنتریپ‌هایی که می‌دانید محاسبه نمی‌شود.
هنگامی که **Minor Illusion** را اجرا می‌کنید، می‌توانید صدا و تصویر را با یک اسپل ایجاد کنید.

Malleable Illusions

از لول **6**، هنگامی که یک اسپل ایلوژنی که **1** دقیقه یا بیشتر طول می‌کشد را می‌زنید، می‌توانید از اکشن خود، به شرط آنکه بتوانید توهم را ببینید، برای تغییر ماهیت آن توهم استفاده کنید (با استفاده از پارامترهای عادی توهم آن اسپل).

Illusory Step

از لول **10**، می‌توانید یک کپی از خود به عنوان یک واکنش فوری و تقریبا غریزی نسبت به خطر ایجاد کنید. وقتی موجودی علیه شما تاس حمله می‌ریزد، شما می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده کنید تا توهمی که کپی شما است بین حمله‌کننده و خود قرار دهید. حمله به طور خودکار خطا می‌رود و سپس توهم از بین می‌رود.
هنگامی که از این ویژگی استفاده کردید، نمی‌توانید تا زمانی که یک استراحت بلند یا کوتاه را تمام نکردید دوباره از آن استفاده کنید.

Illusory Reality

در لول **14**، راز بافتن جادوی سایه در توهمات خود را آموخته‌اید تا به آن‌ها یک حالت شبه حقیقی دهید. هنگامی که یک اسپل ایلوژن لول **1** یا بالاتر را می‌زنید، می‌توانید یک شیء غیر متحرک و غیر جادویی را که بخشی از آن توهم است را انتخاب کنید و آن شیء را واقعی کنید. می‌توانید این کار را به عنوان یک بونس اکشن در نوبت خود هنگامی که اسپل در حال ادامه یافتن است انجام دهید. شیء به مدت **1** دقیقه واقعی می‌ماند. به عنوان مثال، می‌توانید

توهمی از یک پل بر روی یک شکاف ایجاد کنید و سپس آن را برای عبور متحدان خود واقعی کنید.
شیء نمی‌تواند آسیب وارد کند یا به هر روشی به طور مستقیم صدمه بزند.

Necromancy

مکتب نِکرومَنسی به کشف نیروهای کیهانی زندگی، مرگ و نامیرایی می‌پردازد. در حالی که مطالعات خود را بر این مکتب متمرکز می‌کنید، یاد می‌گیرید که انرژی‌ای که به همه موجودات زنده زندگی می‌بخشد را دستکاری کنید. با پیشرفت در این مسیر، می‌آموزید که نیروی زندگی را از موجودی پاک کنید و آن را به قدرتی جادویی برای خود تبدیل کنید.
اکثر افراد به دلیل ارتباط تنگاتنگ شر با مرگ نِکرومَنسِرها را یک تهدید یا حتی شرور می‌دانند. همه نکرومنسرها شرور نیستند، امانیروهایی که آن‌ها دستکاری می‌کنند از نظر بسیاری از جوامع تابو و غیراخلاقی هستند.

Necromancy Savant

از لول **2**، طلا و زمانی که باید برای کپی کردن اسپل‌های نکرومنسی در کتاب جادوی خود اختصاص دهید، نصف می‌شود.

Grim Harvest

در لول **2**، توانایی برداشت انرژی حیات را از موجوداتی که با اسپل‌های خود می‌کشید را بدست می‌آورید. هنگامی که یک یا چند موجود را با اسپل لول **1** یا بالاتر می‌کشید، یک بار در هر نوبت، جانی برابر با دو برابر لول اسپل، یا اگر اسپل متعلق به مکتب نکرومنسی باشد، سه برابر لول اسپل بدست می‌آورید. نمی‌توانید از این ویژگی علیه **Constructs** (سازه‌ها) و **Undead** (مردگان متحرک) استفاده کنید.

Undead Thralls

در لول **6**، اگر از قبل آن را ندارید، اسپل **Animate Dead** را به کتاب جادوی خود اضافه می‌کنید. وقتی این اسپل را اجرا می‌کنید، می‌توانید یک جسد یا توده استخوان اضافی را هدف قرار دهید و بنا به شرایط یک زامبی یا اسکلت دیگر ایجاد کنید.
هر زمان که با استفاده از یک اسپل نکرومنسی مرده‌ای متحرک یا **Undead** می‌سازید، مزایای دیگری نیز دارد:

- حداکثر جان موجود مقداری برابر با لول ویزارد شما افزایش می‌یابد.
- موجود پروفیشنسی بونس شما را به تاس‌های آسیب سلاح خود اضافه می‌کند.

Inured to Undeath

از لول **10**، در برابر آسیب **Necrotic** مقاوم می‌شوید و مقدار حداکثر جان شما نمی‌تواند کاهش یابد. شما آنقدر زمان صرف مردگان متحرک و نیروهایی کرده‌اید که آن‌ها را متحرک می‌سازند که مقابل بعضی از بدترین آثار آن‌ها مقاوم شده‌اید.

Command Undead

از لول **14**، می‌توانید با جادوی خود مردگان متحرک را تحت فرمان خود قرار دهید، حتی اگر توسط جادوگران دیگری ساخته شده باشند. به عنوان یک اکشن، می‌توانید یک **Undead** را که در **60** فوتی خود می‌بینید را انتخاب کنید. این موجود باید مقابل **DC** اسپل شما تاس نجات **Charisma** بریزد. در صورت شکست، با شما دوست می‌شود و تا زمانی که دوباره از این ویژگی استفاده نکنید، از دستورات شما پیروی می‌کند.
کنترل مردگان متحرک هوشمند از این طریق دشوارتر است. اگر هدف از **8 Intelligence** یا بالاتر برخوردار باشد، در تاس نجات **Advantage** دارد. در صورتی که در تاس شکست بخورد و **12 Intelligence** یا بالاتر داشته باشد، می‌تواند تاس نجات را در پایان هر ساعت تکرار کند تا اینکه موفق و آزاد شود.

Scribes

جادوی کتاب – برای بسیاری از مردم این نام دیگر جادوی ویزارد ها است. با توجه به اینکه ویزاردها چقدر از وقت خود را برای مطالعه طومارها و یادداشت نظریه‌های مربوط به ماهیت سحر می‌گذراند، این نام مناسب است. به ندرت می‌توان ویزاردی در حال سفر را دید که کتاب و طومارهایش در حال بیرون زدن از بارش نیست و یک ویزارد تمام تلاش خود را می‌کند تا آرشیوی از دانش باستانی را تهیه کند.

در میان جادوگران، محفل کاتبان (**Order of Scribes**) بیشتر از همه اهل کتاب است. در جهان‌های مختلف اشکال مختلفی را به خود می‌گیرد، ما ماموریت اصلی آن در همه جا یکسان است: ثبت اکتشافات جادویی برای شکوفایی ویزاردها. در حالی که همه ویزاردها برای کتاب جادوی خود ارزش قائل می‌شوند، یک ویزارد از محفل کاتبان به طور جادویی کتاب خود را بیدار می‌کند و آن را به یک همراه معتمد برای خود تبدیل می‌کند. همه ویزاردها کتاب می‌خوانند، اما یک کاتب ویزارد با کتاب صحبت می‌کند!

Wizardly Quill

از لول **2**، به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید با جادو قلم کوچکی را در یک دست آزاد خود ایجاد کنید. قلم جادویی دارای خواص زیر است:

- قلم به جوهر احتیاج ندارد. وقتی با آن می‌نویسید، جوهر به رنگ دلخواه شما روی سطح نوشتار تولید می‌شود.
- زمانی که برای کپی کردن اسپل در کتاب جادوی خود باید صرف کنید، در صورتی که از این قلم برای آن استفاده کنید، برای هر لول اسپل برابر **2** دقیقه است.
- می‌توانید به عنوان یک بونس اکشن، هرچیزی را که با این قلم نوشته‌اید را با حرکت دادن آن بر روی سطح نوشتار پاک کنید، به شرطی که متن در فاصله **5** فوتی شما باشد.

اگر قلم دیگری ایجاد کنید یا بمیرید قلم از بین می‌رود.

Awakened Spellbook

در لول **2**، با استفاده از جوهرهای مخصوص وردهای قدیمی که به محفل شما منتقل شده‌اند، هوشی جادویی را در کتاب جادوی خود بیدار می‌کنید.

هنگامی که کتاب را در دست دارید، مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- می‌توانید از کتاب به عنوان **Spellcasting Focus** برای اسپل‌های ویزارد خود استفاده کنید.
- هنگامی که با یک اسپل اسلات اسپل ویزاردی می‌زنید، می‌توانید نوع آسیب آن را به طور موقت با نوع دیگری که در اسپل دیگری در کتاب شما وجود دارد جایگزین کنید، که به طرز جادویی فقط فرمول اسپل را برای این اجرا تغییر می‌دهد. اسپل دوم باید از همان لولی باشد که اسپل اسلات مصرفی است.
- هنگامی که یک اسپل ویزارد را به طور مراسم یا **Ritual** اجرا می‌کنید، می‌توانید از مدت اجرای عادی آن اسپل به جای اضافه کردن **10** دقیقه به آن استفاده کنید. وقتی از این ویژگی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت بلند را تمام نکنید دیگر نمی‌توانید این کار را انجام دهید.

در صورت لزوم، می‌توانید در طول یک استراحت کوتاه با استفاده از قلم جادویی خود علامت‌هایی جادویی را در کتابی خالی یا کتاب جادویی که با آن **Attuned** هستید بنویسید و کتاب خود را جایگزین کنید،. در پایان استراحت، آگاهی جادویی کتاب شما به کتاب جدید احضار می‌شود. اگر کتاب قبلی هنوز در جایی وجود داشته باشد، تمام اسپل‌ها از صفحات آن محو می‌شوند.

Manifest Mind

از لول **6**، می‌توانید به ذهن کتاب جادوی خود شمایلی ببخشید. به عنوان یک بونس اکشن، در حالی که کتاب را در دست خود دارید، می‌توانید باعث شوید تا آن هوش به عنوان یک جسم روح‌مانند بسیار کوچک (**Tiny**) در بیاید و

در یک فضای خالی در **60** فوتی شما به انتخاب شما ظاهر شود. این هوش روح مانند غیرقابل لمس است و فضایی را اشغال نمی‌کند و در شعاع **10** فوتی نوری کم را تولید می‌کند. ظاهر آن شبیه یک طومار کهن، آبشاری از متون یا دانشمندی از گذشته است (انتخاب شما).
هنگامی که در این فرم است، هوش می‌تواند ببیند و بشنود و دارای دید در تاریکی با شعاع **60** فوتی است. هوش می‌تواند آنچه را که می‌بیند و می‌شنود را به طور تله‌پاتی با شما به اشتراک بگذارد (هیچ اکشنی نیاز نیست).
هروقت اسپل ویزاردی را در نوبت خود اجرا می‌کنید، می‌توانید آن را طوری بزنید که گویی در فضایی که هوش قرار دارد هستید و با حواس آن به جای حواس خود آن را اجرا کنید. شما می‌توانید این کار را چند بار در روز برابر با پروفیشنسی بونس خود انجام دهید و هنگامی که یک استراحت بلند را به پایان برسانید تمام استفاده‌های مصرف شده را بازیابی می‌کنید.
به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید هوش روح‌مانند را تا **30** فوت در یک فضای خالی که خود یا آن می‌توانید ببینید معلق کنید. می‌تواند از درون موجودات عبور کند اما از اشیا عبور نمی‌کند.
هوش روح‌مانند اگر بیش از **300** فوت با شما فاصله پیدا کند، کسی **Dispel Magic** روی آن بزند، کتاب جادوی شما نابود شود، بمیرید یا آن را به عنوان یک بونس اکشن رد کنید، از بین می‌رود.
هنگامی که ذهن را به این فرم درمی‌آورید، نمی‌توانید دوباره این کار را انجام دهید تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان برسانید یا یک اسپل اسلات از هر لولی را خرج دوباره پدید آوردن آن کنید.

Master Scrivener

از لول **10**، هر زمان که یک استراحت بلند را به پایان می‌رسانید، می‌توانید یک طومار جادویی را با تماس دادن قلم جادویی خود با یک کاغذ خالی تولید کنید و باعث شوید که یک اسپل از کتاب جادوی بیدار شما بر روی طومار کپی شود. هنگام تهیه طومار، کتاب جادو باید در **5** فوتی شما باشد.
اسپل انتخاب شده باید لول **1** یا **2** باشد و زمان اجرای آن **1** اکشن باشد. پس از آنکه تبدیل به طومار می‌شود، قدرت اسپل افزایش می‌یابد و یک لول بالاتر از حالت عادی خود شمرده می‌شود. با خواندن آن به عنوان یک اکشن، می‌توانید طلسم را از طومار اجرا کنید. طومار برای اشخاص دیگر قابل درک نیست و اسپل بعد از آنکه آن را از طومار اجرا کرده یا استراحت بلندی را به پایان رساندید از طومار ناپدید می‌شود.
شما همچنین در ساخت **Spell Scrolls** ماهر می‌شوید، که در فصل **Treasure** کتاب **Dungeon Master's Guide** توضیح داده شده‌اند. در صورت استفاده از قلم جادویی خود، طلا و زمانی که باید برای ساخت چنین طوماری صرف شود نصف می‌شود.

One with the Word

در لول **14**، ارتباط شما با کتاب جادوی بیدار شده خود چنان عمیق شده است که روح شما با آن در هم پیچیده شده‌اند. در حالی که کتاب را با خود دارید، در تمام تاس‌های ابیلیتی **Intelligence (Arcana)** ادونتج دارید زیرا کتاب جادو به شما کمک می‌کند تا افسانه‌های جادویی را به خاطر آورید.
علاوه بر این، اگر در حالی که هوش کتاب آشکار شده است خسارت ببینید، می‌توانید با استفاده از ری‌اکشن خود و جادوی ذهن آشکار از تمامی آن آسیب جلوگیری کنید و ذهن جادویی را ناپدید کنید. بعد از آن **3d6** بریزید. کتاب جادو به طور موقت اسپل‌هایی را به انتخاب شما، که لول ترکیبی برابر با تاسی که آوردید دارند، از دست می‌دهد. به عنوان مثال، اگر مجموع تاس آورده **9** باشد، اسپل‌هایی که دارای لول ترکیبی حداقل **9** هستند از بین می‌روند که می‌تواند به معنای یک اسپل لول **9**، سه اسپل لول **3** یا ترکیبی دیگر باشد. اگر اسپل کافی برای پرداخت این هزینه در کتاب وجود نداشته باشد، جان شما به **0** سقوط میکند.
تا زمانی که **1d6** استراحت بلند را تمام نکنید، قادر به اجرای اسپل‌های از دست رفته نیستید، حتی اگر آن‌ها را در یک طومار یا کتاب جادوی دیگری پیدا کنید. بعد از اتمام تعداد استراحت‌های مورد نیاز، اسپل‌ها دوباره در کتاب جادو ظاهر می‌شوند.
به محض استفاده از این ری‌اکشن، تا زمانی که یک استراحت بلند را تمام نکنید، دیگر نمی‌توانید اینکار را انجام دهید.

Transmutation

شما دانشجوی جادوهایی هستید که انرژی و ماده را تغییر می‌دهند. از نظر شما، جهان یک چیز ثابت نیست، بلکه کاملا قابل تغییر است و شما از اینکه عامل تغییر باشید لذت می‌برید. شما از قدرت اولیه خلقت استفاده کنید و یاد می‌گیرید که هم فرم‌های جسمی و هم ویژگی‌های ذهنی را تغییر دهید. جادوی شما ابزار تبدیل شدن به یک آهنگر در کوره واقعیت را به شما می‌دهد.
برخی از ترَنسمیوترِها تعمیرکار یا بازیگوش هستند و مردم را به وزغ و مس را برای سود یا سرگرمی به نقره تبدیل می‌کنند. برخی دیگر مطالعات جادویی خود را با جدیتی مهلک دنبال می‌کنند و بدنبال قدرت حدایان در ساخت و نابودی جهان‌ها هستند.

Transmutation Savant

از لول **2**، طلا و زمانی که باید برای کپی کردن اسپل‌های ترَنسمیوتِیشِن در کتاب جادوی خود اختصاص دهید، نصف می‌شود.

Minor Alchemy

از لول **2**، می‌توانید به طور موقت خصوصیات فیزیکی یک شی غیر جادویی را تغییر دهید و آن را از یک ماده به ماده دیگر تغییر دهید. شما روی یک جسم کاملا متشکل از چوب، سنگ (اما نه یک سنگ قیمتی)، آهن، مس یا نقره فرآیندی کیمیایی انجام می‌دهید و آن را به ماده دیگری از آن مواد تبدیل می‌کنید. برای تغییر هر **1** فوت مکعب باید **10** دقیقه صرف این فرایند کنید.

بعد از **1** ساعت یا زمانی که تمرکز خود را از دست دهید (مثل اینکه روی یک اسپل تمرکز کرده‌اید)، مواد به ماده اصلی خود بر می‌گردند.

Transmuter's Stone

از لول **6**، می‌توانید **8** ساعت را صرف ساخت سنگ ترنسمیوتر کنید که جادوی ترنسمیوتیشن در آن ذخیره می‌شود. می‌توانید خود از این سنگ بهره مند شوید یا آن را به موجود دیگری بدهید. یک موجود در صورتی که سنگ را در اختیار داشته باشد از یکی از مزایای زیر به انتخاب شما برخوردار می‌شود. وقتی سنگ را می‌سازید، قدرت آن را از لیست زیر انتخاب کنید:

- دید در تاریکی تا برد **60** فوت.
- افزایش **10** فوتی سرعت در صورتی که بیش از حد بار نداشته باشد (**Unencumbered**).
- پروفیشنسی در تاس نجات **Constitution**.
- مقاومت در برابر آسیب **Acid**، **Cold**، **Fire**، **Lightning** یا **Thunder** (به انتخاب شما).
- هر بار که یک اسپل ترنسمیوتیشن لول **1** یا بالاتر را می‌زنید، می‌توانید اثر سنگ را در صورتی که در دست شما باشد تغییر دهید.

اگر سنگ ترنسمیوتر جدیدی بسازید، سنگ قبلی از کار می‌افتد.

Shapechanger

در لول **10**، اگر از قبل آن را ندارید، اسپل **Polymorph** را به کتاب جادوی خود اضافه می‌کنید. می‌توانید این اسپل را بدون خرج اسپل اسلات اجرا کنید، هنگامی که به این روش آن را اجرا می‌کنید می‌توانید فقط خود را هدف بگیرید و تبدیل به حیوانی با **CR 1** یا پایینتر شوید.
هنگامی که **Polymorph** را به این روش اجرا می‌کنید، نمی‌توانید تا زمانی که یک استراحت بلند یا کوتاه را تمام نکرده‌اید دوباره این کار را انجام دهید، اگرچه هنوز هم می‌توانید با استفاده از اسپل اسلات موجود آن را به طور عادی اجرا کنید.

Master Transmuter

از لول **14**، می‌توانید با استفاده از اکشن خود جادوی ذخیره شده در سنگ ترنسمیوتر خود را مصرف کنید. هنگامی که اینکار را می‌کنید، یکی از آثار زیر را انتخاب کنید. سنگ ترنسمیوتر شما تخریب شده و تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان نرساندید، نمی‌توانید دوباره آن را بسازید.

تحول عمده. شما می‌توانید یک جسم غیرجادویی – حداکثر به بزرگی **5** فوت مکعب – را به جسم غیر جادویی دیگری با اندازه و جرم برابر یا کمتر تبدیل کنید. شما باید **10** دقیقه وقت خود را صرف دست زدن به جسم برای تغییر آن کنید.

نوش دارو. شما همه **Curse**ها، بیماری‌ها و سمومی که در یک موجود وجود دارند با از بین می‌برید. این موجود همچنین تمام جان خود را بازیابی می‌کند.

بازیابی زندگی. اسپل **Raise Dead** را بر موجودی که با سنگ ترنسمیوتر لمس می‌کنید اجرا می‌کنید، بدون خرج اسپل اسلات یا نیاز به داشتن اسپل در کتاب جادوی خود.

بازیابی جوانی. سنگ ترنسمیوتر را به موجودی که مایل است تماس می‌دهید و سن ظاهری آن موجود **3d10** سال کاهش می‌یابد، تا حداقل **13** سال. این اثر باعث افزایش طول عمر نمی‌شود.

War

انواع مختلفی از کالج جادوگران در آموزش ویزاردها برای جنگ تخصص دارند. جادوی جنگ به جای تخصص در یکی از مکاتب، اصول ایوُکیشِن و ابجوریشِن را با هم آمیخته است. این سنت تکنیک‌هایی را آموزش می‌دهد که اسپل‌های جادوگر را تقویت می‌کند، در عین حال روش‌هایی را برای جادوگران فراهم می‌کند تا بتوانند دفاعیات خود را تقویت کنند.

پیروان این سنت به عنوان جادوگران جنگ شناخته می‌شوند. آن‌ها جادوی خود را هم به عنوان سلاح و هم به عنوان زره می‌دانند، منبعی برتر از هر قطعه فولاد. جادوگران جنگ در نبردها سریع عمل می‌کنند، با استفاده از اسپل‌های خود کنترل تاکتیکی یک موقعیت را به دست می‌گیرند. اسپل آن‌ها به سختی ضربه وارد می‌کند، در حالی که مهارت‌های دفاعی آن‌ها تلاش ضدحمله حریفان را خنثی می‌کند. جادوگران جنگ همچنین در تبدیل انرژی جادویی سایر جادوگران علیه آن‌ها مهارت دارند.

Arcane Deflection

در لول **2**، یاد گرفته‌اید که جادوی خود را طوری ببافید که مقابل آسیب‌ها مقاوم شوید. هنگامی که به شما حمله‌ای وارد می‌شود یا در یک تاس نجات شکست می‌خورید، می‌توانید با استفاده از ری‌اکشن خود **2+** به **AC** خود اضافه کنید یا **4+** به آن تاس نجات اضافه کنید.

هنگامی که از این ویژگی استفاده می‌کنید، نمی‌توانید جادویی غیر از کنتریپ را تا پایان نوبت بعدی خود اجرا کنید.

Tactical Wit

از لول **2**، توانایی شدید شما در ارزیابی موقعیت‌های تاکتیکی به شما امکان می‌دهد به سرعت در جنگ عمل کنید. شما می‌توانید به تاس نوبت خود مقداری برابر با مادیفایر **Intelligence** خود اضافه کنید.

Power Surge

از لول **6**، می‌توانید انرژی جادویی را در خود ذخیره کنید تا بعدا جادوهای آسیب‌رسان خود را تقویت کنید. در حالت ذخیره شده، این انرژی را موج قدرت می‌نامند.

شما می‌توانید امواج قدرتی به مقدار مادیفایر **Intelligence** خود (حداقل **1**) ذخیره سازید. هرگاه که یک استراحت بلند را به پایان می‌رسانید، تعداد موج قدرت شما به **1** بازمی‌گردد. هرگاه موفق شدید با **Dispel Magic** یا **Counterspell** یک اسپل را خاتمه دهید، طوری که جادو را از اسپل از دست رفته می‌دزدید، یک موج قدرت دریافت می‌کنید. اگر یک استراحت کوتاه را با صفر موج قدرت به پایان برسانید، یک موج قدرت دریافت می‌کنید.

یک بار در هر نوبت هنگامی که به یک موجود یا جسم با اسپل ویزارد آسیب می‌رسانید، می‌توانید یک موج قدرت خرج کنید تا آسیب **Force** اضافه به هدف وارد کنید. خسارت اضافه برابر با نصف لول ویزارد شما است.

Durable Magic

از لول **10**، جادویی که شما اجرا می‌کنید به شما کمک می‌کند تا مقابل آسیب مقاوم شوید. در حالی که تمرکز خود را بر روی یک اسپل حفظ می‌کنید، **2+** به **AC** و تمامی تاس‌های نجات شما اضافه می‌شود.

Deflecting Shroud

از لول **14**، **Arcane Deflection** شما با جادویی مهلک مخلوط می‌شود. وقتی از ویژگی **Arcane Deflection** خود استفاده می‌کنید، می‌توانید باعث شوید که انرژی جادویی از شما پرتاب شود. حداکثر سه موجود به انتخاب شما که می‌توانید در فاصله **60** فوتی خود ببینید، هر کدام صدمه‌ای برابر با نیمی از لول ویزارد شما می‌خورند.

فصل 4: شخصیت و پیشینه

کاراکترها خیلی بیشتر از نژاد و طبقه‌شان هستند. آن‌ها افرادی هسستند با داستان‌ها، علایق، ارتباطات و قابلیت‌هایی فراتر از کلس و نژاد خود. این فصل جزئیاتی را توضیح می‌دهد که شخصیت‌ها را از یکدیگر متمایز می‌کند، از جمله اصول نام و توصیف فیزیکی، قوانین **Background**ها، زبان‌ها، خصوصیات ظریف شخصیتی و گرایش‌های اخلاقی.

خصوصیات شخصیت

اسم و توصیف فیزیکی شخصیت شما ممکن است اولین چیزهایی باشد که سایر بازیکنان میز درباره شما یاد می‌گیرند. ارزش این را دارد که به این فکر کنید که چگونه این ویژگی‌ها منعکس کننده شخصیتی اسست که در ذهن دارید.

اسم

توضیحات نژاد شخصیت شما شامل نمونه اسامی اعضای آن نژاد است. حتی اگر فقط یکی از گزینه‌های لیست را انتخاب می‌کنید، کمی به نام خود فکر کنید.

جنسیت

شما می‌توانید یک شخصیت مرد یا زن را بدون به دست آوردن هیچ مزایا یا معایبی بازی کنید. به این فکر کنید که شخصیت شما چگونه با انتظارات فرهنگ عام از جنسیت و رفتار جنسی مطابقت دارد یا ندارد. به عنوان مثال، یک کلریک مرد **Drow** از تقسیم‌بندی‌های جنسیتی سنتی جامعه دروها سرپیچی می‌کند، که می‌تواند دلیلی برای ترک جامعه و به روی زمین آمدن شخصیت شما باشد.

نیازی نیست که به مفهوم دوگانه جنسیت محدود شوید. برای مثال، **Corellon Larathian** خدای الف، اغلب به صورت هم مرد و هم زن دیده می‌شود و برخی از الف‌ها در **Multiverse** به شکل او هستند. شما همچنین می‌توانید نقش یک شخصیت زن را بازی کنید که خود را به عنوان یک مرد نشان می‌دهد، مردی که حس می‌کند در بدن یک زن گرفتار شده است، یا یک دوارف ماده ریشو که از اشتباه گرفته شدن به عنوان یک مرد متنفر است. به همین ترتیب، گرایش جنسی شخصیت شما بستگی به خودتان دارد.

قد و وزن

با استفاده از اطلاعات موجود در توضیحات نژاد خود یا بر اساس جدول پایین، می‌توانید قد و وزن شخصیت خود را تعیین کنید. به این فکر کنید که امتیازهای توانایی شخصیت شما در مورد قد و وزن او چه می‌گویند. یک شخصصیت ضعیف اما چابک ممکن است لاغر باشد. یک شخصیت قوی و سرسخت ممکن است قد بلند یا فقط سنگین باشد.

اگر می‌خواهید، می‌توانید بر اساس جدول زیر به صورت تصادفی برای قد و وزن شخصیت خود تاس بریزید.

تاس داده شده در ستون تصحیح‌کننده قد، ارتفاع اضافی کاراکتر (به واحد اینچ) فراتر از قد پایه را تعیین می‌کنید. همین عدد ضرب شده در تاس یا مقدار داده شده در ستون تصحیح‌کننده وزن، وزن اضافی شخصیت (به واحد پوند) را فراتر از وزن پایه تعیین می‌کند.

نژاد	قد پایه	تصحیح‌کننده قد	وزن پایه	تصحیح‌کننده وزن
Human	"8'4	2+d10	110lb.	× (2d4) lb.
Dwarf (hill)	"8'3	2+d4	115lb.	× (2d6) lb.
Dwarf (mountain)	'4	2+d4	130lb.	× (2d6) lb.
Elf (high)	"6'4	2+d10	90lb.	× (1d4) lb.
Elf (wood)	"6'4	2+d10	100lb.	× (1d4) lb.
Elf (drow)	"5'4	2+d6	75lb.	× (1d6) lb.
Halfling	"7'2	2+d4	35lb.	× 1 lb

Dragonborn	"6'5	2+d8	175lb.	× (2d6) lb.
Gnome	"11 '2	2+d4	35lb.	× 1 lb.
Half-elf	"9'4	2+d8	110lb.	× (2d4) lb.
Half-orc	"10'4	2+d10	140lb.	× (2d6) lb.
Tiefling	"9' 4	2+d8	110lb.	× (2d4) lb.

خصوصیات ظاهری دیگر

شما سن شخصیت و رنگ مو، چشم و پوست او را انتخاب می‌کنید. برای ایجاد تمایز، ممکن است بخواهید به شخصیت خود یک ویژگی ظاهری غیر عادی یا به یاد ماندنی مانند زخم، لنگ زدن یا خالکوبی بدهید.

گرایش اخلاق | Alignment

تمام موجودات هوشمند در دنیای دی‌ان‌دی تفکر و خلق و خوی خاص خود را دارند. به طبع کاراکتر شما نیز از این موضوع مثتسنا نیست. پایه‌های گرایشات اخلاقی در دی‌ان‌دی با چهار شاخصه‌ی کلی شناخته می‌شوند:

خوب (Good) و **شرور (Evil)** در یک طرف و **قانونمند (Lawful)** و **بی‌قانون (Chaotic)** در طرف دیگر. که **Good**با **Evil** و **Lawful** با **Chaotic** در تضاد است.

با در نظر گرفتن این توضیحات، **۹** نوع گرایش اخلاقی را می‌توان دسته بندی کرد:

بی‌قانون خوب
Chaotic Good
این گونه افراد بدون توجه به انتظار دیگران کاری را که وجدانشان بگوید را انجام می‌دهند
اکثر الف‌ها، اسب‌های تک‌شاخ و اژدهایان مِسی

خوب مطلق
Neutral Good
این گونه افراد بهترین تلاششان را برای کمک به دیگران با توجه به نیاز آن‌ها می‌کنند
موجودات آسمانی (Celestial)، بعضی از غول‌های ابری (Cloud Giant) اکثر نوم‌ها

قانونمند خوب
Lawful Good
این گونه افراد کاری را که از نظر جامعه درست است را انجام می‌دهند
اکثر دوارف‌ها، اکثر پالادین‌ها و اژدهایان طلایی

بی‌قانون مطلق
Chaotic Neutral
این گونه افراد براساس هوس خود انتخاب می‌کنند و آزادی شخصی را بالاتر از هرچیز دیگری قرار می‌دهند
اکثر باربارین‌ها و روگ‌ها، بعضی باردها

بی‌طرف
Neutral
این گونه افراد ترجیح می‌دهند بی‌طرف بمانند و کاری را که در لحظه درست به نظر میاید را انجام بدهند
اکثر درویدها و بعضی انسان‌ها

قانونمند مطلق
Lawful Neutral
این گونه افراد براساس قانون، سنت یا قوانین شخصی خود زندگی می‌کنند
اکثر مانک‌ها و بعضی ویزاردها

بی‌قانون شرور
Chaotic Evil
این گونه افراد به دلیل حرص، نفرت و خون‌خواهی با خشونت اعمال پلیدی را انجام می‌دهند
اُرک‌ها، شیاطین (Demon) و اژدهایان قرمز

شرور مطلق
Neutral Evil
این گونه افراد بدون رحم و تردید کاری را که بخواهند را می‌کنند
اکثر دارک‌الف‌ها، گابلین‌ها و بعضی از غول‌های ابری (Cloud Giant)

قانونمند شرور
Lawful Evil
این گونه افراد در چهارچوب سنت، وفاداری یا فرمان به مقصود پلید خود می‌رسند
شیاطین (Devil) و اژدهایان آبی

حیوانات و موجوداتی که هوش کافی برای داشتن گرایشات اخلاقی را نداشته باشند **بدون گرایش** یا **Unaligned** به شمار می‌روند.

گرایش‌های اخلاقی در Multiverse

برای بسیاری از موجودات هوشمند، گرایش یک انتخاب اخلاقی است. انسان‌ها، دوارف‌ها، الف‌ها و افراد دیگر می‌توانند مسسیر خیر یا شر و قانون یا هرج و مرج را انتخاب کنند. بر اساس اساطیر، خدایانی که این نژادها را خلق کرده‌اند، به آن‌ها اراده آزاد برای انتخاب مسیرهای اخلاقی خود داده‌اند.

گرایش اخلاقی بخشی ضروری از طبیعت موجودات آسمانی و شیاطین است. هر دو نوع این موجودات با سطوح متافیزیکی هستی مرتبط هستند – به ویژه سطوح بیرونی (**Outer Planes**) – که گرایش‌های اخلاقی خاصی را در بر می‌گیرند. به عنوان مثال، بیشتر **Devil**ها از **Nine Hells**، که سطح **Lawful Evil** است می‌آیند. یک **Devil** انتخاب نمی‌کند که **LE** باشد یا یا گرایش به آن را انتخاب نمی‌کند، بلکه در ذات خود قانونمند شرور است. اگر به هر نحوی دیگر **LE** مباشد، به چیزی جدید تبدیل می‌شود – چنین تبدیلی افسانه‌ای است.

به طور کلی، گرایش‌های شر برای تبهکاران و هیولاها است.

زبان‌ها Languages

زبان‌ها در دی‌ان‌دی به دو دسته تقسیم می‌شوند:

1. **زبان‌های استاندارد (Standard Languages)**
2. **زبان‌های بیگانه (Exotic Languages)**

نژاد زبان‌هایی که کاراکتر صحبت می‌کند را مشخص می‌کند، علاوه بر آن ممکن است یک‌گراند هم به کاراکتر یک یا چند زبان اضافه کند. هنگام ساخت کاراکتر زبان‌های دلخواه خود را طبق جدول زبان‌های استاندارد، یا براساس زبان‌هایی که در کمپین شما متداول هستند انتخاب می‌کنید. با اجازه **DM** هم می‌توانید از زبان‌های بیگانه یا زبان‌های سرّی مثل زبان دزدان (**Thieves' Cant**) و زبان درویدها هم انتخاب کنید. زبان **Common** زبانی عامی است و بیشتر موجودات هوشمند قابلیت فهم و استفاده از آن را دارند. بعضی از زبان‌ها گویش‌های مختلفی دارند. به طور مثال، زبان **Primordial** چهار گویش برای چهار عنصر دارد. موجوداتی که با گویش‌های متفاوت یک زبان صحبت می‌کنند می‌توانند با یکدیگر گفت‌وگو کنند.

زبان‌های استاندارد	استفاده کنندگان معمول	الفبا
Common	انسان‌ها	Common
Dwarvish	دوارف‌ها	Dwarvish
Elvish	اِلف‌ها	Elvish
Giant	غول‌ها	Dwarvish
Gnomish	نُوم‌ها	Dwarvish

زبان‌های بیگانه	استفاده کنندگان معمول	الفبا
Goblin	گابلین‌ها	Dwarvish
Halfling	هَفلینگ‌ها	Common
Orc	اُرک‌ها	Dwarvish
Abyssal	شیاطین (دیمن‌ها)	Infernal
Celestial	موجودات آسمانی	Celestial
Draconic	اژدهایان، درگن‌بورن‌ها	Draconic
Deep Speech	موجودات بیگانه	-
Infernal	شیاطین (دویل‌ها)	Infernal
Primordial	عناصر	Dwarvish
Sylvan	پریان	Elvish
Undercommon	تاجران آندِرورُد	Elvish

خصوصیات شخصی Personal Characteristics

خصوصیات شخصیت شما – مجموعه‌ای از ویژگی‌ها، طرز رفتار، عادات، اعتقادات و نقایصی که به هر فرد هویتی منحصر به فرد می‌بخشند – به شما کمک می‌کنند که هنگام بازی کاملا در نقش فرو بروید. به طور کلی، چهار دسته خصوصیت شخصی برای هر کاراکتر بازیکن در دی‌ان‌دی وجود دارد: **ویژگی‌های شخصی، آرمان‌ها، وابستگی‌ها** و **نقص‌ها.** فراتر از این دسته‌ها، به کلمات یا عبارات مورد علاقه شخصیت خود، تیک‌ها و زبان بدن، عادات بد و وسواس‌ها و هر چیز دیگری که می‌توانید تصور کنید، فکر کنید.

هر پیشینه (**Background**) در کتاب راهنمای بازیکنان شامل خصوصیات پیشنهادی است که می‌توانید از آن‌ها برای الهام گرفتن استفاده کنید. شما ملزوم به استفاده از این گزینه‌ها نیستید، اما آن‌ها نقطه شروع خوبی هستند.

ویژگی‌های شخصی Personality Traits

به کاراکتر خود دو ویژگی شخصی بدهید. ویژگی‌های شخصی روشی کوچک و ساده هستند که به شما کمک می‌کنند شخصیت خود را از هر شخصیت دیگری جدا کنید. ویژگی‌های شخصی شما باید نکته جالب و سرگرم‌کننده‌ای در مورد شخصیت شما بگویند. آن‌ها باید توصیفاتی از خود باشند که نکته‌ای را راجع به کاراکتر شما را برجسته می‌کنند. «من بسیار باهوش هستم» ویژگی خوبی نیست، زیرا شخصیت‌های زیادی را توصیف می‌کند. «من همه کتاب‌های بزرگترین کتابخانه امپراطوری را خوانده‌ام» چیز خاصی درباره علاقه و طبیعت شخصی شما می‌گوید.

ویژگی‌های شخصی ممکن است مواردی را که شخصیت شما دوست دارد، دستاوردهای گذشته وی، چیزهایی که شخصیت شما از آن‌ها بدش می‌آید یا می‌ترسد، دید به خود، طرز رفتار یا تاثیرات امتیازهای توانایی او را توصیف کند.

یک روش مفید برای انتخاب ویژگی‌های شخصی این است که به بالاترین و کمترین امتیازهای توانایی خود نگاه کنید و برای هرکدام یک ویژگی تعریف کنید. هر کدام می‌توانند منفی یا مثبت باشند. به طور مثال، شما ممکن است برای غلبه بر یک امتیاز پایین سخت کار کنید، یا در مورد امتیاز بالای خود پر افاده باشید.

آرمان‌ها Ideals

یک آرمان را توصیف کنید که شخصیت شما را پیش می‌برد. آرمان‌های شما چیزهایی هستند که به آن‌ها باوری بسیار قوی دارید. اصول اساسی اخلاقی که شما بر اساس آن‌ها عمل می‌کنید. آرمان‌ها از اهداف زندگی شما تا سیستم اصلی اعتقادات شما را شامل می‌شوند.

آرمان‌ها ممکن است به هریک از این سوال‌ها پاسخ دهند: اصولی که هرگز به آن‌ها خیانت نخواهید کرد چیست؟ چه چیزی شما را وادار به فداکاری می‌کند؟ چه چیزی شما را به سمت عمل سوق می‌دهد و حکم هدف و آرزوی شما را دارد؟ مهمترین چیزی که شما برای آن تلاش می‌کنید چیست؟

شما می‌توانید هر آرمانی را انتخاب کنید، اما گرایش اخلاقی کاراکتر شما جای خوبی برای شروع انتخاب آن است. هر پیشینه در کتاب راهنمای بازیکنان شامل شش آرمان است. پنج مورد از آن‌ها به گرایش‌های اخلاقی مرتبط هستند: قانون، هرج و مرج، خوبی، بدی و بی‌طرفی. مورد آخر بیش از آنکه به گرایش اخلاقی ارتباطی داشته باشد به آن پیشینه خاص مربوط است.

وابستگی‌ها Bonds

یک وابستگی برای شخصیت خود ایجاد کنید. وابستگی نشان دهنده ارتباط یک شخصیت با افراد، مکان‌ها و رویدادهای جهان است. آن‌ها شما را به چیزهایی از پیشینه شما گره می‌زنند. آن‌ها ممکن است شما را به سمت

پهلوانی سوق دهند یا کاراکترتان را به سمت خلاف مصالح شما سوق دهند. همانند آرمان‌ها، وابستگی‌ها می‌توانند انگیزه و اهداف یک شخصیت باشند.

وابستگی‌ها می‌توانند پاسخ هر یک از این سوالات باشند: به چه کسی از همه بیشتر اهمیت می‌دهید؟ با کدام مکان ارتباط خاصی دارید؟ ارزشمندترین دارایی شما چیست؟

وابستگی‌های شما ممکن است به کلس، پیشینه، نژاد یا برخی از جنبه‌های دیگر شخصیت شما گره خورده باشد. همچنین ممکن است در طول ماجراجویی‌های خود وابستگی‌های جدیدی پیدا کنید.

نقص‌ها Flaws

در آخر، یک نقص برای شخصیت خود انتخاب کنید. نقص شخصیت شما نشان‌دهنده برخی از فسادها، عادت‌ها، ترس‌ها یا ضعف‌های او است – به ویژه هر چیزی که شخص دیگری می‌تواند با سواستفاده از آن علیه شما ضربه‌ای بزند. یک نقص بیشتر از یک ویژگی منفی است، یک نقص ممکن است به هر یک از این سوالات پاسخ دهد: چه چیزی شما را عصبانی می‌کند؟ شخص، مفهوم یا رویدادی که از آن وحشت دارید چیست؟ گناه‌های شما چه هستند؟

Inspiration

Inspiration قانونی است که **DM** می‌تواند از آن برای پاداش دادن به شما، هنگام بازی شخصیت خود مطابق با ویژگی‌های شخصیتی، ایده‌آل، وابستگی و نقص‌های او، استفاده کند. با استفاده از **Inspiration** می‌توانید از ویژگی شخصیتی خود، شفقت نسبت به افراد ستمدیده، استفاده کنید تا در مذاکره با فردی قدرتمند برتری بگیرید. یا به دلیل وابستگی خود به دفاع از روستای خود، تاثیر طلسمی که بر شما تحمیل شده است را پشت سر بگذارید.

گرفتن Inspiration

DM شما می‌تواند به دلایل مختلفی **Inspiration** دهد. به طور معمول، دی‌ام‌ها زمانی که شما ویژگی‌های شخصیتی خود را به نمایش می‌گذارید، یا تسلیم ضعف ناشی از یک نقص یا وابستگی می‌شوید، یا در هر صورت شخصیت خود را به شیوه قانع‌کننده‌ای بازی می‌کنید، به شما **Inspiration** می‌دهند. دی‌ام شما به شما می‌گوید که چگونه می‌توانید در بازی **Inspiration** بگیرید. شما یا **Inspiration** دارید یا ندارید – نمی‌توانید چندین **Inspiration** را برای استفاده‌های بعدی ذخیره کنید.

استفاده از Inspiration

اگر **Inspiration** دارید، می‌توانید آن را هنگام ریختن تاس حمله، تاس نجات یا تاس توانایی مصرف کنید. مصرف **Inspiration** به شما در آن تاس **Advantage** می‌دهد. علاوه بر این، اگر **Inspiration** دارید، می‌توانید آن را به بازیکن دیگری برای نقش‌آفرینی خوب، هوشمندانه فکر کردن یا انجام یک کار هیجان‌انگیز در بازی پاداش دهید.

پیشینه | Background

هر داستانی از یک جایی **شروع** شده است. **پیشینه** یا **بک‌گراند** شما اینکه از کجا آمده‌اید، چطور تبدیل به یک ماجراجو شده‌اید و جایگاه شما در جهان را مشخص می‌کند. شاید کاراکتر فایتر شما شوالیه‌ای شیردل و یا کهنه‌سربازی خسته باشد. ویزارد شما می‌تواند یک محقق و یا سازنده باشد. رُوگ شما می‌تواند عضوی از صنف دزدان و یا دلقکی مشهور باشد.

Background به شما سرنخ‌های مهمی برای هویت کاراکترتان می‌دهد. مهم‌ترین سوالی که راجع به پیشینه کاراکتر باید پرسید این است که چه چیزی تغییر کرده است؟ چرا شما هرکاری که مشغولش بودید را به قصد ماجراجویی ترک کرده‌اید؟ چطور هزینه تجهیزات اولیه را پرداخت کرده‌اید؟ و اگر در گذشته ثروت‌مندتر بوده‌اید چرا الان ثروت

کمتری دارید؟ مهارت‌های خود را از کجا آورده‌اید؟ چه‌چیزی شما را با دیگرانی که پیشینه شما را دارند متمایز می‌کند؟

هر بک‌گراند به شما مهارت در **دو Skill** می‌دهد. علاوه بر این، بیشتر بک‌گراندها به شما در **یک یا چند مدل ابزار** هم مهارت می‌دهند.

اگر کاراکتری از دو منبع متفاوت دو پروفیشنسی (مهارت) یکسان دریافت کند، می‌تواند به میل خود یکی از آن‌ها را با یک مهارت هم‌گونه (**Skill** یا **Tool**) تعویض نماید.

بعضی از بک‌گراندها به شما مهارت استفاده از **یک یا چند زبان** اضافه را می‌دهند.

هر بک‌گراند **تجهیزات خاص** خودش را می‌دهد. اگر هنگام ساخت کاراکتر انتخاب کرده باشید که به‌جای تجهیزات اولیه با ثروت بازی را شروع کنید از بک‌گراند خود نیز تجهیزاتی دریافت نمی‌کنید.

هر بک‌گراند تعدادی **خصوصیات شخصی** را برای کاراکتر پیشنهاد می‌کند. می‌توانید یکی از آن‌ها را انتخاب کنید، تاس بریزید و براساس آن انتخاب کنید و یا از خصوصیات پیشنهاد داده شده به عنوان الهام استفاده نمایید.

شاید بخواهید یک سری از خصوصیات یک بک‌گراند را برای مناسب شدن آن برای کاراکتر خود تغییر دهید. می‌توانید هرکدام از قابلیت‌های بک‌گراندها را با هم تعویض کنید، هر دو مهارتی را انتخاب کنید و هر دو زبان یا ابزاری را انتخاب کنید. اگر قابلیتی که مناسب کاراکتر باشد پیدا نکردید، با **DM** خود همکاری کنید تا یکی بسازید.

در ادامه **6** عدد از پیشینه‌های پیش فرض کتاب را آورده‌ایم، یادتان باشد که می‌توانید بر اساس کاراکتر خود و با هماهنگی **DM** پیشینه مناسب خود را بسازید.

Acolyte عابد

شما زندگی خود را در خدمت به معبد خدایی خاص یا گروهی از خدایان سپری کرده‌اید. شما به عنوان یک واسطه بین قلمرو الهی و جهان فانی عمل می‌کنید و به منظور هدایت مردم در محضر الهی، مراسم‌های مذهبی انجام می‌دهید و قربانی می‌کنید. شما لزوما یک کلریک نیستید، انجام مراسم الهی همان استفاده از قدرت الهی نیست.

یک خدا، گروهی از خدایان یا یک موجود شبه الهی دیگر را انتخاب کنید و با **DM** خود همکاری کنید تا ماهیت خدمات مذهبی خود را مشخص کنید. آیا شما کودکی خود را در معبد سپری کرده و بعد از آن از خدمه معبد بوده‌اید؟ یا کشیشی عالی‌رتبه که ناگهان فراخوانی الهی برای خدمت به خدای خود از طریقی دیگر را دریافت کرد؟ شاید شما رهبر یک فرقه کوچک بوده‌اید، یا حتی یک گروه مخفی در خدمت یک شیطان، که اکنون آن را انکار می‌کنید.

مهارت‌ها: **Insight, Religion**
زبان‌ها: دو زبان به انتخاب خود
لوازم: یک نشان مذهبی (**Holy Symbol**)، یک کتاب دعا، **5** عدد عود، جامه، یک ست لباس عادی و کیسه‌ای حاوی **15 gp**

ویژگی: پناه مؤمنان (Shelter of the Faithful)

به عنوان یک عابد، احترام کسانی که هم‌ایمان شما هستند را دارید و می‌توانید مراسم مذهبی خدای خود را انجام دهید. شما و همراهان ماجراجوی شما می‌توانید انتظار داشته باشید که در معبد، زیارتگاه یا دیگر مکان‌های مقدس مربوط به خدای شما از خدمات درمانی و مراقبت رایگان برخوردار شوید، گرچه باید هرگونه اجزای مادی موردنیاز جادوها را تهیه کنید. کسانی که دین شما را قبول دارند شما را در حد یک سبک زندگی متوسط حمایت می‌کنند (اما فقط شما).

همچنین ممکن است با معبد خاصی که به خدا یا گروه خدایان شما اختصاص دارد، ارتباط داشته باشید و در آنجا اقامت داشته باشید. این می‌تواند معبدی باشد که شما در آن خدمت می‌کردید، اگر هنوز با آن رابطه خوبی دارید، یا معبدی که در آن خانه جدیدی پیدا کرده‌اید. در حالی که در نزدیکی معبد خود هستید می‌توانید از کشیش‌ها کمک بخواهید، مشروط بر اینکه کمکی که می‌خواهید خطرناک نباشد و با معبد خود رابطه خوبی داشته باشید.

خصوصیات شخصی پیشنهادی

عابدها توسط تجربه خود در معابد یا سایر جوامع مذهبی شکل می‌گیرند. مطالعه آن‌ها در مورد تاریخ و اصول ایمان و روابطشان با معابد، زیارتگاه‌ها و سران روحانی مذهب بر اخلاق شخصی و آرمان‌های آن‌ها تاثیر می‌گذارد. نقص آن‌ها ممکن است ریاکاری پنهان یا ایده‌ای کفرآمیز باشد، یا یک آرمان یا وابستگی که به حد افراط رسیده است.

d8	ویژگی شخصی
1	الگوی من یک قهرمان خاص مذهبی است و مرتبا به اعمال و مثال آن شخص رجوع می‌کنم.
2	می‌توانم نقاط مشترک بزرگترین دشمنان را پیدا کنم، با آن‌ها همدلی کنم و همیشه در جهت صلح تلاش کنم.
3	در هر واقعه و عمل طالعی می‌بینم. خدایان سعی دارند با ما صحبت کنند، ما فقط باید گوش دهیم.
4	هیچ‌چیز نمی‌تواند نگرش خوش‌بینانه من را متزلزل کند.
5	تقریبا در هر شرایطی متون مقدس و ضرب‌المثل‌های دینی را نقل می‌کنم (یا غلط نقل می‌کنم).
6	نسبت به سایر اعتقادها مدارا (یا عدم تحمل) دارم و به پرستش خدایان دیگر احترام می‌گذارم (یا آن‌ها را محکوم می‌کنم).
7	از غذای لذیذ، نوشیدنی خوب و جوامع سطح بالای معبد خود لذت می‌برم. زندگی سخت من را اذیت می‌کند.
8	آنقدر در معبد به سر برده‌ام که تجربه عملی کمی در معاملات با افراد جهان خارج از معبد دارم.

d6	آرمان
1	**سنت**. سنت‌ها باستانی عبادت و قربانی باید حفظ شوند و از آن‌ها حمایت شود. (قانونمند)
2	**خیریه**. همیشه سعی می‌کنم به افراد نیازمند کمک کنم، بدون توجه به هزینه شخصی. (خوب)
3	**تغییر**. ما باید در ایجاد تغییراتی که خدایا دائما در جهان انجام می‌دهند کمک کنیم. (بی‌قانون)
4	**قدرت**. امیدوارم روزی به بالاترین مقام مذهبی ایمان خود برسم. (قانونمند)
5	**ایمان**. اطمینان دارم که خدای من اعمال من را هدایت می‌کند. من ایمان دارم که اگر سخت کار کنم، همه‌چیز خوب پیش می‌رود (قانونمند).
6	**جاه‌طلبی**. سعی دارم با تطبیق عملکردم با تعالیم خدای خود، ثابت کنم شایسته لطف او هستم. (هر کدام)

d6	وابستگی
1	حاضرم برای بازیابی عتیقه باستانی ایمانم که مدت‌ها پیش از دست رفته بمیرم.
2	روزی از سران فاسد معبد که من را کافر معرفی کردند انتقام خواهم گرفت.
3	زندگی خود را مدیون کشیشی هستم که وقتی پدر و مادرم درگذشتند از من مراقبت کرد.
4	هر کاری که می‌کنم برای مردم است.

5	برای محافظت از معبدی که در آن خدمت می‌کردم، هر کاری می‌کنم.
6	به دنبال یک متن مقدس هستم که دشمنان من آن را کفر می‌دانند و به دنبال از بین بردن آن هستند.

d6	نقص
1	دیگران را به سختی قضاوت می‌کنم و خودم را حتی سخت‌تر.
2	بیش از حد به سران معبد اعتماد دارم.
3	تقوای من گاهی اوقات باعث می‌شود تا کورکورانه به کسانی که می‌گویند به خدای من ایمان دارند اعتماد کنم.
4	در افکار خود انعطاف‌پذیر نیستم.
5	به غریبه‌ها مشکوک هستم و انتظار بدترین را از آن‌ها دارم.
6	وقتی هدفی را انتخاب کنم به شدت در آن وسواس پیدا می‌کنم، به ضرر همه چیزهای دیگر زندگی‌ام.

Charlatan شارلاتان

شما همیشه قلق مردم را می‌دانستید. می‌توانید بعد از چند دقیقه مکالمه با کسی خواسته‌های قلبی او را به دست بیاورید و با چند سوال نفوذی اشخاص را مثل کتاب کودکان بخوانید. این یک استتعداد مفید است و شما کاملا مایلید که از آن به نفع خود استفاده کنید.

شما می‌دانید که مردم چه می‌خواهند و آن را ارائه می‌دهید، یا بهتر است بگوییم قول می‌دهید که انجام دهید. عقل سلیم باید مردم را از چیزهایی که بیش از از حد خوب به نظر می‌رسند دور کند، اما به نظر می‌رسد شما بر عقل سلیم غلبه می‌کنید. آن بطری مایع صورتی رنگ مطمئناً آن کهیرهای ناخوشایند را درمان می‌کند، این پماد – که چیزی بیش از مقداری چربی با غبار نقره نیست – می‌تواند جوانی و نشاط را بازگرداند و اتفاقا در شهر پلی برای فروش وجود دارد. این بیانات شگفت انگیز غیر قابل قبول به نظر می‌رسند، اما شما می‌توانید آن‌ها را به چیزی واقعی شبیه کنید.

مهارت‌ها: *Deception, Sleight of Hand*

ابزارها: *Disguise Kit, Forgery Kit*

لوازم: *یک ست لباس فاخر (Fine Clothes)، ابزار مخفی‌کاری (Disguise Kit)، ابزار فریبکاری دلخواه شما (ده بطری حاوی مایع رنگی، یک ست تاس با وزن غیر متعادل، دسته‌ای از کارت‌های علامت‌گذاری شده، یا یک حلقه از اشراف‌زاده‌ای خیالی) و یک کیسه حاوی 15 gp.*

ویژگی: هویت جعلی (False Identity)

شما هویت دومی ایجاد کرده‌اید که شامل اسناد، آشنایان مورد تایید و لباس‌هایی است که به شما اجازه می‌دهد به شکل آن شخصیت در بیایید. علاوه بر این، تا زمانی که که مثالی از اسناد یا دست‌خطی دیده باشید می‌توانید آن را جعل کنید، مانند اوراق رسمی و نامه‌های شخصی.

حیله مورد علاقه

هر شارلاتان حیله‌ای دارد که آن را ترجیح می‌دهد. یکی از موارد جدول را انتخاب کنید یا d6 بریزید.

d6	حیله
1	در بازی‌های شانسی تقلب می‌کنم.
2	سکه می‌تراشم یا جعل سند می‌کنم
3	خودم را به زندگی مردم داخل می‌کنم تا ضعف آن‌ها را شکار کنم و دارایی‌های آن‌ها را کسب کنم.
4	هویت خود را به راحتی لباس عوض می‌کنم.
5	در گوشه و کنار خیابان با تردستی فریبکاری می‌کنم.
6	مردم را متقاعد می‌کنم که آشغالی بی‌ارزش ارزش پول سخت به دست آمده آن‌ها را دارد.

خصوصیات شخصی پیشنهادی

شارلاتان‌ها شخصیت‌های رنگارنگی هستند که خود واقعی را پشت نقاب‌هایی که می‌سازند پنهان می‌کنند. آن‌ها منعکس کننده چیزهایی هستند که مردم می‌خواهند ببینند، چیزی که می‌خواهند باور کنند و جوری که جهان را می‌بینند. اما خود واقعی آن‌ها گاهی اوقات گرفتار وجدانی ناآرام، دشمنی قدیمی یا شکاکی شدید می‌شوند.

d8	ویژگی شخصی
1	به راحتی عاشق می‌شوم و به راحتی از عشق عبور می‌کنم. همیشه دنبال کسی هستم.
2	برای هر مناسبتی شوخی دارم، مخصوصا موقعیت‌هایی که در آن‌ها طنز نامناسب است.
3	چاپلوسی ترفند مورد علاقه من برای رسیدن به آنچه می‌خواهم است.
4	قمارباز متولد شدم و نمی‌توانم مقابل ریسک برای سود احتمالی مقاومت کنم.
5	تقریبا در مورد همه‌چیز دروغ می‌گویم، حتی زمانی که دلیلی برای آن وجود ندارد.
6	طعنه و توهین سلاح مورد علاقه من است.
7	نمادهای مقدس متعددی را بر روی خود نگه می‌دارم و در هر لحظه هر خدایی که مفید باشد را فرا می‌خوانم.
8	هر چیزی را که می‌بینم و ممکن است ارزش داشته باشد را می‌دزدم.

d6	آرمان
1	**استقلال**. روح آزادی دارم – هیچ کس به من نمی‌گوید که چه کار کنم. (*بی‌قانون*)
2	**انصاف**. هرگز افرادی را هدف قرار نمی‌دهد که توانایی از دست دادن چند سکه را ندارند. (*قانونمند*)
3	**خیریه**. پولی که به دست می‌آورم را بین افرادی که واقعا به آن نیاز دارند توزیع می‌کنم. (*خوب*)
4	**خلاقیت**. هرگز یک کلاهبرداری را دو بار اجرا نمی‌کنم. (*بی‌قانون*)
5	**رفاقت**. مادیات می‌آیند و می‌روند. پیوندهای دوستی برای همیشه ماندگار است. (*خوب*)
6	**جاه‌طلبی**. مصمم هستم از خودم چیزی بسازم. (*هر کدام*)

d6	وابستگی
1	شخص اشتباهی را چاپیدم و باید تلاش کنم تا مطمئن شوم این فرد هرگز با من یا کسانی که به آن‌ها اهمیت می‌دهم تلاقی نکند.
2	همه‌چیز را مدیون مربی‌ام هستم – یک فرد وحشتناک که احتمالا جایی در زندان در حال پوسیدن است.
3	جایی فرزندی دارم که مرا نمی‌شناسد. من برای او دنیایی بهتر می‌سازم.
4	از خانواده‌ای اصیل هستم و روزی زمین و عنوان خود را از کسانی که آن‌ها را از من دزدیدند پس خواهم گرفت.
5	یک فرد قدرتمند کسی را دوستش داشتم را کشت. یک روز به زودی انتقام خود را خواهم گرفت.
6	کلاهبرداری کردم و گناه گردن کسی افتاد که لیاقتش را نداشت. به دنبال جبران گناهانم هستم اما شاید هرگز نتوانم خود را ببخشم.

d6	نقص
1	نمی‌توانم مقابل یک چهره زیبا مقاومت کنم.
2	همیشه در بدهی هستم. مال حرام خود را سریع‌تر از آن که به دست می‌آورم خرج تجملات می‌کنم.
3	متقاعد شدم که هیچ کس نمی‌تواند طوری که من دیگران را گول می‌زنم مرا فریب دهد.
4	بیش از حد به نفع خود حریص هستم. اگر پولی در کار باشد نمی‌توانم مقابل ریسک کردن مقاومت کنم.
5	نمی‌توانم در برابر کلاهبرداری از افرادی که از من قدرتمندتر هستند مقاومت کنم.
6	از این اعتراف متنفرم و به خاطر آن از خود متنفر هستم، اما اگر شرایط سخت شوند فرار می‌کنم و از خود محافظت می‌کنم.

Criminal تبهکار

شما یک تبهکار مجرب هستید و سابقه قانون‌شکنی دارید. زمان زیادی را میان تبهکاران دیگر گذرانده‌اید و هنوز با دنیای پنهان آن‌ها ارتباط دارید. شما به مراتب بیشتر از مردم دیگر به دنیای قتل، دزدی و خشونت که در زیر تمدن وجود دارد، نزدیکتر هستید و با نادیده گرفتن قوانین و مقررات جامعه زنده مانده‌اید.

مهارت‌ها: Deception, Stealth
ابزارها: یک مدل Gaming Set، Thieves' Tools
لوازم: یک دیلم (Crowbar)، یک ست لباس تیره عادی شامل باشلق و یک کیسه حاوی 15 gp

ویژگی: رابط مجرمانه (Criminal Contact)

یک آشنا قابل اعتماد و مطمئن دارید که به عنوان رابط شما با شبکه‌ای از تبهکاران دیگر عمل می‌کند. می‌دانید که چگونه به رابط خود پیام دهید و از او پیام بگیرید، حتی در مسافت زیاد. پیام‌رسان‌های محلی، کالسکه‌ران‌های فاسد و ملوانان حیله‌گر را می‌شناسید که می‌توانند پیام شما را به رابط برسانند.

تخصص

تبهکاران انواع مختلفی دارند و در صنف دزدان یا سازمان‌های مجرمانه مشابه، افراد خاص دارای تخصص‌های خاصی هستند. حتی تبهکارانی که خارج از چنین سازمان‌هایی فعالیت می‌کنند، نوع خاصی از جرم را به دیگر جرایم ترجیح می‌دهند. نقشی را که در زندگی تبهکارانه خود بازی کرده‌اید را انتخاب کنید، یا بر اساس جدول زیر تاس بریزید.

d8	تخصص
1	اخاذ
2	دزد
3	زورگیر
4	دلال
5	راهزن
6	قاتل
7	جیب‌بر
8	قاچاقچی

خصوصیات شخصی پیشنهادی

تبهکاران ممکن است در ظاهر شرور به‌نظر برسند و بسیاری از آن‌ها تا حد زیادی شرور هستند. اما برخی از آن‌ها ویژگی‌های خوبی هم دارند، حتی اگر در حد جبران کارهای بد آن‌ها نباشد. ممکن است در میان سارقان شرف باشد، اما تبهکاران به ندرت به قانون یا اقتدار احترام می‌گذارند.

d8	ویژگی شخصی
1	همیشه برای وقتی که همه‌چیز اشتباه پیش می‌رود برنامه دارم.
2	تحت هر شرایطی آرام هستم. هرگز صدایم را بلند نمی‌کنم و نمی‌گذارم احساساتم مرا کنترل کند.
3	اولین کاری که در یک مکان جدید انجام می‌دهم این است که مکان هر چیز ارزشمند، یا جایی که چیزهای ارزشمند را می‌توان پنهان کرد، را به یاد بسپرم.
4	ترجیح می‌دهم یک دوست جدید پیدا کنم تا یک دشمن جدید.
5	با سرعت فوق‌العاده کندی اعتماد می‌کنم. کسانی که عادل به نظر می‌رسند اغلب بیشترین مقدار را برای پنهان کردن دارند.
6	به خطرات موجود در یک موقعیت توجه نمی‌کنم. هرگز درصد شکست را به من نگویید.
7	بهترین راه برای اینکه کاری را انجام بدهم این است که به من بگویید نمی‌توانم آن را انجام دهم.
8	با کوچکترین توهین از کوره در می‌روم.

d6	آرمان
1	**شرف**. من از همکاران خود دزدی نمی‌کنم. (قانونمند)
2	**آزادی**. زنجیرها و سازندگانشان باید شکسته شوند. (بی‌قانون)
3	**خیریه**. از ثروتمندان سرقت می‌کنم تا بتوانم به افراد نیازمند کمک کنم. (خوب)
4	**طمع**. هرکاری که لازم باشد را برای ثروتمند شدن انجام خواهم داد. (شرور)
5	**مردم**. من به دوستانم وفادار هستم، نه به یک آرمان. بقیه می‌توانند به جهنم بروند. (بی‌طرف)
6	**رستگاری**. جرقه خوبی در همه وجود دارد. (خوب)

d6	وابستگی
1	سعی دارم بدهی قدیمی را که به یک خیر بخشنده بدهکارم پرداخت کنم.
2	درآمد آلوده به گناه من برای تامین هزینه خانواده‌ام است.
3	چیز مهمی از من گرفته شده است و من قصد دارم آن را دوباره بدزدم.
4	من بزرگترین دزدی خواهم شد که تاکنون بوده است.
5	مقصر یک جنایت وحشتناک هستم. امیدوارم بتوانم گناه آن را پاک کنم.
6	شخصی که دوستش داشتم به خاطر اشتباهی که مرتکب شدم درگذشت. این اتفاق دیگر تکرار نخواهد شد.

d6	نقص
1	وقتی چیز ارزشمندی می‌بینم، نمی‌توانم به چیزی جز دزدیدن آن فکر کنم.
2	وقتی با انتخابی بین پول و دوستانم روبرو می‌شوم، معمولا پول را انتخاب می‌کنم.
3	اگر نقشه‌ای وجود دارد، آن را فراموش می‌کنم. اگر آن را فراموش نکنم، نادیده‌اش می‌گیرم.
4	هنگامی که دروغ می‌گویم یک نشان خاص دارم.
5	وقتی اوضاع بد به نظر می‌رسد فرار می‌کنم.
6	یک فرد بی‌گناه به جرمی که من مرتکب شده‌ام در زندان است. من با این مشکلی ندارم.

سرگرم‌کننده Entertainer

همیشه مقابل مردم موفق بوده‌اید. شما می‌دانید که چگونه آن‌ها را جذب کنید، سرگرم کنید و حتی الهام بخشید. شعرهای شما می‌توانند قلب کسانی که صدای شما را می‌شنوند تحریک کنند و غم یا شادی و خنده یا خشم را بیدار کنند. موسیقی شما روحیه آن‌ها را بالا می‌برد یا غم آن‌ها را تسخیر می‌کند. مراحل رقص شما مجذوب‌کننده است، طنز شما تند و چابک است. از هر تکنیکی که استفاده می‌کنید، هنر شما زندگی شماست.

مهارت‌ها: *Acrobatics, Performance*

ابزارها: *Disguise Kit*، *یک ساز به انتخاب شما*

لوازم: *یک ساز به انتخاب شما، توجه یک تحسین‌کننده (نامه عاشقانه، دسته مو یا یادگاری)، لباس اجرا و یک کیسه حاوی 15 gp.*

ویژگی: با تقاضای مردمی (By Popular Demand)

همیشه می‌توانید مکانی برای اجرا پیدا کنید، معمولا در مسافرخانه یا میخانه و گاهی در سیرک، تئاتر یا حتی مقابل دربار. در چنین مکانی، تا زمانی که هر شب اجرا داشته باشید، اقامت و غذای رایگان با استاندارد متوسط (Modest) یا راحت (Comfortable) (بسته به کیفیت محل) دریافت می‌کنید. علاوه بر این، عملکرد شما باعث شناخت شما در محل می‌شود. وقتی غریبه‌ای شما را در شهری می‌شناسد که در آن اجرا داشته‌اید، معمولا از شما خوشش می‌آید.

تخصص

یک سرگرم‌کننده خوب تطبیق‌پذیر است و هر اجرا را با انواع روتین‌های مختلف تزیین می‌کند. یک تا سه روتین را انتخاب کنید یا بر اساس جدول تاس بریزید تا تخصص خود را به عنوان یک سرگرم‌کننده مشخص کنید.

روتین	d6
بازیگر	1
رقصنده	2
آتش‌خوار	3
دلقک	4
تردست	5
نوازنده	6
شاعر	7
خواننده	8
قصه‌گو	9
آکروباتیست	10

خصوصیات شخصی پیشنهادی

سرگرم‌کننده‌های موفق باید بتوانند توجه مخاطب را به خود جلب کنند، بنابراین شخصیت‌های پر زرق و برق دارند. آن‌ها به سمت کارهای رمانتیک تمایل دارند و اغلب ایده‌آل‌هایی بلندمرتبه در مورد هنر و قدردانی از زیبایی دارند.

d8	ویژگی شخصی
1	تقریبا برای هر موقعیتی داستان مناسب دارم.
2	هرگاه به مکانی جدید می‌آیم، شایعات محلی را جمع‌آوری می‌کنم و شایعات پخش می‌کنم.
3	مجنون عشق هستم و همیشه به دنبال آن "شخص خاص" هستم.
4	هیچ‌کس برای مدت طولانی از من یا اطرافیانم عصبانی نمی‌شود، زیرا می‌توانم هر مقدار تنش را خنثی کنم.
5	عاشق توهین خوب هستم، حتی توهینی که به من بشود.
6	اگر در مرکز توجه نباشم اوقاتم تلخ می‌شود.
7	به چیزی کمتر از کمال رضایتت نخواهم داد.
8	به همان سرعتی که کوک یک آهنگ را تغییر می‌دهم، حال یا ذهنم را تغییر می‌دهم.

d6	آرمان
1	**زیبایی**. وقتی اجرا می‌کنم، دنیا را جای بهتری می‌کنم. (خوب)
2	**سنت**. داستان‌ها، افسانه‌ها و ترانه‌های گذشته نباید فراموش شوند، زیرا آن‌ها به ما می‌آموزند که چه کسی هستیم. (*قانونمند*)
3	**خلاقیت**. جهان به ایده‌های جدید و اقدامات جسورانه نیاز دارد. (*بی‌قانون*)
4	**طمع**. برای من فقط پول و شهرت مهم است. (*شرور*)
5	**مردم**. وقتی اجرا می‌کنم دوست دارم روی صورت مردم لبخند ببینم. این تنها چیزی است که اهمیت دارد. (*بی‌طرف*)
6	**صداقت**. هنر باید منعکس کننده روح باشد. باید از درون بیاید و نشان دهد که ما واقعا چه کسی هستیم. (*هر کدام*)

d6	وابستگی
1	ساز من با ارزش‌ترین دارایی من است و مرا به یاد کسی می‌اندازد که دوستش دارم.
2	کسی ساز عزیز مرا دزدید و روزی آن را پس خواهم گرفت
3	می‌خواهم مشهور باشم، هر طور که ممکن است!
4	یک قهرمان داستان‌های قدیمی بت من است و اعمالم را با او می‌سنجم.
5	برای اثبات برتری خود نسبت به رقیب نفرت‌انگیزم دست به هر کاری می‌زنم.
6	برای سایر اعضای گروه قدیمی‌ام هر کاری انجام می‌دهم.

d6	نقص
1	برای کسب شهرت دست به هر کاری می‌زنم.
2	برای زیبارویان می‌میرم.
3	یک رسوایی باعث می‌شود من هرگز به خانه خود برنگردم. به نظر می‌رسد این نوع دردسر من را دنبال می‌کند.
4	یک بار به نجیب‌زاده‌ای که هنوز به خونم تشنه است طعنه زدم. این اشتباهی بود که احتمالا آن را تکرار خواهم کرد.
5	در پنهان نگه داشتن احساسات واقعی خود مشکل دارم. زبان تیز من مرا به دردسر می‌اندازد.
6	علیرغم تمام تلاشم، برای دوستانم قابل اعتماد نیستم.

قهرمان عوام Folk Hero

شما از طبقه اجتماعی پایینی هستید، اما مقصد خیلی والاتری دارید. مردم دهکده زادگاه شما، شما را به عنوان قهرمان خود می‌شناسند و سرنوشت شما را به ایستادگی در برابر ظالمان و هیولاهایی که مردم عادی را در همه‌جا تهدید می‌کند، فرا می‌خواند.

مهارت‌ها: Animal Handling, Survival
ابزارها: یک مدل **Artisan Tool**، وسایل نقلیه (زمینی)
لوازم: یک ست ابزار صنعتگر (به انتخاب شما)، یک بیل، یک قابلمه آهنی، یک سری لباس معمولی و یک کیسه حاوی 10 gp.

رویداد تعیین‌کننده

شما قبلا یک حرفه ساده را در میان دهقانان دنبال می‌کردید، شاید به عنوان کشاورز، معدنچی، خدمتکار، هیزم‌شکن یا گورکن. اما رویدادی رخ داد که شما را در راهی متفاوت قرار داد و برای کارهای بزرگتر مشخصتان کرد. یک رویداد تعیین‌کننده را انتخاب کنید یا در جدول زیر تاس بریزید.

d10	رویداد تعیین‌کننده
1	در برابر ماموران یک ظالم محلی ایستادم.
2	در یک فاجعه طبیعی مردم را نجات دادم.
3	تنها مقابل یک هیولای وحشتناک ایستادم.
4	برای کمک به فقرا از یک تاجر فاسد دزدی کردم.
5	یک گروه شبه‌نظامی را برای مقابله با ارتش دشمن رهبری کردم.
6	به قلعه یک ستمگر حمله کردم و اسلحه‌ها را برای مسلح کردن مردم سرقت کردم.
7	دهقانان را آموزش دادم تا از ابزار کشاورزی به عنوان سلاح علیه سربازان یک ظالم استفاده کنند.
8	پس از انجام یک اقدام نمادین اعتراضی توسط من، یک لرد قانون غیر محبوبی را لغو کرد.
9	یک موجود آسمانی، پری یا مانند آن به من برکت داد یا منشا مخفی من را فاش کرد.
10	در ارتش یک لرد استخدام شدم، به مقام رهبری رسیدم و بخاطر شجاعتم مورد تقدیر قرار گرفتم.

ویژگی: مهمان‌نوازی روستایی (Rustic Hospitality)

از آنجا که شما از مردم عامی هستید، با خیال راحت میان آن‌ها جای می‌گیرید. می‌توانید مکانی را برای پنهان کردن، استراحت یا بهبودی میان مردم عادی پیدا کنید، مگر اینکه خود را خطری برای آن‌ها نشان داده باشید. آن‌ها شما را

در برابر قانون یا هر کسی دیگری که به دنبال شما است محافظت می‌کنند، هرچند که جان خود را برای شما به خطر نمی‌اندازند.

خصوصیات شخصی پیشنهادی

یک قهرمان عوام، خوب یا بد یکی از مردم عادی است. بیشتر قهرمانان عوام به خاستگاه فروتنانه خود به عنوان یک فضیلت، نه یک نقص نگاه می‌کنند و همیشه خانه و خاستگاه آن‌ها برایشان بسیار مهم است.

d8	ویژگی شخصی
1	مردم را بر اساس عملشان قضاوت می‌کنم، نه گفتار.
2	اگر کسی به مشکل برخورد کرد، همیشه آماده کمک هستم.
3	وقتی ذهنم را روی چیزی می‌گذارم، دیگر مهم نیست چه مانعی سر راهم قرار می‌گیرد.
4	به جوانمردی پایبند هستم و همیشه سعی دارم عادلانه‌ترین راه‌حل را برای اختلاف‌ها پیدا کنم.
5	به توانایی‌های خود اطمینان دارم و سعی می‌کنم در دیگران نیز اعتماد به نفس ایجاد کنم.
6	تفکر برای افراد دیگر است. من عمل را ترجیح می‌دهم.
7	هنگام معاشرت، به اشتباه از کلمات بزرگ استفاده می‌کنم تا باهوش به‌نظر برسم.
8	حوصله‌ام به راحتی سر می‌رود. کی سرنوشت به سراغم میاید؟

d6	آرمان
1	**احترام**. مردم سزاوار عزت و احترام هستند. (خوب)
2	**عدل**. همه مقابل قانون برابر هستند و هیچکس بالاتر از قانون نیست. (قانونمند)
3	**آزادی**. نباید به ستمگران اجازه بدیم به مردم ظلم کنند. (بی‌قانون)
4	**قدرت**. اگر قوی شوم، می‌توانم آنچه را که می‌خواهم و آنچه را که لایقش هستم را به‌دست آورم. (شرور)
5	**صداقت**. تظاهر به چیزی که نیستم هیچ فایده‌ای ندارد. (بی‌طرف).
6	**سرنوشت**. هیچ کس و هیچ چیز نمی‌تواند مرا از هدف والایم دور کند. (هر کدام)

d6	وابستگی
1	خانواده‌ای دارم، اما نمی‌دانم آن‌ها کجا هستند. امیدوارم روزی دوباره آن‌ها را ببینم.
2	بر سرزمینم کار کرده‌ام، سرزمینم را دوست دارم و از آن محافظت خواهم کرد.
3	اشراف‌زاده‌ای مغرور یک بار ضرب و شتم وحشتناکی را به من وارد کرد و من انتقام خود را از هر قلدری که می‌بینم خواهم گرفت.
4	ابزار من نماد زندگی گذشته من هستند و آن‌ها را حمل می‌کنم تا هرگز ریشه خود را فراموش نکنم.
5	من از کسانی که نمی‌توانند از خود محافظت کنند محافظت می‌کنم.
6	کاش یار کودکی‌ام من را در سرنوشتم دنبال کرده بود.

d6	نقص
1	ظالمی که بر سرزمین من حکمرانی می‌کند هر کاری می‌کند تا کشته شدن من را ببیند.
2	از اهمیت سرنوشت خود اطمینان دارم و چشمانم را مقابل کاستی‌ها و خطر شکست بسته‌ام.

3	افرادی که در جوانی من را می‌شناختند راز شرم‌آور من را می‌دانند، بنابراین دیگر هرگز نمی‌توانم به خانه برگردم.
4	مقابل رذایل شهری، به خصوص مشروبات الکلی، ضعیفم.
5	در خفا معتقدم که اگر من ستمگری باشم که بر این سرزمین فرمانروایی می‌کند، اوضاع بهتر خواهد بود.
6	در اعتماد به یاران خود مشکل دارم.

صنعتگر صنفی Guild Artisan

شما عضو یک صنف صنعتگران هستید، در زمینه خاصی مهارت دارید و با سایر صنعتگران ارتباط نزدیکی دارید. شما بخش ثابت شده دنیای تجاری هستید که با استعداد و ثروت از محدودیت‌های نظام فئودالی رها شده‌اید. شما مهارت‌های خود را به عنوان یک شاگرد، تحت حمایت صنف خود، نزد یک استادکار حرفه‌ای، آموختید، تا زمانی که در جایگاه خود استاد شدید.

مهارت‌ها: *Insight, Persuasion*

ابزارها: *یک Artisan's Tools به انتخاب شما*

لوازم: *یک ست Artisan's Tools (به انتخاب شما)، یک معرفی نامه از صنف، یک ست لباس سفر و یک کیسه کمری حاوی 15 gp.*

ویژگی: عضویت صنف (Guild Membership)

به عنوان یک عضو معتبر و مورد احترام صنف، می‌توانید به مزایای خاصی که عضویت صنف فراهم می‌کند تکیه کنید. اعضای صنف شما در صورت لزوم برای شما غذا و اسکان فراهم می‌کنند و در صورت نیاز هزینه تشییع جنازه شما را پرداخت می‌کنند. در برخی شهرها، تالار یک صنف مکانی مرکزی برای ملاقات با دیگر اعضای حرفه‌تان ارائه می‌دهد که می‌تواند مکان خوبی برای ملاقات با مشتریان، متحدان یا استخدام‌کنندگان احتمالی باشد.

اصناف اغلب قدرت سیاسی فوق‌العاده‌ای دارند. اگر متهم به جرمی باشید، اگر بتوان برای بی‌گناهی شما پرونده خوبی تشکیل داد یا جرم قابل توجیه باشد، صنف از شما حمایت خواهد کرد. همچنین اگر در صنف موقعیت خوبی داشته باشید، می‌توانید از طریق آن به شخصیت‌های سیاسی قدرتمند دسترسی پیدا کنید. چنین ارتباطی ممکن است مستلزم اهدای پول یا اشیاء جادویی به خزانه صنف باشد.

شما باید ماهیانه 5 gp به صنف پرداخت کنید. اگر پرداخت نکنید، باید برای اینکه در صنف موقعیت خود را از دست ندهید بدهی‌های عقب افتاده را جبران کنید.

تخصص

اصناف عموما در شهرهایی یافت می‌شوند که به اندازه کافی بزرگ هستند تا از چندین صنعتگر که یک حرفه را انجام می‌دهند حمایت کنند. با این حال، انجمن شما ممکن است در عوض شبکه‌ای از صنعتگران باشد که هر کدام در دهکده‌ای متفاوت در قلمروی بزرگ‌تری کار می‌کنند. برای تعیین ماهیت صنف خود با دی‌ام خود صحبت کنید. می‌تواند تجارت صنف خود را از جدول پایین انتخاب کنید یا به صورت تصادفی تاس بریزید.

d20	تجارت صنف
1	کیمیاگران و داروسازان
2	زره‌سازان، قفل‌سازان و طلاسازان
3	آبجوسازان، تقطیرکاران و شراب‌گیران
4	خطاطان، کاتبان و نویسندگان
5	نجاران، سقف‌سازان و گچ‌کاران
6	نقشه‌کش‌ها، زمین‌پیماها و نمودارسازان

7	پینه‌دوزها و کفاشان
8	آشپزان و نانواها
9	شیشه‌دمندگان و شیشه‌کاران
10	جواهرسازها و گوهرتراش‌ها
11	چرم‌کاران، پوست‌کاران و دباغان
12	بنّاها و سنگ‌شکن‌ها
13	نقاش‌ها، طراح‌ها و تابلوسازان
14	سفالگران و کاشی‌سازها
15	کشتی‌سازها و بادبان‌سازان
16	آهنگران و فلزکاران
17	تعمیرکاران، مفرغ‌کاران و ریخته‌گران
18	واگن‌سازها و چرخ‌سازها
19	بافندگان و رنگرزان
20	منبت‌کاران، پیت‌سازان و کمان‌سازها

خصوصیات شخصی پیشنهادی

صنعتگران صنفی جزو معمولی‌ترین افراد در جهان هستند – تا زمانی که ابزار خود را کنار بگذارند و حرفه ماجراجویانه خود را آغاز کنند. آن‌ها ارزش کار سخت و اهمیت اجتماع را درک می‌کنند، اما در برابر طمع آسیب‌پذیر هستند.

d8	ویژگی شخصی
1	معتقدم هر کاری که ارزش انجام دادن را دارد ارزش درست انجام دادن را دارد. نمی‌توانم جلوی آن را بگیرم – من یک کمال‌گرا هستم.
2	آدم افاده‌ای هستم که به کسانی که نمی‌توانند هنرهای زیبا را درک کنند با تحقیر نگاه می‌کنم.
3	همیشه می‌خواهم بدانم که چیزها و مردم چطور کار می‌کنند.
4	پر از کلمات قصار هستم و برای هر موقعیتی ضرب‌المثلی دارم.
5	نسبت به افرادی که مثل من به سخت‌کوشی و جوانمردی متعهد نیستم بی‌ادب هستم.
6	دوست دارم در مورد حرفه‌ام برای مدت طولانی صحبت کنم.
7	به راحتی از پول خود جدا نمی‌شود و برای به دست آوردن بهترین معامله ممکن به طور خستگی ناپذیر چانه می‌زنم.
8	به خاطر کارم شناخته شده هستم و می‌خواهم مطمئن شود که همه از آن قدردانی می‌کنند. همیشه موقعی که مردم در مورد من چیزی نشنیده‌اند متعجب می‌شوم.

d6	آرمان
1	**اجتماع**. تحکیم پیوندهای اجتماع و امنیت تمدن وظیفه همه افراد متمدن است. (*قانونمند*)
2	**سخاوت**. استعدادهایم به من داده شده‌اند تا بتوانم از آن‌ها برای بهره‌مندی دنیا استفاده کنم. (*خوب*)
3	**آزادی**. هر کس باید آزاد باشد تا زندگی خود را دنبال کند. (*بی‌قانون*)
4	**طمع**. برای من فقط پول مهم است. (*شرور*)
5	**مردم**. به افرادی که به آن‌ها اهمیت می‌دهم متعهد هستم، نه به ایده‌آل‌ها (*بی‌طرف*)
6	**جاه‌طلبی**. سخت کار می‌کنم تا در کارم بهترین باشم. (*هر کدام*)

d6	وابستگی
1	کارگاهی که در آن حرفه‌ام را یاد گرفتم برای من مهم‌ترین مکان دنیاست.
2	برای کسی کار بزرگی آفریدم و بعد متوجه شدم او لایق دریافت آن نیست. هنوز دنبال کسی هستم که شایسته باشد.
3	به صنف خود به خاطر اینکه من را به شخصیت امروزم تبدیل کرد، بدهی بزرگی دارم.
4	به دنبال ثروت هستم تا عشق کسی را تضمین کنم.
5	روزی به صنف خود بازخواهم گشت و ثابت خواهم کرد که بزرگترین صنعتگر آن‌ها هستم.
6	از نیروهای شروری که محل کارم را ویران کردند و معشیتم را خراب کردند انتقام خواهم گرفت.

d6	نقص
1	هر کاری می‌کنم تا چیزی کمیاب یا بسیار پر قیمت به دستم برسد.
2	سریعا تصور می‌کنم که کسی می‌خواهد من را فریب دهد.
3	هیچ‌کس نباید بفهمد که من یک بار از خزانه صنف پول دزدیده‌ان.
4	هرگز از آنچه دارم راضی نیستم – همیشه بیشتر می‌خواهم.
5	حاضرم برای به دست آوردم مقام اشراف آدم بکشم.
6	به شدت به هر کسی که بتواند نسبت به کار من برتری داشته باشد حسادت می‌کنم. هر جا می‌روم در محاصره رقبا هستم.

Hermit زاهد

بخش مهمی از زندگی خود را در انزوا گذرانده‌اید – در یک جامعه بسته مثل صومعه یا کاملا تنها. در جدایی از هیاهو جامعه، سکوت و خلوت و شاید برخی از پاسخ‌هایی که دنبالش بودید را یافتید.

مهارت‌ها: *Medicine, Religion*

ابزارها: *Herbalism Kit*

زبان‌ها: *یکی به انتخاب شما*

لوازم: *یک کیف طومار پر از یادداشت‌های مربوط به مطالعه یا دعای شما، یک پتوی زمستانی، یک ست لباس معمولی، یک Herbalism Kit و 5 gp.*

ویژگی: کشف (Discovery)

خلوت و آرامش گسترده انزوا، به شما امکان دسترسی به یک کشف منحصر به فرد و قدرتمند را داده است. ماهیت دقیق این کشف به ماهیت انزوای شما بستگی دارد. این کشف ممکن است حقیقت بزرگی در مورد کیهان، خدایان، موجودات قدرتمند سطوح خارجی هستی یا نیروهای طبیعت باشد. می‌تواند مکانی باشد که هیچ‌کس دیگری تا به حال ندیده باشد. ممکن است حقیقتی را کشف کرده باشید که مدت‌ها فراموش شده اسست، یا عتیقه‌ای از گذشته را کشف کرده باشید که می‌تواند تاریخ را بازنویسی کند. ممکن است اطلاعاتی باشد که برای افرادی که شما را تبعید کرده باشند مضر باشد و این می‌تواند دلیل انزوای شما باشد.

برای تعیین جزئیات کشف خود و تاثیر آن بر کمپین، با دی‌ام خود همکاری کنید.

تخصص

دلیل انزوای شما چه بود و چه چیزی تغییر کرد تا به آن پایان دادید؟ می‌توانید با دی‌ام خود برای تعیین ماهیت دقیق انزوای خود کار کنید، یا می‌توانید از طریق جدول زیر انتخاب کنید یا بر اساس آن تاس بریزید تا دلیل انزوای خود را مشخص کنید.

d8	زندگی منزوی
1	به دنبال روشنگری معنوی بودم.
2	طبق دستورات مذهبی، با گروهی به صورت مشترک زندگی می‌کردم.
3	به خاطر جرمی که مرتکب نشده بودم تبعید شدم.
4	پس از یک رویداد که زندگی من را تغییر داد از جامعه عقب نشینی کردم.
5	برای کار روی هنر، ادبیات، موسیقی یا بیانیه خود به مکانی ساکت نیاز داشتم
6	نیاز داشتم با طبیعت ارتباط برقرار کنم، دور از تمدن.
7	نگهبان یک ویرانه یا عتیقه باستانی بودم.
8	در جستجوی شخص، مکان یا عتیقه‌ای با اهمیت عرفانی بودم.

خصوصیات شخصی پیشنهادی

برخی از زاهدان به خوبی برای زندگی در انزوا مناسب هستند، در حالی که برخی دیگر با آن مخالف و مشتاق معاشرت هستند. چه تنهایی را بپذیرند و چه آرزوی فراتر از آن را داشته باشند، زندگی انفرادی نگرش‌ها و ایده‌آل‌های آن‌ها را شکل می‌دهد. برخی به دلیل سال‌های دوری از جامعه کمی دیوانه شده‌اند.

d8	ویژگی شخصی
1	آنقدر گوشه‌نشین بوده‌ام که به ندرت صحبت می‌کنم، حرکات و غرغر گهگاهی را ترجیح می‌دهم.
2	کاملا آرام هستم، حتی در مواجه با مصیبت.
3	رهبر جامعه من در مورد هر موضوعی حرف با خردی برای گفتن داشت و من مشتاق هستم که آن حکمت را به اشتراک بگذارم.
4	برای همه کسانی که رنج می‌برند احساس همدلی فوق‌العاده‌ای دارم.
5	از آدام معاشرت و انتظارات اجتماعی غافل هستم.
6	هر چیزی را که برایم اتفاق می‌افتد را به یک نقشه بزرگ و کیهانی متصل می‌کنم.
7	اغلب در افکار و تفکر خود گم و از اطرافیانم غافل می‌شوم.
8	روی یک نظریه بزرگ فلسفی کار می‌کنم و دوست دارم ایده‌هایم را به اشتراک بگذارم.

d6	آرمان
1	**خیر بزرگتر**. هدایای من باید با همه تقسیم شوند، نه اینکه به نفع خودم استفاده شوند. (*خوب*)
2	**منطق**. احساسات نباید حس ما را نسبت به آنچه درست و واقعی است، یا تفکر منطقی ما را، مختل کند. (*قانونمند*)
3	**آزاد اندیشی**. پرس و جو و کنجکاوی از ارکان پیشرفت هستند. (*بی‌قانون*)
4	**قدرت**. تنهایی و تفکر راهی به سوی قدرت عرفانی یا جادویی است. (*شرور*)
5	**زندگی بکن و بگذار زندگی کنند**. دخالت در امور دیگران فقط باعث دردسر می‌شود. (*بی‌طرف*)
6	**خودشناسی**. اگر خودتان را بشناسید، چیزی برای دانستن باقی نمی‌ماند. (*هر کدام*)

d6	وابستگی
1	هیچ‌چیز مهم‌تر از سایر اعضای صومعه، محفل یا انجمن نیست.
2	وارد انزوا شدم تا از کسانی که ممکن است هنوز دنبالم باشند پنهان شوم. من باید روزی با آن‌ها روبرو شوم.
3	هنوز به دنبال روشنگری هستم که در انزوا دنبال کردم و هنوز از من فراری است.
4	وارد انزوا شدم زیرا کسی را دوست داشتم که نمی‌توانستم داشته باشم.
5	اگر کشف من آشکار شود، می‌تواند جهان را نابود کند.
6	انزوای من به من بینش بزرگی نسبت به شری عظیم داد که فقط من می‌توانم آن را نابود کنم.

d6	نقص
1	اکنون که به دنیا بازگشته‌ام، از لذت‌های آن کمی بیش از حد لذت می‌برم.
2	افکار تاریک و تشنه به خون را در سر می‌پرورانم که انزوا و مراقبه‌ام نتوانست آن‌ها را فرو نشاند.
3	در افکار و فلسفه خود متعصب هستم.
4	اجازه می‌دهم نیازم به برنده شدن در مشاجره، دوستی‌ها و هارمونی را تحت‌الشعاع قرار دهد.
5	برای کشف بخشی از دانش از دست رفته ریسک زیادی می‌کنم.
6	دوست دارم اسرار را حفظ کنم و آن‌ها را با کسی در میان نمی‌گذارم.

Outlander خارجی

در طبیعت و به دور از تمدن و امکانات رفاهی شهر و تکنولوژی بزرگ شده‌اید. شما شاهد مهاجرت گله‌هایی بزرگ‌تر از جنگل‌ها بوده‌اید، از آب و هوای شدیدتر از آن چیزی که هر شهر نشینی می‌تواند درک کند جان سالم به در برده‌اید و از خلوت بودن تنها موجود متفکر تا کیلومترها در هر جهت لذت برده‌اید. طبیعت وحش در خون شما است، چه کوچ‌نشین باشید، چه کاوشگر، گوشه‌نشین، شکارچی و یا حتی غارتگر. حتی در جاهایی که ویژگی‌های خاص زمین را نمی‌دانید، راه‌های طبیعت را می‌شناسید.

مهارت‌ها: *Athletics, Survival*
ابزارها: *یک ساز به انتخاب شما*
زبان‌ها: *یکی به انتخاب شما*
لوازم: *یک Staff، یک تله شکاری، یک جایزه از حیوانی که کشته‌اید، یک ست لباس سفر و یک کیسه کمربندی حاوی 10 gp.*

ویژگی: سیار (Wanderer)

حافظه بسیار خوبی برای نقشه‌ها و جغرافیا دارید و همیشه می‌توانید طرح کلی زمین، سکونتگاه‌ها و سایر ویژگی‌های اطراف خود را به یاد بیاورید. علاوه بر این، شما می‌توانید هر روز برای خود و پنج نفر دیگر غذا و آب آشامیدنی پیدا کنید، به شرطی که زمین توت، شکار کوچک، آب و غیره را عرضه کند.

تخصص

به مکان‌های عجیب و غریب رفته‌اید و چیزهایی دیده‌اید که دیگران نمی‌توانند درک کنند. برخی از سرزمین‌های دوردستی که بازدید کرده‌اید و اینکه چه تاثیری بر شما گذاشته‌اند را در نظر بگیرید. می‌توانید بر اساس جدول زیر تاس بریزید تا شغل خود را در طول مدتی که در طبیعت هستید مشخص کنید، یا یکی را انتخاب کنید که به بهترین وجه با شخصیت شما سازگار است.

d10	خاستگاه
1	جنگلبان
2	تله‌گیر
3	خانه‌دار
4	راهنما
5	تبعید یا طرد شده
6	شکارچی جایزه
7	زائر
8	عشایر ایلی
9	شکارچی
10	غارتگر قبیله‌ای

خصوصیات شخصی پیشنهادی

خارجی‌ها که اغلب میان مردم متمدن بی‌ادب و بی‌نزاکت به حساب می‌آیند، احترام کمی برای زیبایی‌های زندگی در شهرها قائل هستند. پیوندهای قبیله، خانواده و دنیای طبیعی که آن‌ها بخشی از آن هستند، مهم‌ترین پیوندها برای اکثر مردم خارج از تمدن است.

d8	ویژگی شخصی
1	توسط هوس سرگردانی رانده شده و از خانه دور شدم.
2	طوری مراقب دوستانم هستم که انگار توله‌های تازه متولد شده‌ای هستند.
3	یک بار بیست و پنج مایل را بدون توقف دویدم تا به قبیله خود درباره نزدیک شدن گروه ارک‌ها هشدار دهم، اگر مجبور باشم دوباره این کار را انجام می‌دهم.
4	برای هر موقعیتی درسی دارم که از مشاهده طبیعت گرفته شده است.

5	هیچ ارزشی برای افراد ثروتمند یا خوش اخلاق قائل نمی‌شوم. پول و اخلاق شما از شر یک غول گرسنه نجات نمی‌دهد.
6	همیشه چیزها را جمع می‌کنم، بی‌توجه با آن‌ها کلنجار می‌روم و گاهی اوقات به‌طور تصادفی آن‌ها را می‌شکنم.
7	در کنار حیوانات خیلی راحت‌تر از مردم احساس راحتی می‌کنم.
8	واقعا توسط گرگ‌ها بزرگ شدم.

d6	آرمان
1	**تغییر**. زندگی مانند فصول، دائما در حال تغییر است و ما باید با آن تغییر کنیم. (*بی‌قانون*)
2	**خیر بزرگتر**. این مسئولیت هر فرد است که بیشترین شادی را برای کل قبیله ایجاد کند. (خوب)
3	**افتخار**. اگر خودم را بی‌حرمت کنم، تمام قبیله‌ام را بی‌حرمت کرده‌ام. (*قانونمند*)
4	**قدرت**. باید قوی‌ترین‌ها حکومت کنند. (*شرور*)
5	**طبیعت**. جهان طبیعی از همه سازه‌های تمدن مهم‌تر است. (*بی‌طرف*)
6	**شکوه**. باید در جنگ برای خود و قبیله‌ام افتخار کسب کنم. (*هر کدام*)

d6	وابستگی
1	خانواده یا قبیله مهم‌ترین چیز در زندگی من است، حتی زمانی که از من دور هستند.
2	آسیب به طبیعت دست نخورده خانه من آسیب به من است.
3	بر شرورهایی که وطنم را ویران کردند، غضب وحشتناکی خواهم آورد.
4	من آخرین نفر از قبیله خود هستم و این وظیفه من است که مطمئن شود نام آن‌ها در افسانه‌ها ثبت شود.
5	کابوس‌های وحشتناکی از یک فاجعه آتی دارم و برای جلوگیری از آن دست به هر کاری خواهم زد.
6	وظیفه من این است که فرزندانی را برای نگهداری قبیله خود فراهم کنم.

d6	نقص
1	بیش از حد شیفته آبجو، شراب و سایر مسکرات هستم.
2	هیچ‌جایی برای احتیاط در زندگی کامل وجود ندارد.
3	هر توهینی را که دریافت کرده‌ام به خاطر می‌آورم و نسبت به هر کسی که تا به حال به من ظلم کرده است، کینه‌ای بی‌صدا دارم.
4	دیر و سخت به اعضای نژادها، قبایل و جوامع دیگر اعتماد می‌کنم.
5	خشونت پاسخ من به تقریبا هر چالشی است.
6	از من انتظار نداشته باشید که کسانی که نمی‌توانند خود را نجات دهند نجات دهم. این راه طبیعت است که قوی رشد کند و ضعیف هلاک شود.

Noble اشراف‌زاده

شما قدرت، ثروت و برتری را درک می‌کنید. خانواده اصیل شما صاحب زمین هستند، مالیات جمع می‌کنند و از نفوذ سیاسی قابل توجهی برخوردار هستند. ممکن است شما یک اشراف‌زاده نازپرورده و ناآشنا با کار یا ناراحتی، یک بازرگان سابق که اندکی پیش به اشراف ارتقا طبقه یافته، یا فرزند ناخلف ظالم منطقه باشید. یا می‌توانید یک زمیندار صادق و سخت‌کوش باشید که کاملا با افرادی که در سرزمین شما کار و زندگی می‌کنند اهمیت می‌دهد و کاملا از مسئولیت خود در قبال آن‌ها آگاه است.

با **DM** خود همکاری کنید تا عنوان مناسب را انتخاب کنید و تعیین کنید که این عنوان تا چه اندازه از قدرت برخوردار است. یک عنوان اشرافی به خودی خود وجود ندارد، بلکه به یک خانواده کامل متصل است و هر عنوانی که داشته باشید را به فرزندان خود منتقل خواهید کرد. علاوه بر عنوان اشرافی خود، با دی‌ام کار کنید تا خانواده خود و تاثیرشان بر شما را تعریف کنید.

آیا خانواده شما قدیمی است یا عنوان شما اخیرا اعطا شده است؟ آن‌ها چقدر نفوذ دارند و در چه منطقه‌ای؟ سایر اشراف راجع به خانواده شما چه فکری می‌کنند؟ عوام چه حسی به شما دارند؟

موقعیت شما در خانواده چیست؟ آیا شما وارث رئیس خانواده هستید؟ آیا عنوان را به ارث برده‌اید؟ احساس شما

در مورد آن مسئولیت چیست؟ یا آنقدری از وراثت دور هستید که کسی به شما اهمیت نمی‌دهد، به شرطی که خانواده خود را شرمنده نکنید؟ رئیس خانواده شما نسبت به حرفه ماجراجویی شما چه حسی دارد؟ آیا خانواده به شما افتخار می‌کنند یا بقیه اعضای خانواده از شما دوری می‌کنند؟
آیا خانواده شما دارای نشان است؟ نشانی که ممکن است روی انگشتر بزنید؟ رنگ‌های خاصی که مدام می‌پوشید؟ حیوانی که به عنوان نمادی از خاندان خود یا حتی عضوی معنوی از خانواده می‌دانید؟
این جزئیات به تاسیس خانواده و عنوان شما به عنوان ویژگی‌های جهان بازی کمک می‌کنند.

مهارت‌ها: History, Persuasion
ابزارها: یک مدل Gaming Set
زبان‌ها: یک زبان به انتخاب خود
لوازم: یک ست لباس فاخر، یک انگشتر با نشان خانواده، طومار شجره نامه و یک کیسه حاوی 25 gp.

ویژگی: موقعیت برتر (Position of Privilege)

به لطف خانواده شما، مردم تمایل دارند که فکر خوبی راجع به شما داشته باشند. از شما در جوامع بالا استقبال می‌شود و مردم تصور می‌کنند شما حق دارید در هر کجا که هستید باشید. مردم عادی تمام تلاش خود را می‌کنند تا از شما پذیرایی کنند و از نارضایتی شما جلوگیری کنند و سایر افراد سطح شما با شما مانند خودشان رفتار می‌کنند. در صورت نیاز می‌توانید برای خود ملاقاتی با یک نجیب‌زاده محلی تضمین کنید.

خصوصیات شخصی پیشنهادی

اشراف با شیوه زندگی بسیار متفاوتی نسبت به اکثر مردم متولد و پرورش می‌یابند و شخصیت آن‌ها منعکس‌کننده این تربیت است. یک عنوان اشرافی همراه با انبوهی از وابستگی‌ها می‌باشد، مسئولیت‌هایی در قبال خانواده، سایر اشراف (از جمله حاکمیت)، افرادی که تحت مراقت خانواده هستند یا حتی خود این عنوان. اما این مسئولیت اغلب روش خوبی برای تضعیف یک اشراف‌زاده است.

d6	آرمان
1	**احترام**. احترام به من به خاطر موقعیتم واجب است، اما همه مردم فارغ از طبقه شایسته برخورد با عزت هستند. (خوب)
2	**مسئولیت**. وظیفه من این است که به افراد بالاتر از خود احترام بگذارم، همانطور که افراد زیر من نیز باید به من احترام بگذارند. (قانونمند)
3	**استقلال**. باید ثابت کنم که بدون سر و کله زدن خانواده‌ام از پس خودم بر می‌آیم. (بی‌قانون)
4	**قدرت**. اگر بتوانم قدرت بیشتری پیدا کنم، هیچ‌کس به من نمی‌گوید که چه کاری باید انجام دهم. (شرور)
5	**خانواده**. خون غلیظ‌تر از آب است. (بی‌طرف)
6	**تعهد اشرافی**. وظیفه من این است که از افراد تحت حمایت خود محافظت و مراقبت کنم. (هر کدام)

d8	ویژگی شخصی
1	تملق شیوای من باعث می‌شود هرکسی که با او صحبت می‌کنم حس کند که فوق‌العاده‌ترین و مهمترین فرد جهان است.
2	عوام من را به خاطر مهربانی و سخاوتم دوست دارند.
3	با دیدن منش و آراستگی اشرافی من کسی شک نمی‌کند که من شخصی بالاتر از توده مردم هستم.
4	خیلی دردسر می‌کشم تا همیشه بهترین ظاهر را داشته باشم و از آخرین مدها پیروی کنم.
5	دوست ندارم دست به سیاه و سفید بزنم و حتی اگر بمیرم در مکان نامناسب اطراق نمی‌کنم.
6	با وجود اشراف‌زاده بودنم، خود را بالاتر از افراد دیگر نمی‌دانم. همه ما خون یکسانی داریم.
7	لطف من با یک بار از دست رفتن، برای همیشه از دست می‌رود.

8	اگر صدمه‌ای به من وارد کنی، تو را له می‌کنم، نام تو را خراب می‌کنم و بر مزارع تو نمک می‌پاشم.

d6	وابستگی
1	برای جلب رضایت خانواده‌ام با هر چالشی روبرو خواهم شد.
2	اتحاد خاندان من با یک خانواده اشراف‌زاده دیگر باید به هر قیمتی پایدار بماند.
3	هیچ‌چیز مهمتر از سایر اعضای خانواده من نیست.
4	عاشق وارث خانواده‌ای هستم که خانواده‌ام از آن‌ها متنفر هستند.
5	در وفاداری به حاکم خود مصمم هستم.
6	عوام باید من را به عنوان قهرمان مردم ببینند.

d6	نقص
1	مخفیانه اعتقاد دارم که همه پایین‌تر از من هستند.
2	یک راز پرجنجال را مخفی دارم که می‌تواند خانواده‌ام را برای همیشه از بین ببرد.
3	اغلب در هر کلمه خطاب به خود توهین و تهدیدهای پنهان پیدا می‌کنم و زود عصبانی می‌شوم.
4	به لذت‌های نفسانی اشتیاق سیری ناپذیر دارم.
5	در حقیقت، دنیا به دور من می‌چرخد.
6	با گفتار و کردار خود، اغلب باعث شرمساری خانواده‌ام می‌شوم.

حکیم Sage

شما سال‌های زیادی را به یادگیری دانش جهان‌ها پرداختید. نسخه‌های خطی را جستجو می‌کردید، طومارها را مطالعه می‌کردید و به بزرگترین متخصصان در مورد موضوعات مورد علاقه خود گوش می‌دادید. تلاش‌ها شما باعث شده شما در رشته‌های خود استاد شوید.

مهارت‌ها: Arcana, History
زبان‌ها: دو زبان به انتخاب خود
لوازم: یک شیشه جوهر سیاه، یک قلم، یک چاقو کوچک، یک نامه از همکاری مرده که سوالی را مطرح کرده است که هنوز نتوانسته‌اید به آن پاسخ دهید، یک ست لباس عادی و یک کیسه حاوی 10 gp.

تخصص

برای تعیین ماهیت مطالعات علمی خود، یک d8 بریزید یا از گزینه‌های جدول زیر یکی را انتخاب کنید.

d8	تخصص
1	کیمیاگر
2	ستاره‌شناس
3	استاد بی‌اعتبار شده
4	کتابدار
5	استاد
6	محقق
7	دستیار جادوگر
8	کاتب

ویژگی: محقق (Researcher)

هنگام تلاش برای یادگیری یا یادآوری بخشی از معلومات، اگر آن اطلاعات را نمی‌دانید، اغلب می‌دانید که از کجا و از چه کسی می‌توانید آن را بدست آورید. معمولا این اطلاعات از کتابخانه، معبد، دانشگاه یا حکیم یا شخص دانا دیگری حاصل می‌شود. DM شما ممکن است بگوید که دانشی که دنبالش هستید در مکانی تقریبا غیرقابل دسترس یافت می‌شود، یا اینکه به راحتی پیدا نمی‌شود. کشف عمیق‌ترین اسرار دنیاها می‌تواند به یک ماجراجویی یا حتی یک کمپین کامل نیاز داشته باشد.

خصوصیات شخصی پیشنهادی

حکیم‌ها با مطالعات گسترده خود تعریف می‌شوند و ویژگی‌های آن‌ها نشان‌دهنده این سبک زندگی است. حکما خود را به فعالیت‌های علمی اختصاص داده‌اند و دانش را بسیار ارزشمند می‌دانند – گاهی برای خود دانش، گاهی به عنوان وسیله‌ای برای رسیدن به سایر آرمان‌ها.

d8	ویژگی شخصی
1	از کلمات چند سیلابی استفاده می‌کنم تا تصور کنند شخص با فضیلتی هستم.
2	تمام کتاب‌های بزرگترین کتابخانه‌های جهان را خوانده‌ام، یا حداقل اینطور می‌گویم.
3	عادت دارم به کسانی که به اندازه من باهوش نیستند کمک کنم و با صبر و حوصله همه‌چیز را برای دیگران توضیح می‌دهم.
4	هیچ‌چیزی را به اندازه یک معما خوب دوست ندارم.
5	مایل هستم قبل از اینکه قضاوت کنم به هر طرف بحث و استدلال گوش دهم.
6	وقتی...با...احمق‌ها...مواجه...هستم...به آرامی...صحبت...می‌کنم. تقریبا...همه...مقابل من...احمق...هستند.
7	در موقعیت‌های اجتماعی به طرز وحشتناکی بی دست و پا هستم.
8	باور دارم که مردم همیشه در تلاش برای سرقت اسرار من هستند.

d6	آرمان
1	**دانش**. مسیر رسیدن به قدرت و پیشرفت خود از طریق دانش است. (*بی‌طرف*)
2	**زیبایی**. آنچه زیباست ما را فراتر از خود، به سمت واقعیت سوق می‌دهد. (*خوب*)
3	**منطق**. احساسات نباید روی تفکر منطقی ما تاثیر بگذارند. (*قانونمند*)
4	**بدون محدودیت**. هیچ‌چیز نباید در حالت‌های بی‌نهایت گوناگون هستی تداخل به‌وجود آورد. (*بی‌قانون*)
5	**قدرت**. دانش راه رسیدن به قدرت و سلطه است. (*قانونمند*)
6	**اصلاح خود**. هدف یک زندگی حکیمانه، بهبود خود است. (*هر کدام*)

d6	وابستگی
1	وظیفه من این است که از دانشجویانم محافظت کنم.
2	متنی باستانی دارم که اسرار وحشتناکی را در خود جای داده است که نباید در دستان اشتباهی بیفتد.
3	برای حفظ کتابخانه، دانشگاه یا صومعه تلاش می‌کنم.
4	کارنامه زندگی کاری من مجموعه‌ای از آثار مربوط به یک حوزه خاص از دانش است.
5	در تمام زندگی خود بدنبال جواب یک سوال خاص بوده‌ام.
6	روحم را برای دانش فروختم. امیدوارم که کارهای بزرگی انجام دهم و آن را دوباره به‌دست آورم.

d6	نقص
1	حواسم به راحتی با وعده اطلاعات پرت می‌شود.
2	بیشتر مردم با دیدن یک موجود شیطانی فریاد می‌زنند و فرار می‌کنند. من می‌ایستم و در مورد آناتومی آن یادداشت می‌کنم.

3	کشف اسرار باستانی به قیمت یک تمدن ارزش دارد.
4	از راه‌حل‌های واضح به نفع راه‌حل‌های پیچیده چشم‌پوشی می‌کنم.
5	بدون اینکه واقعا به حرف‌های خود بیندیشم صحبت می‌کنم و بطور مداوم و ناخودآگاه به دیگران توهین می‌کنم.
6	نمی‌توانم برای حفظ جان خودم یا دیگران راز نگه دارم.

ملوان Sailor

شما سال‌ها با یک کشتی دریایی دریانوردی کرده‌اید. در آن زمان، با طوفان‌های قدرتمند، هیولاهای اعماق و کسانی که می‌خواستند کشتی شما را غرق کنند روبرو شده‌اید. عشق اول شما خط دور افق است، اما زمان آن فرا رسیده است که چیز جدیدی را امتحان کنید.

در مورد ماهیت کشتی که قبلا با آن سفر می‌کرده‌اید با دی‌ام خود صحبت کنید. آیا یک کشتی تجاری، کشتی نیروی دریایی، کشتی اکتشافی یا کشتی دزدان دریایی بود؟ چقدر معروف (یا بدنام) است؟ آیا به طور گسترده سفر می‌کرد؟ هنوز در حال حرکت است، یا ناپدید شده و گمان می‌رود همراه تمام ملوانان گم شده است؟

وظایف شما در کشتی چه بود – افسر کشتی، ناخدا، ناوبر، آشپز یا موقعیتی دیگر؟ ناخدا و شخص دوم کشتی چه کسانی بودند؟ آیا با شرایط خوب افراد کشتی را ترک کردید یا از آن‌ها فرار کردید؟

مهارت‌ها: **Athletics, Perception**

ابزارها: **Navigator's tools**، وسیله نقلیه (دریایی)

لوازم: یک میله نگهدارنده کشتی (**Club**)، طناب ابریشمی (**50** فوت)، یک طلسم خوش‌شانسی مانند پای خرگوش یا یک سنگ کوچک با یک سوراخ در مرکز (یا می‌توانید برای یک شئ تصادفی طبق جدول **Trinkets** تاس بریزید)، یک ست لباس معمولی و یک کیف کمربند حاوی **10 gp**.

ویژگی: کشتی‌رانی رایگان (Ship's Passage)

در صورت نیاز، می‌توانید سفر رایگان در یک کشتی دریایی را برای خود و همراهان ماجراجوی خود تضمین کنید؛ در کشتی‌ای که در آن خدمت می‌کردید، یا کشتی دیگری که روابط خوبی با آن دارید (شاید یکی که ناخدایش از همراهان سابق شما باشد) . از آنجایی که دارید مورد خیرخواهی قرار می‌گیرید، نمی‌توانید از برنامه یا مسیری که هر نیاز شما را برآورده می‌کند مطمئن باشید. دی‌ام شما تعیین می‌کند که چقدر طول می‌کشد تا به مقصد برید. در ازای سفر رایگان، از شما و همراهان شما انتظار می‌رود در طول سفر به خدمه کشتی کمک کنید.

خصوصیات شخصی پیشنهادی

ملوانان می‌توانند خشن باشند، اما مسئولیت‌های زندگی در کشتی باعث می‌شود که به طور کلی قابل اتکا باشند. زندگی در یک کشتی دیدگاه آن‌ها را شکل می‌دهد و مهم‌ترین دلبستگی‌های آن‌ها را شکل می‌دهد.

d8	ویژگی شخصی
1	دوستان من می‌دانند که می‌توانند به من تکیه کنند، مهم نیست که چه باشد.
2	سخت کار می‌کنم تا وقتی کار تمام شد بتوانم سخت عشق و حال کنم.
3	از رفتن به بنادر جدید و یافتن دوستان جدید همراه بشکه‌ای از آبجو لذت می‌برم.
4	حقیقت را به خاطر یک داستان خوب تغییر می‌دهم.
5	برای من، نزاع در میخانه راه خوبی برای شناختن یک شهر جدید است.
6	هرگز از یک شرط‌بندی دوستانه صرف نظر نمی‌کنم.
7	زبان من مثل لانه یک Otyugh (نوعی هیولا) ناپاک است.
8	دوست دارم کار به خوبی انجام شود، به خصوص اگر بتوانم شخص دیگری را متقاعد کنم که آن کار را انجام دهد.

d6	آرمان
1	**احترام**. چیزی که یک کشتی را سرهم نگه می‌دارد احترام متقابل میان ناخدا و خدمه است. (*خوب*)
2	**انصاف**. همه ما کار می‌کنیم، بنابرین همه ما در پاداش سهیم هستیم. (قانونمند)
3	**آزادی**. دریا آزادی است – آزادی رفتن به هر جایی و انجام هر کاری. (*بی‌قانون*)
4	**تسلط**. من یک شکارچی هستم و کشتی‌های دیگر در دریا شکار من. (*شرور*)
5	**مردم**. به خدمه‌ام متعهد هستم، نه به آرمان‌ها. (*بی‌طرف*)
6	**آرزو**. روزی صاحب کشتی خودم خواهم شد و نقشه خودم را خواهم ریخت. (*هر کدام*)

d6	وابستگی
1	اول به ناخدا وفادارم، بعد به بقیه چیزها.
2	کشتی از همه مهمتر است – ملوانان و کاپیتان‌ها می‌آیند و می‌روند.
3	همیشه اولین کشتی خود را یه یاد دارم.
4	در یک شهر بندری، معشوقه‌ای دارم که چشمانش نزدیک بود مرا از دریا بدزدند.
5	در سهمم در غنیمت فریب خوردم و می‌خواهم حقم را بگیرم.
6	دزدان دریایی بیرحم ناخدا و خدمه‌ام را به قتل رساندند، کشتی ما را غارت کردند و من را رها کردند تا بمیرم. روزی انتقام می‌گیرم.

d6	نقص
1	از دستورات پیروی می‌کنم، حتی اگر فکر کنم اشتباه هستند.
2	برای جلوگیری از انجام کار اضافی هر چیزی می‌گویم.
3	وقتی کسی شجاعت من را زیر سوال می‌برد، هر چقدر هم که شرایط خطرناک باشد، هرگز عقب نشینی نمی‌کنم.
4	وقتی شروع به نوشیدن می‌کنم، توقف برایم سخت است.
5	نمی‌توانم پول خرد و دیگر اشیاء ریزی که با آن‌ها برخورد می‌کنم را به جیب نزنم.
6	غرورم احتمالا منجر به نابودی من خواهد شد.

Soldier سرباز

جنگ همیشه زندگی شما بوده، حداقل تا جایی که علاقه دارید به یاد آورید. شما در دوران جوانی آموزش دیدید، استفاده از سلاح و زره را مطالعه کردید، قوانین اساسی بقا، از جمله نحوه زنده ماندن در میدان جنگ را آموختید. ممکن است شما عضوی از یک ارتش ملی دائمی یا یک گروه مزدور باشید، یا شاید عضوی از یک گروه شبه‌نظامی محلی که در طی جنگ اخیر به شهرت رسیده است.

هنگامی که این پیشینه را انتخاب می‌کنید، با **DM** خود همکاری کنید تا مشخص شود در کدام سازمان نظامی عضو بوده‌اید، تا چه حد در رده‌های آن پیشرفت کرده‌اید و چه نوع تجربیاتی را در طول زندگی نظامی خود داشته‌اید.

مهارت‌ها: **Athletics, Intimidation**

ابزارها: یک مدل **Gaming Set**، وسایل نقلیه (زمینی)

لوازم: یک نشان درجه، یک غنیمت که از دشمن برداشتید (مثل خنجر، تیغ شکسته یا تکه‌ای از پرچم)، یک ست تاس استخوانی یا کارت بازی، یک ست لباس عادی و یک کیسه حاوی **10 gp**.

تخصص

در دوران سربازی خود نقش خاصی در یگان یا ارتش خود داشته‌اید. برای تعیین نقش خود، یک **d8** بریزید یا از گزینه‌های جدول یکی را انتخاب کنید.

d8	تخصص
1	افسر
2	پیشاهنگ
3	پیاده‌نظام
4	سواره‌نظام
5	شفادهنده
6	مسئول تجهیزات
7	پرچمدار
8	خدمه پشتیبان (آشپز، آهنگر یا موارد مشابه)

ویژگی: درجه نظامی (Military Rank)

از حرفه خود به عنوان سرباز، یک درجه نظامی دارید. سربازان وفادار به سازمان نظامی سابق شما هنوز اقتدار و نفوذ شما را به رسمیت می‌شناسند و اگر درجه پایینتری داشته باشند از شما فرمان می‌برند. شما می‌توانید از درجه خود استفاده کنید تا بر سایر سربازان تاثیر بگذارید و به صورت موقت تجهیزات ساده یا اسب دریافت کنید. همچنین، می‌توانید به اردوگاه‌های نظامی دوستانه و قلعه‌هایی که درجه شما در آن شناخته می‌شود دسترسی داشته باشید.

خصوصیات شخصی پیشنهادی

تجربه خوفناک جنگ همراه با نظم و انظباط سختگیرانه دوران سربازی، اثری بر همه سربازان بر جای می‌گذارد. این تجربه، آرمان‌های آن‌ها را شکل می‌دهد، وابستگی‌های محکم ایجاد می‌کند و اغلب آن‌ها را زخمی و آسیب‌پذیر مقابل ترس، شرم و نفرت قرار می‌کند.

d8	ویژگی شخصی
1	من همیشه مودب و محترم هستم.
2	خاطرات جنگ من را آزار می‌دهند. نمی‌توانم تصاویر خشونت را از ذهنم بیرون بیاورم.
3	دوستان بسیاری را از دست دادم و در یافتن دوستان جدید کند و آهسته عمل می‌کنم.
4	سرشار از داستان‌های الهام‌بخش و پندآمیز از تجربه نظامی خود هستم و تقریبا برای هر وضعیت جنگی داستانی دارم.
5	می‌توانم بدون لحظه‌ای لرز به چشمان یک سگ جهنمی خیره شوم.
6	از قوی بودن لذت می‌برم و به شکستن وسایل علاقه دارم.
7	شوخ‌طبعی خام و زمختی دارم.
8	به طور مستقیم با مشکلات روبرو می‌شوم. یک راه‌حل ساده و مستقیم بهترین راه برای موفقیت است.

d6	آرمان
1	**صَلاح**. وظیفه ما این است که جان خود را در دفاع از دیگران بگذاریم. (خوب)
2	**مسئولیت**. آنچه را که باید انجام می‌دهم و از دستورات عادلانه پیروی می‌کنم. (قانونمند)
3	**استقلال**. وقتی مردم کورکورانه از دستورات پیروی می‌کنند، نوعی استبداد را می‌پذیرند. (بی‌قانون)
4	**قدرت**. مانند جنگ، در زندگی نیروی قوی‌تر پیروز می‌شود. (شرور)
5	**زندگی**. آرمان‌ها ارزش کشتن یا رفتن به جنگ را ندارند. (بی‌طرف)
6	**ملت**. شهر، وطن یا مردم من مهم‌ترین چیز زندگی من هستند. (هر کدام)

d6	وابستگی
1	هنوز هم جان خود را برای افرادی که با آن‌ها خدمت کردم می‌دهم.
2	شخصی جان من را در میدان جنگ نجات داد. تا به امروز، هیچ‌وقت دوستی را پشت‌سر نمی‌گذارم.
3	شرف من زندگی من است.
4	هیچوقت شکست سنگین ارتش خود یا دشمنانی که روبروی ما بودند را فراموش نخواهم کرد.
5	کسانی که در کنار من می‌جنگند کسانی هستند که ارزش مردن را دارند.
6	برای کسانی می‌جنگم که نمی‌توانند برای خود بجنگند.

d6	نقص
1	دشمن وحشتناکی که در جنگ با آن روبرو شدیم هنوز مرا از ترس می‌لرزاند.
2	برای کسی که یک جنگجوی ثابت شده نیست احترام کمی قائلم.
3	در جنگ اشتباه وحشتناکی کردم که به کشته شدن بسیاری منجر شد. برای مخفی نگه‌داشتن این اشتباه دست به هر کاری می‌زنم.
4	نفرت من از دشمنانم کورکورانه و غیر قابل تغییر است.
5	از قانون اطاعت می‌کنم، حتی اگر باعث بدبختی شود.
6	وقتی اشتباه می‌کنم ترجیح می‌دهم زره خود را بخورم تا اعتراف کنم.

ولگرد Urchin

شما تنها، یتیم و فقیر در خیابان بزرگ شدید. کسی را نداشتید که مراقب شما باشد یا نیازهای شما را فراهم کند، بنابراین یاد گرفتید که برای خود تامین کنید. دعواهای شدیدی بر سر غذا داشتید و مراقب دیگر ولگردانی بودید که ممکن بود از شما بدزدند. در معرض عوامل محیطی، روی پشت بام‌ها و کوچه‌ها می‌خوابیدید و بیماری را بدون داشتن دارو یا مکانی برای بهبودی تحمل می‌کردید. علی‌رغم همه این مسائل، زنده مانده‌اید و این کار را از طریق زیرکی، قدرت، سرعت یا ترکیبی از آن‌ها انجام داده‌اید.

حرفه ماجراجویی خود را با پول کافی برای ده روز زندگی متواضع اما امن شروع می‌کنید. چطور به این پول رسیدید؟ چه چیزی به شما اجازه داد تا از شر شرایط ناامیدکننده خود خلاص شوید و زندگی بهتری را آغاز کنید؟

مهارت‌ها: Sleight of Hand, Stealth
ابزارها: Thieves' Tools ،Disguise Kit
لوازم: یک چاقوی کوچک، نقشه شهری که در آن بزرگ شده‌اید، یک موش خانگی، یک نشانه برای به یاد آوردن والدینتان، یک ست لباس معمولی و یک کیف کمربند حاوی 10 gp.

ویژگی: اسرار شهر (City Secrets)

الگوهای مخفی و جریان شهرها را می‌شناسید و می‌توانید گذرگاه‌هایی را در شهر پیدا کنید که دیگران نمی‌شناسند. وقتی در نبرد نیستید، شما (و همراهان تحت رهبری شما) می‌توانید بین هر دو مکان در شهر دو برابر سریع‌تر از حالت معمول حرکت کنید.

خصوصیات شخصی پیشنهادی

ولگردان با زندگی فقیرانه، چه خوب و چه بد، شکل می‌گیرند. آن‌ها توسط تعهد به افرادی که در خیابان با آن‌ها

زندگی مشترک داشتند، یا به دلیل میل شدید برای زندگی بهتر – و شاید تا حدودی برای انتقام از تمام افراد ثروتمندی که با آن‌ها رفتار می‌کردند، رانده می‌شوند.

d8	ویژگی شخصی
1	تکه‌های غذا و اشیاء ریز را در جیبم پنهان می‌کنم.
2	سوالات زیادی می‌پرسم.
3	دوست دارم در جاهای کوچکی پناه بگیرم که هیچ‌کس دیگری نتواند به من برسد.
4	پشت به دیوار یا درخت می‌خوابم و همه‌چیزم را در بقچه‌ای در آغوشم می‌گیرم.
5	مثل یک خوک غذا می‌خورم و رفتار بدی دارم.
6	فکر می‌کنم هرکسی که با من مهربان است قصد شیطانی خود را پنهان می‌کند.
7	دوست ندارم حمام کنم.
8	به صراحت آنچه را که دیگران به آن اشاره می‌کنند یا پنهان می‌کنند را به زبان می‌آورم.

d6	آرمان
1	**احترام**. همه مردم، چه فقیر و چه ثروتمند، شایسته احترام هستند. (*خوب*)
2	**جامعه**. باید مراقب یکدیگر باشیم، زیرا هیچ‌کس دیگری قرار نیست این‌کار را انجام دهد. (قانونمند)
3	**تغییر**. افراد پایین مرتبه بالا می‌روند و افراد والا و قدرتمند پایین می‌آیند. تغییر ماهیت طبیعت است. (*بی‌قانون*)
4	**کیفر**. باید به ثروتمندان نشان داده شود که زندگی و مرگ در شرایط ما چگونه است. (*شرور*)
5	**مردم**. به افرادی که به من کمک می‌کنند کمک می‌کنم – این چیزی است که ما را زنده نگه می‌دارد. (*بی‌طرف*)
6	**آرزو**. می‌خواهم ثابت کنم که لایق زندگی بهتری هستم. (*هر کدام*)

d6	وابستگی
1	شهر من خانه من است و برای دفاع از آن خواهم جنگید.
2	از یک یتیم‌خانه حمایت می‌کنم تا دیگران را از تحمل چیزی که من تحمل کردم نجات دهم.
3	زنده ماندن خود را مدیون ولگرد دیگری هستم که به من یاد داد در خیابان زندگی کنم.
4	بدهی دارم که هرگز نمی‌توانم آن را به یک شخص دلسوز بازپرداخت کنم.
5	با سرقت از یک شخص مهم از فقر فرار کردم و به خاطر آن تحت تعقیب هستم.
6	هیچ‌کس دیگری نباید سختی‌هایی که من پشت سر گذاشتم را تحمل کند.

d6	نقص
1	اگر تعداد آن‌ها بیشتر باشد، از دعوا فرار خواهم کرد.
2	طلا برای من پول زیادی است و برای کسب مقدار بیشتری از آن تقریبا هرکاری خواهم کرد.
3	هرگز به هیچ کس غیر از خودم کاملا اعتماد نخواهم کرد.
4	ترجیح می‌دهم کسی را در خواب بکشم تا اینکه منصفانه بجنگم.
5	اگر من بیش از صاحبش به آن نیاز داشته باشم، دزدی نیست.
6	افرادی که نمی‌توانند از خود مراقبت کنند چیزی را که لیاقتشان است به دست می‌آورند.

فصل 5: تجهیزات

بازار بزرگ هر شهر پر از فروشندگان و خریداران متفاوت است. چنین مکانی خانه آهنگران دوارف، چوب‌تراشان اِلف، کشاورزان هَفلینگ، جواهرسازان نُوم و صد البته انسان‌هایی با فرهنگ و قیافه‌های مختلف است. در کلان‌شهرها تقریبا هرچیزی که بخواهید برای خرید پیدا می‌شود، از ادویه‌های عجیب و غریب و لباس‌های مجلل تا سبدهای حصیری و شمشیرهای برّنده.

برای یک ماجراجو، دسترسی به زره، سلاح، کوله‌پشتی، طناب و کالاهای مشابه از اهمیت بسیار بالایی برخوردار است. تجهیزات مناسب در شرایط سخت و چالش‌های روبه‌رو می‌توانند تفاوت میان مرگ و زندگی باشند.

تجهیزات شروع

هنگام ساخت کاراکتر براساس **Class** و **Background** خود تجهیزات دریافت می‌کنید. به عنوان جایگزین می‌توانید با مقداری سکه طلا که براساس کلس خود دریافت می‌کنید بازی را شروع کنید و براساس لیست آیتم‌ها خرید کنید.

Class	ثروت آغازین	میانگین
Barbarian	*2d4 x 10 gp*	50
Bard	*5d4 x 10 gp*	125
Cleric	*5d4 x 10 gp*	125
Druid	*2d4 x 10 gp*	50
Fighter	*5d4 x 10 gp*	125
Monk	*5d4*	12.5
Paladin	*5d4 x 10 gp*	125
Ranger	*5d4 x 10 gp*	125
Rogue	*4d4 x 10 gp*	100
Sorcerer	*3d4 x 10 gp*	75
Warlock	*4d4 x 10 gp*	100
Wizard	*4d4 x 10 gp*	100

به هر **سکه طلا** به اختصار **GP** گفته می‌شود که مخفف **Gold Piece** یا تکه طلا است

شما تصمیم می‌گیرید که کاراکتر به چه روشی تجهیزات اولیه را به‌دست آورده است. شاید ارث بوده باشند و شاید کالایی که کاراکتر قبل از شروع بازی خریداری کرده است. شما شاید زره، سلاح و کوله‌پشتی خود را را بابت خدمت نظامی دریافت کرده باشید. حتی می‌توانید آن‌ها را دزدیده باشید. با **DM** خود صحبت کنید و با هم برای داستان آن‌ها به توافق برسید.

ثروت

ثروت در دنیای **D&D** می‌تواند به شکل‌های زیادی حاضر شود. سکه، جواهر، اجناس قیمتی یا بی‌ارزش، اشیاء هنری، حیوانات و املاک همه و همه می‌توانند انعکاسی از اوضاع اقتصادی کاراکتر شما باشند. رعیا و طبقه تهی‌دست جامعه با مبادله‌ی کالا زندگی خود را می‌چرخانند و با غلات و پنیر مالیات خود را پرداخت می‌کنند.

اشراف‌زادگان با تجارت سندهای مزارع، معادن و بنادر معاملات خود را انجام می‌دهند. و در صورت نیاز به طلا از شمش طلا استفاده می‌کنند و طلا را با وزن شمارش می‌کنند نه با سکه. تاجران، ماجراجویان و افرادی که خدمات حرفه‌ای ارائه می‌دهند تنها کسانی هستند که به طور روزمره با سکه‌های مختلف سر و کله می‌زنند.

سکه

سکه‌ها عموما براساس فلزی که از آن ساخته شدند ارزش‌گذاری می‌شوند. وزن یک سکه استاندارد **10 گرم** است. پرکاربردترین سکه‌ها **طلا** (**Gold**)، **نقره** (**Silver**) و **مس** (**Copper**) هستند.

با یک **سکه طلا** می‌توان یک کیسه‌خواب، **50** فوت طناب (معادل **15** متر) یا یک بز خرید. یک

صنعت‌گر حرفه‌ای می‌تواند روزی یک طکه طلا درآمد داشته باشد. حتی اگر خود سکه به صورت عمومی استفاده نشود، سکه طلا واحد استاندارد اندازه‌گیری ثروت است.

سکه	CP	SP	EP	GP	PP
Copper (cp)	1	1/10	1/50	1/100	1/1,000
Silver (sp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electrum (ep)	50	5	1	1/2	1/20
Gold (gp)	100	10	2	1	1/10
Platinum (pp)	1,000	100	20	10	1

یک سکه طلا معادل **ده سکه نقره** است که پرکاربردترین سکه میان عوام است. با یک سکه نقره معادل حقوق نصف روز یک کارگر، یک فلاسک سوخت چراغ یا یک شب جای‌خواب در مهمان‌خانه‌ای سطح پایین می‌باشد.

یک سکه نقره معادل **ده سکه مس** است که میان کارگران و گدایان پرکاربرد است. با یک سکه مس می‌توان یک شمع، مشعل یا یا تکه‌ای گچ تهیه کرد.

علاوه بر این‌ها، سکه‌های غیرمعمول که از فلزهای باارزش دیگری ساخته شده‌اند هم گاهی در میان گنج‌ها پیدا می‌شوند. سکه‌های **الکترام** (**Electrum**) و **پلاتینیوم** (**Platinum**) از امپراطوری‌های سقوط کرده باستانی منشاء می‌گیرند و می‌توانند هنگام استفاده شک و تردید ایجاد کنند. **یک سکه الکترام** برابر **پنج سکه نقره** و **یک سکه پلاتینیوم** برابر **ده سکه طلا** است.

فروش گنج

فرصت برای یافتن گنج، تجهیزات، سلاح، زره و موارد دیگر در سیاه‌چال‌هایی که کاوش می‌کنید بسیار زیاد است. به طور معمول، می‌توانید گنج‌ها و لوازم خود را هنگام بازگشت به شهر یا سکونتگاه دیگر بفروشید، مشروط بر اینکه بتوانید خریداران و بازرگانانی که به غنیمت شما علاقه‌مند هستن را پیدا کنید.

سلاح، زره و سایر تجهیزات. به عنوان یک قاعده کلی، سلاح‌ها، زره‌ها و سایر تجهیزات آسیب نخورده وقتی در بازار به فروش می‌رسند، نصف قیمت فروش می‌روند. سلاح‌ها و زره‌های مورد استفاده هیولاها به ندرت شرایط مناسب فروش را دارند.

اشیاء جادویی. فروش اشیاء جادویی مشکل است. پیدا کردن خریدار معجون یا طومار خیلی سخت نیست، اما سایر اشیاء جادویی برای بیشتر افراد به جز ثروتمندترین اشراف بیش از حد گران هستند. به همین ترتیب، جدا از چند شئ جادویی رایج، معمولا با اشیاء جادویی یا اسپل‌هایی برای خرید مواجه نمی‌شوید. ارزش جادو بسیار فراتر از طلای ساده است و همیشه اینطور با آن رفتار می‌شود.

سنگ‌های قیمتی، جواهرات و اشیاء هنری. این اقلام ارزش کامل خود را در بازار حفظ می‌کنند و می‌توانید آن‌ها را با سکه مبادله کنید یا از آن‌ها به عنوان ارز برای سایر معاملات استفاده کنید. برای گنج‌های بسیار ارزشمند، دی‌ام ممکن است از شما بخواهد که ابتدا خریدار را در یک شهر بزرگ یا جامعه بزرگتر پیدا کنید.

کالای تجاری و غیره. در مناطق مرزی، بسیاری از مردم معاملات را از طریق مبادله کالا به کالا انجام می‌دهند. مانند جواهرات و اشیاء هنری، کالاهای تجاری – شمش‌های آهن، کیسه‌های نمک، دام و غیره – ارزش کامل خود را در بازار حفظ می‌کنند و می‌توانند به عنوان ارز استفاده شوند.

زره و سپر | Shield & Armor

همه‌ی ماجراجویان به خوبی می‌دانند که مبارزه و جنگ ممکن است بخشی از ماجراجویی پیش رویشان باشد. دنیای دی‌ان‌دی در همه‌جا امن و امان نیست. به همین دلیل باید زره خوبی به تن داشته باشید تا شانس خود را برای پیروزی -یا بهتر بگوییم زنده ماندن- در مبارزات بیشتر کنید.

قدرت دفاعی Armor Class (AC)

در بالای برگه کاراکتر شما بخشی به شکل یک سپر وجود دارد که داخل آن عدد قدرت دفاعی خود را می‌نویسید و به آن **AC** -مخفف **Armor Class**- می‌گوییم. **AC** به چند چیز بستگی دارد:

1. **چابکی** شما (**Dexterity Modifier**) برای جاخالی دادن، که بسته به زره‌ای که پوشیده‌اید می‌تواند به **AC** اضافه می‌شود.
2. **زره** شما که بسته به سنگینی و کیفیتش قدرت دفاعی شما را بالا می‌برد.
3. ممکن است بلد باشید با **سپر** کار کنید. سپر عادی **+2** عدد به **AC** شما اضافه می‌کند.

زره	قیمت	قدرت دفاعی (AC)	حداقل Strength	Stealth	وزن (به واحد پوند معادل 450 گرم)
سپر Shield	10 gp	+2	-	-	6 lb.

سپر از فلز یا چوب ساخته می‌شود و برای استفاده از آن به یک دست آزاد نیاز دارید. در لحظه می‌توانید فقط از یک سپر استفاده نمایید.

انواع زره:

به طور کل زره به **3** دسته **سبک**، **متوسط** و **سنگین** تقسیم می‌شود. زره‌های سبک اکثراً چرمی هستند، زره‌های متوسط از ترکیب چرم و فلزات و یا پوست حیوانات ساخته شدند و زره‌ها سنگین از فلزات سنگین ساخته می‌شوند. هر کدام از این مدل‌ها سود و زیان خاص خود را دارند. برای اینکه بتوانید از این زره‌ها استفاده کنید باید **Proficiency** (مهارت) استفاده از آن را داشته باشید.

زره سبک | Light Armor

با به تن کردن زره سبک بسته به کیفتش **AC** پایه شما برابر **11** یا **12** خواهد بود و می‌توانید **Dexterity Modifier** خود را به طور کامل با آن جمع بزنید تا **Armor Class** شما مشخص شود.
این نوع زره برای افراد چابک مثل روگ‌ها و باردها مفیدتر است.

زره	قیمت	قدرت دفاعی (AC)	حداقل Strength	Stealth	وزن (به واحد پوند معادل 450 گرم)
Padded	5 gp	11 + Dex Modifier	-	Disadvantage	8 lb.
Leather	10 gp	11 + Dex Modifier	-	-	10 lb.
Studded Leather	45 gp	12 + Dex Modifier	-	-	13 lb.

زره متوسط | Medium Armor

زره‌های متوسط به شما اجازه می‌دهند نهایتاً **+2** عدد از **Dexterity** خود را به **AC** اضافه کنید. بعضی از آنها ممکن است به دلیل سنگینی و صدایی که ایجاد می‌کنند در مهارت پنهان شدن شما اختلال ایجاد کنند و شما با به تن داشتن این زره‌ها برای **Stealth** کردن **Disadvantage** خواهید داشت. قیمت این زره‌ها بسته به کیفیتشان از **10** سکه طلا تا **750** سکه و **AC** پایه آنها از **12** تا **15** متغیر است که با داشتن مادیفایر **Dexterity** حداقل **+2** به نهایت **AC 17** می‌رسد.

زره	قیمت	قدرت دفاعی (AC)	حداقل Strength	Stealth	وزن
Hide	10 gp	Dex modifier (max 2) + 12	-	-	12 lb.
Chain shirt	50 gp	Dex modifier (max 2) + 13	-	-	20 lb.

Scale mail	50 gp	Dex modifier (max 2) + 14	-	Disadvantage	45 lb.
Breastplate	400 gp	Dex modifier (max 2) + 14	-	-	20 lb.
Half plate	750 gp	Dex modifier (max 2) + 15	-	Disadvantage	40 lb.

زره سنگین | Heavy Armor

همه‌ی این زره‌ها به دلیل سنگینی زیادی که دارند برای **Stealth** شما مشکل‌ساز خواهند بود. همچنین شما نمی‌توانید هیچ مقدار از **Dexterity** خود را به **AC** خود اضافه کنید. قیمت این زره‌ها از **30** سکه طلا تا **1500** سکه و **AC** آنها از **14** تا **18** متغیر است.
این گونه زره برای افرادی که چابکی ندارند مثل پالادین‌ها، بعضی کلریک‌ها و بعضی فایترها مفیدتر است.

زره	قیمت	قدرت دفاعی (AC)	حداقل Strength	Stealth	وزن (به واحد پوند معادل 450 گرم)
Ring mail	30 gp	14	-	Disadvantage	40 lb.
Chain mail	75 gp	16	Str 13	Disadvantage	55 lb.
Splint	200 gp	17	Str 15	Disadvantage	60 lb.
Plate	1,500 gp	18	Str 15	Disadvantage	65 lb.

پوشیدن و در آوردن زره | Don & Doff

زمانی که طول می‌کشد زره خود را به تن کنید اصطلاحاً **Don** و زمان در آوردن زره از تن را **Doff** می‌گوییم.
هرچه زره سبک‌تر باشد **Don** و **Doff** کردن آن سریع‌تر انجام می‌شود. همچنین برای **Doff** کردن زره، اگر کمک داشته باشید زمان مورد نیاز نصف می‌شود.

مدل زره	پوشیدن Don	درآوردن Doff
Light Armor	1 دقیقه	1 دقیقه
Medium Armor	5 دقیقه	1 دقیقه
Heavy Armor	10 دقیقه	5 دقیقه
Shield	1 اکشن	1 اکشن

سلاح‌ها Weapons

کلس، و در معدود مواقعی نژاد شما، به شما مهارت استفاده از سلاح‌های مختلفی را می‌دهد که نشان‌دهنده استایل کلاس شما و سلاح‌هایی که بیشتر استفاده می‌کنید خواهد بود. چه برای مبارزه به تیر و کمان علاقه‌مند باشید چه به شمشیر، سلاح شما و مهارت اینکه به درستی از آن استفاده کنید فرق بین مرگ و زندگی در یک ماجراجویی خواهد بود.

مهارت سلاح | Weapon Proficiency

شما ممکن است مهارت استفاده از یک سلاح یا گروهی از سلاح‌ها را از کلس، نژاد یا دیگر ویژگی‌های کاراکتر خود دریافت کرده باشید.
دو گروه اصلی سلاح وجود دارد. **سلاح‌های ساده** (**Simple Weapon**) مثل چماق و خنجر و نیزه، و **سلاح‌های نظامی** (**Martial Weapon**) مثل شمشیرها و تبرهای جنگی. اکثر مردم استفاده از سلاح‌های ساده را بلدند اما استفاده ماهرانه از سلاح‌های نظامی نیاز به تمرین بسیار زیادی دارد.
اگر مهارت استفاده از یک سلاح را داشته باشید می‌توانید **Proficiency Bonus** خود را به تمام تاس‌های

Attack Roll که با آن سلاح می‌ریزید اضافه کنید، در نتیجه شانس اینکه ضربات شما خطا برود با سلاح‌هایی که در آن ماهر باشید کمتر می‌شود.

Simple Range Weapons | سلاح‌های ساده دوربرد

سلاح	قیمت	Damage	وزن	خصوصیات
Crossbow, light	25 gp	1d8 piercing	5 lb.	*Ammunition (range 80/320), loading, two-handed*
Dart	5 cp	1d4 piercing	¼ lb.	*Finesse, thrown (range 20/60)*
Shortbow	25 gp	1d6 piercing	2 lb.	*Ammunition (range 80/320), two-handed*
Sling	1 sp	1d4 bludgeoning	-	*Ammunition (range 30/120)*

Simple Range Weapons | سلاح‌های ساده نزدیک‌زن

سلاح	قیمت	Damage	وزن	خصوصیات
Club	1 sp	1d4 bludgeoning	2 lb.	*Light*
Dagger	2 gp	1d4 piercing	1 lb.	*Finesse, light, thrown (range 20/60)*
Greatclub	2 sp	1d8 bludgeoning	10 lb.	*Two-handed*
Handaxe	5 gp	1d6 slashing	2 lb.	*Light, thrown (range 20/60)*
Javelin	5 sp	1d6 piercing	2 lb.	*Thrown (range 30/120)*
Light hammer	2 gp	1d4 bludgeoning	2 lb.	*Light, thrown (range 20/60)*
Mace	5 gp	1d6 bludgeoning	4 lb.	-
Quarterstaff	2 sp	1d6 bludgeoning	4 lb.	*Versatile (1d8)*
Sickle	1 gp	1d4 slashing	2 lb.	*Light*
Spear	gp 1	d6 piercing1	lb. 3	*Thrown (range 20/60), versatile (1d8)*

Martial Range Weapons | سلاح‌های نظامی دوربرد

سلاح	قیمت	Damage	وزن	خصوصیات
Blowgun	10 gp	1 piercing	1 lb.	*Ammunition (range 25/100), loading*
Crossbow, hand	75 gp	1d6 piercing	3 lb.	*Ammunition (range 30/120), light, loading*
Crossbow, heavy	50 gp	1d10 piercing	18 lb.	*Ammunition (range 100/400), heavy, loading, two-handed*
Longbow	50 gp	1d8 piercing	2 lb.	*Ammunition (range 150/600), heavy, two-handed*
Net	1 gp	-	3 lb.	*Special, thrown (range 5/15)*

Martial Melee Weapons | سلاح‌های نظامی نزدیک‌زن

سلاح	قیمت	Damage	وزن	خصوصیات
Battleaxe	10 gp	1d8 slashing	4 lb.	*Versatile (1d10)*
Flail	10 gp	1d8 bludgeoning	2 lb.	-
Glaive	20 gp	1d10 slashing	6 lb.	*Heavy, reach, two-handed*

Greataxe	30 gp	1d12 slashing	7 lb.	*Heavy, two-handed*
Greatsword	50 gp	2d6 slashing	6 lb.	*Heavy, two-handed*
Halberd	20 gp	1d10 slashing	6 lb.	*Heavy, reach, two-handed*
Lance	10 gp	1d12 piercing	6 lb.	*Reach, special*
Longsword	15 gp	1d8 slashing	3 lb.	*Versatile (1d10)*
Maul	10 gp	2d6 bludgeoning	10 lb.	*Heavy, two-handed*
Morningstar	15 gp	1d8 piercing	4 lb.	-
Pike	5 gp	1d10 piercing	18 lb.	*Heavy, reach, two-handed*
Rapier	25 gp	1d8 piercing	2 lb.	*Finesse*
Scimitar	25 gp	1d6 slashing	3 lb.	*Finesse, light*
Shortsword	10 gp	1d6 piercing	2 lb.	*Finesse, light*
Trident	5 gp	1d6 piercing	4 lb.	*Thrown (range 20/60), versatile (1d8)*
War pick	5 gp	1d8 piercing	2 lb.	-
Warhammer	15 gp	1d8 bludgeoning	2 lb.	*Versatile (1d10)*
Whip	2 gp	1d4 slashing	3 lb.	*Finesse, reach*

Weapon Properties | خصوصیات سلاح‌ها

1. **نیازمند به مهمّات یا Ammunation:**
این گونه سلاح‌ها مثل کمان نیاز به **مهمّات** دارند و به تنهایی قابل استفاده نیستند. در پایان هر جنگ می‌توانید نیمی از تیرهایی که زده‌اید را با گشتن زمین به مدت **1** دقیقه، بردارید و دوباره به دست بیاورید.

2. **سرعتی یا Finesse:**
هنگام حمله با این نوع سلاح‌ها می‌توانید انتخاب کنید که به تاس اتک و دمیج، **Dexterity** یا **Strength** خود را اضافه کنید. باید برای هر دو تاس از همان مادیفایر استفاده کنید.

3. **سنگین یا Heavy:**
موجوداتی که به لحاظ قد و هیکل سایزشان **Small** یا کوچک‌تر باشد در ضربه زدن با این سلاح **Disadvantage** دارند. وزن و اندازه این سلاح‌ها بسیار زیاد است.

4. **سبک یا Light:**
سلاح‌های سبک به راحتی قابل استفاده هستند و به همین دلیل سلاحی ایده‌آل برای مبارزه با **دو سلاح در دو دست** یا **Two Weapon Fighting** می‌باشند.

5. **نیازمند به پُر کردن یا Loading:**
از این گونه سلاح‌ها به دلیل زمان‌بر بودن پُر کردن تیرشان در **هر نوبت فقط یک تیر** می‌توان شلیک کرد. فرقی نمی‌کند که **Action** یا **Bonus Action** یا **Reaction** خود را استفاده کردید و یا چند اتک در هر نوبت دارید.

6. **دور بُرد یا Range:**
داخل توضیحات همه‌ی سلاح‌های دوربرد، در پرانتز دو عدد نوشته شده. عدد اول **بُردِ معمولی** یا **Normal Range** و عدد دوم **بُرد نهایی** یا **Long Range** نامیده می‌شود. اگر به هدفی دورتر از بُرد معمولی سلاحتان شلیک کنید برای تاس اتک **Disadvantage** خواهید داشت. هیچوقت نمی‌توانید به هدفی دورتر از بُرد نهایی شلیک کنید.

7. **بُلند** یا **Reach**:
اندازه سلاح‌های بلند مثل نیزه به شما اجازه می‌دهد که به دشمنان در فاصله **10 فوت** ضربه بزنید.

8. **خاص** یا **Special**:
اگر سلاحی خصوصیات خاص داشته باشد در داخل **توضیحات** سلاح آورده شده.

9. **پرتابی** یا **Thrown**:
سلاح‌هایی که قابلیت **پرتاب** دارند. برای پرتاب هم همان مادیفایری استفاده می‌شود که برای اتک‌های معمولی استفاده می‌شد. مثلاً اگر بخواهید **Hand Axe** را پرتاب کنید تاس اتک و دمیج با **Strength** جمع می‌شود، اما اگر بخواهید **Dagger** پرتاب کنید می‌توانید یا از **Strength** یا **Dexterity** استفاده کنید چرا که **Dagger** سلاح **Finesse** است.

10. **دو دستی** یا **Two Handed**:
اینگونه سلاح‌ها به **هر دو دست** شما نیاز دارند. البته برای نگاه داشتن آنها در دستتان می‌توانید این کار را با یک دست انجام دهید اما اتک دادن با یک دست با این سلاح غیر ممکن است.

11. **منعطف** یا **Versatile**:
هنگام ضربه زدن با این سلاح می‌توانید از **یک دست یا دو دست** استفاده کنید. داخل توضیحات سلاح تفاوت دمیج یک دستی با دو دستی نوشته شده. به طور مثال **Long sword** یک سلاح **Versatile** است که یک دستی **d8** و دو دستی **d10** دمیج می‌دهد.

سلاح‌های بداهه | Improvised Weapons

اگر شکل و شمایل وسایل مورد استفاده شبیه به سلاح‌های دیگر باشد (مثل پایه میز که شبیه چماق است) دی‌ام می‌تواند آن را به عنوان همان سلاح در نظر بگیرد. وسیله‌ای که هیچ شباهتی به یک سلاح نداشته باشد **1d4**دمیج می‌زند. همچنین دمیج سلاح‌هایی که قابلیت پرتاب ندارند، در صورت پرت شدن **1d4**می‌باشد. بُرد معمولی اینگونه اتک‌ها **20** و برد نهایی **60** فوت است.

سلاح‌های نقره‌اندود | Silvered Weapons

بعضی هیولاها و موجودات نسبت به سلاح‌های غیرجادویی **مقاوم** هستند. اما ممکن است نسبت به سلاح‌های نقره‌اندود مقاوم نباشند. از آنجا که سلاح جادویی بسیار کمیاب است، ماجراجویان محافظه‌کار اغلب مقداری بیشتر هزینه می‌کنند تا سلاح خود را نقره‌اندود کنند. با **100** سکه طلا می‌شود یک سلاح یا **10** تیر را نقره‌اندود کرد. این هزینه علاوه بر هزینه‌ی نقره، برای کار سخت و تخصصی مورد نیاز خرج می‌شود تا یک آهنگر نقره را بدون آنکه از کارآمدی سلاح کاسته شود به آن اضافه کند.

سلاح‌های خاص | Special Weapons

Lance (**نوعی نیزه**): درصورت حمله به شخصی که در **5** فیتی شما ایستاده است در آن اتک **دیس‌ادونتج** دارید. همچنین، اگر سوار بر حیوانی نباشید و پیاده باشید برای نگه‌داشتن **Lance** نیاز به دو دست دارید.

Net (**تور**): در صورت برخورد با یک موجود **Large** یا کوچک‌تر آن را **مهار** (به اصطلاح **Restrained**، جلوتر راجع به مفهوم آن بیشتر صحبت می‌کنیم) می‌کند. تور بر موجودات بدون فرم فیزیکی یا موجودات **Huge** و بزرگ‌تر اثر نمی‌کند. یک موجود می‌تواند با **DC 10 Strength Check** خود یا موجود دیگری را آزاد کند. همچنین وارد کردن حداقل **5** دمیج **Slashing** به تور (**AC 10**) تور را بدون آسیب زدن به موجود مهارشده نابود می‌کند. هنگامی که از اکشن، بونس‌اکشن یا ری‌اکشن خود برای حمله با تور استفاده کنید، بدون توجه به قابلیت‌های خود حداکثر یک اتک می‌دهید.

Adventuring Gear | تجهیزات ماجراجویی

Weight	Cost	Item
.lb 2	gp 2	Abacus
.lb 1	gp 25	Acid (vial)
.lb 1	gp 50	Alchemist's fire (flask)
		Ammunition
.lb 1	gp 1	Arrows (20)
.lb 1	gp 1	Blowgun needles (50)
.lb ½1	gp 1	Crossbow bolts (20)
.lb ½1	cp 4	Sling bullets (20)
—	gp 50	Antitoxin (vial)
		Arcane focus
.lb 1	gp 10	Crystal
.lb 3	gp 20	Orb
.lb 2	gp 10	Rod
.lb 4	gp 5	Staff
.lb 1	gp 10	Wand
.lb 5	gp 2	Backpack
.lb 2	gp 1	Ball bearings (bag of 1,000)
.lb 70	gp 2	Barrel
.lb 2	sp 4	Basket
.lb 7	gp 1	Bedroll
—	gp 1	Bell
.lb 3	sp 5	Blanket
.lb 5	gp 1	Block and tackle
.lb 5	gp 25	Book
.lb 2	gp 2	Bottle, glass
.lb 2	cp 5	Bucket
.lb 2	gp 1	Caltrops (bag of 20)
—	cp 1	Candle
.lb 1	gp 1	Case, crossbow bolt
.lb 1	gp 1	Case, map or scroll
.lb 10	gp 5	Chain (10 feet)
—	cp 1	Chalk (1 piece)
.lb 25	gp 5	Chest
.lb 3	sp 5	Clothes, common
.lb 4	gp 5	Clothes, costume
.lb 6	gp 15	Clothes, fine
.lb 4	gp 2	Clothes, traveler's
.lb 2	gp 25	Component pouch
.lb 5	gp 2	Crowbar
		Druidic focus
—	gp 1	Sprig of mistletoe
—	gp 1	Totem
.lb 4	gp 5	Wooden staff
.lb 1	gp 10	Yew wand
.lb 4	gp 1	Fishing tackle
.lb 1	cp 2	Flask or tankard
.lb 4	gp 2	Grappling hook
.lb 3	gp 1	Hammer
.lb 10	gp 2	Hammer, sledge
.lb 3	gp 5	Healer's Kit
		Holy symbol
.lb 1	gp 5	Amulet
—	gp 5	Emblem
.lb 2	gp 5	Reliquary
.lb 1	gp 25	Holy water (flask)
.lb 1	gp 25	Hourglass
.lb 25	gp 5	Hunting trap
—	gp 10	Ink (1-ounce bottle)
—	cp 2	Ink pen
.lb 4	cp 2	Jug or pitcher
.lb 12	gp 25	Kit, climber's
.lb 3	gp 25	Kit, disguise
.lb 5	gp 15	Kit, forgery

Weight	Cost	Item
.lb 3	gp 5	Kit, herbalism
.lb 3	gp 5	Kit, healer's
.lb 1	sp 2	Kit, mess
.lb 2	gp 50	Kit, poisoner's
.lb 25	sp 1	Ladder (10-foot)
.lb 1	sp 5	Lamp
.lb 2	gp 10	Lantern, bullseye
.lb 2	gp 5	Lantern, hooded
.lb 1	gp 10	Lock
—	gp 100	Magnifying glass
.lb 6	gp 2	Manacles
.lb 2/1	gp 5	Mirror, steel
.lb 1	sp 1	Oil (flask)
—	sp 2	Paper (one sheet)
—	sp 1	Parchment (one sheet)
—	gp 5	Perfume (vial)
.lb 10	gp 2	Pick, miner's
.lb 4/1	cp 5	Piton
—	gp 100	Poison, basic (vial)
.lb 7	cp 5	Pole (10-foot)
.lb 10	gp 2	Pot, iron
.lb 2/1	gp 50	Potion of healing
.lb 1	sp 5	Pouch
.lb 1	gp 1	Quiver
.lb 35	gp 4	Ram, portable
.lb 2	sp 5	Rations (1 day)
.lb 4	gp 1	Robes
.lb 10	gp 1	Rope, hempen (50 feet)
.lb 5	gp 10	Rope, silk (50 feet)
.lb 2/1	cp 1	Sack
.lb 3	gp 5	Scale, merchant's
—	sp 5	Sealing wax
.lb 5	gp 2	Shovel
—	cp 5	Signal whistle
—	gp 5	Signet ring
—	cp 2	Soap
.lb 3	gp 50	Spellbook
.lb 5	gp 1	Spikes, iron (10)
.lb 1	gp 1,000	Spyglass
.lb 20	gp 2	Tent, two-person
.lb 1	sp 5	Tinderbox
.lb 1	cp 1	Torch
—	gp 1	Vial
lb. (full) 5	sp 2	Waterskin
.lb 1	cp 1	Whetstone

Acid. به عنوان یک اکشن، می‌توانید محتویات این شیشه کوچک را روی موجودی در فاصله **5** فوتی خود بپاشید یا آن را تا فاصله **20** فوتی پرتاب کنید و در اثر ضربه آن را خرد کنید. در هر صورت، یک **Ranged Attack** علیه یک موجود یا شئ انجام دهید و اسید را به عنوان **Improvised Weapon** فرض کنید. در صورت وارد شدن ضربه، هدف **2d6 Acid Damage** دریافت می‌کند.

Alchemist's Fire. این مایع چسبناک و چسبنده هنگام قرار گرفتن در معرض هوا مشتعل می‌شود. به عنوان یک اکشن، می‌توانید این فلاسک را تا **20** فوت پرت کنید و در اثر ضربه آن را خرد کنید. **Alchemist's Fire** سلاح بداهه محسوب می‌شود. در صورت وارد شدن ضربه، هدف در شروع هر یک از نوبت‌های خود **1d4 Fire Damage** دریافت می‌کند. یک موجود می‌تواند با استفاده از اکشن خود برای ریختن یک **Dexterity Check** با **DC 10** استفاده کند تا شعله‌ها را خاموش کند و به آسیب پایان دهد.

Antitoxin. موجودی که این مایع را می‌نوشد، به مدت **1** ساعت در

تاس‌های نجات مقابل مسموم شدن **Advantage** دارد. فایده‌ای برای **Undead** و **Constuct**ها ندارد.

Arcane Focus. یک شئ خاص – گوی، کریستال، میله، چوب‌دستی و عصا یا مواردی مشابه – که برای هدایت قدرت جادو و اسپل‌ها طراحی شده است. یک آرتیفیسر، سورسرر، وارلاک یا ویزارد می‌تواند از چنین اشیائی به عنوان **Arcane Focus** استفاده کند، همانطور که در فصل **10** توضیح داده شده است.

Ball Bearings. به عنوان یک اکشن، می‌توانید این توپ‌های فلزی کوچک را از کیسه‌شان بریزید و یک ناحیه مربعی و همسطح که به طول **10** فوت است را بپوشانید. موجودی که در این منطقه حرکت می‌کند باید در یک تاس نجات **Dexterity** با **DC 10** موفق شود یا روی زمین **Prone** شود. موجودی که با نصف سرعت در منطقه حرکت کند نیازی به ریختن تاس نجات ندارد.

Block and Tackle. مجموعه‌ای از قرقره‌ها با کابلی که به آن‌ها بافته شده است و یک قلاب برای اتصال به اشیاء. این مجموعه به شما امکان می‌دهد تا چهار برابر وزنی را که می‌توانید به طور معمول بلند کنید را بالا ببرید.

Book. یک کتاب ممکن است حاوی شعر، گزارش‌های تاریخی، اطلاعات مربوط به حوزه خاصی از افسانه‌ها، نمودارها و یادداشت‌هایی در مورد اختراعات نومی یا تقریبا هر چیز دیگری باشد که می‌توان با استفاده از متن یا تصاویر آن را نشان داد. کتابی حاوی اسپل یک **Spellbook** است (که بعدا در این بخش توضیح داده می‌شود).

Caltrops. به عنوان یک اکشن، می‌توانید محتویات این کیسه را برای پوشاندن یک منطقه مربعی که در یک ضلع **5** فوت است خرج کنید. هر موجودی که وارد منطقه می‌شود باید در **Dexterity Saving Throw** با **DC 15** موفق شود یا حرکت در این نوبت را متوقف کند و **1 Piercing Damage** دریافت کند. دریافت این آسیب سرعت راه رفتن موجود را **10** فوت کاهش می‌دهد تا زمانی که موجود حداقل **1 Hit Point** بازیابی کند. موجودی که در این منطقه با نصف سرعت راه حرکت می‌کند نیازی به ریختن تاس نجات ندارد.

Candle. شمع به مدت **1** ساعت در شعاع **5** فوتی نور شدید و **5** فوت دیگر نور کم می‌تاباند.

Case, Crossbow Bolt. این جعبه چوبی می‌توانید تا بیست تیر **Crossbow** را در خود جای دهد.

Case, Map or Scroll. این کیف چرمی استوانه‌ای می‌تواند تا ده ورق کاغذ رول شده یا پنج کاغذ پوستی رول شده را در خود جای دهد.

Chain. زنجیر دارای **10 Hit Point** است. با یک **Strength Check** با **DC 20** می‌توان آن را شکست.

Climber's Kit. کیت کوهنوردی شامل میخ‌های کوهنوردی مخصوص، نوک چکمه، دستکش و افسار است. می‌توانید از کیت کوهنوردی با یک اکشن برای محکم شدن استفاده کنید. وقتی این کار را انجام می‌دهید، نمی‌توانید بیش از **25** فوت از نقطه‌ای که در آنجا محکم شده‌اید سقوط کنید و نمی‌توانید بدون باز کردن خود بیش از **25** فوت از آن نقطه بالا بروید.

Component Pouch. یک کیسه کمربندی چرمی کوچک و ضد آب که دارای محفظه‌هایی برای نگهداری تمام اجزای مادی و سایر اقلام ویژه‌ای است که برای اسپل خود نیاز دارید، به جز آن دسته از اجزایی که هزینه خاص دارند (همانطور که در توضیحات اسپل آورده شده است).

Crowbar. استفاده از دیلم به **Strength Check**هایی که می‌توان از دیلم در آن‌ها استفاده کرد **Advantage** می‌دهد.

Druidic Focus. شاخه‌ای از دارواش یا راج، چوب‌دستی یا گرزه‌ای ساخته شده از سرخدار یا چوب خاص دیگری، عصایی که به طور کامل از یک درخت زنده بیرون کشیده شده است، یا یک توتم خاص شامل پر، خز، استخوان و دندان حیوانات مقدس. همانطور که در فصل **10** توضیح داده شده است، یک درویید می‌تواند از چنین شیئی به عنوان **Spellcasting Focus** استفاده کند.

Fishing Tackle. این کیت شامل یک میله چوبی، نخ ابریشمی، جوب‌پنبه، قلاب‌های فولادی، وزنه‌های سربی، گیره‌های مخملی و توری باریک است.

Healer's Kit. یک کیسه چرمی حاوی باند، مرهم و آتل. این کیت ده شارژ دارد. به عنوان یک اکشن، می‌توانید از کیت برای به ثبات رساندن موجودی که **0 Hit Point** دارد بدون نیاز به **Wisdom (Medicine) Check** استفاده کنید.

Holy Symbol. نمادی از یک خدا یا گروهی از خدایان. ممکن است گردنبندی باشد که نمادی الهی را به تصویر می‌کشد، یا همان نماد که به دقت روی یک سپر حکاکی شده است، یا جعبه‌ای کوچک که قطعه‌ای از یک مراسم مقدس را در خود جای داده است. همانطور که در بخش **3**: قوانین جادو توضیح داده شده است، یک کلریک یا پالادین می‌تواند از نماد مقدس به عنوان **Spellcasting Focus** استفاده کند. برای استفاده از نماد به این روش، جادوگر باید آن را در دست بگیرد، به طور آشکار بپوشد یا آن را روی سپر خود قرار دهد.

Holy Water. به عنوان یک اکشن، می‌توانید محتویات این فلاسک را روی موجودی در فاصله **5** فوتی خود بپاشید یا آن را تا فاصله **20** فوتی پرتاب کنید تا در هنگام برخورد متلاشی شود. در هر صورت، علیه یک موجود **Ranged Attack** بریزید و آب مقدس را به عنوان یک سلاح بداهه در نظر بگیرید. اگر هدف یک **Fiend** یا **Undead** باشد، **2d6 Radiant Damage** دریافت می‌کند. یک کلریک یا پالادین ممکن است با انجام یک مراسم خاص آب مقدس ایجاد کند. اجرای این مراسم **1** ساعت طول می‌کشد، از پودر نقره به ارزش **25 gp** استفاده می‌شود و نیاز است که اجراکننده یک اسپل اسلات لول **1** صرف کند.

Hunting Trap. وقتی از اکشن خود برای تنظیم آن استفاده می‌کنید، این تله شکاری یک حلقه فولادی دندانه‌دار را تشکیل می‌دهد که وقتی موجودی روی صفحه فشاری در مرکز قدم می‌گذارد، بسته می‌شود. تله توسط یک زنجیر سنگین به یک جسم بی حرکت مانند درخت یا میله‌ای که در زمین فرو رفته است متصل می‌شود. موجودی که روی آن قدم می‌گذارد باید در یک **Dexterity Saving Throw** با **DC 10** موفق شود یا **1d4 Piercing Damage** دریافت کند و حرکت خود را متوقف کند. پس از آن، تا زمانی که موجود از تله رها شود، حرکت آن به طول زنجیر (معمولا **3** فوت طول) محدود می‌شود. یک موجود می‌تواند از اکشن خود برای ریختن **Strength Check** با **DC 13** استفاده کند و خود یا موجود دیگری را که در دسترسش است را از تله آزاد کند. هر تاس توانایی ناموفق **1 Piercing Damage** به موجود در تله وارد می‌کند.

Lamp. یک لامپ **15** فوت نور روشن و **30** فوت دیگر نور کم می‌تاباند. پس از روشن شدن، به ازای هر یک فلاسک سوخت **6** ساعت روشن می‌ماند.

Lantern, Bullseye. این فانوس در یک مخروط **60** فوتی نور روشن و **60** فوت دیگر نور کم می‌تاباند. پس از روشن شدن، به ازای هر یک فلاسک روغن **6** ساعت روشن می‌ماند.

Lantern, Hooded. این فانوس در شعاع **30** فوت نور روشن و **30** فوت دیگر نور کم می‌تاباند. پس از روشن شدن، به ازای هر یک فلاسک سوخت **6** ساعت روشن می‌ماند. به عنوان یک اکشن، می‌توانید پوشش آن را پایین بیاورید و نور را به نور کم در شعاع **5** فوتی کاهش دهید.

Lock. قفل همراه یک کلید ارائه می‌شود. بدون کلید، موجودی که در استفاده از **Thieves' Tools** مهارت دارد می‌تواند این قفل را با یک **Dexterity Check** موفق با **DC 15** باز کند. دی‌ام شما ممکن است تصمیم بگیرد که قفل‌های بهتر با قیمت‌های بالاتر در دسترس هستند.

Magnifying Glass. ذره‌بین به شما اجازه می‌دهد اشیاء کوچک را با دقت بیشتری مشاهده کنید. همچنین، به عنوان جایگزینی برای سنگ چخماق و فولاد در هنگام شروع آتش مفید است. روشن کردن آتش با ذره‌بین به روشنایی نور خورشید، تینر برای شعله‌ور شدن و حدود **5** دقیقه زمان نیاز دارد. یک ذره‌بین به هر تاس توانایی برای بررسی یک شئ کوچک یا با جزئیات زیاد **Advantage** می‌دهد.

Menacles. این دست‌بنده فلزی می‌تواند یک موجود **Small** یا **Medium** را ببندد. فرار از آن نیاز به یک **Dexterity Check** موفق با **DC 20** دارد. هر مجموعه دست‌بند یک کلید دارد. . بدون کلید، موجودی که در استفاده از **Thieves' Tools** مهارت دارد می‌تواند آن را با یک **Dexterity Check** موفق با **DC 15** باز کند. دست‌بند **15 Hit Point** دارد.

Mess Kit. این جعبه حلبی حاوی یک فنجان و کارد و چنگال ساده اسست. جعبه به هم متصل می‌شود و یک طرق آن می‌تواند به عنوان ظرف پخت و پز و دیگری به عنوان بشقاب یا کاسه کم عمق استفاده شود.

Oil. روغن معمولا در یک فلاسک سفالی عرضه می‌شود که **1 Pint** (معادل **570** میلی‌لیتر) را در خود جای می‌دهد. به عنوان یک اکشن، می‌توانید روغن موجود در این فلاسک را روی موجودی در فاصله **5** فوتی خود بپاشید یا آن را تا فاصله **20** فوتی پرتاب کنید تا در اثر ضربه خرد شود. علیه یک موجود یا شئ **Ranged Attack** بریزید و روغن را سلاح بداهه فرض کنید. در صورت وارد شدن ضربه، هدف با روغن پوشانده می‌شود. اگر هدف قبل از خشک شدن روغن (پس از **1** دقیقه) **Fire Damage** دریافت کند، هدف **5 Fire Damage** اضافه از روغن در حال سوختن دریافت می‌کند. همچنین می‌توانید یک

فلاسک روغن را روی زمین بریزید تا منطقه‌ای به مساحت **5** فوت مربع را بپوشاند، البته به شرطی که سطح آن صاف باشد. اگر روشن شود، روغن به مدت **2** دور می‌سوزد و به هر موجودی که وارد منطقه می‌شود یا نوبت خود را در آنجا تموم می‌کند، **5 Fire Damage** می‌زند. یک موجود در هر نوبت فقط یک بار می‌تواند این آسیب را دریافت کند.

Poison, Basic. می‌توانید از سم موجود در این شیشه برای پوشاندن یک اسلحه **Slashing** یا **Piercing** یا حداکثر **3** قطعه مهمات استفاده کنید. استفاده از سم یک اکشن است. موجودی که توسط سلاح یا مهمات سمی مورد اصابت قرار می‌گیرد باید در یک **Constitution Saving Throw** با **DC 10** موفق شود یا **1d4 Poison Damage** دریافت کند. پس از استفاده، سم به مدت **1** دقیقه قبل از خشک شدن قدرت خود را حفظ می‌کند.

Potion of Healing. شخصیتی که مایع قرمز جادویی در این شیشه را می‌نوشد، **Hit Point 2d4 + 2** بازیابی می‌کند. نوشیدن یا نوشاندن معجون یک اکشن است.

Pouch. یک کیسه پارچه‌ای یا چرمی می‌تواند تا **20** تیر **Sling** یا **50** تیر **Blowgun** را در خود جای دهد. یک کیسه محفظه‌دار برای نگهداری اجزای اسپل، **Component Pouch** نامیده می‌شود (که قبلا در این بخش توضیح داده شده است).

Quiver. یک تیردان می‌تواند تا **20** تیر کمان را در خود جای دهد.

Ram, Portable. برای شکستن درها می‌توانید از یک دژکوب قابل حمل استفاده کنید. با انجام این کار، در **Strength Check** مربوط **+4** دریافت می‌کنید. یک کاراکتر دیگر می‌تواند به شما در استفاده از دژکوب کمک کند و به تاس شما **Advantage** دهد.

Rations. جیره شامل غذاهای خشک مناسب برای سفرهای طولانی‌مدت، از جمله میوه‌های خشک، گوشت خشک و آجیل است.

Rope, Hempen (50 ft.). طناب ساخته شده از کنف دارای **Hit Point 2** است و با **Strength Check** با **DC 17** پاره می‌شود.

Rope, Silk (50 ft.). طناب ساخته شده از ابریشم دارای **Hit Point 2** است و با **Strength Check** با **DC 17** پاره می‌شود.

Scale, Merchant's. شامل یک ترازوی کوچک، چند کفه ترازو و مجموعه‌ای مناسب از وزنه‌ها تا **2** پوند است. با استفاده از آن، می‌توانید وزن دقیق اشیاء کوچک، مانند فلزات گرانبها خام یا کالاهای تجاری را اندازه‌گیری کنید تا به تعیین ارزش آن‌ها کمک کنید.

Spellbook. کتاب اسپل برای ویزاردها ضروری است. کتابی با جلد چرمی با **100** صفحه کاغذ خالی مناسب برای نوشتن اسپل‌ها.

Spyglass. اجسامی که از طریق دوربین مشاهده می‌شوند تا دو برابر اندازه خود بزرگ‌نمایی می‌شوند.

Tent. یک پناهگاه ساده و قابل حمل، یک چادر دو نفره.

Tinderbox. این ظرف کوچک دارای سنگ چخماق، میله فولادی و آتش‌زنه (معمولا پارچه خشک آغشته به روغن کم) است که برای برافروختن آتش استفاده می‌شود. استفاده از آن برای روشن کردن مشعل – یا هر چیز دیگری با سوخت فراوان و بدون پوشش – عملی است. روشن کردن هر آتش دیگری **1** دقیقه طول می‌کشد.

Torch. یک مشعل به مدت **1** ساعت می‌سوزد و در شعاع **20** فوتی نور روشن و **20** فوت دیگر نور کم می‌تاباند. اگر با مشعل سوزان حمله از نزدیک بکنید و ضربه وارد شود، **1 Fire Damage** وارد می‌کند.

Equipment Packs

تجهیزات اولیه‌ای که از کلس خود دریافت می‌کنید شامل مجموعه‌ای از وسایل ماجراجویی مفید است که در یک بسته قرار داده شده‌اند. محتویات این بسته‌ها در اینجا ذکر شده است. اگر تجهیزات اولیه خود را خریداری می‌کنید، می‌توانید بسته‌ای را با قیمت نشان داده شده خریداری کنید، که ممکن است ارزان‌تر از خرید اقلام به صورت جداگانه باشد.

Burglar's Pack (16 gp). شامل یک کوله پشتی، یک کیسه حاوی **Ball Bearing 1000**، **10** فوت ریسمان، یک زنگ، **5** شمع، یک **Crowbar**، یک چکش، **10 Piton**، یک **Hooded Lantern**، **2** فلاسک روغن، جیره **5** روز، یک **Tinderbox** و یک عدد قمقمه حاوی آب است. این بسته همچنین دارای **50** فوت طناب کنفی است که به کناره آن بسته شده است.

Diplomat's Pack (39 gp). شامل صندوقچه، **2** کیس برای نقشه‌ها و طومارها، مجموعه‌ای از لباس‌های فاخر، یک بطری جوهر، یک قلم جوهری، یک چراغ، **2** فلاسک روغن، **5** ورق کاغذ، یک شیشه عطر، مهر و موم و صابون.

Dungeoneer's Pack (12 gp). شامل یک کوله پشتی، یک **Crowbar**، یک چکش، **10 Piton**، جیره **10** روز، یک **Tinderbox** و یک عدد قمقمه حاوی آب است. این بسته همچنین دارای **50** فوت طناب کنفی است که به کناره آن بسته شده است.

Entertainer's Pack (40 gp). شامل یک کوله پشتی، کیسه خواب، **2** ست لباس، **5** شمع، جیره **5** روز، یک قمقمه آب و یک **Disguise Kit**.

Explorer's Pack (10 gp). شامل یک کوله پشتی، یک کیسه خواب، یک **Mess Kit**، یک **Tinderbox**، **10** مشعل، جیره **10** روز و یک قمقمه آب. این بسته همچنین دارای **50** فوت طناب کنفی است که به کناره آن بسته شده است.

Priest's Pack (19 gp). شامل یک کوله پشتی، یک پتو، **10** شمع، یک **Tinderbox**، یک صندوق صدقات، عود، جلیقه، جیره **2** روز و یک قمقمه آب.

Scholar's Pack (40 gp). شامل یک کوله پشتی، یک کتاب دانش و افسانه، یک بطری جوهر، یک قلم جوهری، **10** کاغذ پوستی، یک کیسه کوچک شن و یک چاقوی کوچک است.

ابزار | Tools

ابزار یا **Tools** به شما کمک می‌کنند تا کاری را که بدون آن‌ها ممکن نیست، مثل ساخت یا تعمیر آیتم، جعل مدرک و باز کردن قفل را انجام دهید. مهارت‌های کاراکتر در ابزار از نژاد، کلس، پیشینه و بعضی قدرت‌ها می‌آید. مهارت در ابزار به شما قابلیت اضافه کردن پروفیشنسی بونس به هر **Ability Check** که مربوط به آن ابزار هست را می‌دهند. ابزار به یک مدل قابلیت وابسته نیستند، به طور مثال **DM** ممکن است از شما هنگام استفاده از ابزار منبت‌کاری برای حک نقشی ظریف چک **Dexterity** بخواهد اما برای ساخت یک شیء از چوبی سخت چک **Strength** بخواهد.

ابزار صنعت‌گر Artisan's Tools

این ابزار ویژه همه مواردی را که برای دنبال کردن یک حرفه و یا صنعت بخواهید را شامل می‌شوند. مهارت در هر کدام از انواع این ابزار به شما اجازه می‌دهد که پروفیشنسی بونس خود را برای کار با مدل مربوطه اضافه کنید.

لوازم تغییر چهره Disguise Kit

شامل لوازم آرایش، رنگ مو و اشیاء کوچکی که برای تغییر قیافه استفاده می‌شوند. مهارت با این لوازم به شما اجازه اضافه کردن پروفیشنسی بونس برای تغییر قیافه را می‌دهد.

لوازم جعل Forgery Kit

شامل انواع کاغذ، کاغذ پوستی، قلم و جوهر، مهر و موم، ورقه‌های باریک نقره و طلا و هرچیز دیگری که برای جعل اسناد نیاز باشد. مهارت با این لوازم به شما اجازه اضافه کردن پروفیشنسی بونس برای جعل اسناد را می‌دهد.

لوازم بازی Gaming Set

شامل قطعات بازی‌های مختلف، مثل تاس و ورق. مهارت با این لوازم به شما اجازه اضافه کردن پروفیشنسی بونس برای بازی مربوطه را می‌دهد.

لوازم گیاه‌درمانی Herbalism Kit

شامل ابزار گیاه‌شناسی مثل قیچی باغبانی، هاون، کیسه و شیشه‌های کوچک برای دارو و معجون. مهارت با این لوازم به شما اجازه اضافه کردن پروفیشنسی بونس برای شناخت و یا استفاده از گیاه‌ها را می‌دهد. همچنین، برای ساخت معجون درمان (Potion of Healing) و نوش‌دارو نیاز به پروفیشنسی در این لوازم دارید.

ساز موسیقی Musical Instrument

یک بارد می‌تواند از ساز برای جادو کردن استفاده کند. مهارت در هر ساز به شما اجازه می‌دهد که پروفیشنسی بونس خود را برای نواختن ساز مربوطه اضافه کنید.

ابزار ناوبری Navigator's Tools

این گونه ابزار برای ناوبری و پیدا کردن مسیر در دریا استفاده می‌شوند. مهارت با ابزار ناوبری به شما اجازه می‌دهند که نقشه مسیر کشتی را ترسیم و دنبال کنید. مهارت با این لوازم به شما اجازه اضافه کردن پروفیشنسی بونس برای پیدا کردن راه در دریا را می‌دهد.

Tools ابزار	قیمت	وزن (به واحد پوند معادل 450 گرم)
Disguise kit لوازم تغییر چهره	25 gp	3 lb.
Forgery kit لوازم جعل	15 gp	5 lb.
Herbalism kit لوازم گیاه‌درمانی	5 gp	3 lb.
Navigator's tools ابزار ناوبری	25 gp	2 lb.
Poisoner's kit لوازم سم‌ساز	50 gp	2 lb.
Thieves' tools ابزار دزدان	25 gp	1 lb.

لوازم سم‌ساز Poisoner's Kit

شامل شیشه‌های کوچک، مواد شیمیایی و بقیه ابزار مورد نیاز برای ساخت سموم. مهارت با این لوازم به شما اجازه اضافه کردن پروفیشنسی بونس برای ساخت یا استفاده از سموم را می‌دهد.

Gaming Set لوازم بازی	قیمت	وزن
Dice set ست تاس	1 sp	-
Dragonchess set ست بازی	1 gp	½ lb.
Playing card set ست ورق	5 sp	-
Three-Dragon Ante set ست بازی	1 gp	-

ابزار دزدان Thieves' Tools

شامل سوهان کوچک، ابزار قفل‌شکن، آینه‌ای کوچک بر روی دسته‌ای فلزی، قیچی باریک و انبردست. مهارت با این لوازم به شما اجازه اضافه کردن پروفیشنسی بونس برای شکستن قفل و یا از کار انداختن تله را می‌دهد.

Artisan's Tools ابزار صنعت‌گر	قیمت	وزن
Alchemist's supplies لوازم کیمیاگر	50 gp	8 lb.
Brewer's supplies لوازم آبجو ساز	20 gp	9 lb.
Calligrapher's supplies ابزار خطاط	10 gp	5 lb.
Carpenter's tools ابزار نجار	8 gp	6 lb.
Cartographer's tools ابزار نقشه‌کش	15 gp	6 lb.
Cobbler's tools ابزار پینه‌دوز	5 gp	5 lb.
Cook's utensils لوازم آشپز	1 gp	8 lb.
Glassblower's tools ابزار شیشه‌گر	30 gp	5 lb.
Jeweler's tools ابزار جواهرساز	25 gp	2 lb.
Leatherworker's tools ابزار چرم‌کار	5 gp	5 lb.
Mason's tools ابزار سنگ‌کار	10 gp	8 lb.
Painter's supplies لوازم نقاش	10 gp	5 lb.
Potter's tools ابزار سفال‌گر	10 gp	3 lb.
Smith's tools ابزار آهن‌گر	20 gp	8 lb.
Tinker's tools ابزار سرهم بندی	50 gp	10 lb.
Weaver's tools ابزار نساج	1 gp	5 lb.
Woodcarver's tools ابزار منبت‌کار	1 gp	5 lb.

Musical Instrument ساز موسیقی	قیمت	وزن
Bagpipes نی‌انبان	30 gp	6 lb.
Drum طبل	6 gp	3 lb.
Dulcimer دالسیمر	25 gp	10 lb.
Flute فلوت	2 gp	1 lb.
Lute لوت	35 gp	2 lb.
Lyre چنگ رومی	30 gp	2 lb.
Horn بوق	3 gp	2 lb.
Pan flute (پن‌فلوت) موسیقار	12 gp	2 lb.
Shawm شاوم	2 gp	1 lb.
Viol (ویولای زانویی) ویول	30 gp	1 lb.

فصل 6: گزینه‌های شخصی‌سازی

ترکیب امتیازهای توانایی، نژاد، کلس و پیشینه توانایی‌های شخصیت شما را در بازی مشخص می‌کند و جزئیات شخصیتی که ایجاد می‌کنید کاراکتر شما را از دیگران متمایز می‌کند. حتی در کلس و نژاد خود، گزینه‌هایی برای تنظیم دقیق کارهایی که شخصیت شما می‌تواند انجام دهد دارید. اما بعضی بازیکن‌ها – با اجازه دی‌ام – می‌خواهند یک قدم فراتر بروند.

فصل **6** کتاب دو قانون اختیاری برای شخصی‌سازی شخصیت شما تعریف می‌کنید: **Multiclass** و **Feat**.
Multiclass به شما امکان می‌دهد چند کلس را با هم ترکیب کنید و **Feat**ها گزینه‌های خاصی هستند که می‌توانید به جای افزایش امتیازهای توانایی با کسب لول، انتخاب کنید. دی‌ام شما تصمیم می‌گیرد که این قوانین اختیاری در کمپین شما موجود هستند یا خیر.

Multiclass

Multiclass به شما این امکان را می‌دهد که در چند کلس لول کسب کنید. انجام این کار به شما این اجازه را می‌دهد که با ترکیب توانایی‌های چند کلس، به مفهوم شخصیت مورد علاقه خود برسید، شخصیتی که ممکن است در هیچ‌یک از گزینه‌های استاندارد کلس پیدا نشود.
با این قانون اختیاری، شما این امکان را دارید که هر زمان که لول شما بالا رفت، به جای کلس فعلی خود در یک کلس جدید لول کسب کنید. سطوح شما در تمام کلس‌های شما با هم جمع می‌شوند تا سطح شخصیت یا **Character Level** شما مشخص شود. به عنوان مثال، اگر سه لول در ویزارد و دو لول در فایتر دارید، یک شخصیت لول **5** هستید.
با پیشرفت در سطوح، ممکن است در درجه اول عضو کلس اصلی خود باقی بمانید و فقط چند لول در کلس دیگری داشته باشید، یا ممکن است به طور کامل مسیر خود را تغییر دهید و هیچوقت به کلس پشت سر گذاشته خود نگاه نکنید. حتی ممکن است در کلس سوم یا چهارم شروع به پیشرفت کنید. در مقایسه با یک شخصیت تک کلسی در همان لول، شما مقداری تمرکز را قربانی تنوع می‌کنید.

پیش‌نیازها

برای واجد شرایط بودن برای یک کلس جدید، باید پیش‌نیازهای امتیاز توانایی کلس فعلی و کلس جدید را داشته باشید، همانطور که در جدول نشان داده شده است. به عنوان مثال، یک باربارین که تصمیم می‌گیرد با کلس درویید **Multiclass** کند، باید امتیاز **Strength** و **Wisdom 13** یا بالاتر داشته باشد. از آنجایی که آموزش کامل یک کاراکتر مبتدی را دریافت نکرده‌اید، باید در کلس جدید سریع به تخصص برسید که با امتیاز توانایی بالاتر از حد متوسط نشان داده می‌شود.

کلس	امتیاز توانایی حداقل
ARTIFICER	Intelligence 13
BARBARIAN	Strength 13
BARD	Charisma 13
CLERIC	Wisdom 13
DRUID	Wisdom 13
FIGHTER	Dexterity 13 یا Strength 13
MONK	Wisdom 13 و Dexterity 13
PALADIN	Charisma 13 و Strength 13
RANGER	Wisdom 13 و Dexterity 13
ROGUE	Dexterity 13
SORCERER	Charisma 13
WARLOCK	Charisma 13
WIZARD	Intelligence 13

امتیاز تجربه | Experience Points

هزینه تجربه برای به‌دست آوردن یک سطح همیشه بر اساس لول کل کاراکتر شما است، نه لول شما در یک کلس خاص. بنابراین، اگر شما یک کلریک **6** / فایتر **1** هستید، برای بالا رفتن سطح باید **XP** کافی برای رسیدن به لول **8** را بدست آورید.

جان و تاس جان | Hit Points and Hit Dice

از کلس جدید خود مقدار **Hit Point** لول‌های بالاتر از **1** را می‌گیرید. فقط هنگامی **Hit Point** لول **1** یک کلس را می‌گیرید که یک کاراکتر لول **1** باشید.
همه **Hit Dice**های اعطا شده توسط همه کلاس‌هایتان را جمع می‌کنید تا مقدار **Hit Dice** خود را مشخص کنید.

اگر تاس‌ها از یک نوع هستند، می‌توانید به‌سادگی آن‌ها را با هم جمع کنید. به عنوان مثال، فایتر و پالادین تاس **d10** دارند، بنابراین اگر شما یک فایتر **5** / پالادین **5** باشید **10d10 Hit Dice** دارید. اگر کلس‌های شما تاس‌های متفاوتی دارند آن‌ها را جداگانه دنبال کنید. برای مثال، اگر شما یک پالادین **5** / کلریک **5** هستید **5d10** و **Hit Dice 5d8** دارید.

امتیاز مهارت | Proficiency Bonus

امتیاز مهارت شما همیشه بر اساس سطح کلی کاراکتر شما است، نه لول شما در یک کلس خاص. به عنوان مثال، اگر یک فایتر **3** / روگ **2** هستید، امتیاز مهارت یک کاراکتر لول **5** را دارید که **+3** است.

مهارت‌ها | Proficiencies

هنگامی که در کلسی غیر از کلس اول خود سطح کسب می‌کنید، فقط برخی از مهارت‌های شروع آن کلس را به دست می‌آورید.

کلس	مهارت‌های به دست آمده
ARTIFICER	**tinker's tools، thieves' tools، shields، medium armor،Light armor**
BARBARIAN	**martial weapons، simple weapons،Shields**
BARD	**Light armor**، یک اسکیل به انخاب خود، یک ساز به انتخاب خود
CLERIC	**shields، medium armor،Light armor**
DRUID	**shields ، medium armor،Light armor** (درویدها زره یا سپر فلزی استفاده نمی‌کنند)
FIGHTER	**martial weapons، simple weapons، shields، medium armor،Light armor**
MONK	**shortswords، Simple weapons**
PALADIN	**martial weapons، simple weapons، shields، medium armor،Light armor**
RANGER	**martial weapons، simple weapons، shields، medium armor،Light armor** ، یک اسکیل از لیست اسکیل کلس
ROGUE	**thieves' tools**،یک اسکیل از لیست اسکیل کلس، **Light armor**
SORCERER	—
WARLOCK	**simple weapons،Light armor**
WIZARD	—

قابلیت‌های کلس | Class Features

وقتی سطح جدیدی را در یک کلس به دست می‌آورید، قابلیت‌های آن را برای آن لول دریافت می‌کنید. با این حال، برخی از قابلیت‌ها در مولتی‌کلس قوانین بیشتری دارند: **Channel Divinity**، **Extra Attack**، **Unarmored Defense** و **Spellcasting**.

Channel Divinity

اگر از قبل قابلیت **Channel Divinity** را دارید و در کلسی که این ویژگی را می‌دهد لولی کسب کرده‌اید، اثرهای **Channel Divinity** اعطا شده توسط کلس جدید را کسب می‌کنید اما دریافت مجدد این قابلیت، امکان استفاده اضافی از آن را نمی‌دهد. شما فقط زمانی استفاده‌های بیشتر به دست می‌آورید که به لول کلسی برسید که به طور مستقیم آن‌ها را به شما اعطا می‌کند. به عنوان مثال، اگر شما یک **Cleric 6/Paladin 4** هستید می‌توانید در بین استراحت‌ها دو بار از **Channel Divinity** استفاده کنید، زیرا در کلس کلریک به اندازه کافی لول بالایی دارید که استفاده‌های بیشتر را کسب کرده باشید. هر زمان که از این ویژگی استفاده می‌کنید، می‌توانید هر یک از اثرهای **Channel Divinity** را از بین کلس‌های خود انتخاب کنید.

Extra Attack

اگر قابلیت **Extra Attack** را از بیش از یک کلس به دست آورید، قابلیت‌ها با هم جمع نمی‌شوند. با این قابلیت نمی‌توانید بیش از دو حمله انجام دهید، مگر اینکه قابلیت بگوید می‌توانید (همانطور که **Extra Attack** کلس فایتر است). به طور مشابه، **Thirsting Blade** که یک **Warlock Invocation** است در صورت داشتن **Extra Attack** حملات اضافی انجام نمی‌دهد.

Unarmored Defense

اگر از قبل قابلیت **Unarmored Defense** را دارید، نمی‌توانید دوباره آن را از کلس دیگری دریافت کنید.

Spellcasting

ظرفیت شما برای جادوگری تا حدی به مجموع لول‌های شما در همه کلس‌ها و تا حدی به لول در هر یک کلس بستگی دارد. هنگامی که قابلیت **Spellcasting** را از بیش از یک کلس دارید، از قوانین زیر استفاده کنید. اگر چندکلسه هستید اما قابلیت **Spellcasting** را فقط از یک کلس دارید، قوانینی را که در آن کلس توضیح داده شده است را دنبال می‌کنید.

اسپل‌هایی که می‌دانید و اسپل‌هایی که آماده دارید | Spells Known and Prepared

شما مشخص می‌کنید که چه اسپل‌هایی را می‌دانید و می‌توانید برای هر کلس به صورت جداگانه اسپل آماده کنید، گویی تنها عضو آن کلس هستید. به عنوان مثال، اگر شما یک **Ranger 4/Wizard 3** هستید، سه اسپل رنجر لول **1** را بر اساس لول خود در کلس رنجر می‌دانید. به عنوان یک جادوگر لول **3**، سه کنتریپ ویزارد می‌دانید و کتاب اسپل شما حاوی ده اسپل ویزاردی است که دوتای آن‌ها (دو اسپلی که وقتی به لول **3** رسیدید دریافت کردید) می‌توانند اسپل‌های لول **2** باشند. اگر **Intelligence** شما **16** است، می‌توانید شش اسپل ویزارد را از کتاب اسپل خود آماده کنید.

هر اسپلی که می‌دانید یا آماده دارید به یکی از کلس‌های شما مرتبط است و هنگام اجرای اسپل از قابلیت **Spellcasting** آن کلس استفاده می‌کنید. به طور مشابه، یک **Spellcasting Focus** مانند نشان مذهبی (**Holy Symbol**) فقط برای اسپل‌های کلس مرتبط با آن قابل استفاده است.

اسپل اسلات‌ها | Spell Slots

با جمع کردن **تمام لول‌های خود** در کلس‌های بارد، کلریک، درویید و ویزارد، **نیمی از لول‌های خود** (گرد شده به پایین) در کلس‌های آرتیفیسر، پالادین و رنجر و **یک سوم لول‌های خود** (گرد شده به پایین) در کلس‌های فایتر یا روگ (اگر ساب‌کلس **Eldritch Knight** یا **Arcane Trickster** را دارید) اسپل اسلات‌های موجود خود را تعیین می‌کنید.

MULTICLASS SPELLCASTER اسپل اسلات به ازای لول اسپل

LVL.	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1ST	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2ND	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3RD	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4TH	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5TH	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6TH	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7TH	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8TH	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9TH	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10TH	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11TH	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12TH	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13TH	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14TH	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15TH	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16TH	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17TH	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18TH	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19TH	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20TH	4	3	3	3	3	2	2	1	1

اگر توسط بیش از یک کلس قابلیت **Spellcasting** را دریافت کرده‌اید، این جدول ممکن است اسپل اسلات‌هایی از لول بالاتر از توانایی اجرای اسپل شما ارائه دهد. در این صورت، می‌توانید از آن اسلات‌ها استفاده کنید اما فقط برای اجرای اسپل‌های لول پایین‌تر خود. اگر اسپل لول پایین‌تری که می‌زنید هنگام اجرا با اسپل اسلات لول بالاتر اثر بهتری دارد، مانند **Burning Hands**، می‌توانید از اثر تقویت شده استفاده کنید، حتی اگر هیچ اسپلی در آن لول بالاتر ندارید.

به عنوان مثال، اگر شما همان **Ranger 4/Wizard 3** هستید، هنگام تعیین اسپل اسلات خود یک کاراکتر لول **5** محسوب می‌شوید و **4** اسلات لول **1**، سه اسلات لول **3** و دو اسلات لول **3** دارید. با این حال، شما هیچ اسپل لول **3** و همچنین اسپل لول **2** رنجر را نمی‌دانید. می‌توانید از اسپل اسلات‌های آن لول‌ها برای اجرای اسپل‌هایی که می‌دانید استفاده کنید و در صورت امکان اثرات آن‌ها را تقویت کنید.

Pact Magic

اگر هم قابلیت **Spellcasting** و هم قابلیت **Pact Magic** وارلاک را دارید، می‌توانید از اسپل اسلات‌هایی که از **Pact Magic** به دست می‌آورید برای اسپل‌هایی که می‌دانید یا از کلس‌هایی با قابلیت **Spellcasting** آماده کرده‌اید استفاده کنید و می‌توانید از اسپل اسلات‌هایی که از **Spellcasting** دریافت کرده‌اید برای اجرای اسپل‌های وارلاکی که می‌دانید استفاده کنید.

Feats

یک **Feat** نشان‌دهنده استعداد یا حوزه‌ای از تخصص است که به یک شخصیت قابلیت‌های ویژه‌ای می‌دهد. این شامل آموزش، تجربه و توانایی‌های فراتر از آنچه یک کلس ارائه می‌دهد است.
در لول‌های معین، کلس شما ویژگی بهبود امتیاز توانایی (**Ability Score Improvement**) را به شما می‌دهد. با استفاده از قانون اختیاری **Feat**، می‌توانید از استفاده از آن ویژگی صرف نظر کنید و به جای آن **Feat** دلخواه خود را دریافت کنید. شما می‌توانید هر **Feat** را فقط یک بار انتخاب کنید، مگر اینکه در توضیحات آن خلاف این گفته شده باشد.
برای انتخاب یک **Feat** باید پیش نیاز مشخص شده آن را داشته باشید. اگر پیش نیاز یک **Feat** را از دست دهید، تا زمانی که پیش نیاز آن را دوباره به دست نیاورید نمی‌توانید از آن استفاده کنید. به عنوان مثال، **Grappler Feat** شما را ملزم می‌کند که **13 Strength** یا بالاتر داشته باشید. اگر **Strength** شما به نحوی به زیر **13** کاهش یابد – مثلا با یک نفرین – تا زمانی که قدرت شما بازیابی نشود نمی‌توانید از **Grappler** بهره‌مند شوید.
در ادامه، **Feat**های رسمی بازی به ترتیب حروف الفبا جمع‌آوری شده‌اند:

Actor

منبع: **Player's Handbook**

با مهارت در تقلید و فن نمایش، مزایای زیر را به دست می‌آورید:

- **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- هنگامی که سعی می‌کنید خود را به عنوان یک فرد متفاوت نشان دهید، در تاس‌های توانایی **Charisma (Deception)** و **Charisma (Performance)**، **Advantage** دارید.
- شما می‌توانید گفتار شخص دیگری یا صداهایی که توسط موجودات دیگر ایجاد می‌شود را تقلید کنید. باید حداقل **1** دقیقه صحبت شخص یا صدای موجود را شنیده باشید. تاس توانایی موفقیت آمیز **Wisdom (Insight)** علیه **Charisma (Deception)** شما به شنونده امکان این را می‌دهد که تشخیص دهد اثر جعلی است.

Alert

منبع: **Player's Handbook**

همیشه مراقب خطر هستید، مزایای زیر را به دست می‌آورید:

- میزان **+5** به **Initiative** خود اضافه می‌کنید.
- وقتی هوشیار هستید نمی‌توانید غافلگیر (**Surprised**) شوید.
- موجودات دیگر هنگامی که توسط شما دیده نمی‌شوند، در حمله به شما **Advantage** ندارند.

Artificer Initiate

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

برخی از خلاقیت‌های یک **Artificer** را یاد گرفته‌اید:

- یک کنتریپ و یک اسپل لول **1** را به انتخاب خود از لیست اسپل‌های **Artificer** یاد می‌گیرید. **Intelligence** توانایی شما برای اجرای این اسپل‌ها است.

- می‌توانید اسپل لول 1 این **Feat** را بدون اسپل اسلات اجرا کنید اما قبل از اینکه بتوانید دوباره آن را به این روش اجرا کنید باید یک استراحت بلند را به پایان برسانید. همچنین می‌توانید اسپل را با استفاده از هر اسپل اسلاتی که دارید انجام دهید.
- در یک نوع ابزار صنعتگر (**Artisan's Tool**) به انتخاب خود مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید و می‌توانید از آن نوع ابزار به عنوان **Spellcasting Focus** برای هر اسپلی که با توانایی **Intelligence** انجام می‌شود استفاده کنید.

Athlete

منبع: **Player's Handbook**

برای به دست آوردن مزایای زیر تمرینات بدنی گسترده‌ای را پشت سر گذاشته‌اید:

- **Strength** یا **Dexterity** شما 1 عدد تا حداکثر 20 افزایش می‌یابد.
- هنگامی که دمر (**Prone**) هستید، ایستادن تنها 5 فوت حرکت استفاده می‌کند.
- بالا رفتن از چیزی مانند صخره (**Climbing**) حرکت اضافه نیاز ندارد.
- می‌توانید بعد از 5 فوت دویدن یک پرش طویل (**Long Jump**) یا پرش مرتفع (**High Jump**) انجام دهید، به جای 10 فوت.

Bountiful Luck

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: **Halfling**

مردم شما شانس خارق‌العاده‌ای دارند که یاد گرفته‌اید آن را در مواقع نیاز همراهان خود، به طور عرفانی به آن‌ها قرض دهید. شما مطمئن نیستید چطور این کار را می‌کند؛ فقط آن را آرزو می‌کنید و اتفاق می‌افتد. مطمئنا نشانه‌ای از لطف شانس به شما است!
هنگامی که یک متحد شما که در 30 فوتی مشاهده‌اش می‌کنید در d20 یک تاس حمله، تاس توانایی یا تاس نجات 1 آورده است، می‌توانید با استفاده از ری‌اکشن خود باعث شوید تا متحد دوباره تاس بریزد. هدف باید از نتیجه جدید تاس استفاده کند.
هنگامی که از این توانایی استفاده می‌کنید، تا قبل از پایان نوبت بعدی خود نمی‌توانید از فیت نژادی **Lucky** استفاده کنید.

Charger

منبع: **Player's Handbook**

هنگامی که از اکشن **Dash** استفاده می‌کنید، می‌توانید از یک بونس اکشن استفاده کنید تا یک حمله مسلح از نزدیک علیه یک موجود انجام دهید یا آن موجود را هل (**Shove**) دهید.
اگر قبل از انجام این بونس اکشن حداقل 10 فوت در یک خط صاف حرکت کرده باشید، یا میزان 5+ به تاس آسیب حمله اضافه می‌کنید (اگر انتخاب کرده باشید که حمله از نزدیک انجام دهید و ضربه وارد شده باشد) یا هدف را 10 فوت از خود دور می‌کنید (اگر به طور موفق هل داده باشید).

Chef

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

تسلط بر هنر آشپزی مزایای زیر را به شما می‌دهد:

- **Wisdom** یا **Constitution** شما 1 عدد تا حداکثر 20 افزایش می‌یابد.
- در استفاده از ابزار آشپز (**Cook's Utensils**) مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید، اگر از قبل در آن ماهر نبوده‌اید.
- به عنوان بخشی از استراحت کوتاه، می‌توانید غذایی ویژه طبخ کنید، به شرطی که مواد تشکیل‌دهنده و ابزار آشپز را داشته باشید. می‌توانید به اندازه کافی از این غذا برای موجوداتی به تعداد **Proficiency Bonus** + 4 خود درست کنید. در پایان استراحت کوتاه، هر موجودی که از آن غذا خورده است و حداقل از یک **Hit Die** برای بازیابی **Hit Point** استفاده کرده است، **Hit Point 1d8** اضافه بازیابی می‌کند.
- با یک ساعت کار یا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان می‌رسانید، می‌توانید تعداد خوراکی برابر با **Proficiency Bonus** خود آماده کنید. این خوراکی‌های ویژه تا 8 ساعت بعد از درست شدن دوام می‌آورند. یکی موجود می‌تواند با بونس اکشن خود یک خوراکی بخورد تا برابر با **Proficiency Bonus** شما جان موقت (**Temporary Hit Point**) دریافت کند.

Crossbow Expert

منبع: **Player's Handbook**

به‌دلیل تمرین گسترده با **Crossbow**، مزایای زیر را به‌دست آورده‌اید:

- خاصیت بارگیری **Crossbow (Loading)** که در استفاده از آن ماهر **(Proficient)** هستید را نادیده می‌گیرید.
- در **5** فوتی بودن یک موجود متخاصم به تاس‌های حمله دوربرد شما **Disadvantage** نمی‌دهد.
- هنگامی که از اکشن حمله استفاده می‌کنید و با یک سلاح یک دست حمله می‌کنید، می‌توانید از بونس اکشن خود استفاده کنید تا با یک **Hand Crossbow** که در دست دارید حمله کنید.

Crusher

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

در هنر خرد کردن دشمنان خود حرفه‌ای هستید و مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength** یا **Constitution** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- یک بار در هر نوبت، هنگامی که شما به موجودی ضربه‌ای می‌زنید که **Bludgeoning Damage** وارد می‌کند، می‌توانید موجود را **5** فوت به فضایی خالی حرکت دهید، به شرطی که هدف بیشتر از یک سایز از شما بزرگ‌تر نباشد.
- هنگامی که به موجودی ضربه کریتیکالی وارد می‌کنید که **Bludgeoning Damage** می‌زند، تا شروع نوبت بعدی شما تاس‌های حمله علیه آن موجود با **Advantage** ریخته می‌شوند.

Defensive Duelist

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: 13 Dexterity یا بالاتر

هنگامی که یک سلاح **Finesse** که در آن ماهر **(Proficient)** هستید در دست دارید و موجود دیگری به شما با حمله از نزدیک ضربه‌ای وارد می‌کند، می‌توانید با استفاده از یک ری‌اکشن **Proficiency Bonus** خود را به **AC** خود برای آن ضربه اضافه کنید تا شاید باعث شوید حمله خطا برود.

Dragon Fear

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: Dragonborn

هنگامی که خشمگین هستید به شدت تهدیدآمیز می‌شوید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength**، **Constitution** یا **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- به جای بازدم انرژی مخرب، می‌توانید با یک استفاده از قابلیت **Breath Weapon** غرش کنید و هر موجود در **30** فوتی خود را وادار کنید که یک **Wisdom Saving Throw** بریزد (**DC**: **8 + Proficiency Bonus** شما + **Charisma Modifier** شما). هدفی که نمی‌تواند شما را ببیند یا بشنود به طور خودکار در این تاس نجات موفق می‌شود. در صورت شکست در تاس نجات، هدف به مدت **1** دقیقه از شما هراسان **(Frightened)** است. اگر هدف هراسان هر آسیبی ببیند می‌تواند دوباره تاس نجات بریزد و در صورت موفقیت به اثر پایان دهد.

Dragon Hide

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: Dragonborn

فلس و پنجه‌هایی شبیه اجداد اژدهایی خود بوجود می‌آورید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength**، **Constitution** یا **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.

- فلس شما سخت می‌شود. هنگامی که هیچ زرهی نپوشیده‌اید، می‌توانید **AC** خود را بر اساس **13 + Dexterity Modifier** خود محاسبه کنید. شما می‌توانید از سپر استفاده کنید و هنوز این مزایا را داشته باشید.
- از نوک انگشتان شما پنجه قابل جمع شدن بوجود می‌آید. باز کردن یا جمع کردن پنجه‌ها نیازی به اکشن ندارد. پنجه‌ها سلاح طبیعی (**Natural Weapon**) محسوب می‌شوند و می‌توانید با آن‌ها ضربه غیر مسلح (**Unarmed Strike**) انجام دهید. اگر با آن‌ها ضربه وارد کنید، به میزان **1d4 + Strength Modifier** خود **Slashing Damage** وارد می‌کنید، به جای آسیب **Bludgeoning** عادی ضربه غیر مسلح.

Drow High Magic

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: Elf (Drow)

بیشتر از دارک الف‌های معمولی جادو یاد می‌گیرید. اسپل **Detect Magic** را می‌آموزید و می‌توانید آن را به اراده خود بدون صرف اسپل اسلات اجرا کنید. همچنین، اسپل **Levitate** و **Dispel Magic** را می‌آموزید، که می‌توانید از هر کدام از آن‌ها یک بار بدون اسپل اسلات استفاده کنید. توانایی اجرای این دو اسپل به این روش را بعد از اتمام یک استراحت بلند بازیابی می‌کنید. **Charisma** توانایی جادوگری شما برای هر سه اسپل است.

Dual Wielder

منبع: **Player's Handbook**

در مبارزه با دو سلاح به استادی رسیده‌اید، مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- هنگامی که در هر دست سلاح نزدیک‌زن جداگانه‌ای دارید، میزان **1+** به **AC** شما اضافه می‌شود.
- می‌توانید از مبارزه با دو سلاح (**Two-weapon Fighting**) استفاده کنید حتی اگر سلاح‌های یک دست نزدیک‌زنی (**One-handed Melee Weapon**) که در دست دارید سبک (**Light**) نیستند.
- زمانی که می‌توانید به طور عادی یک سلاح یک دست را بکشید یا غلاف کنید، می‌توانید دو سلاح یک دست را بکشید یا غلاف کنید.

Dungeon Delver

منبع: **Player's Handbook**

نسبت به تله‌ها و درهای مخفی که در بسیاری از سیاه‌چال‌ها پیدا می‌شوند هوشیار هستید. مزایایی زیر را کسب می‌کنید:

- در تاس‌های **Wisdom (Perception)** و **Intelligence (Investigation)** برای تشخیص وجود درهای مخفی **Advantage** دارید.
- در تاس‌های نجات جلوگیری از تله‌ها یا مقاومت در برابر آن‌ها **Advantage** دارید.
- سفر با سرعت بالا (**Fast Pace**) جریمه معمول **5-** را بر امتیاز **Passive Wisdom (Perception)** شما تحمیل نمی‌کند.

Durable

منبع: **Player's Handbook**

بادوام و مقاوم هستید، مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Constitution** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- هنگامی که یک **Hit Die** برای بازیابی **Hit Point** می‌ریزید، حداقل جانی که از آن تاس دریافت می‌کنید برابر دو برابر امتیاز **Constitution** شما است (حداقل **2**).

Dwarven Fortitude

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: Dwarf

خون قهرمانان دوارف در رگ‌های شما جاری است. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Constitution** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- هر زمان که در مبارزه اکشن **Dodge** را انجام می‌دهید، می‌توانید برای بازیابی **Hit Point** یک **Hit Die** مصرف کنید. تاس را بریزید، با مادیفایر **Constitution** خود جمع کنید و میزان جانی برابر با مجموع آن‌ها را بازیابی کنید (حداقل **1**).

Eldritch Adept

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

پیش‌نیاز: توانایی **Spellcasting** یا **Pact Magic**

با مطالعه افسانه‌های مرموز، قدرت الدریچ (به معنی عجیب، شیطانی یا شبح‌وار) درون خود را باز کرده‌اید: یک **Eldritch Invocation** به انتخاب خود از کلس وارلاک یاد می‌گیرید. اگر **Invocation** هر نوع پیش‌نیازی داشته باشد، تنها در صورتی می‌توانید آن را انتخاب کنید که پیش‌نیاز را برآورده کنید.
هر زمان که یک لول بالا رفتید، می‌توانید **Invocation** را با یک مورد دیگر از کلس وارلاک جایگزین کنید.

Elemental Adept

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: توانایی اجرای حداقل یک اسپل

هنگامی که این **Feat** را به دست آوردید، یکی از این انواع آسیب را انتخاب کنید: **Acid**، **Cold**، **Fire**، **Lightning** یا **Thunder**.
اسپل‌هایی که می‌زنید مقاومت (**Resistance**) در برابر نوع آسیب انتخابی را نادیده می‌گیرند. همچنین، وقتی برای اسپلی که همچین آسیبی وارد می‌کند تاس دمیج می‌ریزید، می‌توانید در نتایج تاس‌های دمیج **1** را **2** در نظر بگیرید.
شما می‌توانید این **Feat** را چندین بار انتخاب کنید. هر بار که این کار را انجام می‌دهید، باید نوع آسیب متفاوتی را انتخاب کنید.

Elven Accuracy

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: **Elf** یا **Half-Elf**

دقت الف‌ها افسانه‌ای است، مخصوصا کمانداران و جادوگران الف. شما در حملاتی که به جای نیرو به دقت متکی هستند نشانه‌گیری خارق‌العاده‌ای دارید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Dexterity**، **Intelligence**، **Wisdom** یا **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- هر زمان که در یک تاس حمله با استفاده از **Dexterity**، **Intelligence**، **Wisdom** یا **Charisma**، **Advantage** داشتید، می‌توانید یکی از تاس‌ها را دوباره بریزید.

Fade Away

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: **Gnome**

مردم شما باهوش هستند و در جادوی توهم مهارت دارند. شما یک ترفند جادویی برای محو شدن هنگام آسیب دیدن یاد گرفته‌اید.
مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Dexterity** یا **Intelligence** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- بلافاصله پس از آسیب دیدن، می‌توانید از یک ری‌اکشن استفاده کنید تا به‌طور جادویی تا پایان نوبت بعدی خود، یا تا زمانی که حمله کنید، آسیب وارد کنید یا کسی را مجبور به ریختن تاس نجات کنید، نامرئی (**Invisible**) شوید. هنگامی که از این توانایی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا بلند را به پایان نرسانید نمی‌توانید دوباره این کار را انجام دهید.

Fey Teleportation

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: **Elf (High)**

مطالعه شما در مورد افسانه‌های الفی قدرت پریان را در شما باز کرده است که تعداد کمی از الف‌ها از آن برخوردارند. به تکیه بر اصل و نسب **Fey**، می‌توانید لحظه‌ای از طریق **Feywild** قدم بزنید تا مسیر خود را از یک مکان به مکان دیگر کوتاه کنید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Intelligence** یا **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- می‌توانید به زبان **Sylvan** صحبت کنید، بخوانید و بنویسید.
- اسپل **Misty Step** را یاد می‌گیرید و می‌توانید یک بار بدون استفاده از اسپل اسلات آن را اجرا کنید. وقتی یک استراحت بلند یا کوتاه را به پایان برسانید، توانایی اجرای دوباره اسپل به این روش را به دست می‌آورید. **Intelligence** توانایی جادوگری شما برای این اسپل است.

Fey Touched

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

قرار گرفتن در معرض جادوی **Feywild** شما را تغییر داده است. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Intelligence**، **Wisdom** یا **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- اسپل **Misty Step** و یک اسپل لول **1** به انتخاب خود را یاد می‌گیرید. اسپل لول **1** باید از مکتب جادوی **Divination** یا **Enchantment** باشد. می‌توانید هر یک از این اسپل‌ها را بدون استفاده از اسپل اسلات اجرا کنید. هنگامی که یکی از این اسپل‌ها را به این روش اجرا کردید، تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان نرسانید دیگر نمی‌توانید آن اسپل را به این روش اجرا کنید. همچنین، می‌توانید اسپل‌ها را با استفاده از اسپل اسلات‌هایی که در لول مناسب دارید اجرا کنید. توانایی جادوگری اسپل‌ها همان توانایی است که توسط این **Feat** افزایش یافته است.

Fighting Initiate

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

پیش‌نیاز: مهارت (**Proficiency**) در یک سلاح نظامی (**Martial Weapon**)

تمرینات رزمی شما به شما کمک کرده تا سبک خاصی از مبارزه را توسعه دهید. در نتیجه، یک گزینه **Fighting Style** را به انتخاب خود از کلس فایتر یاد می‌گیرید. اگر از قبل سبکی دارید، سبکی که انتخاب می‌کنید باید متفاوت باشد.
هر زمان که به لولی رسیدید که ویژگی بهبود امتیاز توانایی (**Ability Score Improvement**) را دریافت کردید، می‌توانید سبک مبارزه این **Feat** را با سبک دیگری از کلس فایتر که ندارید جایگزین کنید.

Flames of Phlegethos

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: **Tiefling**

یاد می‌گیرید که برای اجرای دستور خود از آتش جهنم استفاده کنید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Intelligence** یا **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- وقتی برای اسپلی که زده‌اید تاس آسیب **Fire** می‌ریزید، می‌توانید هر تاسی که **1** آمد را دوباره بریزید، اما باید از نتیجه جدید استفاده کنید حتی اگر دوباره **1** باشد.
- هر زمان که اسپلی می‌زنید که آسیب **Fire** وارد می‌کند، می‌توانید باعث شوید تا شعله‌های آتش تا پایان نوبت بعدی شما را فرا بگیرند. آتش به شما و دارایی‌هایتان آسیبی نمی‌رساند، تا **30** فوت نور روشن (**Bright Light**) و تا **30** فوت دیگر نور کم (**Dim Light**) می‌تاباند. در حالی که شعله‌های آتش وجود دارند، هر موجودی در **5** فوتی شما که به شما با حمله نزدیک‌زن ضربه‌ای وارد می‌کند **1d4 Fire Damage** دریافت می‌کند.

Gift of the Chromatic Dragon

منبع: **Fizban's Treasury of Dragons**

بخشی از قدرت‌های اژدهایان رنگی در شما ظاهر شده‌اند. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

Chromatic Infusion: به عنوان یک بونس اکشن می‌توانید یک سلاح ساده یا نظامی را لمس کنید و یکی از این انواع آسیب را به آن تزریق کنید: **Acid**، **Cold**، **Fire**، **Lightning** یا **Poison**. به مدت **1** دقیقه، اسلحه هنگام اصابت **1d4** آسیب اضافه از نوع انتخاب شده وارد می‌کند. پس از استفاده از این بونس اکشن، تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان نرسانید نمی‌توانید دوباره این کار را انجام دهید.

Reactive Resistance: هنگامی که آسیب **Acid**، **Cold**، **Fire**، **Lightning** یا **Poison** دریافت می‌کنید، می‌توانید از ری‌اکشن خود برای مقاومت (**Resistance**) در برابر آن نمونه از آسیب استفاده کنید. شما می‌توانید به تعداد برابر با **Proficiency Bonus** خود از این ری‌اکشن استفاده کنید و پس از اتمام یک استراحت بلند تمام استفاده‌های مصرف شده را بازیابی می‌کنید.

Gift of the Gem Dragon

منبع: **Fizban's Treasury of Dragons**

بخشی از قدرت‌های اژدهایان جواهری در شما ظاهر شده‌اند. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

Ability Score Increase: **Intelligence**، **Wisdom** یا **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.

Telekinetic Reprisal: هنگامی که از موجودی که در **10** فوتی شما قرار دارد آسیب می‌بینید، می‌توانید از ری‌اکشن خود برای جاری شدن انرژی تله‌کینتیک استفاده کنید. موجودی که به شما آسیب وارد کرده است باید یک **Strength Saving Throw** انجام دهد (**DC** برابر است با **8** + **Proficiency Bonus** شما + **Ability Modifer** توانایی که با این **Feat** افزایش یافته است). در صورت شکست در تاس نجات، موجود **2d8 Force Damage** دریافت می‌کند و تا **10** فوت از شما دور می‌شود. در صورت موفقیت در تاس نجات، موجود نیمی از آسیب را دریافت می‌کند و هل داده نمی‌شود. شما می‌توانید به تعداد برابر با **Proficiency Bonus** خود از این ری‌اکشن استفاده کنید و پس از اتمام یک استراحت بلند تمام استفاده‌های مصرف شده را بازیابی می‌کنید.

Gift of the Metallic Dragon

منبع: **Fizban's Treasury of Dragons**

بخشی از قدرت‌های اژدهایان فلزی در شما ظاهر شده‌اند. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

Draconic Healing: اسپل **Cure Wounds** را یاد می‌گیرید. می‌توانید این اسپل را بدون استفاده از اسپل اسلات اجرا کنید. هنگامی که اسپل را به این روش اجرا کردید، تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان نرسانید دیگر نمی‌توانید آن را به این روش اجرا کنید. همچنین، می‌توانید اسپل را با استفاده از اسپل اسلات‌هایی که دارید اجرا کنید. توانایی جادوگری اسپل هنگامی که با این **Feat** اجرا می‌شود **Intelligence**، **Wisdom** یا **Charisma** است (هنگامی که **Feat** را به دست می‌آورید انتخاب می‌کنید).

Protective Wings: می‌توانید بال‌های محافظی که می‌توانند از شما یا دیگران محافظت کنند را ظاهر کنید. هنگامی که شما یا موجود دیگری که می‌توانید در **5** فوتی خود ببینید توسط یک تاس حمله ضربه می‌خورد، می‌توانید از ری‌اکشن خود برای ظاهر کردن بال‌های شبح‌وار از پشت خود برای لحظه‌ای استفاده کنید. به **AC** هدف مقابل آن تاس حمله مقداری برابر با **Proficiency Bonus** خود اضافه می‌کنید که ممکن است باعث خطا رفتن حمله ششود. شما می‌توانید به تعداد برابر با **Proficiency Bonus** خود از این ری‌اکشن استفاده کنید و پس از اتمام یک استراحت بلند تمام استفاده‌های مصرف شده را بازیابی می‌کنید.

Grappler

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: **13 Strength** یا بالاتر

مهارت‌های لازم برای دوام آوردن در رقابت‌های تن به تن را به دست آورده‌اید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- در حمله با موجودی که با آن گلاویز (**Grapple**) هستید، **Advantage** دارید.
- می‌توانید از اکشن خود استفاده کنید و سعی کنید موجودی که با آن گلاویز هستید را گیر بیاندازید. برای انجام این کار، یک تاس **Grapple** دیگر بیاندازید. اگر موفق شوید، شما و موجود هر دو تا زمانی که گلاویز بودن به پایان برسد مهار (**Restrained**) می‌شوید.

Great Weapon Master

منبع: **Player's Handbook**

یاد گرفته‌اید که سنگینی یک اسلحه را به نفع خود استفاده کنید و به شتاب آن اجازه دهید ضربات شما را تقویت کند. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- در نوبت شما، هنگامی که با یک سلاح نزدیک‌زن ضربه کریتیکال زده‌اید یا با آن موجودی را به **0 Hit Point** رسانده‌اید، می‌توانید با یک بونس اکشن یک حمله مسلح از نزدیک (**Melee Weapon Attack**) انجام دهید.
- قبل از اینکه با یک سلاح سنگین (**Heavy**) که در آن مهارت (**Proficient**) دارید یک حمله از نزدیک انجام دهید، می‌توانید انتخاب کنید که مقدار **5-** از تاس حمله کم شود و در صورتی که حمله وارد شود **10+** به آسیب حمله اضافه شود.

Gunner

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

در استفاده از سلاح گرم تیزبین و سریع هستید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Dexterity** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- در استفاده از سلاح گرم مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید (به بخش **Firearms** در **Dungeon Master Guide** مراجعه کنید).
- ویژگی پر کردن (**Loading**) سلاح گرم را نادیده می‌گیرید.
- قرار گرفتن در فاصله **5** فوتی یک موجود متخاصم، بر حملات دوربرد شما **Disadvantage** تحمیل نمی‌کند.

Healer

منبع: **Player's Handbook**

پزشکی توانا هستید و می‌توانید به سرعت زخم‌ها را ترمیم کنید و متحدان خود را به مبارزه بازگردانید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- وقتی از **Healer's Kit** برای تثبیت (**Stabilize**) موجودی در حال مرگ استفاده می‌کنید، آن موجود **1 Hit Point** نیز به دست می‌آورد.
- به عنوان یک اکشن، می‌توانید یک استفاده **Healer's Kit** را مصرف کنید تا به یک موجود رسیدگی کنید و جانی برابر با **1d6 + 4** به آن بازگردانید، به علاوه مقدار اضافی **Hit Point** برابر با تعداد حداکثر **Hit Dice** موجود. این موجود تا زمانی که یک استراحت کوتاه یا بلند را به پایان نرساند نمی‌تواند دوباره توسط این **Feat** جان بازیابی کند.

Heavily Armored

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: مهارت (**Proficiency**) در **Medium Armor**

برای تسلط بر استفاده از زره‌های سنگین آموزش دیده‌اید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- در **Heavy Armor** مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید.

Heavy Armor Master

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: مهارت (**Proficiency**) در **Heavy Armor**

می‌توانید از زره خود برای منحرف کردن حملاتی که دیگران را می‌کشند استفاده کنید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.

- هنگامی که **Heavy Armor** پوشیده‌اید، آسیب‌های **Bludgeoning**، **Piercing** و **Slashing** که از سلاح‌های غیر جادویی دریافت می‌کنید **3** عدد کاهش می‌یابند.

Infernal Constitution

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: **Tiefling**

خون شیطانی درون شما جاری است و مقاومتی مشابه آنچه در اختیار بعضی از شیاطین است به شما می‌بخشد. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Constitution** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- مقابل آسیب **Cold** و **Poison** مقاومت (**Resistance**) دارید.
- در تاس‌های نجات مقابل مسموم شدن (**Poisoned**) **Advantage** دارید.

Inspiring Leader

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: **Charisma 13** یا بالاتر

می‌توانید **10** دقیقه را صرف الهام بخشیدن به همراهان خود کنید و عزم آن‌ها را برای مبارزه تقویت کنید. وقتی این کار را انجام می‌دهید، حداکثر شش موجود متحد (که می‌تواند شامل خود شما نیز باشد) در فاصله **30** فوتی خود انتخاب کنید که می‌توانند شما را ببینند یا بشنوند و بتوانند شما را درک کنند. هر موجود می‌تواند **Temporary Hit Point** برابر با لول شما + **Charisma Modifier** شما دریافت کند. یک موجود تا زمانی که یک استراحت بلند یا کوتاه را به پایان نرسانده است نمی‌تواند دوباره توسط این **Feat** جان موقت دریافت کند.

Keen Mind

منبع: **Player's Handbook**

ذهنی دارید که می‌تواند زمان، جهت و جزئیات را با دقت عجیبی ردیابی کند. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Intelligence** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- همیشه می‌دانید کدام سمت شمال است.
- همیشه تعداد ساعات باقی‌مانده تا طلوع یا غروب خورشید بعدی را می‌دانید.
- می‌توانید هرچیزی که در یک ماه گذشته دیده یا شنیده‌اید را به دقت به خاطر بیاورید.

Lightly Armored

منبع: **Player's Handbook**

برای تسلط بر استفاده از زره‌های سبک آموزش دیده‌اید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength** یا **Dexterity** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- در **Light Armor** مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید.

Linguist

منبع: **Player's Handbook**

زبان‌ها و کدها را مطالعه کرده‌اید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Intelligence** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- سه زبان به انتخاب خود یاد می‌گیرید.

- می‌توانید رمزهای نوشتاری ایجاد کنید. دیگران نمی‌توانند کدی را که شما ایجاد می‌کنید رمزگشایی کنند، مگر اینکه شما به آن‌ها آموزش دهید، آن‌ها در تاس توانایی **Intelligence** (**DC** برابر است با امتیاز **Intelligence** شما + **Proficiency Bonus** شما) موفق شوند یا از جادو برای رمزگشایی رمز استفاده کنند.

Lucky

منبع: **Player's Handbook**

شانس غیر قابل توضیحی دارید که به نظر می‌رسد درست در لحظه مناسب سراغ شما می‌آید.

3 امتیاز شانس (**Luck Point**) دارید. هر زمان که یک تاس حمله، تاس توانایی یا تاس نجات بریزید، می‌توانید برای ریختن یک **d20** اضافه یک امتیاز شانس خرج کنید. می‌توانید بعد از ریختن تاس، اما قبل از مشخص شدن نتیجه، امتیاز خود را خرج کنید. شما انتخاب می‌کنید که کدام **d20** برای تاس حمله، توانایی یا نجات استفاده می‌شود.

همچنین، می‌توانید زمانی که یک تاس حمله علیه شما ریخته می‌شود، یک امتیاز شانس خرج کنید. یک **d20** بریزید و سپس انتخاب کنید که حمله بر اساس تاس مهاجم انجام شود یا تاس شما. اگر بیش از یک موجود از امتیاز شانس برای تاثیرگذاری بر نتیجه یک تاس استفاده کنند، امتیازها یکدیگر را خنثی می‌کنند و هیچ تاس اضافی ریخته نمی‌شود.

پس از اتمام یک استراحت بلند، امتیازهای شانس مصرف شده خود را دوباره به دست می‌آورید.

Mage Slayer

منبع: **Player's Handbook**

تکنیک‌های مفیدی را برای نبرد از نزدیک علیه جادوگران تمرین کرده‌اید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- وقتی موجودی در فاصله **5** فوتی شما اسپل می‌زند، می‌توانید از ری‌اکشن خود برای حمله با سلاح نزدیک‌زن علیه آن موجود استفاده کنید.
- وقتی به موجودی آسیب می‌زنید که در حال تمرکز بر یک اسپل است، آن موجود در تاس نجاتی که برای حفظ تمرکزش انجام می‌دهد، **Disadvantage** دارد.
- در تاس‌های نجات مقابل اسپل‌هایی که توسط موجوداتی در **5** فوتی شما انجام می‌شوند، **Advantage** دارید.

Magic Initiate

منبع: **Player's Handbook**

یک کلس را انتخاب کنید: بارد، کلریک، درویید، سورسرر، وارلاک یا ویزارد. دو کنتریپ به انتخاب خود از لیست اسپل‌های آن کلس یاد می‌گیرید.

علاوه بر این، یک اسپل لول **1** را از همان لیست انتخاب کنید. شما آن اسپل را یاد می‌گیرید و می‌توانید آن را در پایین‌ترین سطح خود اجرا کنید. هنگامی که آن را اجرا کردید، قبل از اینکه بتوانید دوباره با استفاده از این **Feat** آن اسپل را بزنید، باید یک استراحت بلند را به پایان برسانید.

توانایی جادوگری شما برای این اسپل‌ها به کلسی که انتخاب کرده‌اید بستگی دارد: **Charisma** برای بارد، سورسرر یا وارلاک؛ **Wisdom** برای کلریک یا درویید؛ یا **Intelligence** برای ویزارد.

Martial Adept

منبع: **Player's Handbook**

تمرینات رزمی داشته‌اید که به شما امکان می‌دهند مانورهای رزمی خاصی را انجام دهید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- دو مانور به انتخاب خود از میان مانورهای موجود در ساب‌کلس **Battle Master** کلس **Fighter** یاد می‌گیرید. اگر برای مانوری که استفاده می‌کنید هدف نیاز به ریختن تاس نجات برای مقاومت مقابل آن نیاز داشته باشد، **DC** آن تاس نجات برابر است با **8** + **Proficiency Bonus** شما + مادیفایر **Strength** یا **Dexterity** شما (به انتخاب شما).
- یک تاس برتری (**Superiority Die**) بدست می‌آورید که **d6** است (این تاس به هر تاس برتری دیگری که از منبع دیگری دارید اضافه می‌شود. این تاس برای استفاده از مانورهای شما خرج می‌شود. وقتی از یک تاس برتری استفاده کنید خرج می‌شود. وقتی یک استراحت بلند یا کوتاه را به پایان می‌رسانید، تاس برتری مصرف شده خود را دوباره به دست می‌آورید.

Medium Armor Master

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: مهارت (**Proficiency**) در **Medium Armor**

برای حرکت در زره متوسط تمرین کرده‌اید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- پوشیدن **Medium Armor** باعث **Disadvantage** در تاس‌های **Dexterity (Stealth)** شما نمی‌شود.
- هنگامی که **Medium Armor** پوشیده‌اید، اگر **16 Dexterity** یا بالاتر دارید، می‌توانید به **AC** خود **3+** اضافه کنید، به جای **2+**.

Metamagic Adept

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

پیش‌نیاز: قابلیت **Spellcasting** یا **Pact Magic**

یاد گرفته‌اید که اراده خود را بر جادوهای خود اعمال کنید تا نحوه عملکرد آن‌ها را تغییر دهید:

- دو گزینه **Metamagic** را به انتخاب خود از کلس سورسرر یاد می‌گیرید. هنگام اجرای یک اسپل، می‌توانید فقط از یک گزینه **Metamagic** روی آن استفاده کنید، مگر اینکه گزینه چیز دیگری بگوید. هر زمان که به لولی رسیدید که قابلیت بهبود امتیاز توانایی (**Ability Score Improvement**) را اعطا می‌کند، می‌توانید یک یاز گزینه‌های **Metamagic** را با گزینه دیگری از کلس سورسرر جایگزین کنید.
- **2** امتیاز سورسری (**Sorcery Point**) برای خرج کردن برای متامجیک به دست می‌آورید (این امتیازها به هر امتیاز سورسری که از منبع دیگری دارید اضافه می‌شوند، اما فقط برای متامجیک قابل استفاده هستند). پس از اتمام یک استراحت بلند، تمام امتیازات سورسری مصرف شده را بازیابی می‌کنید.

Mobile

منبع: **Player's Handbook**

فوق‌العاده سریع و چابک هستید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- سرعت شما **10** فوت افزایش می‌یابد
- هنگامی که از اکشن **Dash** استفاده می‌کنید، در آن نوبت برای حرکت در زمین دشوار (**Difficult Terrain**) نیاز به صرف حرکت اضافه ندارید.
- هنگامی که یک حمله از نزدیک (**Melee Weapon**) علیه موجودی انجام می‌دهید، چه ضربه وارد شود چه خطا رود، از سوی آن موجود برای بقیه نوبت خود **Attack of Opportunity** تحریک نمی‌کنید.

Moderately Armored

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: مهارت (**Proficiency**) در **Light Armor**

برای تسلط بر استفاده از زره‌های متوسط و سپر آموزشش دیده‌اید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength** یا **Dexterity** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- در **Medium Armor** و **Shield** مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید.

Mounted Combatant

منبع: **Player's Handbook**

هنگامی که سوار مرکب هستید دشمن خطرناکی هستید. هنگامی که سوار مرکب هستید و ناتوان (**Incapacitated**) نیستید، مزایای زیر را به دست می‌آورید:

- در تاس‌های حمله از نزدیک (**Melee Attack**) علیه هر موجود پیاده که از مرکب شما کوچک‌تر است **Advantage** دارید.

- می‌توانید حمله‌ای که مرکب شما را هدف می‌گیرد را علیه خود هدایت کنید.
- اگر مرکب شما تحت اثری قرار گیرد که به آن اجازه دهد برای وارد شدن نصف آسیب تاس نجات **Dexterity** بریزد، در صورتی که در تاس موفق شود هیچ آسیبی دریافت نمی‌کند و در صورتی که شکست بخورد فقط نیمی از آسیب را دریافت می‌کند.

Observant

منبع: **Player's Handbook**

به سرعت متوجه جزئیات محیط خود می‌شوید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Intelligence** یا **Wisdom** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- اگر هنگام صحبت کردن موجودی به زبانی که شما می‌فهمید بتوانید دهان او را ببینید، می‌تواند با خواندن لب‌هایش آنچه را که می‌گوید را متوجه شوید.
- امتیازهای **Passive Wisdom (Perception)** و **Passive Intelligence (Investigation)** شما به مقدار **5+** اضافه می‌شوند.

Orcish Fury

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: Half-Orc

خشم شما خستگی ناپذیر می‌سوزد. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength** یا **Constitution** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- هنگامی که با استفاده از یک سلاح ساده یا نظامی با یک حمله ضربه‌ای وارد می‌کنید، می‌توانید یکی از تاس‌های آسیب سلاح را یک بار اضافه بریزید و نتیجه را به عنوان همان نوع آسیب به آسیب وارد شده اضافه کنید. هنگامی که از این توانایی استفاده کردید، تا زمانی که یک استراحت بلند یا کوتاه را به پایان نرسانید، دیگر نمی‌توانید از آن استفاده کنید.
- بلافاصله پس از استفاده از قابلیت **Relentless Endurance** خود، می‌توانیداز یک ری‌اکشن برای یک حمله با سلاح استفاده کنید.

Piercer

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

در مبارزه به دقتی نافذ دست یافته‌اید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength** یا **Dexterity** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- یک بار در هر نوبت، وقتی به موجودی ضربه‌ای وارد می‌کنید که **Piercing Damage** وارد می‌کند، می‌توانید یکی از تاس‌های آسیب حمله را دوباره بریزید و باید از تاس جدید استفاده کنید.
- هنگامی که یک ضربه کریتیکال وارد می‌کنید که به موجودی **Piercing Damage** وارد می‌کند، می‌توانید هنگام مشخص شدن میزان **Piercing Damage** اضافه وارده به موجود، یک تاس اضافه بریزید.

Poisoner

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

می‌توانید سموم کشنده را آماده و استفاده کنید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- هنگامی که تاس آسیبی می‌ریزید که **Poison Damage** وارد می‌کند، مقاومت (**Resistance**) مقابل **Poison Damage** را نادیده می‌گیرید.
- می‌توانید به جای یک اکشن، به عنوان یک بونس اکشن به سلاح یا مهمات سم اعمال کنید.

- اگر در **Poisoner's Kit** مهارت (**Proficiency**) ندارید مهارت آن را کسب می‌کنید. با یک ساعت کار با **Poisoner's Kit** و مصرف کردن مواد به ارزش **50 gp**، تعدادی برابر با **Proficiency Bonus** خود دوز سم قوی ایجاد کنید. پس از اعمال سم روی یک سلاح یا مهمات، سم قدرت خود را به مدت **1** دقیقه یا تا زمانی که با سلاح یا مهمات ضربه بزنید، حفظ می‌کند. هنگامی که موجودی از سلاح یا مهمات سمی آسیب می‌بیند، آن موجود باید در یک تاس نجات **Constitution** با **14 DC** موفق شود یا **2d8 Poison Damage** دریافت کند و تا پایان نوبت بعدی شما مسموم (**Poisoned**) شود.

Polearm Master

منبع: **Player's Handbook**

می‌توانید دشمنان خود را با سلاح‌های که خصوصیت بلند (**Reach**) را دارند، دور نگه دارید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- وقتی اکشن حمله را انجام می‌دهید و فقط با یک **Glaive**، **Halberd**، **Quarterstaff** یا **Spear** حمله می‌کنید، می‌توانید از یک بونس اکشن برای انجام یک حمله نزدیک‌زن با انتهای دیگر سلاح استفاده کنید؛ این حمله از همان مادیفایر توانایی حمله اصلی استفاده می‌کنند. تاس آسیب سلاح برای این حمله یک **d4** است و حمله **Bludgeoning Damage** وارد می‌کند.
- هنگام استفاده از **Glaive**، **Halberd**، **Quarterstaff** یا **Spear**، اگر موجودی وارد دسترس شما شود، می‌توانید به آن **Attack of Opportunity** وارد کنید.

Prodigy

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: **Half-Elf**، **Half-Orc** یا **Human**

در یادگیری چیزهای جدید مهارت دارید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- در یک **Skill** و یک **Tool** به انتخاب خود مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید و یک زبان به میل خود را یاد می‌گیرید.
- یک **Skill** را انتخاب کنید که در آن مهارت دارید. در آن **Skill** تخصص (**Expertise**) کسب می‌کنید، به این معنی که **Proficiency Bonus** شما برای هر تاس توانایی که با آن انجام می‌دهید، دو برابر می‌شود. **Skill** انتخابی باید از قبل از ویژگی‌هایی مثل **Expertise** که باعث دو برابر شدن **Proficiency Bonus** می‌شود، بهره نبرد.

Resilient

منبع: **Player's Handbook**

یک امتیاز توانایی را انتخاب کنید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- امتیاز توانایی انتخاب شده **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- در تاس‌های نجات توانایی انتخاب شده مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید.

Ritual Caster

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: **Intelligence** یا **Wisdom 13** یا بالاتر

تعدادی اسپل یاد گرفته‌اید که می‌توانید آن‌ها را به عنوان مراسم (**Ritual**) اجرا کنید. این اسپل‌ها در یک کتاب مراسم (**Ritual Book**) نوشته شده‌اند که هنگام اجرای آن‌ها باید در دست شما باشد.

وقتی این **Feat** را انتخاب می‌کنید، یک کتاب مراسم به دست می‌آورید که دو اسپل لول **1** به انتخاب شما را در خود دارد. یکی از این کلس‌ها را انتخاب کنید: بارد، کلریک، درویید، سورسرر، وارلاک یا ویزارد. شما باید اسپل‌های خود را از لیست اسپل آن کلس انتخاب کنید و اسپل‌هایی که انتخاب می‌کنید باید خاصیت **Ritual** را داشته باشد. کلس انتخابی شما همچنین توانایی جادوگری شما برای آن اسپل‌ها را مشخص می‌کند: **Charisma** برای بارد، سورسرر یا وارلاک؛ **Wisdom** برای کلریک یا درویید؛ یا **Intelligence** برای ویزارد.

اگر با اسپلی به صورت نوشتاری، مانند طومار اسپل جادویی (**Spell Scroll**) یا کتاب اسپل یک ویزارد، مواجه شدید، ممکن است بتوانید آن را به کتاب مراسم خود اضافه کنید. اسپل باید در لیست اسپل کلسی باشد که انتخاب کرده‌اید، لول اسپل نمی‌تواند از نصف لول شما (گرد شده با بالا) بیشتر باشد و باید خاصیت **Ritual** را داشته باشد. فرآیند کپی کردن اسپل در کتاب مراسم شما به ازای هر لول اسپل **2** ساعت طول می‌کشد و هزینه هر لول **50 gp** است. هزینه نشان‌دهنده اجزای مادی است که هنگام آزمایش اسپل برای تسلط بر آن خرج می‌کنید و همچنین جوهرهای ارزشمندی که برای ضبط آن نیاز دارید.

Savage Attacker

منبع: **Player's Handbook**

یک بار در هر نوبت، هنگامی که برای یک سلاح نزدیک‌زن تاس آسیب می‌ریزید، می‌توانید یکی از تاس‌های آسیب سلاح را دوباره بریزید و از هر کدام از مجموع‌ها به انتخاب خود استفاده کنید.

Second Chance

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: Halfling

وقتی کسی بخواهد به شما ضربه بزند، شانس به داد شما می‌رسد. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Dexterity**، **Constitution** یا **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- وقتی موجودی که می‌توانید مشاهده کنید با یک تاس حمله به شما ضربه می‌زند، می‌توانید از ری‌اکشن خود برای مجبور کردن آن موجود برای ریختن دوباره تاس استفاده کنید. هنگامی که از این توانایی استفاده کردید، تا زمانی که در شروع مبارزه تاس نوبت (**Initiative**) بریزید یا یک استراحت بلند یا کوتاه را به پایان نرسانید، نمی‌توانید دوباره از آن استفاده کنید.

Sentinel

منبع: **Player's Handbook**

بر تکنیک‌هایی مسلط هستید تا بتوانید از هر ضعف در دفاع دشمن استفاده کنید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- وقتی با یک **Attack of Opportunity** به موجودی ضربه می‌زنید، سرعت موجود تا پایان نوبت **0** می‌شود
- می‌توانید به موجوداتی که قبل از خروج از دسترس شما از اکشن **Disengage** استفاده می‌کنند، **Attack of Opportunity** بزنید.
- وقتی موجودی در فاصله **5** فوتی شما به هدفی غیر از شما حمله می‌کند (و آن هدف این **Feat** را ندارد)، می‌توانید از ری‌اکشن خود برای حمله با سلاح نزدیک‌زن علیه موجود مهاجم استفاده کنید.

Shadow Touched

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

قرار گرفتن در معرض جادوی **Shadowfell** شما را تغییر داده است. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Intelligence**، **Wisdom** یا **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- اسپل **Invisibility** و یک اسپل لول **1** به انتخاب خود را یاد می‌گیرید. اسپل لول **1** باید از مکتب جادوی **Illusion** یا **Necromancy** باشد. شما می‌توانید هر کدام از این اسپل‌ها را یک بار بدون مصرف اسپل اسلات اجرا کنید. هنگامی که هر یک از این اسپل‌ها را به این شکل انجام دادید، تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان نرسانده‌اید نمی‌توانید دوباره آن را به این شکل انجام دهید. همچنین، می‌توانید این اسپل‌ها را با استفاده از اسپل اسلات‌هایی که در لول مناسب دارید اجرا کنید. توانایی جادوگری اسپل‌ها همان توانایی است که توسط این **Feat** افزایش یافته است.

Sharpshooter

منبع: **Player's Handbook**

بر سلاح‌های دور برد مسلط شده‌اید و می‌توانید تیرهایی بزنید که برای دیگران غیر ممکن است. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- حمله از برد دور (**Long Range**) بر تاس‌های حمله مسلح دور برد شما **Disadvantage** ایجاد نمی‌کند.
- حملات مسلح دور برد شما، نیم پوشش (**Half Cover**) و سه چهارم پوشش (**Three-quarters Cover**) را نادیده می‌گیرند.
- قبل از حمله با سلاح دور بردی که در آن مهارت (**Proficiency**) دارید، می‌توانید **5-** از تاس حمله کم کنید. در صورتی که حمله موفق بباشد، **10+** را به آسیب حمله اضافه می‌کنید.

Shield Master

منبع: **Player's Handbook**

از سپر نه تنها برای محافظت بلکه برای حمله نیز استفاده می‌کنید. هنگامی که سپر (**Shield**) استفاده می‌کنید، مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- اگر در نوبت خود از اکشن **Attack** استفاده کنید، می‌توانید از یک بونس اکشن استفاده کنید تا سعی کنید موجودی در **5** فوتی خود را با سپر هل دهید.
- اگر ناتوان (**Incapacitated**) نیستید، می‌توانید میزان **AC** سپر خود را به هر **Dexterity Saving Throw** که علیه یک اسپل یا یک اثر مضر، که شما را هدف گرفته است، می‌ریزید اضافه کنید.
- اگر در معرض اثری هستید که به شما اجازه می‌دهد برای وارد شدن نصف آسیب تاس نجات **Dexterity** بریزید، می‌توانید از ری‌اکشن خود استفاده کنید تا در صورتی که در تاس نجات موفق شدید، هیچ آسیبی نبینید و سپر خود را بین خود و منبع اثر قرار دهید.

Skill Expert

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

مهارت خود را در یک **Skill** خاص تقویت کرده‌اید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- یک امتیاز توانایی (**Ability Score**) به انتخاب شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- در یک **Skill** به انتخاب خود مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید.
- یک **Skill** را انتخاب کنید که در آن مهارت دارید. در آن **Skill** تخصص (**Expertise**) کسب می‌کنید، به این معنی که **Proficiency Bonus** شما برای هر تاس توانایی که با آن انجام می‌دهید، دو برابر می‌شود. **Skill** انتخابی باید از قبل از ویژگی‌هایی مثل **Expertise** که باعث دو برابر شدن **Proficiency Bonus** می‌شود، بهره نبرد.

Skilled

منبع: **Player's Handbook**

در هر ترکیبی از سه **Skill** یا **Tool** به انتخاب خود مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید.

Skulker

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: **Dexterity 13** یا بالاتر

در عبور از سایه‌ها متخصص هستید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- هنگامی که از دید موجودی کمی مبهم (**Lightly Obscured**) هستید، می‌توانید سعی کنید پنهان (**Hide**) شوید.
- زمانی که از دید موجودی پنهان هستید و یک حمله مسلح دور برد شما علیه آن خطا می‌رود، انجام حمله موقعیت شما را آشکار نمی‌کند.
- نور کم (**Dim Light**) به تاس‌های **Wisdom (Perception)** شما که بر بینایی تکیه می‌کنند، **Disadvantage** نمی‌دهد.

Slasher

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

یاد گرفته‌اید که کجا را برش دهید تا بهترین نتیجه را داشته باشد. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength** یا **Dexterity** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- یک بار در هر نوبت، هنگامی که به موجودی ضربه‌ای وارد می‌کنید که **Slashing Damage** وارد می‌کند، می‌توانید سرعت هدف را **10** فوت تا شروع نوبت بعدی خود کاهش دهید.

- هنگامی که به موجودی ضربه کریتیکالی وارد می‌کنید که **Slashing Damage** وارد می‌کند، موجود را به شدت زخمی می‌کنید. هدف تا شروع نوبت بعدی شما در همه تاس‌های حمله **Disadvantage** دارد.

Spell Sniper

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: توانایی اجرای حداقل یک اسپل

تکنیک‌هایی را برای تقویت حملات خود با انواع خاصی از اسپل‌ها آموخته‌اید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- وقتی اسپلی می‌زنید که نیاز به ریختن تاس حمله دارد، برد اسپل دو برابر می‌شود.
- حملات دور برد اسپل شما، نیم پوشش (**Half Cover**) و سه چهارم پوشش (**Three-quarters Cover**) را نادیده می‌گیرند.
- یک کنتریپ را یاد می‌گیرید که به تاس حمله نیاز دارد. کنتریپ را از لیست اسپل بارد، کلریکی، درویید، سورسرر، وارلاک یا ویزارد انتخاب کنید. توانایی جادوگری شما برای این اسپل‌ها به کلسی که انتخاب کرده‌اید بستگی دارد: **Charisma** برای بارد، سورسرر یا وارلاک؛ **Wisdom** برای کلریک یا درویید؛ یا **Intelligence** برای ویزارد.

Squat Nimbleness

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: **Dwarf** یا یک نژاد کوچک (**Small**)

به طور غیر معمولی برای نژاد خود چابک هستید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength** یا **Dexterity** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- سرعت راه رفتن شما **5** فوت افزایش می‌یابد.
- در یکی از **Skill**های **Acrobatics** یا **Athletics** به انتخاب خود مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید.
- در هر تاس توانایی **Strength (Athletics)** یا **Dexterity (Acrobatics)** که برای فرار از گلاویز (**Grapple**) استفاده می‌کنید، **Advantage** دارید.

Svirfneblin Magic

منبع: **Mordenkainen's Tome of Foes**

پیش‌نیاز: **Gnome (Deep)**

توانایی ذاتی جادوگری اجداد خود را به ارث برده‌اید. این توانایی به شما این امکان را می‌دهد که بدون نیاز به یک جزء مادی، به میل خود اسپل **Nondetection** را بر روی خود اجرا کنید. همچنین، می‌توانید هر یک از این اسپل‌ها را یک بار با این توانایی انجام دهید: **Blindness/Deafness**، **Blur** و **Disguise Self**. وقتی یک استراحت بلند را به پایان برسانید، توانایی انجام این اسپل‌ها را دوباره دست می‌آورید.

Intelligence توانایی جادوگری شما برای این اسپل‌ها است و آن‌ها را در پایین‌ترین لول ممکن اجرا می‌کنید.

Tavern Brawler

منبع: **Player's Handbook**

به نبردهای خشن با استفاده از هر سلاحی که در دست دارید عادت دارید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength** یا **Constitution** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- در استفاده از سلاح‌های بداهه (**Improvised Weapons**) مهارت (**Proficiency**) دارید.
- حمله غیر مسلح (**Unarmed Strike**) شما از **d4** برای آسیب استفاده می‌کند.
- هنگامی که در نوبت خود با یک ضربه غیر مسلح یا یک سلاح بداهه به موجودی ضربه می‌زنید، می‌توانید از یک بونس اکشن برای گلاویز (**Grapple**) شدن با موجود استفاده کنید.

Telekinetic

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

یاد می‌گیرید که چیزها را با ذهن خود حرکت دهید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Intelligence**، **Wisdom** یا **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- کنتریپ **Mage Hand** را یاد می‌گیرید. می‌توانید آن را بدون اجزای شفاهی یا جسمی اجرا کنید و می‌توانید دست شبح‌وار را نامرئی (**Invisible**) کنید. اگر از قبل این اسپل را می‌دانید، زمانی که آن را اجرا می‌کنید برد آن **30** فوت افزایش می‌یابد. توانایی جادوگری اسپل همان توانایی است که با این **Feat** افزایش داده‌اید.
- به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید موجودی که در **30** فوتی خود می‌ببینید را به صورت تله‌کینتیکی با ذهن خود هل دهید. وقتی این کار را انجام می‌دهید، هدف باید در **Strength Saving Throw** (**DC** برابر است با **8 +** **Proficiency Bonus** شما + مادیفایر توانایی که با این **Feat** افزایش داده‌اید) موفق شود یا **5** فوت به سمت شما یا دور از شما هل داده شود. یک موجود می‌تواند به انتخاب خود در این تاس شکست بخورد.

Telepathic

منبع: **Tasha's Cauldron of Everything**

توانایی برقراری ارتباط ذهنی با دیگران را پیدا می‌کنید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Intelligence**، **Wisdom** یا **Charisma** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- می‌توانید با هر موجودی که در **60** فوتی خود می‌بینید، به صورت تله‌پاتی صحبت کنید. صحبت تله‌پاتیک شما به زبانی است که می‌دانید و موجود فقط در صورتی شما را می‌فهمد که آن زبان را بداند. ارتباط شما به موجود توانایی پاسخ از طریق تله‌پاتی را نمی‌دهد.
- می‌توانید اسپل **Detect Thoughts** را اجرا کنید، بدون نیاز به اسپل اسلات یا اجزای اسپل. قبل از اینکه بتوانید دوباره آن را از این طریق اجرا کنید، باید یک استراحت بلند را به پایان برسانید. توانایی جادوگری اسپل همان توانایی است که با این **Feat** افزایش داده‌اید. اگر اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر دارید، می‌توانید اسپل را با آن‌ها انجام دهید.

Tough

منبع: **Player's Handbook**

حداکثر **Hit Point** شما به مقدار دو برابر لول شما هنگام به دست آوردن این **Feat** افزایش می‌یابد. در هر زمان بعد از آن که یک لول به دست آوردید، حداکثر **Hit Point** شما به مقدار **2+** افزایش می‌یابد.

War Caster

منبع: **Player's Handbook**

پیش‌نیاز: توانایی اجرای حداقل یک اسپل

اسپل زدن در حین مبارزه یا تمرین کرده‌اید و تکنیک‌هایی را یاد گرفته‌اید که مزایای زیر را به شما می‌دهند:

- در تاس‌های نجات **Constitution** که برای حفظ تمرکز (**Concentration**) خود بر یک اسپل هنگام آسیب دیدن انجام می‌دهید، **Advantage** دارید.
- می‌توانید اجزای جسمی اسپل‌ها را حتی زمانی که در یک یا هر دو دست خود اسلحه یا سپر دارید انجام دهید.
- هنگامی که حرکت یک موجود متخاصم امکان **Attack of Opportunity** را به شما می‌دهد، می‌توانید از ری‌اکشن خود برای اسپل زدن به موجود به جای **Opportunity Attack** استفاده کنید. زمان اجرای این اسپل باید **1** اکشن باشد و باید فقط آن موجود را هدف قرار دهد.

Weapon Master

منبع: **Player's Handbook**

به طور گسترده با انواع سلاح‌ها تمرین کرده‌اید. مزایای زیر را کسب می‌کنید:

- **Strength** یا **Dexterity** شما **1** عدد تا حداکثر **20** افزایش می‌یابد.
- در استفاده از چهار سلاح انتخابی خود مهارت (**Proficiency**) کسب می‌کنید. هر کدام باید یک سلاح ساده یا نظامی باشد.

Wood Elf Magic

منبع: **Xanathar's Guide to Everything**

پیش‌نیاز: Elf (Wood)

جادوی جنگل‌های باستانی را یاد می‌گیرید که توسط مردم شما مورد احترام و محافظت هستند. یک کنتریپ درویید را به انتخاب خود یاد می‌گیرید. همچنین، اسپل **Longstrider** و **Pass Without Trace** را یاد می‌گیرید و می‌توانید هر کدام را یک بار بدون خرج اسپل اسلات اجرا کنید. وقتی یک استراحت بلند را به پایان می‌رسانید، توانایی انجام این دو اسپل به این روش را بازیابی می‌کنید. **Wisdom** توانایی جادوگری هر سه اسپل برای شما است.

فصل 7: استفاده از امتیازهای توانایی

شش توانایی، توصیف سریعی از ویژگی‌های جسمی و ذهنی هر موجودی را ارائه می‌دهند:

- **Strength**، اندازه گیری قدرت فیزیکی
- **Dexterity**، اندازه گیری چابکی
- **Constitution**، اندازه گیری استقامت
- **Intelligence**، اندازه گیری استدلال و حافظه
- **Wisdom**، اندازه گیری ادراک و بینش
- **Charisma**، اندازه گیری نفوذ شخصیت

آیا یک شخصیت عضلانی و بصیرتی دارید؟ درخشان و جذاب؟ زیرک و سرسخت؟ امتیازهای توانایی این ویژگی‌ها را مشخص می‌کنند – نقاط قوت و همچنین نقاط ضعف موجود.

سه تاس اصلی بازی - تاس توانایی، تاس نجات و تاس حمله - بر شش امتیاز توانایی تکیه دارند. مقدمه کتاب قانون اساسی پشت این تاس‌ها را توضیح می‌دهد: یک **d20** را بریزید، یک اصلاح‌کننده توانایی حساب شده از یکی از شش امتیاز توانایی را اضافه کنید و نتیجه را با یک عدد هدف مقایسه کنید.

این فصل بر نحوه استفاده از تاس‌های توانایی و نجات تمرکز دارد و فعالیت های اساسی را که موجودات در بازی انجام می دهند را پوشش می دهد. قوانین مربوط به تاس‌های حمله در فصل **9** آورده شده‌اند.

Ability Score و Modifier

هر یک از توانایی‌های یک موجود یک امتیاز دارد، عددی که بزرگی آن توانایی را مشخص می کند. امتیاز توانایی فقط معیاری از قابلیت‌های ذاتی نیست، بلکه شامل آموزش و شایستگی یک موجود در فعالیت‌های مرتبط با آن توانایی نیز می‌شود.

امتیاز **10** یا **11** میانگین طبیعی انسان است، اما ماجراجویان و بسیاری از هیولاها در اکثر توانایی ها از حد متوسط بالاتر هستند. امتیاز **18** بالاترین امتیازی است که یک فرد معمولاً به آن می رسد. به طور معمول، ماجراجویان می توانند تا **20** امتیاز و هیولاها و موجودات الهی تا **30** امتیاز داشته باشند.

هر توانایی همچنین دارای یک اصلاح‌کننده یا **Modifier** است که از امتیاز بدست می آید و از **5-** (برای امتیاز توانایی **1**) تا **10+** (برای امتیاز **30**) متغیر است. در جدول امتیازها و اصلاح‌کننده‌های توانایی، اصلاح‌کننده‌های توانایی را برای محدوده امتیازات احتمالی توانایی، از **1** تا **30** نوشته شده است.

امتیاز	Modifier	امتیاز	Modifier
1	5-	16-17	3+
2-3	4-	18-19	4+
4-5	3-	20-21	5+
6-7	2-	22-23	6+
8-9	1-	24-25	7+
10-11	0+	26-27	8+
12-13	1+	28-29	9+
14-15	2+	30	10+

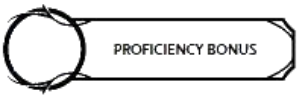
برای تعیین یک اصلاح کننده توانایی بدون چک کردن جدول، **10** را از امتیاز توانایی کم کنید و سپس کل را بر **2** تقسیم کنید (گرد به پایین).

از آنجایی که اصلاح‌کننده‌های توانایی تقریباً بر هر حمله، تاس توانایی، و تاس نجات تأثیر می‌گذارند، **Modifier**ها بیشتر از امتیازات مربوط به آن‌ها در بازی استفاده می‌شوند.

Advantage & Disadvantage

گاهی‌اوقات توانایی، جادو یا شرایط باعث می‌شوند شما در انجام کاری دست بالا را داشته باشید، در این مواقع گفته می‌شود شما در آن عمل که می‌تواند یک **Ability Check**، **Saving Throw** و یا **Attack Roll** باشد **Advantage** دارید که شانس موفقیت شما را بسیار بالا می‌برد. در این مواقع تاس **d20 دو** بار ریخته شده (به اصطلاح **2d20** می‌اندازید) و عدد **بالاتر** به عنوان نتیجه تاس حساب می‌شود.
مثال: می‌خواهید از دیوار بالا بروید و یکی از دوستان شما برای شما قلاب می‌گیرد. به‌دلیل کمک او شما در ابیلیتی‌چک **Strength [Athletics]** ادوَنتِج دارید. **2** تاس **d20** می‌اندازید. نتایج **8** و **4** هستند. عدد بالاتر یعنی **8** را با عدد اسکیل **Athletics** جمع کرده و نتیجه را به **DM** اعلام می‌کنید.

در مواقعی که انجام کاری سخت باشه و شما در شرایط سختی باشید، **برعکس**، **Disadvantage** خواهید داشت. **2d20** انداخته می‌شود و تاسی که **پایین‌تر** باشد حساب می‌شود. اسپل‌ها و قابلیت های‌خاصی به حریف **دیس‌ادونتج** میدهند و البته شرایط محیطی یا بدنی سخت هم می‌تواند باعث دیس‌ادونتج شود.
مثال: دستتان شکسته است و می‌خواهید به راهزنی که روبه‌روی شما ایستاده با چماق حمله کنید. به دلیل مجروحیتتان در اتک رول پیش‌رو دیس‌ادونتج دارید. **2** تاس **d20** می‌اندازید. نتایج **8** و **4** هستند. عدد پایین‌تر یعنی **4** را با مادیفایر اتک جمع کرده و نتیجه را به **DM** اعلام می‌کنید.



Proficiency Bonus | امتیاز مهارت

یکی از مهم‌ترین و تاثیرگذارترین ویژگی‌های هر شخصیتی مهارت‌های آن شخص و میزان مهارتش در انجام کارهاست.

در دی‌اندی همه‌ی شخصیت‌ها امتیازی تحت عنوان امتیاز مهارت دارند که در بالای سمت چپ کاراکتر شیت به نام **Proficiency Bonus** آورده شده. این امتیاز در لول‌های **1** تا **4** برابر **2+** است و در لول‌های **5**، **9**، **13** و **17** یکی یکی تا **6+** زیاد می‌شود.

امتیاز مهارت قرار است نشان بدهد که شما در کارهایی که ماهر هستید بهتر عمل می‌کنید، به این جهت این امتیاز به هر تاسی که شما برای کارهایی که در آن مهارت دارید بریزید اضافه می‌شود. به این دلیل که شما در بازی عموماً کارهایی را انجام می‌دهید که در آن ماهر باشید و دیگر کارها را به بقیه کاراکترها واگذار می‌کنید، پروفیشنسی بونس تقریباً به همه‌ی ابعاد کاراکتر شما اضافه می‌شود:

- **Attack Roll** با سلاح‌هایی که در آن‌ها **Proficient** (ماهر) هستید
- **Attack Roll** در جادوهای که استفاده می‌کنید
- **Ability Check** در اسکیل‌هایی که در آن‌ها پروفیشِنت هستید
- **Ability Check** در تول‌هایی که در آن‌ها پروفیشنت هستید
- **Saving Throw**هایی که در آن‌ها پروفیشنت هستید
- **DC** تاس نجات در جادوهایی که شما استفاده می‌کنید

Attack Roll: d20 + Strength/Dexterity + Proficiency Bonus
Spell Attack Roll: d20 + Intelligence/Wisdom/Charisma + Proficiency Bonus
Spell DC: 8 + Intelligence/Wisdom/Charisma + Proficiency Bonus

این که شما در چه چیزهایی ماهر هستید می‌تواند از چند جای مختلف مشخص شود:

1. **کلس** شما مهارت‌های زیادی به شما می‌دهد. از جمله مهارت در دو **Saving throw** و چند اسکیل.
2. **پیشینه** (**Background**) به شما چند مهارت می‌دهد.
3. ممکن است **نژاد** شما به شما مهارت‌هایی بدهد.
4. در طول بازی ممکن است به دلیل اتفاقات مختلف و به دست آوردن اشیا جادویی، مهارت‌هایی به دست بیاورید.

Proficiency Bonus بیشتر از **یک‌بار** نمی‌تواند به یک تاس یا عدد دیگری اضافه شود. به طور مثال، اگر با دو قانون متفاوت در **Wisdom Saving Throw** پروفیشنت هستید به هر حال آن را یک بار به عدد نهایی اضافه می‌کنید.

گاهی اوقات، پروفیشنسی بونس می‌تواند قبل از آنکه به عدد اضافه شود **ضرب** یا **تقسیم** (به طور مثال، دوبرابر و نصف) شود. به طور مثال قابلیت **Expertise** کلس‌های **Rogue** و **Bard** باعث می‌شود پروفیشنسی بونس برای بعضی اسکیل‌ها دوبرابر حساب شود.

تاس توانایی Ability Check

یک **Ability Check** توانایی شما را در انجام یک چالش محک می‌زند. هنگامی که قصد انجام عملی به جز حمله دارید که احتمال شکست خوردن در آن وجود دارد باید از آن تاس استفاده کنید.
کاری را که قصدش را دارید به **DM** اعلام کرده و او با توجه به عمل درخواستی و شرایط، این چک را به یکی از **6** توانایی (**Strength, Dexterity, ...**) و در صورت امکان یکی از اسکیل‌ها (**Acrobatics, Arcana, ...**) مرتبط می‌نماید. تاس **d20** را می‌اندازید، نتیجه آن را با مادیفایر توانایی یا اسکیل مربوطه جمع می‌نمایید و سپس عدد نهایی را به **DM** اعلام می‌کنید. نتیجه کار شما به عددی که آورده‌اید و سختی‌ای که **DM** برای انجام این کار مشخص کرده است (که به عنوان **Difficulty Class** یا به اختصار **DC** شناخته می‌شود.) بستگی دارد.
مثال: قصد دارید از پشت در صدای افراد داخل یک اتاق را گوش دهید. **DM** می‌گوید برای مشخص شدن میزانی که از حرف‌ها متوجه می‌شوید باید تاس توانایی **Perception** بریزید (به اصطلاح **Perception Check**). برای این‌کار تاس **d20** را انداخته و با عدد اسکیل **Perception** خود جمع می‌کنید. عدد نهایی را به **DM** اعلام کرده و او پس از مقایسه این عدد با **DC** مربوطه نتیجه را به شما اعلام می‌کند.

رقابت

گاهی اوقات تلاش یک شخصیت یا هیولا مستقیماً با تلاش دیگری مخالف است. این می تواند زمانی اتفاق بیفتد که هر دوی آن‌ها در تلاش برای انجام یک کار هستند و تنها یکی می تواند موفق شود، مثل تلاش برای ربودن یک حلقه جادویی که روی زمین افتاده است. این وضعیت همچنین زمانی اعمال می‌شود که یکی از آنها سعی می‌کند از دستیابی دیگری به هدفی جلوگیری کند - برای مثال، وقتی یک هیولا سعی می‌کند به زور دری را که یک ماجراجو بسته نگه داشته است باز کند. در شرایطی مانند این، نتیجه توسط فرم خاصی از تاس توانایی، به نام **Contest** تعیین می شود.

هر دو شرکت‌کننده در یک **Contest**، تاس‌های توانایی را متناسب با تلاش‌هایشان انجام می‌دهند. آنها همه پاداش‌ها و جریمه‌های مناسب را اعمال می کنند، اما به جای مقایسه کل با یک **DC**، مجموع دو عدد خود را با هم مقایسه می‌کنند. شرکت کننده ای که مجموع بالاتری داشته باشد برنده رقابت است. آن شخصیت یا هیولا یا در عمل موفق می شود یا مانع موفقیت دیگری می شود.

اگر رقابت به تساوی منجر شود، وضعیت به همان صورت قبل از آن باقی م ماند. بنابراین، یک شرکت کننده ممکن است به طور پیش فرض برنده مسابقه باشد. اگر دو شخصیت در یک **Contest** برای ربودن یک حلقه از روی زمین با هم مساوی شوند، هیچ یک از شخصیت ها آن را نمی‌گیرد. در رقابتی بین یک هیولا که سعی می کند دری را باز کند و یک ماجراجو که سعی می کند در را بسته نگه دارد، مساوی به این معنی است که در بسته می ماند.

Skillها

هر توانایی دامنه گسترده‌ای از اعمال را شامل می‌شود. یک **Skill** نماینده جنبه خاصی از آن توانایی و نشان تخصص یک شخص در آن زمینه است. اسکیل‌های یک کاراکتر هنگام ساخت آن انتخاب می‌شوند. در جدول زیر مهارت‌های مربوط به هر توانایی آورده شده است.

به طور مثال، **Dexterity** نشان دهنده قابلیت یک شخص در حرکات آکروباتیک، تردستی و مخفیکاری است. هرکدام از این جنبه‌ها اسکیل خودشان را دارند. (به ترتیب: **Acrobatics**، **Sleight of Hand** و **Stealth**) پس کاراکتری که مهارت اسکیل **Stealth** را دارد در مخفیکاری و قایم شدن توانایی به‌خصوصی دارد.

توانایی	*مهارت*				
Strength	**Athletics**	-	-	-	-
Dexterity	**Acrobatics**	**Sleight of Hand**	**Stealth**	-	-
Constitution	-	-	-	-	-
Intelligence	**Arcana**	**History**	**Investigation**	**Nature**	**Religion**
Wisdom	**Animal Handling**	**Insight**	**Medicine**	**Perception**	**Survival**
Charisma	**Deception**	**Intimidation**	**Performance**	**Persuasion**	-

Acrobatics آکروباتیک
حفظ تعادل، حرکات آکروباتیک

Animal Handling هدایت حیوانات
آرام کردن حیوانات، اسب سواری

Arcana جادو
دانش مربوط به جادو و اشیاء جادویی

Athletics ورزشکاری
صخره‌نوردی، پرش، شنا، کشتی

Deception فریبکاری
دروغ و نیرنگ

History تاریخ
دانش مربوط به تاریخ و گذشته

Insight بصیرت
درون بینی و تشخیص دروغ

Intimidation تهدید
تهدید، ارعاب و ترساندن

Investigation تحقیق
یافتن سرنخ، حل معما

Medicine طب
تشخیص بیماری، جلوگیری از مرگ

Nature طبیعت
دانش مربوط به طبیعت و حیوانات

Perception ادراک
بینایی و شنوایی

Performance نمایش
بازیگری، خوانندگی و نوازندگی

Persuasion چرب‌زبانی
متقاعد سازی

Religion دین
دانش مربوط به امور دینی

Sleight of Hand تردستی
جیب‌بری و پنهان‌سازی اشیاء

Stealth مخفیکاری
حرکت مخفیانه، پنهان شدن

Survival بقاء
ردیابی، شکار و بقاء در طبیعت

Skillها با توانایی‌های دیگر

به طور معمول، مهارت شما در یک **Skill** فقط برای نوع خاصی از تاس توانایی اعمال می شود. برای مثال، مهارت در **Athletics** معمولاً برای تاس‌های **Strength** اعمال می شود. با این حال، در برخی شرایط، **Skill** شما ممکن

است به طور منطقی برای نوع دیگری از توانایی اعمال شود. در چنین مواردی، **DM** ممکن است با استفاده از ترکیبی غیرمعمول از توانایی و اسکیل درخواست تاس کند، یا ممکن است از **DM** خود بپرسید که آیا می توانید اسکیلی را برای توانایی دیگری اعمال کنید. به عنوان مثال، اگر مجبور هستید از یک جزیره به سمت آبادی شنا کنید، **DM** شما ممکن است برای **Constitution Check** درخواست کند تا ببیند آیا استقامت لازم برای رسیدن به این حد را دارید یا خیر. در این صورت، **DM** شما ممکن ا ست به شما اجازه دهد که مهارت خود را در **Athletics**اعمال کنید و درخواست یک تاس **Constitution (Athletics)** کنید. بنابراین، اگر **Athletics** مهارت دارید، امتیاز مهارت خود را به تاس اضافه می‌کنید، همانطور که معمولاً برای تاس **Strength (Athletics)** اضافه می‌کنید.

به طور مشابه، هنگامی که دوارف فایتر شما از نمایش قدرت خام برای ترساندن دشمن استفاده می کند، **DM** شما ممکن است درخواست تاس **Strength (Intimidation)** کند، حتی اگر **Intimidation** معمولاً با **Charisma** مرتبط است.

Passive Checks

تاس غیرفعال نوع خاصی از **Ability Check** توانایی است که شامل هیچ گونه تاس ریختنی نمی شود. چنین کاری می‌تواند نشان‌دهنده میانگین نتیجه برای یک کار انجام شده به طور مکرر باشد، مانند جستجوی درهای مخفی بارها و بارها، یا می‌تواند زمانی استفاده شود که **DM** می‌خواهد مخفیانه تعیین کند که آیا شخصیت‌ها بدون تاس ریختن در کاری موفق می‌شوند، مانند متوجه هیولای پنهان شدن ماجراجویان.

در اینجا نحوه تعیین کل یک کاراکتر برای **Passive Check** آمده است:

10 + همه اصلاح‌کننده‌هایی که معمولاً برای آن **Ability Check** اعمال می‌شوند

اگر شخصیت روی آن **Advantage** دارد، **5** را اضافه کنید. برای **Disadvantage**، **5** را کم کنید. بازی به جمع **Passive Check** به عنوان امتیاز اشاره می‌کند.

به عنوان مثال، اگر یک شخصیت لول اول دارای **15 Wisdom** و مهارت در **Perception** باشد، او دارای امتیاز **14 Passive Wisdom (Perception)** است.

همکاری

گاهی اوقات دو یا چند شخصیت با هم متحد می‌شوند تا کاری را انجام دهند. شخصیتی که تلاش را رهبری می‌کند – یا شخصیتی که بالاترین **Ability Modifier** را دارد – می‌تواند **Ability Check** را با **Advantage** بریزد، که نشان‌دهنده کمک ارائه شده توسط شخصیت‌های دیگر است. در مبارزه، این به اکشن **Help** نیاز دارد (به فصل **9** مراجعه کنید).

یک شخصیت تنها در صورتی می‌تواند کمک کند که کار را به تنهایی بتواند انجام دهد. به عنوان مثال، تلاش برای باز کردن یک قفل نیاز به مهارت در **Thieves' Tools** دارد، بنابراین شخصیتی که این مهارت را ندارد نمی‌تواند به شخصیت دیگری در آن کار کمک کند. علاوه بر این، یک شخصیت تنها زمانی می‌تواند کمک کند که کار گروهی واقعا سازنده باشد. برخی از کارها، مانند نخ سوزن کردن، با کمک آسان‌تر نمی‌شوند.

فصل 8: ماجراجویی

جستجو در یک مقبره باستانی هولناک، گذار از کوچه پس کوچه‌های تاریک، کشف جزیره‌ای اسرارآمیز – ماجراهای **Dungeons & Dragons** از این مسائل ساخته شده‌اند. شخصیت شما در این بازی ممکن است ویرانه‌های فراموش شده و سرزمین‌های ناشناخته را کشف کند، اسرار تاریک و نقشه‌های شوم را کشف کند و هیولاهای ناپاک را بکشد. اگر همه‌چیز خوب پیش برود، شخصیت شما زنده می‌ماند و قبل از شروع ماجراجویی جدید پاداش‌های درخور می‌گیرد.

ماجراجویان چه در جستجوی یک سیاه‌چال غبارآلود باشند چه درگیر روابط پیچیده یک دربار سلطنتی، بازی از یک ریتم طبیعی پیروی می‌کند:

- **DM** محیط را توصیف می‌کند.
- بازیکنان آنچه را که می‌خواهند انجام دهند را توصیف می‌کنند.
- **DM** نتایج اقدامات آن‌ها را روایت می‌کند.

زمان

در شرایطی که پیگیری گذر زمان ممکن است، **DM** زمان مورد نیاز یک کار را تعیین می‌کند. بسته به شرایط موجود، ممکن است از مقیاس زمانی متفاوتی استفاده شود. در یک محیط خطرناک مثل سیاه‌چال حرکت ماجراجویان در مقیاس دقیقه اتفاق می‌افتد. حدود یک دقیقه طول می‌کشد تا آن‌ها از یک راهرو طولانی عبور کنند، یک دقیقه دیگر برای بررسی تله‌های درب انتهای سالن و ده دقیقه برای جستجوی یک اتاق برای هر چیز جالب و ارزشمند.

در شهر یا طبیعت، اغلب مقیاس ساعت مناسب است. ماجراجویان مشتاق رسیدن به یک برج تنها در قلب جنگل، باید چهار ساعت صرف گذر از پانزده مایل کنند.

برای سفرهای طولانی، مقیاس روز بهترین نتیجه را می‌دهد. در جاده بین شهری، پس از گذر چهار روز آرام، گابلین‌ها به ماجراجویان کمین می‌برند.

در مبارزه و سایر موقعیت‌های سریع، بازی با مقیاس **Round** یا دور جلو می‌رود، که هر دور معادل **6** ثانیه است.

حرکت

شنا در رودخانه‌ای پر شتاب، حرکت مخفیانه در یک راهرو تاریک، بالا رفتن از یک کوه – انواع مختلفی از حرکت در ماجراجویی استفاده می‌شوند.

DM می‌تواند حرکت ماجراجویان را بدون محاسبه دقیق مسافت یا زمان سفر خلاصه کند: «شما از جنگل عبور می‌کنید و در اواخر عصر روز سوم ورودی مقبره را پیدا می‌کنید.» حتی در یک سیاه‌چال، به ویژه یک سیاه‌چال بزرگ یا یک شبکه غار، **DM** می‌تواند حرکت بین مبارزه‌ها را به طور خلاصه بیان کند: «پس از کشتن سرپرست در ورودی قلعه باستانی دوارف‌ها، نقشه را مرور می‌کنید و از طریق راهروهای مکرر به خزانه می‌رسید.»

اگرچه گاهی اوقات مهم است که بدانیم برای رسیدن از یک نقطه به نقطه دیگر چه مدت زمان لازم است، روزها، ساعت‌ها یا چند دقیقه. قوانین تعیین زمان سفر به دو عامل بستگی دارند: سرعت حرکت و مسافرت اشخاص و زمینی که در آن حرکت می‌کنند.

سرعت

هر شخصیت و هیولا دارای سرعتی است که برابر است با میزانی که او می‌تواند در **1** دور حرکت کند (با واحد فوت). این عدد حرکت‌های کوتاه پرانرژی در یک وضعیت تهدیدآمیز را فرض می‌کند. قوانین زیر تعیین می‌کنند که یک شخصیت یا هیولا در یک دقیقه، ساعت یا روز چقدر می‌تواند حرکت کند.

سرعت سفر

هنگام سفر، گروهی از ماجراجویان می‌توانند با سرعت عادی، سریع یا آهسته حرکت کنند، همانطور که در جدول سرعت سفر نشان داده شده است. در این جدل مشخص شده است که گروه می‌تواند در یک زمان مشخص با هر سرعت چقدر حرکت کند و اثر آن چیست. سرعت سریع باعث می‌شود حواس شخصیت‌ها جمع نباشد، در حالی که سرعت آهسته باعث می‌شود بتوان مخفیانه حرکت کرد و با دقت بیشتری منطقه را جستجو کرد.

سرعت	مسافت در دقیقه	مسافت در ساعت	مسافت در روز	اثر
سریع	**400** فوت	**4** مایل	**30** مایل	جریمه **5-** به امتیاز **Passive Perception**
عادی	**300** فوت	**3** مایل	**24** مایل	-
آهسته	**200** فوت	**2** مایل	**18** مایل	قابلیت استفاده از **Stealth**

حرکت اجباری

جدول سرعت سفر فرض می‌کند که شخصیت‌ها **8** ساعت در روز سفر می‌کنند. آن‌ها می‌توانند فراتر از آن حد حرکت کنند و در معرض خطر خستگی قرار بگیرند.
برای هر ساعت حرکت اضافی بیش از **8** ساعت، کاراکترها مسافتی برابر با مقدار گفته شده در ستون ساعت را طی می‌کنند و هر شخصیت باید در پایان ساعت یک تاس **Constitution Saving Throw** بریزد. **DC** این تاس نجات برابر **1** + مقدار ساعت گذشته پس از **8** ساعت می‌باشد. در صورت شکست در این تاس، کاراکتر یک سطح خستگی یا **Exhaustion** می‌گیرد.

مرکب و وسایل نقلیه

در مدت زمان کوتاه (تا یک ساعت)، بسیاری از حیوانات بسیار سریعتر از موجودات شبه‌انسان حرکت می‌کنند. یک شخصیت سوار بر مرکب می‌تواند حدود یک ساعت با سرعت حرکت کند و دو برابر مسافت معمول را طی کند. اگر مرکب‌های تازه‌نفس در هر **8** تا **10** مایلی در دسترس باشند، کاراکترها می‌توانند مسافت بیشتری را با این سرعت طی کنند، اما این مورد به جز در مناطق شلوغ و پرجمعیت بسیار نادر است.
شخصیت‌های سوال گاری، کالسکه یا سایر وسایل نقلیه زمینی سرعت سفر خود را به صورت عادی انتخاب می‌کنند. کاراکترهای سوار یک وسیله نقلیه دریایی محدود به سرعت آن وسیله هستند و از اثر سرعت سریع یا آهسته بهره‌مند نمی‌شوند. بسته به اندازه کشتی و خدمه، ممکن است حداکثر **24** ساعت در روز سفر کنند.
مرکب‌های خاص دیگر مانند پگاسوس و گریفن یا وسایل نقلیه ویژه مانند جارو پرنده امکان سفر سریعتر را برای شما فراهم می‌کنند.

زمین دشوار | Difficult Terrain

سرعت‌های سفر ارائه شده در جدول مربوطه یک زمین نسبتا ساده را در نظر می‌گیرند: جاده، دشت باز یا راهرو روشن سیاه‌چال. اما ماجراجویان اغلب با جنگل‌های انبوه، باتلاق‌های عمیق، ویرانه‌های پر از آوار، کوه‌های شیب‌دار و زمین‌های پوشیده از یخ روبرو می‌شوند – همه این‌ها زمین دشوار محسوب می‌شوند.
در زمین‌های دشوار با نیمی از سرعت خود حرکت می‌کنید – **1** فوت حرکت در زمین دشوار نیازمند **2** فوت سرعت است – بنابراین می‌توانید در عرض یک دقیقه، یک ساعت یا یک روز فقط نیمی از مسافت عادی را طی کنید.

انواع خاص حرکت

جابجایی از طریق سیاه‌چال‌های خطرناک یا مناطق بیابانی اغلب شامل حرکاتی بیشتر از قدم زدن می‌شوند. ممکن است ماجراجویان برای رسیدن به مکان مورد نیاز مجبور به بالا رفتن از چیزی، خزیدن، شنا یا پرش شوند.

بالا رفتن شنا خزیدن

هنگام بالا رفتن، شنا کردن یا خزیدن، هر یک فوت حرکت نیاز به **1** فوت سرعت اضافه دارد (**2** فوت اضافه در صورت زمین دشوار). اگر سرعت بالا رفتن (**Crawling**) داشته باشید و از آن برای سعود، یا سرعت شنا (**Swimming**) داشته باشید و از آن برای شنا استفاده کنید، این هزینه اضافه را نادیده می‌گیرد. به انتخاب **DM**، بالا رفتن از یک سطح عمودی لغزنده یا سطحی بدون جای دست، نیاز به یک تاس **Strength (Athletics)** موفق دارد. به همین ترتیب، سپری کردن هرگونه مسافت در آب‌های ناآرام، ممکن است نیاز به یک تاس موفق **Strength (Athletics)** داشته باشد.

پرش

Strength شما تعیین می‌کند که تا کجا می‌توانید بپرید.

پرش طویل | Long Jump

هنگامی که حداقل **10** فوت روی پا حرکت کرده‌اید، می‌توانید پرش طویل انجام دهید و تعداد فوتی برابر با امتیاز **Strength** خود حرکت کنید. هنگامی که بدون حرکت قبلی از جای خود پرش طویل انجام می‌دهید می‌توانید فقط نصف آن میزان بپرید. در هر صورت، هر فوت پرش همانقدر فوت حرکت خرج می‌کند.
این قانون فرض می‌کند که ارتفاع پرش شما مهم نیست، مانند پرش از روی یک رود یا شکاف. در صورت انتخاب **DM**، شما باید در یک تاس **Strength (Athletics)** با **DC 10** موفق شوید تا یک مانع کوتاه (به بلندی حداکثر یک چهارم فاصله پرش) مانند پرچین را رد کنید. در غیر این صورت، با مانع برخورد می‌کنید
هنگامی که در زمین دشوار (**Difficult Terrain**) فرود می‌آیید باید در یک تاس **Dexterity (Acrobatics)** با **DC 10** موفق شوید تا روی پاهای خود بنشینید. در غیر این صورت، بر زمین **Prone** می‌شوید.

پرش مرتفع | High Jump

هنگامی که حداقل **10** فوت روی پا حرکت کرده‌اید، می‌توانید پرش مرتفع انجام دهید و تعداد فوتی برابر با **3 +** **Strength Modifier** خود حرکت کنید. هنگامی که بدون حرکت قبلی از جای خود پرش مرتفع انجام می‌دهید می‌توانید فقط نصف آن میزان بپرید. در هر صورت، هر فوت پرش همانقدر فوت حرکت خرج می‌کند. در برخی شرایط، **DM** ممکن است به شما اجازه دهد تا یک تاس **Strength (Athletics)** بریزید تا بالاتر از حد معمول بپرید.

هنگام پرش می‌توانید دست‌های خود را برابر با نصف ارتفاع خود بالاتر از خود ببرید. بنابراین، شما می‌توانید به مسافتی برابر با ارتفاع پرش به اضافه **1.5** برابر قد خود برسید.

فعالیت هنگام سفر

وقتی ماجراجویان در سیاه‌چال یا طبیعت سفر می‌کنند، باید مراقب خطر باشند و برخی از شخصیت‌ها ممکن است کارهای دیگری را برای کمک به سفر گروه انجام دهند.

ترتیب راهپیمایی

ماجراجویان باید ترتیب راهپیمایی خود را مشخص کنند. یک ترتیب راهپیمایی تعیین اینکه کدام شخصیت‌ها در تله‌ها می‌افتند، کدام یک از آن‌ها می‌توانند دشمنان پنهان را تشخیص دهند و چه‌کسی نزدیکترین آن‌ها به دشمنان هنگام شروع جنگ است را آسان می‌کند.

مخفیکاری

در حین سفر با سرعت آهسته، شخصیت‌ها می‌توانند پنهانی حرکت کنند یا در واقع از **Stealth** استفاده کنند. آن‌ها، تا زمانی که در فضای باز نباشند، می‌توانند سعی کنند که موجودات دیگر را غافلگیر کنند یا پنهانی از آن‌ها عبور کنند.

دیدن خطر

برای تعیین اینکه آیا کسی در گروه متوجه یک تهدید پنهان شده است از امتیاز **Passive Perception** استفاده می‌شود (**10** + عدد مهارت **Perception**). **DM** ممکن است تصمیم بگیرد که تهدید فقط توسط شخصیت‌هایی در یک موقعیت خاص قابل مشاهده است. به عنوان مثال، در حالی که شخصیت‌ها در حال جستجو در پیچ و خم تونل‌ها هستند، **DM** ممکن است تصمیم بگیرد که فقط شخصیت‌هایی که در پشت گروه قرار دارند فرصت دیدن دشمنی پنهان در تعقیب را دارند.

در حین سفر با سرعت بالا، شخصیت‌ها برای مشاهده تهدیدهای پنهان جریمه **5-** به **Passive Perception** خود دریافت می‌کنند.

برخورد با موجودات

اگر **DM** تشخیص دهد که ماجراجویان هنگام سفر با موجودات دیگری روبرو می‌شوند، سرنوشت آن‌ها به هر دو گروه مربوط است. هر گروه ممکن است تصمیم بگیرد حمله کند، مکالمه‌ای را شروع کند، فرار کند یا منتظر بماند و ببیند گروه دیگر چه کاری انجام می‌دهد.

غافلگیری

اگر ماجراجویان با گروه متخاصمی روبرو شوند، **DM** تعیین می‌کند که ماجراجویان یا دشمنان آن‌ها هنگام مبارزه غافلگیر یا **Surprised** شده‌اند یا نه.

فعالیت‌های دیگر

شخصیت‌هایی که هنگام سفر به کارهای دیگر می‌پردازند مراقب خطر نیستند. این شخصیت‌ها با امتیاز **Passive Perception** خود به گروه کمک نمی‌کنند. با این حال، شخصیتی که حواسش به خطر نیست می‌تواند یکی از فعالیت‌های زیر یا فعالیت دیگری را با اجازه **DM** انجام دهد.

مسیریابی

کاراکتر می‌تواند سعی کند از گم شدن گروه جلوگیری کند و هنگامی که **DM** تقاضای تاس **Wisdom (Survival)** می‌کند آن را بیاندازد.

نقشه‌کشی

کاراکتر می‌تواند نقشه‌ای رسم کند تا پیشرفت گروه را ثبت کند و در صورت گم شدن شخصیت‌ها به آن‌ها کمک کند تا به مسیر خود برگردند. نیازی به تاس توانایی نیست.

ردپاگیری

کاراکتر می‌تواند ردپای موجود دیگری را دنبال کند و هنگامی که **DM** تقاضای تاس **Wisdom (Survival)** می‌کند آن را بیاندازد.

پی غذا گشتن

کاراکتر می‌تواند حواسش را جمع منابع غذا و آب کند و هنگامی که **DM** تقاضای تاس **Wisdom (Survival)** می‌کند آن را بیاندازد.

محیط

ماجراجویی به صورت طبیعی شامل مکان‌های تاریک، خطرناک و پر رمز و راز برای کاوش است. قوانین موجود در این بخش مهمترین راه‌ها تعامل ماجراجویان با محیط در چنین مکان‌هایی را پوشش می‌دهد.

سقوط

سقوط از ارتفاع زیاد یکی از رایج‌ترین خطرات پیش روی یک ماجراجو است. یک موجود در پایان سقوط، به ازای هر **10** فوت سقوط، **1d6** آسیب می‌بیند (حداکثر **20d6**). موجود **Prone** فرود می‌آید، مگر اینکه به نحوی از آسیب سقوط جلوگیری کند.

خفگی

یک موجود می‌تواند نفس خود را برای چند دقیقه برابر با **1 + Constitution Modifier** حبس کند (حداقل **30** ثانیه).

وقتی موجودی نفس تمام کند یا در حال خفگی باشد، می‌تواند برای چند دور برابر با **Constitution Modifier** خود زنده بماند (حداقل **1** دور). در شروع نوبت بعدی آن موجود، به **HP 0** می‌رسد و در حال مرگ می‌رود و تا زمانی که دوباره نفس بکشد نمی‌تواند جان بازیابی کند یا **Stabilize** (به ثُبات رسیدن) شود.

به عنوان مثال، موجودی با **Constitution 14**، می‌تواند نفس خود را به مدت **3** دقیقه نگه دارد. اگر شروع به خفگی کند **2** دور وقت برای رسیدن به هوا دارد، قبل از اینکه به جان **0** برسد.

دید و نور

اساسی‌ترین وظایف ماجراجویی – مشاهده خطر، یافتن اشیا پنهان، ضربه زدن به دشمن در مبارزه و هدف گرفتن اسپل – به شدت به توانایی دیدن یک شخصیت متکی هستند. تاریکی و سایر آثاری که بینایی را کمتر می‌کنند می‌توانند مانع قابل توجهی باشند.

یک منطقه ممکن است به سبکی یا به شدت پنهان باشد. موجودات در یک ناحیه **به سبکی پنهان**، مانند نور کم، مه سبک یا شاخ و برگ متوسط، در تاس‌های **Wisdom (Perception)** خود که نیاز به بینایی دارند **Disadvantage** دارند.
یک ناحیه **به شدت پنهان** – مانند تاریکی، مه غلیظ یا شاخ و برگ انبوه – دید را کاملا مسدود می‌کند. یک موجود هنگام تلاش برای دیدن چیزی در آن منطقه از شرایط کوری رنج می‌برد.

وجود یا عدم وجود نور در یک محیط سه دسته روشنایی ایجاد می‌کند: نور زیاد، نور کم و تاریکی.

نور زیاد

نور زیاد به اکثر موجودات اجازه می‌دهد تا **عادی** ببینند. حتی روزهای ابری نیز نور زیاد تولید می‌کنند، همچنین مشعل‌ها، فانوس‌ها، آتش‌ها و سایر منابع روشنایی در شعاع خاص، نور درخشان ایجاد می‌کنند.

نور کم

نور کم که سایه نیز نامیده می‌شود، منطقه‌ای را **به سبکی پنهان** می‌کند. ناحیه‌ای از نور کم معمولا مرزی است بین یک منبع نور روشن، مانند یک مشعل و تاریکی اطراف. نور نرم گرگ و میش و طلوع آفتاب نیز به عنوان نور کم به حساب می‌آید. یک ماه کامل خاص و درخشان نیز ممکن است نور کم به زمین بتاباند.

تاریکی

تاریکی منطقه‌ای را **به شدت پنهان** می‌کند. شخصیت‌ها در اکثر شب‌ها (حتی اکثر شب‌های مهتابی)، سیاه‌چال‌های تاریک یا غارهای مخوف زیر دریا، با تاریکی مواجه می‌شوند.

دید کور | Blindsight

یک موجود با دید کور می‌تواند محیط اطراف خود را بدون اتکا به بینایی، تا شعاع خاصی درک کند. موجودات فاقد چشم، مثل **Ooze**ها و موجوداتی که از طریق صدا می‌بینند (اکولوکیشن) مثل خفاش‌ها و اژدهایان واقعی، این نوع بینایی را دارا هستند.

دید تاریکی | Darkvision

در دنیای بازی‌های فانتزی، بسیاری از موجودات، به‌ویژه کسانی که در زیرزمین زندگی می‌کنند، دارای دید تاریکی هستند. یک موجود با دید تاریکی می‌تواند محیط تاریک اطراف را طوری ببیند که انگار نور کم دارد، در نتیجه مناطق تاریک برای آن موجود فقط به سبکی پنهان است. با این حال، این موجودات قادر به تشخیص رنگ در تاریکی نیستند و فقط سایه‌هایی از خاکستری را می‌بینند.

دید حقیقی | Truesight

یک موجود با دید حقیقی می‌تواند در یک محدوده خاص، در تاریکی عادی و جادویی ببیند. علاوه بر این، موجودات و اشیا نامرئی را می‌بیند، توهمات بصری را به طور خودکار تشخیص دهد و موفق به تاس نجات مقابل آن‌ها شود و شکل اصلی موجودی که شکلش با جادو یا قابلیتی ذاتی عوض شده است را ببیند.
همچنین، این موجود می‌تواند **Ethereal Plane** را ببیند.

آب و غذا

شخصیت‌هایی که نمی‌خورند و نمی‌نوشند خستگی (**Exhaustion**) متحمل می‌شوند. خستگی ناشی از کمبود غذا یا آب تا زمانی که شخصیت به مقدار کافی غذا نخورد قابل رفع نیست.

غذا

یک شخصیت به یک پوند (معادل **450** گرم) غذا در روز احتیاج دارد و می‌تواند در صورت نیاز با نصف آن مقدار زنده بماند. خوردن نیم پوند غذا در روز به عنوان نیم روز بدون غذا حساب می‌شود.
یک شخصیت می‌تواند برای تعداد روزی برابر با **3 + Constitution Modifier** خود (حداقل **1** روز) بدون غذا باقی بماند. در پایان هر روز فراتر از این حد، شخصیت به طور خودکار دچار یک سطح خستگی می‌شود. یک روز غذا کافی خوردن تعداد روزهای بدون غذا را به صفر می‌رساند.

آب

یک شخصیت به یک گالن آب (معادل **4.5** لیتر) در روز یا در صورت گرم بودن هوا به دو گالن آب در روز نیاز دارد. شخصیتی که فقط نیمی از این مقدار آب می‌نوشد باید در یک **Constitution Saving Throw** با **DC 15** موفق شود یا در پایان روز دچار یک سطح خستگی شود. شخصیتی که حتی به آب کمتری دسترسی دارد، در پایان روز به طور خودکار دچار یک سطح خستگی می‌شود.
اگر شخصیت از قبل دارای یک یا چند سطح خستگی باشد، دو سطح خستگی متحمل می‌شود.

استراحت Resting

هرچقدر هم که قهرمانان بزرگی باشید، باز هم نمی‌توانید تمام ساعات روز را صرف اکتشاف، معاشرت یا مبارزه کنید. ماجراجویان به استراحت برای غذا خوردن، خواب، رسیدگی به جراحت‌ها، نیروی تازه بخشیدن به ذهن و روح برای جادو و آماده سازی خود برای ماجراجویی‌های بعدی نیاز دارند.
ماجراجویان، و دیگر موجودات، میتوانند در طول روز **استراحت کوتاه** یا **Short Rest** کنند و روز خود را با **استراحت بلند** یا **Long Rest** به اتمام برسانند.

استراحت کوتاه Short Rest

یک شُرت رِست حداقل **1** ساعت زمان می‌برد. در حین آن کاراکتر نباید کاری سخت‌تر از غذا خوردن، نوشیدن، مطالعه و رسیدگی به جراحت‌های خود انجام دهد.
یک کاراکتر می‌تواند در انتهای استراحت کوتاه خود یک یا تعداد بیشتری تاس جان (یا **Hit Die**) برای درمان خود خرج کند. برای هر تاس جان باید تاس را ریخته، مادیفایر **Constitution** را اضافه کرده و عدد نهایی را به جان

فعلی (یا **Current HP**) خود اضافه کرده. بعد از ریختن هر تاس می‌توان تصمیم گرفت که آیا نیاز به خرج تعداد بیشتری تاس جان می‌باشد یا خیر.

استراحت بلند Long Rest

یک لانگ رِست حداقل **8** ساعت زمان می‌برد، که حداقل **6** ساعت آن باید برای خواب سپری شود و دو ساعت دیگر می‌توانند صرف فعالیت‌های سبک و آسان مثل مطالعه، معاشرت و نگهبانی شوند. اگر حین استراحت حداقل **1** ساعت فعالیت‌های سنگین مثل قدم زدن، مبارزه و جادوگری انجام دهید باید استراحت را از اول شروع کنید.
در انتهای یک استراحت بلند، جان فعلی کاراکتر به میزان حداکثر خود (یا **Max HP**) برمی‌گردد. همچنین به میزان حداکثر نصف **Hit Dice** کلی خود تاس جان پس می‌گیرد. به طور مثال، اگر کاراکتری هشت **Hit Dice** داشته باشد در انتهای لانگ رِست می‌تواند تا چهار عدد از آن‌ها را در صورت خرج شدن پس بگیرد.
یک کاراکتر نمی‌تواند در یک بازه **24** ساعته بیش از یک لانگ رِست داشته باشد، هنگام شروع استراحت باید حداقل یک **Hit Point** یا جان داشته باشید که بتوانید از مزایای آن بهره ببرید.

Conditions | شرایط

شرایط یا کاندیشِن‌ها می‌توانند نتیجه جادو، قابلیت کلس، ضربه هیولا یا اثر دیگری باشند. آن‌ها توانایی‌های یک کاراکتر را به نحوه‌های مختلفی تغییر می‌دهند. بیشتر کاندیشِن‌ها، مثل **Blinded** به ضرر کاراکتر هستند اما بعضی از آن‌ها مثل **Invisible** می‌توانند مفید واقع شوند.

یک کاندیشن تا زمانی که تلافی نشود (به طور مثال کاندیشن **Prone** با بلند شدن از روی زمین تلافی می‌شود) یا زمانش تمام نشود باقی می‌ماند.

اگر چندین اثر یک کاندیشن را روی کاراکتر بیاندازند هر کدام موارد مدت زمان خودشان را دارند، اما اثر آن کاندیشن بیشتر نمی‌شود. یک موجود یا کاندیشن را دارد یا ندارد.

نابینا Blinded

- نمی‌توانید ببینید و به صورت خودکار در تمام **Ability Check**هایی که نیاز به بینایی دارند شکست می‌خورید.
- **Attack Roll** ضد شما **Advantage** و **Attack Roll** شما **Disadvantage** دارد.

شیفته Charmed

- نمی‌توانید به شخصی که شیفته‌اش هستید ضربه بزنید یا با قابلیت‌ها و جادوهای زیان‌آور به او آسیب بزنید
- شخصی که شیفته‌اش شده‌اید در تمام **Ability Check**هایی که به معاشرت با شما مربوط می‌شوند **Advantage** دارد.

ناشنوا Deafened

- نمی‌توانید بشنوید و به صورت خودکار در تمام **Ability Check**هایی که نیاز به شنوایی دارند شکست می‌خورید.

هراسان Frightened

- در صورتی که منبع وحشت در میدان دید شما باشد **Disadvantage** در **Ability Check** و **Attack Roll** دارید.
- نمی‌توانید با میل خود به منبع وحشت خود نزدیک شوید.

گلاویز Grappled

- سرعت شما **0** می‌شود و چیزی به آن نمی‌تواند اضافه شود.
- در صورتی که شخصی که با شما گلاویز شده است **Incapacitated** شود شما آزاد می‌شوید.
- همچنین درصورتی که براثر قابلیت یا جادویی از دسترسی شخص یا اثر مقابل خود دور شوید تمام می‌شود. (به طور مثال اسپل **Tunderwave** می‌تواند شما را به طرفی حرکت دهد.)

ناتوان Incapacitated

- نمی‌توانید **Action** یا **Reaction** داشته باشید.

نامرئی Invisible

- بدون استفاده از جادو یا قدرت خاص دیگری غیرممکن است که دیده شوید. توجه کنید که برای پنهان شدن صدا و ردپای شما هنوز می‌توانند شنیده و دیده شوند.
- **Attack Roll** ضد شما **Disadvantage** و **Attack Roll** شما **Advantage** دارد.

خستگی Exhaustion

بعضی از قابلیت‌های خاص و خطرات محیطی (مثل گرسنگی بیش از حد و دمای بیش از حد پایین یا بالا) می‌توانند باعث این کاندیشن ویژه شوند. **Exhaustion** در شش سطح اندازه‌گیری می‌شود. یک اثر می‌تواند به یک موجود یک یا چندین سطح **Exhaustion** دهد. در صورت خستگی بالاتر از سطح یک اثر سطح فعلی و سطوح پایین‌تر همزمان بر شخص اثر می‌گذارند. به طور مثال یک کاراکتر با **Exhaustion** سطح **2** سرعتش نصف می‌شود و دیس‌ادونتج در ابیلیتی چک‌ها دارد.
Long Rest و بعضی از جادوها قابلیت پایین آوردن سطح خستگی را دارند.

سطح	اثر
1	**Disadvantage** در **Ability Check**
2	سرعت نصف می‌شود
3	**Disadvantage** در **Attack Roll** و **Saving Throw**
4	**Max HP** نصف می‌شود
5	سرعت به **0** می‌رسد
6	مرگ

فلج Paralyzed

- **Incapacitated** هستید و نمی‌توانید حرکت یا صحبت کنید.
- به صورت خودکار در **Saving Throw**های **Strength** و **Dexterity** شکست می‌خورید.
- **Attack Roll** ضد شما **Advantage** دارد.
- هر ضربه‌ای که با شما برخورد کند درصورتی که دشمن در **5** فوتی شما باشد **Critical** حساب می‌شود.

میخ‌کوب Petrified

- شما همراه هر شیء غیرجادویی که پوشیده‌اید یا حمل می‌کنید تبدیل به ماده‌ای بی‌جان و جامد (معمولا سنگ) می‌شوید. وزن شما ده برابر و بالا رفتن سن شما متوقف می‌شود.
- **Incapacitated** هستید، نمی‌توانید حرکت یا صحبت کنید و از محیط اطراف خود بی‌خبرید.
- **Attack Roll** ضد شما **Advantage** دارد.
- به صورت خودکار در **Saving Throw**های **Strength** و **Dexterity** شکست می‌خورید.
- نسبت به تمام آسیب‌ها **Resistance** دارید.
- نسبت به سم و بیماری مصونیت دارید. اگر سم یا بیماری در بدن شما قبل از سنگ شدن باشد درمان نمی‌شود بلکه معلق می‌شود.

مسموم Poisoned

- در **Attack Roll** و **Ability Check** دیس‌ادونتج دارید.

دَمَر Prone

- فقط می‌توانید سینه‌خیز حرکت کنید، مگر اینکه نصف سرعت خودتان را خرج ایستادن کنید.
- در **Attack Roll** دیس‌ادونتج دارید.
- در صورتی که دشمن در **5** فیتی شما باشد **Attack Roll** ضد شما **Advantage** دارد در غیر این صورت **Attack Roll** ضد شما **Disadvantage** دارد.

مهار Restrained

- سرعت شما 0 می‌شود و چیزی به آن نمی‌تواند اضافه شود.
- Attack Roll ضد شما Advantage و Attack Roll شما Disadvantage دارد.
- در Dexterity Saving Throw دیس‌ادونتج دارید.

شوکه Stunned

- Incapacitated هستید و نمی‌توانید حرکت کنید و نامنظم و شکسته صحبت می‌کنید.
- به صورت خودکار در Saving Throwهای Strength و Dexterity شکست می‌خورید.
- Attack Roll ضد شما Advantage دارد.

بی‌هوش Unconscious

- Incapacitated هستید، نمی‌توانید حرکت یا صحبت کنید و از محیط اطراف خود بی‌خبرید.
- هرچیزی که در دستتان است را زمین انداخته و Prone می‌شوید.
- به صورت خودکار در Saving Throwهای Strength و Dexterity شکست می‌خورید.
- Attack Roll ضد شما Advantage دارد.
- هر ضربه‌ای که با شما برخورد کند درصورتی که دشمن در 5 فوتی شما باشد Critical حساب می‌شود.

مابین ماجراجویی‌ها Between Adventures

بین سفر به سیاه‌چال‌ها و نبرد با موجودات شرور باستانی، ماجراجویان به استراحت، بهبودی و آماده شدن برای ماجراجویی بعدی خود نیاز دارند. بسیاری از ماجراجویان نیز از این زمان برای انجام کارهای دیگر مانند ساخت اسلحه و زره، انجام تحقیقات یا خرج طلای بدست آورده استفاده می‌کنند.

در بعضی موارد، گذر زمان چیزی است که با کمترین توصیف رخ می‌دهد. هنگام شروع یک ماجراجویی جدید، DM ممکن است به سادگی اعلام کند که زمان مشخصی سپری شده است و به شما امکان می‌دهد آنچه که شخصیت شما انجام داده است را به طور کلی توصیف کنید. در مواقع دیگر، DM ممکن است بخواد زمان را پیگیری کند، زیرا حوادث فراتر از دانش شما در حرکت هستند.

خرج روزانه	سبک زندگی
-	بیچاره
1 sp	تهیدست
2 sp	فقیر
1 gp	ساده
2 gp	راحت
4 gp	ثروتمند
حداقل 10 gp	اشراف

مخارج زندگی

شما باید مابین ماجراجویی‌های خود کیفیت خاصی از زندگی را انتخاب کنید و هزینه‌های حفظ آن سبک زندگی را بپردازید.

یک سبک زندگی تاثیر زیادی بر شخصیت شما ندارد اما می‌تواند بر واکنش افراد و گروه‌های دیگر به شما تاثیر بگذارد. به عنوان مثال، هنگامی که شما سبک زندگی اشراف را دنبال می‌کنید، ممکن است تاثیر بر اشراف شهر برای شما آسان باشد.

اوقات فراغت | Downtime Activities

DM ممکن است مابین ماجراجویی‌ها از شما بپرسد که شخصیت شما در اوقات فراغتش چه می‌کند. برای بهره بردن از یک فعالیت در این زمان، روزانه حداقل 8 ساعت زمان نیاز است تا از بتوان از آن بهره برد. هر فعالیت، نیاز به تعداد مشخصی روز برای اجرا دارد. نیازی نیست روزها پشت سر هم باشند. اگر زمان کافی را سپری کرده‌اید، می‌توانید همان کار را برای مدت زمان طولانی‌تری ادامه دهید یا به فعالیت جدیدی در اوقات فراغت خود روی بیاورید.

فعالیت‌هایی به جز موارد ذکر شده نیز ممکن هستند. اگر فعالیت خاصی برای اوقات فراغت کاراکتر خود در نظر دارید با **DM** خود صحبت کنید.

ساخت و ساز

شما می‌توانید اشیا غیر جادویی، از جمله تجهیزات ماجراجویی و آثار هنری بسازید. شما باید در استفاده از ابزار مربوط به شیئی که می‌خواهید اجرا کنید مهارت داشته باشید (معمولا نوعی **Artisan Tool**). همچنین ممکن است برای ایجاد آن نیاز به مواد یا مکانی خاص داشته باشید. به عنوان مثال، شخصی که در استفاده از ابزار آهنگری مهارت دارد، برای ساخت شمشیر یا زره به کوره آهنگری نیاز دارد.
به ازای هر روزی که برای ساخت و ساز زمان می‌گذارید، می‌توانید یک یا چند شیء با ارزش کلی حداکثر **5 gp** بسازید و باید مواد اولیه برابر با نصف ارزش آن خرج کنید. اگر چیزی که می‌خواهید بسازید ارزش بیشتری از **5 gp** دارد، هر روز مقدار **5 gp** از آن را می‌سازید تا زمانی که کامل شود. به طور مثال، یک نفر برای ساخت یک زره کامل **Plate** (که ارزش **1500 gp** دارد) باید **300** روز زمان بگذارد.
چند شخصیت می‌توانند تلاش‌های خود را برای ساخت یک شیء ترکیب کنند، به شرطی که همه شخصیت‌ها مهارت ابزار مربوطه را داشته باشند و در یک مکان با هم کار کنند. هر کاراکتر به ازای هر روز کمک، به ارزش **5 gp** کار را جلو می‌برد. به طور مثال، سه شخصیت با مهارت لازم و امکانات مناسب می‌توانند یک زره **Plate** را در **100** روز و با هزینه کلی **750 gp** بسازند.
در حین ساخت و ساز، می‌توانید بدون پرداخت هزینه مورد نیاز از سبک زندگی ساده یا با پرداخت نصف هزینه مورد نیاز از سبک زندگی راحت بهره ببرید.

کار در حرفه

شما می‌توانید مابین ماجراجویی‌های خود کار کنید. این به شما این امکان را می‌دهد که سبک زندگی ساده‌ای را بدون نیاز به پرداخت **1 gp** در روز حفظ کنید. این مزیت تا زمانی ادامه می‌یابد که به حرفه خود ادامه دهید.
اگر عضو سازمانی هستید که می‌تواند برای شما اشتغال‌زا باشد، مانند معبد یا صنف دزدان، درآمد کافی برای حفظ یک سبک زندگی راحت را دارید.
اگر در **Performance** مهارت دارید و در اوقات فراغت خود به اجرا می‌پردازید، درآمد کافی برای یک سبک زندگی ثروتمند را دارید.

بهبودی

می‌توانید از اوقات فراغت خود برای بهبود آسیب دیدگی، بیماری یا مسمویت استفاده کنید.
پس از سه روز سپری کردن برای بهبودی، می‌توانید یک **Constitution Saving Throw** با **DC 15** بریزید. در صورت موفقیت، می‌توانید یکی از نتایج زیر را انتخاب کنید:

- یک اثر را بر روی خود خاتمه دهید که از بازیابی جان جلوگیری می‌کند
- برای **24** ساعت آینده، در تاس‌های نجات مقابل یک سم یا بیماری که در حال حاضر از آن رنج می‌برید، **Advantage** دارید.

تحقیقات

زمان مابین ماجراجویی‌ها فرصتی عالی برای انجام تحقیقات است. تحقیقات می‌تواند شامل خواندن طومارهای غبارآلود یا خرید نوشیدنی برای اهالی محل و شنیدن شایعات باشد.
هنگامی که تحقیقات خود را شروع می‌کنید، **DM** تعیین می‌کند که آیا اطلاعات در دسترس است، چند روز زمان از

اوقات فراغت خود برای یافتن آن‌ها نیاز دارید و آیا محدودیتی در تحقیقات شما وجود دارد (مانند نیاز به جستجوی یک فرد خاص، مقبره یا محل). **DM** همچنین ممکن است از شما بخواهد یک یا چند تاس توانایی بریزید، مانند **Intelligence (Investigation)** برای یافتن سرنخ یا **Charisma (Persuasion)** برای اطمینان از کمک کسی. به محض تحقق آن شرایط، اطلاعات را در صورت موجود بودن دریافت می‌کنید.
برای هر روز تحقیق، باید **1 gp** برای تامین هزینه‌های آن خرج کنید. این هزینه علاوه بر هزینه‌های سبک زندگی شماست.

آموزش

می‌توانید از زمان مابین ماجراجویی‌های خود برای آموزش یک زبان جدید یا کسب مهارت در یک ابزار استفاده کنید. **DM** شما ممکن است گزینه‌های دیگری برای آموزش را ارائه دهد.
اول، باید یک مربی پیدا کنید که مایل باشد به شما آموزش دهد. **DM** مشخص می‌کند که چه مدت زمان می‌برد و اینکه آیا تاس‌های توانایی نیاز هستند یا خیر.
این آموزش **250** روز زمان می‌برد و هر روز **1 gp** خرج دارد. پس از صرف زمان و هزینه لازم، زبان جدید را می‌آموزید یا در ابزار جدید مهارت کسب می‌کنید.

فصل و: مبارزه

صدای بلند شمشیری که به سپر برخورد می کند. صدای پاره شدن وحشتناکی که پنجه های هیولا با برخورد با تن یک انسان ایجاد می‌کند. درخشش فوق‌العاده‌ای از نور که از جادوی یک ویزارد می‌آید. بوی تیز خون در هوا که بوی تعفن هیولاهای پست را می‌برد.

غرش خشم، فریاد پیروزی، فریاد درد. مبارزه در **D&D** می تواند پر از هرج و مرج، مرگبار و هیجان انگیز باشد.

این فصل قوانینی را ارائه می‌کند که برای مبارزه نیاز دارید، خواه این یک درگیری کوتاه باشد یا درگیری طولانی در یک سیاه‌چال یا در میدان نبرد. در سرتاسر این فصل، قوانین شما، بازیکن یا دی‌ام را مورد خطاب قرار می دهند.

Dungeon Master تمام هیولاها و شخصیت های غیربازیکن درگیر در مبارزه را کنترل می کند و هر بازیکن دیگری یک ماجراجو را کنترل می کند. "شما" همچنین می تواند به معنای شخصیت یا هیولایی باشد که کنترل می کنید.

ترتیب مبارزه The Order of Combat

مبارزه در دی‌ان‌دی معمولا جدال میان دو طرف است. طوفانی از حمله، دفع حمله، تکاپو و جادو. بازی هرج و مرج را به فرم چرخه‌ای از **دور** یا **Round** و **نوبت** یا **Turn** منظم می‌کند. یک **راند** در دنیای بازی حدود **6 ثانیه** است. در **هر راند**، هر جنگنده **یک تِرن** دارد. ترتیب تِرن‌ها در ابتدای هر مبارزه هنگامی که همه تاس **نوبت** یا **Initiative** را می‌ریزند مشخص می‌شود. هنگامی که همه یک نوبت را گذراندند و هنوز طرفین پابرجا هستند مبارزه به دور بعدی می‌رود.

هنگام شروع یک مبارزه به این ترتیب عمل می‌کنیم:

1. **مشخص کردن "سوپرایز".** دی‌ام مشخص می‌کند که آیا کسی میان طرفین سوپرایز شده است یا خیر.
2. **مشخص کردن مکان هر شخص.** دی‌ام مشخص می‌کند که کاراکترها و دشمنانشان کجا قرار دارند. با توجه به ترتیب راه رفتن کاراکترها یا مکان ایستادنشان در اتاق یا جای دیگری، دی‌ام متوجه می‌شود که دشمنان در کجا قرار دارند، چقدر دور هستند و در چه جهتی قرار گرفته‌اند.
3. **ریختن تاس مشخص کننده نوبت‌ها (Initiative).** همه اشخاص موجود در مبارزه تاس **Initiative** می‌ریزند و نوبتشان را مشخص می‌کنند.
4. **انجام تک به تک نوبت‌ها.** همه براساس نوبتشان تِرن خود را می‌گذرانند.
5. **ادامه‌ی مبارزه، راند به راند.** وقتی همه نوبت خود را گذرانده‌اند دور تمام می‌شود. به مرحله **4** آنقدر ادامه دهید تا مبارزه تمام شود.

سوپرایز | Surprise

ممکن است گروه ماجراجویان به آرامی، در حالی که پنهان شده‌اند، یک‌باره به گروه حریف حمله کنند. یا ممکن است در حالی که گروه در جاده به حرکت خود ادامه می‌دهد و حواس افراد گروه جمع نیست یک‌باره با حمله‌ی راهزنان که در بوته‌های کنار جاده کمین کرده‌اند غافل‌گیر شوند.

در این موارد **DM** تصمیم می‌گیرد که کدام افراد سوپرایز شده‌اند که این کار معمولاً با مقایسه تاس **Stealth** حمله کننده با **Passive Perception** حریف انجام می‌شود.

اگر کسی سوپرایز شده باشد **نمی‌تواند حرکت** کند، **اکشن** داشته باشد و **ری‌اکشن** انجام دهد. سوپرایز شخص به شخص است و ممکن است فقط چند نفر از گروه سوپرایز شده و بعضی سوپرایز نشوند.

نوبت | Initiative

همان لحظه که فایت شروع بشود همه‌ی افراد حاضر در آن مکان تاس **Initiative** می‌ریزند تا نوبتشان مشخص شود. **Initiative** در واقع یک **Dexterity Check** است (**d20 + Dexterity**). هرچه مجموع این چک شما بیشتر بشود نوبتتان زودتر از بقیه خواهد بود.

اگر دو نفر **Initiative** برابر داشته باشند، هر دو یک **d20** خالی انداخته و هرکدام تاس بالاتر بیاورند زودتر از دیگری شروع می‌کنند.

نوبت شما

وقتی نوبت به شما رسید می‌توانید هرچقدر که بخواهید، نهایتاً به اندازه سرعت حرکتتان جابجا شوید. یک "اکشن" انجام دهید. فرقی نمی‌کند که اول حرکت می‌کنید یا اکشنتان را انجام می‌دهید، حتی می‌توانید در میان حرکت اکشن انجام دهید. اکشن شما می‌تواند ضربه زدن با سلاح، استفاده از اسپل(جادو) دویدن بیشتر و چیزهای بسیار باشد که در پُست دیگری توضیح داده خواهند شد.

بُونس اکشن | Bonus Action

بعضی قابلیت‌ها و اسپل‌ها به شما اجازه می‌دهند آن‌ها را در یک اکشن اضافی انجام دهید که با اکشن اصلی نوبت شما تداخل ندارد. به این اکشن اضافه، **Bonus Action** می‌گوییم. شما فقط می‌توانید حداکثر یک **Bonus Action** در هر نوبت انجام دهید. انتخاب اینکه اول اکشن خود را انجام دهید یا بونس اکشن هم مانند حرکت کردن دست شماست.

کارهای دیگر در نوبتتان

شما می‌توانید حرکات کوتاه و کوچک دیگری در نوبت خود انجام دهید که نه به اکشن نیاز دارد نه بونس اکشن. می‌توانید چند جمله کوتاه صحبت کنید. کاری کوچک با اشیاء محیط انجام دهید (مثلاً در را باز کنید یا شمشیرتان را بکشید).

البته **DM** می‌تواند تشخیص دهد که کار مورد نظر شما نیاز به دقت و زمان دارد و از شما بخواهد اکشن یا بونس اکشن خود را برای بعضی از این کارها استفاده کنید.

واکنش | Reaction

از زمانی که نوبت شما تمام شود تا زمانی که دوباره نوبت به شما برسد را یک راند می‌گوییم. شما در هر راند فقط یک بار می‌توانید **Reaction** انجام دهید. اسپل‌ها و قابلیت‌های خاصی نیاز به **Reaction** دارند که شما می‌توانید در واکنش به اتفاق خاص که می‌افتد انجام دهید. به طور مثال **Attack of opportunity** ری‌اکشن است و شما اجازه دارید در واکنش به عبور کردن حریفی از کنار شما به او حمله کنید و یک ضربه بزنید.

Actions in Combat | اکشن‌ها در مبارزه

هنگام مبارزه شما در هر نوبت (یا **Turn**) یک اکشن دارید که می‌تواند از قابلیت‌های کلس شما، قابلیت خاص دیگری، اکشنی که جزو هیچ‌کدام از این موارد نیست یا یکی از موارد مورد ذکر در این قسمت باشد.

هنگامی که اکشن موردنظر شما از موارد ذکر شده در قوانین نباشد بعد از اعلام آن **DM** تصمیم می‌گیرد که آیا آن اکشن ممکن است و نیاز به چه تاسی برای موفقیت یا شکست آن دارید.

لیست اکشن‌ها در صفحه بعد موجود است

Attack
شما با سلاح نزدیک‌زن، دورزن، یا بدون سلاح به حریف ضربه می‌زنید. بعضی از قابلیت‌ها، مثل قابلیت **Extra Attack** کلس فایتر، به شما اجازه می‌دهد که هنگام استفاده از اکشن اَتَک بیش از یک ضربه وارد کنید.

Cast a spell
استفاده از اِسپِل (جادو). هر اسپل زمان استفاده (**Casting Time**) خودش را دارد که مشخص می‌کند مدت زمان یک اکشن، بونس‌اکشن، ری‌اکشن، دقایق یا حتی ساعت‌ها است. بیشتر اسپل‌ها یک اکشن زمان می‌برند، درنتیجه جادوگران معمولا در مبارزه اکشن خود را صرف اسپل زدن می‌کنند.

Disengage
به مدت یک ترن عبور شما از کنار دشمنان باعث نمی‌شود بتوانند به شما با ری‌اکشن ضربه بزنند (**Attack of Opportunity**).

Dash
با این اکشن می‌توانید در یک تِرن علاوه بر حرکت عادی خود که هر ترن بدون اکشن انجام می‌دهید، به اندازه سرعتتان حرکت کنید. به طور مثال اگر سرعت شما **30** فوت باشد و اکشن دَش را انجام دهید می‌توانید در آن تِرن **60** فوت حرکت کنید.

Dodge
شما آماده می‌شوید که جاخالی بدهید. تا ترنِ بعدیِ خود: اتک دادن به شما **Disadvantage** خواهد داشت و شما روی تاس‌های **Dexterity Saving Throw** خودتان **Advantage** خواهید داشت.

Help
شما می‌توانید به یکی از یارهایتان روی تاس **Ability Check** (همه‌ی مهارت‌های بازی مثل **Acrobatics**، **History**و...) یا اتک بعدیش **Advantage** بدهید.

Hide
سعی می‌کنید مخفی بشوید. (دانجن‌مستر باید با توجه به شرایط نور و محیط به شما اجازه این کار را بدهد.)

Ready
شرط می‌گذارید که بعداً در طول راند (قبل از اینکه دوباره نوبت به شما برسد) اگر اتفاق افتاد اکشنتان را با ری‌اکشن انجام دهید. مثال: اگه گابلین به من نزدیک شد با شمشیر حمله می‌کنم.

Search
سعی می‌کنید دنبال شخص یا چیز خاصی بگردید. مثل دشمنی که مخفی یا غیب شده است.

Use an object
استفاده از آیتم‌های بازی و یا هر وسیله‌ای که استفاده از آن زمان‌بر باشد نیاز به اکشن دارد.

حمله کردن | Making An Attack

فرقی نمی‌کند که با سلاح نزدیک‌زن یا دورزن و یا با یک اسپل ضربه می‌زنید، **قوانین حمله** برای همه‌ی حملات ساختار مشخصی دارد:

1. **انتخاب هدف:** هدفی در بُرد سلاح یا اسپل (**Range**) خود انتخاب کنید. هدف می‌تواند شخص، شیء یا مکان باشد.
2. **مشخص کردن مادیفایرها:** دی‌ام مشخص می‌کند که آیا هدف شما سنگر (**Cover**) دارد یا نه، یا آیا شما برای اتک ادونتج یا دیس‌ادونتج دارید. همچنین اسپل‌ها و شرایط خاص ممکن است برای مادیفایر اتک شما امتیاز مثبت یا منفی داشته باشند.
3. **مشخص کردن نتیجه:** تاس اتک را ریخته و با مادیفایر جمع کنید. دانجن مستر مشخص می‌کند آیا ضربه برخورد کرد یا نه. اگر ضربه برخورد کند تاس **Damage** بریزید. ممکن است اتک خاصی زده باشید که به جای دمیج یا علاوه بر آن اثر خاص دیگری داشته باشد.

تاس حمله | Attack Roll

هنگامی که ضربه می‌زنید تاس **d20** را ریخته و مادیفایرهای مربوط را با آن جمع می‌کنید. اگر مجموع اتک رُل شما بیشتر یا مساوی با قدرت دفاعی (**AC**) حریف بشود، آن ضربه به هدف برخورد می‌کند.

مادیفایرهای حمله | Modifiers to the Roll

وقتی یک کاراکتر اتک می‌دهد، عموماً **2** مادفایری که با تاس جمع می‌شوند **Ability Modifier** و **Proficiency Bonus** هستند. مادیفایر اتک دشمنان شما در صفحه خاص خودشان در کتاب آورده شده.

Ability Modifier

ابیلیتی‌ای که برای سلاح‌های نزدیک‌زن با تاس جمع می‌شود **Strength** و برای سلاح‌های دوربُرد **Dexterity** است.
سلاح‌هایی که خاصیت **Finesse** (سرعتی) یا **Thrown** (پرتابی) داشته باشند این قانون را تغییر می‌دهند.
بعضی اسپل‌ها نیاز به اتک رُل دارند. ابیلیتی‌مادیفایر مربوط به این اسپل‌ها بستگی به ابیلیتی جادوی کاراکتر (**Spellcasting Ability**) دارد که برای هر کلس متفاوت است.

Proficiency Bonus

شما امتیاز مهارت خود را برای اتک دادن با هر سلاحی که در استفاده از آن ماهر باشید به تاس اضافه می‌کنید.
همچنین در صورت اتک دادن با اسپل، شما در استفاده از جادوهای خود ماهر به حساب می‌آیید.

ضربه از حالت پنهان یا ضربه به هدف پنهان

اکثر جنگجویان سعی می‌کنند از دید دشمنان پنهان شوند، به طور مثال با اسپل **Invisibility** (غیب شدن) یا با پنهان شدن در تاریکی.
اگر هنگام اتک دادن از دید حریف پنهان باشید(هم از دید پنهان باشید و هم صدایتان را نشنیده باشند) برای اتک‌رُل **Advantage** خواهید داشت. پس از ضربه زدن، دشمنان از جای شما با خبر می‌شوند. فرقی نمی‌کند که ضربه برخورد کند یا خطا برود.
در صورتی که به هدفی حمله کنید که آن را نمی‌بینید برای تاس اتک **Disadvantage** خواهید داشت. اگر حریف در جایی که شما حدس زده‌اید نباشد، دی‌ام به شما نمی‌گوید که حریف آنجا بود یا نه، فقط می‌گوید ضربه خطا رفته است.

حمله با سلاح دوربُرد از نزدیک

نشانه رفتن کسی که نزدیک شما ایستاده با ضربه زدن از دور کار متفاوتیست. اگر با سلاح دوربُرد به هدفی در نزدیکی (**5** فوت) خود حمله کنید که شما را می‌بیند و **Incapacitated** (ناتوان: یکی از شرایط که در پُست **Condition**ها توضیح داده خواهد شد) نیست، شما برای آن اتک‌رُل **Disadvantage** خواهید داشت.

حمله از نزدیک | Melee Attack

اکثر سلاح‌های نزدیک‌زن به فاصله‌ای در **5** فوتی شما می‌رسند، به همین دلیل اندازه هر خانه در صفحه‌ی شطرنجی‌ای که بعضی گروه‌ها در بازی برای نقشه استفاده می‌کنند (**Grid**) **5** فوت در نظر گرفته می‌شود.
بعضی سلاح‌ها بُلند (**Reach**) هستند که رنج اتکشان **10** فوت در نظر گرفته شده. همچنین دشمنانی که قد و هیکل بزرگی داشته باشند عموماً رنج اتک **10** فوت دارند.
به جای اتک دادن با سلاح، می‌توانید بدون سلاح حمله کنید. این نوع اتک **Unarmed** نامیده می‌شود که می‌تواند مُشت، لگد، کله یا اینگونه حملات بدون سلاح باشد. در این اتک‌ها هنگامی که ضربه بعد از تاس اتک به حریف برخورد کند، به اندازه **1+Strength Modifier** شما دمیج می‌دهند. شما مهارت (**Proficiency**) اتک‌های **Unarmed** را دارید.

حمله فرصت طلبانه | Attack of Opportunity

در یک مبارزه همه‌ی جنگجویان حواسشان به حریفان خود جمع است. اگر بی‌هوا از کنار کسی عبور کنید یا بی‌دفاع

از حریف دور شوید برای او فرصتی به وجود می‌آورید که به شما حمله کند. به این حمله **Attack of Opportunity** یا به اختصار **AoO** گفته می‌شود.
در صورتی که دشمن شما از سعی کند از دسترس شما دور شود می‌توانید با **Reaction** خود به او ضربه‌ای از نزدیک بزنید. حمله دقیقا قبل از آن‌که او از دسترس شما خارج شود رخ می‌دهد.
می‌توانید با **Disengage** جلوی **AoO** خوردن از دشمنان را بگیرید. همچنین درصورتی که با میل خود حرکت نکرده باشید یا تِلِپورت کرده باشید، شامل **AoO** نمی‌شوید.

مبارزه با دو سلاح | Two-Weapon Fighting

درصورتی که در دو دست خود دو سلاح سبک یا **Light** داشته باشید، می‌توانید با اکشن خود با سلاح اول و با بونس‌اکشن با سلاح دوم ضربه بزنید. در ضربه دوم **Ability Modifier** خود را اضافه نمی‌کنید، مگر آنکه مادیفایر منفی باشد.
اگر هرکدام از دو سلاح خاصیت پرتاب یا **Thrown** را داشته باشند می‌توانید به‌جای ضربه زدن آن را پرتاب کنید.

گلاویز شدن | Grappling

وقتی می‌خواهید با دشمنی گلاویز شوید یا کُشتی بگیرید می‌توانید از اکشن اتک استفاده کنید تا نوعی حمله از نزدیک خاص به نام گِرَپِل انجام دهید. اگر قابلیت چند ضربه در یک اتک اکشن را دارید می‌توانید یکی از آن‌ها را با گِرَپِل جایگزین کنید.
هدف شما نمی‌تواند بیش از یک سایز از شما بزرگ‌تر باشد و باید در دسترس شما باشد. در صورتی که حداقل یک دست آزاد داشته باشید می‌توانید با یک چک **Strength (Athletics)** سعی کنید دشمن خود را بگیرید. طرف مقابل باید به انتخاب خود چک **Strength (Athletics)** یا **Dexterity (Acrobatics)** بریزد. هرکدام نتیجه بالاتری بیارد موفق می‌شود و در صورت مساوی بودن دو عدد شخص مدافع برنده می‌شود. در صورتی که هدف شما **Incapacitated** باشد به صورت خودکار موفق می‌شوید. همچنین می‌توانید هر زمان که خواستید بدون نیاز به اکشن حریف خود را آزاد کنید.

فرار از Grapple

شخصی که گِرَپِل شده باشد می‌تواند از اکشن خود استفاده نماید تا سعی کند آزاد شود. برای این‌کار باید **Strength (Athletics)** یا **Dexterity (Acrobatics)** را در مقابل **Strength (Athletics)** حریف بریزد.

حرکت دادن شخص Grapple شده

هنگامی که کسی را گِرَپِل کرده‌اید سرعت شما نصف می‌شود (مگر آنکه حداقل دو سایز از شما کوچک‌تر باشد) اما در صورت حرکت، او همراه شما حرکت می‌کند.

هُل دادن | Shoving

هنگام استفاده از اکشن اَتَک، می‌توانید نوعی حمله از نزدیک خاص انجام دهید تا طرف مقابل را هُل دهید، که باعث می‌شود روی زمین بیافتد (یا **Prone** شود، در پست **Conditions** توضیح بیشتری داده می‌شود) یا از شما دور شود.
هدف نباید بیشتر از یک سایز از شما بزرگ‌تر، و باید در دسترس شما باشد. می‌توانید با یک چک **Strength (Athletics)** سعی کنید دشمن خود را هُل دهید. طرف مقابل باید به انتخاب خود چک **Strength (Athletics)** یا **Dexterity (Acrobatics)** بریزد. در صورتی که هدف شما **Incapacitated** باشد به صورت خودکار موفق می‌شوید. در صورت موفق شدن انتخاب می‌کنید که هدف روی زمین بیافتد یا **5** فوت از شما دور شود.

پوشش Cover

دیوارها، درختان، موجودات و سایر موانع می‌توانند در هنگام مبارزه پوششی ایجاد کنند و آسیب رسیدن به هدف را دشوارتر کنند. هدف فقط هنگامی می‌تواند از پوشش بهره‌مند شود که ضربه یا اثر دیگر از طرف مخالف پوشش زده شود.

سه درجه پوشش وجود دارد. اگر هدف پشت چند منبع مختلف پوشش باشد، فقط قوی‌ترین آن‌ها حساب می‌شود. به عنوان مثال، اگر هدف در پشت موجودی که بهش نیم پوشش و یک تنه درخت که سه‌چهارم پوشش می‌دهد باشد، هدف دارای پوشش سه چهارم است.

نیم پوشش | Half Cover

یک هدف با نیم پوشش، **2+** به **AC** (قدرت دفاعی) و **Dexterity Saving Throw** خود اضافه می‌کند. هدف هنگامی نیم پوشش دارد که حداقل نیمی از بدنش توسط مانعی پوشانده شده باشد. مانع ممکن است یک دیوار کم ارتفاع، یک مبل بزرگ، یک تنه درخت باریک یا یک موجود، چه دوست چه دشمن، باشد.

سه‌چهارم پوشش | Three-Quarters Cover

یک هدف با سه‌چهارم پوشش، **5+** به **AC** (قدرت دفاعی) و **Dexterity Saving Throw** خود اضافه می‌کند. هدف هنگامی سه‌چهارم پوشش دارد که حداقل سه‌چهارم از بدنش توسط مانعی پوشانده شده باشد.

پوشش کامل | Full Cover

یک هدف با پوشش کامل نمی‌تواند به صورت مستقیم با حمله یا جادو هدف قرار داده شود، اگرچه بعضی اسپل‌ها می‌توانند از طریق آثار محیطی به هدف برسند. هدف هنگامی پوشش کامل دارد که کل بدنش توسط مانعی پوشانده شده باشد.

سواره‌نظام Mounted Combat

شوالیه‌ای که با اسب جنگی نبرد می‌کند، وارلاکی که از پشت یک اژدها جادو می‌کند یا یک کلریک که در آسمان با الاغ پرنده پرواز می‌کند، همه از مزایای سرعت و تحرکی که یک **مَرکَب** (**Mount**) ارائه می‌کند برخوردار هستند.

یک موجود مایل، که حداقل یک اندازه از شما بزرگتر است و آناتومی مناسبی دارد می‌تواند برای شما، طبق قوانین پایین، حکم مرکب را داشته باشد.

سوار و پیاده شدن

یک بار در نوبت خود، می‌توانید بر موجودی در **5** فوتی خود سوار یا از آن پیاده شوید. انجام این کار به میزان نصف سرعت شما حرکت خرج می‌کند. به طور مثال، اگر سرعت شما **30** فوت است، باید **15** فوت حرکت خرج کنید تا سوار یک اسب شوید. در نتیجه، اگر سرعت شما **0** باشد یا زیر **15** فوت حرکت باقی‌مانده داشته باشید، نمی‌توانید سوار شوید.

اگر یک اثر مرکب شما را برخلاف میل خود، هنگامی که سوار آن هستید حرکت دهد باید در یک **Dexterity Saving Throw** با **DC 10** موفق شوید، وگرنه از آن سقوط می‌کنید و در **5** فوتی آن **Prone** می‌شوید. اگر هنگامی

که سوار مرکب هستید **Prone** شوید باید در همان تاس نجات موفق شوید.
اگر مرکب شما **Prone** شود، می‌توانید با ری‌اکشن خود هنگام سقوط، از آن پیاده شوید و روی پای خود فرود بیایید. در غیر این صورت، در **5** فوتی آن به صورت **Prone** پیاده می‌شوید.

کنترل مرکب

در حالی که سوار مرکب هستید، دو گزینه دارید. می‌توانید مرکب را کنترل کنید یا اجازه دهید به‌طور مستقل عمل کند. موجودات هوشمند، مانند اژدها، به طور مستقل عمل می‌کنند.

تنها در حالتی که مرکب برای پذیرش یک سوارکار آموزش داده شده است، می‌توانید آن را کنترل کنید. فرض بر این است که اسب‌های اهلی، الاغ‌ها و موجودات مشابه چنین آموزش‌هایی را دیده‌اند. نوبت مرکب تحت کنترل هنگامی که سوار آن می‌شوید، همان **Initiative** شما است. طبق فرمان شما حرکت می‌کند و فقط سه اکشن ممکن دارد: **Dash**، **Disengage** و **Dodge**. یک مرکب تحت کنترل می‌تواند حتی در نوبتی که سوارش می‌شوید نیز اکشن و حرکت داشته باشد.

یک مرکب مستقل نوبت خود را در **Initiative** حفظ می‌کند. تحمل یک سوارکار محدودیتی در اکشن‌های مرکب ایجاد نمی‌کند و هر طور که بخواهد حرکت و عمل می‌کند. ممکن است از مبارزه فرار کند، حمله کند و دشمنی زخمی را ببلعد، یا به هر نحوی بر خلاف میل شما عمل کند.

در هر صورت، اگر مرکب شما هنگامی که سوارش هستید هدف یک **Attack of Opportunity** قرار بگیرد، مهاجم می‌تواند شما یا مرکب را هدف قرار دهد.

Underwater Combat | مبارزه زیر آب

وقتی ماجراجویان به دنبال یک هیولا به زیر دریا می‌روند، بعد از غرق شدن کشتی با کوسه‌ها مبارزه می‌کنند یا در استخری در یک سیاه‌چال گیر می‌افتند، باید در محیط چالش برانگیز زیر آب بجنگند. قوانین زیر در زیر آب اعمال می‌شوند.

هنگام حمله با سلاح نزدیک‌زن، موجودی که سرعت شنا ندارد (چه به صورت طبیعی چه جادویی) در تاس حمله **Disadvantage** دارد، مگر اینکه سلاح **Dagger**، **Javelin**، **Shortsword**، **Spear** یا **Trident** باشد.

یک حمله با سلاح دورزن به طور خودکار هدف فراتر از برد عادی سلاح را از دست می‌دهد. حتی در برد عادی، تاس حمله **Disadvantage** دارد، مگر اینکه سلاح **Crossbow**، **Net** یا سلاحی پرتابی مثل **Javelin** باشد (شامل **Spear**، **Trident** و **Dart**).

موجودات و اشیایی که کاملا در آب غوطه‌ور شده‌اند در برابر آسیب آتش مقاومت دارند.

فصل ۱۰: جادوگری

جادو در دنیای **D&D** نفوذ دارد و اغلب به شکل یک طلسم یا **Spell** ظاهر می شود.

در این فصل قوانینی برای جادوگری و اسپل زدن ارائه می شود. کلس‌های مختلف روش‌های مختلفی برای یادگیری، آماده‌سازی و اجرای اسپل‌ها دارند و هیولاها از اسپل‌ها به روش‌های منحصر به خردی استفاده می‌کنند. صرف نظر از منبع آن، یک اسپل از قوانین اینجا پیروی می‌کند.

مکاتب جادو Schools of Magic

جادو در دنیای **D&D** به **هشت گروه** یا **مکتب** تقسیم می‌شود. این گروه‌بندی به توصیف یک جادو یا **Spell** کمک می‌کند؛ مکاتب قوانین ندارند اما بعضی از قوانین (مثل بعضی از ساب‌کلس‌های ویزارد) به آن‌ها رجوع می‌کنند.

Abjuration

جادوهای این مکتب ماهیت دفاعی دارند، گرچه بعضی از آن‌ها استفاده خشونت‌آمیز دارند. آن‌ها موانع جادویی می‌سازند، اثرات مضر را خنثی می‌کنند، به متجاوزان صدمه می‌زنند و موجودات را به دنیاهای دیگر تبعید می‌کنند.

Conjuration

جادوهای این مکتب شامل حمل و نقل اشیاء و اشخاص از مکانی به مکان دیگر می‌شوند. بعضی از آن‌ها اشیاء یا موجوداتی را احضار می‌کنند، درحالی که دیگر اسپل‌ها به جادوگر اجازه می‌دهند که از مکانی به مکان دیگر تلپورت کند. بعضی از این جادوها از هیچ شیء یا اثری خاص به‌وجود می‌آورند.

Divination

جادوهای این مکتب برای کسب اطلاعات - به صورت اسراری که سال‌های بی‌شماری پنهان بودند، چشم‌اندازی از آینده، مکان اشخاص یا اشیاء مخفی یا حقیقت پشت توهم - استفاده می‌شوند.

Enchantment

جادوهای این مکتب بر ذهن دیگران تاثیر می‌گذارد و رفتار آن‌ها را هدایت یا کنترل می‌کند. چنین جادوهایی می‌توانند کاری کنند که دشمن جادوگر را به عنوان یک دوست ببیند، کسی را مجبور به کاری کنند یا حتی شخصی را مثل یک عروسک کنترل کنند.

Evocation

جادوهای این مکتب انرژی جادویی را می‌گیرند یا اثری دلخواه تولید کنند. بعضی از آن‌ها گلوله‌های بزرگ آتش یا صاعقه‌هایی هولناک می‌سازند و بعضی دیگر جراحت‌ها را درمان می‌کنند.

Illusion

جادوهای این مکتب حواس و ذهن دیگران را فریب می‌دهند. آن‌ها باعث می‌شوند که اشخاص چیزهایی که وجود ندارند را ببینند، چیزهایی که وجود دارند را نبینند، صداهای خیالی بشنوند یا چیزهایی را به یاد آورند که هیچ‌وقت اتفاق نیافتاده. بعضی از این جادوها توهم‌هایی می‌سازند که هرکسی می‌تواند ببیند اما بیشتر آن‌ها فقط در ذهن هدف خود اتفاق می‌افتند.

Necromancy

جادوهای این مکتب انرژی مرگ و زندگی را دستکاری می‌کنند. آن‌ها می‌توانند به کسی ذخیره اضافی نیروی حیات دهند، نیروی حیات را از شخص دیگری بگیرند، مرده متحرک درست کنند و حتی مردگان را به زندگی برگردانند.
استفاده از جادوهای نکرومنسی مثل **Animate Dead** در بیشتر جوامع کاری غلط و شرورانه حساب می‌شود و غالبا جادوگران خبیث از آن‌ها استفاده می‌کنند.

Transmutation

جادوهای این مکتب خواص یک موجود، شیء یا محیط را تغییر می‌دهند. شاید دشمنی را تبدیل به یک موجود بی‌ضرر کنند، قدرت یک دوست را افزایش دهند، چیزی را به فرمان جادوگر جابه‌جا کنند یا قابلیت بهبود ذاتی شخصی را تقویت کنند تا به سرعت جراحتش خوب شود.

What is a Spell? طلسم چیست؟

یک **طلسم** یا **اِسپِل** اثری جادویی است، یک شکل‌دهی به انرژی جادویی که در تمام نقاط دنیا حضور دارد برای تبدیل آن به حالتی خاص، محدود و هدف‌مند. یک کاراکتر هنگام **جادو کردن** یا **اِسپِل زدن** با دقت تارهای نامرئی جادوی خام را گلچین می‌کند، آن‌ها را به طرزی منحصر بفرد می‌چیند، به روش خاصی مرتعش می‌کند و سپس آزادشان می‌کند تا به اثر دلخواه خود برسد. در اکثر مواقع این فرآیند چند ثانیه طول می‌کشد.

طلسم‌ها می‌توانند ابزاری همه‌کاره، سلاحی قدرت‌مند یا سپری محافظ باشند. آن‌ها می‌توانند آسیب برسانند یا درمان کنند، شرایطی را برقرار یا برطرف کنند، انرژی حیات بدهند یا بگیرند و حتی زندگی را به مردگان برگردانند.

طلسم‌های بی‌شماری در طول تاریخ جهان‌ها ساخته شده‌اند و بیشتر آن‌ها مدت‌ها است که فراموش شده‌اند. بعضی از آن‌ها در کتاب‌هایی پوسیده در خرابه‌هایی باستانی ثبت شده‌اند و بعضی دیگر فقط در ذهن خدایان مرده مانده‌اند. *شاید جادوهای از دست رفته روزی توسط کاراکتری که قدرت و خرد کافی دارد دوباره ساخته شوند.*

سطح طلسم | Spell Level

طلسم‌ها از سطح **0** تا **9** تقسیم می‌شوند. سطح یک طلسم نشان‌دهنده میزان کلی قدرت آن می‌باشد. **Cantrip**ها که طلسم‌هایی ساده ولی قدرت‌مندی هستند که کاراکتر می‌تواند تقریبا بدون فکر کردن از آن‌ها استفاده کند سطح **0** هستند. **Magic Missile** که طلسمی صغیر اما چشمگیر است سطح **1** و **Wish** که می‌تواند دنیا و سرنوشت را تحت‌تاثیر قرار دهد سطح **9** است. هرچه سطح یا به اصطلاح لِوِل طلسم بالاتر باشد نیاز به جادوگری با لِوِل بالاتر دارد.

سطح طلسم و سطح کاراکتر رابطه مستقیم ندارند. به‌طور مثال، عموما کاراکتر باید لول **17** باشد که از اسپل لول **9** استفاده کند.

طلسم‌های شناخته و آماده | Known and Prepared Spells

قبل از آنکه یک جادوگر از یک طلسم استفاده نماید باید آن را به شکلی محکم و ثابت در ذهن خود داشته باشد یا به شیء جادویی‌ای که طلسم را درون خود دارد دسترسی داشته باشد. بعضی کلس‌ها مثل **Bard** و **Sorcerer** لیست محدودی از طلسم را به‌صورت همیشگی در ذهن خود دارند. بیشتر هیولاهایی که قدرت استفاده از جادو را دارند نیز چنین هستند. بقیه جادوگران، مثل **Cleric** و **Wizard**، پروسه‌ی آماده کردن طلسم‌ها را طی می‌کنند. این پروسه برای هر کلس متفاوت است و در بخش مربوطه در کتاب توضیح داده شده است.
در هر حالت، تعداد طلسم‌هایی که یک جادوگر در لحظه در ذهن خود دارد وابسته به لِوِل کاراکتر است.

نیروی جادویی | Spell Slots

فرقی ندارد که یک کاراکتر چه تعدادی طلسم را آماده کرده یا می‌داند، در آخر فقط قادر به استفاده از تعداد معدودی از آن‌ها قبل از آن‌که به استراحت نیاز داشته باشد است. دستکاری ساختار جادو و هدایت انرژی آن به سوی حتی طلسمی ساده و سطحی خرج فیزیکی و روانی بالایی دارد و هرچه سطح طلسم بالاتر برود خرج آن هم بیشتر می‌شود. درنتیجه، فصل مربوطه هر کلس جادوگر (به‌جز **Warlock** که قوانینش متفاوت است) جدولی دارد که نشان می‌دهد هر کاراکتر چند **اِسپِل اِسلات** برای هر سطح طلسم را در هر لِوِل کاراکتر موجود دارد. به طور مثال، یک ویزارد لول **3** چهار اسلات لول **1** و دو اسلات لول **2** دارد.

وقتی یک کاراکتر از طلسمی استفاده می‌کند، یک اسلات همان لول یا بالاتر را خرج آن می‌کند. می‌توانید به هر اسپل اسلات به عنوان یک شیار با اندازه‌ای مشخص فکر کنید. یک طلسم سطح **1** در هر اسلاتی جا می‌شود ولی یک اسپل لول **9** فقط در یک اسلات لول **9** جا می‌شود.

به پایان رساندن یک **Long Rest** باعث می‌شود که اسپل اسلات‌های خرج شده خود را پس بگیرید.

بعضی از موجودات قدرت‌های خاصی دارند که باعث می‌شود بتوانند از طلسم‌ها بدون خرج کردن اسپل اسلات استفاده کنند. به طور مثال، **Monk** و **Warlock** می‌توانند همچین قابلیتی داشته باشند.

استفاده از یک طلسم با سطح بالاتر | Casting a Spell at a Higher Level

هنگامی که یک جادوگر طلسمی را با اسلات لول بالاتری از سطح طلسم استفاده می‌کند آن طلسم لول بالاتری را بعهده می‌گیرد. به طور مثال اگر **Magic Missile** را (که اسپل لول **1** است) با اسلات لول **2** بزنید، آن **Magic Missile** لول **2** است.

برخی طلسم‌ها مثل **Magic Missile** و **Cure Wounds** در صورت استفاده با اسلات لول بالاتر اثر قدرت‌مندتری به نسبت حالت عادی خود دارند. تغییر اثر به طور کامل در توضیحات اسپل نوشته شده است.

جادوگری در زره | Casting in Armor

به‌دلیل دقت بسیار بالا و حرکات دقیقی که جادوگری نیاز دارد، در صورت استفاده از زره باید در آن ماهر (**Proficient**) باشید که بتوانید جادو کنید در غیر این صورت استفاده از جادو ممکن نیست.

کنتریپ | Cantrip

یک کنتریپ طلسمی است که می‌تواند در لحظه بدون نیاز به اسپل اسلات و آمادگی از قبل زده شود. تمرین مکرر طلسم را در ذهن جادوگر ثابت و جادویی که طلسم نیاز دارد را در او تزریق کرده تا بتواند پی‌درپی آن طلسم را استفاده کند. اسپل لول یک کنتریپ **0** می‌باشد.

مراسم | Ritual

بعضی طلسم‌ها برچسب خاصی به نام مراسم یا **Ritual** دارند. چنین طلسمی می‌تواند به صورت عادی زده شود یا به صورت مراسم اجرا شود. نسخه مراسم یک طلسم **10** دقیقه بیشتر از حالت عادی طول می‌کشد. همچنین اسپل اسلات خرج نمی‌کند که یعنی نسخه مراسم یک طلسم نمی‌تواند با لول بالاتری اجرا شود.
برای اجرای یک طلسم به صورت مراسم جادوگر باید قابلیتی که اجازه همچین کاری می‌دهد را داشته باشد. به‌طور مثال **Cleric** و **Druid** همچین قابلیتی دارند. همچنین جادوگر باید طلسم را آماده یا در لیست طلسم‌هایی که می‌شناسد داشته باشد، مگر آن‌که قابلیت مراسم کاراکتر چیز دیگری گفته باشد، به‌طور مثال قابلیت **Ritual** کلس **Wizard** این‌طور است.

Spell Description توضیحات طلسم

توضیح هر طلسم با قطعه‌ای از اطلاعات شروع می‌شود که شامل **نام طلسم**، **لول**، **مکتب جادو** یا **School of Magic**، **زمان اجرا** یا **Casting Time**، **بُرد** یا **Range**، **اجزاء** یا **Components** و **مدت** یا **Duration** است. بقیه بخش هر اسپل اثر آن طلسم را توضیح می‌دهد.

زمان اجرا Casting Time

بیشتر اسپل‌ها یک اکشن زمان می‌برند، اما بعضی از آن‌ها یک بونس‌اکشن، ری‌اکشن یا زمان خیلی بیشتری طول می‌کشند تا اجرا شوند.

Bonus Action

اسپلی که یک بونس‌اکشن زمان می‌برد بخصوص سریع است. در یک نوبت یا **Turn** درصورتی که از بونس‌اکشن خود استفاده نکرده باشید می‌توانید با آن یک اسپل بزنید. نمی‌توانید در همان تِرن اسپل دیگری بزنید مگر آنکه یک **Cantrip** باشد که **1** اکشن زمان می‌برد.

Reaction

بعضی اسپل‌ها یک ری‌اکشن زمان می‌برند. چنین طلسمی کسری از ثانیه زمان می‌برد و در واکنش به عملی دیگر انجام می‌شود. اگر اسپلی بتواند با ری‌اکشن استفاده شود در توضیحات اسپل ذکر شده است دقیقا در کجا باید استفاده شود.

زمان‌های طولانی‌تر

بعضی اسپل‌ها (شامل اسپل‌هایی که به فرم مراسم یا **Ritual** اجرا می‌شوند) نیاز به زمان بیشتری برای اجرا دارند. زمانی که می‌خواهید یک اسپل با زمان اجرا طولانی‌تر از یک اکشن یا ری‌اکشن را بزنید باید هر نوبت اکشن خود را خرج استفاده از آن اسپل کنید. همچنین، باید **تمرکز** یا **Concentration** خود را بر استفاده از اسپل نگه دارید. اگر تمرکز شما از دست برود اسپل شکست می‌خورد اما **Spell Slot** شما استفاده نمی‌شود. اگر بخواهید دوباره تلاش کنید باید از اول شروع کنید.

بُرد Range

هدف یک اسپل باید در برد طلسم باشد. برای اسپلی مثل **Magic Missile** هدف یک موجود است. برای اسپلی مثل **Fireball** هدف نقطه‌ای است که توپ آتش با آن برخورد می‌کند.

بیشتر اسپل‌ها برد خود را با واحد فوت که معادل تقریبا **30.5** سانتی‌متر است نشان می‌دهند. بعضی اسپل‌ها فقط می‌توانند یک موجود (شامل شما) که با آن تماس دارید را هدف بگیرند. بقیه اسپل‌ها، مثل اسپل **Shield**، فقط شما را هدف می‌گیرند. چنین اسپلی برد "خود" یا "**Self**" دارند.

اسپل‌هایی که اثر مخروطی یا خطی شکل دارند که منشاء آن شما هستید برد **Self** دارند، که نشان می‌دهد نقطه شروع اثر موردنظر شما هستید. درمورد اَشکال آثار اسپل در پستی دیگر توضیح داده می‌شود.

هنگامی که یک اسپل زده می‌شود اثر آن محدود به برد آن نیست، مگر آنکه توضیحات اسپل چیز دیگری بگوید.

Components | اجزاء

اجزاء یک اسپل نیازهایی فیزیکی می‌باشند که برای استفاده از آن به آن‌ها نیاز دارید. توضیحات هر اسپل نشان می‌دهد که آن طلسم نیاز به اجزاء شفاهی (یا **Verbal [V]**)، جسمی (یا **Somatic [S]**) یا مادی (یا **Material [M]**) دارد. اگر نتوانید یک یا اجزاء بیشتری را تهیه کنید نمی‌توانید از آن اسپل استفاده کنید.

شفاهی Verbal [V]

بیشتر اسپل‌ها نیاز به خواندن کلماتی عرفانی دارند. خود این کلمات منبع قدرت یک اسپل نیستند؛ بلکه ترکیبی از صداها با گام و طنینی ویژه تارهای جادو را به جنبش می‌اندازند. درنتیجه، کاراکتری که دهانش بسته است یا در محیطی است که بنا به دلیلی صدا وجود ندارد (به‌طور مثال ناحیه‌ای تحت تاثیر اسپل **Silence**) نمی‌تواند از اسپلی که جزئی شفاهی دارد استفاده نماید.

جسمی Somatic [S]

جادوگری می‌تواند نیاز به حرکاتی مثل تکان‌هایی محکم یا اشاراتی آرام داشته باشد. اگر اسپلی نیاز به اجزاء جسمانی داشته باشد جادوگر باید حداقل یک دست آزاد برای اجرای حرکات مورد نیاز داشته باشد.

مادی Material [M]

بعضی اسپل‌ها نیاز به اشیائی خاص که در قسمت توضیحات با پرانتز نشان داده شده‌اند دارند. یک کاراکتر می‌تواند از یک **Component Pouch** یا یک **Spellcasting Focus** (که در بخش **Equipment** کتاب توضیح داده شده‌اند) در جای اجزاء مادی مورد نیاز یک اسپل استفاده کند. اما اگر برای آن اشیاء قیمتی ذکر شده باشد کاراکتر باید شیء را داشته باشد.

اگر اسپلی بگوید که اشیا موردنظر توسط اسپل مصرف (**Consume**) می‌شوند، جادوگر باید شیء را داشته باشد. همچنین، نیاز به یک دست آزاد که به آن شیء یا یک **Spellcasting Focus** دسترسی داشته باشد وجود دارد، این دست می‌تواند همان دستی باشد که با آن قسمت جسمی اسپل انجام می‌شود باشد.

مدت Duration

مدت یک اسپل زمانی است که آن اسپل می‌ماند. مدت می‌تواند با واحد دور یا **Round**، دقیقه، ساعت یا حتی سال بیان شود. اثر بعضی اسپل‌ها تا زمانی که آن اسپل‌ها ازبین نرفتند یا باطل نشدند می‌ماند.

آنی Instantaneous

بسیاری از اسپل‌ها آنی هستند. این اسپل‌ها چون در لحظه وجود دارند نمی‌توانند باطل یا **Dispel** شوند.

تمرکز Concentration

بعضی اسپل‌ها نیاز دارند که تمرکزتان را روی آن‌ها نگه دارید تا جادوی آن‌ها فعال بماند. اگر تمرکزتان ازبین برود اسپل تمام می‌شود.

اگر اسپلی نیاز به تمرکز داشته باشد در توضیحات آن به‌علاوه مدت زمان تمرکز ذکر می‌شود. شما میتوانید تمرکز خود را در هرلحظه از اسپل بردارید (نیازی به اکشن نیست).

فعالیت‌های عادی مثل حرکت و آتَک دادن باعث از دست دادن تمرکز نمی‌شوند. موارد زیر می‌توانند باعث شکستن تمرکز شوند:

- **استفاده از اسپل دیگری که نیاز به تمرکز دارد.** شما نمی‌توانید همزمان بر دو اسپل تمرکز کنید.
- **دمیج خوردن.** هنگامی که به شما آسیب وارد شود باید **Constitution Saving Throw** بریزید تا مشخص شود توانسته‌اید تمرکز خود را نگه دارید یا خیر. عدد موردنظر یا **DC 10** یا نصف دمیج وارد شده است (هرکدام که بالاتر است). اگر از چند منشاء دمیج بخورید، مثلا تیر و نفس اژدها، برای هرکدام جداگانه باید تاس نجات بریزید.
- **مرگ یا ناتوان (Incapacitated) شدن.** درصورتی که بمیرید یا ناتوان شوید تمرکز خود را از دست می‌دهید.

DM می‌تواند تصمیم بگیرد که پدیده‌های محیطی مثل برخورد با موج هنگامی که سوار کشتی هستید نیاز به **DC 10 Constitution Saving Throw** دارد.

هدف طلسم Spell Target

عموما اسپل‌ها نیاز دارند که یک یا چند هدف برای آن‌ها انتخاب کنید. توضیحات یک اسپل می‌گوید که اسپل موجودات، اشیاء یا یک نقطه را هدف می‌گیرد.

اگر یک اسپل اثری قابل دیدن نداشته باشد یک موجود ممکن است نفهمد که هدف قرار گرفته شده است. یک اثر مثل رعد و برق خروشان واضح است ولی اثری نامحسوس مثل خواندن ذهن یک موجود معمولا بدون توجه انجام می‌شود، مگر آن‌که توضیحات اسپل چیز دیگری بگوید.

مسیر واضح به هدف

برای آن‌که چیزی را هدف بگیرید باید مسیری واضح به آن داشته باشید، درنتیجه نمی‌تواند کاملا پشت چیزی سنگر گرفته باشد.

خود را هدف گرفتن

اگر اسپل موجودی به انتخاب شما را هدف بگیرد می‌توانید خودتان را هدف بگیرید. مگر آن‌که ذکر شده باشد که موجود باید دشمن یا کسی غیر از شما باشد. اگر در منطقه تحت اثر یک اسپل باشید می‌توانید خود را نشانه بگیرید.

منطقه تحت اثر Area of Effect

بعضی اسپل‌ها مثل **Burning Hands** و **Cone of Cold** می‌توانند منطقه‌ای را تحت تاثیر جادویی خود بگذارند که به آن‌ها اجازه می‌دهد بیشتر از یک موجود را هدف بگیرند.

توضیحات یک اسپل منطقه تحت اثر آن را مشخص می‌کند، که معمولا یکی از پنج شکل مخروط، مکعب، استوانه، خط یا کُره می‌باشد. هر منطقه تحت اثر یک **نقطه مبدا** یا **Point of Origin** دارد که نقطه‌ای است که انرژی اسپل از آن فوران می‌کند. قوانین هر شکل مشخص می‌کند که چطور نقطه مبدا را مشخص کنید. معمولا، نقطه مبدا نقطه‌ای در فضا است، اما بعضی از اسپل‌ها منطقه‌ای را تاثیر می‌گذارند که مبدا آن یک موجود یا شیء است.

اثر یک اسپل با خطوط مستقیم از مبدا آن گسترش پیدا می‌کند. اگر خط مستقیمی از نقطه مبدا به یک مکان نرسد آن مکان تحت تاثیر اسپل قرار نمی‌گیرد. برای مسدود کردن یکی از خطوط فرضی باید پوشش کامل باشد.

مخروط Cone

یک مخروط به سمتی که شما از مبدا آن مشخص کرده‌اید گسترش پیدا می‌کند. عرض یک مخروط در هر نقطه از طول آن برابر فاصله آن نقطه از نقطه مبدا است. منطقه تحت اثر یک مخروط حداکثر طول آن را مشخص می‌کند.
نقطه مبدا یک مخروط جزئی از منطقه تحت اثر مخروط حساب نمی‌شود، مگر آن‌که گروه شما انتخاب دیگری کند.

مکعب Cube

شما نقطه مبدا یک مکعب را مشخص می‌کنید، که می‌تواند هرجایی در یکی از طرفین مکعب باشد. اندازه یک مکعب براساس طول هرکدام از طرفین آن است.
نقطه مبدا یک مکعب جزئی از منطقه تحت اثر مکعب حساب نمی‌شود، مگر آن‌که گروه شما انتخاب دیگری کند.

استوانه Cylinder

نقطه مبدا یک استوانه مرکز دایره‌ای با شعاعی خاص است که در توضیحات اسپل گفته شده است. دایره باید روی زمین یا در ارتفاع اثر اسپل باشد. انرژی در استوانه با خطوط مستقیم از نقطه مبدا گسترش پیدا می‌کند. اثر اسپل از پایین استوانه تا بالا یا از بالای آن تا پایین برابر ارتفاع آن رها می‌شود.
نقطه مبدا یک استوانه جزئی از منطقه تحت اثر استوانه است.

خط Line

یک خط از نقطه مبدا در مسیری مستقیم به طول ذکر شده گسترش پیدا می‌کند و مساحتی براساس عرض ذکر شده را پوشش می‌دهد.
نقطه مبدا یک خط جزئی از منطقه تحت اثر خط حساب نمی‌شود، مگر آن‌که گروه شما انتخاب دیگری کند.

کره Sphere

شما نقطه مبدا یک کره را مشخص می‌کنید و کره از آن نقطه گسترش پیدا می‌کند. اندازه یک کره بر اساس شعاع آن که از نقطه مبدا گسترش می‌یابد است.
نقطه مبدا یک کره جزئی از منطقه تحت اثر کره است.

فصل 11: اسپل‌ها

این فصل رایج‌ترین اسپل‌ها را در دنیای دی‌ان‌دی توضیح می‌دهد. فصل با فهرست اسپل‌های کلس‌هایی که قابلیت **Spellcasting** دارند آغاز می‌شود. بقیه مطلب، شامل توضیحات اسپل‌ها است که به ترتیب حروف الفبا با نام اسپل ارائه شده است.

لیست اسپل‌ها

Artificer

کنتریپ (لول ۰)

Acid Splash	Mage Hand	Ray of Frost
Dancing Lights	Mending	Resistance
Fire Bolt	Message	Shocking Grasp
Guidance	Poison Spray	Spare the Dying
Light	Prestidigitation	Thorn Whip

لول ۱

Alarm	Faerie Fire	Jump
Cure Wounds	False Life	Longstrider
Detect Magic	Feather Fall	Purify Food and Drink
Disguise Self	Grease	Sanctuary
Expeditious Retreat	Identify	

لول ۲

Aid	Enlarge/Reduce	Protection from Poison
Alter Self	Heat Metal	Rope Trick
Arcane Lock	Invisibility	See Invisibility
Blur	Lesser Restoration	Spider Climb
Continual Flame	Levitate	Web
Darkvision	Magic Mouth	
Enhance Ability	Magic Weapon	

لول ۳

Blink	Fly	Revivify
Create Food and Water	Glyph of Warding	Water Breathing
Dispel Magic	Haste	Water Walk
Elemental Weapon	Protection from Energy	

لول ۴

Arcane Eye	Leomund's Secret Chest	Otiluke's Resilient Sphere
Fabricate	Mordenkainen's Faithful Hound	Stone Shape
Freedom of Movement	Mordenkainen's Private Sanctum	Stoneskin

لول 5

Animate Objects
Greater Restoration
Bigby's Hand
Creation
Wall of Stone

Bard

کنتریپ (لول ۰)

Blade Ward
Mage Hand
Prestidigitation
Dancing Lights
Mending
True Strike
Friends
Message
Vicious Mockery
Light
Minor Illusion

لول 1

Animal Friendship
Dissonant Whispers
Longstrider
Bane
Faerie Fire
Silent Image
Charm Person
Feather Fall
Sleep
Comprehend Languages
Healing Word
Speak with Animals
Cure Wounds
Heroism
Tasha's Hideous Laughter
Detect Magic
Identify
Thunderwave
Disguise Self
Illusory Script
Unseen Servant

لول 2

Animal Messenger
Heat Metal
Phantasmal Force
Blindness/Deafness
Hold Person
See Invisibility
Calm Emotions
Invisibility
Shatter
Cloud of Daggers
Knock
Silence
Crown of Madness
Lesser Restoration
Suggestion
Detect Thoughts
Locate Animals or Plants
Zone of Truth
Enhance Ability
Locate Object
Enthrall
Magic Mouth

لول 3

Bestow Curse
Hypnotic Pattern
Speak with Dead
Clairvoyance
Leomund's Tiny Hut
Speak with Plants
Dispel Magic
Major Image
Stinking Cloud
Fear
Nondetection
Tongues
Feign Death
Plant Growth
Glyph of Warding
Sending

لول 4

Compulsion
Freedom of Movement
Locate Creature
Confusion
Greater Invisibility
Polymorph
Dimension Door
Hallucinatory Terrain

لول 5

Animate Objects
Awaken
Dominate Person
Dream
Geas
Greater Restoration
Hold Monster
Legend Lore
Mass Cure Wounds
Mislead
Modify Memory
Planar Binding
Raise Dead
Scrying
Seeming
Teleportation Circle

لول 6

Eyebite
Find the Path
Guards and Wards
Mass Suggestion
Otto's Irresistible Dance
Programmed Illusion
True Seeing

لول 7

Etherealness
Forcecage
Mirage Arcane
Mordenkainen's Magnificent Mansion
Mordenkainen's Sword
Project Image
Regenerate
Resurrection
Symbol
Teleport

لول 8

Dominate Monster
Feeblemind
Glibness
Mind Blank
Power Word Stun

لول 9

Foresight
Power Word Heal
Power Word Kill
True Polymorph

Cleric

کنتریپ (لول ۰)

Guidance
Light
Mending
Resistance
Sacred Flame
Spare the Dying
Thaumaturgy

لول 1

Bane
Bless
Command
Create or Destroy Water
Cure Wounds
Detect Good and Evil
Detect Magic
Detect Poison and Disease
Guiding Bolt
Healing Word
Inflict Wounds
Protection from Evil and Good
Purify Food and Drink
Sanctuary
Shield of Faith

لول 2

Aid
Augury
Blindness/Deafness
Calm Emotions
Continual Flame
Enhance Ability
Find Traps
Gentle Repose
Hold Person
Lesser Restoration
Locate Object
Prayer of Healing
Protection from Poison
Silence
Spiritual Weapon

Warding Bond
Zone of Truth

لول 3

Animate Dead
Feign Death
Revivify
Beacon of Hope
Glyph of Warding
Sending
Bestow Curse
Magic Circle
Speak with Dead
Clairvoyance
Mass Healing Word
Spirit Guardians
Create Food and Water
Meld into Stone
Tongues
Daylight
Protection from Energy
Water Walk
Dispel Magic
Remove Curse

لول 4

Banishment
Divination
Locate Creature
Control Water
Freedom of Movement
Stone Shape
Death Ward
Guardian of Faith

لول 5

Commune
Greater Restoration
Planar Binding
Contagion
Hallow
Raise Dead
Dispel Evil and Good
Insect Plague
Scrying
Flame Strike
Legend Lore
Geas
Mass Cure Wounds

لول 6

Blade Barrier
Harm
True Seeing
Create Undead
Heal
Word of Recall
Find the Path
Heroes' Feast
Forbiddance
Planar Ally

لول 7

Conjure Celestial
Fire Storm
Resurrection
Divine Word
Plane Shift
Symbol
Etherealness
Regenerate

لول 8

Antimagic Field
Earthquake
Control Weather
Holy Aura

لول 9

Astral Projection
Mass Heal
Gate
True Resurrection

Druid

کنتریپ (لول ۰)

Druidcraft
Mending
Produce Flame
Guidance
Poison Spray
Resistance

Shillelagh

Thorn Whip

لول 1

Animal Friendship

Charm Person

Create or Destroy Water

Cure Wounds

Detect Magic

Detect Poison and Disease

Entangle

Faerie Fire

Fog Cloud

Goodberry

Healing Word

Jump

Longstrider

Purify Food and Drink

Speak with Animals

Thunderwave

لول 2

Animal Messenger

Barkskin

Beast Sense

Darkvision

Enhance Ability

Find Traps

Flame Blade

Flaming Sphere

Gust of Wind

Heat Metal

Hold Person

Lesser Restoration

Locate Animals or Plants

Locate Object

Moonbeam

Pass without Trace

Protection from Poison

Spike Growth

لول 3

Call Lightning

Conjure Animals

Daylight

Dispel Magic

Feign Death

Meld into Stone

Plant Growth

Protection from Energy

Sleet Storm

Speak with Plants

Water Breathing

Water Walk

Wind Wall

لول 4

Blight

Confusion

Conjure Minor Elementals

Conjure Woodland Beings

Control Water

Dominate Beast

Freedom of Movement

Giant Insect

Grasping Vine

Hallucinatory Terrain

Ice Storm

Locate Creature

Polymorph

Stone Shape

Stoneskin

Wall of Fire

لول 5

Antilife Shell

Awaken

Commune with Nature

Conjure Elemental

Contagion

Geas

Greater Restoration

Insect Plague

Mass Cure Wounds

Planar Binding

Reincarnate

Scrying

Tree Stride

Wall of Stone

لول 6

Conjure Fey

Find the Path

Heal

Heroes' Feast

Move Earth

Sunbeam

Transport via Plants

Wall of Thorns

Wind Walk

لول 7

Fire Storm
Plane Shift
Reverse Gravity
Mirage Arcane
Regenerate

لول 8

Animal Shapes
Earthquake
Tsunami
Antipathy/Sympathy
Feeblemind
Control Weather
Sunburst

لول 9

Foresight
Storm of Vengeance
Shapechange
True Resurrection

Paladin

لول 1

Bless
Detect Magic
Purify Food and Drink
Command
Detect Poison and Disease
Searing Smite
Compelled Duel
Divine Favor
Shield of Faith
Cure Wounds
Heroism
Thunderous Smite
Detect Evil and Good
Protection from Evil and Good
Wrathful Smite

لول 2

Aid
Lesser Restoration
Protection from Poison
Branding Smite
Locate Object
Zone of Truth
Find Steed
Magic Weapon

لول 3

Aura of Vitality
Daylight
Remove Curse
Blinding Smite
Dispel Magic
Revivify
Create Food and Water
Elemental Weapon
Crusader's Mantle
Magic Circle

لول 4

Aura of Life
Banishment
Locate Creature
Aura of Purity
Death Ward
Staggering Smite

لول 5

Banishing Smite
Destructive Wave
Geas
Circle of Power
Dispel Evil and Good
Raise Dead

Ranger

لول 1

Alarm
Detect Poison and Disease
Hail of Thorns
Animal Friendship
Ensnaring Strike
Hunter's Mark
Cure Wounds
Fog Cloud
Jump
Detect Magic
Goodberry
Longstrider

Speak with Animals

لول 2

Animal Messenger
Barkskin
Beast Sense
Cordon of Arrows
Darkvision
Find Traps
Lesser Restoration
Locate Animals or Plants
Locate Object
Pass without Trace
Protection from Poison
Silence
Spike Growth

لول 3

Conjure Animals
Conjure Barrage
Daylight
Lightning Arrow
Nondetection
Plant Growth
Protection from Energy
Speak with Plants
Water Breathing
Water Walk
Wind Wall

لول 4

Conjure Woodland Beings
Freedom of Movement
Grasping Vine
Locate Creature
Stoneskin

لول 5

Commune with Nature
Conjure Volley
Swift Quiver
Tree Stride

Sorcerer

کنتریپ (لول ۰)

Acid Splash
Blade Ward
Chill Touch
Dancing Lights
Fire Bolt
Friends
Light
Mage Hand
Mending
Message
Minor Illusion
Poison Spray
Prestidigitation
Ray of Frost
Shocking Grasp
True Strike

لول 1

Burning Hands
Charm Person
Chromatic Orb
Color Spray
Comprehend Languages
Detect Magic
Disguise Self
Expeditious Retreat
False Life
Feather Fall
Fog Cloud
Jump
Mage Armor
Magic Missile
Ray of Sickness
Shield
Silent Image
Sleep
Thunderwave
Witch Bolt

لول 2

Alter Self
Blindness/Deafness
Blur
Cloud of Daggers
Crown of Madness
Darkness
Darkvision
Detect Thoughts
Enhance Ability

Enlarge/Reduce
Gust of Wind
Hold Person
Invisibility
Knock
Levitate
Mirror Image
Misty Step
Phantasmal Force
Scorching Ray
See Invisibility
Shatter
Spider Climb
Suggestion
Web

لول 3

Blink
Clairvoyance
Counterspell
Daylight
Dispel Magic
Fear
Fireball
Fly
Gaseous Form
Haste
Hypnotic Pattern
Lightning Bolt
Major Image
Protection from Energy
Sleet Storm
Slow
Stinking Cloud
Tongues
Water Breathing
Water Walk

لول 4

Banishment
Blight
Confusion
Dimension Door
Dominate Beast
Greater Invisibility
Ice Storm
Polymorph
Stoneskin
Wall of Fire

لول 5

Animate Objects
Cloudkill
Cone of Cold
Creation
Dominate Person
Hold Monster
Insect Plague
Seeming
Telekinesis
Teleportation Circle
Wall of Stone

لول 6

Arcane Gate
Chain Lightning
Circle of Death
Disintegrate
Eyebite
Globe of Invulnerability
Mass Suggestion
Move Earth
Sunbeam
True Seeing

لول 7

Delayed Blast Fireball
Etherealness
Finger of Death
Fire Storm
Plane Shift
Prismatic Spray
Reverse Gravity
Teleport

لول 8

Dominate Monster
Earthquake
Incendiary Cloud
Power Word Stun
Sunburst

لول 9

Gate
Meteor Swarm
Power Word Kill
Time Stop
Wish

Warlock

کنتریپ (لول ۰)

Blade Ward
Chill Touch
Eldritch Blast
Friends
Mage Hand
Minor Illusion
Poison Spray
Prestidigitation
True Strike

لول ۱

Armor of Agathys
Arms of Hadar
Charm Person
Comprehend Languages
Expeditious Retreat
Hellish Rebuke
Hex
Illusory Script
Protection from Evil and Good
Unseen Servant
Witch Bolt

لول 2

Cloud of Daggers
Crown of Madness
Darkness
Enthrall
Hold Person
Invisibility
Mirror Image
Misty Step
Ray of Enfeeblement
Shatter
Spider Climb
Suggestion

لول 3

Counterspell
Dispel Magic
Fear
Fly
Gaseous Form
Hunger of Hadar
Hypnotic Pattern
Magic Circle
Major Image
Remove Curse
Tongues
Vampiric Touch

لول 4

Banishment
Blight
Dimension Door
Hallucinatory Terrain

لول 5

Contact Other Plane
Dream
Hold Monster
Scrying

لول 6

Arcane Gate
Circle of Death
Conjure Fey
Create Undead
Eyebite
Flesh to Stone
Mass Suggestion
True Seeing

لول 7

Etherealness
Finger of Death
Forcecage
Plane Shift

لول 8

Demiplane
Dominate Monster
Feeblemind
Glibness
Power Word Stun

لول 9

Astral Projection	Imprisonment	True Polymorph
Foresight	Power Word Kill	

Wizard

کنتریپ (لول 0)

Acid Splash	Light	Prestidigitation
Blade Ward	Mage Hand	Ray of Frost
Chill Touch	Mending	Shocking Grasp
Dancing Lights	Message	True Strike
Fire Bolt	Minor Illusion	
Friends	Poison Spray	

لول 1

Alarm	Feather Fall	Protection from Evil and Good
Burning Hands	Find Familiar	Ray of Sickness
Charm Person	Fog Cloud	Shield
Chromatic Orb	Grease	Silent Image
Color Spray	Identify	Sleep
Comprehend Languages	Illusory Script	Tasha's Hideous Laughter
Detect Magic	Jump	Tenser's Floating Disk
Disguise Self	Longstrider	Thunderwave
Expeditious Retreat	Mage Armor	Unseen Servant
False Life	Magic Missile	Witch Bolt

لول 2

Alter Self	Gentle Repose	Nystul's Magic Aura
Arcane Lock	Gust of Wind	Phantasmal Force
Blindness/Deafness	Hold Person	Ray of Enfeeblement
Blur	Invisibility	Rope Trick
Cloud of Daggers	Knock	Scorching Ray
Continual Flame	Levitate	See Invisibility
Crown of Madness	Locate Object	Shatter
Darkness	Magic Mouth	Spider Climb
Darkvision	Magic Weapon	Suggestion
Detect Thoughts	Melf's Acid Arrow	Web
Enlarge/Reduce	Mirror Image	
Flaming Sphere	Misty Step	

لول 3

Animate Dead	Blink	Counterspell
Bestow Curse	Clairvoyance	Dispel Magic

Fear
Feign Death
Fireball
Fly
Gaseous Form
Glyph of Warding
Haste
Hypnotic Pattern
Leomund's Tiny Hut
Lightning Bolt
Magic Circle
Major Image
Nondetection
Phantom Steed
Protection from Energy
Remove Curse
Sending
Sleet Storm
Slow
Stinking Cloud
Tongues
Vampiric Touch
Water Breathing

لول 4

Arcane Eye
Banishment
Blight
Confusion
Conjure Minor Elementals
Control Water
Dimension Door
Evard's Black Tentacles
Fabricate
Fire Shield
Greater Invisibility
Hallucinatory Terrain
Ice Storm
Leomund's Secret Chest
Locate Creature
Mordenkainen's Faithful Hound
Mordenkainen's Private Sanctum
Otiluke's Resilient Sphere
Phantasmal Killer
Polymorph
Stone Shape
Stoneskin
Wall of Fire

لول 5

Animate Objects
Bigby's Hand
Cloudkill
Cone of Cold
Conjure Elemental
Contact Other Plane
Creation
Dominate Person
Dream
Geas
Hold Monster
Legend Lore
Mislead
Modify Memory
Passwall
Planar Binding
Rary's Telepathic Bond
Scrying
Seeming
Telekinesis
Teleportation Circle
Wall of Force
Wall of Stone

لول 6

Arcane Gate
Chain Lightning
Circle of Death
Contingency
Create Undead
Disintegrate
Drawmij's Instant Summons
Eyebite
Flesh to Stone
Globe of Invulnerability
Guards and Wards
Magic Jar
Mass Suggestion
Move Earth
Otiluke's Freezing Sphere
Otto's Irresistible Dance
Programmed Illusion
Sunbeam
True Seeing
Wall of Ice

لول 7

Delayed Blast Fireball
Etherealness
Finger of Death
Forcecage
Mirage Arcane
Mordenkainen's Magnificent Mansion
Mordenkainen's Sword
Plane Shift
Prismatic Spray

Project Image
Reverse Gravity
Sequester
Simulacrum
Symbol
Teleport

لول 8

Antimagic Field
Antipathy/Sympathy
Clone
Control Weather
Demiplane
Dominate Monster
Feeblemind
Incendiary Cloud
Maze
Mind Blank
Power Word Stun
Sunburst
Telepathy

لول 9

Astral Projection
Foresight
Gate
Imprisonment
Meteor Swarm
Power Word Kill
Prismatic Wall
Shapechange
Time Stop
True Polymorph
Weird
Wish

توضیحات اسپل‌ها

1 فوت ≈ 30.5 سانتی‌متر
1 اینچ ≈ 2.5 سانتی‌متر
1 مایل ≈ 1.6 کیلومتر

A

Acid Splash

Conjuration Cantrip
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

حبابی از اسید پرت می‌کنید. یک موجود را که می‌توانید در برد مشاهده کنید، یا دو موجودی که در برد اسپل و در 5 فوتی یکدیگر قرار دارند را انتخاب کنید. هدف باید در یک **Dexterity Saving Throw** موفق شود یا **1d6 Acid Damage** متحمل شود.

آسیب این اسپل به مقدار **1d6** هنگامی که به لول‌های 5 (2d6)، 11 (3d6) و 17 (4d6) می‌رسید، افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Aid

2nd-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (نوار کوچکی از پارچه سفید)
مدت: 8 ساعت

اسپل شما متحدانتان را با سفتی و قاطعیت تقویت می‌کند. حداکثر سه موجود را در برد انتخاب کنید. جان حداکثر و جان فعلی آن‌ها برای مدت زمان اسپل 5 عدد افزایش می‌یابد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 3 یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از 2، جان اهداف 5 عدد دیگر نیز افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC, PALADIN
SUBCLASSES: CLOCKWORK SOUL SORCERER, DIVINE SOUL SORCERER, PEACE CLERIC

Alarm

1st-level Abjuration (Ritual)

زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (نوار کوچکی از پارچه سفید)
مدت: 8 ساعت

زنگ خطری در برابر نفوذ ناخواسته تنظیم می‌کنید. در، پنجره یا منطقه‌ای در برد انتخاب کنید که از یک مکعب 20 فوتی بزرگتر نباشد. تا زمانی که اسپل به پایان برسد، هر زمان که یک موجود **Tiny** یا بزرگتر به منطقه نگهداری شده دست بزند یا وارد آن شود، یک زنگ خطر به شما هشدار می‌دهد. هنگام اجرای اسپل، می‌توانید موجوداتی را تعیین کنید که زنگ خطر را به صدا در نیاورند. همچنین، شما انتخاب می‌کنید که زنگ خطر ذهنی باشد یا قابل شنیدن.

زنگ خطر ذهنی، در صورتی که در فاصله 1 مایلی از منطقه نگهداری شده باشید با یک هشدار ذهنی شما را آگاه می‌سازد. اگر خواب هستید این هشدار شما را بیدار می‌کند.

زنگ خطر قابل شنیدن، صدایی مانند زنگ دستی را به مدت 10 ثانیه در 60 فوتی به صدا در می‌آورد.

CLASSES: ARTIFICER, RANGER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, WATCHERS PALADIN

Alter Self

2nd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا 1 ساعت

شکل متفاوتی را بخود می‌گیرید. هنگام اجرای اسپل یکی از گزینه‌های زیر را انتخاب کنید، که تاثیرات آن برای مدت زمان اسپل ادامه دارند. در حالی که اسپل فعال است، می‌توانید با یک اکشن اثر یکی از گزینه‌ها را غیرفعال کنید و مزایای گزینه دیگری را دریافت کنید.

سازگاری با آب. بدن خود را با یک محیط آبزی تطبیق می‌دهید، آبشش درمی‌آورید و انگشتانتان به هم می‌پیوندند. می‌توانید زیر آب نفس بکشید و سرعت شنا برابر با سرعت راه رفتن خود بدست می‌آورید.

تغییر ظاهر. شما ظاهر خود را دگرگون می‌کنید. تصمیم می‌گیرید چه شکلی باشید، از جمله قد، وزن، ویژگی‌های صورت، صدا، طول مو، رنگ و در صورت وجود، ویژگی‌های متمایز. می‌توانید خود را به عنوان عضوی از نژاد دیگر نشان دهید، گرچه تغییر فقط ظاهری است و توانایی‌های شما را تغییر نمی‌دهد. همچنین، نمی‌توانید به شکل موجودی با اندازه متفاوت از خود ظاهر شوید و شکل اصلی شما همیشه ثابت می‌ماند. به طور مثال، اگر دو پا دارید نمی‌توانید از این اسپل برای چهار پا شدن

استفاده کنید. در هر زمان در طول مدت اسپل، می‌توانید با استفاده از اکشن خود ظاهر خود را دوباره از این طریق تغییر دهید.

سلاح طبیعی. پنجه، دندان نیش، خار، شاخ یا یک سلاح طبیعی متفاوت را به انتخاب خود رشد می‌دهید. حملات بدون سلاح شما **1d6** آسیب **Bludgeoning**، **Piercing** یا **Slashing** وارد می‌کنند (با توجه به سلاح طبیعی انتخابی شما) و شما در حملات بدون سلاح مهارت دارید. علاوه بر این، سلاح طبیعی جادویی است و به مقدار **1+** به تاس حمله و آسیب آن اضافه می‌شود.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ALCHEMIST ARTIFICER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, MOON DRUID

Animal Friendship

1st-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (یک لقمه غذا)
مدت: 24 ساعت

این اسپل به شما اجازه می‌دهد تا یک حیوان (**Beast**) را متقاعد کنید که برای آن هیچ ضرری ندارید. حیوانی را انتخاب کنید که بتوانید در برد آن را ببینید. هدف باید بتواند شما را ببیند و بشنود. اگر **Intelligence** حیوان **4** یا بالاتر باشد، اسپل شکست می‌خورد. در غیر این صورت، حیوان باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد و در صورت شکست برای مدت زمان اسپل توسط شما **Charm** (شیفته) می‌شود. اگر شما یا یکی از همراهانتان به او آسیب برسانید، اسپل به پایان می‌رسد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر می‌توانید بر یک حیوان اضافی تاثیر بگذارید.

CLASSES: BARD, DRUID, RANGER
SUBCLASSES: NATURE CLERIC

Animal Messenger

2nd-level Enchantment (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (یک لقمه غذا)
مدت: 24 ساعت

از یک حیوان برای فرستادن پیام استفاده می‌کنید. یک حیوان **Tiny** را انتخاب کنید که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید، مثل سنجاب، موش یا خفاش. مکانی را که حتما از آن بازدید کرده‌اید و گیرنده‌ای را که با یک توصیف کلی مطابقت دارد (مانند «زن یا مردی که لباس فرم نگهبان شهر را پوشیده است» یا «دوارفی مو قرمز با یک کلاه نوک‌تیز») مشخص می‌کنید.
همچنین، یک پیام حداکثر بیست و پنج کلمه‌ای را بیان می‌کنید. حیوان مورد نظر برای مدت اسپل به سمت محل مشخص شده حرکت می‌کند، در هر **24** ساعت **50** مایل برای جانوران پرنده و **25** مایل برای دیگر جانوران.

حیوان پس از رسیدن، پیام شما را به موجودی که توصیف کرده‌اید می‌رساند و صدای شما را برای او پخش می‌کند.اگر پیامرسان قبل از پایان مدت اسپل به مقصد نرسد، پیام از دست می‌رود و حیوان به سمت جایی که این اسپل اجرا شده باز می‌گردد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **3** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **2**، به مدت زمان اسپل **48** ساعت اضافه می‌شود.

CLASSES: BARD, DRUID, RANGER

Animal Shapes

8th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا 24 ساعت

با جادوی خود دیگران را به حیوان تبدیل می‌کنید. هر تعداد موجود مایل در برد را که می‌توانید مشاهده کنید، انتخاب کنید. هر هدف را به شکل یک جانور **Large** یا کوچکتر با **Challenge Rating 4** یا پایین‌تر تبدیل می‌کنید. در نوبت‌های بعدی، می‌توانید از اکشن خود برای تبدیل اهداف به اشکال جدید استفاده کنید.

تغییر شکل برای هر هدف به میزان مدت اسپل ادامه دارد، یا تا زمانی که هدف به جان **0** برسد یا بمیرد. برای هر هدف می‌توانید فرم متفاوتی انتخاب کنید. امتیازها و اعداد هدف با جانور انتخاب شده جایگزین می‌شود، هرچند هدف امتیازهای **Intelligence**، **Wisdom** و **Charisma** خود را نگه می‌دارد و وقتی دوباره به حالت طبیعی خود بازگردد، به همان تعداد **HP** که قبل از تغییر داشت باز می‌گردد. اگر در نتیجه رسیدن جان به **0** تغییر به شکل خود برگردد، هر گونه آسیب اضافی به شکل اصلی هدف منتقل می‌شود. تا زمانی که آسیب اضافه جان عادی موجود را به **0** نرساند، بی‌هوش نمی‌شود. این موجود از نظر اکشن‌هایی که می‌تواند داشته باشد و فعالیت‌هایی که می‌تواند انجام دهد محدود است به شکل جدید خود و نمی‌تواند صحبت یا جادو کند.

زره و سلاح هدف با شکل جدید ادغام می‌شوند. هدف نمی‌تواند از هیچ‌کدام از تجهیزات خود به هر نحوی بهره‌مند شود یا آن‌ها را فعال کند.

CLASSES: DRUID

Animate Dead

3rd-level Necromancy

زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: 10 فوت
اجزاء: V، S، M (یک قطره خون، یک تکه گوشت و یک ذره گرد استخوان)
مدت: آنی

این اسپل یک خادم **Undead** ایجاد می‌کند. توده‌ای از استخوان یا جسد یک **Humanoid** (شبه‌انسان) **Medium** یا **Small** را انتخاب کنید. اسپل شما هدف را با تقلیدی ناپاک از زندگی غوطه‌ور می‌کند و آن را به عنوان یک مرده متحرک بلند می‌کند. هدف در صورتی که استخوان انتخاب کنید به شکل **Skeleton** و اگر جسد انتخاب کنید **Zombie** تبدیل می‌شود (**DM** اعداد مورد نیاز موجود را دارد).

در هر نوبت خود، اگر موجودی در فاصله **60** فوتی شما باشد، می‌توانید به صورت ذهنی به هر موجودی که با این اسپل ساخته‌اید به صورت ذهنی دستور دهید (اگر چندین موجود را کنترل کنید، می‌توانید به طور همزمان به همه یا هرکدم از آن‌ها فرمان دهید و همان فرمان را برای هر کدام صدور کنید). شما تصمیم می‌گیرید که موجود در نوبت بعدی خود چه اقدامی انجام دهد و کجا حرکت کند، یا می‌توانید یک دستورالعمل کلی مانند محافظت از یک منطقه یا راهرو خاص صادر کنید. اگر هیچ دستوری صادر نکنید، موجود فقط از خود در برابر دشمنان محافظت می‌کند. موجودی که دستوری را دنبال می‌کند، آن را تا زمانی که وظیفه‌اش کامل شود ادامه می‌دهد.

این موجود به مدت **24** ساعت تحت کنترل شما است و پس از آن اطاعت از دستورات شما را متوقف می‌کند. برای حفظ کنترل موجود برای **24** ساعت دیگر، باید قبل از پایان دوره **24** ساعته فعلی دوباره این اسپل را روی آن موجود اجرا کنید. این استفاده از اسپل کنترل شما بر حداکثر چهار موجود را مستحکم می‌سازد، به جای اینکه یک موجود جدید را بسازد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **4** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **3**، کنترل دو مرده متحرک بیشتر را دریافت می‌کنید. هر یک از موجودات باید از یک جسد یا توده استخوان متفاوت باشد.

CLASSES: CLERIC, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, DEATH CLERIC, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, OATHBREAKER PALADIN, SPORES DRUID

Animate Objects

5th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

اشیا به دستور شما زنده می‌شوند. در داخل برد، حداکثر ده شی غیر جادویی را انتخاب کنید که پوشیده یا حمل نمی‌شوند. اهداف **Medium** دو شی، **Large** چهار شی و **Huge** هشت شی حساب می‌شوند. شما نمی‌توانید شی بزرگتر از **Huge** را متحرک کنید. هر هدف متحرک می‌شود و تا زمانی که اسپل به پایان برسد یا اینکه به جان **0** برسد، به موجودی تحت کنترل شما تبدیل می‌شود. آمار و ارقام این موجودات طبق جدول زیر است.

Size	HP	AC	Attack	Strength	Dexterity
Tiny	20	18	+8 به حمله، 1d4 + 4 به آسیب	4	18
Small	25	16	+6 به حمله، 1d8 + 2 به آسیب	6	14
Medium	40	13	+5 به حمله، 2d4 + 1 به آسیب	10	12
Large	50	10	+6 به حمله، 2d10 + 2 به آسیب	14	10
Huge	80	10	+8 به حمله، 2d12 + 4 به آسیب	18	6

اگر یکی از موجودات زنده شده در **500** فوتی شما باشد، به عنوان یک بونس اکشن می‌توانید به صورت ذهنی به هر موجودی که با این طلسم ساخته‌اید فرمان دهید (اگر چندین موجود را کنترل کنید، می‌توانید به طور همزمان به همه یا هرکدم از آن‌ها فرمان دهید و همان فرمان را برای هر کدام صدور کنید). شما تصمیم می‌گیرید که موجود در نوبت بعدی خود چه اقدامی انجام دهد و کجا حرکت کند، یا می‌توانید یک دستورالعمل کلی مانند محافظت از یک منطقه یا راهرو خاص صادر کنید. اگر هیچ دستوری صادر نکنید، موجود فقط از خود در برابر دشمنان محافظت می‌کند. موجودی که دستوری را دنبال می‌کند، آن را تا زمانی که وظیفه‌اش کامل شود ادامه می‌دهد.

یک شی زنده شده یک **Construct** با **AC**، **HP**، حملات، **Strength** و **Dexterity** است که با توجه به اندازه آن تعیین می‌شود. **Constitution** آن **10**، **Intelligence** و **Wisdom** آن **3** و **Charisma** آن **1** می‌باشد. سرعت آن **30** فوت است؛ اگر شی فاقد پا یا اجزا دیگری باشد که می‌تواند برای سرعت استفاده کند، در عوض سرعت پرواز **30** فوتی دریافت می‌کند و می‌تواند معلق بماند. اگر شی به طور محکم به یک سطح یا شی بزرگتر متصل شده باشد، مانند یک زنجیر که به یک دیوار پیچ شده است، سرعت آن **0** است. هنگامی که جان یک شی متحرک به **0** می‌رسد، به شکل اصلی خود برمی‌گردد و هر مقدار آسیب باقی‌مانده به شکل اصلی آن منتقل می‌شود.

اگر به یک شی دستور حمله دهید، می‌تواند یک حمله از نزدیک علیه یک موجود در **5** فوتی خود انجام دهد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **4** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **3**، کنترل دو مرده متحرک بیشتر را دریافت می‌کنید. هر یک از موجودات باید از یک جسد یا توده استخوان متفاوت باشد.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FORGE CLERIC

Antilife Shell

5th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (تا شعاع 10 فوت)
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

سدی متحرک با شعاع **10** فوت از شما گسترش می‌یابد، همراهتان حرکت می‌کند و همواره به مرکزیت شما باقی می‌ماند. تمرکز این سد محافظت از شما در برابر موجودات به جز مُردگان و سازه‌هاست. این سد تا پایان زمان طلسم ادامه دارد. این سد مانع از گذر و عبور موجوداتی که تحت تاثیر آن هستند می‌شود. موجود تحت تاثیر می‌تواند از میان سد اسپل بزند یا با سلاح دور بُرد یا بُلند (**Reach**) حمله کند. اگر طوری حرکت کنید که باعث شود یک موجود تحت تاثیر از سد عبور کند، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: DRUID
SUBCLASSES: DEATH CLERIC, GRAVE CLERIC, UNDEAD WARLOCK

Antimagic Field

8th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (تا شعاع 10 فوت)
اجزاء: V، S، M (مقداری پودر یا براده آهن)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

کره‌ای نامرئی و ضدجادو به شعاع 10 فوت شما را احاطه می‌کند. انرژی جادویی در این منطقه بی‌اثر است. در این کره، اسپل اجرا نمی‌شود، موجودات احضارشده ناپدید می‌شوند و حتی اشیا جادویی هم معمولی و عادی می‌شوند. تا زمانیکه طلسم به پایان برسد، این کره با شما که مرکزش هستید، حرکت می‌کند.

طلسم‌ها و سایر جادوها، به جز آنهایی که توسط خدایان یا یک **Artifact** ساخته شده‌اند؛ داخل کره توقیف می‌شوند و نمی‌توانند از آن بیرون بیایند. **Slot** اسپلی که توقیف شده است، مصرف می‌شود. هنگامی که اثر اسپلی توقیف شده است، عملکری ندارد و مدت زمانی که اثر توقیف شده است در مدت زمان اسپل حساب می‌شود.

اثرات هدف دار. اسپل‌ها و سایر اثرات جادویی، مانند **Magic Missile** و **Charm Person** که موجود یا جسمی را درون کره هدف قرار می‌دهد، تاثیری بر هدف ندارند.

مناطق جادویی. اسپل یا اثر جادوهای دیگر، مانند **Fireball**، به کره نمی‌تواند وارد شود. اگر کره با منطقه تحت تاثیر اسپلی همپوشانی پیدا کند، اثر آن اسپل در بخشی از آن منطقه که توسط کره پوشیده می‌شود، توقیف می‌شود. برای مثال؛ شعله های آتش ایجاد شده توسط **Wall of Fire** داخل کره از بین می‌رود و اگر همپوشانی بزرگ باشد، شکافی در دیوار ایجاد می‌شود .

اسپل‌ها. تأثیرات اسپل‌های فعال و جادوها بر موجودات یا اشیائی که درون کره هستند، تا زمانی که درون کره باشند، توقیف و بی‌اثر می‌شود.

اشیا جادویی. خواص و قدرت اشیا جادویی، درون کره بی‌اثر شده و از بین می‌روند. برای مثال؛ یک **Longsword +1** درون کره، بی‌اثر شده و مانند یک **Longsword** عادی عمل می‌کند. خواص و قدرت سلاح‌های جادویی اگر علیه هدفی درون کره استفاده شود یا توسط حمله‌کننده‌ای در داخل کره به کارگرفته شود، از بین می‌رود. اگر سلاحی جادویی یا مهماتی جادویی به طور کامل کره را ترک کند (برای مثال؛ اگر تیری جادویی شلیک کنید یا نیزه‌ای جادویی به سمت هدفی خارج از کره پرتاب کنید)، توقیف جادوی آیتم به محض خروج از کره پایان یافته و جادوی آن بازمی‌گردد.

سفر جادویی. در داخل کره، تلپورت **(Teleportation)** و سفر از سطحی به سطح دیگر با شکست مواجه می‌شود و امکان پذیر نمی‌باشد؛ چه کره مبدا باشد چه مقصد. هنگامیکه در کره هستید، پورتالی برای سفر به مکان، جهان یا سیاره‌ای دیگر و همچنین سفر به فضای خارج از ابعاد مانند **Rope Trick** که توسط اسپل ایجاد می‌شود، به طور موقت بسته و غیرقابل استفاده می‌شوند.

موجودات و اشیا. موجود یا جسمی که با جادو احضار یا خلق می‌شود، به طور موقت از هستی درون کره حذف می‌شود. چنین موجودی بلافاصله بعد از اینکه فضایی که اشغال کرده بود دیگر تحت تاثیر کره نباشد بازمی‌گردد.

خنثی شدن جادو. جادوهایی مانند **Dispel Magic** بر کره اثری ندارند. همچنین کره‌های دیگری که توسط **Antimagic Field**های متفاوتی ایجاد می‌شوند، بر یکدیگر اثر نگذاشته و یکدیگر را خنثی نمی‌کنند.

CLASSES: CLERIC, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Antipathy/Sympathy

8th-level Enchantment

زمان اجرا: 1 ساعت
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (توده‌ای زاج آغشته به سرکه برای بیزاری یا قطره‌ای عسل برای همدردی)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

این اسپل موجودات مورد نظرتان را جذب یا دفع می‌کند. هدفی را در محدودهٔ طلسم انتخاب کنید، این هدف می‌تواند جسمی یا موجودی **Huge** یا کوچک‌تر باشد یا منطقه‌ای مکعبی شکل که سایزش از **200** فوت بزرگتر نباشد. سپس نوعی موجود هوشمند را مشخص کنید؛ مثل اژدهایان قرمز، گابلین‌ها یا خون آشام‌ها. شما هدف را با هاله‌ای احاطه می‌کنید که موجودات مشخص شده را برای مدت طولانی جذب یا دفع کند. بیزاری و نفرت یا همدردی را به عنوان اثر هاله انتخاب کنید.

بیزاری (Antipathy). باعث می‌شود موجوداتی که شما تعیین کرده‌اید، تمایل شدید به ترک منطقه پیدا کنند و نزدیک هدف نشوند. وقتی موجودی که تعیین کردید، هدف را ببیند یا در محدودهٔ **60** فوتی او قرار گیرد، موجود باید در یک **Wisdom saving throw** موفق شود یا دچار ترس **(Frightened)** شود. موجود تا هنگامی که هدف را ببیند یا در محدودهٔ **60** فوتی او قرار گیرد، دچار ترس خواهد بود. تا هنگامیکه موجود از هدف می‌ترسد، باید به نزدیک‌ترین مکان امن که در آن هدف را نمی‌بیند، برود. اگر موجود بیش از **60** فوت از هدف دور شود و قادر به دیدن آن هم نباشد، ترسش از بین می‌رود. اما اگر موجود دوباره هدف را ببیند یا در محدودهٔ **60** فوتی او حرکت کند، دوباره دچار ترس می‌شود.

همدردی (Sympathy). باعث می‌شود موجوداتی که شما تعیین کرده‌اید، تمایل شدید به نزدیک شدن به هدفی که می‌تواند او را ببیند یا در محدودهٔ **60** فوتی او قرار دارد پیدا کند. وقتی موجودی که تعیین کردید هدف را ببیند یا در محدودهٔ **60** فوتی او قرار گیرد، موجود باید در یک **Wisdom saving throw** موفق شود یا در هر نوبت خود، وارد محیطی که هدف قرار دارد بشود یا حرکت کند تا به هدف دسترسی پیدا کند. هنگامی که موجود چنین اقدامی کرد، نمی‌تواند با میل خود از هدف دور شود. اگر هدف به موجود تحت تاثیر آسیبی بزند، آن موجود تحت تاثیر باید از **Wisdom saving throw** به طوری که در زیر توضیح داده شده، استفاده کند و به اثر خاتمه دهد.

خاتمه دادن به اثر. اگر موجود تحت تاثیر به نوبت خود درحالی که در محدودهٔ **60** فوتی هدف قرار ندارد یا نمی‌تواند هدف را ببیند پایان دهد، باید از **Wisdom saving throw** استفاده کند. اگر در **Wisdom saving throw** موفق شود، دیگر تحت تاثیر هدف نخواهد بود و احساس نفرت یا گرایش به هدف را به عنوان جادو تشخیص می‌دهد. همچنین موجودی که توسط این اسپل **(Antipathy/Sympathy)** تحت تاثیر قرار گرفته، می‌تواند هر **24** ساعت برای مقاومت در برابر این اسپل، از **Wisdom saving throw** استفاده کند. موجود اگر در **Wisdom saving throw** موفق شود، به مدت یک دقیقه در برابر این طلسم ایمن **(Immune)** می‌شود و پس از این زمان می‌تواند دوباره تحت تأثیر قرار بگیرد.

CLASSES: DRUID, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Arcane Eye

4th-level Divination

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (کمی خز و موی خفاش)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

چشمی نامرئی و جادویی در محدودهٔ طلسم ایجاد می‌کنید که در مدت زمان طلسم در هوا معلق می‌ماند.

از نظر ذهنی با چشم که دارای دید طبیعی است و در تاریکی می‌تواند تا **30** فوت را ببیند، ارتباط برقرار کرده و اطلاعاتی که مشاهده می‌کند را در اختیار شما قرار می‌دهد. این چشم جادویی می‌تواند تمام جهات را ببیند.

به عنوان یک اکشن، می‌تواند تا **30** فوت چشم را در هرجهتی که می‌خواهید، حرکت دهید. محدودیتی برای اینکه چشم چقدر می‌تواند حرکت کند، وجود ندارد، اما نمی‌تواند وارد سطح دیگری از هستی شود. مانع جامد (مانند دیوار) از حرکت چشم جلوگیری می‌کند، اما چشم می‌تواند از دهانه‌ای به قطر حداقل **1** اینچ عبور کند.

CLASSES: ARTIFICER, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, KNOWLEDGE CLERIC, SWARMKEEPER RANGER

Arcane Gate

6th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 500 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

پورتال‌هایی مرتبط برای **Teleportation** ایجاد می‌کنید که برای مدت زمان اسپل باز می‌مانند. دو نقطه از زمین که می‌توانید ببینید را انتخاب کنید، یک نقطه در فاصله **10** فوتی از شما و نقطه‌ی دیگر در فاصله **500** فوتی از شما ایجاد می‌شود. پورتالی دایره‌ای شکل، به قطر **10** فوت، در هر نقطه باز می‌شود. اگر پورتال بر روی فضایی اشغال شده توسط موجودی ایجاد شود، طلسم از بین می‌رود و با شکست مواجه می‌شود.

پورتال‌های دو بعدی با حلقه‌هایی درخشان از مه در هوا شناور و عمود بر نقاطی که شما انتخاب می‌کنید، ساخته می‌شوند. یک حلقه فقط از سمتی که شما انتخاب می‌کنید قابل مشاهده است و آن طرفی هست که پورتال از طریق آن عمل می‌کند.

هر موجود یا جسمی که وارد پورتال شود، از پورتال دیگر خارج می‌شود به گونه‌ای که گویا این دو پورتال در مجاورت یکدیگر هستند. اگر از سمت دیگر حلقه وارد پورتال شوید، بی‌تاثیر است و پورتال عمل نمی‌کند. مه و گرد و غبارهایی که هر پورتال را پر می‌کند، مات هستند و دید را مسدود می‌کند. در نوبت‌تان، به عنوان یک بونس اکشن می‌توانید حلقه‌ها را بچرخانید تا طرف فعال آن‌ها به سوی دیگری باشد.

CLASSES: SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Arcane Lock

2nd-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (طلای پودر شده به ارزش **25 gp** که توسط اسپل مصرف می‌شود)
مدت: تا زمانی که از بین برود (**Dispel** شود)

در، پنجره، دروازه، صندوقچه یا ورودی دیگری را لمس کرده و آن را تا زمانی که اسپل فعال است، قفل می‌کنید. شما و موجودی که هنگام اجرای اسپل معین کرده‌اید، می‌توانید شئ را به صورت معمولی باز کنید. همچنین می‌توانید رمزی را برای باز کردن، تعیین کنید. زمانی که کلمه عبور در محدودهٔ **5** فوتی شئ گفته شود، طلسم برای یک دقیقه خنثی می‌شود. در غیر اینصورت، شی تا زمانی که شکسته نشود یا اسپل از بین نرود و یا اثر آن توقیف نشود، غیر قابل عبور می‌شود. استفاده از طلسم **Knick** بر روی شئ که توسط طلسم **Arcane Lock** قفل شده، برای **10** دقیقه آن را خنثی می‌کند.

در حالی که شئ تحت تاثیر این طلسم است، شکستن یا به زور بازکردن آن دشوارتر است و **DC** برای شکستن یا باز کردن قفل بر روی آن **10** عدد افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Armor of Agathys

1st-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (یک فنجان آب)
مدت: 1 ساعت

نیروی جادویی محافظ به شکل یخی روح‌مانند شما و تجهیزاتتان را احاطه کرده و پوشش می‌دهد. در مدت زمان اسپل، 5 عدد Temporary HP(جان موقت) دریافت می‌کنید. اگر موجودی هنگامی که این 5 جان را دارید، به شما حمله از نزدیک بکند (Melee Attack)، 5 Cold Damage دریافت می‌کند.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با Spell Slot لول 2 یا بالاتر اجرا کنید، هم جان موقت و هم آسیب سرما به ازای هر لول بالاتر از یک، 5 عدد زیاد می‌شود.

CLASSES: WARLOCK
SUBCLASSES: CLOCKWORK SOUL SORCERER, CONQUEST PALADIN

Arms of Hadar

1st-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (شعاع 10 فوتی)
اجزاء: V، S
مدت: آنی

به قدرت Hadar متوسل می‌شوید. پیچک‌هایی از انرژی سیاه از شما بیرون می‌آیند و تمام موجوداتی که در محدودهٔ 10 فوتی از شما هستند را خرد و له می‌کنند. هر موجودی که در این محدودهٔ هست، باید تاس Strength saving throw بیندازند. در صورت شکست، 2d6 Necrotic Damage متحمل می‌شود و تا نوبت بعدی خود نمی‌تواند ری‌اکشن داشته باشد. در صورت موفقیت، نصف آن آسیب می‌بیند و اثر دیگری ندارد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با Spell Slot لول 2 یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر Spell Slot بالاتر از لول یک، 1d6 آسیب اضافی وارد می‌کنید.

CLASSES: WARLOCK
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER

Astral Projection

9th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 ساعت
بُرد: 10 فوت
اجزاء: V، S، M (برای هر موجودی که با این اسپل بر روی آن اثر می‌گذارید، نیاز به یاقوتی زعفرانی رنگ با ارزش حداقل 1000 gp و همچنین نیاز به میله‌ای نقره‌ای رنگ منبت کاری‌شده با ارزش حداقل 100 gp، دارید. تمام این اجزاء توسط طلسم مصرف می‌شود.)
مدت: ویژه

شما و حداکثر هشت موجود حاضر در محدودهٔ طلسم، کالبد روحی (Astral Bodies) خود را به درون Astral Plane منتقل می‌کنید. (اگر هم اکنون در این سطح هستی هستید، طلسم شکست می‌خورد و آماده نمی‌شود). بدن مادی (فیزیکی) خود را به صورت بیهوش (Unconscious) پشت سر می‌گذارید، بدن مادی حیاتی معلق پیدا کرده که نیازی به آب و غذا ندارد و سن‌تان هم افزایش پیدا نمی‌کند.

کالبد روحی تقریبا از هر نظر شبیه بدن مادی شماست. تفاوت اصلی در اضافه بودن طنابی نقره‌ای بین شانه‌ها و پشت شماست که آویزان است و بعد از یک فوت شروع به محوشدن می‌کند. این طنابی متصل به بدن مادی شماست. تا زمانیکه طناب به شما متصل باشد، می‌توانید راه خانه و برگشت را پیدا کنید. اگر طناب پاره شود – این اتفاق فقط در صورتی می‌افتد که یک اثر به طور مشخص اعلام کرده باشد اینکار را می‌کند - روح و بدن شما از هم جدا شده و بلافاصله کشته می‌شوید.

کالبد روحی شما می‌تواند به طور آزادانه از **Astral Plane** عبور کرده و از طریق پورتال‌های آن سطح **(Plane)** که به سطوح دیگر منتهی می‌شوند، سفر کند. اگر وارد سطح جدیدی شوید یا سطحی که این اسپل را در آن آماده و استفاده کردید بشوید، بدن و دارایی‌های شما از طریق طناب نقره‌ای منتقل می‌شود و به شما این امکان را می‌دهد که هنگام ورود به سطحی جدید دوباره وارد بدن خود بشوید. کالبد روحی جسمی جداگانه دارد. هرگونه آسیب یا اثر دیگری که بر آن وارد شود، هیچ تاثیری بر بدن مادی شما ندارد و همچنین هنگام بازگشت به بدن نیز ادامه نمی‌یابد.

این اسپل هنگامی برای شما و همگروهی‌هایتان پایان می‌یابد که شما به عنوان یک اکشن آن را لغو و خاتمه دهید. هنگامی که طلسم به پایان برسد، موجودات تحت تأثیر این طلسم به بدن مادی خود برگشته و به هوش می‌آیند.

این اسپل ممکن است برای شما یا یکی از همگروهی‌هایتان، زودتر خاتمه یابد. اگر طلسم **Dispel Magic** به صورت موفق علیه کالبد روحی یا بدن مادی استفاده شود، اسپل **Astral Projection** برای آن موجود خاتمه می‌یابد. اگر **HP** جسم اصلی یا روح موجود صفر شود، اسپل **Astral Projection** برای آن موجود خاتمه می‌یابد. اگر اسپل خاتمه یابد و طناب سالم بماند؛ طناب روح موجود را به جسمش باز می‌گرداند و حیات معلق آن به اتمام می‌رسد.

اگر شما پیش از موعد به جسم خود برگردید، همگروهی‌هایتان در حالت کالبد روحی خود باقی می‌مانند و باید راه خود را به بدن مادی خود پیدا کنند، معمولا با رساندن جان خود به **0**.

CLASSES: CLERIC, MONK, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Augury

2nd-level Divination (Ritual)

زمان اجرا: ۱ دقیقه
بُرد: خود
اجزاء: **V**، **S**، **M** (چوب، استخوان یا اشیا نشانه‌داری که برای اینکار ساخته شده‌اند با ارزش حداقل **25 gp**)
مدت: آنی

با آماده‌کردن چند تکه گوهر منبت کاری شده، ریختن استخوان‌های اژدها، گذاشتن کارت‌هایی آراسته یا استفاده از برخی دیگر از ابزارهای پیشگویی، در مورد نتیجه یک عمل خاص که قصد دارید طی **30** دقیقه آینده انجام دهید، از خدایی غیردنیوی فال می‌گیرید. دی‌ام یکی از نتایج زیر را به عنوان جواب فال انتخاب می‌کند.

- سعادت، برای نتیجه‌ی خوب
- مصیبت، برای نتیجه‌ی بد
- سعادت و مصیبت، برای هر دو نتیجه خوب و بد
- هیچ چیز، برای نتیجه‌ای خاص و ویژه که نه خوب است و نه بد

طلسم هیچگونه شرایط احتمالی که ممکن است نتیجه را تغییر دهد، در نظر نمی‌گیرید. مانند اجرای اسپل‌های دیگر یا از دست دادن یا به دست آوردن هم‌گروه.

اگر قبل از اتمام یک استراحت بلند، اسپل را دو بار یا بیشتر استفاده کنید، بعد از هر فال احتمال مضاعف **25** درصدی برای گرفتن یک نتیجه تصادفی وجود دارد (یعنی پس از هر فال احتمال نتیجه تصادفی **25** درصد بیشتر می‌شود). دی‌ام این تاس را پنهانی می‌ریزد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: ANCESTRAL GUARDIAN BARBARIAN, DIVINE SOUL SORCERER, KNOWLEDGE CLERIC

Aura of Life

4th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: خود (تا شعاع 30 فوت)

اجزاء: V

مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

هاله‌ای از انرژی زندگی‌بخش در شعاع 30 فوتی از شما ساطع می‌شود. تا زمانیکه اسپل به پایان برسد، این هاله نامرئی همراه شما که مرکزش هستید، حرکت می‌کند. هر موجودی که دشمن نباشد و در این هاله باشد (از جمله خودتان)، در برابر آسیب‌های **Necrotic** مقاومت (**Resistance**) پیدا می‌کند و **Maximum HP** (حداکثر جان) آن قابل کاهش نیست. بعلاوه، موجود زنده‌ای که دشمن نیست و در هاله حضور دارد، هنگامی که نوبتش را با صفر **HP** شروع کند، یک **HP** به دست می‌آورد.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: TWILIGHT CLERIC, UNDYING WARLOCK, WILDFIRE DRUID

Aura of Purity

4th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: خود (تا شعاع 30 فوت)

اجزاء: V

مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

هاله‌ای از انرژی پاک‌کننده در شعاع 30 فوتی از شما ساطع می‌شود. تا زمانیکه اسپل به پایان برسد، این هاله نامرئی همراه شما که مرکزش هستید، حرکت می‌کند. هر موجودی که دشمن نباشد و در این هاله باشد (از جمله خودتان)، مریض (**Disease**) نمی‌شود و در برابر آسیب‌های **Poison** مقاومت (**Resistance**) پیدا می‌کند. علاوه بر این، در تاس‌های نجات مقابل تمامی این شرایط **Advantage** پیدا می‌کند: کور (**Blinded**)، شیفته (**Charmed**)، کر (**Deafened**)، ترس (**Frightened**)، فلج (**Paralyzed**)، مسموم (**Poisoned**) و گیج (**Stunned**).

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: BATTLE SMITH ARTIFICER, PEACE CLERIC, WATCHERS PALADIN

Aura of Vitality

4th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: خود (تا شعاع 30 فوت)

اجزاء: V

مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

هاله‌ای از انرژی شفادهنده در شعاع 30 فوتی از شما ساطع می‌شود. تا زمانیکه طلسم به پایان برسد، این هاله نامرئی همراه شما که مرکزش هستید، حرکت می‌کند. می‌توانید از بونس اکشن خود برای موجودی (از جمله خودتان) که در این هاله قرار دارد، استفاده کنید تا **2d6** جان (**HP**) بازیابی کند.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: BATTLE SMITH ARTIFICER, CROWN PALADIN, TWILIGHT CLERIC

Awaken

5th-level Transmutation

زمان اجرا: 8 ساعت

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (عقیقی با ارزش حداقل 1000 gp، که توسط اسپل مصرف می‌شود)

مدت: آنی

پس از صرف زمان اجرای اسپل و طراحی مسیری جادویی در سنگی ارزشمند، جانور یا گیاهی که اندازه‌اش **Huge** یا کوچک‌تر باشد را لمس کنید. هدفی که انتخاب می‌کنید، نباید **Intelligence** داشته باشد و یا اگر دارد باید کمتر از 3 باشد. هنگامی که هدف را لمس کردید، امتیاز **Intelligence** آن به 10 افزایش می‌یابد. هدف همچنین توانایی صحبت به یک زبانی که شما می‌دانید را پیدا می‌کند. اگر هدفی که انتخاب می‌کنید گیاه باشد، توانایی حرکت کردن با اندام، ریشه‌ها، خزیدن و .... را پیدا کرده و حواسی شبیه حواس انسان را به دست می‌آورد. دی‌ام بازی مشخصات و اعداد مناسب گیاهی که زنده شده و اگاهی یافته را انتخاب می‌کند، مانند مشخصات **Awakened Shrub** یا **Awakened Tree**.

جانوری که اگاهی یافته، تا 30 روز یا زمانی که توسط شما یا همگروهی‌هایتان به او آسیبی وارد شود، شیفته (**Charmed**) شما می‌شود. زمانی که شرایط شیفتگی او به پایان برسد، موجود تصمیم می‌گیرد که آیا همچنان دوست شما باشد یا نه، که این بستگی به رفتار شما با آن هنگامی که شیفته بود دارد.

CLASSES: BARD, DRUID

B

Bane

1st-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 30 فوت

اجزاء: V، S، M (یک قطره خون)

مدت: تمرکز، حداکثر تا یک دقیقه

حداکثر سه موجودی که می‌توانید در بُرد اسپل مشاهده کنید را انتخاب کنید، آن موجودات باید **Charisma saving Throw** بریزند. اگر هدف در این تاس نجات شکست بخورد، باید تا زمانی که اسپل در جریان است، هنگام ریختن تاس حمله یا نجات **1d4** ریخته و آن را از نتیجه کم کند.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول 2 یا بالاتر اجرا کنید؛ می‌توانید به ازای هر **Slot** بالاتر از یک، یک هدف اضافه انتخاب کنید.

CLASSES: BARD, CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, GRAVE CLERIC, UNDEAD WARLOCK, VENGEANCE PALADIN

Banishing Smite

5th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 بونس اکشن

بُرد: خود

اجزاء: V

مدت: تمرکز، حداکثر تا یک دقیقه

تا قبل از پایان اسپل، دفعه بعدی که به یک موجود با سلاح خود ضربه می‌زنید، سلاح شما قدرتمند می‌شود و ضربه **5d10 Force Damage** اضافه به هدف وارد می‌کند. علاوه بر این، اگر این حمله باعث کاهش جان هدف به 50 یا کمتر شود؛ آن را به سطحی دیگر از هستی تبعید می‌کنید. اگر موجود، بومی سطحی (Plane) دیگر به جز سطح شما باشد، هدف ناپدید شده و به سطح خودش باز می‌گردد. اما اگر موجود بومی سطح شما باشد، ناپدید شده و به نیم‌سطحی (Demiplane) بی‌خطر وارد می‌شود. در آنجا، هدف

ناتوان (Incapacitated) است و تا هنگامی که اسپل به پایان برسد، در آنجا می‌ماند. سپس به مکانی که از آن ناپدید شده بود، برمی‌گردد یا اگر آن مکان اشغال‌شده باشد، در نزدیک‌ترین مکان به آن، ظاهر می‌شود.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: BATTLE SMITH ARTIFICER, HEXBLADE WARLOCK

Banishment

4th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (یک شئ که برای هدف ناخوشایند است)
مدت: تمرکز، حداکثر تا یک دقیقه

تلاش می‌کنید موجودی که می‌توانید در بُرد اسپل مشاهده کنید را به سطحی (Plane) دیگر از هستی بفرستید. هدف باید در یک **Charisma Saving Throw** موفق شود درغیر اینصورت، تبعید می‌شود.
اگر موجود بومی سطح شما باشد، ناپدید شده و به نیم‌سطحی (Demiplane) بی‌خطر وارد می‌شود. در آنجا، هدف ناتوان (Incapacitated) است و تا هنگامی که اسپل به پایان برسد، در آنجا می‌ماند. سپس به مکانی که از آن ناپدید شده بود، برمی‌گردد یا اگر آن مکان اشغال‌شده باشد، در نزدیک‌ترین مکان به آن، ظاهر می‌شود
اما اگر موجود، بومی سطحی دیگر به جز سطح شما باشد، هدف به سطح خود بازمی‌گردد. اگر اسپل قبل از مدت زمانش (یک دقیقه) به پایان برسد، هدف به مکانی که از آن ناپدید شده بود، برمی‌گردد یا اگر آن مکان اشغال‌شده باشد، در نزدیک‌ترین مکان به آن، ظاهر می‌شود. در غیر اینصورت، هدف برنمی‌گردد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **5** یا بالاتر اجرا کنید؛ می‌توانید به ازای هر **Slot** بالاتر از **4**، یک هدف اضافه انتخاب کنید.

CLASSES: CLERIC, PALADIN, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, CROWN PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, HORIZON WALKER RANGER, MONSTER SLAYER RANGER, VENGEANCE PALADIN, WATCHERS PALADIN

Barkskin

2nd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک مشت پوست درخت بلوط)
مدت: تمرکز، حداکثر تا یک ساعت

موجودی مایل را لمس می‌کنید. تا زمانی که اسپل به پایان برسد، هدف پوستی زخیم مانند درخت به خود می‌گیرد و **AC** آن بدون توجه به اینکه چه زرهی به تن دارد، کمتر از **16** نمی‌تواند بشود.

CLASSES: DRUID, RANGER
SUBCLASSES: LAND (FOREST) DRUID, LAND DRUID, NATURE CLERIC

Beacon of Hope

3rd-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، حداکثر تا یک دقیقه

این اسپل امید و نشاط به موجودات می‌بخشد. هر تعدادی از موجوداتی که در بُرد اسپل هستند را انتخاب کنید. در مدت زمان اسپل، هر هدف در **Wisdom Saving Throw** و **Death Saving Throw** دارای **Advantage** می‌شود و حداکثر تعداد **Hit Point** ممکن را از طریق هر نوع بهبودی (Healing) به دست می‌آورد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DEVOTION PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, LIFE CLERIC, PEACE CLERIC

Beast Sense

2nd-level divination (Ritual)
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: S
مدت: تمرکز، حداکثر تا یک ساعت

حیوانی (Beast) که مایل است را لمس می‌کنید. در مدت زمان اسپل، می‌توانید از اکشن خود استفاده کنید تا هرچه را که آن جانور می‌بیند و می‌شنود را ببینید و بشنوید. تا زمانیکه از اکشن خود برای بازگشت به حالت عادی استفاده کنید، این عمل ادامه می‌یابد. از طریق حواس حیوان درک می‌کنید و از مزایای هر حس خاصی که آن موجود دارد، بهره‌مند می‌شوید، گرچه نسبت به محیط اطراف خود نابینا (Blinded) و ناشنوا (Deafened) هستید.

CLASSES: DRUID, RANGER
SUBCLASSES: TOTEM WARRIOR BARBARIAN

Bestow Curse

3rd-level Necromancy
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V ، S
مدت: تمرکز، حداکثر تا یک دقیقه

موجودی را لمس می‌کنید و آن موجود باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود؛ در غیر اینصورت، تا مدت اسپل، نفرین (**Cursed**) می‌شود. زمانی که این اسپل را اجرا می‌کنید، نوع و ماهیت نفرین را از موارد زیر انتخاب کنید:

- یک **Ability Score** را انتخاب کنید. تا زمانی که نفرین فعال است، هدف در تاس‌های ابیلیتی و نجاتی که برای این امتیاز توانایی می‌باشند، **Disadvantage** دارد.
- تا زمانی که نفرین فعال است، هدف در تاس‌های حمله علیه شما، **Disadvantage** دارد.
- تا زمانی که نفرین فعال است، هدف باید هربار در شروع نوبتش، **Wisdom Saving Throw** بیندازد. اگر شکست بخورد، اکشنش را بدون هیچگونه استفاده‌ای از دست می‌دهد.
- تا زمانی که نفرین فعال است، آسیب حمله و اسپل شما به اندازه **1d8 Necrotic Damage** علیه هدف افزایش می‌یابد.

اسپل **Remove Curse** این اثرات را خاتمه می‌دهد. در صورت موافقت **DM**، نفرین می‌تواند اثر دیگری داشته باشد، اما نه قدرتمندتر از موارد ذکر شده. **DM** تصمیم نهایی را راجع به چنین اثری می‌گیرد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **4** یا بالاتر اجرا کنید؛ مدت زمان تمرکز حداکثر تا **10** دقیقه افزایش می‌یابد. اگر اسپل را با **Spell Slot** لول **5** یا بالاتر اجرا کنید؛ مدت زمان تمرکز، **8** ساعت می‌شود. اگر اسپل را با **Spell Slot** لول **7** یا بالاتر اجرا کنید؛ مدت زمان تمرکز، **24** ساعت می‌شود. اگر اسپل را با **Spell Slot** لول **9** یا بالاتر اجرا کنید؛ اسپل تاتا زمانی که از بین برود (**Dispelled**)، ادامه می‌یابد. استفاده از **Spell Slot** لول **5** یا بالاتر، نیاز به تمرکز ندارد.

CLASSES: BARD, CLERIC, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CONQUEST PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, OATHBREAKER PALADIN

Bigby's Hand

5th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 120 فوت

اجزاء: V، S ، M (پوست یک تخم‌مرغ و یک دستکش از پوست مار)

مدت: تمرکز، حداکثر تا یک دقیقه

در محدوده‌ای که می‌توانید ببینید، در فضایی خالی و اشغال نشده، دستی بزرگ از نیرویی شفاف و درخشنده ایجاد می‌کنید. دست تا مدت زمان اسپل دوام می‌آورد؛ با دستورات شما حرکت می‌کند و حرکات دستتان را تقلید می‌کند.
دست یک نوع شئ (**object**) است که **AC** آن برابر با **20** و جان آن برابر با **Max HP** شما می‌باشد. اگر **HP** دست، صفر بشود؛ اسپل به پایان می‌رسد. **Strength** آن برابر با **26 (+8)** و **Dexterity** آن نیز برابر با **10 (+0)** است. این دست مکانی را اشغال نمی‌کند.
زمانی که در نوبت‌های بعدی خود این اسپل را با یک بونس اکشن اجرا می‌کنید، می‌توانید دست را به اندازه **60** فوت حرکت داده و یکی از اثرات زیر را اعمال کنید.

- **Clenched Fist.** دست به یک موجود یا شئ که در محدودهٔ **5** فوتی‌اش باشد، ضربه می‌زند. برای دست؛ با استفاده از آمار و اعداد شخصیت خود، یک **Melee Spell Attack** وارد کنید. در صورت موفق بودن ضربه، هدف به مقدار **4d8 force damage** آسیب می‌بیند.
- **Forceful Hand.** دست تلاش می‌کند موجودی در **5** فوتی خود را به سمتی که شما انتخاب می‌کنید، هل بدهد. یک تاس با **Strength** دست مقابل یک تاس **Strength (Athletics)** هدف بیاندازید. اگر هدف **Medium** یا کوچکتر باشد، شما در تاس خود **Advantage** خواهید داشت. اگر شما موفق شوید، دست، هدف را به مقدار حداکثر ۵ فوت به علاوه ۵ برابر مادیفایر **Spellcasting Ability** شما هُل می‌دهد. دست با هدف حرکت می‌کند تا همیشه در ۵ فوتی آن باشد.
- **Grasping Hand.** دست تلاش می‌کند با موجودی **Huge** یا کوچکتر گلاویز (**Grapple**) شود. از امتیاز **Strength** دست برای مشخص کردن نتیجه **Grapple** استفاده کنید. اگر هدف **Medium** یا کوچکتر باشد، شما در تاس خود **Advantage** خواهید داشت. در حالیکه دست با هدف گلاویز است، می‌توانید از بونس اکشن خود و با کمک دست، برای له کردن هدف استفاده کنید. وقتی این کار را می‌کنید؛ هدف آسیبی از نوع **Bludgeoning** که برابر با **2d6 +** **Spellcasting Ability Modifier** شماست، می‌بیند.
- **Interposing Hand.** دست تا زمانی که دستور دیگری به او بدهید، خود را بین شما و موجودی که انتخاب می‌کنید، قرار می دهد. دست به حرکت ادامه می‌دهد تا بین شما و هدف باقی بماند و پوشش **Half Cover** مقابل هدف فراهم می‌کند. اگر امتیاز **Strength** هدف برابر یا کمتر از امتیاز **Strength** دست باشد، هدف نمی‌تواند از طریق فضایی که دست اشغال کرده، حرکت کند. اما اگر امتیاز **Strength** هدف بیشتر ازامتیاز **Strength** دست باشد، هدف می‌تواند از طریق فضای دست به سمت شما حرکت کند، اما این فضا برای هدف یک**Difficult Terrain** محسوب می‌شود.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **6** یا بالاتر اجرا کنید؛ برای هر **Slot** بالای لول **5**، آسیبی که از آپشن **Clenched Fist** به هدف وارد می‌کنید، به مقدار **2d8** افزایش می‌یابد و آسیبی که از آپشن **Grasping Hand** به هدف وارد می‌کنید، به مقدار **2d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FATHOMLESS WARLOCK

Blade Barrier

6th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 90 فوت

اجزاء: V، S

مدت: تمرکز، حداکثر تا 10 دقیقه

دیواری عمودی از تیغه هایی تیز و چرخان از انرژی جادویی ایجاد می‌کنید. دیوار در محدودهٔ اسپل ظاهر شده و تا پایان مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. می‌توانید دیواری مستقیم به طول **100** فوت، ارتفاع **20** فوت و ضخامت **5** فوت یا دیواری حلقه‌ای شکل به قطر **60** فوت، ارتفاع **20** فوت و ضخامت **5** فوت ایجاد کنید. دیوار پوشش سه – چهارم (**Three-Quarters Cover**) برای

موجودات فراهم می‌کند و زمین و فضایی سخت و دشوار (**Difficult Terrain**) محسوب می‌شود.
وقتی برای اولین بار موجودی در نوبتش وارد محدوده دیوار می‌شود یا نوبتش را در آن آغاز می‌کند، باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. اگر شکست بخورد، **6d10 Slashing Damage** دریافت می‌کند. اگر موفق بشود، نصف آسیب را دریافت می‌کند.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Blade Ward

Abjuration cantrip
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: 1 دور (**Round**)

دستان خود را بالا برده و در هوا نشان محافظت را می‌کشید. تا پایان نوبت بعدی‌تان، در برابر آسیب‌های **Bludgeoning**، **Piercing** و **Slashing** که با سلاح وارد می‌شوند، مقاومت (**Resistance**) دارید.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Bless

1st-level Enchantment
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S ، M (مقداری آب مقدس)
مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 دقیقه

حداکثر تا سه موجود که در بُرد اسپل هست را برکت و نعمت می‌بخشید. هرگاه هدفی قبل از اتمام اسپل، تاس نجات یا حمله بریزد، می‌تواند **1d4** بیندازد و عدد آن را به تاس **Attack roll** یا **Saving throw** اضافه کند.

در لول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **2** یا بالاتر اجرا کنید؛ می‌توانید به ازای هر **Slot** بالاتر از یک، یک هدف اضافه انتخاب کنید.

CLASSES: CLERIC, PALADIN
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, LIFE CLERIC

Blight

4th-level Necromancy
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

انرژی مرگ، موجودی به انتخاب شما را که در محدودهٔ اسپل می‌توانید ببینید، را فرا می‌گیرد و نشاط و شادابی موجود را از او می‌گیرد. هدف باید یک **Constitution Saving Throw** بریزد. اگر شکست بخورد، **8d8 Necrotic Damage** میخورد و در صورت موفقیت، نصف آن آسیب را دریافت می‌کند. این اسپل بر روی **Undead** و **Construct** تاثیری ندارد.
اگر هدفتان، موجودی گیاهی یا گیاهی جادویی باشد، در تاس نجات خود، **Disadvantage** خواهد داشت و حداکثر میزان آسیب را از این اسپل دریافت می‌کند.
اگر هدفتان، گیاهی غیرجادویی که که موجود (**Creature**) نیست مانند درخت و بوته باشد، نمی‌تواند از تاس نجات بریزد و به سادگی پژمرده می شود و می‌میرد.

درلول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **5** یا بالاتر اجرا کنید؛ مقدار آسیب به ازای هر **Slot** بالاتر از **4**، **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ALCHEMIST ARTIFICER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DEATH CLERIC, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GRAVE CLERIC, LAND (DESERT) DRUID, LAND DRUID, OATHBREAKER PALADIN, SPORES DRUID

Blinding Smite

3rd-level Evocation
زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 دقیقه

در مدت زمان اسپل، دفعه بعدی که با یک سلاح نزدیک‌زن به موجودی ضربه بزنید، سلاحتان با نوری شدید، شعله ور شده و **3d8 Radiant Damage** به هدف وارد می‌کند. علاوه بر این، هدف باید در یک **Constitution Saving Throw** موفق بشود، در غیر اینصورت، تا پایان اسپل، نابینا (**Blinded**) می‌شود.
هدفی که توسط این اسپل نابینا شده، باید در پایان هر نوبتش، **Constitution Saving Throw** بیندازد و اگر موفق بشود، اثر نابینایی از بین می‌رود.

CLASSES: PALADIN

Blindness/Deafness

2nd-level Necromancy
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V
مدت: 1 دقیقه

می‌توانید دشمن را نابینا (**Blinded**) یا ناشنوا (**Deafened**) کنید. یک موجود که در بُرد اسپل می‌توانید مشاهده کنید را انتخاب کنید تا یک **Constitution Saving Throw** بریزد. اگر شکست بخورد، به انتخاب شما در مدت زمان اسپل، نابینا یا ناشنوا خواهد شد. هدف باید در پایان هر نوبتش، **Constitution Saving Throw** بیندازد و اگر موفق بشود، اسپل به پایان می‌رسد.

درلول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **3** یا بالاتر اجرا کنید؛ به ازای هر **Slot** بالاتر از **2**، یک موجود اضافه را می‌توانید هدف قرار دهید.

CLASSES: BARD, CLERIC, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, DEATH CLERIC, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FIEND WARLOCK, SPORES DRUID, UNDEAD WARLOCK, UNDYING WARLOCK

Blink

3rd-level Transmutation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V ، S
مدت: 1 دقیقه

در مدت زمان اسپل و در پایان هر نوبت خود، یک تاس **d20** میاندازید. اگر **11** یا بالاتر بیاید، از سطح (**Plane**) فعلی که در آن هستید، ناپدید شده و در **Ethereal Plane** ظاهر می‌شوید (اگر هم اکنون در این سطح باشید، اسپل شکست می‌خورد). در شروع نوبت بعدی‌تان، و اگر در **Ethereal Plane** باشید هنگامی که اسپل به پایان می‌رسد، به انتخاب خودتان، به مکانی اشغال

نشده در محدودهٔ **10** فوتی که می‌توانید ببینید و از آنجا ناپدید شدید، برمی‌گردید. اگر در محدودهٔ مکانی اشغال نشده در دسترس نبود، در نزدیک ترین مکانی که اشغال نشده، ظاهر می‌شوید (اگر چند مکان خالی وجود داشت، به صورت تصادفی یکی انتخاب می‌شود). به عنوان یک اکشن، می‌توانید این اسپل را به پایان برسانید.
تا هنگامی که در **Ethereal Plane** هستید، می‌توانید سطحی که از آن آمده‌اید را ببینید و بشنوید، گرچه بیشتر از **60** فوت را نمی‌توانید ببینید و به صورت سایه‌هایی خاکستری می‌بینید. فقط می‌توانید بر موجوداتی که در **Ethereal Plane** هستند، اثر بگذارید یا از آن‌ها تحت تاثیر قرار بگیرید. موجوداتی که مال آنجا نیستند، نمی‌توانند شما را حس کنند یا با شما تعامل داشته باشند، مگر اینکه توانایی انجام چنین کاری را داشته باشند.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARCHFEY WARLOCK, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, HEXBLADE WARLOCK, TRICKERY CLERIC

Blur

2nd-level Illusion
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 دقیقه

بدن‌تان برای تمام کسانی که می‌توانند شما را ببینند تار و محو می‌شود. در این مدت زمان، تمام موجودات در تاس‌های حمله علیه شما، **Disadvantage** دارند. اگر مهاجم به بینایی‌اش تکیه نکند (مانند **Blindsight**) یا دید فراتر از توهم داشته باشد (مانند **Truesight**) مقابل این اسپل مصون است.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GENIE (MARID) WARLOCK, HEXBLADE WARLOCK, LAND (DESERT) DRUID, LAND DRUID

Branding Smite

2nd-level Evocation
زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 دقیقه

تا قبل از آنکه اسپل به پایان برسد، دفعه بعدی که با سلاح به موجودی ضربه بزنید، هنگام ضربه زدن، سلاح با درخششی مانند ستاره‌ها برق می‌زند. این حمله به مقدار **2d6 Radiant Damage** اضافه به هدف وارد می‌کند. در صورتی که هدف نامرئی باشد، مرئی شده و از هدف به شعاع **5** فوت نور خفیف (**Dim Light**) ساطع می‌شود و تا پایان اسپل، نمی‌تواند نامرئی بشود.

درلول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **3** یا بالاتر اجرا کنید؛ به ازای هر **Slot** بالاتر از **2**، **1d6** آسیب اضافه به هدف وارد می‌کنید.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: BATTLE SMITH ARTIFICER, HEXBLADE WARLOCK

Burning Hands

1st-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (مخروطی 15 فوتی)
اجزاء: V ، S
مدت: آنی

دستان خود را به طوری که شست‌ها در تماس باشند و بقیه انگشت‌ها باز باشند نگه می‌دارید و از نوک انگشتان خود پرده‌ای نازک از آتش شلیک می‌کنید. هر موجودی که در محدوده‌ای **15** فوتی به شکل مخروط قرار دارد، باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. اگر شکست بخورد، به هدف **3d6 Fire Damage** وارد می‌شود. در صورت موفقیت، نصف این مقدار آسیب را دریافت می‌کند. شعله‌های آتش باعث می‌شود هرگونه شئ قابل اشتعال در منطقه که پوشیده نشده یا حمل نمی‌شود، آتش بگیرد.

درلول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **2** یا بالاتر اجرا کنید؛ به ازای هر **Slot** بالاتر از یک، **1d6** آسیب اضافه به هدف وارد می‌کنید.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FIEND WARLOCK, FOUR ELEMENTS MONK, GENIE (EFREETI) WARLOCK, LIGHT CLERIC, SUN SOUL MONK, WILDFIRE DRUID

C

Call Lightning

3rd-level Conjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

ابری طوفانی به شکل استوانه‌ای به طول **10** فوت و شعاع **60** فوت ظاهر می‌شود که مرکز آن نقطه‌ای است که می‌توانید در محدوده برد، مستقیم بالای خود مشاهده کنید. اگر نتوانید در هوا نقطه‌ای را مشاهده کنید که ابر طوفانی در آن ظاهر شود، اسپل شکست می‌خورد (برای مثال، اگر در اتاق هستید که نمی‌تواند ابر را در خود جای دهد).

هنگام اجرای اسپل، نقطه‌ای را که می‌توانید در زیر ابر مشاهده کنید انتخاب کنید. یک رعد و برق از ابر به آن نقطه می‌رسد. هر موجودی که در فاصله **5** فوتی آن نقطه قرار دارد باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. اهداف در صورتی که در تاس نجات ناموفق باشند **3d10 Lightning Damage** و در صورت موفقیت نصف آن متحمل می‌شوند. در هر نوبت خود تا پایان اسپل، می‌توانید با استفاده از یک اکشن دوباره به همین روش به همان نقطه یا نقطه دیگری صاعقه بزنید.

اگر هنگام اجرای این اسپل در محیط طوفانی فضای باز باشید، اسپل به جای ایجاد یک طوفان جدید کنترل طوفان موجود را به شما می‌دهد. در چنین شرایطی، آسیب اسپل **1d10** افزایش می‌یابد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **4** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **3**، آسیب اسپل **1d10** افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID
SUBCLASSES: LAND (FOREST) DRUID, LAND DRUID, TEMPEST CLERIC

Calm Emotions

2nd-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

سعی می‌کنید احساسات شدید را در گروهی از مردم سرکوب کنید. یک نقطه را در محدوده برد اسپل انتخاب می‌کنید، هر شبه‌انسان (**Humanoid**) در شعاع **20** فوتی آن باید یک **Charisma Saving Throw** بریزد. یک شخص می‌تواند در صورت تمایل، بدون ریختن تاس در این تاس نجات شکست بخورد. اگر موجودی در این تاس نجات شکست بخورد، یکی از این دو اثر زیر را انتخاب کنید:

- می‌توانید هر اثری را که باعث شرایط شیفتگی (**Charmed**) یا کوری (**Blinded**) یک هدف می‌شود را متوقف کنید. با پایان یافتن این اسپل، هرگونه اثر متوقف شده از سر گرفته می‌شود، به شرط آنکه مدت زمان اثر در این مدت، تمام نشده باشد.
- می‌توانید هدف را نسبت به موجوداتی که با آن‌ها دشمن است، بی‌تفاوت کنید. در صورتی که هدف توسط اسپلی آسیب ببیند، به آن حمله شود یا شاهد آسیب دیدن یکی از دوستانش باشد، این بی‌تفاوتی پایان می‌یابد. با پایان یافتن اسپل، موجود دوباره دشمن می‌شود، مگر اینکه دی‌ام نظر دیگری داشته باشد.

CLASSES: BARD, CLERIC
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCHFEY WARLOCK, DIVINE SOUL SORCERER, REDEMPTION PALADIN

Chain Lightning

6th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S، M (کمی خز؛ یک تکه کهربا، شیشه یا یک میله کریستال؛ سه سنجاق نقره)
مدت: آنی

صاعقه‌ای ایجاد می‌کنید که به سمت هدف مورد نظر شما که در محدوده است حرکت می‌کند. سپس، سه صاعقه از آن هدف به حداکثر سه هدف دیگر برخورد می‌کنند، که هر یک باید در فاصله **30** فوتی هدف اول باشند. هدف می‌توانند یک موجود یا شئ باشد و با هر یک هدف فقط یک صاعقه می‌تواند برخورد کند.
هدف یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست در این تاس نجات **10d8 Lightning Damage** متحمل می‌شود و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب وارد می‌شود.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **7** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **6**، از هدف اول یک صاعقه اضافی به هدف دیگری پرتاب می‌شود.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Charm Person

1st-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: 1 ساعت

سعی می‌کنید یک موجود شبه‌انسان (**Humanoid**) را که می‌توانید در محدوده ببینید شیفته خود سازید. هدف باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد، که در صورتی که مشغول مبارزه با شما یا متحدان شما باشد در این تاس نجات **Advantage** دارد. اگر در تاس شکست بخورد، تا زمانی که اسپل به پایان برسد یا تا زمانی که شما یا همراهان شما کاری علیه آن انجام ندهید شیفته (**Charmed**) شما می‌شود. موجود شیفته شده شما را به عنوان شخصی آشنا و دوستانه می‌شناسد. وقتی اسپل به پایان می‌رسد، موجود می‌داند که توسط شما شیفته بوده است.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **2** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **1**، می‌توانید یک موجود دیگر را نیز شیفته کنید. هنگام هدف‌گیری، موجودات باید در **30** فوتی همدیگر باشند.

CLASSES: BARD, DRUID, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FEY WANDERER RANGER, TRICKERY CLERIC

Chill Touch

Necromancy Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: 1 دور (Round)

دستی اسکلتی و شبح‌وار، در فضایی که توسط یک موجود در برد اسپل اشغال شده است، ایجاد می‌کنید. یک تاس **Ranged Spell Attack** علیه هدف بریزید تا آن را با سرمای قبر آزار دهید. در صورت موفقیت، هدف **1d8 Necrotic Damage** متحمل می‌شود و تا شروع نوبت بعدی شما نمی‌تواند **Hit Point** بازیابی کند. تا آن زمان، دست به هدف می‌چسبد.
اگر به یک هدف **Undead** ضربه بزنید، تا پایان نوبت بعدی شما در تاس‌های حمله علیه شما **Disadvantage** دارد.

آسیب این اسپل به مقدار **1d8** هنگامی که به لول‌های **5** (2d8)، **11** (3d8) و **17** (4d8) می‌رسید، افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DEATH CLERIC, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, SPORES DRUID

Chromatic Orb

1st-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V، S، M (یک الماس به ارزش حداقل 50 gp)
مدت: آنی

کره‌ای به قطر **5** اینچ به سمت موجودی که می‌توانید در محدوده اسپل مشاهده کنید پرتاب می‌کنید. نوع گوی را از بین **Acid**، **Cold**، **Fire**، **Lightning**، **Poison** یا **Thunder** انتخاب می‌کنید و سپس یک تاس **Ranged Spell Attack** علیه هدف می‌ریزید. اگر ضربه موفق باشد، به هدف **3d8** آسیب از نوع انتخابی شما وارد می‌شود.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **2** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **1**، آسیب اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Circle of Death

6th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S، M (یک مروارید پودر شده به ارزش حداقل 500 gp)
مدت: آنی

یک گوی از انرژی منفی به شکل کره از نقطه‌ای در برد اسپل که انتخاب می‌کنید با شعاع **60** فوتی ایجاد می‌شود. هر موجود در آن منطقه باید یک **Constitution Saving Throw** بریزد. به یک هدف در صورت شکست در تاس نجات **8d6 Necrotic Damage** وارد می‌شود و در صورت موفقیت نصف این میزان.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **7** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **6**، آسیب اسپل **2d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Circle of Power

5th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (شعاع 30 فوتی)
اجزاء: V
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

از شما انرژی الهی ساطع می‌شود و تا شعاع **30** فوتی انرژی جادویی را تا حدودی خنثی می‌کند. تا زمان پایان اسپل، کره با محوریت شما همراه شما حرکت می‌کند. در مدت زمان اسپل، هر متحد شما در منطقه (شامل خود شما) در تاس نجات مقابل اسپل‌ها و سایر جلوه‌های جادویی **Advantage** دارد. علاوه بر این، هنگامی که یک موجود در تاس نجاتی موفق شود که نتیجه آن وارد شدن نصف آسیب به جای کل آن باشد، موجود هیچ آسیبی متحمل نمی‌شود.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: CROWN PALADIN, TWILIGHT CLERIC

Clairvoyance

3rd-level Divination

زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: 1 مایل
اجزاء: V، S، M (یک کانون (**Focus**) به ارزش حداقل **100 gp**، یا یک سمعک شیپوری مزین شده به جواهرات برای شنیدن یا یک چشم شیشه‌ای برای دیدن)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

یک حسگر نامرئی در برد اسپل یا در مکانی آشنا برای خود (مکانی که قبلا بازدید کرده‌اید یا دیده‌اید) یا در مکانی واضح که برای شما ناآشنا است (مانند پشت در، طرف دیگر دیوار یا بیشه‌ای از درختان) ایجاد می‌کنید. سنسور برای مدت زمان اسپل در محل خود باقی می‌ماند و نمی‌توان به آن حمله کرد یا به نحوی دیگر با آن تعامل داشت.
وقتی اسپل را اجرا می‌کنید، بینایی یا شنوایی را انتخاب می‌کنید. می‌توانید از حس انتخاب شده از طریق سنسور طوری استفاده کنید که گویی در آن فضا هستید. به عنوان اکشن خود، می‌توانید حالت را بین دیدن و شنیدن تغییر دهید.
موجودی که می‌تواند سنسور را ببیند (مانند موجودی که از **See Invisibility** یا **Truesight** بهره‌مند است) آن را به شکل یک گوی درخشان و ناملموس به اندازه مشت شما می‌بیند.

CLASSES: BARD, CLERIC, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ANCESTRAL GUARDIAN BARBARIAN, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GREAT OLD ONE WARLOCK

Clone

8th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 ساعت
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک الماس به ارزش حداقل **1000 gp** و حداقل **1** اینچ مکعب گوشت موجودی که قرار است کلون شود، که طلسم آن را مصرف می‌کند و یک ظرف به ارزش حداقل **2000 gp** که دارای یک درب قابل مهر و موم می‌باشد و اندازه کافی برای نگه‌داری یک موجود **Medium** را دارد، مثل یک کوزه، تابوت، یک کیسه پر از گل در زمین یا ظرفی بلوری پر از آب‌نمک)
مدت: آنی

این اسپل به عنوان محافظتی در برابر مرگ، یک نسخه بی‌جان از یک موجود **Medium** زنده می‌سازد. این کلون در داخل یک ظرف مهر و موم شده شکل می‌گیرد و پس از **120** روز به اندازه و بلوغ کامل می‌رسد. همچنین می‌توانید کلون را طبق نسخه جوان‌تر همان موجود بسازید. تا زمانی که ظرف آن بدون مزاحمت باقی بماند، به طور نامحدود دوام می‌آورد.
در هر زمان پس از بلوغ کلون، اگر موجود اصلی بمیرد روح او به کلون منتقل می‌شود؛ مشروط بر اینکه روح آزاد و مایل به برگشت باشد. کلون از نظر فیزیکی با نسخه اصلی یکسان است . دارای شخصیت، خاطرات و توانایی‌های مشابه است، اما

هیچ یک از تجهیزات اصلی را ندارد. بقایای فیزیکی موجود اصلی، اگر هنوز وجود داشته باشند، بی‌اثر می‌شوند و پس از آن نمی‌توان آن‌ها را زنده کرد، زیرا روح موجود در جای دیگری است.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Cloud of Daggers

2nd-level Conjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (یک تکه شیشه)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

هوا را با خنجرهای چرخان در یک مکعب 5 فوتی پر می‌کنید، با محوریت نقطه‌ای که در محدوده انتخاب می‌کنید. وقتی موجودی برای اولین بار در یک پیچ وارد ناحیه اسپل می‌شود یا نوبت خود را در آن‌جا شروع می‌کند، **4d4 Slashing Damage** متحمل می‌شود.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول 3 یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول 2، آسیب اسپل **2d4** افزایش می‌یابد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Cloudkill

5th-level Conjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

یک کره با شعاع 20 فوت از مه سمی به رنگ زرد-سبز ایجاد می‌کنید که مرکز آن نقطه‌ای که در محدوده انتخاب کرده‌اید است. مه می‌تواند از زوایا و گوشه‌ها عبور کند. مه به اندازه مدت زمان اسپل باقی می‌ماند، یا تا زمانی که باد شدید مه را پراکنده کند و اسپل را پایان دهد. منطقه مه به شدت مبهم است و بینایی در آن سخت (**Heavily Obscured**).
وقتی موجودی برای اولین بار وارد ناحیه اسپل می‌شود یا نوبت خود را در آن‌جا آغاز می‌کند، باید یک **Constitution Saving Throw** بریزد. در صورت شکست **5d8 Poison Damage** وارد می‌شود و در صورت موفقیت نصف آن.
موجودات حتی اگر نفس خود را حبس کنند یا نیازی به تنفس نداشته باشند تحت تاثیر قرار می‌گیرند.
مه در ابتدای هر نوبت شما 10 فوت از شما دور می‌شود و به آرامی در امتداد سطح زمین جلو می‌رود. بخارها که سنگین‌تر از هوا هستند، به پایین‌ترین سطح زمین فرو می‌روند و حتی از حفره‌ها به زیر می‌ریزند.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول 6 یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول 5، آسیب اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ALCHEMIST ARTIFICER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CONQUEST PALADIN, DEATH CLERIC, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (UNDERDARK) DRUID, LAND DRUID, SPORES DRUID, UNDEAD WARLOCK

Color Spray

1st-level Illusion

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (مخروط 15 فوت)
اجزاء: V، S، M (کمی پودر یا ماسه که به رنگ قرمز، زرد و آبی است)
مدت: 1 دور (Round)

مجموعه‌ای خیره‌کننده از نورهای چشمک‌زن و رنگی از دست شما خارج می‌شود. **6d10** بریزید؛ نتیجه این تاس نشان می‌دهد که اسپل بر چند **Hit Point** از هدف تاثیر می‌گذارد. موجودات در یک مخروط **15** فوتی که از شما شروع می‌شود، به ترتیب صعودی بر اساس جان فعلی خود تحت تاثیر قرار می‌گیرند (موجودات بیهوش یا موجوداتی که نمی‌توانند ببینند نادیده گرفته می‌شوند).
با شروع از موجودی که کمترین جان فعلی را دارد، هر موجودی که تحت تاثیر این اسپل قرار می‌گیرد تا پایان نوبت بعدی شما کور می‌شود. جان فعلی هر موجود را از مقدار کلی جان (مقداری که تاس مشخص کرد) کم کنید و سپس سراغ موجود بعدی بروید. جان فعلی یک موجود باید برابر یا کمتر از مقدار باقیمانده مجموع تاس باشد تا آن موجود تحت تاثیر قرار گیرد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **2** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **1**، آسیب اسپل **2d10** افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Command

1st-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V
مدت: 1 دور (Round)

به یک موجود که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید فرمانی یک کلمه‌ای می‌دهید. هدف باید در یک تاس **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا فرمان شما را در نوبت بعدی خود اطاعت کند. اگر هدف **Undead** باشد، زبان شما را درک نکند یا اگر دستور شما مستقیما به آن آسیب بزند، اسپل هیچ تاثیری ندارد.
برخی از دستورات معمول و آثار آن‌ها در ادامه آمده‌اند. ممکن است فرمانی غیر از موارد ذکر شده صادر کنید. اگر این کار را انجام دهید، **DM** نحوه رفتار هدف را مشخص می‌کند. اگر هدف نتواند از دستور شما پیروی کند، اسپل به پایان می‌رسد.

بیا. هدف در کوتاه‌ترین و مستقیم‌ترین مسیر به سمت شما حرکت می‌کند و اگر در فاصله **5** فوتی شما قرار گیرد نوبت خود را به پایان می‌رساند.
بنداز. هدف هرچیزی را که در دست دارد رها می‌کند و سپس نوبت خود را به پایان می‌رساند.
فرار. هدف نوبت خود را صرف دور شدن از شما با نهایت سرعت می‌کند.
بیفت. هدف روی زمین می‌افتد (**Prone**) و سپس نوبت خود را به پایان می‌رساند.
ایست. هدف حرکت نمی‌کند و هیچ اکشنی را انجام نمی‌دهد. یک موجود پرنده، به شرطی که بتواند این‌کار را انجام دهد، در ارتفاع می‌ماند.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **2** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **1**، می‌توانید بر یک موجود دیگر نیز تاثیر بگذارید. هنگام هدف‌گیری موجودات باید در **30** فوتی یکدیگر قرار داشته باشند.

CLASSES: CLERIC, PALADIN
SUBCLASSES: CONQUEST PALADIN, CROWN PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, FIEND WARLOCK, GLAMOUR BARD, KNOWLEDGE CLERIC, ORDER CLERIC

Commune

5th-level Divination (Ritual)

زمان اجرا: ۱ دقیقه

بُرد: خود

اجزاء: V، S، M (عود و یک فنجان آب مقدس یا نامقدس)

مدت: ۱ دقیقه

با خدای خود یا رابطی الهی تماس می‌گیرید و حداکثر سه سوال می‌پرسید که با بله یا خیر پاسخ داده می‌شوند. شما باید سوالات خود را قبل از پایان اسپل بپرسید. برای هر سوال یک پاسخ صحیح دریافت می‌کنید.
موجودات الهی لزوما دانای کل نیستند، بنابراین اگر سوال مربوط به اطلاعاتی باشد که خارج از دانش آن خدا است، ممکن است به عنوان پاسخ، «مبهم» را دریافت کنید. در موردی که پاسخ یک کلمه‌ای می‌تواند گمراه‌کننده یا مغایر با اهداف الهی باشد، **DM** ممکن است به جای آن یک عبارت کوتاه به عنوان پاسخ ارائه دهد.
اگر قبل از اتمام یک استراحت بلند این اسپل را دو بار یا بیشتر اجرا کنید، **25** درصد احتمال انباشته برای هر اجرا بعد از دفعه اول وجود دارد که پاسخی دریافت نکنید. **DM** این تاس را مخفیانه می‌ریزد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DEVOTION PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, GLORY PALADIN, ORDER CLERIC

Commune With Nature

5th-level Divination (Ritual)

زمان اجرا: ۱ دقیقه

بُرد: خود

اجزاء: V، S

مدت: آنی

برای لحظه‌ای با طبیعت یکی می‌شوید و از اطراف خود آگاهی می‌یابید. در فضای بیرونی (**Outdoor**)، اسپل به شما اطلاعات زمین در فاصله **3** مایلی را می‌دهد. در غارها و دیگر محیط‌های طبیعی زیرزمینی، شعاع محدود به **300** فوت است. اسپل در جایی که طبیعت با ساختمان جایگزین شده است، مانند سیاه‌چال‌ها و شهرها عمل نمی‌کند.
بلافاصله پس از اجرای اسپل، تا حداکثر سه نکته به انتخاب خود در هر یک از موضوعات زیر در مورد محیط مورد نظر دریافت می‌کنید.

- ناحیه و منابع آب
- گیاهان، مواد معدنی، حیوانات یا مردم رایج
- **Celestial**ها، **Fey**ها، **Fiend**ها، **Elemental**ها یا **Undead**های قدرتمند
- تاثیر سایر سطوح هستی
- ساختمان‌ها

به عنوان مثال، می‌توانید محل یک شیطان قوی در منطقه، محل منابع اصلی آب آشامیدنی سالم و محل هر شهر نزدیک را تعیین کنید.

CLASSES: DRUID, RANGER
SUBCLASSES: ANCIENTS PALADIN, LAND (ARCTIC) DRUID, LAND (FOREST) DRUID, LAND DRUID, TOTEM WARRIOR BARBARIAN

Compelled Duel

1st-level Enchantment

زمان اجرا: ۱ بونس اکشن

بُرد: 30 فوت

اجزاء: V

مدت: تمرکز، تا حداکثر 3 دقیقه

سعی می‌کنید موجودی را مجبور به دوئل کنید. یک موجود که می‌توانید در برد اسپل ببینید باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، موجود طبق دستور الهی شما، به سمت شما کشیده می‌شود. در طول مدت زمان اسپل، در تاس‌های حمله علیه موجودات به جز شما **Disadvantage** دارد و هرگاه که سعی می‌کند از شما بیش از **30** فوت فاصله

بگیرد باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد، در صورتی که در این تاس موفق باشد اسپل حرکت هدف برای آن نوبت را محدود نمی‌کند.
اگر به موجود دیگری حمله کنید، اگر اسپلی بزنید که دشمن دیگری به جز هدف را نشانه می‌گیرد، اگر یکی از متحدان شما به هدف آسیب برساند یا با اسپلی به او ضرر برساند و یا نوبت خود را در فاصله بیش از **30** فوتی هدف تمام کنید، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: CROWN PALADIN

Comprehend Languages

1st-level Divination (Ritual)
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (ذره‌ای دوده و نمک)
مدت: 1 ساعت

برای مدت زمان اسپل، معنای تحت اللفظی هر زبانی که می‌شنوید را درک می‌کنید. شما همچنین هر زبان نوشتاری را که می‌بینید را درک می‌کنید، اما باید سطحی که کلمات روی آن نوشته شده است را لمس کنید. خواندن یک صفحه متن حدود **1** دقیقه زمان می‌برد.
این اسپل پیام‌های محرمانه در یک متن یا یک نشان، مانند یک علامت جادویی، که بخشی از یک زبان نوشتاری نیست را رمزگشایی نمی‌کند.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Compulsion

4th-level Enchantment
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

موجودات انتخابی شما که می‌توانید آن‌ها را در برد اسپل ببینید و می‌توانند بشنوند باید یک تاس **Wisdom Saving Throw** بریزند. یک هدف در صورتی که نتواند شیفته (**Charmed**) شود، به طور خودکار در این تاس نجات موفق می‌شود. در صورت شکست در تاس نجات، هدف تحت تاثیر این طلسم قرار می‌گیرد. تا زمان پایان اسپل، می‌توانید در هر نوبت خود از یک بونس اکشن برای تعیین جهتی که برای شما افقی است استفاده کنید. هر هدف تحت تاثیر قرار گرفته باید در نوبت بعدی خود تا آنجا که ممکن است در آن مسیر حرکت کند. پس از حرکت در این مسیر، می‌تواند یک تاس **Wisdom Saving Throw** دیگر برای پایان دادن به این اثر بریزد.
یک هدف مجبور نیست به یک خطر آشکار مرگبار مانند آتش‌سوزی یا گودال وارد شود، اما در حین حرکت در مسیر می‌تواند **Attack of Opportunity** دریافت کند.

CLASSES: BARD
SUBCLASSES: GLORY PALADIN, ORDER CLERIC

Cone of Cold

5th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (60 فوت)
اجزاء: V، S، M (یک مخروط بلوری یا شیشه‌ای)
مدت: آنی

انفجاری از هوای سرد از دستان شما بیرون می‌زند. هر موجود در مخروط 60 فوتی باید یک **Constitution Saving Throw** بریزد. در صورت شکست در این تاس **8d8 Cold Damage** و در صورت موفقیت نصف آن وارد می‌شود.
موجودی که توسط این طلسم کشته می‌شود تا زمانی که آب شود به صورت یک مجسمه یخی باقی می‌ماند

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول 6 یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول 5، آسیب اسپل 1d8 افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARTILLERIST ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FATHOMLESS WARLOCK, FOUR ELEMENTS MONK, GENIE (MARID) WARLOCK, HEXBLADE WARLOCK, LAND (ARCTIC) DRUID, LAND DRUID

Confusion

4th-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V، S، M (سه پوست آجیل)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

این اسپل به ذهن موجودات حمله می‌کند و باعث ایجاد توهم و اعمال غیرقابل کنترل می‌شود. هنگام اجرای اسپل، هر موجود در کره‌ای به شعاع 10 فوت به محوریت نقطه‌ای که شما در محدوده آن انتخاب می‌کنید باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود وگرنه تحت تاثیر اسپل قرار می‌گیرد.
هدف تحت تاثیر نمی‌تواند ری‌اکشن داشته باشد و باید در ابتدای هر نوبتش 1d10 بریزد تا رفتار خود برای آن نوبت را مشخص کند.

d10	رفتار
1	موجود از تمام مقدار حرکتش برای حرکت در جهتی تصادفی استفاده می‌کند. برای تعیین جهت 1d8 بریزید و برای هر وجه یک جهت مشخص کنید. موجود در این نوبت اکشنی ندارد.
2-6	موجود در این نوبت حرکت نمی‌کند و اکشنی ندارد
7-8	موجود از اکشن خود برای حمله از نزدیک علیه موجودی که به طور تصادفی تعیین می‌شود و در دسترسش است استفاده می‌کند. اگر موجودی در دسترس او نباشد، موجود در این نوبت هیچ کاری نمی‌کند
9-10	موجود می‌تواند به طور عادی عمل کرده و حرکت کند

یک هدف تحت تاثیر، در پایان هر نوبت خود می‌تواند یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. اگر موفق شود، تاثیر اسپل برای آن هدف پایان می‌یابد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول 5 یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول 4، شعاع کره 5 فوت افزایش می‌یابد.

CLASSES: BARD, DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, KNOWLEDGE CLERIC, OATHBREAKER PALADIN, SPORES DRUID

Conjure Animals

3rd-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

ارواح **Fey** (پری) به شکل حیوانات در می‌آیند و در فضاهای غیر اشغال که می‌توانید در محدوده مشاهده کنید احضار می‌شوند. یکی از گزینه‌های زیر را برای مشخص کردن چیزی که ظاهر می‌شود انتخاب کنید:

- یک **Beast** با **Challenge Rating** 2 یا پایین‌تر
- دو **Beast** با **Challenge Rating** 1 یا پایین‌تر
- چهار **Beast** با **Challenge Rating** ½ یا پایین‌تر
- هشت **Beast** با **Challenge Rating** ¼ یا پایین‌تر

هر جانور احضار شده **Fey** محسوب می‌شود و هنگامی که به جان 0 برسد یا وقتی اسپل به پایان برسد ناپدید می‌شود.
موجودات احضار شده با شما و همراهان شما دوست هستند. برای آن‌ها به عنوان یک گروه تاس **Initiative** بریزید؛ هرکدام در آن نوبت، نوبت خاص خود را دارند. آن‌ها از هرگونه دستور شفاهی که به آن‌ها می‌دهید اطاعت می‌کنند (هیچ اکشنی از طرف شما لازم نیست). اگر هیچ فرمانی به آن‌ها ندهید، آن‌ها از خود در برابر دشمنان دفاع می‌کنند اما در غیر این صورت هیچ اقدامی نمی‌کنند.
DM آمار و ارقام موجودات را دارد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با بعضی **Spell Slot**های لول بالاتر اجرا کنید، یکی از موارد بالا را انتخاب می‌کنید و موجودات بیشتری ظاهر می‌شوند: دو برابر با **Slot** لول 5، سه برابر با **Slot** لول 7 و چهار برابر با **Slot** لول 9.

CLASSES: DRUID, RANGER

Conjure Barrage

3rd-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (60 فوت)
اجزاء: V، S، M (یک تیر یا یک سلاح پرتاب شونده)
مدت: آنی

یک سلاح غیرجادویی را پرتاب می‌کنید یا یک تیر غیرجادویی را در هوا شلیک می‌کنید، تا مخروطی از سلاح‌های یکسان ایجاد شود که به جلو شلیک و سپس ناپدید می‌شوند. هر موجود در مخروط 60 فوتی باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست **3d8** و در صورت موفقیت نیمی از آن مقدار آسیب می‌بینند. نوع آسیب مانند همان سلاح یا تیر استفاده شده به عنوان جزء است.

CLASSES: RANGER
SUBCLASSES: BATTLE SMITH ARTIFICER

Conjure Celestial

7th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

یک **Celestial** با **Challenge Rating** 4 یا پایین‌تر را احضار می‌کنید، که در فضایی خالی که می‌توانید در برد اسپل ببینید ظاهر می‌شود. موجود وقتی به جان 0 برسد یا وقتی اسپل به پایان برسد ناپدید می‌شود.
موجود آسمانی در طول مدت با شما و همراهان شما دوستانه است. برای آن تاس **Initiative** بریزید، موجود نوبت‌های خاص خود را دارد. مادامی که گرایش اخلاقی آن نقض نشود، از هرگونه دستور شفاهی شما اطاعت می‌کند (هیچ اکشنی از طرف شما لازم نیست). اگر هیچ فرمانی به آن ندهید، از خود در برابر موجودات متخاصم دفاع می‌کند اما در غیر این صورت

هیچ اقدامی نمی‌کند.
DM آمار و ارقام **Celestial** را دارد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **9** اجرا کنید، یک **Celestial** با **Challenge Rating 5** یا پایین‌تر اخضار می‌شود.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Conjure Elemental

5th-level Conjuration
زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V، S، M (عود سوزان برای هوا، رس نرم برای زمین، گوگرد و فسفر برای آتش و آب و ماسه برای آب)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

یک خدمتگذار **Elemental** (عناصری) را فرا می‌خوانید. ناحیه از هوا، زمین، آتش یا آب را انتخاب کنید که یک مکعب **10** فوتی را در محدوده پر کند. یک موجود عناصری مناسب برای منطقه‌ای که انتخاب کرده‌اید، با **Challenge Rating 5** یا پایین‌تر، در فضایی غیر اشغال در فاصله **10** فوتی آن ظاهر می‌شود. به عنوان مثال، یک **Fire Elemental** از آتش بیرون می‌آید و یک **Earth Elemental** از زمین بیرون می‌آید. موجود عناصری وقتی به جان **0** می‌رسد یا وقتی اسپل به پایان می‌رسد ناپدید می‌شود.
موجود عناصری در طول مدت اسپل با شما و همراهان شما دوستانه است. او از هرگونه دستور شفاهی شما اطاعت می‌کند (هیچ اکشنی از طرف شما لازم نیست). اگر هیچ فرمانی به آن ندهید، از خود در برابر موجودات متخاصم دفاع می‌کند اما در غیر این صورت هیچ اقدامی نمی‌کند.
اگر تمرکز شما شکسته شود، موجود عناصری ناپدید نمی‌شود. در عوض، شما کنترل آن را از دست می‌دهید، با شما و همراهان شما دشمن می‌شود و ممکن است حمله کند. یک **Elemental** از کنترل درآمده نمی‌تواند توسط شما رد شود و **1** ساعت پس از احضار ناپدید می‌شود.
DM آمار و ارقام **Elemental** را دارد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **6** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **5**، **Challenge Rating** موجود **1** عدد افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (COAST) DRUID, LAND DRUID

Conjure Fey

6th-level Conjuration
زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

یک موجود **Fey** (پری) با **Challenge Rating 6** یا پایین‌تر را، یا یک روح پری که شکل یک **Beast** (حیوان) با **Challenge Rating 6** یا پایین‌تر را می‌گیرد، احضار می‌کنید. پری در یک فضای خالی که می‌توانید در برد اسپل ببینید ظاهر می‌شود. این موجود هنگامی که جان آن به **0** می‌رسد یا وقتی اسپل به پایان می‌رسد ناپدید می‌شود.
پری برای مدت زمان اسپل با شما و همراهان شما دوستانه است. مادامی که گرایش اخلاقی آن نقض نشود، از هرگونه دستور شفاهی شما اطاعت می‌کند (هیچ اکشنی از طرف شما لازم نیست). اگر هیچ فرمانی به آن ندهید، از خود در برابر موجودات متخاصم دفاع می‌کند اما در غیر این صورت هیچ اقدامی نمی‌کند.
اگر تمرکز شما شکسته شود، پری ناپدید نمی‌شود. در عوض، شما کنترل آن را از دست می‌دهید، با شما و همراهان شما دشمن می‌شود و ممکن است حمله کند. یک **Fey** از کنترل درآمده نمی‌تواند توسط شما رد شود و **1** ساعت پس از احضار ناپدید می‌شود.
DM آمار و ارقام **Fey** را دارد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **7** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **6**، **Challenge Rating** موجود **1** عدد افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID, WARLOCK

Conjure Minor Elementals

4th-level Conjuration
زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

Elementalها در فضاهای غیر اشغال که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید احضار می‌شوند. یکی از گزینه‌های زیر را برای مشخص کردن چیزی که ظاهر می‌شود انتخاب کنید:

- یک **Elemental** با **Challenge Rating 2** یا پایین‌تر
- دو **Elemental** با **Challenge Rating 1** یا پایین‌تر
- چهار **Elemental** با **Challenge Rating ½** یا پایین‌تر
- هشت **Elemental** با **Challenge Rating ¼** یا پایین‌تر

هر **Elemental** احضار شده هنگامی که به جان **0** برسد یا وقتی اسپل به پایان برسد ناپدید می‌شود.
موجودات احضار شده با شما و همراهان شما دوست هستند. برای آن‌ها به عنوان یک گروه تاس **Initiative** بریزید؛ هرکدام در آن نوبت، نوبت خاص خود را دارند. آن‌ها از هرگونه دستور شفاهی که به آن‌ها می‌دهید اطاعت می‌کنند (هیچ اکشنی از طرف شما لازم نیست). اگر هیچ فرمانی به آن‌ها ندهید، آن‌ها از خود در برابر دشمنان دفاع می‌کنند اما در غیر این صورت هیچ اقدامی نمی‌کنند.
DM آمار و ارقام این موجودات را دارد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با بعضی **Spell Slot**های لول بالاتر اجرا کنید، یکی از موارد بالا را انتخاب می‌کنید و موجودات بیشتری ظاهر می‌شوند: دو برابر با **Slot** لول **6** و سه برابر با **Slot** لول **8**.

CLASSES: DRUID, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Conjure Volley

5th-level Conjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S، M (یک تیر یا یک سلاح پرتاب شونده)
مدت: آنی

یک سلاح غیرجادویی را پرتاب می‌کنید یا یک تیر غیرجادویی را در هوا شلیک می‌کنید و یک نقطه را در برد اسپل انتخاب می‌کنید. صدها کپی از همان تیر یا سلاح از بالا سقوط می‌کنند و سپس ناپدید می‌شوند. هر موجود در استوانه‌ای با شعاع **40** فوت و ارتفاع **20** فوت که متمرکز بر آن نقطه است باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. اهداف در صورت شکست در این تاس، **8d8** و در صورت موفقیت نیمی از این مقدار آسیب می‌بینند. نوع آسیب مانند همان سلاح یا تیر استفاده شده به عنوان جزء است.

CLASSES: RANGER

Conjure Woodland Beings

4th-level Conjuration
زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (یک توت **Holly** برای هر موجود احضار شده)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

Feyها در فضاهای غیر اشغال که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید احضار می‌شوند. یکی از گزینه‌های زیر را برای مشخص کردن چیزی که ظاهر می‌شود انتخاب کنید:

- یک **Fey** با **2 Challenge Rating** یا پایین‌تر
- دو **Fey** با **1 Challenge Rating** یا پایین‌تر
- چهار **Fey** با **½ Challenge Rating** یا پایین‌تر
- هشت **Fey** با **¼ Challenge Rating** یا پایین‌تر

هر **Fey** احضار شده هنگامی که به جان **0** برسد یا وقتی اسپل به پایان برسد ناپدید می‌شود.
موجودات احضار شده با شما و همراهان شما دوست هستند. برای آن‌ها به عنوان یک گروه تاس **Initiative** بریزید؛ هرکدام در آن نوبت، نوبت خاص خود را دارند. آن‌ها از هرگونه دستور شفاهی که به آن‌ها می‌دهید اطاعت می‌کنند (هیچ اکشنی از طرف شما لازم نیست). اگر هیچ فرمانی به آن‌ها ندهید، آن‌ها از خود در برابر دشمنان دفاع می‌کنند اما در غیر این صورت هیچ اقدامی نمی‌کنند.
DM آمار و ارقام (Statistics) این موجودات را دارد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با بعضی **Spell Slot**های لول بالاتر اجرا کنید، یکی از موارد بالا را انتخاب می‌کنید و موجودات بیشتری ظاهر می‌شوند: دو برابر با **Slot** لول **6** و سه برابر با **Slot** لول **8**.

CLASSES: DRUID, RANGER

Contact Other Plane

5th-level Divination (Ritual)
زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: 1 دقیقه

از طریق ذهن با یک نیمه‌خدا، روح یک حکیم مرده یا یک موجود اسرارآمیز از یک سطح دیگر هستی تماس می‌گیرید. تماس با این هوش فراطبیعی می‌تواند ذهن شما را تحت فشار قرار داده یا حتی بشکند. وقتی اسپل را اجرا می‌کنید یک **Intelligence Saving Throw** با **15 DC** بریزید. در صورت شکست، **6d6 Psychic Damage** به شما وارد می‌شود و تا زمانی که یک استراحت طولانی را تمام نکنین دیوانه می‌شوید. در حالی که دیوانه هستید، نمی‌توانید اکشن داشته باشید، نمی‌توانید بفهمید که موجودات دیگر چه می‌گویند، نمی‌توانید بخوانید و نامفهوم صحبت می‌کنید. یک اسپل **Greater Restoration** این اثر را پایان می‌دهد.
در صورت موفقیت در تاس نجات، می‌توانید تا پنج سوال از مخاطب بپرسید. باید سوالات خود را قبل از پایان اسپل بپرسید. **DM** به هر سوال با یک کلمه پاسخ می‌دهد، مثل «بله»، «نه»، «شاید»، «هیچ‌وقت»، «نامربوط» یا «نامشخص» (در صورتی که پاسخ سوال را ندارند). اگر پاسخ یک کلمه‌ای گمراه‌کننده باشد، **DM** ممکن است یک عبارت کوتاه را به عنوان پاسخ ارائه دهد.

CLASSES: WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Contagion

5th-level Necromancy
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: 7 روز

لمس شما باعث بیماری می‌شود. یک **Melee Spell Attack** علیه موجودی که در دسترس شما است انجام دهید. در صورت موفق بودن ضربه، هدف مسموم (**Poisoned**) می‌شود.
در پایان هر یک از نوبت‌های هدف مسموم، هدف باید یک تاس **Constitution Saving Throw** بریزد. اگر هدف در سه مورد از این تاس‌های نجات موفق شود، دیگر مسموم نیست و اسپل تمام می‌شود. اگر هدف در سه مورد از این تاس‌های نجات شکست بخورد، هدف دیگر مسموم نیست اما یکی از بیماری‌های زیر را انتخاب کنید. هدف در طول مدت اسپل مبتلا

به بیماری انتخاب شده است.
از آن‌جا که این اسپل یک بیماری طبیعی را در هدف خود القا می‌کند، هرگونه اثری که بیماری را برطرف کند یا به هر روشی اثرات بیماری را بهبود بخشد، بر آن کارآمد است.

بیماری کورکننده. درد ذهن موجود را فرا می‌گیرد و چشمانش سفید شیری می‌شوند. موجود در تاس‌های توانایی **Wisdom** و **Wisdom Saving Throw**ها **Disadvantage** دارد و نابینا می‌شود (**Blinded**).

تب چرک. تب شدید بدن موجود را فرا می‌گیرد. موجود در تاس‌های توانایی **Strength** و **Strength Saving Throw**ها و تاس‌های حمله‌ای که از **Strength** استفاده می‌کنند **Disadvantage** دارد.

گوشت پوسیده. گوشت موجود پوسیده می‌شود. موجود در تاس‌های توانایی **Charisma** دچار **Disadvantage** است و مقابل هرگونه آسیب، آسیب‌پذیر (**Vulnerability**) است.

آتش‌ذهن. ذهن موجود تب می‌کند. موجود در تاس‌های توانایی **Intelligence** و **Intelligence Saving Throw**ها **Disadvantage** دارد و هنگام مبارزه طوری رفتار می‌کند که انگار تحت تاثیر اسپل **Confusion** است.

تشنج. موجود تشنج می‌کند. موجود در تاس‌های توانایی **Dexterity** و **Dexterity Saving Throw**ها و تاس‌های حمله‌ای که از **Dexterity** استفاده می‌کنند **Disadvantage** دارد.

هموفیلی. موجود شروع به خون‌ریزی غیرقابل کنترل می‌کند. موجود در تاس‌های توانایی **Constitution** و **Constitution Saving Throw**ها **Disadvantage** دارد و هرگاه که آسیب می‌بیند تا پایان نوبت بعدی خود شوکه (**Stunned**) می‌شود.

CLASSES: CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, OATHBREAKER PALADIN, SPORES DRUID, UNDYING WARLOCK

Contingency

6th-level Evocation
زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (یک مجسمه کوچک از خود که از عاج تراشیده شده و با جواهراتی به ارزش حداقل **1500 gp** تزئین شده است)
مدت: 10 روز

یک اسپل لول **5** یا پایین‌تر که می‌توانید اجرا کنید، زمان اجرا **1** اکشن دارد و می‌تواند شما را هدف بگیرد را انتخاب کنید. شما آن اسپل – که اسپل مشروط (**Contingent**) نامیده می‌شود – را به عنوان بخشی از اجرای اسپل **Contingency** اجرا می‌کنید و اسپل اسلات مورد نیاز هر دو اسپل را مصرف می‌کنید، اما اسپل مشروط عملی نمی‌شود. در عوض، هنگامی که شرایط خاصی رخ می‌دهد، اثر می‌گذارد. وقتی دو اسپل را اجرا می‌کنید این شرایط را مشخص می‌کنید. به عنوان مثال، یک **Contingency** که اسپل **Water Breathing** را انجام می‌دهد ممکن است هنگامی عملی شود که در آب یا مایعی مشابه غوطه‌ور می‌شوید.
اسپل مشروط بلافاصله پس از برآورده شدن شرایط برای اولین‌بار، چه بخواهید و چه نخواهید، عملی می‌شود و سپس **Contingency** به پایان می‌رسد.
اسپل مشروط فقط بر شما تاثیر می‌گذارد، حتی اگر بطور معمول بتواند دیگران را هدف قرار دهد. در یک زمان می‌توانید فقط از یک اسپل **Contingency** استفاده کنید. اگر دوباره اسپل را اجرا کنید اثر اسپل **Contingency** دیگر بر شما تمام می‌شود. همچنین، در صورتی که جزء مادی اسپل در هر لحظه همراه شما نباشد، **Contingency** تمام می‌شود.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Continual Flame

2nd-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (گرد یک یاقوت سرخ به ارزش 50 gp، که اسپل مصرف می‌کند)
مدت: تا زمانی که باطل شود (Dispelled)

شعله‌ای به روشنایی یک مشعل، از جسمی که لمس می‌کنید بیرون می‌آید. این اثر شبیه یک شعله معمولی است، اما گرما ایجاد نمی‌کند و از اکسیژن استفاده نمی‌کند. این شعله دائمی را می‌توان پوشاند یا پنهان کرد اما خاموش یا خفه نمی‌شود.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Control Water

4th-level Transmutation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 300 فوت
اجزاء: V، S، M (یک قطره آب و ذره‌ای غبار)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

تا زمان پایان اسپل، هرگونه آب مستقل در ناحیه‌ای که انتخاب می‌کنید، که یک مکعب تا 100 فوت از هر طرف است را کنترل می‌کنید. هنگام اجرای اسپل می‌توانید یکی از آثار زیر را انتخاب کنید. به عنوان یک اکشن در نوبت خود، می‌توانید همان اثر را تکرار کنید یا یک اثر متفاوت را انتخاب کنید.

سیل. باعث می‌شوید سطح آب تمام آب‌های ثابت در منطقه تا 20 فوت افزایش یابد. اگر منطقه شامل ساحل باشد، آب سیل به خشکی می‌ریزد.
اگر ناحیه‌ای را در حجم وسیعی از آب انتخاب کنید، در عوض موجی به طول 20 فوت ایجاد می‌کنید که از یک طرف منطقه به طرف دیگر حرکت می‌کند و سپس سقوط می‌کند. هر وسیله نقلیه Huge یا کوچکتر در مسیر موج با آن به طرف دیگر حمل می‌شود. هر وسیله نقلیه Huge یا کوچکتر که توسط موج مورد اصابت قرار گیرد، 25 درصد احتمال واژگونی دارد.
سطح آب تا زمان پایان اسپل یا انتخاب اثری متفاوت همچنان بالا می‌ماند. اگر این اثر موجی ایجاد کرد، موج در شروع نوبت بعدی شما تا زمان ادامه اثر سیل تکرار می‌شود.

آب را باز کردن. باعث می‌شوید آب منطقه از هم جدا شده و یک خندق ایجاد کند. خندق در سراسر منطقه اسپل گسترش می‌یابد و آب جدا شده دیواری را در هر دو طرف ایجاد می‌کند. خندق تا پایان اسپل یا تا زمانی که اثر دیگری انتخاب کنید باقی می‌ماند. سپس آب در طول دور بعدی به آرامی در خندق پر می‌شود تا سطح عادی آب بازیابی شود.

هدایت جریان. باعث می‌شوید آب جاری در ناحیه به سمتی که شما انتخاب می‌کنید حرکت کند، حتی اگر آب مجبور باشد از موانع، دیوارها یا جهات غیر متحمل دیگر عبور کند. آب منطقه همانطور که شما آن را هدایت می‌کنید حرکت می‌کند، اما هنگامی که از منطقه اسپل خارج شود، براساس شرایط زمین جریان خود را از سر می‌گیرد. حرکت آب در مسیری که انتخاب کرده‌اید تا زمانی که اسپل به پایان برسد یا اثر دیگری انتخاب کنید ادامه می‌یابد.

گرداب. این اثر نیاز به منبع آبی دارد که حداقل 50 فوت مربع است و 25 فوت عمق دارد. شما باعث ایجاد گردابی در مرکز ناحیه می‌شوید. پایه گرداب 5 فوت عرض دارد، در بالا تا 25 فوت عرض دارد و ارتفاع آن 25 فوت است. هر موجود یا جسمی در آب و در فاصله 25 فوتی گرداب، 10 فوت به سمت آن کشیده می‌شود. یک موجود می‌تواند با ریختن تاس Strength (Athletics) علیه Spell Save DC شما از گرداب دور شود.
وقتی موجودی برای اولین بار در یک نوبت وارد گرداب می‌شود یا نوبت خود را در آن‌جا شروع می‌کند، باید یک Strength Saving Throw بریزد. در صورت شکست، به موجود 2d8 Bludgeoning Damage وارد می‌شود و تا پایان اسپل در گرداب گرفتار می‌شود. در صورت موفقیت در تاس نجات، موجود نیمی از آسیب را می‌بیند و در گرداب گرفتار نمی‌شود.
موجودی که در گرداب گرفتار شده است می‌تواند از اکشن خود برای دور شدن از گرداب مانند آن‌چه در بالا توضیح داده شده استفاده کند، اما برای انجام اینکار دارای Disadvantage در تاس Strength (Athletics) است.

اولین باری که هر شئ وارد گرداب می‌شود **2d8 Bludgeoning Damage** متحمل می‌شود. این آسیب در هر دوری که جسم در گرداب باقی بماند رخ می‌دهد.

CLASSES: CLERIC, DRUID, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FATHOMLESS WARLOCK, GENIE (MARID) WARLOCK, LAND (COAST) DRUID, LAND DRUID, TEMPEST CLERIC

Control Weather

8th-level Transmutation

زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: خود (شعاع 5 مایلی)
اجزاء: V، S، M (عود و ذره‌های خاک و چوب مخلوط شده در آب)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 8 ساعت

می‌توانید آب و هوا را در فاصله 5 مایلی خود برای مدت زمان اسپل کنترل کنید. برای اجرای این اسپل باید بیرون (**Outdoor**) باشید. حرکت به مکانی که در آن مسیر واضحی به آسمان نداشته باشید باعث می‌شود اسپل تمام شود.
وقتی اسپل را اجرا می‌کنید، شرایط آب و هوایی فعلی را تغییر می‌دهید، که بر اساس آب و هوا و فصل توسط **DM** تعیین شده است. می‌توانید بارش، دما و باد را تغییر دهید. **1d4 × 10** دقیقه طول می‌کشد تا شرایط جدید اعمال شود. پس این اعمال، می‌توانید شرایط را دوباره تغییر دهید. با پایان اسپل، هوا به تدریج به حالت عادی برمی‌گردد.
وقتی شرایط آب و هوا را تغییر می‌دهید، وضعیت فعلی آن را در جدول‌های زیر بیابید و مرحله آن را یکی بالا یا پایین ببرید.
هنگام تغییر باد، می‌توانید جهت آن را تغییر دهید.

باد	
مرحله	شرایط
1	آرام
2	باد متوسط
3	باد شدید
4	باد بسیار شدید
5	طوفان

دما	
مرحله	شرایط
1	گرمای غیر قابل تحمل
2	داغ
3	گرم
4	خنک
5	سرد
6	سرمای قطب

بارش	
مرحله	شرایط
1	صاف
2	ابرهای سبک
3	مه ابری یا مه زمینی
4	باران، تگرگ یا برف
5	باران سیل‌آسا، تگرگ سهمگین یا کولاک

CLASSES: CLERIC, DRUID, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Cordon of Arrows

2nd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 5 فوت
اجزاء: V، S، M (حداقل 4 تیر)
مدت: 8 ساعت

چهار قطعه مهمات غیر جادویی مثل تیر را در برد اسپل، در زمین قرار می‌دهید و برای محافظت از منطقه بر آن‌ها جادو می‌کنید. تا زمانی که اسپل به پایان برسد، هرگاه موجودی غیر از شما برای اولین بار در یک نوبت وارد **30** فوتی آن می‌شود تا نوبت خود را در آن‌جا به پایان برساند، یک تکه مهمات به سمت آن پرواز می‌کند. موجود باید در یک **Dexterity Saving Throw** موفق شود وگرنه **1d6 Piercing Damage** به آن وارد می‌شود. سپس، قطعه مهمات منهدم می‌شود. اسپل زمانی پایان می‌یابد که مهماتی باقی نماند.
وقتی این اسپل را اجرا می‌کنید، می‌توانید هر موجودی که می‌خواهید را تعیین کنید و اسپل آن‌ها را نادیده می‌گیرد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **3** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **2**، دو تیر به مهمات اضافه می‌شود.

CLASSES: RANGER

Counterspell

3rd-level Abjuration

زمان اجرا: 1 ری‌اکشن، که وقتی می‌بینید موجودی در فاصله 60 فوتی شما اسپل می‌زند انجام می‌دهید
بُرد: 60 فوت
اجزاء: S
مدت: آنی

سعی می‌کنید روند جادوگری موجودی را قطع کنید. اگر موجود از اسپل لول 3 یا پایین‌تر استفاده می‌کند، اسپل آن شکست می‌خورد و تاثیری ندارد. اگر اسپل لول 4 یا بالاتر را اجرا می‌کند، یک تاس **Ability Check** که از **Spellcasting Ability** شما استفاده می‌کند بریزید. **DC** این تاس برابر با لول اسپل + 10 است. در صورت موفقیت، اسپل موجود شکست می‌خورد و تاثیری ندارد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول 4 یا بالاتر اجرا کنید، اسپل موجود در صورتی که لول کمتر یا مساوی با اسپل اسلات مورد استفاده شما داشته باشد، قطع می‌شود و هیچ تاثیری ندارد.

CLASSES: SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, REDEMPTION PALADIN, WATCHERS PALADIN

Create Food and Water

3rd-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

45 پوند غذا و 30 گالن آب روی زمین یا در ظروف داخل برد اسپل تولید می‌کنید، به اندازه‌ای که می‌تواند پانزده شبه‌انسان (**Humanoid**) یا پنج اسب را برای 24 ساعت نگه دارد. غذا بی‌مزه اما مغذی است و اگر بعد از 24 ساعت خورده نشود خراب می‌شود. آب تمیز است و خراب نمی‌شود.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC, PALADIN
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, GENIE WARLOCK, LAND (DESERT) DRUID, LAND DRUID

Create or Destroy Water

1st-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (یک قطره آب در صورت ساخت آب و چند ذره شن در صورت نابودی آب)
مدت: آنی

آب می‌سازید یا نابود می‌کنید.

ایجاد آب. می‌توانید حداکثر 10 گالن آب تمیز در محدوده در یک ظرف باز ایجاد کنید. متناوبا، آب به صورت باران در یک مکعب 30 فوتی در محدوده می‌بارد و شعله‌های در معرض این منطقه را خاموش می‌کند.
نابودی آب. می‌توانید حداکثر 10 گالن آب تمیز در محدوده در یک ظرف باز را نابود کنید. متناوبا، مه را در یک مکعب 30 فوتی از بین می‌برید.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول 2 یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول 1، 10 گالن اضافی آب ایجاد یا نابود می‌کنید، یا اندازه مکعب 5 فوت افزایش می‌یابد.

CLASSES: CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, FATHOMLESS WARLOCK

Create Undead

6th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 دقیقه

بُرد: 10 فوت

اجزاء: V، S، M (یک گلدان سفالی پر از خاک قبر، یک گلدان سفالی پر از آب شور و یک سنگ عقیق سیاه به ارزش **150 gp** برای هر جنازه)

مدت: آنی

فقط در شب می‌توانید این اسپل را اجرا کنید. حداکثر سه جنازه شبه‌انسان (**Humanoid**) به اندازه **Medium** یا **Small** را که در برد اسپل هستند انتخاب کنید. هر جنازه تبدیل به یک **Ghoul** تحت کنترل شما می‌شود (**DM** آمار و ارقام این موجود را دارد).

به عنوان یک بونس اکشن در هر نوبت خود، اگر موجود در **120** فوتی شما باشد، می‌توانید به صورت ذهنی به هر موجودی که با این اسپل ساخته‌اید فرمان دهید (اگر چندین موجود را کنترل می‌کنید، می‌توانید به طور همزمان به همه یا هرکدام از آن‌ها فرمان دهید و یک فرمان را به هر کدام بدهید). شما تصمیم می‌گیرید که موجود در حین نوبت بعدی خود چه اکشنی انجام می‌دهد و به کجا حرکت می‌کند، یا می‌توانید یک فرمان کلی، مانند محافظت از یک اتاق یا راهرو خاص، صادر کنید. اگر هیچ فرمانی صادر نکنید، موجود فقط از خود در برابر دشمنان دفاع می‌کند. هنگامی که دستور داده می‌شود، موجود تا زمانی که کارش کامل نشود به دنبال آن می‌رود.

این موجود به مدت **24** ساعت تحت کنترل شما است و پس از آن دیگر از هرگونه فرمان شما اطاعت نمی‌کند. برای حفظ کنترل موجودی تا **24** ساعت دیگر، باید قبل از پایان دوره **24** ساعته فعلی، این اسپل را روی موجودات اجرا کنید. این استفاده از اسپل به جای ساخت موجودات جدید، کنترل شما را بر حداکثر سه موجودی که با این اسپل ساخته‌اید محکم می‌سازد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **7** یا بالاتر اجرا کنید، می‌توانید چهار **Ghoul** را ساخته یا کنترل کنید. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **8** یا بالاتر اجرا کنید، می‌توانید پنج **Ghoul** یا دو **Ghast** یا **Wight** را ساخته یا کنترل کنید. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **9** یا بالاتر اجرا کنید، می‌توانید شش **Ghoul**، سه **Ghast** یا **Wight** یا دو **Mummy** را ساخته یا کنترل کنید.

CLASSES: CLERIC, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Creation

5th-level Illusion

زمان اجرا: 1 دقیقه

بُرد: 30 فوت

اجزاء: V، S، M (یک تکه کوچک از ماده‌ای از همان نوع شئ که قصد ایجاد آن را دارید.)

مدت: خاص

می‌توانید مواد سایه‌ای را از **Shadowfell** بیرون بیاورید تا یک شئ غیرزنده از مواد گیاهی در محدوده ایجاد کنید: کالاهای نر، طناب، چوب یا موارد مشابه. همچنین می‌توانید از این اسپل برای ایجاد اشیاء معدنی مانند سنگ، کریستال یا فلز استفاده کنید. جسم ایجاد شده نباید بزرگتر از یک مکعب **5** فوتی باشد و جسم باید از شکل و موادی باشد که قبلا دیده‌اید.

مدت زمان اسپل بستگی به مواد جسم دارد. اگر جسم از چند ماده تشکیل شده است، از کوتاه‌ترین مدت استفاده کنید.

مواد	مدت
مواد گیاهی	1 روز
سنگ یا کریستال	12 ساعت
فلزات گرانبها	1 ساعت
گوهرها	10 دقیقه
Adamantine یا **Mithral**	1 دقیقه

استفاده از هرگونه ماده ایجاد شده توسط این اسپل به عنوان جزء مادی یک اسپل دیگر باعث شکست آن اسپل می‌شود.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **6** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **5**، مکعب **5** فوت افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FORGE CLERIC, GENIE WARLOCK

Crown of Madness

2nd-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

یک شبه‌انسان (**Humanoid**) به انتخاب شما که می‌توانید در برد اسپل ببینید باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا برای مدت اسپل شیفته (**Charmed**) شما شود. هنگامی که موجود به این شکل شیفته شده است، تاجی پیچ خورده از آهن ناهموار روی سرش ظاهر می‌شود و جنون در چشمانش می‌درخشد.
هدف شیفته باید قبل از حرکت در هر نوبت خود از اکشنش برای حمله از نزدیک علیه موجودی به جز خودش که شما انتخاب می‌کنید استفاده کند. اگر هیچ موجودی را انتخاب نکنید یا هیچ موجودی در دسترس او نباشد، هدف می‌تواند به طور معمول عمل کند.
در نوبت‌های بعدی خود، باید از اکشن خود برای حفظ کنترل بر روی هدف و یا پایان اسپل استفاده کنید. همچنین، هدف می‌تواند در پایان هر نوبت خود یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت موفقیت، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, OATHBREAKER PALADIN

Crusader's Mantle

3rd-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (شعاع 30 فوتی)
اجزاء: V
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

قدرت مقدس از شما در هاله‌ای با شعاع 30 فوتی ساطع می‌شود و جسارت را در متحدان شما بیدار می‌کند. تا زمان پایان اسپل، هاله به مرکزیت شما حرکت می‌کند. هر موجود غیر دشمن (شامل شما) هنگامی که در هاله است **1d4 Radiant Damage** اضافه با حملات مسلح خود وارد می‌کند.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: WAR CLERIC

Cure Wounds

1st-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: آنی

موجودی را لمس می‌کنید و باعث می‌شوید مقدار **Hit Point** برابر با **1d8 + Spellcasting Ability** شما بازیابی کند. این اسپل هیچ تاثیری بر **Undead** یا **Construct** ندارد.

در لول‌های بالاتر: اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول 2 یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از لول 1، جان بازیابی شده **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, CLERIC, DRUID, PALADIN, RANGER
SUBCLASSES: CELESTIAL WARLOCK, DIVINE SOUL SORCERER, LIFE CLERIC, WILDFIRE DRUID

D

Dancing Lights

Evocation Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S، M (کمی فسفر، چوب **Wych** یا کرم درخشان)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

حداکثر چهار چراغ به اندازه مشعل را در محدوده ایجاد می‌کنید و آن‌ها را به صورت مشعل، فانوس یا گوی درخشان نشان می‌دهید که برای مدتی در هوا معلق هستند. همچنین می‌توانید چهار چراغ را به یک شکل درخشان مبهم و شبیه شبه‌انسان (**Humanoid**) با اندازه **Medium** ترکیب کنید. هر شکلی که انتخاب کنید، هر چراغ در شعاع 10 فوتی خود نور کم (**Dim Light**) تولید می‌کند.
به عنوان یک بونس اکشن در نوبت خود، می‌توانید چراغ‌ها را تا 60 فوت به نقطه جدیدی در برد اسپل حرکت دهید. یک چراغ باید در فاصله 20 فوتی از چراغ دیگر ایجاد شده توسط اسپل باشد و اگر از محدوده اسپل فراتر رود خاموش می‌شود.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Darkness

2nd-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (خز خفاش و یک قطره قیر یا یک تکه ذغال‌سنگ)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

تاریکی جادویی از نقطه‌ای که در محدوده انتخاب می‌کنید پخش می‌شود تا یک کره با شعاع 15 فوتی برای مدت زمان اسپل تشکیل دهد. تاریکی از گوشه و زوایا عبور می‌کند. موجودی که **Darkvision** دارد نمی‌تواند در این تاریکی ببیند و نور غیر جادویی نمی‌تواند آن را روشن کند.
اگر نقطه‌ای که انتخاب کرده‌اید روی جسمی است که در دست دارید یا چیزی که پوشیده یا حمل نمی‌شود، تاریکی از جسم خارج می‌شود و با آن حرکت می‌کند. پوشاندن کامل منبع تاریکی با یک شئ مات مانند کاسه یا کلاه‌خود، تاریکی را مسدود می‌کند.
اگر هر جایی از ناحیه این اسپل با ناحیه‌ای از نور که توسط یک اسپل لول 2 یا کمتر ایجاد شده است همپوشانی داشته باشد، اسپل ایجادکننده نور از بین می‌رود.

CLASSES: SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (SWAMP) DRUID, LAND DRUID, OATHBREAKER PALADIN, SHADOW MONK, SHADOW SORCERER

Darkvision

2nd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (کمی هویج خشک‌شده یا یک عقیق)
مدت: 8 ساعت

به موجودی که مایل است دست می‌زنید تا به او توانایی مشاهده در تاریکی را بدهید. برای مدت زمان اسپل، آن موجود در محدوده 60 فوتی **Darkvision** دارد.

CLASSES: ARTIFICER, DRUID, RANGER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, SHADOW MONK

Daylight

3rd-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: 1 ساعت

یک کره با شعاع **60** فوت از نقطه‌ای که در برد اسپل انتخاب می‌کنید پخش می‌شود. کره نور شدید (**Bright Light**) دارد و در **60** فوت دیگر نور کم (**Dim Light**) می‌تاباند.
اگر نقطه‌ای که انتخاب کرده‌اید روی جسمی است که در دست دارید یا چیزی که پوشیده یا حمل نمی‌شود، نور از جسم می‌تابد و با آن حرکت می‌کند. پوشاندن کامل منبع نور با یک شئ مات مانند کاسه یا کلاه‌خود، نور را مسدود می‌کند.
اگر هر جایی از ناحیه این اسپل با ناحیه‌ای از تاریکی که توسط یک اسپل لول **3** یا کمتر ایجاد شده است همپوشانی داشته باشد، اسپل ایجادکننده تاریکی از بین می‌رود.

CLASSES: CLERIC, DRUID, PALADIN, RANGER, SORCERER
SUBCLASSES: CELESTIAL WARLOCK, DIVINE SOUL SORCERER, LAND (GRASSLAND) DRUID, LAND DRUID, LIGHT CLERIC

Death Ward

4th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: 8 ساعت

موجودی را لمس می‌کنید و به او دفاعی مقابل مرگ می‌دهید.
اولین باری که هدف در نتیجه آسیب دیدن به جان **0** می‌رسد، در عوض **Hit Point** آن به **1** می‌رسد و اسپل به پایان می‌رسد.
اگر هدف تحت‌تاثیر اثری قرار گیرد که می‌تواند او را بدون آسیب رساندن بلافاصله از بین ببرد و اسپل همچنان در حال اجرا باشد، در عوض آن اثر خنثی می‌شود و اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: CLERIC, PALADIN
SUBCLASSES: ALCHEMIST ARTIFICER, DEATH CLERIC, DIVINE SOUL SORCERER, GRAVE CLERIC, LIFE CLERIC, UNDEAD WARLOCK, UNDYING WARLOCK

Delayed Blast Fireball

7th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S، M (یک توپ کوچک از مدفوع خفاش و گوگرد)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

یک پرتو نور زرد از انگشت اشاره شما می‌تابد، سپس متراکم می‌شود تا در یک نقطه انتخاب شده در برد اسپل به عنوان یک مهره درخشان برای مدت زمان اسپل باقی بماند. هنگامی که اسپل به پایان می‌رسد، یا به دلیل این‌که تمرکز شما از بین رفته است یا به دلیل تصمیم‌گیری شما برای پایان دادن به آن، مهره با صدای غرش آرامی منفجر می‌شود، انفجار از گوشه‌ها و زوایا رد می‌شود. هر موجودی در کره‌ای به شعاع **20** فوت با محوریت آن نقطه باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، به موجود **Fire Damage** به مقدار مجموع آسیب انباشته‌شده وارد می‌شود و در صورت موفقیت نیمی از آن.
آسیب پایه اسپل **12d6** است. اگر در پایان نوبت شما مهره هنوز منفجر نشده باشد، آسیب آن **1d6** افزایش می‌یابد.
اگر مهره درخشان قبل از تمام شدن مدت زمان لمس شود، موجودی که آن را لمس کرده است باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، اسپل بلافاصله به پایان می‌رسد و مهره آتش می‌گیرد. در صورت موفقیت، موجود می‌تواند مهره را تا ارتفاع **40** فوت پرتاب کند. وقتی مهره به موجود یا جسم جامدی برخورد می‌کند، اسپل به پایان می‌رسد و مهره منفجر می‌شود.
آتش‌سوزی به اجسام منطقه آسیب می‌رساند و اجسام قابل اشتعال که پوشیده یا حمل نمی‌شوند را مشتعل می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **8** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **7**، آسیب پایه **1d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Demiplane

8th-level Conjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: S
مدت: 1 ساعت

یک در از سایه بر یک سطح صاف و جامد که می‌توانید در برد اسپل ببینید ایجاد می‌کنید. در آنقدر بزرگ است که به موجودات **Medium** اجازه دهد بدون مشکل از آن عبور کنند. هنگامی که در باز می‌شود، به نیم‌سطحی (Demiplane) منتهی می‌شود که به‌نظر می‌رسد یک اتاق خالی به ابعاد **30** فوت در هر بعد باشد، که از چوب یا سنگ ساخته شده است. هنگامی که اسپل به پایان می‌رسد، در ناپدید می‌شود و هر موجود یا شئ در داخل نیم‌سطح در آنجا محبوس می‌ماند، زیرا در از طرف دیگر نیز ناپدید می‌شود.
هر بار که این اسپل را اجرا می‌کنید، یک نیم‌سطح جدید ایجاد می‌کنید، یا کاری می‌کنید که در سایه‌ای به یک نیم‌سطح که قبلا توسط همین اسپل ایجاد کرده‌اید متصل شود. علاوه بر این، اگر ماهیت و محتویات یک نیم‌سطح که توسط جادوگر دیگری با همین اسپل ایجاد شده است را می‌دانید، می‌توانید در سایه‌ای را به آن نیم‌سطح متصل کنید.

CLASSES: WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Destructive Wave

5th-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (شعاع 30 فوت)
اجزاء: V
مدت: آنی

با ضربه زدن به زمین، یک انفجار از انرژی الهی ایجاد می‌کنید که از شما به بیرون موج می‌زند. هر موجودی که در فاصله **30** فوتی خود انتخاب کنید باید در یک **Constitution Saving Throw** موفق شود یا به میزان **5d6 Thunder Damage** و همچنین **5d6** آسیب **Radiant** یا **Necrotic** (به انتخاب شما) متحمل شود و زمین بخورد (**Prone**). موجودی که در تاس نجات خود موفق شود نیمی از آن آسیب را متحمل می‌شود و زمین نمی‌خورد.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: TEMPEST CLERIC

Detect Evil and Good

1st-level Divination
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

برای مدت زمان اسپل، متوجه حضور **Aberration**، **Celestial**، **Elemental**، **Fey**، **Fiend** یا **Undead** در **30** فوتی خود می‌شوید و همچنین جایی که این موجود واقع شده است. به علاوه، متوجه مکان‌ها یا اشیائی که در **30** فوتی شما با جادو تقدیس یا آلوده شده باشند می‌شوید.
این اسپل می‌تواند از اکثر موانع عبور کند، اما توسط **1** فوت سنگ، **1** اینچ فلز معمولی، یک ورق نازک سربی یا **3** فوت چوب یا خاک مسدود می‌شود.

CLASSES: CLERIC, PALADIN
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, GENIE WARLOCK

Detect Magic

1st-level Divination (Ritual)
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

برای مدت زمان اسپل، متوجه حضور جادو در 30 فوتی خود می‌شوید. اگر جادو را به این شکل حس کنید، می‌توانید از اکشن خود برای دیدن هاله‌ای ضعیف در اطراف هر موجود یا شئ قابل مشاهده در ناحیه‌ای که جادو دارد استفاده کنید و در صورت وجود، مکتب جادوی آن را بیاموزید.
این اسپل می‌تواند از اکثر موانع عبور کند، اما توسط 1 فوت سنگ، 1 اینچ فلز معمولی، یک ورق نازک سربی یا 3 فوت چوب یا خاک مسدود می‌شود.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, CLERIC, DRUID, PALADIN, RANGER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, WATCHERS PALADIN

Detect Poison and Disease

1st-level Divination (Ritual)
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (برگ درخت سرخدار)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

برای مدت زمان اسپل، متوجه وجود و محل سموم، موجودات سمی و بیماری‌ها در 30 فوتی خود می‌شوید. همچنین در هر مورد نوع سم، موجود سمی یا بیماری را مشخص می‌کنید.
این اسپل می‌تواند از اکثر موانع عبور کند، اما توسط 1 فوت سنگ، 1 اینچ فلز معمولی، یک ورق نازک سربی یا 3 فوت چوب یا خاک مسدود می‌شود.

CLASSES: CLERIC, DRUID, PALADIN, RANGER
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Detect Thoughts

2nd-level Divination
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (یک تکه مس)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

برای مدت زمان اسپل، می‌توانید افکار موجودات خاص را بخوانید. وقتی اسپل را اجرا می‌کنید و به عنوان اکشن خود در هر نوبت تا پایان اسپل، می‌توانید ذهن خود را بر روی هر موجودی که می‌توانید در فاصله 30 فوتی خود مشاهده کنید، متمرکز کنید. اگر موجودی که انتخاب می‌کنید دارای **Intelligence** 3 یا پایین‌تر باشد یا به هیچ زبانی صحبت نکند، تحت تاثیر قرار نمی‌گیرد.
در ابتدا افکار سطحی موجود را می‌آموزید. چیزی که در آن لحظه بیشتر ذهنش را اشغال کرده است. به عنوان یک اکشن، می‌توانید توجه خود را به افکار موجودات دیگر معطوف کنید یا سعی کنید عمق بیشتری را در ذهن همان موجود جستجو کنید. اگر عمیق‌تر کاوش کنید، هدف باید یک تاس **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت شکست در این تاس، به استدلال موجود (در صورت وجود)، وضعیت عاطفی آن و چیزی که در ذهن او پررنگ است (مانند چیزی که نگران آن است، دوست دارد یا از آن متنفر است) پی می‌برید. اگر در تاس نجات موفق شود، اسپل به پایان می‌رسد. در هر صورت، هدف می‌داند که شما در حال خواندن ذهنش هستید. در صورتی که توجه خود را به افکار موجودات دیگر معطوف نکنید، موجود می‌تواند از اکشنش در نوبت خود استفاده کند تا یک تاس **Intelligence Check** علیه یک **Intelligence Check** شما

بریزد؛ در صورت موفق شدن اسپل به پایان می‌رسد.
طبیعتا، سوالاتی که به طور شفاهی از موجود پرسیده می‌شوند مسیر افکار او را شکل می‌دهند، بنابراین این اسپل به عنوان بخشی از یک بازجویی بسیار مفید است.
همچنین می‌توانید از این اسپل برای تشخیص وجود موجودات هوشمندی که نمی‌توانید ببینید استفاده کنید. هنگامی که اسپل را اجرا می‌کنید یا به عنوان اکشن خود در طول مدت اسپل، می‌توانید که دنبال افکار در **30** فوتی خود بگردید. این اسپل می‌تواند از اکثر موانع عبور کند، اما توسط **1** فوت سنگ، **1** اینچ فلز معمولی، یک ورق نازک سربی یا **3** فوت چوب یا خاک مسدود می‌شود. شما نمی‌توانید موجودی با **Intelligence 3** یا پایین‌تر یا موجودی که به هیچ زبانی صحبت نمی‌کند را تشخیص دهید.
هنگامی که وجود موجودی را از این طریق تشخیص می‌دهید، می‌توانید افکار آن را تا آخر مدت اسپل مطابق چیزی که در بالا توضیح داده شده است بخوانید، حتی اگر نتوانید آن را ببینید، اما هنوز باید در برد اسپل باشد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GREAT OLD ONE WARLOCK

Dimension Door

4th-level Conjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 500 فوت
اجزاء: V
مدت: آنی

خود را از محل فعلی خود به هر نقطه دیگری در برد اسپل منتقل می‌کنید. شما دقیقا به نقطه مورد نظر می‌رسید. نقطه می‌تواند مکانی باشد که می‌توانید ببینید، جایی که می‌توانید تجسم کنید یا نقطه‌ای که می‌توانید با بیان فاصله و جهت توصیف کنید، مانند «**200** فوت مستقیم به سمت پایین» یا «به سمت شمال غربی به زاویه **45** درجه، **300** فوت».
در صورتی که وزن اجسام بیشتر از خود شما نباشد می‌توانید آن‌ها را با خود ببرید. همچنین می‌توانید یک موجود مایل هم اندازه خود یا کوچکتر، که لوازم همراهش فراتر از ظرفیت باربری او نیست، را بیاورید. هنگام اجرای این اسپل، موجود باید در **5** فوتی شما باشد.
اگر مقصد شما توسط شئ یا موجودی اشغال شده باشد، به هرکدام از شما و هر کسی که همراه شما است **4d6 Force Damage** وارد می‌شود و اسپل در انتقال شما شکست می‌خورد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FEY WANDERER RANGE, TRICKERY CLERIC, VENGEANCE PALADIN

Disguise Self

1st-level Illusion
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: 1 ساعت

خودتان را – شامل لباس، زره، اسلحه و سایر لوازم شخصی همراه – تا زمانی که اسپل به پایان برسد یا تا زمانی که از اکشن خود برای خنثی کردن آن استفاده نکنید، تغییر شکل می‌دهید. می‌توانید **1** فوت کوتاه‌تر یا بلندتر به‌نظر برسید و می‌توانید لاغر، چاق یا در این بین به نظر برسید. نمی‌توانید نوع بدن خود را تغییر دهید، بنابراین باید فرمی را انتخاب کنید که اعضای کلی آن همسان با بدن شما باشد. به جز این موارد، میزان توهم با شماست.
توهم بودن تغییرات ایجاد شده توسط این اسپل در بازرسی فیزیکی مشخص می‌شود. به طور مثال، اگر از این اسپل برای افزودن کلاه به لباس خود استفاده کنید، اشیاء از کلاه عبور می‌کنند و هر کسی که آن را لمس کند هیچ چیزی حس نمی‌کند یا سر و موی شما حس می‌کند. اگر از این اسپل برای لاغرتر نشان دادن خود استفاده کنید، دست کسی که قصد لمس شما را دارد ظاهرا در هوا به شما برخورد می‌کند.
برای تشخیص تغییر شکل شما، یک موجود می‌تواند از اکشن خود برای ریختن تاس **Intelligence (Investigation)** مقابل **Spell Save DC** شما استفاده کند.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GLOOM STALKER RANGER, TRICKERY CLERIC

Disintegrate

6th-level Transmutation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (یک آهن‌ربا طبیعی و کمی گرد و غبار)
مدت: آنی

یک اشعه سبز نازک از انگشت اشاره شما به هدفی می‌رسد که می‌توانید در برد اسپل ببینید. هدف می‌تواند یک موجود، یک شئ یا یک چیز ساخته شده توسط انرژی جادوی مانند دیوار ساخته شده توسط اسپل **Wall of Force** باشد.
موجودی که توسط این اسپل هدف قرار می‌گیرد باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، به هدف **10d6 + 40 Force Damage** وارد می‌شود. اگر آسیب وارد شده از اسپل باعث شود **Hit Point** هدف به **0** برسد، هدف متلاشی می‌شود.
یک موجود متلاشی شده و همه‌چیزی که بر تن دارد و حمل می‌کند، به جز وسایل جادویی، به خاکستر تبدیل می‌شود. این موجود را می‌توان تنها با اسپل‌های **True Resurrection** یا **Wish** به زندگی بازگرداند.
اسپل به طور خودکار یک جسم غیر جادویی یا چیز ساخته شده توسط انرژی جادویی **Large** یا کوچکتر را نابود می‌کند. اگر هدف یک شئ یا چیز ساخته شده توسط انرژی جادویی **Huge** یا بزرگتر باشد، این اسپل یک قسمت به شکل مکعب **10** فوتی از آن را متلاشی می‌کند. یک شئ جادویی تحت تاثیر این اسپل قرار نمی‌گیرد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **7** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **6**، آسیب اسپل **3d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Dispel Evil and Good

5th-level Transmutation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (آب مقدس یا پودر نقره و آهن)
مدت: تمرکز، تا حداثر 1 دقیقه

انرژی درخشان شما را احاطه کرده و از شما در برابر پریان، شیاطین و موجوداتی که از جایی فراتر از سطح مادی سرچشمه می‌گیرند محافظت می‌کند. برای مدت اسپل موجودات **Celestial**، **Elemental**، **Fey**، **Fiend** و **Undead** در تاس‌های حمله علیه شما **Disadvantage** دارند.
با استفاده از هر یک از کارکردهای زیر می‌توانید اسپل را زودتر از موعد خاتمه دهید.

شکستن افسون. به عنوان اکشن خود، موجودی را لمس می‌کنید که شیفته (**Charmed**)، هراسان (**Frightened**) یا در تصرف یک **Celestial**، **Elemental**، **Fey**، **Fiend** یا **Undead** است. موجودی که شما لمس می‌کنید دیگر شیفته، هراسان یا تصرف شده توسط چنین موجوداتی نیست.
اخراج. به عنوان اکشن خود، یک **Melee Spell Attack** علیه یک **Celestial**، **Fey**، **Fiend** یا **Undead** که به آن دسترسی دارید انجام می‌دهید. در صورت وارد شدن ضربه، سعی می‌کنید موجود را به سطح اصلی خود بازگردانید. موجود باید در یک تاس **Charisma Saving Throw** موفق شود یا به سطح اصلی خود بازگردانده شود. اگر در سطح خود نیستند، موجودات **Undead** به **Shadowfell** و **Fey** به **Feywild** فرستاده می‌شوند.

CLASSES: CLERIC, PALADIN
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Dispel Magic

3rd-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

یک موجود، شئ یا اثر جادویی در برد اسپل انتخاب کنید. هر اسپل لول **3** یا پایین‌تر در هدف به پایان می‌رسد. برای هر اسپل لول **4** یا بالاتر در هدف، یک **Ability Check** با استفاده از **Spellcasting Ability** خود بریزید. **DC** این تاس برابر با **10** + سطح طلسم است. در صورت موفقیت، اسپل به پایان می‌رسد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **4** یا بالاتر اجرا می‌کنید، اگر لول اسپل برابر یا کمتر از لول اسپل اسلات مورد استفاده باشد، به طور خودکار به یک اسپل بر روی هدف خاتمه می‌دهید.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, CLERIC, DRUID, PALADIN, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, DEVOTION PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FEY WANDERER RANGER, FEY WANDERER, TRICKERY CLERIC

Dissonant Whispers

1st-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V
مدت: آنی

نغمه‌ای ناموزون را زمزمه می‌کنید که تنها موجود انتخابی شما می‌تواند بشنود که باعث درد وحشتناکی در آن می‌شود. هدف باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، به هدف **3d6 Psychic Damage** وارد می‌شود و باید بلافاصله، در صورت موجودی، از ری‌اکشن خود استفاده کند تا به مقداری که سرعتش اجازه می‌دهد از شما دور شود.
موجود به زمینی آشکارا خطرناک مانند آتش یا گودال حرکت نمی‌کند. در صورت موفق بودن در تاس نجات، به هدف نیمی از آسیب وارد می‌شود و مجبور نیست از آن دور شود. یک موجود ناشنوا (**Deafened**) به طور خودکار در این تاس نجات موفق می‌شود.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، آسیب اسپل **1d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: BARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, GREAT OLD ONE WARLOCK

Divination

4th-level Divination (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (عود و قرمانی مناسب دین شما، با ارزش کلی حداقل **25 gp**، که اسپل مصرف می‌کند)
مدت: آنی

جادو و قربانی شما را در تماس با یک خدا یا بندگانش قرار می‌دهد. یک سوال در مورد یک هدف، رویداد یا فعالیت خاص که در **7** روز آینده اتفاق می‌افتد می‌پرسید. **DM** پاسخی صادقانه ارائه می‌دهد. پاسخ ممکن است یک عبارت کوتاه، یک شعر رمزآلود یا یک فال باشد.
اسپل هیچ شرایط احتمالی را که ممکن است نتیجه را تغییر دهد، مانند اجرای اسپل‌های اضافی یا از دست دادن یک متحد، در نظر نمی‌گیرد.
اگر قبل از اتمام یک استراحت بلند، دو یا چند بار اسپل را اجرا کنید، پس از اولین بار، برای هر اجرای اسپل احتمال **25** درصدی انباشته وجود دارد که جوابی تصادفی بگیرید. **DM** این تاس را مخفیانه می‌ریزد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, LAND (FOREST) DRUID, LAND (GRASSLAND) DRUID, LAND DRUID

Divine Favor

1st-level Evocation
زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

دعای شما به شما درخشندگی الهی می‌بخشد. تا زمان پایان اسپل، حملات مسلح شما **1d4 Radiant Damage** اضافه هنگام ضربه زدن وارد می‌کنند.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: WAR CLERIC

Divine Word

7th-level Evocation
زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V
مدت: آنی

کلمه‌ای الهی را بر زبان می‌آورید، آغشته به قدرتی که جهان را در طلوع آفرینش شکل داد. هر تعداد از موجوداتی را که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را انتخاب کنید. هر موجودی که می‌تواند صدای شما را بشنود باید یک **Charisma Saving Throw** بریزد. در صورت شکست در این تاس، موجود بر اساس **Hit Point** فعلی خود تحت تاثیر قرار می‌گیرد:

- **HP ≤ 50**: ناشنوا (**Deafened**) برای 1 دقیقه
- **HP ≤ 40**: ناشنوا (**Deafened**) و نابینا (**Blinded**) برای 10 دقیقه
- **HP ≤ 30**: ناشنوا (**Deafened**)، نابینا (**Blinded**) و شوکه (**Stunned**) برای 1 ساعت
- **HP ≤ 20**: مرگ آنی

صرف نظر از جان فعلی، یک **Celestial**، **Elemental**، **Fey** یا **Fiend** که در تاس نجات شکست می‌خورد، مجبور می‌شود به سطح اصلی خود بازگردد (اگر در حال حاضر آنجا نیست) و نمی‌تواند به مدت 24 ساعت به هیچ طریقی کمتر از اسپل **Wish** به سطح فعلی شما بازگردد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Dominate Beast

4th-level Enchantment
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

سعی می‌کنید یک حیوان (**Beast**) که می‌توانید در برد اسپل ببینید را فریب دهید. حیوان باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا برای مدت زمان اسپل شیفته (**Charmed**) شما شود. اگر شما یا متحدان شما مشغول مبارزه با آن باشید، هدف در تاس نجات **Advantage** دارد.
در حالی که جانور شیفته است، تا زمانی که هر دو در یک سطح هستی باشید با آن به صورت تله‌پاتی ارتباط دارید. هنگامی که هوشیار هستید (نیازی به هیچ اکشنی نیست)، می‌توانید از این ارتباط تله‌پاتی برای صدور دستورات به موجود استفاده کنید، که از تمام توان خود برای اطاعت از آن استفاده می‌کند. می‌توانید یک دستور ساده و کلی بدهید، مانند «به آن موجود حمله کن»، «به آن‌جا فرار کن» یا «آن شئ را بیار». اگر موجود دستور را تکمیل کند و فرمان دیگری از شما دریافت نکند، با نهایت قدرت از خود محافظت می‌کند.
می‌توانید از اکشن خود برای کنترل کامل و دقیق هدف استفاده کنید. تا پایان نوبت بعدی شما، موجود فقط اکشن‌هایی که

شما انتخاب می‌کنید را انجام می‌دهد و کاری به جز آنچه شما اجازه‌اش را می‌دهید انجام نمی‌دهد. در این مدت، همچنین می‌توانید با موجود ری‌اکشن داشته باشید، اما این مستلزم این است که شما نیز از ری‌اکشن خود استفاده کنید.
هر بار که هدف آسیب می‌بیند، یک **Wisdom Saving Throw** دیگر علیه اسپل می‌ریزد. اگر تاس نجات موفق باشد، اسپل به پایان می‌رسد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **5** اجرا می‌کنید، مدت آن تمرکز، تا حداکثر **10** دقیقه می‌شود. هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **6** اجرا می‌کنید، مدت آن تمرکز، تا حداکثر **1** ساعت می‌شود. هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **7** یا بالاتر اجرا می‌کنید، مدت آن تمرکز، تا حداکثر **8** ساعت می‌شود.

CLASSES: DRUID, SORCERER
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCHFEY WARLOCK, CONQUEST PALADIN, GREAT OLD ONE WARLOCK, NATURE CLERIC

Dominate Monster

8th-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

سعی می‌کنید یک موجود که می‌توانید در برد اسپل ببینید را فریب دهید. موجود باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا برای مدت زمان اسپل شیفته (**Charmed**) شما شود. اگر شما یا متحدان شما مشغول مبارزه با آن باشید، هدف در تاس نجات **Advantage** دارد.
در حالی که موجود شیفته است، تا زمانی که هر دو در یک سطح هستی باشید با آن به صورت تله‌پاتی ارتباط دارید. هنگامی که هوشیار هستید (نیازی به هیچ اکشنی نیست)، می‌توانید از این ارتباط تله‌پاتی برای صدور دستورات به موجود استفاده کنید، که از تمام توان خود برای اطاعت از آن استفاده می‌کند. می‌توانید یک دستور ساده و کلی بدهید، مانند «به آن موجود حمله کن»، «به آن‌جا فرار کن» یا «آن شئ را بیار». اگر موجود دستور را تکمیل کند و فرمان دیگری از شما دریافت نکند، با نهایت قدرت از خود محافظت می‌کند.
می‌توانید از اکشن خود برای کنترل کامل و دقیق هدف استفاده کنید. تا پایان نوبت بعدی شما، موجود فقط اکشن‌هایی که شما انتخاب می‌کنید را انجام می‌دهد و کاری به جز آنچه شما اجازه‌اش را می‌دهید انجام نمی‌دهد. در این مدت، همچنین می‌توانید با موجود ری‌اکشن داشته باشید، اما این مستلزم این است که شما نیز از ری‌اکشن خود استفاده کنید.
هر بار که هدف آسیب می‌بیند، یک **Wisdom Saving Throw** دیگر علیه اسپل می‌ریزد. اگر تاس نجات موفق باشد، اسپل به پایان می‌رسد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **9** اجرا می‌کنید، مدت آن تمرکز، تا حداکثر **8** ساعت می‌شود.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Dominate Person

5th-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

سعی می‌کنید یک شبه‌انسان (**Humanoid**) که می‌توانید در برد اسپل ببینید را فریب دهید. موجود باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا برای مدت زمان اسپل شیفته (**Charmed**) شما شود. اگر شما یا متحدان شما مشغول مبارزه با آن باشید، هدف در تاس نجات **Advantage** دارد.
در حالی که موجود شیفته است، تا زمانی که هر دو در یک سطح هستی باشید با آن به صورت تله‌پاتی ارتباط دارید. هنگامی که هوشیار هستید (نیازی به هیچ اکشنی نیست)، می‌توانید از این ارتباط تله‌پاتی برای صدور دستورات به موجود استفاده کنید، که از تمام توان خود برای اطاعت از آن استفاده می‌کند. می‌توانید یک دستور ساده و کلی بدهید، مانند «به آن موجود

حمله کن»، «به آن‌جا فرار کن» یا «آن شئ را بیار». اگر موجود دستور را تکمیل کند و فرمان دیگری از شما دریافت نکند، با نهایت قدرت از خود محافظت می‌کند.
می‌توانید از اکشن خود برای کنترل کامل و دقیق هدف استفاده کنید. تا پایان نوبت بعدی شما، موجود فقط اکشن‌هایی که شما انتخاب می‌کنید را انجام می‌دهد و کاری به جز آنچه شما اجازه‌اش را می‌دهید انجام نمی‌دهد. در این مدت، همچنین می‌توانید با موجود ری‌اکشن داشته باشید، اما این مستلزم این است که شما نیز از ری‌اکشن خود استفاده کنید.
هر بار که هدف آسیب می‌بیند، یک **Wisdom Saving Throw** دیگر علیه اسپل می‌ریزد. اگر تاس نجات موفق باشد، اسپل به پایان می‌رسد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **6** اجرا می‌کنید، مدت آن تمرکز، تا حداکثر **10** دقیقه می‌شود. هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **7** اجرا می‌کنید، مدت آن تمرکز، تا حداکثر **1** ساعت می‌شود. هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **8** یا بالاتر اجرا می‌کنید، مدت آن تمرکز، تا حداکثر **8** ساعت می‌شود.

CLASSES: BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARCHFEY WARLOCK, CONQUEST PALADIN, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GREAT OLD ONE WARLOCK, OATHBREAKER PALADIN, ORDER CLERIC, TRICKERY CLERIC

Drawmij's Instant Summons

6th-level Conjuration (Ritual)
زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک یاقوت کبود به ارزش 1000 gp)
مدت: تا زمانی که باطل شود (Dispelled)

به جسمی با وزن **10** پوند یا کمتر، که طولانی‌ترین بُعد آن **6** فوت یا کمتر است، دست می‌زنید. اسپل یک علامت نامرئی بر سطح شئ باقی می‌گذارد و به صورت نامرئی نام شئ را روی یاقوت کبودی که از آن به عنوان جزء مادی اسپل استفاده کردید، حک می‌کند. هر بار که این اسپل را اجرا می‌کنید، باید از یاقوت کبود دیگری استفاده کنید.
در هر زمان پس از اجرای اسپل، می‌توانید از اکشن خود استفاده کنید، نام شئ را بیان کنید و یاقوت کبود را خرد کنید. شئ مورد نظر فورا در دست شما ظاهر می‌شود و اسپل به پایان می‌رسد.
اگر موجود دیگری در حال نگه داشتن یا حمل این شئ است، خرد کردن یاقوت کبود آن را به شما منتقل نمی‌کند، اما در عوض می‌آموزید که موجود دارای شئ کیست و در آن لحظه تقریبا کجاست.
اسپل **Dispel Magic** یا یک اثر مشابه در صورتی که با موفقیت روی یاقوت کبود اجرا شود این اسپل را خاتمه می‌دهد.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Dream

5th-level Illusion
زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: ویژه
اجزاء: V، S، M (یک مشت ماسه، مقداری جوهر و یک پر برای نوشتن که از پرنده‌ای در حال خواب کنده شده است)
مدت: 8 ساعت

این اسپل رویاهای یک موجود را شکل می‌دهد. یک موجود که می‌شناسید را به عنوان هدف اسپل انتخاب کنید. هدف باید در همان سطح هستی باشد که شما هستید. با این اسپل نمی‌توان با موجوداتی که نمی‌خوابند مانند الف‌ها تماس گرفت. شما یا موجودی مایل که لمس می‌کنید، وارد حالت خلسه می‌شوید و نقش یک پیام‌رسان را ایفا می‌کنید. پیام‌رسان هنگامی که در خلسه است از محیط اطراف خود آگاه است، اما نمی‌تواند اکشنی داشته باشد یا حرکت کند.
اگر هدف خواب باشد، پیام‌رسان در رویاهای او ظاهر می‌شود و تا زمانی که هدف خواب بماند، می‌تواند در طول مدت اسپل با او صحبت کند. پیام‌رسان همچنین می‌تواند محیط رویا را شکل داده و مناظر، اشیاء و سایر تصاویر را ایجاد کند. پیام‌رسان می‌تواند در هر لحظه از خلسه خارج شود و به اثر اسپل زودتر خاتمه دهد. هدف بعد از بیدار شدن خواب را کاملا به یاد می‌آورد. اگر هنگام اجرای اسپل هدف بیدار باشد، پیام‌رسان این را متوجه می‌شود و می‌تواند به خلسه (و اسپل) پایان دهد یا منتظر بماند تا هدف به خواب رود، در این صورت پیام‌رسان در رویاهای هدف ظاهر می‌شود.

می‌توانید پیام‌رسان را به شکل ترسناک و هیولایی در آورید. اگر این کار را انجام دهید، پیام‌رسان می‌تواند پیامی تا حداکثر **10** کلمه را به هدف برساند و سپس هدف باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت شکست در تاس نجات، هدف در طول مدت خواب کابوسی وحشتناک می‌بیند که مانع از این می‌شود که هدف از این استراحت بهره‌ای ببرد. علاوه بر این، وقتی هدف از خواب بیدار می‌شود به او **3d6 Psychic Damage** وارد می‌شود.
اگر قسمتی از بدن، مو، ناخن یا چیزی مشابه از بدن هدف دارید، هدف در تاس نجات **Disadvantage** دارد.

CLASSES: BARD, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (GRASSLAND) DRUID, LAND DRUID

Druidcraft

Transmutation Cantrip
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

با زمزمه به ارواح طبیعت، یکی از اثرات زیر را در برد اسپل ایجاد می‌کنید:

- یک اثر قابل حس کوچک و بی‌ضرر ایجاد می‌کند که پیش‌بینی می‌کند آب و هوا در مکان شما در **24** ساعت آینده چگونه خواهد بود. این اثر ممکن است به صورت یک گوی طلایی برای آسمان صاف، ابر برای بارش، ریزش دانه‌های برف برای برف و اشکال دیگر ظاهر شود. این اثر برای **1** دور باقی می‌ماند.
- بلافاصله باعث شکوفا شدن یک گل، باز شدن غلاف دانه یا جوانه زدن برگ می‌شوید.
- یک اثر قابل حس آنی و بی‌ضرر ایجاد می‌کند، مانند ریزش برگ‌ها، باد شدید، صدای یک حوان کوچک یا بوی ضعیف راسو. این اثر باید در یک مکعب **5** فوتی جا شود.
- بلافاصله شمع، مشعل یا آتش کمپ کوچکی را روشن یا خاموش می‌کنید.

CLASSES: DRUID
SUBCLASSES: ARCANE ARCHER FIGHTER, NATURE CLERIC

E

Earthquake

8th-level Evocation
زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: منحصر به فرد
اجزاء: V، S، M (کمی خاک ، یک تکه سنگ و یک تکه خاک رس)
مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 دقیقه

نقطه ای از زمین را در محدوده‌ای که میتوانید ببینید را دچار لرزش و اختلال می‌کنید. در این مدت زمان، یک لرزش شدید در دایره ای به شعاع **100** فوت روی زمین تشکیل و موجودات و ساختمان‌هایی که در آن منطقه با این لرزش در تماس باشند را تکان میدهد.
زمین آن منطقه به **Difficult Terrain** تبدیل می‌شود. هر موجودی که در آن منطقه مشغول تمرکز باشد، باید **Constitution Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، تمرکز خود را از دست می‌دهد.
هنگامی که این اسپل را اجرا می‌کنید و در پایان هر نوبت خود که روی آن تمرکز کرده‌اید، هر موجودی که در زمین آن منطقه است، باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، موجود به صورت دَمر (**Prone**) روی زمین می افتد.
این اسپل میتواند با توجه به زمین آن منطقه، تأثیرات اضافی نیز داشته باشد که توسط **DM** مشخص می‌شود.

شکاف (Fissures). در ابتدای نوبت بعد از اجرای این اسپل، شکاف هایی در سراسر منطقهٔ اسپل، ایجاد می‌شوند. کل شکاف های ایجاد شده در آن ناحیه برابر با **1d6** است که توسط **DM** انتخاب می‌شود. هرکدام دارای عمقی برابر با **1d10 ×** **10** فوت و عرض **10** فوت است که از یک لبهٔ منطقهٔ اسپل تا طرف مقابل امتداد دارد. موجودی که در مکانی که شکاف باز

می‌شود، ایستاده باشد، باید در یک **Dexterity Saving Throw** موفق شود. در صورت شکست، به داخل شکاف سقوط می‌کند. در صورت موفقیت، موجود با باز شدن شکاف حرکت میکند و به ناحیهٔ دیگری می‌رود.
شکافی که در زیر یک سازه باز شود، به طور خودکار، باعث فروریختن آن میشود.

سازه‌ها (Structures). این لرزش هنگام اجرای اسپل و در ابتدای هر دور خود تا زمان خاتمه اسپل، به هر سازه‌ای که در تماس با زمین در آن منطقه باشد، **50 Bludgeoning Damage** وارد میکند. اگر مقدار **HP** سازه‌ای به **0** برسد، فرو می‌ریزد و به موجودات نزدیک خود، آسیب می‌زند. هر موجودی که حداکثر به اندازه نصف ارتفاع سازه با آن فاصله دارد، باید یک **Dexterity saving throw** بریزد. در صورت شکست، **5d6 Bludgeoning Damage** دریافت می‌کند، به صورت دَمر (**Prone**) روی زمین می‌افتد و زیر آوار گرفتار می‌شود. برای اینکه از زیر آوار بتواند آزاد شود و فرار کند، به عنوان یک اکشن، نیاز به ریختن تاس **Strength (Athletics) Check** با **20 DC** دارد. **DM** با توجه به شرایط و ماهیت آوار، میتواند مقدار **DC** را کم و زیاد کند. در صورت موفقیت در تاس نجات، موجود نصف آسیب را دریافت می‌کند و نه به صورت دَمر روی زمین می‌افتد و نه زیر آوار گرفتار می‌شود.

CLASSES: CLERIC, DRUID, SORCERER
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Eldritch Blast

Evocation cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

پرتویی از انرژی به سمت موجودی در محدودهٔ اسپل حرکت می‌کند. یک **Ranged Spell Attack** علیه هدف انجام می‌دهید. در صورت برخورد، هدف **1d10 Force Damage** دریافت می‌کند.
با رسیدن به لول‌های بالاتر، اسپل بیش از یک پرتو ایجاد می‌کند. دو پرتو در لول **5**، سه پرتو در لول **11** و **4** پرتو در لول **17**.
میتوانید پرتوها را به سمت یک هدف یا اهدافی متفاوت هدایت کنید. برای هر پرتو، تاس حمله جداگانه بریزید.

CLASSES: WARLOCK

Elemental Weapon

3rd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 ساعت

سلاحی غیرجادویی (**Nonmagical**) را لمس و آن را به سلاحی جادویی (**Magic Weapon**) تبدیل می‌کنید. یکی از آسیب‌های **Acid, Cold, Fire, Lightning** یا **Thunder** را انتخاب کنید. در مدت زمان اسپل، سلاح انتخابی، به میزان **+1** به تاس حمله خود اضافه می‌کند و آسیبی اضافه به مقدار **1d4** از نوع آسیب انتخابی، به هدف وارد می‌کنید.

در لول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **5** یا **6** اجرا کنید، میزان اضافه شونده به تاس حمله به **+2** افزایش می‌یابد و همچنین آسیب اضافه نیز به مقدار **2d4** می‌رسد. در صورت اجرای این اسپل با **Spell Slot** لول **7** یا بالاتر، میزان اضافه شونده به تاس حمله به **+3** افزایش می‌یابد و همچنین آسیب اضافه نیز به مقدار **3d4** می‌رسد.

CLASSES: ARTIFICER, PALADIN
SUBCLASSES: FORGE CLERIC, HEXBLADE WARLOCK

Enhance Ability

2nd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (خز یا پر یک حیوان)

مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 ساعت

موجودی را لمس و به صورت جادویی باعث پیشرفت آن در زمینه‌ای می‌شوید. یکی از تأثیرات زیر را انتخاب کنید. هدف موردنظر شما تا زمانی که اسپل خاتمه یابد، آن تأثیر و ویژگی را دریافت می‌کند.

استقامت خرس (Bear's Endurance). هدف در تاس **Constitution check** خود **Advantage** دارد. همچنین **2d6 Temporary HP** دریافت می‌کند که با خاتمه یافتن اسپل، این ویژگی ها هم از بین می‌روند.
قدرت گاو (Bull's Strength). هدف در تاس **Strength check** خود **Advantage** دارد. همچنین ظرفیت و توانایی حمل او دو برابر می‌شود.
چابکی گربه (Cat's Grace). هدف در تاس **Dexterity check** خود **Advantage** دارد. همچنین اگر از فاصله **20** فوتی یا کمتر سقوط کند، آسیبی نمی‌بیند و ناتوان (**Incapacitated**) نمی‌شود.
شکوه عقاب (Eagle's Splendor). هدف در تاس **Charisma check** خود **Advantage** دارد.
حیله‌گری روباه (Fox's Cunning). هدف در تاس **Intelligence check** خود **Advantage** دارد.
خرد جغد (Owl's Wisdom). هدف در تاس **Wisdom check** خود **Advantage** دارد.

در لول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **3** یا بالاتر اجرا کنید؛ به ازای هر**Slot** بالاتر از **2**، یک موجود اضافه را میتوانید هدف قرار داده و بر آن اثر بگذارید.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, CLERIC, DRUID, SORCERER
SUBCLASSES: CLOCKWORK SOUL SORCERER, DIVINE SOUL SORCERER, GLORY PALADIN

Enlarge/Reduce

2nd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 30 فوت

اجزاء: V، S، M (مقدار کمی پودر آهن)

مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 دقیقه

در مدت زمان اسپل، باعث کوچکتر یا بزرگتر شدن موجود یا شیئی که در محدودهٔ اسپل میتوانید ببینید، می‌شوید. یک موجود یا شئ را که پوشیده یا حمل نمی‌شود را انتخاب کنید. اگر هدف ناراضی و بی‌میل بود، میتواند یک **Constitution Saving Throw** بریزد. در صورت موفقیت، اسپل تأثیری نخواهد داشت.
اگر هدف یک موجود باشد، اندازه هر چیزی که بر تن دارد و حمل میکند، تغییر می‌کند. هر شیئی که توسط موجودی تحت تأثیر رها بشود، به اندازه طبیعی خود برمی‌گردد.

بزرگ شدن (Enlarge). اندازهٔ هدف در همه ابعاد دو برابر شده و وزن آن هشت برابر می‌شود. این رشد اندازه هدف را یک دسته افزایش می‌دهد، به طور مثال از **Medium** به **Large**. اگر فضای کافی برای هدف وجود نداشته باشد تا اندازه آن دو برابر شود، موجود یا شئ به حداکثر اندازه ممکن در فضای موجود می‌رسد. تا زمان خاتمه یافتن اسپل، هدف در **Strength Check** و **Strength Saving Throw** خود، **Advantage** دارد. سلاح‌های هدف نیز با اندازه جدید آن مطابقت پیدا میکنند و بزرگ می‌شوند. تا زمانی که این سلاح‌ها بزرگ باشند، **1d4** آسیب اضافه وارد میکنند.
کوچک شدن (Reduce). اندازهٔ هدف در همه ابعاد نصف شده و وزن آن به $\frac{1}{8}$ میزان عادی کاهش می‌یابد. این کوچک شدن اندازه هدف را یک دسته کاهش می‌دهد، به طور مثال از **Medium** به **Large**. همچنین تا زمان خاتمه یافتن اسپل، هدف در **Strength Check** و **Strength Saving Throw** خود، **Disadvantage** دارد. سلاح‌های هدف نیز با

اندازه جدید آن مطابقت پیدا می‌کنند و کوچک می‌شوند. تا زمانی که این سلاح‌ها کوچک باشند، **1d4** آسیب کمتر وارد می‌کنند (مقدار آسیب نمیتواند کمتر از یک بشود).

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Ensnaring Strike

1st-level Conjuration

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 دقیقه

تا قبل از اینکه اسپل به پایان برسد، دفعه بعدی که به یک موجود با سلاح حمله کنید و ضربه بزنید، پیچکی انبوه از خار، در محل ضربه ظاهر می‌شود. هدف باید در یک **Strength Saving Throw** موفق شود در غیر این صورت، تا خاتمه یافتن اسپل، توسط این گیاه مهار (**Restrained**) میشود. موجودات **Large** یا بزرگتر، در این تاس نجات دارای **Advantage** هستند. اگر هدف در تاس نجات موفق شود، گیاه از او دور می‌شود.
تا زمانی که هدف توسط این گیاه مهار باشد، در شروع هر نوبت خود، **1d6 Piercing Damage** دریافت می‌کند. موجودی که توسط گیاه گرفتار شده یا موجودی که می‌تواند او را لمس کند، می تواند از اکشن خود برای ریختن تاس **Strength Check** علیه **Spell Save DC** شما استفاده کند. اگر موفق بشود، از چنگال گیاه تاک آزاد و رها می‌شود.

در لول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **2** یا بالاتر اجرا کنید؛ به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **1**، مقدار آسیب **1d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: RANGER
SUBCLASSES: ANCIENTS PALADIN

Entangle

1st-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V ، S
مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 دقیقه

علف‌های هرز و پیچک‌ها از زمین در یک مربع **20** فوتی به مرکزیت نقطه ای در برد اسپل، جوانه می‌زنند. در مدت زمان اسپل، این گیاهان، زمین منطقه را به **Difficult Terrain** تبدیل می‌کنند.
زمانی که این اسپل را اجرا میکنید، موجودی در منطقه باشد، باید در یک **Strength Saving Throw** موفق شود؛ در غیر اینصورت، تا زمان پایان اسپل، توسط این گیاهان مهار (**Restrained**) می‌شود. موجودی که گرفتار این گیاهان شده، می تواند از اکشن خود برای ریختن تاس **Strength Check** علیه **Spell Save DC** شما استفاده کند. اگر موفق شود، از دست گیاهان آزاد و رها میشود.
با خاتمه یافتن اسپل، گیاهان پژمرده و خشک میشوند.

CLASSES: DRUID

Enthrall

2nd-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 60 فوت

اجزاء: V، S

مدت: 1 دقیقه

رشته کلامی حواس پرت کن را به زبان می‌آورید و باعث میشوید که موجوداتی به انتخاب شما که می‌توانند صدای شما را بشنوند و در برد اسپل هستند، **Wisdom Saving Throw** بریزند. هر موجودی که نمیتواند شیفته (**Charmed**) بشود، به طور خودکار در این تاس نجات موفق می‌شود و اگر شما یا همراهانتان در حال جنگیدن با آن موجود باشید، در تاس نجات خود، **Advantage** خواهد داشت. در صورت شکست در تاس نجات، هدف در **Wisdom (Perception) check** خود برای درک هر موجود دیگری به جز شما تا زمان پایان اسپل یا تا زمانی که هدف دیگر نتواند صدای شما را بشنود، **Disadvantage** خواهد داشت. اگر ناتوان (**Incapacitate**) بشوید یا دیگر نتوانید صحبت کنید، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: BARD, WARLOCK
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER

Etherealness

7th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: خود

اجزاء: V، S

مدت: حداکثر تا 8 ساعت

شما قدم به مناطق مرزی **Ethereal Plane** می‌گذارید، به ناحیه‌ای که با سطح (**Plane**) فعلی شما همپوشانی دارد. تا پایان اسپل یا زمانی که از اکشن خود برای از بین بردن اسپل استفاده کنید، در مرز **Ethereal Plane** (به اصطلاح **Ethereal Border**) باقی می‌مانید. اگر به سمت بالا یا پایین حرکت کنید، برای هر فوت حرکت، یک فوت اضافی باید صرف کنید.
میتوانید **Plane** خود را ببینید و بشنوید، اما همه چیز آنجا خاکستری به نظر می‌رسد و نمیتوانید چیزی در فاصله‌ای بیشتر از **60** فوت را ببینید.
تا زمانی که در **Ethereal Plane** باشید، تنها می‌توانید موجودات دیگر آن سطح را تحت تأثیر قرار داده یا تحت تأثیر آن‌ها قرار بگیرید. موجوداتی که در **Ethereal Plane** نیستند، نمی‌توانند شما را درک کنند و نمی‌توانند با شما ارتباط برقرار کنند، مگر اینکه قابلیت یا جادویی خاص به آنها این توانایی را داده باشد.
شما تمام اشیاء و اثراتی را که در **Ethereal Plane** وجود ندارند را نادیده می‌گیرید و برایتان ممکن است که از درون اشیایی در سطح خود که از آنجا آمده‌اید، عبور کنید.
زمانی که اسپل خاتمه یابد، فوراً به سطح اصلی خود در نقطه‌ای که در حال حاضر اشغال کرده‌اید برمی‌گردید. اگر در هنگام بازگشت، آن مکان توسط یک موجود یا شئ جامد اشغال شده باشد بلافاصله به نزدیکترین فضای خالی که میتوانید اشغال کنید، منتقل می‌شوید و به مقدار دو برابر آنچه که حرکت کرده‌اید **Force Damage** دریافت می‌کنید.
اگر این اسپل را هنگامی که در **Ethereal Plane** هستید یا در سطح دیگری که مرز مشترک با آن ندارد، مانند **Outer Planes**، اجرا کنید، بی تأثیر خواهد بود.

در لول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **8** یا بالاتر اجرا کنید؛ به ازای هر **Slot** بالاتر از لول **7**، می‌توانید حداکثر تا سه موجود مایل (از جمله خودتان) را هدف قرار دهید. زمانی که این اسپل را اجرا می‌کنید، موجودات باید در محدودهٔ **10** فوتی از شما باشند.

CLASSES: BARD, CLERIC, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Evard's Black Tentacles

4th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 90 فوت

اجزاء: V، S، M (یک تکه شاخک از اختاپوس غول‌پیکر یا ماهی مرکب غول‌پیکر)

مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 دقیقه

یک مربع 20 فوتی در زمین که میتوانید در برد ببینید، با شاخک‌های سیاه و پیچ و تاب خورده پُر می‌شود. در مدت زمان اسپل، شاخک‌ها زمین آن منطقه را به **Difficult Terrain** تبدیل می‌کنند.
هنگامی که موجودی به این ناحیهٔ تحت تأثیر برای اولین بار در نوبت خود وارد شود یا نوبت خود را در آنجا شروع کند، باید در یک **Dexterity Saving Throw** موفق شود؛ در غیر اینصورت **3d6 Bludgeoning Damage** دریافت می‌کند و تا زمان پایان اسپل، گرفتار شاخک‌ها می‌شود. اگر موجودی نوبتش را در این منطقه شروع کند و همچنان گرفتار شاخک‌ها باشد، **3d6 Bludgeoning Damage** دریافت می‌کند.
موجودی که گرفتار شاخک‌ها است میتواند از اکشن خود برای ریختن تاس **Strength** یا **Dexterity check** (به انتخاب خود) علیه **Spell Save DC** شما استفاده کند. در صورت موفقیت، آزاد می‌شود.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FATHOMLESS WARLOCK, GREAT OLD ONE WARLOCK

Expeditious Retreat

1st-level Transmutation

زمان اجرا: 1 بونس اکشن

بُرد: خود

اجزاء: V، S

مدت: تمرکز، حداکثر تا 10 دقیقه

این اسپل به شما امکان حرکت با سرعتی باورنکردنی را می‌دهد. زمانی که این اسپل را اجرا می‌کنید، می‌توانید اکشن **Dash** را در هر نوبت خود تا زمان خاتمه اسپل، به عنوان یک بونس اکشن استفاده کنید.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Eyebite

6th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: خود

اجزاء: V، S

مدت: تمرکز، حداکثر تا 1 دقیقه

در مدت زمان اسپل، چشمان شما تبدیل به خلائی تاریک با قدرتی وحشتناک می‌شوند. به انتخاب خودتان یکی از موجوداتی که در محدودهٔ 60 فوتی شما قرار دارد را انتخاب کنید. آن موجود باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود، در غیر اینصورت در مدت زمان اسپل، تحت تأثیر یکی از موارد زیر به انتخاب شما میشود. در هر نوبت خود و تا زمان پایان اسپل، می‌توانید از اکشن خود برای هدف قرار دادن موجودی دیگر استفاده کنید؛ اما نمی‌توانید موجودی که در تاس نجات خود علیه این اسپل موفق شده است را دوباره هدف قرار دهید.

خواب (Asleep). هدف بیهوش (**Unconscious**) میشود. اگر هدف آسیبی ببیند یا موجودی دیگر از اکشن خود برای تکان دادن او استفاده کند، بیدار میشود.
هراسان (Panicked). هدف از شما میترسد (**Frightened**). موجود هراسان در هر نوبت خود، باید از اکشن خود برای

Dash استفاده کند و از طریق کوتاه ترین مسیر ایمن موجود، از شما دور شود، مگر اینکه جایی برای حرکت وجود نداشته باشد. اگر هدف به مکانی برود که حداقل **60** فوت از شما دورتر است و دیگر نتواند شما را ببیند، این اثر خاتمه می یابد.
بیمار (Sickened). هدف در تاس‌های **Attack Roll** و **Ability Check** خود، **Disadvantage** دارد. در پایان هر نوبت خود، می‌تواند **Wisdom Saving Throw** دیگری بریزد و در صورت موفقیت، این اثر خاتمه می‌یابد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

F

Fabricate

4th-level Transmutation
زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

مواد خام را به محصولات ساخته شده از همان مواد تبدیل می‌کنید. به طور مثال، با این اسپل می‌توانید یک پل چوبی از توده‌ای از درختان، طناب از کنف و لباس از کتان یا پشم بسازید.
مواد خامی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را انتخاب کنید. در صورت داشتن مواد خام کافی، می‌توانید یک شئ **Large** یا کوچک‌تر (که در یک مکعب **10** فوتی یا هشت مکعب **5** فوتی قرار می‌گیرد) بسازید. اگر با فلز، سنگ یا ماده معدنی دیگری کار می‌کنید شئ نمی‌تواند بزرگ‌تر از **Medium** باشد (که در یک مکعل **5** فوتی جا می‌گیرد). کیفیت اشیاء ساخته شده توسط اسپل متناسب با کیفیت مواد خام است.
موجودات یا اشیاء جادویی را نمی‌توان توسط این اسپل تولید یا تبدیل کرد. همچنین، نمی‌توانید از آن برای ایجاد وسایلی که معمولا به درجه بالایی از مهارت نیاز دارند، مانند جواهرات، اسلحه، شیشه یا زره استفاده کرد؛ مگر اینکه در **Artisan Tool** مربوطه مهارت داشته باشید.

CLASSES: ARTIFICER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FORGE CLERIC

Faerie Fire

1st-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

اجسام در یک مکعب **20** فوتی در برد اسپل، با نور آبی، سبز یا بنفش (به انتخاب شما) نشان داده می‌شوند. هر موجود در منطقه هنگام اجرای اسپل در صورتی که در یک تاس **Dexterity Saving Throw** موفق نشود نیز با نور نشان داده می‌شود. برای مدت زمان اسپل، اجسام و موجودات تحت تاثیر اسپل در شعاع **10** فوتی نور کم (**Dim Light**) می‌تابانند.
در صورتی که مهاجم بتواند هدف را ببیند، هرگونه تاس حمله علیه موجودات و اجسام تحت تاثیر اسپل **Advantage** دارد و موجودات و اجسام تحت تاثیر اسپل نمی‌توانند نامرئی (**Invisible**) شوند.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, DRUID
SUBCLASSES: ARCHFEY WARLOCK, LIGHT CLERIC, SWARMKEEPER RANGER, TWILIGHT CLERIC

False Life

1st-level Necromancy

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (مقدار کمی الکل)
مدت: 1 ساعت

جان خود را تقویت می‌بخشید و برای مدت زمان اسپل **Temporary HP 1d4 + 4** دریافت می‌کنید.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، به میزان **5** جان موقت اضافه دریافت می‌کنید.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, DEATH CLERIC, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GRAVE CLERIC, UNDEAD WARLOCK, UNDYING WARLOCK

Fear

3rd-level Illusion

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (مخروط **30** فوتی)
اجزاء: V، S، M (یک پر سفید یا قلب مرغ)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

تصویری خیالی از بدترین ترس موجودات را به آن‌ها نشان می‌دهید. هر موجود در یک مخروط **30** فوتی باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا هر چیزی که در دست دارد را رها کند و برای مدت زمان اسپل هراسان (**Frightened**) باشد.
یک موجود هنگامی که توسط این اسپل ترسیده است، باید از اکشن **Dash** استفاده کند و در امن‌ترین راه ممکن، در هر نوبت از شما دور شود، مگر اینکه جایی برای حرکت نباشد. اگر موجودی نوبت خود را در مکانی تمام کند که به شما دید نداشته باشد، می‌تواند یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت موفقیت، اسپل برای آن موجود به پایان می‌رسد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CONQUEST PALADIN, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GLOOM STALKER RANGER

Feather Fall

1st-level Transmutation

زمان اجرا: 1 ری‌اکشن، که هنگامی که شما یا یک موجود در **60** فوتی شما از ارتفاع سقوط می‌کند انجام می‌دهید
بُرد: **60** فوت
اجزاء: V، S، M (یک پر کوچک یا یک تکه کُرک)
مدت: 1 دقیقه

حداکثر **5** موجود در حال سقوط در برد اسپل را انتخاب کنید. سرعت فرود موجودات در حال سقوط تا زمانی که اسپل در جریان باشد به **60** فوت در هر دور می‌رسد. اگر موجودی قبل از آنکه اسپل تمام شود فرود بیاید هیچ آسیبی نمی‌بیند، می‌تواند روی پای خود فرود بیاید و اسپل برای آن موجود به پایان می‌رسد.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Feeblemind

8th-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S، M (تعدادی گوی بلوری، شیشه‌ای یا ساخته شده از مواد معدنی)
مدت: آنی

ذهن موجودی که می‌توانید در محدوده ببینید را منفجر می‌کنید و سعی می‌کنید عقل و شخصیت او را خرد کنید. هدف **4d6 Psychic Damage** دریافت می‌کند و باید یک **Intelligence Saving Throw** بریزد.
در صورت شکست در تاس نجات، امتیازهای توانایی **Intelligence** و **Charisma** هدف به **1** کاهش می‌یابد. این موجود نمی‌تواند اسپلی بزند، اشیاء جادویی را فعال کند، زبانی را بفهمد یا به هر روش قابل درکی ارتباط برقرار کند. با این حال، این موجود می‌تواند دوستان خود را شناسایی کند، آن‌ها را دنبال کند و حتی از آن‌ها محافظت کند.
در پایان هر **30** روز، این موجود می‌تواند تاس نجات خود را در برابر این اسپل تکرار کند. اگر در تاس نجات خود موفق شود، اسپل به پایان می‌رسد.
اسپل همچنین می‌تواند با اسپل‌های **Greater Restoration**، **Heal** یا **Wish** به پایان برسد.

CLASSES: BARD, DRUID, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Feign Death

3rd-level Necromancy (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (ذره‌ای خاک قبرستان)
مدت: 1 ساعت

موجودی مایل را لمس می‌کنید و آن را در حالتی قرار می‌دهید که از مرگ قابل تشخیص نیست.
برای مدت زمان اسپل یا تا زمانی که از یک اکشن برای لمس هدف و رد کردن اسپل استفاده نکنید، هدف در تمام بارزسی‌ها و اسپل‌های مورد استفاده برای تعیین وضعیت، مرده به نظر می‌آید. هدف نابینا (**Blinded**) و ناتوان (**Incapacitated**) است و سرعت آن به **0** کاهش می‌یابد. هدف در برابر همه آسیب‌ها به جز **Psychic Damage** مقاومت (**Resistance**) دارد. اگر هدف هنگامی که شما این اسپل را اجرا می‌کنید بیمار (**Diseased**) یا مسموم (**Poisoned**) باشد، یا هنگامی که تحت اثر اسپل است بیمار یا مسموم شود، بیماری و سم تا پایان اسپل هیچ اثری ندارند.

CLASSES: BARD, CLERIC, DRUID, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, UNDYING WARLOCK

Find Familiar

1st-level Conjuration (Ritual)

زمان اجرا: 1 ساعت
بُرد: 10 فوت
اجزاء: V، S، M (زغال‌سنگ، عود و گیاهانی به ارزش **10 gp** که باید در منقلی برنجی در آتش مصرف شوند)
مدت: آنی

روحی خدمتگذار را دریافت می‌کنید که به شکل حیوانی به انتخاب شما ظاهر می‌شود: خفاش (Bat)، گربه (Cat)، خرچنگ (Crab)، قورباغه/وزغ (Frog/Toad) شاهین (Hawk)، مارمولک (Lizard)، اختاپوس (Octopus)، جغد (Owl)، مار سمی (Poisonous Snake)، ماهی کوییپر (Quipper)، موش (Rat)، کلاغ (Raven)، اسب دریایی (Sea Horse)، عنکبوت (Spider) یا راسو (Weasel) باشد. موجود در فضایی غیر اشغال در محدوده ظاهر می‌شود و آمار و ارقامش (Statistics) مثل شکل انتخابی است، گرچه به جای **Beast**، به انتخاب شما **Celestial**، **Fey** یا **Fiend** است.
با توجه به صلاح‌دید **DM** ممکن است گزینه‌های اضافی برای شکل حیوان موجود باشد.
خدمتگذار مستقل از شما عمل می‌کند، اما همیشه از دستورات شما اطاعت می‌کند. در مبارزه، تاس نوبت (**Initiative**) خود را دارد و در نوبت خود عمل می‌کند. یک خدمتگذار نمی‌تواند حمله کند، اما می‌تواند اکشن‌های دیگر را به طور عادی انجام

دهد.
هنگامی که خدمتگذار به **0 Hit Point** می‌رسد، ناپدید می‌شود و هیچ فرم فیزیکی را باقی نمی‌گذارد. بعد از اینکه دوباره این اسپل را اجرا کردید دوباره ظاهر می‌شود.
در حالی که موجود در **100** فوتی شما است، می‌توانید از راه دور با آن ارتباط ذهنی برقرار کنید. علاوه بر این، می‌توانید به عنوان یک اکشن، تا شروع نوبت بعدی خود از طریق چشمان خدمتگذار خود ببینید و آنچه را که می‌شنود بشنوید و از هر مزیت خاص حسی موجود (مثل دید در تاریکی) بهره‌مند شوید. در این مدت، شما نسبت به حواس خود نابینا (**Blinded**) و ناشنوا (**Deafened**) هستید.
به عنوان یک اکشن، می‌توانید موجود را موقتا مرخص کنید. موجود به سطحی کوچک (**Pocket Dimension**) منتقل می‌شود و در آن‌جا منتظر احضار شما می‌ماند. به جز مرخصی موقت، می‌توانید موجود را برای همیشه رد کنید. در حالی که موجود موقتا کنار گذاشته شده است، می‌توانید با یک اکشن موجب ظهور مجدد آن در هر فضای خالی در **30** فوتی خود شوید.
نمی‌توانید بیشتر از یک موجود خدمت‌گذار در یک زمان داشته باشید. اگر این اسپل را در حالی که یک **Familiar** از قبل دارید اجرا کنید، در عوض باعث می‌شوید که شکل جدیدی را به خود بگیرد. یکی از فرم‌ها را از لیست بالا انتخاب کنید. خدمت‌گذار شما به موجود منتخب تبدیل می‌شود.
وقتی اسپلی با برد لمس اجرا می‌کنید، موجود خدمت‌گذار می‌تواند اسپل را به گونه‌ای تحویل دهد که انگار اسپل را او اجرا کرده است (اسپل با برد لمس موجود اجرا می‌شود). خدمت‌گذار باید در فاصله **100** فوتی شما باشد و باید از ری‌اکشن خود برای تحویل اسپل شما استفاده کند. اگر اسپل نیاز به تاس حمله دارد، از **Attack Modifier** خود برای تاس استفاده می‌کنید.

Classes: Wizard
Subclasses: Arcane Trickster Rogue, Eldritch Knight Fighter

Find Steed

2nd-level Conjuration
زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

روحی را احضار می‌کنید که به شکل یک توسن (**Steed**) فوق‌العاده هوشمند، قوی و وفادار به نظر می‌رسد و پیوندی طولانی مدت با آن ایجاد می‌کنید. این توسن در فضایی خالی در محدوده ظاهر می‌شود و به فرم دلخواه شما در می‌آید: اسب جنگی (**Warhorse**)، پونی (**Pony**)، شتر (**Camel**)، گوزن (**Elk**) یا سگ بزرگ (**Mastiff**) (**DM** شما ممکن است اجازه دهد توسن به شکل حیوانات دیگر احضار شود.) توسن دارای آمار و ارقام (**Statistics**) شکل انتخابی است، گرچه به جای **Beast**، به انتخاب شما **Celestial**، **Fey** یا **Fiend** است. علاوه بر این، اگر توسن شما دارای **5 Intelligence** یا کمتر باشد، **Intelligence** آن **6** می‌شود و این توانایی را دارد که یک زبان دلخواه که شما بلدید را درک کند.
توسن شما به عنوان یک مرکب (**Mount**) خدمت می‌کند، چه در جنگ و چه در بیرون از آن. شما با آن پیوندی غریزی دارید که به شما امکان می‌دهد به عنوان یک واحد بجنگید. در حالی که بر روی توسن خود سوار شده‌اید، می‌توانید هر جادویی که فقط شما را هدف می‌گیرد را طوری اجرا کنید که توسن را هم هدف گیرد.
هنگامی که توسن به **0 Hit Point** می‌رسد، ناپدید می‌شود و هیچ فرم فیزیکی پشت سر نمی‌گذارد. همچنین می‌توانید توسن خود را در هر زمان به عنوان یک اکشن مرخص کنید و باعث ناپدید شدن آن شوید. در هر صورت، اجرای دوباره این اسپل همان توسن را با میزان حداکثر **Hit Point** احضار می‌کند.
در حالی که توسن در **1** مایلی شما است، می‌توانید از راه دور با یکدیگر ارتباط ذهنی داشته باشید.
در یک زمان، نمی‌توانید با بیش از یک توسن با این اسپل پیوند داشته باشید. به عنوان یک اکشن، می‌توانید توسن خود را از پیوند آزاد کرده و باعث ناپدید شدن آن شوید.

Classes: Paladin

Find the Path

6th-level Divination

زمان اجرا: 1 دقیقه

بُرد: خود

اجزاء: V، S، M (یک ست ابزار فالگیری، مانند استخوان، عاج، کارت، دندان یا رون‌های حک شده به ارزش **100 gp** و یک شئ از مکانی که می‌خواهید پیدا کنید)

مدت: آنی

این اسپل به شما امکان می‌دهد کوتاه‌ترین و مستقیم‌ترین مسیر فیزیکی را به یک مکان ثابت مشخص که در همان سطح (Plane) هستی است و با آن آشنا هستید را بیابید. اگر مقصدی در سطح دیگری از هستی، مقصدی که در حال حرکت است (مانند یک قلعه متحرک) یا مقصدی که مشخص نیست (مانند لانه اژدهای سبز) را نام ببرید، اسپل شکست می‌خورد.
تا زمانی که در همان سطح از هستی هستید که مقصد است، می‌دانید که چقدر با آن فاصله دارید و در چه جهتی قرار دارد. در حالی که به آن‌جا سفر می‌کنید، هرگاه در بین چند مسیر احتمالی بمانید، به طور خودکار کوتاه‌ترین و مستقیم‌ترین مسیر (اما نه لزوما امن‌ترین مسیر) به مقصد توسط اسپل مشخص می‌شود.

CLASSES: BARD, CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Find Traps

2nd-level Divination

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 120 فوت

اجزاء: V، S

مدت: آنی

وجود هر تله در برد اسپل که در میدان دید شما قرار دارد را احساس می‌کنید. یک تله، به منظور این اسپل، شامل هر چیزی است می‌تواند اثر ناگهانی یا غیرمنتظره مضر یا نامطلوبی که به طور خاص توسط سازنده آن در نظر گرفته شده است را ایجاد کند. بنابراین، این اسپل ناحیه تحت تاثیر اسپل **Alarm**، یک مین جنگی یا یک تله گودال مکانیکی را احساس می‌کند، اما یک ضعف طبیعی در زمین، یک سقف ناپایدار یا یک منجلاب مخفی را نشان نمی‌دهد.
این اسپل فقط نشان می‌دهد که تله وجود دارد. شما مکان هر تله را دریافت نمی‌کنید، اما ماهیت کلی خطر ناشی از تله‌ای که احساس می‌کنید را می‌آموزید.

CLASSES: CLERIC, DRUID, RANGER
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Finger of Death

7th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 60 فوت

اجزاء: V، S

مدت: آنی

به موجودی که می‌توانید در برد اسپل ببینید انرژی منفی ارسال می‌کنید . باعث درد وحشتناک می‌شوید. هدف باید یک **Constitution Saving Throw** بریزد. در صورت شکست **7d8 + 30 Necrotic Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن را دریافت می‌کند.
یک شبه‌انسان (Humanoid) که در اثر این اسپل کشته می‌شود، در شروع نوبت بعدی شما به عنوان یک زامبی (Zombie) تحت کنترل ابدی شما بلند می‌شود و از دستورات شفاهی شما تا حد توان خود پیروی می‌کند.

CLASSES: SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Fire Bolt

Evocation Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

یک تکه آتش را به طرف موجود یا جسمی در برد اسپل پرتاب می‌کنید. یک **Ranged Spell Attack** علیه هدف انجام دهید. در صورت وارد شدن ضربه، هدف **1d10 Fire Damage** دریافت می‌کند. اگر جسمی قابل اشتعال که پوشیده یا حمل نمی‌شود توسط این اسپل مورد اصابت قرار گیرد، مشتعل می‌شود.

آسیب این اسپل به مقدار **1d10** هنگامی که به لول‌های **5** (**2d10**)، **11** (**3d10**) و **17** (**4d10**) می‌رسید، افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Fire Shield

4th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (مقداری فسفر یا کرم شب‌تاب)
مدت: 10 دقیقه

شعله‌های نازک آتش در طول مدت اسپل دور شما چنبره می‌زنند و در شعاع **10** فوتی نور شدید (**Bright Light**) و **10** فوت دیگر نور کم (**Dim Light**) می‌تابانند. می‌توانید با استفاده از یک اکشن اسپل را زودتر از موعد خاتمه دهید.
شعله‌های آتش به دلخواه شما سپر گرم (**Warm Shield**) یا سپر سرد (**Chill Shield**) در اختیار شما قرار می‌دهد. سپر گرم به شما در برابر **Cold Damage** و سپر سرد به شما در برابر **Fire Damage** مقاومت (**Resistance**) می‌دهد.
علاوه بر این، هر زمان که موجودی در **5** فوتی شما به شما ضربه‌ای از نزدیک (**Melee Attack**) وارد می‌کند، سپر با شعله فوران می‌کند. مهاجم از سپر گرم **2d8 Fire Damage** و از سپر سرد **2d8 Cold Damage** دریافت می‌کند.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARMORER ARTIFICER, BATTLE SMITH ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FIEND WARLOCK, GENIE (EFREETI) WARLOCK, WILDFIRE DRUID

Fire Storm

7th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

طوفانی متشکل از ورقه‌های شعله خروشان در مکانی که در برد اسپل انتخاب می‌کنید ظاهر می‌شود. منطقه طوفان شامل ده مکعب **10** فوت است، که می‌توانید به دلخواه خود آن‌ها را مرتب کنید. هر مکعب باید حداقل یک وجه مجاور وجه مکعب دیگر داشته باشد. هر موجود در منطقه باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، **7d10 Fire Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب دریافت می‌شود.
آتش به اجسام منطقه آسیب می‌رساند و اجسام قابل اشتعال که پوشیده یا حمل نمی‌شوند را مشتعل می‌کند. اگر شما انتخاب کنید، گیاهان منطقه تحت تاثیر این اسپل قرار نمی‌گیرند.

CLASSES: CLERIC, DRUID, SORCERER
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Fireball

3rd-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S، M (توپ کوچکی از مدفوع خفاش و گوگرد)
مدت: آنی

یک خط درخشان از انگشت اشاره شما به نقطه‌ای که در برد اسپل انتخاب می‌کنید می‌رود و سپس با غرشی بَم به انفجاری از شعله تبدیل می‌شود. هر موجودی در یک کره با شعاع **20** فوتی به مرکز آن نقطه باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. یک هدف، در صورت شکست **8d6 Fire Damage** دریافت می‌کند و در صورت موفقیت نیمی از آن مقدار.
آتش از گوشه‌ها و زوایا عبور می‌کند و گسترش می‌یابد. همچنین، اشیاء قابل اشتعالی که پوشیده یا حمل نمی‌شوند را در منطقه آتش می‌زند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **4** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **3**، آسیب اسپل **1d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARTILLERIST ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FIEND WARLOCK, FOUR ELEMENTS MONK, GENIE (EFREETI) WARLOCK, LIGHT CLERIC

Flame Blade

2nd-level Evocation
زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (برگ سماق)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

شمشیری آتشین در دست آزاد خود ظاهر می‌کنید. شمشیر در اندازه و شکل مشابه **Scimitar** (شمشیر هلالی شکل) است و برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. اگر شمشیر را رها کنید، ناپدید می‌شود اما می‌توانید با یک بونس اکشن دوباره آن را ظاهر کنید.
می‌توانید از اکشن خود برای یک **Melee Spell Attack** با شمشیر آتشین استفاده کنید. در صورت وارد شدن ضربه، به هدف **3d6 Fire Damage** وارد می‌شود.
شمشیر آتشین **10** فوت نور شدید (Bright Light) و **10** فوت دیگر نور کم (Dim Light) دارد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **4** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر دو لول بالاتر از **2**، آسیب اسپل **1d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID

Flame Strike

5th-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (ذره‌ای گوگرد)
مدت: آنی

ستونی عمودی از آتش الهی از آسمان‌ها بر مکانی که شما مشخص می‌کنید پایین می‌آید. هر موجودی در یک استوانه با شعاع **10** فوت و ارتفاع **40** فوت به مرکز نقطه‌ای در برد اسپل باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. به هر موجود در صورت شکست **4d6 Fire Damage** و **4d6 Radiant Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن مقدار وارد می‌شود.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **6** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **5**، آسیب‌های **Fire** و **Radiant** اسپل هر کدام **1d6** افزایش می‌یابند.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: CELESTIAL WARLOCK, DEVOTION PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, FIEND WARLOCK, GENIE (EFREETI) WARLOCK, GLORY PALADIN, LIGHT CLERIC, WAR CLERIC, WILDFIRE DRUID

Flaming Sphere

2nd-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (کمی چربی حیوانی، مقداری سنگ‌ریزه و گرد پودر آهن)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

برای مدت زمان اسپل، یک گوی از آتش با شعاع 5 فوتی، در فضایی خالی به انتخاب شما در برد اسپل به‌وجود می‌آید. هر موجودی که نوبت خود را در فاصله 5 فوتی گوی به پایان برساند، باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. موجود در صورت شکست **2d6 Fire Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن مقدار آسیب متحمل می‌شود.
به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید گوی را تا 30 فوت حرکت دهید. اگر گوی را به موجودی بکوبید، موجود باید تاس نجات مقابل آسیب گوی را بریزد و حرکت گوی برای آن نوبت تمام می‌شود.
هنگامی که گوی را حرکت می‌دهید، می‌توانید آن را از روی موانع تا ارتفاع 5 فوت هدایت کرده و از گودال‌هایی تا عرض 10 فوت جهش دهید. این گوی اجسام قابل اشتعال که پوشیده یا حمل نمی‌شوند را مشتعل می‌کند و در شعاع 20 فوت نور شدید (Bright Light) برای 20 فوت دیگر نور کم (Dim Light) می‌تاباند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 3 یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از 3، آسیب اسپل 1d6 افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID, WIZARD
SUBCLASSES: ALCHEMIST ARTIFICER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CELESTIAL WARLOCK, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LIGHT CLERIC, WILDFIRE DRUID

Flesh to Stone

6th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (کمی آهک، آب و خاک)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

سعی می‌کنید موجودی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را به سنگ تبدیل کنید. اگر بدن هدف از گوشت ساخته شده باشد، باید یک **Constitution Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، مهار (Restrained) می‌شود و گوشت آن شروع به سفت شدن می‌کند. در صورت موفقیت در تاس نجات، موجود تحت تاثیر قرار نمی‌گیرد.
موجودی که با این اسپل مهار شده است باید در پایان هر نوبت خود یک **Constitution Saving Throw** دیگر بریزد. این تاس نجات اگر سه بار موفق باشد اسپل به پایان می‌رسد، اگر سه بار شکست بخورد موجود برای مدت زمان اسپل تبدیل به سنگ و دچار شرایط میخ‌کوب (Petrified) می‌شود. موفقیت‌ها و شکست‌ها نیازی به پی‌درپی بودن ندارند. تعداد هر دو را دنبال کنید تا زمانی که هدف در یکی از موارد به سه بار برسد.
اگر جسم موجود هنگامی که میخ‌کوب است بشکند، در صورتی که به شکل اولیه خود برگردد نیز دچار تغییرهای ظاهری مشابه است.
اگر تمرکز خود را بر این اسپل برای مدت زمان حداکثری نگه دارید، موجود تا زمانی که اثر حذف نشود تبدیل به سنگ می‌شود.

CLASSES: WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Fly

3rd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک پر از بال هر پرنده‌ای)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

موجودی مایل را لمس می‌کنید. هدف برای مدت زمان اسپل سرعت پرواز 60 فوت دارد. در صورتی که هنگام پایان اسپل هدف در هوا باشد، سقوط می‌کند؛ مگر آن‌که بتواند سقوط را متوقف کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 4 یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از 3، می‌توانید یک موجود اضافه را هدف بگیرید.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FOUR ELEMENTS MONK

Fog Cloud

1st-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

یک کره از مه با شعاع 20 فوتی به مرکزیت نقطه‌ای در برد اسپل ایجاد می‌کنید. کره از گوشه و زوایا عبور می‌کند و محدوده تحت تاثیر آن به شدت مبهم (Heavily Obscured) است. این اثر تا مدت زمان اسپل، یا تا زمانی که توسط بادی با سرعت متوسط یا بیشتر (حداقل 10 مایل در ساعت) پخش نشود، باقی می‌ماند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 2 یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از 1، شعاع مه 20 فوت افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID, RANGER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GENIE (MARID) WARLOCK, TEMPEST CLERIC

Forbiddance

6th-level Abjuration (Ritual)

زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (مقداری آب مقدس، عود کمیاب و پودر یاقوت سرخ به ارزش 1000 gp)
مدت: 1 روز

فضایی به وسعت 40,000 فوت مربع در کف تا ارتفاع 30 فوت بالاتر از کف را در برابر سفرهای جادویی مصون می‌سازید. برای مدت زمان اسپل، موجودات نمی‌توانند به این فضا تلپورت کنند یا با استفاده از پورتال، مانند اسپل **Gate**، به آن‌جا وارد شوند. این اسپل منطقه را مقابل سفر سطحی نیز محافظت می‌کند، بنابراین دسترسی موجودات از طریق **Astral Plane**، **Ethereal Plane**، **Feywild**، **Shadowfell** یا اسپل **Plane Shift** به این فضا ممکن نیست.
علاوه بر این، اسپل به انواع موجوداتی که شما انتخاب می‌کنید آسیب می‌رساند. یک یا چند مورد را انتخاب کنید: **Celestial**، **Elementals**، **Fey**، **Fiend** و **Undead**. هنگامی که موجود از نوع انتخابی برای اولین‌بار در یک نوبت وارد ناحیه تحت تاثیر اسپل می‌شود یا نوبت خود را آنجا شروع می‌کند، **5d10 Radiant/Necrotic Damage** دریافت می‌کند (نوع آسیب را شما هنگام اجرای اسپل مشخص می‌کنید).
وقتی این اسپل را اجرا می‌کنید، می‌توانید یک رمز عبور تعیین کنید. موجودی که هنگام ورود به منطقه رمز را می‌گوید هیچ‌گونه آسیبی از اسپل متحمل نمی‌شود.
مساحت تحت تاثیر اسپل نمی‌تواند با مساحت یک اسپل **Forbiddance** دیگر همپوشانی داشته باشد. اگر برای 30 روز، هر

روز این اسپل را در یک مکان اجرا کنید، اسپل تا زمانی که رد (**Dispelled**) نشود باقی می‌ماند و اجزای مادی مورد نیاز اسپل در آخرین اجرای آن مصرف می‌شوند.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Forcecage

7th-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 100 فوت
اجزاء: V، S، M (گرد یاقوت سرخ به ارزش 1500 gp)
مدت: 1 ساعت

یک زندان ثابت و نامرئی مکعبی شکل متشکل از نیروی جادویی در اطراف منطقه‌ای که شما در برد اسپل انتخاب می‌کنید به‌وجود می‌آید. زندان می‌تواند یک قفس یا یک جعبه محکم به دلخواه شما باشد.
یک زندان به شکل قفس می‌تواند تا 20 فوت در هر طرف باشد و از میله‌های به قطر ½ اینچ با فاصله ½ اینچ از یکدیگر ساخته شده باشد.
یک زندان به شکل جعبه می‌تواند تا 10 فوت از هر طرف باشد و عبور هرگونه ماده‌ای و اسپل به داخل یا خارج از منطقه را مسدود کند.
وقتی اسپل را اجرا می‌کنید، هر موجودی که کاملا در ناحیه قفس باشد به دام می‌افتد. موجوداتی که فقط تا حدی در آن منطقه حضور دارند یا آنقدر بزرگ هستند که نمی‌توانند در داخل منطقه قرار گیرند، از مرکز منطقه دور می‌شوند تا کامل در خارج از منطقه قرار گیرند.
موجود داخل قفس نمی‌تواند آن را با راه‌های غیر جادویی ترک کند. اگر موجود سعی کند از تلپورت یا سفر بین سطوح برای خروج از قفس استفاده کند، ابتدا باید یک **Charisma Saving Throw** بریزد. در صورت موفقیت، می‌تواند از آن جادو برای خروج از قفس استفاده کند. در صورت شکست، موجود نمی‌تواند از قفس خارج شود و استفاده از اسپل یا اثر را هدر می‌دهد. قفس همچنین به **Ethereal Plane** امتداد دارد و از سفر از طریق آن جلوگیری می‌کند.
این اسپل را نمی‌توان با **Dispel Magic** از بین برد.

CLASSES: BARD, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Foresight

9th-level Divination
زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک پر مرغ مگس‌خوار)
مدت: 8 ساعت

موجودی مایل را لمس می‌کنید و توانایی محدود دیدن آینده نزدیک را کسب می‌کند. در مدت زمان اسپل، هدف نمی‌تواند در مبارزه سورپرایز شود و در تاس‌های حمله، توانایی و نجات **Advantage** دارد. علاوه بر این، موجودات دیگر در تاس‌های حمله علیه هدف **Disadvantage** دارند.
اگر اسپل را قبل از پایان مدت دوباره اجرا کنید، بلافاصله به پایان می‌رسد.

CLASSES: BARD, DRUID, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Freedom of Movement

4th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (یک بند چرمی، بسته شده دور بازو یا عضوی مشابه از بدن)

مدت: 1 ساعت

موجودی مایل را لمس می‌کنید. برای مدت زمان اسپل، حرکت هدف تحت تاثیر زمین دشوار (Difficult Terrain) قرار نمی‌گیرد و اسپل‌ها و سایر آثار جادویی نمی‌توانند سرعت هدف را کاهش دهند یا هدف را فلج (Paralyzed) و مهار (Restrained) کنند.
همچنین، هدف می‌تواند 5 فوت حرکت خرج کند تا به طور خودکار از مهارهای غیر جادویی، مانند زنجیر یا موجودی که با آن گلاویز است، فرار کند. علاوه بر این، زیر آب بودن هیچ‌گونه ضرری برای حرکت یا حملات هدف ایجاد نمی‌کند.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, CLERIC, DRUID, RANGER
SUBCLASSES: CLOCKWORK SOUL SORCERER, DEVOTION PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, GLORY PALADIN, LAND (ARCTIC) DRUID, LAND (COAST) DRUID, LAND (FOREST) DRUID, LAND (GRASSLAND) DRUID, LAND (SWAMP) DRUID, LAND DRUID, WAR CLERIC

Friends

Abjuration Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: خود

اجزاء: S، M (کمی آرایش که هنگام اجرای اسپل روی صورت اعمال می‌شود)

مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

برای مدت زمان اسپل، در تمام تاس‌های توانایی **Charisma** مقابل یک موجود دلخواه که با شما دشمن نیست **Advantage** دارید. وقتی اسپل به پایان می‌رسد، موجود متوجه می‌شود که از جادو برای تاثیر بر حال او استفاده کرده‌اید و با شما دشمن می‌شود. یک موجود که خشن است ممکن است به شما حمله کند. بسته به ماهیت تعامل شما با موجود، ممکن است با روش دیگری (به انتخاب **DM**) دنبال تصفیه حساب برود.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

G

Gaseous Form

3rd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (کمی گاز (پانسمان) و دود)

مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

موجودی مایل را لمس و او را همراه با هرچیزی که پوشیده است یا حمل می‌کند، برای مدت زمان اسپل، تبدیل به یک ابر مه‌آلود می‌کنید. اگر موجود به **0 Hit Point** برسد، اسپل به پایان می‌رسد. یک موجود بدون جسم تحت تاثیر قرار نمی‌گیرد.
هنگامی که شخصی در این فرم است، تنها روش حرکت او سرعت پرواز **10** فوتی است. هدف می‌تواند وارد فضای یک موجود دیگر شود و آن را اشغال کند. هدف مقابل آسیب‌های غیر جادویی مقاومت (Resistance) دارد و در تاس‌های نجات **Strength**، **Dexterity** و **Constitution** دارای **Advantage** است. هدف می‌تواند از سوراخ‌های کوچک، دهانه‌های باریک و حتی شکاف‌های کوچک عبور کند، هرچند با مایعات مانند سطح جامد برخورد می‌کند. هدف نمی‌تواند سقوط کند و حتی هنگامی که شوکه (Stunned) یا به هر طریقی ناتوان است در هوا معلق می‌ماند.
هدف در حالی که به شکل ابر است نمی‌تواند صحبت کند یا با اشیاء تعامل داشته باشد و نمی‌توان با هیچ‌چیزی که هدف حمل می‌کند یا نگه داشته است به هر نحوی تعامل داشت. هدف نمی‌تواند حمله کند یا اسپل بزند.

CLASSES: SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ALCHEMIST ARTIFICER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT

FIGHTER, FOUR ELEMENTS MONK, LAND (UNDERDARK) DRUID, LAND DRUID, SPORES DRUID, SWARMKEEPER RANGER

Gate

9th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 60 فوت

اجزاء: V، S، M (یک الماس به ارزش حداقل 5,000 gp)

مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

پورتالی می‌سازید که فضایی خالی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را به سطحی دیگر از هستی پیوند می‌دهد. پورتال یک دهانه دایره شکل است که می‌توانید آن را به قطر 5 تا 20 فوت ایجاد کنید. شما می‌توانید پورتال را به هر سمت که انتخاب می‌کنید جهت دهید. پورتال برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند.

پورتال در هر سطح که ظاهر می‌شود یک جلو و یک پشت دارد. سفر از طریق پورتال تنها با وارد شدن از جلوی آن امکان پذیر است. هر چیزی که این‌کار را بکند بلافاصله به سطح دیگر منتقل می‌شود و در نزدیک‌ترین مکان خالی نسبت به پورتال ظاهر می‌شود.

خدایان و دیگر فرمانروایان سطوح می‌توانند مانع از باز شدن پورتال‌های ایجاد شده توسط این اسپل در حضور خود یا هرجای دیگر در دامنه خود شوند.

وقتی این اسپل را اجرا می‌کنید، می‌توانید نام یک موجود خاص را بگویید (نام مستعار، عنوان یا لقب کار نمی‌کند). اگر آن موجود در سطحی غیر از سطح فعلی شما باشد، پورتال در مجاورت موجود نام برده باز می‌شود و موجود از طریق آن به نزدیک‌ترین فضای خالی از پورتال سطح شما، منتقل می‌شود. شما هیچ قدرت خاصی علیه موجود بدست نمی‌آورید و موجود آزاد است مطابق آنچه **DM** مناسب می‌داند عمل کند. ممکن است آنجا را ترک کند، به شما حمله کند یا شما را کمک کند.

CLASSES: CLERIC, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Geas

5th-level Enchantment

زمان اجرا: 1 دقیقه

بُرد: 60 فوت

اجزاء: V

مدت: 30 روز

به موجودی که در برد اسپل مشاهده می‌کنید فرمانی جادویی می‌دهید و آن را مجبور به انجام برخی خدمات یا به خودداری از انجام یک یا هر فعالیتی می‌کنید. اگر موجود زبان شما را بفهمد، باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا برای مدت اسپل شیفته (Charmed) شما شود. در حالی که موجود شیفته شما است، هر بار که به طور مستقیم بر خلاف دستورالعمل شما عمل کند، **5d10 Psychic Damage** متحمل می‌شود، اما نه بیشتر از یک بار در روز. موجودی که نتواند شما را بفهمد تحت تاثیر اسپل قرار نمی‌گیرد.

شما می‌توانید هر فرمانی را انتخاب کنید، به جز فرمانی که منجر به مرگ حتمی شود. اگر دستور خودکشی صادر کنید، اسپل به پایان می‌رسد.

می‌توانید با استفاده از یک اکشن اسپل را خانمه دهید. اسپل‌های **Remove Curse**، **Greater Restoration** و **Wish** نیر می‌توانند به اسپل خاتمه دهند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 7 یا 8 اجرا می‌کنید، مدت آن به 1 سال افزایش می‌یابد. هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 9 اجرا می‌کنید، اسپل تا زمانی که توسط یکی از اسپل‌های ذکر شده پایان نیابد باقی می‌ماند.

CLASSES: BARD, CLERIC, DRUID, PALADIN, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CROWN PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Gentle Repose

2nd-level Necromancy (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (کمی نمک و یک سکه مسی روی هر یک از چشم‌های جسد، که باید برای مدت زمان اسپل آنجا باقی بماند)

مدت: 10 روز

جنازه یا بقایای دیگری را لمس می‌کنید. برای مدت اسپل، هدف مقابل پوسیدگی محافظت می‌شود و نمی‌تواند تبدیل به **Undead** (مرده متحرک) شود.
این اسپل همچنین محدودیت زمانی برای برگرداندن هدف به زندگی را افزایش می‌دهد، زیرا روزهایی که هدف تحت‌تاثیر این اسپل سپری می‌کند در محدوده زمانی اسپل‌هایی مانند **Raise Dead** حساب نمی‌شوند.

CLASSES: CLERIC, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GRAVE CLERIC, SPORES DRUID

Giant Insect

4th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 30 فوت

اجزاء: V، S

مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

تا حداکثر ده هزارپا (Centipede)، سه عنکبوت (Spider)، پنج زنبور (Bee) یا یک عقرب (Scorpion) را در برد اسپل برای مدت زمان اسپل به نسخه‌های طبیعی غول‌پیکر آن‌ها تبدیل می‌کنید. هر هدف به نسخه غول‌پیکر (Giant) خود تبدیل می‌شود، به طور مثال هزارپا به هزارپای غول‌پیکر (Giant Centipede) تبدیل می‌شود.
هر موجود از دستورات شفاهی شما اطاعت می‌کند و در مبارزه، در هر دور در نوبت شما عمل می‌کند. **DM** آمار و ارقام این موجودات را دارد و حرکات و اکشن‌های آن‌ها را حل می‌کند.
یک موجود برای مدت زمان اسپل، یا تا زمانی که به جان 0 برسد، یا تا زمانی که از اکشن خود برای مرخص کردن اثر استفاده نکنید، به شکل غول‌پیکر خود باقی می‌ماند.
DM ممکن است به شما امکان انتخاب اهداف دیگری را بدهد. به عنوان مثال، اگر یک زنبور عسل را تغییر دهید، ممکن است یک زنبور عسل غول‌پیکر داشته باشید.

CLASSES: DRUID

Glibness

8th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: خود

اجزاء: V

مدت: 1 ساعت

تا زمانی که اسپل به پایان برسد، هنگامی که تاس **Charisma Check** می‌ریزید، می‌توانید عدد آمده را با **15** جایگزین کنید.
علاوه بر این بدون توجه به چیزی که شما می‌گویید، جادوهای تعیین راست و دروغ نشان می‌دهند که شما راستگو هستید.

CLASSES: BARD, WARLOCK

Globe of Invulnerability

6th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (شعاع 10 فوت)
اجزاء: V، S، M (یک مهره شیشه‌ای یا بلوری که با پایان اسپل خرد می‌شود)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

سدی بی‌حرکت و سوسو زننده در شعاع 10 فوتی اطراف شما بوجود می‌آید و برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند.
هیچ‌گونه اسپل لول 5 یا پایین‌تر که از خارج سد اجرا شود نمی‌تواند روی موجودات یا اشیاء درون آن تاثیر بگذارد، حتی اگر اسپل با استفاده از اسپل اسلات بالاتری اجرا شود. چنین اسپلی می‌تواند موجودات و اشیاء درون سد را هدف قرار دهد، اما اسپل هیچ اثری بر آن‌ها ندارد. همچنین، ناحیه درون سد از مناطق تحت تاثیر چنین جادوهایی خارج می‌شود.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 7 یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از 6، سد مانع اسپل‌های یک لول بالاتر می‌شود.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Glyph of Warding

3rd-level Abjuration

زمان اجرا: 1 ساعت
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (عود و الماس پودر شده به ارزش حداقل 200 gp، که اسپل مصرف می‌کند)
مدت: تا زمانی که باطل (Dispel) یا فعال شود

وقتی این اسپل را اجرا می‌کنید، یک علامت (Glyph) حک می‌کنید که بعدا یک اثر جادویی ایجاد می‌کند. شما آن را روی یک سطح (مانند میز یا قسمتی از کف یا دیوار) یا درون یک شئ قابل بسته شدن (مانند کتاب، طومار یا صندوق گنج) برای پنهان کردن آن، حک می‌کنید. علامت می‌تواند مساحتی تا قطر 10 فوت را پوشش دهد. اگر سطح یا جسم بیش از 10 فوت از جایی که این اسپل را اجرا کردید منتقل شود، علامت شکسته می‌شود و اسپل بدون فعال شدن به پایان می‌رسد.
این علامت تقریبا نامرئی است و نیاز به یک تاس **Intelligence (Investigation)** موفق در برابر **DC** اسپل شما دارد تا پیدا شود.
هنگام اجرای اسپل، تصمیم می‌گیرید که چه چیزی باعث فعال شدن علامت می‌شود. برای علامت‌هایی که روی یک سطح حک شده‌اند، به طور معمول از یکی از این موارد برای فعال شدن استفاده می‌شود: لمس یا ایستادن روی علامت، برداشتن شئ دیگری که علامت را می‌پوشاند، نزدیک شدن به فاصله معینی از علامت یا دستکاری شیئی که علامت بر روی آن حک شده است. برای علامت‌هایی که درون یک شئ حک شده‌اند، به طور معمول از یکی از این موارد برای فعال شدن استفاده می‌شود: باز کردن آن جسم، نزدیک شدن به فاصله معینی از شئ یا دیدن یا خواندن علامت. هنگامی که یک علامت فعال می‌شود، این اسپل به پایان می‌رسد.
شما می‌توانید دلیل فعال شدن را بیشتر اصلاح کنید تا اسپل فقط در شرایط خاص یا با توجه به ویژگی‌های فیزیکی موجود (مانند قد یا وزن)، نوع موجود (به عنوان مثال، علامت می‌تواند علیه شیاطین باشد) یا گرایش اخلاقی موجود فعال شود.
همچنین می‌توانید شرایطی برای موجوداتی که علامت را فعال نمی‌کنند تعیین کنید، مانند کسانی که گذرواژه‌ای خاص را به زبان می‌آورند.
هنگام حک کردن علامت، **Explosive Runes** یا **Spell Glyph** را انتخاب کنید.

Explosive Runes: هنگام فعال شدن، علامت با انرژی جادویی در کره‌ای به شعاع 20 فوت به مرکزیت خود فوران می‌کند. کره از گوشه‌ها و زوایا عبور می‌کند. هر موجود در منطقه، باید یک تاس **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، به موجود 5d8 آسیب از نوع **Acid**، **Cold**، **Fire**، **Lightning** یا **Thunder** (نوع را هنگام حک کردن علامت مشخص می‌کنید) وارد می‌شود و در صورت موفقیت، نیمی از آن مقدار.
Spell Glyph: یک اسپل لول 3 یا پایین‌تر (که آن را آماده دارید) را در علامت ذخیره کرده و آن را به عنوان بخشی از ایجاد علامت اجرا می‌کنید. اسپل باید یک موجود یا منطقه‌ای را هدف بگیرد. اسپل ذخیره شده با این روش هیچ اثر فوری ندارد. هنگامی که علامت فعال می‌شود، اسپل ذخیره شده اجرا می‌شود. اگر اسپل هدف دارد، موجودی که باعث فعال شدن علامت شده است هدف قرار می‌گیرد. اگر اسپل ناحیه‌ای را تحت تاثیر قرار می‌دهد، منطقه بر روی آن موجود متمرکز است. اگر اسپل موجودات متخاصم احضار کند یا اشیا یا

تله‌های مضر ایجاد کند، آن‌ها تا جایی که ممکن است نزدیک به هدف ظاهر شده و به آن حمله می‌کنند. اگر اسپل نیاز به تمرکز دارد، تا پایان مدت زمان کامل خود ادامه می‌یابد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **4** یا بالاتر اجرا می‌کنید، در **Explosive Runes** به ازای هر لول بالاتر از **3**، آسیب وارد شده از **1d8** افزایش می‌یابد. در **Spell Glyph**، می‌توانید هر اسپلی با همان لول استفاده شده برای اجرای **Glyph of Warding** را ذخیره کنید.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, CLERIC, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Goodberry

1st-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک شاخه دارواش)
مدت: آنی

حداکثر **10** توت در دست شما ظاهر می‌شود که برای مدت زمان اسپل جادویی هستند. یک موجود می‌تواند از اکشن خود برای خوردن یک توت استفاده کند. خوردن یک توت **1 Hit Point** شفا می‌دهد و هر توت تغذیه کافی برای یک موجود برای یک روز است.
اگر توت‌ها تا **24** ساعت پس از اجرای اسپل مصرف نشده باشند، قدرت خود را از دست می‌دهند.

CLASSES: DRUID, RANGER

Grasping Vine

4th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

تاکی (Vine) ایجاد می‌کنید که از زمین در فضایی خالی به انتخاب شما که می‌توانید در محدوده ببینید، جوانه می‌زند. وقتی این اسپل را اجرا می‌کنید، می‌توانید تاک را هدایت کنید تا به موجودی در فاصله **30** فوتی آن که می‌توانید ببینید حمله کند.
موجود باید در یک **Dexterity Saving Throw** موفق شود یا مستقیما **20** فوت به سمت تاک کشیده شود.
تا زمانی که اسپل به پایان برسد، می‌توانید با یک بونس اکشن تاک را هدایت کنید تا در هر نوبت خود به همان موجود یا موجودی دیگر حمله کند.

CLASSES: DRUID, RANGER
SUBCLASSES: NATURE CLERIC

Grease

1st-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (کمی پوست خوک یا کره)
مدت: 1 دقیقه

چربی لیز زمین را در یک مربع **10** فوتی که مرکز آن نقطه‌ای در برد اسپل است می‌پوشاند و آن را برای مدت زمان اسپل به **Difficult Terrain** (زمینی دشوار) تبدیل می‌کند.
هنگامی که چربی ظاهر می‌شود، هر موجود که در منطقه آن ایستاده است باید در یک **Dexterity Saving Throw** موفق شود یا روی زمین بیفتد (Prone). موجودی که وارد منطقه می‌شود یا نوبت خود را در آنجا به پایان می‌رساند نیز باید تاس نجات بریزد.

CLASSES: ARTIFICER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Greater Invisibility

4th-level Illusion
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

شما یا موجودی که شما لمس می‌کنید تا پایان اسپل نامرئی (Invisible) می‌شوید. هر چیزی که هدف پوشیده است یا حمل می‌کند نیز تا زمانی که با هدف بماند نامرئی است.

CLASSES: BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARCHFEY WARLOCK, ARMORER ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GENIE (DJINNI) WARLOCK, GLOOM STALKER RANGER, LAND (UNDERDARK) DRUID, LAND DRUID, TWILIGHT CLERIC, UNDEAD WARLOCK

Greater Restoration

5th-level Abjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (گرد الماس به ارزش حداقل 100 gp، که توسط اسپل مصرف می‌شود)
مدت: آنی

موجودی را لمس می‌کنید و آن را با انرژی مثبت آغشته می‌کنید تا اثر ناتوان کننده‌ای را از بین ببرید. می‌توانید سطح خستگی (Exhaustion) هدف را یک لول کاهش دهید یا یکی از آثار زیر را بر روی هدف پایان دهید:

- یک اثر که هدف را شیفته (Charmed) یا میخ‌کوب (Petrified) کرده است
- یک نفرین، شامل نفرینی که به دلیل استفاده از یک شئ جادویی اجرا شده است
- یک اثر که حداکثر **Hit Point** هدف را کاهش داده است.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: CELESTIAL WARLOCK, CLOCKWORK SOUL SORCERER, DIVINE SOUL SORCERER, PEACE CLERIC

Guardian of Faith

4th-level Conjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V
مدت: 8 ساعت

یک نگهبان روح‌مانند **Large** ظاهر می‌شود و برای مدت زمان اسپل در فضایی خالی به انتخاب شما که می‌توانید در محدوده ببینید، معلق می‌ماند. نگهبان آن فضا را اشغال می‌کند به جز شمشیر و سپر تابناکی که نماد خدای شما بر آن نقش بسته است، چیزی از آن مشخص نیست.
هر موجودی که با شما دشمن باشد و برای اولین بار در یک نوبت، به فضایی در فاصله **10** فوتی نگهبان وارد شود، باید یک تاس **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، به موجود **20 Radiant Damage** وارد می‌شود و در صورت موفقیت در تاس نجات، نیمی از آن. نگهبان زمانی که در مجموع **60** آسیب وارد کند ناپدید می‌شود.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: CELESTIAL WARLOCK, CROWN PALADIN, DEVOTION PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, LIFE CLERIC, LIGHT CLERIC

Guards and Wards

6th-level Abjuration

زمان اجرا: 10 دقیقه

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (عود، مقدار کمی گوگرد و روغن، یک نخ گره خورده، مقدار کمی خون **Umber Hulk** و یک میله نقره کوچک به ارزش حداقل **10 gp**)

مدت: 24 ساعت

سپری ایجاد می‌کنید که تا **2500** فوت مربع از فضای کف (مساحت **50** فوت مربع، یا صد مربع **5** فوتی یا بیست و پنج مربع **10** فوتی) را محافظت می‌کند. منطقه محصور شده می‌تواند تا **20** فوت ارتفاع داشته باشد و شکل دلخواه شما را می‌گیرد.
می‌توانید چند طبقه از یک دژ را با تقسیم منطقه بین آن‌ها محافظت کنید، به شرطی که بتوانید هنگام اجرای اسپل وارد هر منطقه مجاور شوید.
وقتی این اسپل را اجرا می‌کنید، می‌توانید افرادی را تعیین کنید که تحت تاثیر یک یا همه اثرات انتخابی شما قرار نگیرند.
همچنین می‌توانید گذرواژه‌ای را تعیین کنید که وقتی با صدای بلند صحبت گفته شود، گوینده را از اثرات مصون نگه دارد.
اسپل **Guards and Wards** اثرات زیر را در منطقه محافظت شده ایجاد می‌کند:

راهروها. مه تمام راهروهای محصور را پر کرده و آن‌ها را به شدت مبهم (**Heavily Obscured**) می‌کند. علاوه بر این، در هر تقاطع یا گذرگاه انشعابی که امکان انتخاب جهت است، برای هر موجود غیر از شما امکان **50** درصدی است که باور کند در جهت مخالف آنچه انتخاب کرده است حرکت می‌کند.
درها. همه درها در محوطه محصور به طرز جادویی قفل می‌شوند، گویی با اسپل **Arcane Lock** قفل شده‌اند. علاوه بر این، می‌توانید تا ده در را با یک توهم (معادل شئ ساخته شده توسط **Minor Illusion**) بپوشانید تا آن‌ها را به صورت بخش ساده دیوار نشان دهید.
پله‌ها. تار عنکبوت تمام پله‌های منطقه محصور را می‌گیرد، طوری که اسپل **Web** اجرا شده باشد. هنگامی که اسپل فعال باشد، تارها در صورت سوختن یا پاره شدن بعد از **10** دقیقه دوباره رشد می‌کنند.
اثر اسپل دیگری. می‌توانید یکی از اثرات جادویی زیر را در محدوده محصور دژ مورد نظر خود قرار دهید.

- در چهار راهرو **Dancing Lights** قرار دهید. می‌توانید یک برنامه ساده تعیین کنید که چراغ‌ها تا زمانی که اسپل در جریان است تکرار می‌شود.
- در دو مکان **Magic Mouth** قرار دهید.
- در دو مکان **Stinking Cloud** قرار دهید. بخارها در مکان‌هایی که تعیین کرده‌اید ظاهر می‌شوند. در صورت پراکنده شدن توسط باد هنگامی که اسپل در جریان است، اثر ظرف **10** دقیقه باز می‌گردد.
- یک **Gust of Wind** ثابت در یک راهرو یا اتاق قرار دهید.
- یک **Suggestion** را در یک مکان قرار دهید. مساحتی تا **5** فوت مربع انتخاب کنید و هر موجود که وارد منطقه شود یا از آن عبور کند به صورت ذهنی **Suggestion** را دریافت می‌کند.

کل منطقه محصور شده جادو تشعشع می‌کند. یک اسپل **Dispel Magic** اجرا شده علیه یک اثر خاص، در صورت موفق بودن فقط آن اثر را حذف می‌کند.
می‌توانید با استفاده از این اسپل هر روز به مدت یک سال، یک ساختار دائما محافظت شده ایجاد کنید.

CLASSES: BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Guidance

Divination Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S

مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

یک موجود مایل را لمس می‌کنید. یک بار قبل از پایان اسپل، هدف می‌تواند **1d4** بریزد و عدد آمده را به یک تاس توانایی (**Ability Check**) خود اضافه کند. هدف می‌تواند تاس را قبل یا بعد از ریختن تاس توانایی بریزد. سپس اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, NATURE CLERIC, SPIRITS BARD, STARS DRUID

Guiding Bolt

1st-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: 1 دور (Round)

یک پرتو نور به سرعت به سمت موجودی در برد اسپل که شما انتخاب می‌کنید حرکت می‌کند. یک **Ranged Spell Attack** علیه هدف انجام دهید. در صورت موفقیت، هدف **4d6 Radiant Damage** دریافت می‌کند و به لطف نوری کم و عرفانی که روی هدف می‌درخشد، تا قبل از پایان نوبت بعدی شما، حمله بعدی علیه هدف **Advantage** دارد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، آسیب اسپل **1d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: CELESTIAL WARLOCK, DIVINE SOUL SORCERER, GLORY PALADIN, STARS DRUID

Gust of Wind

2nd-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (خط 60 فوتی)
اجزاء: V، S، M (یک دانه حبوبات)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

یک خط باد شدید با **60** فوت طول و **10** فوت عرض از شما به جهتی که انتخاب می‌کنید با قدرت جریان می‌یابد. هر موجودی که نوبت خود را در خط شروع می‌کند، باید در یک **Strength Saving Throw** موفق شود یا **15** فوت از شما در جهت خط دور شود.
هر موجود در خط باید به ازای هر **1** فوت که به شما نزدیک می‌شود **2** فوت حرکت خرج کند.
باد گاز یا بخار را پراکنده می‌کند و شمع‌ها، مشعل‌ها و شعله‌های مشابه محافظت نشده در آن منطقه را خاموش می‌کند.
همچنین، باعث می‌شود شعله‌های محافظت شده مانند فانوس‌ها وحشیانه برقصند و احتمال **50** درصدی خاموش شدن آن‌ها وجود دارد.
به عنوان یک بونس اکشن در هر یک از نوبت‌های خود قبل از پایان اسپل، می‌توانید جهت حرکت خط را از سمت خود تغییر دهید.

CLASSES: DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FATHOMLESS WARLOCK, FOUR ELEMENTS MONK, GENIE (DJINNI) WARLOCK, TEMPEST CLERIC

H

Hail of Thorns

1st-level Conjuration
زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

دفعه بعدی که قبل از پایان اسپل به موجودی با حمله مسلح از دور ضربه زدید، این اسپل بارانی از خار ایجاد می‌کند که از سلاح یا مهمات دوربرد شما جوانه می‌زند. علاوه بر تاثیر عادی حمله، هدف حمله و هر موجود در فاصله **5** فوتی آن باید یک

Dexterity Saving Throw بریزد. یک موجود در صورت شکست در این تاس **1d10 Piercing Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن را دریافت می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، آسیب اسپل **1d10** افزایش می‌یابد (تا حداکثر **6d10**).

CLASSES: RANGER

Hallow

5th-level Evocation

زمان اجرا: 24 ساعت

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (گیاهان، روغن‌ها و عودهایی به ارزش حداقل **1,000 gp** که اسپل مصرف می‌کند)

مدت: تا زمانی که باطل (Dispelled) شود

نقطه‌ای را لمس کرده و ناحیه اطراف آن را با قدرت مقدس (یا نامقدس) پر می‌کنید. ناحیه می‌توانید شعاعی تا حداکثر **60** فوت داشته باشد و در صورتی که شعاع شامل ناحیه‌ای باشد که از قبل تحت تاثیر یک اسپل **Hallow** است، اسپل شکست می‌خورد. منطقه تحت تاثیر در معرض اثرات زیر قرار می‌گیرد.

اول، موجودات آسمانی (Celestial)، عناصری (Elemental)، پری (Fey)، شیطانی (Fiend) و مردگان متحرک (Undead) نمی‌توانند وارد منطقه شوند، همچنین چنین موجوداتی نمی‌توانند موجودات درون منطقه را شیفته (Charmed)، هراسان (Frightened) یا تصرف (Possess) کنند. هر موجودی که توسط همچین موجودی شیفته، هراسان یا تصرف شود دیگر با ورود به این منطقه شیفته، هراسان یا تصرف شده نیست. می‌توانید یک یا چند نوع از آن موجودات را از این اثر حذف کنید.

ثانیا، می‌توانید یک اثر اضافی را به منطقه متصل کنید. اثر را از لیست زیر انتخاب کنید یا اثری که توسط **DM** ارائه شده است را انتخاب کنید. برخی از این اثرات بر موجودات داخل منطقه تاثیر می‌گذارند؛ می‌توانید تعیین کنید که این اثر بر همه موجودات، موجوداتی که از خدای یا رهبر خاصی پیروی می‌کنند، یا موجوداتی از نوع خاص مانند اورک‌ها یا ترول‌ها اعمال می‌شود. وقتی موجودی که می‌تواند تحت تاثیر قرار بگیرد، برای اولین بار در یک نوبت وارد منطقه اسپل شود یا نوبت خود را در آنجا شروع کند، می‌تواند یک **Charisma Saving Throw** بریزد. با موفقیت، موجود تا زمان خروج از منطقه، اثر اضافی را نادیده می‌گیرد.

شجاعت. موجودات تحت تاثیر نمی‌توانند هنگام حضور در منطقه بترسند (Frightened).

تاریکی. تاریکی منطقه را فرا می‌گیرد. نور معمولی و همچنین نور جادویی ایجاد شده توسط اسپل‌هایی با لول پایین‌تر از اسپل اسلات استفاده شده برای اجرای اسپل **Hallow**، نمی‌توانند منطقه را روشن کنند.

روشنی روز. نور روشن منطقه را فرا می‌گیرد. تاریکی جادویی ایجاد شده توسط اسپل‌هایی با لول پایین‌تر از اسپل اسلات استفاده شده برای اجرای اسپل **Hallow**، نمی‌توانند نور را خاموش کنند.

حفاظت انرژی. موجودات تحت تاثیر در منطقه در برابر یک نوع آسیب به انتخاب شما مقاومت (Resistance) پیدا می‌کنند، بجز **Bludgeoning**، **Piercing** و **Slashing**.

آسیب پذیری انرژی. موجودات تحت تاثیر در منطقه در برابر یک نوع آسیب به انتخاب شما آسیب پذیر (Vulnerability) می‌شوند، بجز **Bludgeoning**، **Piercing** و **Slashing**.

استراحت ابدی. اجساد مرده در منطقه را نمی‌توان به مرده متحرک (Undead) تبدیل کرد.

تداخل فوق بُعدی. موجودات تحت تاثیر نمی‌توانند با استفاده از تلپورت یا روش‌های خارج بُعدی یا بین سطوحی حرکت یا سفر کنند.

ترس. موجودات تحت تاثیر هنگامی که در منطقه هستند می‌ترسند (Frightened).

سکوت. هیچ صدایی نمی‌تواند از داخل منطقه پخش شود و هیچ صدایی نمی‌تواند به آن برسد.

زبان‌ها. موجودات تحت تاثیر می‌توانند با هر موجود دیگری در منطقه ارتباط برقرار کنند، حتی اگر زبان مشترکی ندارند.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, FIEND WARLOCK

Hallucinatory Terrain

4th-level Illusion

زمان اجرا: 10 دقیقه

بُرد: 300 فوت

اجزاء: V، S، M (یک سنگ، یک شاخه و کمی گیاه سبز)

مدت: 24 ساعت

زمین طبیعی را در یک مکعب **150** فوتی از نظر ظاهر، صدا و بو شبیه به انواع دیگری از زمین طبیعی می‌کنید. بنابراین، می‌توانید زمین باز یا جاده‌ای را شبیه باتلاق، تپه، شکاف یا برخی از مناطق دشوار یا صعب العبور دیگر کنید. یک حوضچه را می‌توان شبیه یک چمنزار، یک پرتگاه را شبیه یک شیب ملایم یا رودخانه‌ای پر از صخره را مانند جاده‌ای عریض و هموار جلوه داد. ساختمان‌ها و ساختارهای مصنوعی، تجهیزات و موجودات درون منطقه تغییر ظاهر نمی‌دهند.
ویژگی‌های لمسی زمین بدون تغییر است، بنابراین موجوداتی که وارد منطقه می‌شوند به احتمال زیاد متوجه توهم می‌شوند. اگر تفاوت با لمس آشکار نباشد، موجودی که با دقت توهم را بررسی کند، می‌تواند با ریختن یک تاس **Intelligence (Investigation)** مقابل **DC** اسپل شما، متوجه توهم بشود. موجودی که توهم را نسبت به آنچه در حقیقت هست تشخیص می‌دهد، آن را به عنوان تصویری مبهم چیده شده روی زمین می‌بیند.

CLASSES: BARD, DRUID, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (DESERT) DRUID, LAND DRUID

Harm

6th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 60 فوت

اجزاء: V، S

مدت: آنی

یک بیماری بدخیم را علیه موجودی که می‌توانید در برد اسپل ببینید استفاده می‌کنید. هدف باید یک **Constitution Saving Throw** بریزد. در صورت شکست در تاس نجات، **14d6 Necrotic Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب به هدف وارد می‌شود. آسیب نمی‌تواند **Hit Point** هدف را به زیر **1** کاهش دهد. اگر هدف در تاس نجات شکست بخورد، **Maximum Hit Point** او برای **1** ساعت برابر با آسیبی که از اسپل دیده کاهش می‌یابد. هر اثری که بیماری را بر طرف می‌کند، اجازه می‌دهد قبل از گذر زمان مورد نیاز، جان حداکثر موجود به میزان عادی برگردد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Haste

3rd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 30 فوت

اجزاء: V، S، M (تراشه‌ای از ریشه شیرین‌بیان)

مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

موجودی را انتخاب کنید که در برد اسپل می‌بینید. تا زمان پایان اسپل، سرعت هدف دو برابر می‌شود، **2+** به **AC** آن اضافه می‌شود، در **Dexterity Saving Throw** دارای **Advantage** است و در هر نوبت خود یک اکشن اضافی دارد. این اکشن فقط می‌تواند برای اکشن‌های **Attack** (فقط یک حمله مسلح)، **Dash**، **Hide**، **Disengage** یا **Use an Object** استفاده شود.
هنگامی که اسپل به پایان می‌رسد، هدف تا نوبت بعدی خود نمی‌تواند حرکت کند یا اکشن داشته باشد، زیرا موجی از بی‌حالی بر او وارد می‌شود.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GLORY PALADIN, HORIZON WALKER RANGER, LAND (GRASSLAND) DRUID, LAND DRUID, VENGEANCE PALADIN

Heal

6th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

موجودی را انتخاب کنید که در برد اسپل می‌بینید. موجی از انرژی مثبت به هدف وارد می‌شود و باعث می‌شود **70 Hit Point** بازیابی کند. این اسپل همچنین به نابینایی (Blinded)، ناشنوایی (Deafened) و هرگونه بیماری که هدف دچارش است پایان می‌دهد. این اسپل هیچ تاثیری بر سازه‌ها (Constructs) یا مردگان متحرک (Undead) ندارد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **7** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **6**، میزان **Hit Point** بازیابی شده **10** عدد افزایش می‌یابد.

CLASSES: CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Healing Word

1st-level Evocation

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V
مدت: آنی

یک موجود که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید به مقدار **1d4 + Spellcasting Ability Modifier** شما **Hit Point** بازیابی می‌کند. این اسپل هیچ تاثیری بر سازه‌ها (Constructs) یا مردگان متحرک (Undead) ندارد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، میزان **Hit Point** بازیابی شده **1d4** افزایش می‌یابد.

CLASSES: BARD, CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: ALCHEMIST ARTIFICER, DIVINE SOUL SORCERER

Heat Metal

2nd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (یک تکه آهن و آتش)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

یک شئ فلزی ساخته شده مانند سلاح فلزی یا زره فلزی سنگین یا متوسط را انتخاب کنید که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید. شما باعث می‌شوید که جسم داغ و قرمز شود. هر موجودی که تماس فیزیکی با شئ داشته باشد، هنگام اجرای اسپل **2d8 Fire Damage** دریافت می‌کند. تا زمان پایان اسپل، می‌توانید در هر نوبت خود از یک بونس اکشن استفاده کنید تا دوباره این آسیب را برسانید.
اگر موجودی شئ را در دست گرفته یا پوشیده باشد و این آسیب را دریافت کند، باید در یک **Constitution Saving Throw** موفق شود یا در صورت امکان شئ را بیندازد. در صورتی که شئ را رها نکند، تا شروع نوبت بعدی شما در تاس‌های حمله (Attack Roll) و توانایی (Ability Check) خود **Disadvantage** دارد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **3** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **2**، آسیب اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, DRUID
SUBCLASSES: FORGE CLERIC

Hellish Rebuke

1st-level Evocation

زمان اجرا: 1 ری‌اکشن، که در واکنش به آسیب دیدن توسط موجودی در **60** فوتی خود که قابل مشاهده است انجام می‌دهید
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

با انگشت اشاره می‌کنید و موجودی که به شما آسیب رسانده است برای لحظه‌ای با شعله‌های جهنمی احاطه می‌شود. موجود باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست **2d10 Fire Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن مقدار آسیب را دریافت می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، آسیب اسپل **1d10** افزایش می‌یابد.

CLASSES: WARLOCK
SUBCLASSES: OATHBREAKER PALADIN

Heroes' Feast

6th-level Conjuration

زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (یک کاسه جواهرکاری شده به ارزش حداقل **1,000 gp**، که اسپل مصرف می‌کند)
مدت: آنی

ضیافتی بزرگ برگزار می‌کنید، شامل غذا و نوشیدنی فوق‌العاده. مصرف این ضیافت **1** ساعت طول می‌کشد و در پایان این زمان ناپدید می‌شود. آثار مثبت ضیافت تا زمانی که این **1** ساعت به پایان نرسد ظاهر نمی‌شوند. حداکثر دوازده موجود می‌توانند در این ضیافت شرکت کنند.
موجودی که در این ضیافت شرکت می‌کند چنید مزیت به‌دست می‌آورد. این موجود از همه بیماری‌ها و سم‌ها شفا می‌یابد، در برابر سم (Poison) و ترس (Frightened) مصون می‌شود و تمام تاس‌های نجات **Wisdom** خود را با **Advantage** می‌ریزد. **Maximum Hit Point** حداکثر آن نیز **2d10** افزایش می‌یابد و به همان میزان **Hit Point** آن نیز کسب می‌کند. این مزایا **24** ساعت دوام می‌آورند.

CLASSES: CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Heroism

1st-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر **1** دقیقه

موجودی مایل که او را لمس می‌کنید با شجاعت آغشته می‌شود. تا زمانی که اسپل به پایان برسد، این موجود از ترسیدن (Frightened) مصون است و در شروع هر نوبت خود جان موقت (Temporary Hit Point) برابر با **Spellcasting Modifier** شما کسب می‌کند. با پایان اسپل، هدف هرگونه جان موقت باقی‌مانده از این اسپل را از دست می‌دهد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، می‌توانید یک موجود اضافه را هدف قرار دهید.

CLASSES: BARD, PALADIN
SUBCLASSES: BATTLE SMITH ARTIFICER, GLORY PALADIN, ORDER CLERIC, PEACE CLERIC

Hex

1st-level Enchantment

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V، S، M (چشم سنگ شده سمندر آبی)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

موجودی که در برد مشاهده می‌کنید را نفرین می‌کنید. تا زمانی که اسپل به پایان برسد، هر زمان که شما با یک حمله به هدف ضربه بزنید، **1d6 Necrotic Damage** اضافه به هدف وارد می‌شود. همچنین، یک توانایی (Ability) را هنگام اجرای اسپل انتخاب کنید. هدف در **Ability Check**هایی که با توانایی انتخاب شده انجام می‌شوند **Disadvantage** دارد.
اگر تا قبل از پایان این اسپل، هدف به **0 Hit Point** برسد، می‌توانید در نوبت بعدی خود از یک بونس اکشن برای نفرین کردن یک موجود جدید استفاده کنید.
اسپل **Remove Curse** در صورتی که بر هدف اجرا شود این اسپل را زودتر از موعد تمام می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **3** یا **4** اجرا می‌کنید، می‌توانید تمرکز خود بر روی اسپل را تا **8** ساعت حفظ کنید. هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **5** یا بالاتر اجرا می‌کنید، می‌توانید تمرکز خود بر روی اسپل را تا **24** ساعت حفظ کنید.

CLASSES: WARLOCK
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER

Hold Monster

5th-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V، S، M (یک قطعه کوچک و صاف آهن)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

یک موجود که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را انتخاب کنید. هدف باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا برای مدت زمان اسپل فلج (Paralyzed) شود. این اسپل هیچ تاثیری بر مردگان متحرک (Undead) ندارد. هدف در پایان هر نوبت خود می‌تواند یک تاس نجات دیگر بریزد. در صورت موفقیت، اسپل روی هدف پایان می‌یابد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **6** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **5**، می‌توانید یک موجود اضافه را هدف قرار دهید. هنگام هدف‌گیری، موجودات باید در **30** فوتی یکدیگر باشند.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, MONSTER SLAYER RANGER, REDEMPTION PALADIN, VENGEANCE PALADIN, WAR CLERIC, WATCHERS PALADIN

Hold Person

2nd-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (یک قطعه کوچک و صاف آهن)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

یک شبه‌انسان (Humanoid) که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را انتخاب کنید. هدف باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا برای مدت زمان اسپل فلج (Paralyzed) شود. هدف در پایان هر نوبت خود می‌تواند یک تاس نجات دیگر بریزد. در صورت موفقیت، اسپل روی هدف پایان می‌یابد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **6** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **5**، می‌توانید یک شبه‌انسان اضافه را هدف قرار دهید. هنگام هدف‌گیری، اهداف باید در **30** فوتی یکدیگر باشند.

CLASSES: BARD, CLERIC, DRUID, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CONQUEST PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FOUR ELEMENTS MONK, LAND (ARCTIC) DRUID, LAND DRUID, ORDER CLERIC, REDEMPTION PALADIN, VENGEANCE PALADIN

Holy Aura

8th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (یک محفظه کوچک به ارزش حداقل 1,000 gp حاوی یک اثر مقدس، مانند یک تکه پارچه از روپوش یک قدیس یا یک تکه کاغذ از یک متن مذهبی)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

نور الهی از شما خارج می‌شود و با ملایمت در شعاع 30 فوتی شما می‌درخشد. هنگام اجرای اسپل، موجودات انتخابی شما در آن شعاع در 5 فوتی خود نور کم (Dim Light) می‌تابانند، در همه تاس‌های نجات **Advantage** دارند و بقیه موجودات در حملات علیه آن‌ها **Disadvantage** دارند. علاوه بر این، هنگامی که یک شیطان (Fiend) یا یک مرده متحرک (Undead) به یکی از موجودات تحت تاثیر اسپل از نزدیک حمله کند، هاله با نور درخشانی می‌درخشد. مهاجم باید در یک **Constitution Saving Throw** موفق یا تا پایان اسپل نابینا (Blinded) شود.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Hunger of Hadar

3rd-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S، M (ترشی شاخک هشت‌پا)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

دریچه‌ای به سوی تاریکی بین ستارگان باز می‌کنید، منطقه‌ای مملو از وحشت ناشناخته. کره‌ای به شعاع 20 فوت از سیاهی و سرمای شدید ظاهر می‌شود که بر نقطه‌ای در برد اسپل متمرکز شده و برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. این خلا مملو از ناهنجاری نجواهای ملایم و صدای مکیدن است که تا فاصله 30 فوتی قابل شنیدن است. هیچ نوری، جادویی یا غیره، نمی‌تواند این منطقه را روشن کند و موجوداتی که کاملا در آن منطقه هستند نابینا (Blinded) می‌شوند.
این خلا باعث ایجاد پیچ و تاب در بافت فضا می‌شود و در این منطقه زمین دشوار (Difficult Terrain) است. هر موجودی که نوبت خود را در این منطقه شروع کند، **2d6 Cold Damage** دریافت می‌کند. هر موجودی که در این منطقه به نوبت خود پایان دهد، باید در یک **Dexterity Saving Throw** موفق شود یا **2d6 Acid Damage** دریافت کند، زیرا شاخک‌های شیری و فراطبیعی به آن ساییده می‌شوند.

CLASSES: WARLOCK
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER

Hunter's Mark

1st-level Divination

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

موجودی را انتخاب می‌کنید که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید و به طور عرفانی آن را به عنوان شکار خود علامت‌گذاری می‌کنید. تا قبل از پایان اسپل، هر زمان که به هدف با حمله مسلح ضربه وارد کنید **1d6** آسیب اضافه وارد می‌کنید و در هر تاس **Wisdom (Perception)** یا **Wisdom (Survival)** که برای پیدا کردن هدف ریخته شود **Advantage** دارید. اگر تا قبل از پایان این اسپل، هدف به **0 Hit Point** برسد، می‌توانید در نوبت بعدی خود از یک بونس اکشن برای نفرین کردن یک موجود جدید استفاده کنید.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **3** یا **4** اجرا می‌کنید، می‌توانید تمرکز خود بر روی اسپل را تا **8** ساعت حفظ کنید. هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **5** یا بالاتر اجرا می‌کنید، می‌توانید تمرکز خود بر روی اسپل را تا **24** ساعت حفظ کنید.

CLASSES: RANGER
SUBCLASSES: VENGEANCE PALADIN

Hypnotic Pattern

3rd-level Illusion

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: S، M (یک چوب عود درخشان یا یک شیشه کوچک بلوری پر از مواد درخشان)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

الگویی پیچیده از رنگ‌ها ایجاد می‌کنید که در داخل یک مکعب **30** فوتی در برد اسپل در هوا بافته می‌شود. الگو برای یک لحظه ظاهر و سپس ناپدید می‌شود. هر موجودی در منطقه که الگو را می‌بیند باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، موجود برای مدت زمان اسپل شیفته (Charmed) می‌شود. موجود در حالی که توسط این اسپل شیفته شده است، ناتوان (Incapacitated) است و دارای سرعت **0** می‌باشد.
اگر موجود تحت تاثیر آسیب ببیند یا شخص دیگری از اکشن خود برای تکان دادن موجود استفاده کند، اسپل برای آن موجود به پایان می‌رسد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARMORER ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, REDEMPTION PALADIN

I

Ice Storm

4th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 300 فوت
اجزاء: V، S، M (کمی گرد و غبار و چند قطره آب)
مدت: آنی

تگرگ از یخ به سفتی سنگ، در یک استوانه به شعاع **20** فوت و ارتفاع **40** فوت، متمرکز بر نقطه‌ای در برد اسپل بر زمین می‌بارد. هر موجود در استوانه باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، **2d8 Bludgeoning Damage** همراه **4d6 Cold Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این مقدار آسیب به هدف وارد می‌شود.
تگرگ تا پایان نوبت بعدی شما منطقه تحت تاثیر طوفان را به زمین دشوار (Difficult Terrain) تبدیل می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **5** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **4**، آسیب **Bludgeoning** اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ANCIENTS PALADIN, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARTILLERIST ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (ARCTIC) DRUID, LAND DRUID, TEMPEST CLERIC

Identify

1st-level Divination (Ritual)

زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک مروارید به ارزش حداقل **100 gp** و یک پر جغد)
مدت: آنی

یک شئ را انتخاب کرده که باید آن را در طول اجرای اسپل لمس کنید. اگر این شئ جادویی است یا وسیله دیگری است که با سحر و جادو آغشته شده، خواص و نحوه استفاده از آن را می‌آموزید. می‌آموزید که آیا برای استفاده نیاز به **Attunement**

(ارتباط ثابت با شئ) دارد و در صورت شارژی بودن چند شارژ دارد. شما متوجه تاثیر هر گونه اسپل بر شئ می‌شوید و می‌فهمید که کدام اسپل تاثیر گذاشته است. اگر شئ توسط اسپل ایجاد شده است، می‌آموزید که کدام اسپل آن را ایجاد کرده است.
اگر در طول اجرای اسپل یک موجود را به جای شئ لمس کنید، می‌آموزید که در حال حاظر چه اسپل‌هایی بر آن تاثیر می‌گذارند.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FORGE CLERIC, KNOWLEDGE CLERIC

Illusory Script

1st-level Illusion (Ritual)
زمان اجرا: ۱ دقیقه
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (جوهر سربی به ارزش حداقل **10 gp**، که اسپل آن را مصرف می‌کند)
مدت: ۱۰ روز

روی پوست، کاغذ یا چیز مناسب نوشتار دیگری می‌نویسید و آن را با یک توهم قوی که برای مدت زمان اسپل طول می‌کشد آغشته می‌کنید.
برای شما و هر موجود دیگری که هنگام اجرای اسپل مشخص می‌کنید، نوشته معمولی به نظر می‌رسد؛ به نظر می‌رسد که به دست شما نوشته شده است و هر معنایی که هنگام نوشتن متن در نظر داشته‌اید را منتقل می‌کند. برای همه اشخاص دیگر، به نظر می‌رسد متن به یک خط ناشناخته یا جادویی نوشته شده است که قابل درک نیست. در حالت دیگر، می‌توانید باعث شوید که متن پیام کاملا متفاوتی را برساند، که به یک دست و زبان دیگر نوشته شده است، هرچند زبان انتخابی را باید بدانید.
اگر اسپل باطل شود، متن اصلی و توهم هر دو ناپدید می‌شوند.
یک موجود با **Truesight** (دید حقیقی) می‌تواند پیام پنهان را بخواند.

CLASSES: BARD, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Imprisonment

9th-level Abjuration
زمان اجرا: ۱ دقیقه
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (یک تصویر بر روی پوست گوسفند یا یک مجسمه حکاکی شده از هدف و یک جزء ویژه که با توجه به نسخه انتخابی اسپل متفاوت است، به ارزش حداقل **500 gp** به ازای هر **Hit Die** هدف)
مدت: تا زمانی که باطل (Dispelled) شود

مهاری جادویی ایجاد می‌کنید تا موجودی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را نگه دارید. هدف باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا توسط اسپل حبس شود؛ اگر در تاس نجات موفق شد، در صورت اجرای دوباره اسپل در برابر آن مصون است. موجود در حالی که تحت تاثیر این اسپل قرار دارد، نیازی به تنفس، خوردن و نوشیدن ندارد و پیر نمی‌شود. اسپل‌های **Divination** نمی‌توانند هدف را پیدا یا مشاهده کنند.
وقتی اسپل را اجرا می‌کنید، یکی از حالت‌های حبس زیر را انتخاب کنید.

دفن. هدف در زیر زمین در کره‌ای از نیروی جادویی دفن می‌شود، که فقط به اندازه‌ای بزرگ است که بتواند هدف را نگه دارد. هیچ چیز نمی‌تواند از کره عبور کند، همچنین هیچ موجودی نمی‌تواند با تلپورت یا سفر بین سطوح به کره وارد یا از آن خارج شود.
جزء ویژه این نسخه از اسپل یک گوی کوچک از جنس **Mithral** است.

زنجیر. زنجیرهای سنگین که محکم در زمین ریشه دارند، هدف را در جای خود مهار می‌کنند. هدف تا زمان پایان اسپل مهار (Restrained) شده است و تا آن زمان نمی‌تواند به هیچ‌وجه حرکت کند یا جابجا شود.
جزء ویژه این نسخه از اسپل یک زنجیر ظریف از فلزی گرانبها است.

پرچین. اسپل هدف را به نیم‌سطحی (Demiplane) کوچک منتقل می‌کند که در برابر تلپورت و سفر بین سطوح محافظت می‌شود. این نیم‌سطح می‌تواند یک هزارتو، یک قفس، یک برج یا هر سازه یا ناحیه محدود مشابهی به انتخاب شما باشد.
جزء ویژه این نسخه از اسپل مینیاتور زندان است که از یشم ساخته شده است.

تنگنا. ارتفاع هدف به 1 اینچ کاهش می‌یابد و در داخل یک سنگ جواهر یا شئ مشابه حبس می‌شود. نور می‌تواند به طور معمول از سنگ جواهر عبور کند (به هدف اجازه می‌دهد تا بیرون را ببیند و سایر موجودات می‌توانند داخل را ببینند)، اما هیچ چیز دیگری حتی از طریق تلپورت یا سفر بین سطوح نمی‌تواند از آن عبور کند. تا زمانی که اسپل فعال باشد، نمی‌توان جواهر را برید یا خرد کرد.
جزء ویژه این نسخه از اسپل یک سنگ جواهر بزرگ و شفاف است مانند الماس یا یاقوت.

خواب. هدف به خواب فرو می‌رود و نمی‌تواند بیدار شود.
جزء ویژه این نسخه از اسپل گیاهان کمیاب خواب‌آور است.

پایان دادن به اسپل. در طول اجرای اسپل، در هر یک از نسخه‌های آن، می‌توانید شرایطی را مشخص کنید که باعث خاتمه اسپل و رهاسازی هدف شود. شرط می‌تواند به اندازه‌ای خاص یا مفصل باشد که شما انتخاب می‌کنید، اما **DM** باید موافقت کند که شرط معقول است و احتمال تحقق آن وجود دارد. شرایط می‌تواند بر اساس نام، هویت یا خدای یک موجود باشد، اما در غیر این صورت باید بر اساس اقدامات یا ویژگی‌های قابل مشاهده باشد و نه بر اساس موارد نامشهود مانند سطح، کلاس یا **Hit Point**.
یک اسپل **Dispel Magic** تنها در صورتی که به عنوان اسپل لول **9** اجرا شود می‌تواند به اسپل پایان دهد، هدف اسپل **Dispel Magic** باید زندان یا جزء خاص اسپل باشد.
می‌توانید از یک جزء خاص برای ایجاد تنها یک زندان در یک زمان استفاده کنید. اگر دوباره با استفاده از همان جزء اسپل را اجرا کنید، هدف اسپل اول بلافاصله از زندان آزاد می‌شود.

CLASSES: WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Incendiary Cloud

8th-level Conjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

ابری گردان از دود و توده‌های سوزان سفید، با مرکزیت در نقطه‌ای در برد اسپل و شعاع **20** فوتی، ظاهر می‌شود. ابر در زوایا و گوشه‌های پخش می‌شود و دید را به شدت مبهم (Heavily Obscured) می‌کند. ابر برای مدت زمان اسپل، یا تا زمانی که بادی با سرعت متوسط یا بیشتر (حداقل **10** مایل در ساعت) پراکنده‌اش کند، باقی می‌ماند.
هنگامی که ابر ظاهر می‌شود، هر موجود در آن باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، به موجود **10d8 Fire Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب وارد می‌شود. همچنین، زمانی که موجودی برای اولین بار در یک نوبت وارد فضای تحت تاثیر اسپل می‌شود یا نوبت خود را در آن‌جا به پایان می‌رساند، باید تاس نجات بریزد.
در شروع هر نوبت شما، ابر از شما **10** فوت به جهتی که انتخاب می‌کنید دور می‌شود.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Inflict Wounds

1st-level Necromancy
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: آنی

علیه یک موجود که به آن دسترسی دارید **Melee Spell Attack** انجام دهید. در صورت موفقیت، هدف **3d10 Necrotic Damage** دریافت می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، آسیب اسپل **1d10** افزایش می‌یابد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, OATHBREAKER PALADIN

Insect Plague

5th-level Conjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 300 فوت
اجزاء: V، S، M (چند دانه شکر، مقداری مغز غلات و ذره‌ای چربیr)
مدت: آنی

توده‌ای از ملخ‌های گزنده در یک کره به شعاع **20** فوت متمرکز بر نقطه‌ای که در برد اسپل انتخاب می‌کنید، ظاهر می‌شوند. کره از گوشه‌ها و زوایا عبور می‌کند. کره برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند و فضای اشغال شده توسط آن دید را کمی مبهم (Lightly Obscured) می‌کند. فضای کره زمین دشوار (Difficult Terrain) محسوب می‌شود.
هنگامی که منطقه ظاهر می‌شود، هر موجود در آن باید یک **Constitution Saving Throw** بریزد. موجود در صورت شکست **4d10 Piercing Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب را دریافت می‌کند. همچنین، زمانی که موجودی برای اولین بار در یک نوبت وارد فضای تحت تاثیر اسپل می‌شود یا نوبت خود را در آن‌جا به پایان می‌رساند، باید تاس نجات بریزد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **6** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **5**، آسیب اسپل **1d10** افزایش می‌یابد.

CLASSES: CLERIC, DRUID, SORCERER
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, LAND (DESERT) DRUID, LAND (FOREST) DRUID, LAND (GRASSLAND) DRUID, LAND (SWAMP) DRUID, LAND (UNDERDARK) DRUID, NATURE CLERIC, SWARMKEEPER RANGER, TEMPEST CLERIC

Invisibility

2nd-level Illusion
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک مژه که با صمغ عربی محصور شده است)
مدت: آنی

موجودی که لمس می‌کنید تا پایان اسپل نامرئی می‌شود. هرچیزی که هدف می‌پوشد یا حمل می‌کند تا زمانی که بر روی فرد مورد نظر باشد نامرئی است. هنگامی که هدف حمله کند یا اسپلی بزند اسپل برای او به پایان می‌رسد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **3** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **2**، می‌توانید یک موجود اضافه را هدف قرار دهید.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (GRASSLAND) DRUID, LAND DRUID

J

Jump

1st-level Transmutation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (پای عقبی ملخ)
مدت: 1 دقیقه

موجودی را لمس می‌کنید. فاصله پرش موجود تا زمان پایان اسپل سه برابر می‌شود.

CLASSES: ARTIFICER, DRUID, RANGER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

K

Knock

2nd-level Transmutation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V
مدت: آنی

یک شئ که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را انتخاب می‌کنید. این شئ می‌تواند یک در، جعبه، صندوقچه، دست‌بند، قفل یا شئ دیگری باشد که به روشی عادی یا جادویی غیر قابل دسترسی شده است.
هدفی که توسط یک قفل معمولی بسته شده، گیر کرده یا مسدود شده است، قفلش باز می‌شود، آزاد می‌شود و یا مسدودیتش رفع می‌شود. اگر شئ دارای چندین قفل باشد، تنها یکی از آن‌ها باز می‌شود.
اگر هدفی را انتخاب کنید که با اسپل **Arcane Lock** بسته شده است، آن اسپل برای **10** دقیقه سرکوب می‌شود و در این مدت می‌توان هدف را به طور عادی باز و بسته کرد.
وقتی اسپل را اجرا می‌کنید، از جسم صدای ضربه بلندی خارج می‌شود که تا فاصله **300** فوتی شنیده می‌شود.

CLASSES: BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

L

Legend Lore

5th-level Divination
زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (عود به ارزش حداقل **250 gp**، که توسط اسپل مصرف می‌شود و چهار نوار عاج به ارزش حداقل **50 gp**)
مدت: آنی

یک شخص، مکان یا شئ را نام می‌برید یا توصیف می‌کنید. این اسپل خلاصه‌ای کوتاه از افسانه‌ها و روایات مهم در مورد چیزی که نام برده‌اید را به ذهن شما می‌آورد. این اطلاعات ممکن است شامل داستان‌های فعلی، داستان‌های فراموش شده یا حتی روایات مخفی باشد که هرگز به طور گسترده شناخته نشده‌اند. اگر چیزی که نام بردید اهمیت افسانه‌ای نداشته باشد، هیچ اطلاعاتی به‌دست نمی‌آورید. هر چه اطلاعات بیشتری در مورد آن داشته باشید، اطلاعات دریافتی شما دقیق‌تر است.
اطلاعاتی که یاد می‌گیرید دقیق است اما ممکن است به زبان تلویحی یا تمثیلی ارائه شود. به عنوان مثال، اگر یک تبر جادویی اسرار آمیز در دست دارید، اسپل ممکن است این اطلاعات را به شما ارائه دهد: «وای به حال بدکاری که به تبر دست بزند، زیرا حتی دسته تبر دست بدکاران را برش می‌دهد. فقط یک فرزند واقعی سنگ، عاشق و محبوب مرادین (خدای دوارف‌ها)، ممکن است قدرت واقعی تبر را بیدار کند و فقط با آوردن کلمه مقدس *رودنوگ* بر لب.»

CLASSES: BARD, CLERIC, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, KNOWLEDGE CLERIC, UNDYING WARLOCK

Leomund's Secret Chest

4th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (یک صندوقچه نفیس، 3 فوت در 2 فوت در 2 فوت، ساخته شده از مواد کمیاب به ارزش حداقل 5000 gp و یک ماکت کوچک ساخته شده از همان مواد به ارزش حداقل 50 gp)

مدت: آنی

یک صندوقچه و تمام محتویات آن را در **Ethereal Plane** پنهان می‌کنید. شما باید صندوقچه و ماکت مینیاتوری که به عنوان یک جزء مادی اسپل عمل می‌کند را لمس کنید. صندوقچه می‌تواند تا 12 فوت مکعب از مواد غیر زنده (3 فوت در 2 فوت در 2 فوت) درون خود داشته باشد.

در حالی که صندوقچه در سطح **Ethereal** باقی مانده است، می‌توانید از یک اکشن استفاده کنید و ماکت را لمس کنید تا آن را فرا بخوانید. صندوقچه در فضایی خالی روی زمین در 5 فوتی شما ظاهر می‌شود. می‌توانید با استفاده از یک اکشن و لمس صندوقچه و ماکت، صندوقچه را به **Ethereal Plane** بازگردانید.

پس از 60 روز، 5 درصد احتمال انباشته در روز وجود دارد که اثر اسپل به پایان برسد. اگر مجددا اسپل را اجرا کنید، اگر ماکت از بین برود، یا اگر تصمیم بگیرید که اسپل را با یک اکشن به پایان برسانید، این اثر پایان می‌یابد. اگر هنگامی که اسپل به پایان می‌رسد صندوقچه در **Ethereal Plane** باشد، به طرز برگشت‌ناپذیری مفقود می‌شود.

CLASSES: ARTIFICER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Leomund's Tiny Hut

3rd-level Evocation (Ritual)

زمان اجرا: 1 دقیقه

بُرد: خود (نیم‌کره به شعاع 10 فوت)

اجزاء: V، S، M (مهره کوچک کریستالی)

مدت: 8 ساعت

گنبدی بی‌حرکت از نیروی جادویی به شعاع 10 فوت در اطراف و بالای شما به وجود می‌آید و برای مدت زمان اسپل ثابت می‌ماند. اگر منطقه را ترک کنید، اسپل به پایان می‌رسد.

نه موجود با اندازه **Medium** یا کوچک‌تر می‌توانند در داخل گنبد با شما قرار بگیرند. اگر مساحت آن شامل یک موجود بزرگ‌تر یا بیش از نه موجود باشد، اسپل شکست می‌خورد. وقتی اسپل را اجرا می‌کنید، موجودات و اشیاء داخل گنبد می‌توانند آزادانه در آن حرکت کنند. همه موجودات و اشیاء دیگر از عبور از آن منع می‌شوند. اسپل‌ها و سایر آثار جادویی نمی‌توانند از طریق گنبد گسترش بیابند یا از آن عبور کنند. فضای داخل گنبد بدون توجه به آب و هوای بیرون راحت و خشک است.

تا زمانی که اسپل به پایان برسد، می‌توانید دستور دهید فضای داخلی کم نور یا تاریک شود. گنبد از بیرون مات است، به هر رنگی که انتخاب کنید، اما از داخل شفاف است.

CLASSES: BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, TWILIGHT CLERIC

Lesser Restoration

2nd-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S

مدت: آنی

موجودی را لمس می‌کنید و می‌توانید به یک بیماری یا شرایطی که به آن مبتلا است پایان دهید. این بیماری می‌تواند نابینا (Blinded)، ناشنوا (Deafened)، فلج (Paralyzed) یا مسموم (Poisoned) باشد.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, CLERIC, DRUID, PALADIN, RANGER
SUBCLASSES: CELESTIAL WARLOCK, CLOCKWORK SOUL SORCERER, DEVOTION PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, LIFE CLERIC

Levitate

2nd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 60 فوت

اجزاء: V، S، M (یک حلقه چرمی کوچک یا یک تکه سیم طلایی که به شکل فنجان در آمده و یک میله بلند در یک سر آن قرار دارد)

مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

یک موجود یا جسم آزاد به انتخاب شما که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید، به صورت عمودی تا **20** فوت بالا می‌رود و برای مدت زمان اسپل در آن‌جا معلق می‌ماند. این اسپل می‌تواند هدفی را که تا **500** پوند وزن دارد جابجا کند. موجودی که مایل نیست و در یک **Constitution Saving Throw** موفق می‌شود، تحت تاثیر اسپل قرار نمی‌گیرد.
هدف فقط می‌تواند با هل دادن یا کشیدن یک شئ یا سطح ثابت در دسترس (مانند دیوار یا سقف) حرکت کند، که به آن اجازه می‌دهد طوری که انگار در حال صعود (Climbing) است حرکت کند. در نوبت خود می‌توانید ارتفاع هدف را تا **20** فوت در هر جهت تغییر دهید. اگر هدف شما هستید، می‌توانید به عنوان بخشی از حرکت خود به بالا یا پایین حرکت کنید. در غیر این صورت، می‌توانید از اکشن خود برای جابجایی هدف استفاده کنید، که باید در برد اسپل باقی بماند.
وقتی اسپل به پایان می‌رسد، اگر هدف هنوز در ارتفاع قرار داشته باشد، به آرامی به زمین فرود می‌آید.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Light

Evocation Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، M (یک کرم شب‌تاب یا خزه شب‌تاب)

مدت: 1 ساعت

یک شئ را لمس می‌کنید که در هر وجه بزرگتر از **10** فوت نیست. تا زمان پایان اسپل، جسم در شعاع **20** فوتی نور شدید (Bright Light) و برای **20** فوت دیگر نور کم (Dim Light) می‌تاباند. نور به رنگ دلخواه شما است. پوشاندن کامل شئ با چیزی مات نور را مسدود می‌کند. اگر دوباره آن را اجرا کنید یا آن را به عنوان یک اکشن باطل کنید، اسپل به پایان می‌رسد.
اگر جسمی را که توسط یک موجود متخاصم حمل یا پوشیده می‌شود را هدف قرار دهید، آن موجود باید برای جلوگیری از اجرای اسپل در یک **Dexterity Saving Throw** موفق شود.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, CLERIC, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CELESTIAL WARLOCK, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LIGHT CLERIC

Lightning Arrow

3rd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 بونس اکشن

بُرد: خود

اجزاء: V، S

مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

دفعه بعد که در طول مدت اسپل **Ranged Weapon Attack** انجام می‌دهید، مهمات سلاح، یا خود سلاح در صورت پرتابی (Thrown) بودنش، به یک رعد و برق تبدیل می‌شود. تاس حمله را به طور عادی بریزید. به جای آسیب عادی اسلحه، هدف در صورت موفق بودن حمله **4d8 Lightning Damage** و در صورت ناموفق بودن نیمی از آن را دریافت می‌کند.
چه ضربه وارد شود چه وارد نشود، هر موجودی در فاصله **10** فوتی هدف باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. هر یک از این موجودات در صورت شکست در تاس نجات **2d8 Lightning Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن را دریافت می‌کنند.
سپس، مهمات یا سلاح به حالت عادی خود باز می‌گردند.

در لول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **4** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از **3**، آسیب هر دو اثر اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: RANGER

Lightning Bolt

3rd-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (خط 100 فوتی)
اجزاء: V، S، M (کمی خز و میله‌ای از کهربا، کریستال یا شیشه)
مدت: آنی

یک صاعقه که خطی به طول **100** فوت و عرض **5** فوت ایجاد می‌کند، در جهتی که انتخاب می‌کنید از شما خارج می‌شود. هر موجود در خط باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. یک موجود در صورت شکست در تاس نجات **8d6 Lightning Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن را دریافت می‌کند.
صاعقه اجسام قابل اشتعال در ناحیه را در صورتی که پوشیده یا حمل نشوند، مشتعل می‌کند.

در لول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول **4** یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از **3**، آسیب اسپل **1d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARMORER ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FATHOMLESS WARLOCK, LAND (MOUNTAIN) DRUID, LAND DRUID

Locate Animals or Plants

2nd-level Divination (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (کمی خز از سگ شکاری)
مدت: آنی

نوع خاصی از جانور یا گیاه را توصیف کنید یا نام ببرید. با تمرکز بر صدای طبیعت در محیط اطراف خود، جهت و فاصله نزدیک‌ترین موجود یا گیاه از این دست در **5** مایلی را، در صورت وجود، یاد می‌گیرید.

CLASSES: BARD, DRUID, RANGER

Locate Creature

4th-level Divination

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (کمی خز از سگ شکاری)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

موجودی که برای شما آشنا است را شرح دهید یا نام ببرید. شما جهت مکان موجود را حس می‌کنید، مادامی که آن موجود در **1000** فوتی شما باشد. اگر موجود در حال حرکت است، جهت حرکت آن را می‌دانید.
این اسپل می‌تواند موجودی خاص که برای شما شناخته شده است، یا نزدیک‌ترین موجود از نوعی خاص (مانند انسان یا اسب شاخ‌دار) را پیدا کنید، مادامی که چنین موجودی را از نزدیک – فاصله **30** فوتی – حداقل یک‌بار دیده باشید. اگر موجودی توصیف شده یا نام برده به شکل دیگری باشد، مثلا تحت تاثیر اسپل **Polymorph** باشد، این اسپل مکان موجود را پیدا نمی‌کند.
اگر آب جاری با عرض حداقل **10** فوت مسیر مستقیم بین شما و موجود را مسدود کند، نمی‌توانید موجود را پیدا کنید.

CLASSES: BARD, CLERIC, DRUID, PALADIN, RANGER, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (SWAMP) DRUID, LAND DRUID, ORDER CLERIC

Locate Object

2nd-level Divination

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (یک ترکه دو شاخ)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

یک شئ را که برای شما آشنا است را شرح دهید یا نام ببرید. شما جهت مکان شئ را حس می‌کنید، مادامی که آن شئ در 1000 فوتی شما باشد. اگر شئ در حال حرکت است، جهت حرکت آن را می‌دانید.
این اسپل می‌تواند شیئی خاص که برای شما شناخته شده است را پیدا کند، به شرطی که حداقل یک بار آن را از نزدیک – فاصله 30 فوتی –دیده باشید. متناوبا، اسپل می‌تواند نزدیک‌ترین شئ از یک نوع خاص، مانند نوع خاصی از پوشاک، جواهرات، اسباب خانه، ابزار یا سلاح را پیدا کند.
اگر سرب به هر ضخامتی، حتی یک ورقه نازک، یک مسیر مستقیم بین شما و شئ را مسدود کند، این اسپل نمی‌تواند شیئی را پیدا کند.

CLASSES: BARD, CLERIC, DRUID, PALADIN, RANGER, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Longstrider

1st-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک ذره خاک)
مدت: 1 ساعت

موجودی را لمس می‌کنید. سرعت هدف تا پایان اسپل 10 فوت افزایش می‌یابد.

در لول‌های بالاتر. اگر این اسپل را با **Spell Slot** لول 2 یا بالاتر اجرا کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از 1، می‌توانید یک موجود اضافی را هدف قرار دهید.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, DRUID, RANGER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

M

Mage Armor

1st-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک تکه چرم دباغی شده)
مدت: 8 ساعت

موجودی مایل که زره نپوشیده است را لمس می‌کنید؛ تا پایان مدت اسپل نیروی محافظ جادویی او را احاطه می‌کند. **AC** پایه هدف تبدیل به **13 + Dexterity Modifier** او می‌شود. اگر هدف زره تن کند یا اسپل را به عنوان یک اکشن مرخص کنید، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Mage Hand

Conjuration Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: 1 دقیقه

یک دست روح‌مانند و شناور در نقطه‌ای در برد اسپل که انتخاب می‌کنید ظاهر می‌شود. دست برای مدت اسپل یا تا زمانی که آن را به عنوان یک اکشن مرخص کنید، دوام می‌آورد. دست هنگامی که بیش از **30** فوت از شما فاصله داشته باشد یا زمانی که اسپل را دوباره اجرا کنید، ناپدید می‌شود.
می‌توانید از اکشن خود برای کنترل دست استفاده کنید. می‌توانید از دست برای دستکاری یک شئ، باز کردن در یا صندوقچه، ذخیره یا بازیابی چیزی از یک ظرف در باز یا ریختن مایعی درون یک شیشه کوچک استفاده کنید. هر بار که دست را کنترل می‌کنید می‌توانید آن را تا **30** فوت حرکت دهید.
دست نمی‌تواند حمله کند، اشیاء جادویی را فعال کند یا بیش از **10** پوند وزن حمل کند.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, SWARMKEEPER RANGER

Magic Circle

3rd-level Abjuration

زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: 10 فوت
اجزاء: V، S، M (آب مقدس یا پودر نقره و آهن به ارزش حداقل **100 gp**، که اسپل مصرف می‌کند)
مدت: 1 ساعت

یک استوانه از انرژی جادویی، با شعاع **10** فوت و ارتفاع **20** فوت، متمرکز بر نقطه‌ای از زمین که می‌توانید در محدوده ببینید ایجاد می‌کنید. علامت‌های درخشان در هر نقطه‌ای که استوانه زمین یا سطح دیگری را قطع می‌کند ظاهر می‌شوند.
یک یا چند نوع از موجودات را انتخاب کنید: **Celestial** (موجودات آسمانی)، **Elemental** (موجودات عناصری)، **Fey** (پری)، **Fiend** (شیاطین) یا **Undead** (مردگان متحرک). دایره به روش‌های زیر بر موجودات از نوع انتخاب شده تاثیر می‌گذارد:

- موجود نمی‌تواند با روش‌های غیر جادویی وارد استوانه شود. اگر موجود سعی کند از تلپورت یا سفر بین سطوح برای این‌کار استفاده کند، ابتدا باید در یک **Charisma Saving Throw** موفق شود.
- موجود در تاس‌های حمله به اهداف درون استوانه **Disadvantage** دارد.
- اهداف داخل استوانه نمی‌توانند توسط موجود شیفته (Charmed)، هراسان (Frightened) یا تصرف (Posessed) شوند.

وقتی این اسپل را اجرا می‌کنید، می‌توانید انتخاب کنید که جادوی آن در جهت معکوس عمل کند و از خروج موجودات نوع مشخص از استوانه جلوگیری کرده و از اهداف خارج آن محافظت کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **4** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **3**، مدت زمان اسپل **1** ساعت افزایش می‌یابد.

CLASSES: CLERIC, PALADIN, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, MONSTER SLAYER RANGER

Magic Jar

6th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 دقیقه

بُرد: خود

اجزاء: V، S، M (یک جواهر، کریستال، محفظه عطیقه یا ظرف ارزشمند دیگری به ارزش حداقل 500 gp)

مدت: تا زمانی که باطل (Dispelled) شود

روح شما از بدن جدا می‌شود؛ بدن به حالت کما فرو می‌رود و روح شما وارد محفظه‌ای می‌شود که از آن به عنوان جزء مادی اسپل استفاده کردید. در حالی که روح شما در ظرف ساکن است از اطراف خود آگاه هستید، گویی در فضای ظرف هستید. شما نمی‌توانید حرکت کنید یا ری‌اکشن داشته باشید. تنها اکشنی که می‌توانید استفاده کنید این است که روح خود را تا فاصله 100 فوتی از ظرف بیرون بیاورید و یا به بدن زنده خود بازگردید (و اسپل را به پایان برسانید) یا سعی کنید بدن یک شبه‌انسان (Humanoid) دیگر را تصرف (Possess) کنید.

شما می‌توانید سعی کنید هر شبه‌انسان در فاصله 100 فوتی خود را تصرف کنید (موجوداتی که تحت پوشش اسپل **Protection From Good and Evil** یا **Magic Circle** هستند قابل تصرف نیستند). هدف باید یک **Charisma Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، روح شما وارد بدن هدف می‌شود و روح هدف در ظرف محبوس می‌شود. با موفقیت، هدف مقابل تلاش‌های شما برای تصرف مقاومت می‌کند و شما نمی‌تونید تا 24 ساعت آینده سعی کنید تا آن را تصرف کنید.

هنگامی که بدن یک موجود را در اختیار دارید، آن را کنترل می‌کنید. آمار و ارقام بازی (Statistics) شما با آمار موجود جایگزین می‌شود، اگرچه امتیاز توانایی‌های **Intelligence**، **Wisdom** و **Charisma** خود را حفظ می‌کنید. شما مزایای ویژگی‌های کلس خود را حفظ می‌کنید. اگر هدف دارای لول در کلسی باشد، نمی‌توانید از هیچ‌یک از ویژگی‌های کلس آن استفاده کنید. در همین حال، روح موجود تصرف شده می‌تواند با استفاده از حواس خود از اطراف ظرف آگاهی داشته باشد، اما نمی‌تواند حرکت کند یا اکشنی داشته باشد.

در حالی که بدنی را تصرف کرده‌اید، می‌توانید از اکشن خود برای بازگشت از بدن تصرف شده به ظرف، در صورتی که در 100 فوتی شما باشد، استفاده کنید و روح موجود را به بدن خود بازگردانید. اگر بدن تصرف شده در حالی که شما درون آن هستید بمیرد، موجود می‌میرد و شما باید یک **Charisma Saving Throw** علیه **DC** جادوگری خود انجام دهید. در صورت موفقیت، اگر ظرف در 100 فوتی شما باشد به آن بر می‌گردید. در حالت‌های دیگر می‌میرید.

اگر ظرف از بین برود یا اسپل به پایان برسد، روح شما بلافاصله به بدن شما باز می‌گردد. اگر بدن شما از 100 فوت بیشتر با شما فاصله داشته باشد یا اگر بدن شما هنگامی که به آن بر می‌گردید مرده باشد، شما می‌میرید. اگر هنگام نابودی روح موجود دیگری در ظرف باشد، در صورت زنده بودن بدن و در 100 فوتی بودن، روح موجود به بدن خود باز می‌گردد. در غیر این صورت، آن موجود می‌میرد.

با پایان اسپل، ظرف از بین می‌رود.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Magic Missile

1st-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 120 فوت

اجزاء: V، S

مدت: آنی

سه دارت درخشان از نیروی جادویی ایجاد می‌کنید. هر دارت به موجودی به انتخاب شما که می‌توانید در محدوده مشاهده کنید برخورد می‌کند. یک دارت **Force Damage** 1 + 1d4 به هدف خود وارد می‌کند. همه دارت‌ها به طور همزمان ضربه می‌زنند و می‌توانید آن‌ها را هدایت کنید تا به یک یا چند موجود ضربه بزنند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 2 یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از 1، اسپل یک دارت دیگر ایجاد می‌کند.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARMORER ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Magic Mouth

2nd-level Illusion (Ritual)

زمان اجرا: 1 دقیقه

بُرد: 30 فوت

اجزاء: V، S، M (مقدار کمی شانه عسل و غبار یشم به ارزش حداقل 10 gp، که اسپل مصرف می‌کند)

مدت: تا زمانی که باطل (Dispelled) شود

پیامی را در یک شئ در برد اسپل قرار می‌دهید، پیامی که هنگام برآورده شدن یک سری شرایط فعال و بیان می‌شود. شیئی را انتخاب کنید که بتوانید مشاهده کنید و توسط موجود دیگری پوشیده یا حمل نشود. سپس پیام را بیان کنید، که باید 25 کلمه یا کمتر باشد، اگرچه می‌تواند بیان آن تا حداکثر 10 دقیقه طول بکشد. در نهایت، شرایطی را تعیین کنید که باعث فعال شدن اسپل برای بیان پیام شما شود.

وقتی شرایط مشخص شده رخ می‌دهند، دهانی جادویی روی شئ ظاهر می‌شود و پیام را با صدای شما و با همان حجم و بلندی صدا بازخوانی می‌کند. اگر شیئی که انتخاب کرده‌اید دارای دهان یا چیزی شبیه دهان است (مثلا دهان یک مجسمه)، دهان جادویی در آنجا ظاهر می‌شود به طوری که به نظر می‌رسد کلمات از دهان شئ بیرون می‌آیند. وقتی اسپل را اجرا می‌کنید، می‌توانید انتخاب کنید که پس از اینکه شئ پیام خود را رساند، اسپل به پایان برسد یا اسپل باقی بماند و هر زمان که شرایط فعال شدن رخ می‌دهد، شئ پیام خود را تکرار کند.

شرایط فعال شدن می‌تواند کلی یا با جزئیات دلخواه شما باشد، اگرچه باید بر اساس شرایط بصری یا شنیداری باشد که در فاصله 30 فوتی جسم رخ می‌دهد. به طور مثال، می‌توانید به دهان دستور دهید وقتی موجودی به 30 فوتی جسم وارد می‌شود یا هنگامی که زنگی از نقره در 30 فوتی آن به صدا در می‌آید، فعال شود و صحبت کند.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Magic Weapon

2nd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 بونس اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S

مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

سلاحی غیر جادویی را لمس می‌کنید. تا پایان اسپل، این سلاح تبدیل به یک سلاح جادویی با پاداش 1+ برای تاس‌های حمله و آسیب می‌شود.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 4 یا بالاتر اجرا می‌کنید، پاداش به 2+ افزایش می‌یابد. هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 6 یا بالاتر اجرا می‌کنید، پاداش به 3+ افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, PALADIN, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FORGE CLERIC, GLORY PALADIN, WAR CLERIC

Major Image

3rd-level Illusion

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 120 فوت

اجزاء: V، S، M (کمی پشم گوسفند یا بز)

مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

تصویری از یک جسم، یک موجود یا یک پدیده قابل مشاهده دیگر ایجاد می‌کنید که بزرگ‌تر از یک مکعب 20 فوتی نیست. تصویر در نقطه‌ای ظاهر می‌شود که می‌توانید در محدوده آن را ببینید و برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. تصویر کاملا واقعی به نظر می‌رسد و شامل صداها، بوها و درجه حرارت متناسب با چیزی که نشان داده می‌شود است. شما نمی‌توانید گرما یا سرمای کافی برای آسیب رساندن، صدایی بلند که باعث **Thunder Damage** یا ناشنوایی شود یا بویی که ممکن است موجودی را بیمار کند (مانند بوی متعفن **Troglodyte**) ایجاد کنید.

تا زمانی که در برد توهم هستید، می‌توانید از اکشن خود برای حرکت تصویر به هر نقطه دیگری در برد استفاده کنید. با تغییر

مکان تصویر، می‌توانید ظاهر آن را تغییر دهید تا حرکت آن برای یک موجود طبیعی به نظر برسد. به عنوان مثال، اگر تصویری از یک موجود ایجاد کرده و آن را حرکت دهید، می‌توانید تصویر را طوری تغییر دهید که انگار در حال راه رفتن است. همچنین، می‌توانید باعث شوید توهم در زمان‌های مختلف صداهای مختلفی داشته باشد، به طور مثال می‌توانید باعث شوید توهم در یک مکالمه شرکت کند.
تعامل فیزیکی با تصویر نشان می‌دهد که یک توهم است، زیرا همه‌چیز از آن عبور می‌کند. موجودی که از اکشن خود برای بررسی تصویر استفاده کند، می‌تواند با موفقیت در یک تاس توانایی **Intelligence (Investigation)** مقابل **DC** جادوگری شما تشخیص دهد که توهم است. اگر موجودی توهم را تشخیص دهد، می‌تواند از درونش ببیند و ویژگی‌های حسی دیگر آن نیز برای این موجود ضعیف می‌شوند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **6** یا بالاتر اجرا می‌کنید، اسپل تا زمانی که باطل (Dispelled) شود، بدون نیاز به تمرکز شما باقی می‌ماند.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Mass Cure Wounds

5th-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

موجی از انرژی شفابخش از در نقطه انتخابی شما در برد اسپل رها می‌شود. حداکثر شش موجود را در کره‌ای به شعاع **30** فوت به مرکزیت آن نقطه انتخاب کنید. هر هدف به مقدار **3d8** + مادیفایر توانایی جادوگری شما، **Hit Point** بازیابی می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **6** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از **5**، جان بازیابی شده **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: BARD, CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: BATTLE SMITH ARTIFICER, DIVINE SOUL SORCERER, LIFE CLERIC, WILDFIRE DRUID

Mass Heal

9th-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

سیلی از انرژی شفابخش از شما به موجودات مجروح در اطراف شما سرازیر می‌شود. می‌توانید تا **700 Hit Point** را بازیابی کنید، که مطابق میل شما میان موجودات در محدوده تقسیم می‌شود. موجوداتی که تحت تاثیر این اسپل قرار می‌گیرند از همه بیماری‌ها یا هر اثری که باعث نابینایی (Blinded) یا ناشنوایی (Deafened) شود شفا می‌یابند. این اسپل هیچ تاثیری بر مردگان متحرک (Undead) یا سازه‌ها (Constructs) ندارد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Mass Healing Word

3rd-level Evocation

زمان اجرا: 1 بونس اکشن

بُرد: 60 فوت

اجزاء: V

مدت: آنی

همزمان با بیان کلمات شفابخش توسط شما، تا حداکثر شش موجود به انتخاب شما ،که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید، 1d4 + مادیفایر توانایی جادوگری شما **Hit Point** دریافت می‌کنند. این اسپل هیچ تاثیری بر مردگان متحرک (Undead) یا سازه‌ها (Constructs) ندارد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 4 یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از 3، جان بازیابی شده 1d4 افزایش می‌یابد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: ALCHEMIST ARTIFICER, DIVINE SOUL SORCERER, ORDER CLERIC

Mass Suggestion

6th-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 60 فوت

اجزاء: V، M (زبان مار و مقداری شانه عسل یا یک قطره روغن شیرین)

مدت: 24 ساعت

سیری از فعالیت (محدود به یک یا دو جمله) را پیشنهاد می‌کنید و تا دوازده موجود دلخواه را، که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید و می‌توانند شما را بشنوند و درک کنند، به طور جادویی تحت تاثیر قرار می‌دهید. موجوداتی که نمی‌توانند شیفته (Charmed) شوند از این اثر مصون هستند. پیشنهاد باید به گونه‌ای بیان شود که خط سیر فعالیت منطقی به نظر برسد. اگر از موجودی بخواهید به خود چاقو بزند، خود را بر نیزه بیندازد، خود را آتش بزند یا برخی دیگر از اقدامات آشکارا مضر را انجام دهد تاثیر اسپل به طور خودکار نقی می‌شود.
هر هدف باید تاس **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، پیشنهاد شما را با حداکثر توانایی خود دنبال می‌کند. اقدامات پیشنهادی می‌توانند برای کل مدت اسپل ادامه داشته باشند. اگر اقدامات پیشنهادی بتوانند در زمان کوتاه‌تری به پایان برسند، اسپل زمانی پایان می‌یابد که موضوع مورد نظر به پایان برسد.
همچنین، می‌توانید شرایطی را مشخص کنید که باعث انجام شدن فعالیت در طول مدت اسپل شود. به طور مثال، ممکن است پیشنهاد کنید که گروهی از سربازان تمام پول خود را به اولین گدایی که ملاقات می‌کنند بدهند. اگر شرایط قبل از پایان اسپل برآورده نشده باشد، فعالیت انجام نمی‌شود.
اگر شما یا هر یک از همراهان شما به موجود تحت تاثیر این اسپل آسیب بزنید، اسپل برای آن موجود به پایان می‌رسد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 7 اجرا می‌کنید، مدت زمان اسپل 10 روز است. هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 8 اجرا می‌کنید، مدت زمان اسپل 30 روز است. هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 9 اجرا می‌کنید، مدت زمان اسپل یک سال و یک روز است.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Maze

8th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 60 فوت

اجزاء: V، S

مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

موجودی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را به نیم‌سطحی (Demiplane) هزارتو تبعید می‌کنید. هدف برای مدت زمان اسپل یا تا زمانی که از هزارتو فرار کند در آن‌جا باقی می‌ماند.

هدف می‌تواند از اکشن خود برای فرار استفاده کند. برای این کار باید یک تاس توانایی **Intelligence** با **20 DC** بریزد. اگر موفق شود، فرار می‌کند و اسپل به پایان می‌رسد (یک **Minotaur** یا **Goristro** به طور خودکار موفق می‌شود).
وقتی اسپل به پایان می‌رسد، هدف دوباره در فضایی که ترک کرده، یا در صورت اشغال بودن در نزدیک‌ترین فضای خالی، ظاهر می‌شود.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Meld Into Stone

3rd-level Transmutation (Ritual)
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: 8 ساعت

قدم بر جسمی یا سطحی سنگی می‌گذارید که به اندازه کافی برای بدن شما بزرگ است و برای مدت زمان اسپل، خود و تمام وسایل خود را با سنگ ادغام می‌کنید. با استفاده از حرکت خود، بر سنگ در نقطه‌ای که می‌توانید لمس کنید قدم می‌گذارید. هیچ نشانی از حضور شما قابل مشاهده یا قابل تشخیص با حواس غیر جادویی نیست.
در حالی که با سنگ ادغام شده‌اید، نمی‌توانید آنچه در خارج آن اتفاق می‌افتد را ببینید، و هر گونه تاس توانایی **Wisdom (Perception)** که برای شنیدن صداهای خارج آن می‌ریزید با **Disadvantage** انجام می‌شوند. شما از گذر زمان آگاه هستید و می‌توانید در حالی که با سنگ ادغام شده‌اید بر روی خود اسپل اجرا کنید. می‌توانید از حرکت خود برای خروج از نقطه‌ای که از آن وارد سنگ شدید استفاده کنید، که باعث پایان اسپل می‌شود. در غیر این صورت نمی‌توانید حرکت کنید.
صدمات فیزیکی جزئی به سنگ، به شما آسیبی نمی‌رسانند؛ اما اگر مقداری از سنگ تخریب شود یا تغییر شکل پیدا کند (تا حدی که دیگر درون آن جای نگیرید)، شما بیرون می‌شوید و **6d6 Bludgeoning Damage** دریافت می‌کنید. نابودی کامل سنگ (یا تبدیل آن به ماده‌ای دیگر) شما را بیرون می‌کند و **50 Bludgeoning Damage** وارد می‌کند. در صورت اخراج، در نزدیک‌ترین فضای خالی به جایی که بار اول از آن وارد شدید، بر روی زمین دمر می‌افتید (**Prone**).

CLASSES: CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, GENIE (DAO) WARLOCK, LAND (MOUNTAIN) DRUID, LAND DRUID

Melf's Acid Arrow

2nd-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V، S، M (پودر برگ ریواس و معده یک **Adder** (نوعی مار))
مدت: آنی

یک تیر سبز درخشان به سمت هدف در برد اسپل می‌رود، می‌ترکد و اسید می‌پاشد. علیه هدف یک **Ranged Spell Attack** انجام دهید. در صورت برخورد موفق، هدف بلافاصله **4d4 Acid Damage** دریافت می‌کند و در پایان نوبت بعدی خود **2d4 Acid Damage** دریافت می‌کند. در صورت خطا رفتن تیر، هدف نصف میزان آسیب را در نوبت اول خود دریافت می‌کند و هیچ آسیبی در نوبت بعدی دریافت نمی‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **3** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **2**، آسیب اسپل (اعم از آسیب اولیه و بعدی) **1d4** افزایش می‌یابد.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ALCHEMIST ARTIFICER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (SWAMP) DRUID, LAND DRUID

Mending

Transmutation Cantrip

زمان اجرا: 1 دقیقه

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (دو آهنربای طبیعی (Lodestone))

مدت: آنی

این اسپل یک شکستگی یا پارگی در جسمی که لمس می‌کنید، مانند حلقه زنجیر شکسته، دو نیمه از یک کلید شکسته یا یک عبا پاره شده را ترمیم می‌کند. تا زمانی که پارگی یا شکستگی در هر وجه بزرگتر از 1 فوت نباشد، شما ترمیمش می‌کنید به طوری که هیچ اثری از آسیب قبلی باقی نماند.

این اسپل می‌تواند یک شئ یا سازه جادویی را ترمیم کند، اما نمی‌تواند جادو را به آن بازگرداند.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, CLERIC, DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, NATURE CLERIC

Message

Transmutation Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 120 فوت

اجزاء: V، S، M (یک تکه کوچک سیم مسی)

مدت: 1 دور (Round)

با انگشت خود به سمت موجودی در برد اسپل اشاره می‌کنید و پیامی را زمزمه می‌کنید. هدف (و فقط هدف) پیام را می‌شنود و می‌تواند با زمزمه‌ای پاسخ دهد که فقط شما بشنوید.
اگر با هدف آشنا باشید و بدانید که هدف پشت مانع است، می‌توانید اسپل را از درون اجسام جامد عبور دهید. سکوت جادویی، 1 فوت سنگ، 1 اینچ فلز معمولی، یک ورق نازک سرب، یا 3 فوت چوب جلوی اسپل را می‌گیرید. اسپل محبور نیست از یک خط مستقیم پیروی کند و می‌تواند آزادانه از گوشه‌ها و زوایا حرکت کند.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Meteor Swarm

9th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 1 مایل

اجزاء: V، S

مدت: آنی

گوی‌هایی شعله‌ور از آتش در چهار نقطه مختلف که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید، به زمین سقوط می‌کنند. هر موجود در کره‌ای به شعاع 40 فوت با محوریت هر نقطه‌ای که انتخاب می‌کنید باید **Dexterity Saving Throw** بریزد. کره در گوشه‌ها و زوایا پخش می‌شود. یک موجود در صورت شکست **20d6 Fire Damage** و **20d6 Bludgeoning Damage**، و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب را دریافت می‌کند. موجودی که در ناحیه بیش از یک کره آتشین است فقط یک بار تحت تاثیر قرار می‌گیرد.
این اسپل به اجسام موجود در منطقه آسیب می‌رساند و اشیاء قابل اشتعالی که پوشیده یا حمل نمی‌شوند را مشتعل می‌کند.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Mind Blank

8th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S

مدت: 24 ساعت

تا زمانی که اسپل به پایان برسد، یک موجود مایل که لمس می‌کنید در برابر **Psychic Damage**، هر اثری که احساسات یا افکار او را بخواند، اسپل‌های **Divination** و شرایط شیفتگی (Charmed) مصون است. این اسپل حتی مقابل اسپل **Wish** و اسپل‌ها و اثرهایی شبیه آن که برای تاثیر بر ذهن هدف یا به دست آوردن اطلاعات در مورد هدف استفاده می‌شوند، ایستادگی می‌کند.

CLASSES: BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Minor Illusion

Illusion Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 30 فوت

اجزاء: S، M (کمی پشم گوسفند یا بز)

مدت: 1 دقیقه

صدا یا تصویری از یک جسم در برد اسپل ایجاد می‌کنید که برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. در صورتی که با یک اکشن توهم را مرخص کنید یا دوباره این اسپل را اجرا کنید نیز اسپل تمام می‌شود.
اگر صدایی ایجاد کنید، بلندی آن می‌تواند از زمزمه تا فریاد متغیر باشد. این صدا می‌تواند صدای شما، صدای شخص دیگری، صدای غرش شیر، کوبیدن طبل یا هر صدای دیگری باشد که شما انتخاب می‌کنید. صدا در طول مدت بی‌وقفه ادامه می‌یابد یا می‌توانید قبل از پایان اسپل صداهای مجزا در زمان‌های مختلف ایجاد کنید.
اگر تصویری از یک شئ ایجاد می‌کنید – مانند صندلی، رد پای گل‌آلود یا صندوقچه‌ای کوچک – نباید بزرگتر از یک مکعب 5 فوتی باشد. تصویر نمی‌تواند صدا، نور، بو یا هرگونه اثر حسی دیگری ایجاد کند. تعامل فیزیکی با تصویر نشان می‌دهد که آن یک توهم است، زیرا همه‌چیز می‌تواند از طریق آن عبور کند.
اگر موجودی از اکشن خود برای بررسی صدا یا تصویر استفاده کند، می‌تواند با یک تاس توانایی **Intelligence (Investigation)** مقابل **DC** جادوگری شما، سعی کند که توهم بودن آن را تشخیص دهد. اگر موجودی توهم را تشخیص دهد، توهم برای آن موجود ضعیف می‌شود.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, ILLUSION WIZARD, SHADOW MONK

Mirage Arcane

7th-level Illusion

زمان اجرا: 10 دقیقه

بُرد: دید

اجزاء: V، S

مدت: 10 روز

در ناحیه‌ای با مساحت حداکثر 1 مایل مربع، ظاهر، صدا، بو و حتی حس زمین را به نوع دیگری از زمین تغییر می‌دهید. با این حال، شکل کلی زمین ثابت است. به طور مثال، می‌توانید دشت یا جاده را به باتلاق، تپه، شکاف یا برخی از زمین‌های دشوار یا صعب العبور دیگر شبیه کنید. یک حوضچه می‌تواند شبیه یک چمنزار شود، پرتگاه شبیه یک شیب ملایم و رودخانه‌ای پر از صخره مانند جاده‌ای عریض و هموار.
به طور مشابه، می‌توانید ظاهر ساختارها را تغییر دهید یا آن‌ها را در جایی که هیچ‌کدام وجود ندارند اضافه کنید. اسپل موجودات را تغییر شکل نمی‌دهد و آن‌ها را مخفی یا به آن‌ها اضافه نمی‌کند.
این توهم شامل عناصر شنیداری، بصری، لامسه و بویایی است، بنابراین می‌توانید زمین صاف را به زمین دشوار (Difficult

Terrain) (یا برعکس) تبدیل کنید یا به نوعی دیگر مانع حرکت در منطقه شوید. هر قطعه‌ای از زمین توهم (مانند سنگ یا چوب) که از ناحیه اسپل برداشته شود فورا ناپدید می‌شود.
موجوداتی که دید حقیقی (Truesight) دارند می‌توانند از درون توهم به شکل واقعی زمین دید داشته باشند. با این حال، همه عناصر دیگر توهم باقی می‌مانند، بنابراین در حالی که موجود از وجود توهم آگاه است، هنوز می‌تواند از نظر فیزیکی با این توهم ارتباط برقرار کند.

CLASSES: BARD, DRUID, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Mirror Image

2nd-level Illusion
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: 1 دقیقه

سه کپی توهمی از شما در فضای شما ظاهر می‌شوند. تا زمان پایان اسپل، کپی‌ها با شما حرکت می‌کنند، اقدامات شما را تقلید می‌کنند و موقعیت خود را طوری تغییر می‌دهند که معلوم نیست کدام نسخه واقعی است. می‌توانید از اکشن خود برای مرخص کردن نسخه‌های توهمی خود استفاده کنید.
در طول مدت زمان اسپل، هر زمان که موجودی شما را هدف حمله قرار می‌دهد، **1d20** بریزید تا مشخص شود حمله با شما برخورد می‌کند یا یکی از نسخه‌های توهمی شما.
اگر سه کپی دارید، باید عدد **6** یا بالاتر بیارید تا هدف حمله به یک کپی تغییر کند. با دو کپی، باید عدد **8** یا بالاتر بیارید. با یک کپی، باید عدد **11** یا بالاتر را بیارید.
AC کپی برابر **10 + Dexterity Modifier** شماست. اگر حمله با یک نسخه توهمی از شما برخورد کند، آن کپی از بین می‌رود. یک کپی فقط با حمله‌ای که با آن برخورد کند از بین می‌رود و همه آسیب‌ها و اثرهای دیگر را نادیده می‌گیرد. با از بین رفتن هر سه کپی، اسپل به پایان می‌رسد.
اگر یک موجود نابینا یا متکی به حواس دیگری غیر از بینایی مانند **Blindsight** باشد، تحت تاثیر این اسپل قرار نمی‌گیرد.

CLASSES: SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARMORER ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (COAST) DRUID, LAND DRUID, TRICKERY CLERIC

Mislead

5th-level Illusion
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

همزمان با نامرئی شدن شما، یک همزاد توهمی از شما در جایی که ایستاده‌اید ظاهر می‌شود. همزاد برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند، اما در صورت اینکه حمله کنید یا اسپل بزنید نامرئی بودن شما تمام می‌شود.
می‌توانید با یک اکشن همزاد را تا دو برابر سرعت خود حرکت داده و باعث شوید مطابق میل شما اشاره، صحبت و رفتار کند.
شما می‌توانید از طریق چشمان آن ببینید و از طریق گوش‌های آن بشنوید، طوری که انگار در جایگاه همزاد قرار دارید. در هر یک از نوبت‌های خود، می‌توانید به عنوان یک بونس اکشن از حواس آن به حواس خود برگردید و برعکس. در حالی که از حواس همزاد خود استفاده می‌کنید، نسبت به محیط اطراف خود نابینا (Blinded) و ناشنوا (Deafened) هستید.

CLASSES: BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FEY WANDERER RANGER, TWILIGHT CLERIC

Misty Step

2nd-level Conjuration

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: آنی

برای لحظه‌ای با غبار نقره‌ای احاطه می‌شوید و تا حداکثر **30** فوت، به فضای خالی که می‌توانید ببینید تلپورت می‌کنید.

CLASSES: SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ANCIENTS PALADIN, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FEY WANDERER RANGER, HORIZON WALKER RANGER, LAND (COAST) DRUID, LAND DRUID, VENGEANCE PALADIN

Modify Memory

5th-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

سعی می‌کنید خاطرات موجود دیگری را تغییر دهید. یک موجود که می‌توانید مشاهده کنید باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. اگر در حال مبارزه با هدف هستید، در این تاس نجات **Advantage** دارد. در صورت شکست در تاس نجات، هدف برای مدت زمان اسپل توسط شما شیفته (Charmed) می‌شود. هدف شیفته شده ناتوان (Incapacitated) است و از محیط اطراف خود بی‌خبر است، اگرچه هنوز صدای شما را می‌شنود. اگر صدمه‌ای ببیند یا با هدف اسپل دیگری قرار بگیرد، این اسپل به پایان می‌رسد و هیچ‌یک از خاطرات هدف تغییر نمی‌کند.
در حالی که شیفتگی فعال است، می‌توانید بر حافظه هدف از رویدادی که در **24** ساعت گذشته تجربه کرده و بیش از **10** دقیقه طول نکشیده، تاثیر بگذارید. شما می‌توانید تمام خاطرات از رویداد را برای همیشه حذف کنید، به هدف اجازه دهید تا رویداد را با وضوح کامل و جزئیات دقیق به خاطر بیاورد، جزئیات رویداد در حافظه‌اش را تغییر دهید یا خاطره دیگری از رویداد دیگری ایجاد کنید.
برای تحت تاثیر قرار دادن خاطرات باید با هدف صحبت کنید و هدف باید بتواند تا زبان شما را بفهمد تا خاطرات جدید را دریافت کند. ذهن هدف هرگونه حفره در جزئیات توضیحات شما را پر می‌کند. اگر اسپل قبل از به پایان رسیدن توصیف خاطرات تغییر یافته با پایان برسد، حافظه موجودات تغییر نمی‌کند. در غیر این صورت، با خاتمه اسپل، خاطرات اصلاح شده جایگزین می‌شوند.
حافظه اصلاح شده لزوما بر رفتار یک موجود تاثیر نمی‌گذارد، به ویژه اگر حافظه با تمایلات، گرایش اخلاق یا اعتقادات موجود مغایرت داشته باشد. یک حافظه اصلاح شده غیر منطقی، مانند خاطره‌ای از لذت بردن موجود از پاشیدن اسید بر روی خود، ممکن است به عنوان یک خواب بد رد شود. **DM** ممکن است تصمیم بگیرد حافظه اصلاح شده بیش از حد بی‌معنی است و تاثیر قابل توجهی ندارد.
یک اسپل **Remove Curse** یا **Greater Restoration** اجرا شده روی هدف، حافظه واقعی موجود را بازیابی می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **6** یا بالاتر اجرا می‌کنید، می‌توانید خاطرات رویدادی تا حداکثر **7** روز پیش (لول **6**)، **30** روز پیش (لول **7**)، **1** سال پیش (لول **8**) یا هر زمانی در گذشته موجود (لول **8**) را تغییر دهید.

CLASSES: BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, TRICKERY CLERIC

Moonbeam

2nd-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 120 فوت

اجزاء: V، S، M (چند دانه از هر گیاه با برگ‌های شکل هلال ماه (Moonseed) و یک قطعه کدر فلدسپات (نوعی کانی بلورین))

مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

یک پرتو نقره‌ای از نور کم رنگ با شعاع 5 فوت به پایین می‌تابد و یک استوانه با ارتفاع 40 فوت متمرکز بر نقطه‌ای در برد اسپل تشکیل می‌دهد. تا زمان پایان اسپل، نور کم (Dim Light) استوانه را پر می‌کند.
هنگامی که موجودی برای اولین بار در یک نوبت وارد ناحیه اسپل می‌شود یا نوبت خود را در آن‌جا شروع می‌کند، در شعله‌های روح مانند که باعث درد شدید می‌شوند غرق می‌شود و باید یک **Constitution Saving Throw** بریزد. در صورت شکست در تاس نجات **2d10 Radiant Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب وارد می‌شود.
یک موجود تغییر شکل داده (Shapechanger) تاس نجات خود را با **Disadvantage** می‌ریزد. در صورت شکست، فورا به شکل اولیه خود باز می‌گردد و تا زمانی که نور اسپل را ترک نکند، نمی‌تواند شکل دیگری به خود بگیرد.
در هر یک از نوبت‌های خود پس از اجرای این اسپل، می‌توانید از یک اکشن برای حرکت پرتو تا 60 فوت در هر جهتی استفاده کنید.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 3 یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از 2، آسیب اسپل **1d10** افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID
SUBCLASSES: ANCIENTS PALADIN, TWILIGHT CLERIC, WATCHERS PALADIN

Mordenkainen's Faithful Hound

4th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 30 فوت

اجزاء: V، S، M (یک سوت نقره‌ای کوچک، یک تکه استخوان و یک نخ)

مدت: 8 ساعت

شبح یک سگ نگهبان را در فضایی خالی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید بوجود می‌آورید. شبح برای مدت زمان اسپل در آن‌جا باقی می‌ماند، یا تا زمانی که آن را به عنوان یک اکشن مرخص کنید یا بیش از 100 فوت از آن فاصله بگیرید.
سگ نگهبان برای همه موجودات به جز شما نامرئی است و آسیبی به آن نمی‌رسد. هنگامی که یک موجود **Small** یا بزرگتر، بدون بیان رمز عبوری که هنگام اجرای اسپل مشخص کرده‌اید، به فاصله 30 فوتی آن وارد می‌شود، سگ نگهبان شروع به پارس با صدای بلند می‌کند. سگ نگهبان موجودات نامرئی را می‌بیند و می‌تواند درون **Ethereal Plane** را ببیند. سگ نگهبان توهمات را نادیده می‌گیرد.
در ابتدای هر نوبت شما، سگ شکاری تلاش می‌کند تا موجودی که در 5 فوتی آن است و با شما دشمن است را گاز بگیرد. عدد اضافه شده به تاس حمله (Attack Bonus) سگ شکاری برابر است با **Spellcasting Ability Modifier +** **Proficiency Bonus** شما. در صورت موفق بودن حمله، **4d8 Piercing Damage** وارد می‌کند.

CLASSES: ARTIFICER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Mordenkainen's Magnificent Mansion

7th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 دقیقه

بُرد: 300 فوت

اجزاء: V، S، M (یک دروازه مینیاتوری ساخته شده از عاج، یک تکه کوچک سنگ مرمر صیقلی و یک قاشق نقره‌ای کوچک، ارزش هر شئ باید حداقل 5 gp باشد)

مدت: 24 ساعت

یک مسکن خارج از ابعاد را در برد اسپل ایجاد می‌کنید که برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. شما محل ورودی آن را انتخاب می‌کنید. ورودی درخشندگی ضعیفی دارد و 5 فوت عرض و 10 فوت ارتفاع دارد. شما و هر موجودی که هنگام اجرای اسپل

تعیین می‌کنید، می‌توانید تا زمانی که ورودی باز است وارد مسکن خارج از ابعاد شوید. در صورتی که در **30** فوتی ورودی باشید می‌توانید آن را باز کنید یا ببندید. ورودی در حالی که بسته است، نامرئی است.
در آن سوی ورودی، سرسرایی باشکوه با اتاق‌های متعدد قرار دارد. فضا تمیز، باطراوت و گرم است.
شما می‌توانید اتاق‌ها را با هر نقشه‌ای بسازید، اما فضا نمی‌توانید بیشتر از **50** مکعب، که هر کدام در هر جهت **10** فوت است، وسعت داشته باشد. مکان به انتخاب شما مبله و تزئین شده است و دارای غذای کافی برای یک ضیافت نه وعده‌ای برای **100** نفر است. **100** خدمتکار تقریبا شفاف از همه کسانی که وارد می‌شوند پذیرایی می‌کنند. شما ظاهر بصری این خدمتکاران و لباس آن‌ها را تعیین می‌کنید. آن‌ها کاملا مطیع دستورات شما هستند. هر خدمتکار می‌تواند از پس هر وظیفه‌ای که یک خدمتکار انسان عادی می‌تواند انجام دهد بر بیاید، اما آن‌ها نمی‌توانند حمله کنند یا اقدامی کنند که مستقیما به موجودات دیگر آسیب برساند. بنابراین خدمتکاران می‌توانند چیزی بیاورند، تمیز کنند، تعمیر کنند، لباس تا بزنند، آتش روشن کنند، غذا سرو کنند، شراب بریزند و غیره. خدمتکاران می‌توانند به هر نقطه‌ای از عمارت بروند اما نمی‌توانند آن را ترک کنند. اثاثیه و سایر اشیاء ایجاد شده توسط این اسپل در صورت خارج شدن از عمارت به دود تبدیل می‌شوند. وقتی اسپل به پایان می‌رسد، هر موجودی در داخل فضای خارج از ابعاد به نزدیک‌ترین فضای خالی ورودی رانده می‌شود.

CLASSES: BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Mordenkainen's Private Sanctum

4th-level Abjuration
زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S، M (یک ورقه نازک سرب، یک تکه شیشه مات، یک تکه پنبه یا پارچه و یاقوت سبز پودر شده)
مدت: 24 ساعت

منطقه‌ای در محدوده اسپل را به طور جادویی ایمن می‌سازید. این منطقه یک مکعب است که می‌تواند در هر جهت از حداقل **5** فوت تا حداکثر **100** فوت باشد. اسپل برای مدت زمان اسپل یا تا زمانی که از اکشنی برای باطل کردن آن استفاده کنید، ادامه می‌یابد.
وقتی اسپل را اجرا می‌کنید، تصمیم می‌گیرید که اسپل چه نوع امنیتی را ارائه دهد و هر یک یا همه ویژگی‌های زیر را انتخاب می‌کنید:

- صدا نمی‌تواند از مانعی که در لبه منطقه ایمن شده قرار دارد عبور کند.
- حصار منطقه ایمن شده تاریک و مه‌آلود به نظر می‌رسد و جلوی دید (از جمله **Darkvision**) را می‌گیرد.
- حسگرهای ایجاد شده توسط اسپل‌های **Divination** نمی‌توانند در داخل منطقه ایمن شده ظاهر شوند یا از حصار آن عبور کنند.
- موجودات منطقه را نمی‌توان با اسپل‌های **Divination** هدف قرار داد.
- هیچ‌چیز نمی‌تواند از خارج به داخل منطقه یا از داخل آن به خارج از آن تلپورت کند.
- سفر بین سطوح در منطقه ایمن شده مسدود است.

اجرای این اسپل در یک نقطه برای هر روز به مدت یک سال این اثر را دائمی می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **5** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر **Slot** بالاتر از **4**، می‌توانید اندازه مکعب را **100** فوت افزایش دهید. در نتیجه می‌توانید با یک اسپل اسلات **5** از یک مکعب که در هر جهت تا **200** فوت اندازه دارد محافظت کنید.

CLASSES: ARTIFICER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Mordenkainen's Sword

7th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 60 فوت

اجزاء: V، S، M (یک شمشیر مینیاتوری از پلاتینوم با دسته و قبه از مس و روی، به ارزش 250 gp)

مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

یک سطح از نیرو به شکل شمشیر ایجاد می‌کنید که در برد اسپل در هوا شناور است و برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. هنگامی که شمشیر ظاهر می‌شود، یک **Melee Spell Attack** علیه هدف انتخابی خود که در 5 فوتی شمشیر قرار دارد انجام می‌دهید. در صورت وارد شدن ضربه، هدف **3d10 Force Damage** دریافت می‌کند. تا زمانی که اسپل به پایان برسد، می‌توانید در هر نوبت خود از یک بونس اکشن استفاده کنید تا شمشیر را تا 20 فوت به نقطه‌ای که می‌بینید حرکت دهید و این حمله را علیه همان هدف یا هدف دیگری تکرار کنید.

CLASSES: BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Move Earth

6th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 120 فوت

اجزاء: V، S، M (یک تیغه آهنی و یک کیسه کوچک حاوی مخلوطی از خاک‌های مختلف – رس، گلدانی و ماسه)

مدت: تمرکز، تا حداکثر 2 ساعت

در برد اسپل، منطقه‌ای را انتخاب کنید که در هر جهت حداکثر 40 فوت باشد. شما می‌توانید شکل خاک، ماسه یا گل را در منطقه به هر روشی که انتخاب می‌کنید، برای مدت زمان اسپل تغییر دهید. می‌توانید ارتفاع منطقه را بالا یا پایین بیاورید، گودال ایجاد کنید یا پر کنید، دیوار نصب یا صاف کنید یا یک ستون تشکیل دهید. میزان این تغییرات نمی‌تواند از نصف بزرگترین بعد منطقه بیشتر باشد. بنابراین، اگر بر یک مربع 40 فوتی تاثیر می‌گذارید، می‌توانید ستونی تا ارتفاع 20 فوت ایجاد کنید، ارتفاع مربع را تا 20 فوت بالا و پایین بیاورید، یک گودال تا عمق 20 فوت حفر کنید و غیره. تکمیل این تغییرات 10 دقیقه زمان می‌برد.

در پایان هر 10 دقیقه‌ای که بر این اسپل تمرکز می‌کنید، می‌توانید منطقه جدیدی از زمین را برای تاثیرگذاری انتخاب کنید.

از آنجا که دگرگونی زمین به آرامی رخ می‌دهد، موجودات منطقه معمولا نمی‌توانند در اثر حرکت زمین به دام افتاده یا آسیب ببینند.

این اسپل نمی‌تواند سنگ طبیعی یا ساختار سنگی را دستکاری کند. صخره‌ها و سازه‌ها برای سازگاری با زمین جدید تغییر مکان می‌دهند. اگر نحوه شکل دهی به زمین، سازه را ناپایدار کند، ممکن است فرو ریزد.

به طور مشابه، این اسپل به طور مستقیم بر رشد گیاه تاثیر نمی‌گذارد. زمین حرکت کرده هر گونه گیاه را با خود حمل می‌کند.

CLASSES: DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

N

Nondetection

3rd-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (کمی گرد الماس به ارزش 25 gp پاشیده شده بر هدف، که توسط اسپل مصرف می‌شود)

مدت: 8 ساعت

برای مدت زمان اسپل، هدفی که لمس می‌کنید از جادوی **Divination** پنهان می‌شود. هدف می‌تواند موجودی مایل یا مکان یا شیئی باشد که در هر جهت از 10 فوت بزرگتر نباشد. هدف را نمی‌توان با هیچ‌گونه جادوی **Divination** هدف قرار داد یا از طریق حسگرهای جادویی حس کرد.

CLASSES: BARD, RANGER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, KNOWLEDGE CLERIC, WATCHERS PALADIN

Nystul's Magic Aura

2nd-level Illusion
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک مربع کوچک ابریشم)
مدت: 24 ساعت

بر موجود یا شیئی که لمس می‌کنید توهم قرار می‌دهید تا جادوهای **Divination** اطلاعات غلط در مورد آن ارائه دهند. هدف می‌تواند موجودی مایل یا شیئی باشد که توسط موجود دیگری حمل یا پوشیده نمی‌شود.
وقتی اسپل را اجرا می‌کنید، یک یا هر دو اثر زیر را انتخاب کنید. اثر برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. اگر برای **30** روز، هر روز این اسپل را بر روی یک موجود یا شئ انجام دهید و هر دفعه همان اثر را قرار دهید، توهم تا زمانی که باطل شود (Dispelled) باقی می‌ماند.

هاله کاذب. نحوه ظاهر شدن هدف را مقابل جادوها و اثرهای جادویی که هاله جادو را می‌بینند، مانند اسپل **Detect Magic**، تغییر می‌دهید. می‌توانید یک شئ غیر جادویی را جادویی جلوه دهید، یک جسم جادویی را غیر جادویی جلوه دهید، یا هاله جادو آن را تغییر دهید تا به نظر برسد متعلق به مکتب جادوی خاصی است که شما انتخاب کرده‌اید. هنگامی که از این اثر بر روی یک شئ استفاده می‌کنید، می‌توانید جادوی کاذب را برای هر موجودی که از آن استفاده می‌کند آشکار کنید.
ماسک. نحوه ظاهر شدن هدف را مقابل جادوها و اثرهای جادویی که نوع موجود را تشخیص می‌دهند، مانند **Divine Sense** پالادین، تغییر می‌دهید. شما نوعی از موجودات را انتخاب می‌کنید و جادوهای دیگر و اثرهای جادویی با هدف به عنوان آن نوع موجود یا موجودی با آن گرایش رفتار می‌کنند.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

O

Otiluke's Freezing Sphere

6th-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 300 فوت
اجزاء: V، S، M (یک گوی کوچک کریستالی)
مدت: آنی

یک کره سرد از انرژی سرما از نوک انگشتان شما به نقطه دلخواه شما در برد اسپل می‌رود و در آن نقطه با شعاع **60** فوت منفجر می‌شود. هر موجود در آن منطقه باید یک **Constitution Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، موجود **10d6 Cold Damage** دریافت می‌کند. در صورت موفقیت، موجود نصف آسیب را دریافت می‌کند.
اگر کره به توده‌ای از آب یا مایعی که عمدتا آب است (بدون احتساب موجودات آبی) برخورد کند، مایع را تا عمق **6** اینچی در مساحت **30** فوت مربع منجمد می‌کند. این یخ **1** دقیقه دوام می‌آورد. موجوداتی که در سطح آب یخ زده شنا می‌کردند در یخ به دام می‌افتند. یک موجود به دام افتاده می‌تواند از یک اکشن برای ریختن تاس **Strength Check** مقابل **Spell Save DC** شما استفاده کند تا رها شود.
در صورت تمایل می‌توانید پس از اتمام اسپل از شلیک کره خودداری کنید. یک کره کوچک به اندازه یک سنگ قلاب سنگ، که مقابل لمس سرد است، در دست شما ظاهر می‌شود. در هر زمان، شما یا موجودی که کره را در اختیار او قرار داده‌اید می‌توانید کره را پرت کنید (در برد **40** فوت) یا آن را با یک قلاب سنگ پرتاب کنید (در برد عادی قلاب سنگ). کره در اثر ضربه متلاشی می‌شود، با همان تاثیر معمولی اسپل. همچنین می‌توانید کره را بدون انفجار بر روی زمین قرار دهید. پس از **1** دقیقه، اگر کره هنوز متلاشی نشده باشد، منفجر می‌شود.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **7** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **6**، آسیب اسپل **1d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Otiluke's Resilient Sphere

4th-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (یک نیم‌کره از کریستال شفاف و یک نیم‌کره از صمغ عربی)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

کره‌ای از نیروی درخشان موجود یا شیئی به اندازه **Large** یا کوچکتر را در برد اسپل محاصره می‌کند. یک موجود که مایل نیست، باید **Dexterity Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، موجود برای مدت زمان اسپل محصور می‌شود.
هیچ چیز – نه اجسام فیزیکی، نه انرژی و نه اثر اسپل‌های دیگر – نمی‌تواند از سد داخل یا خارج شود، اگرچه موجود در کره می‌تواند در آنجا نفس بکشد. کره از همه آسیب‌ها مصون است و موجود یا شئ داخل آن نمی‌تواند در اثر حملات یا اثرهای ناشی از خارج کره آسیب ببیند. همچنین، موجود داخل کره نمی‌تواند به چیزی در خارج آن آسیب برساند.
کره بی‌وزن است و فقط به اندازه‌ای بزرگ است که موجود یا شئ داخل خود را در بر گیرد. یک موجود محصور می‌تواند از اکشن خود برای فشار به دیواره‌های کره استفاده کند و کره را تا نیمی از سرعت خود بچرخاند. به طور مشابه، موجودات دیگر می‌توانند کره را برداشته و جابجا کنند.
یک اسپل **Disintegrate** که کره را هدف قرار می‌دهد، بدون آسیب رساندن به چیزی در داخل آن، کره را نابود می‌کند.

CLASSES: ARTIFICER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, PEACE CLERIC, REDEMPTION PALADIN

Otto's Irresistible Dance

6th-level Enchantment
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

موجودی را انتخاب کنید که بتوانید در برد اسپل مشاهده کنید. هدف یک رقص خنده‌دار را در فضای خود شروع می‌کند و برای مدت زمان اسپل این بی‌قراری، پایکوبی و جست و خیز می‌کند. موجوداتی که نمی‌توانند شیفته (Charmed) شوند در برابر این اسپل مصون هستند.
یک موجود رقصنده باید از تمام حرکت خود برای رقصیدن بدون ترک فضای خود استفاده کند و در تاس‌های نجات **Dexterity** و تاس‌های حمله **Disadvantage** دارد. در حالی که هدف تحت تاثیر این اسپل است، موجودات دیگر در تاس‌های حمله علیه آن **Advantage** دارند. موجود رقصنده، به عنوان یک اکشن می‌تواند برای بازیابی کنترل خود یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت موفقیت، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

P

Pass Without Trace

2nd-level Abjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (خاکستر برگ سوخته دارواش و یک شاخه صنوبر)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

پرده‌ای از سایه و سکوت از شما ساطع می‌شود و شما و همراهان شما را از تشخیص می‌پوشاند. برای مدت زمان اسپل، هر موجودی که در **30** فوتی خود انتخاب می‌کنید (از جمله شما)، به تاس‌های **Dexterity (Stealth)** خود مقدار **10+** اضافه

می‌کند و ردیابی آن‌ها تنها به روش‌های جادویی ممکن است. موجودی که این اثر را دریافت می‌کند هیچ ردی از گذر خود باقی نمی‌گذارد.

CLASSES: DRUID, RANGER
SUBCLASSES: LAND (GRASSLAND) DRUID, LAND DRUID, SHADOW MONK, TRICKERY CLERIC

Passwall

5th-level Transmutation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (ذره‌ای دانه کنجد)
مدت: 1 ساعت

در برد اسپل، در نقطه‌ای بر روی سطح چوبی، گچی یا سنگی (مانند دیوار، سقف یا کف) که می‌توانید مشاهده کنید گذرگاهی ظاهر می‌شود که برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. ابعاد دهانه را شما انتخاب می‌کنید: حداکثر 5 فوت عرض، 8 فوت ارتفاع و 20 فوت عمق. گذرگاه در ساختار اطراف آن بی‌ثباتی ایجاد نمی‌کند.
وقتی گذرگاه ناپدید می‌شود، هر موجود یا شیئی که هنوز در دهانه ایجاد شده توسط اسپل است، به طور امن به نزدیک‌ترین فضای خالی نزدیک سطحی که اسپل را بر روی آن اجرا کردید، پرتاب می‌شود.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARMORER ARTIFICER, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (MOUNTAIN) DRUID, LAND DRUID

Phantasmal Force

2nd-level Illusion
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (مقداری پشم گوسفند یا بز)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

در ذهن موجودی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید توهمی ایجاد می‌کنید. هدف باید یک **Intelligence Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، شما یک شئ، موجود یا پدیده قابل مشاهده خیالی به انتخاب خود ایجاد می‌کنید که حداکثر یک مکعب 10 فوتی است و فقط در طول مدت زمان اسپل فقط برای هدف قابل مشاهده می‌کنید. این اسپل هیچ تاثیری بر مردگان متحرک (Undead) و سازه‌ها (Construct) ندارد.
این توهم شامل صدا، دما و دیگر موارد مشابه است که فقط برای هدف آشکار هستند.
هدف می‌تواند از اکشن خود برای بررسی توهم استفاده کند و یک تاس **Intelligence (Investigation)** علیه **DC** جادوگری شما بریزد. اگر در تاس موفق باشد، هدف متوجه ماهیت توهم می‌شود و اسپل به پایان می‌رسد.
هدف در حالی که تحت تاثیر اسپل است، با توهم طوری برخورد می‌کند که گویی واقعی است. هدف هرگونه نتیجه غیر منطقی ناشی از تعامل با توهم را منطقی می‌سازد. به عنوان مثال، یک هدف که سعی می‌کند از روی یک پل خیالی عبور کند و شکافی را طی کند، هنگامی که روی پل قدم می‌گذارد سقوط می‌کند. اگر هدف از سقوط جان سالم به در ببرد، هنوز معتقد است که پل وجود دارد و توضیح دیگری برای سقوط ارائه می‌دهد – هل داده شده بود، لغزش کرده یا باد شدید او را انداخته.
یک هدف تحت تاثیر، آنقدر از واقعی بودن توهم مطمئن است که حتی می‌تواند از آن آسیب ببیند. یک توهم که شکل یک موجود است می‌تواند به هدف حمله کند. همچنین، توهمی که شکل آتش، اسید یا مواد مذاب دارد می‌تواند هدف را بسوزاند.
در هر دور مبارزه، در نوبت شما، توهم می‌تواند در صورتی که هدف در محدوده آن باشد یا 5 فوت با آن فاصله داشته باشد، به هدف **1d6 Psychic Damage** وارد کند، به شرطی که توهم موجود یا خطری باشد که می‌تواند به طور منطقی، مثلا با حمله کردن، آسیب وارد کند. هدف نوع آسیب (Damage Type) را به عنوان نوعی متناسب با توهم درک می‌کند.

CLASSES: BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARCHFEY WARLOCK, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GENIE WARLOCK, GREAT OLD ONE WARLOCK, UNDEAD WARLOCK

Phantasmal Killer

4th-level Illusion

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

به کابوس‌های موجودی که می‌توانید در برد اسپل ببینید وارد می‌شوید و بر اساس آن‌ها توهمی از عمیق‌ترین ترس‌های او ایجاد می‌کنید که فقط برای آن موجود قابل مشاهده است. هدف باید یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، هدف برای مدت زمان اسپل هراسان (Frightened) است. در پایان هر نوبت هدف تا پایان اسپل، هدف باید در یک تاس نجات **Wisdom** موفق شود یا **4d10 Psychic Damage** متحمل شود. در صورت موفقیت در تاس نجات، اسپل به پایان می‌رسد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **5** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **4**، آسیب اسپل **1d10** افزایش می‌یابد.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GENIE WARLOCK, HEXBLADE WARLOCK

Phantom Steed

3rd-level Illusion (Ritual)

زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: 1 ساعت

یک موجود شبه واقعی و اسب مانند روی زمین در فضایی خالی به انتخاب شما در برد اسپل ظاهر می‌شود. شما در مورد ظاهر موجود تصمیم می‌گیرید، اما مجهز به زین، لجام و افسار است. اگر هر کدام از وسایل ایجاد شده توسط اسپل بیش از **10** فوت از موجود فاصله بگیرد، با وزشی از دود ناپدید می‌شود.
برای مدت زمان اسپل، شما یا موجودی که انتخاب می‌کنید می‌تواند از مرکب سواری بگیرد. موجود از آمار و ارقام اسب سواری (Riding Horse) استفاده می‌کند، با این تفاوت که سرعت آن **100** فوت است و می‌تواند در یک ساعت **10** مایل، یا **13** مایل با سرعت بالا طی کند. وقتی اسپل به پایان می‌رسد، مرکب به تدریج محو می‌شود و سوارکار **1** دقیقه فرصت دارد تا از آن پیاده شود. اگر از اکشنی برای مرخص کردن آن استفاده کنید یا هر آسیبی ببیند، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, UNDEAD WARLOCK

Planar Ally

6th-level Conjuration

زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

از موجودی فرا دنیوی درخواست کمک می‌کنید. این موجود باید برای شما شناخته شده باشد: یک خدا، موجود اولیه (Primordial)، شاهزاده شیطان (Demon Prince) یا یک موجود دیگر با قدرت کیهانی. آن موجود یک موجود آسمانی (Celestial)،عناصری (Elemental) یا شیطانی (Fiend) وفادار به خود را برای کمک به شما می‌فرستد و باعث می‌شود موجود در فضای خالی در برد اسپل ظاهر شود. اگر نام موجود خاصی را می‌دانید، می‌توانید زمان اجرای اسپل نام آن را بیاورید تا آن موجود را درخواست کنید، گرچه ممکن است به هر حال موجود دیگری را دریافت کنید (به انتخاب **DM**).
وقتی موجود ظاهر می‌شود، هیچ اجباری برای رفتار خاصی ندارد. شما می‌توانید از موجود درخواست کنید در ازای پرداخت توسط شما خدماتی را انجام دهد، اما موظف به انجام آن نیست. کار درخواستی می‌تواند از ساده (ما را به آن سوی دره ببر یا به ما در جنگیدن کمک کن) تا پیچیده (علیه دشمنان جاسوسی کن یا در طول ماجراجویی ما در سیاه‌چال از ما محافظت کن) متغیر باشد. شما باید بتوانید با موجود ارتباط برقرار کنید تا برای خدمات آن معامله کنید.

پرداخت می‌تواند اشکال مختلفی داشته باشد. یک موجود آسمانی ممکن است نیاز به اهدای مقدار قابل توجهی از طلا یا اشیاء جادویی به یک معبد متحد داشته باشد، در حالی که یک موجود شیطانی ممکن است یک قربانی زنده یا هدیه‌ای از گنج بخواهد. برخی از موجودات ممکن است خدمات خود را با انجام مأموریتی توسط شما عوض کنند.
به عنوان یک قاعده کلی، یک کار که بر حسب دقیقه اندازه‌گیری می‌شود نیاز به پرداختی به ارزش **100 gp** در دقیقه دارد، یک کار که بر حسب ساعت اندازه‌گیری می‌شود نیاز به پرداختی به ارزش **1000 gp** در ساعت دارد و کاری که بر حسب روز اندازه‌گیری می‌شود نیاز به پرداختی به ارزش **10000 gp** در روز (تا حداکثر **10** روز) دارد. **DM** می‌تواند این پرداخت‌ها را بر اساس شرایط اجرای اسپل تغییر دهد. اگر کار با گرایش اخلاقی موجود هماهنگ باشد، پرداخت ممکن است نصف یا حتی لغو شود. کارهای غیر خطرناک معمولا فقط به نیمی از مبلغ پیشنهادی نیاز دارند، در حالی که کارهای خطرناک ممکن است به هدیه بزرگ‌تری نیاز داشته باشند. موجودات به ندرت کارهایی را می‌پذیرند که به نظر خودکشی هستند.
پس از اینکه موجود کار را انجام داد، یا زمانی که مدت زمان خدمات مورد توافق منقضی شد، موجود پس از گزارش به شما (در صورتی که برای کار مناسب و ممکن باشد) به سطح اصلی خود باز می‌گردد. اگر نتوانید بر سر قیمت خدمات موجود به توافق برسید، موجود بلافاصله به سطح اصلی خود باز می‌گردد.
موجودی که به گروه شما بپیوندد به عنوان عضوی از آن محسوب می‌شود و سهم کاملی از تجربه (Experience Point) را دریافت می‌کند.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Planar Binding

5th-level Abjuration
زمان اجرا: 1 ساعت
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (جواهری به ارزش حداقل **1000 gp**، که توسط اسپل مصرف می‌شود)
مدت: 24 ساعت

سعی می‌کنید یک موجود آسمانی (Celestial)، عناصری (Primordial)، پری (Fey)، یا شیطانی (Fiend) را به خدمت خود اجیر کنید. موجود باید برای کل اجرای اسپل در برد اسپل باشد. (معمولا، موجود ابتدا به مرکز یک **Magic Circle** معکوس احضار می‌شود تا در حین انجام این اسپل اسیر باشد.) در پایان اجرای اسپل، هدف باید یک **Charisma Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، موظف است که برای مدت زمان اسپل به شما خدمت کند. اگر موجود توسط اسپل دیگری احضار یا ایجاد شده باشد، مدت زمان آن اسپل به اندازه طول این اسپل تمدید می‌شود.
یک موجود اجیر شده باید دستورات شما را به بهترین شکل ممکن دنبال کند. ممکن است به موجود دستور دهید که در یک ماجراجویی شما را همراهی کند، از یک مکان محافظت کند یا پیامی را تحویل دهد. موجود از دستورات شما پیروی می‌کند، اما اگر با شما دشمن باشد، برای رسیدن به اهداف خود سعی می‌کند کلمات شما را بپیچاند. اگر موجود تا قبل از پایان اسپل دستورات شما را به طول کامل انجام دهد و در یک سطح از هستی باشید، به شما سفر می‌کند تا موفقیتش را گزارش دهد. اگر در سطح دیگری از هستی هستید، به جایی که آن را اجیر کردید باز می‌گردد و تا پایان اسپل در آن‌جا می‌ماند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **6** اجرا می‌کنید، مدت زمان آن به **10** روز افزایش می‌یابد. اگر آن را با استفاده از اسپل اسلات لول **7** اجرا کنید، مدت زمان آن به **30** روز افزایش می‌یابد. اگر آن را با استفاده از اسپل اسلات لول **8** اجرا کنید، مدت زمان آن به **180** روز افزایش می‌یابد. اگر آن را با استفاده از اسپل اسلات لول **9** اجرا کنید، مدت زمان آن به یک سال و یک روز افزایش می‌یابد.

CLASSES: BARD, CLERIC, DRUID, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, MONSTER SLAYER RANGER

Plane Shift

7th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (یک میله دوشاخ فلزی به ارزش حداقل **250 gp**، وفق داده شده با سطح خاصی از هستی)

مدت: آنی

شما و حداکثر هشت موجود مایل دست‌های خود را به طور دایره‌ای به هم متصل می‌کنید و به سطح دیگری از هستی منتقل می‌شوید. شما می‌توانید مقصد مورد نظر را به صورت کلی مشخص کنید، مانند شهر **Brass** در سطح آتش یا کاخ **Dispater** در طبقه دوم جهنم و در آن مقصد یا نزدیک آن ظاهر شوید. برای مثال، اگر می‌خواهید به شهر **Brass** برسید، ممکن است طبق صلاح‌دید **DM** به خیابان فولاد، پشت دروازه خاکستر یا آن‌سوی دریای آتش منتقل شوید.
از طرف دیگر، اگر رشته علامت یک **Teleportation Circle** در یک سطح دیگر را بدانید، این اسپل می‌تواند شما را به آن دایره ببرد. اگر دایره برای نگه داشتن همه موجوداتی که منتقل شده‌اند کوچک است، آن‌ها در نزدیک‌ترین فضاهای خالی در کنار دایره ظاهر می‌شوند.
می‌توانید از این اسپل برای تبعید یک موجود غیر مایل به سطح دیگر استفاده کنید. موجودی در دسترس خود را انتخاب کنید و یک **Melee Spell Attack** علیه آن انجام دهید. در صورت موفقیت، موجود باید یک **Charisma Saving Throw** انجام دهد. اگر موجود در این تاس نجات شکست بخورد، به یک مکان تصادفی در سطحی از هستی که شما مشخص کرده‌اید منتقل می‌شود. موجودی که به این شکل منتقل شده است باید برای برگشت به سطح فعلی شما راه خود را پیدا کند.

CLASSES: CLERIC, DRUID, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Plant Growth

3rd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن یا **8** ساعت

بُرد: 150 فوت

اجزاء: V، S

مدت: آنی

این اسپل به گیاهان یک منطقه خاص حیات و سرزندگی می‌بخشد. دو کاربرد احتمالی برای این اسپل وجود دارد که مزایای فوری یا بلند مدت را به همراه دارد.
اگر این اسپل را با استفاده از **1** اکشن اجرا می‌کنید، نقطه‌ای را در برد اسپل انتخاب کنید. تمام گیاهان معمولی در شعاع **100** فوتی به مرکزیت آن نقطه رشد می‌کنند و ضخیم و بیش از حد بزرگ می‌شوند. موجودی که در این منطقه حرکت می‌کند باید به ازای هر **1** فوت حرکت، **4** فوت حرکت خرج کند.
می‌توانید از تحت تاثیر قرار گرفتن یک یا چند ناحیه به هر اندازه در محدوده اسپل جلوگیری کنید.
اگر این اسپل را در طول **8** ساعت اجرا کنید، زمین را غنی می‌سازید. تمام گیاهان در شعاع نیم مایلی به مرکزیت نقطه‌ای در آن منطقه به مدت **1** سال غنی می‌شوند. گیاهان در هنگام برداشت دو برابر مقدار معمول غذا تولید می‌کنند.

CLASSES: BARD, DRUID, RANGER
SUBCLASSES: ANCIENTS PALADIN, ARCHFEY WARLOCK, LAND (FOREST) DRUID, LAND DRUID, NATURE CLERIC, WILDFIRE DRUID

Poison Spray

Conjuration Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 10 فوت

اجزاء: V، S

مدت: آنی

دست خود را به سمت موجودی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید دراز می‌کنید و گاز سمی از کف دست خود اسپری می‌کنید. هدف باید در یک **Constitution Saving Throw** موفق شود یا **1d12 Poison Damage** دریافت کند.

آسیب این اسپل به مقدار **1d12** هنگامی که به لول‌های **5** (2d12)، **11** (3d12) و **17** (4d12) می‌رسید، افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, DRUID, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, NATURE CLERIC

Polymorph

4th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (پیله یک کرم)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

اسپل موجودی که می‌توانید در برد مشاهده کنید را به شکل دیگری تبدیل می‌کند. یک موجود غیر مایل باید برای جلوگیری از تاثیر اسپل **Wisdom Saving Throw** بریزد. این اسپل هیچ تاثیری روی یک موجود تغییرشکل دهنده (Shapechanger) غیر مایل یا موجودی با **0 Hit Point** ندارد.
تغییر شکل برای مدت زمان اسپل یا تا زمانی که هدف به **0 Hit Point** سقوط کند یا بمیرد ادامه دارد. شکل جدید می‌تواند هر جانوری (Beast) باشد که درجه سختی (Challenge Rating) آن برابر یا کمتر از هدف (یا لول هدف، اگر درجه سختی ندارد) است. آمار و ارقام هدف، از جمله امتیازهای توانایی ذهنی، با آمار جانور انتخاب شده جایگزین می‌شود. موجود گرایش اخلاقی و شخصیت خود را حفظ می‌کند.
هدف، **Hit Point** شکل جدید خود را صاحب می‌شود. هنگامی که به حالت عادی خود برگردد، موجود به میزان **Hit Point** که قبل از تبدیل شدن داشت باز می‌گردد. اگر در نتیجه کاهش **Hit Point** به **0** به شکل خود برگردد، هر آسیب اضافه به حالت عادی او منتقل می‌شود. تا زمانی که آسیب بیش از حد، فرم اصلی موجود را به **0 Hit Point** کاهش ندهد، بی‌هوش نمی‌شود.
موجود به دلیل ماهیت شکل جدید خود در اعمالی که می‌تواند انجام دهد محدود است و نمی‌تواند صحبت کند، اسپل بزند یا هر عمل دیگری که به دست یا گفتار نیاز دارد را انجام دهد.
لوازم هدف با شکل جدید ترکیب می‌شوند. موجود نمی‌تواند هیچ از از تجهیزات خود را فعال کند، استفاده کند، بپوشد یا به هر طریقی از آن بهره‌مند شود.

CLASSES: BARD, DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, TRICKERY CLERIC

Power Word Heal

9th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: آنی

موجودی را لمس می‌کنید و موجی از انرژی شفابخش او را فرا می‌گیرد. هدف تمام **Hit Point** خود را بازیابی می‌کند. اگر موجود شیفته (Charmed)، هراسان (Frightened)، فلج (Paralyzed) یا شوکه (Stunned) باشد، شرایط به پایان می‌رسد. اگر موجود دمر (Prone) باشد، می‌تواند از ری‌اکشن خود برای ایستادن استفاده کند. این اسپل هیچ تاثیری بر مردگان متحرک (Undead) یا سازه‌ها (Construct) ندارد.

CLASSES: BARD

Power Word Kill

9th-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V
مدت: آنی

کلمه‌ای از قدرت را به زبان می‌آورید که می‌تواند موجودی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را فورا بکشد. اگر هدف **100 Hit Point** یا کمتر داشته باشد، می‌میرد. در غیر این صورت اسپل تاثیری ندارد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Power Word Stun

8th-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V
مدت: آنی

کلمه‌ای از قدرت به زبان می‌آورید که می‌تواند ذهن موجودی را که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید تحت تاثیر قرار دهد و او را مات و مبهوت کند. اگر هدف **Hit Point 150** یا کمتر داشته باشد، شوکه (Stunned) می‌شود. در غیر این صورت، اسپل تاثیری ندارد.
هدف شوکه شده باید در پایان هر یک از نوبت‌های خود یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. در صورت موفقیت، اثر به پایان می‌رسد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Prayer of Healing

2nd-level Evocation

زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V
مدت: آنی

حداکثر شش موجود به انتخاب شما که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید، هر کدام برابر با **2d8 + Spellcasting Modifier** شما، **Hit Point** بازیابی می‌کنند. این اسپل هیچ تاثیری بر مردگان متحرک (Undead) یا سازه‌ها (Construct) ندارد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **3** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **2**، میزان شفابخشی اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Prestidigitation

Transmutation Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 10 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تا حداکثر 1 ساعت

این اسپل یک ترفند جادویی جزئی است که جادوگران تازه‌کار از آن برای تمرین استفاده می‌کنند. شما یکی از اثرات جادویی زیر را در برد اسپل ایجاد می‌کنید:

- یک اثر حسی بی‌ضرر و آنی ایجاد می‌کنید، مانند بارانی از جرقه، وزش باد، نت‌های ضعیف موسیقی یا بویی عجیب.
- فورا یک شمع، مشعل یا آتش کوچک را روشن یا خاموش می‌کنید.
- فورا جسمی که بزرگ‌تر از 1 فوت مکعب نباشد را تمیز یا کثیف می‌کنید.
- تا 1 فوت مکعب از مواد غیر زنده را به مدت 1 ساعت سرد، گرم یا طعم می‌دهید.
- یک رنگ، علامت کوچک یا نماد را به مدت 1 ساعت روی یک شئ یا یک سطح ظاهر می‌کنید.
- یک وسیله کم‌ارزش (Trinket) غیرجادویی یا یک تصویر توهمی ایجاد می‌کنید که می‌تواند در دست شما جا شود و تا پایان نوبت بعدی شما باقی می‌ماند.

اگر این اسپل را چند بار اجرا کنید، می‌توانید حداکثر سه مورد از اثرهای غیر آنی آن را همزمان فعال کنید و می‌توانید چنین اثری را با یک اکشن باطل کنید.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE ARCHER FIGHTER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Prismatic Spray

7th-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (مخروط 60 فوتی)
اجزاء: V، S
مدت: آنی

هشت پرتو نور رنگارنگ از دست شما می‌تابند. هر پرتو رنگ متفاوتی دارد و قدرت و هدف متفاوتی دارد. هر موجود در یک مخروط 60 فوتی باید یک **Dexterity Saving Throw** انجام دهد. برای هر هدف، یک **d8** بریزید تا مشخص شود کدام پرتو رنگی روی آن تاثیر می‌گذارد.

1. **قرمز.** هدف در صورت شکست در تاس نجات **10d6 Fire Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند.
2. **نارنجی.** هدف در صورت شکست در تاس نجات **10d6 Acid Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند.
3. **زرد.** هدف در صورت شکست در تاس نجات **10d6 Lightning Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند.
4. **سبز.** هدف در صورت شکست در تاس نجات **10d6 Poison Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند.
5. **آبی.** هدف در صورت شکست در تاس نجات **10d6 Cold Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند.
6. **نیلی.** هدف در صورت شکست در تاس نجات، مهار (Restrained) می‌شود. سپس باید در پایان هر یک از نوبت‌های خود یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. اگر سه بار موفق شود، اسپل به پایان می‌رسد. اگر سه بار شکست بخورد، برای همیشه به سنگ تبدیل می‌شود (Petrified). نیازی نیست که موفقیت‌ها یا شکست‌ها متوالی باشند، هر دو را تا زمانی که هدف در یک نوع به سه مورد برسد پیگیری کنید.
7. **بنفش.** هدف در صورت شکست در تاس نجات، نابینا (Blinded) می‌شود. سپس در شروع نوبت بعدی شما یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد. در صورت موفقیت نابینایی تمام می‌شود. اگر شکست بخورد، موجود به سطح دیگری از هستی به انتخاب **DM** منتقل می‌شود و نابینایی تمام می‌شود. (معمولا، موجودی که در سطحی است که سطح اصلی او نیست، به خانه تبعید می‌شود، در حالی که سایر موجودات معمولا به سطوح **Astral** و **Ethereal** پرتاب می‌شوند.)
8. **ویژه.** دو پرتو با هدف اصابت می‌کنند. دو بار دیگر تا بیاندازید، در صورت آمدن **8** دوباره تاس بیاندازید.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Prismatic Wall

9th-level Abjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: 10 دقیقه

یک صفحه نورانی درخشان و چند رنگ، دیواری عمودی و مات را تشکیل می‌دهد – تا **90** فوت طول، **30** فوت ارتفاع و **1** اینچ ضخامت – به مرکزیت نقطه‌ای که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید. از طرف دیگر، می‌توانید دیوار را به شکل کره‌ای به قطر حداکثر **30** فوت به مرکزیت نقطه‌ای که در برد اسپل انتخاب می‌کنید شکل دهید. دیوار برای مدت زمان اسپل در جای خود باقی می‌ماند. اگر دیوار را طوری قرار دهید که از فضای اشغال شده توسط موجودی عبور کند، اسپل شکست می‌خورد و اکشن شما و اسپل اسلات استفاده شده هدر می‌رود.
دیوار تا محدوده **100** فوتی نور روشن (Bright Light) و تا **100** فوت فراتر از آن نور کم (Dim Light) می‌تاباند. شما و موجوداتی

که در زمان اجرای اسپل تعیین می‌کنید، می‌توانید از آن عبور کرده و بدون آسیب نزدیک دیوار بمانید. اگر موجود دیگری که می‌تواند دیوار را ببیند به فاصله **20** فوتی آن حرکت کند یا نوبت خود را در آنجا شروع کند، موجود باید در یک **Constitution Saving Throw** موفق شود یا برای **1** دقیقه نابینا (Blinded) شود.
دیوار از هفت لایه تشکیل شده است که هر کدام رنگ متفاوتی دارند. هنگامی که موجودی سعی می‌کند به دیوار برسد یا از آن عبور کند، باید از همه لایه‌ها به نوبت و لایه لایه عبور کند. هنگامی که از هر لایه عبور می‌کند یا به آن می‌رسد، موجود باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد یا تحت تاثیر ویژگی‌های آن لایه قرار گیرد که در زیر توضیح داده شده‌اند.
دیوار می‌تواند با روش‌های مخصوص برای هر لایه نابود شود، یک لایه در آن واحد و به ترتیب از قرمز تا بنفش. هنگامی که یک لایه نابود می‌شود، برای مدت زمان اسپل نابود می‌ماند. یک **Antimagic Field** تاثیری بر **Prismatic Wall** ندارد.

- **قرمز.** هدف در صورت شکست در تاس نجات **10d6 Fire Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند. در حالی که این لایه در جای خود قرار دارد، حملات غیرجادویی دوربرد نمی‌توانند از دیوار عبور کنند. این لایه با وارد شدن حداقل **25 Cold Damage** به آن از بین می‌رود.
- **نارنجی.** هدف در صورت شکست در تاس نجات **10d6 Acid Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند.. در حالی که این لایه در جای خود قرار دارد، حملات جادویی دوربرد نمی‌توانند از دیوار عبور کنند. این لایه توسط باد شدید از بین می‌رود.
- **زرد.** هدف در صورت شکست در تاس نجات **10d6 Lightning Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند. این لایه با وارد شدن حداقل **60 Force Damage** به آن از بین می‌رود.
- **سبز.** هدف در صورت شکست در تاس نجات **10d6 Poison Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند. این لایه توسط یک اسپل **Passwall**، یا اسپل دیگری با لول برابر یا بالاتر از آن که می‌تواند یک پورتال روی سطح جامد ایجاد کند، از بین می‌رود.
- **نیلی.** هدف در صورت شکست در تاس نجات، مهار (Restrained) می‌شود. سپس باید در پایان هر یک از نوبت‌های خود یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. اگر سه بار موفق شود، اسپل به پایان می‌رسد. اگر سه بار شکست بخورد، برای همیشه به سنگ تبدیل می‌شود (Petrified). نیازی نیست که موفقیت‌ها یا شکست‌ها متوالی باشند، هر دو را تا زمانی که هدف در یک نوع به سه مورد برسد پیگیری کنید. هنگامی که این لایه در جای خود قرار دارد، اسپل‌ها نمی‌توانند از طریق دیوار عبور کنند. این لایه توسط نور روشن تابیده شده توسط اسپل **Daylight** یا اسپلی مشابه با لول برابر یا بالاتر از بین می‌رود.
- **بنفش.** هدف در صورت شکست در تاس نجات، نابینا (Blinded) می‌شود. سپس در شروع نوبت بعدی شما یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد. در صورت موفقیت نابینایی تمام می‌شود. اگر شکست بخورد، موجود به سطح دیگری از هستی به انتخاب **DM** منتقل می‌شود و نابینایی تمام می‌شود. (معمولا، موجودی که در سطحی است که سطح اصلی او نیست، به خانه تبعید می‌شود، در حالی که سایر موجودات معمولا به سطوح **Astral** و **Ethereal** پرتاب می‌شوند.) این لایه توسط اسپل **Dispel Magic** یا اسپل مشابهی با لول برابر یا بالاتر که می‌تواند به اسپل‌ها و اثرات جادویی پایان دهد، از بین می‌رود.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Produce Flame

Conjuration Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: 10 دقیقه

شعله‌ای سوسوزن در دست شما ظاهر می‌شود. شعله برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند و به شما و تجهیزات شما آسیب نمی‌رساند. شعله در شعاع **10** فوتی نور روشن (Bright Light) و تا **10** فوت فراتر از آن نور کم (Dim Light) می‌تاباند. اگر آن را به عنوان یک اکشن مرخص کنید یا اگر دوباره آن را اجرا کنید، اسپل به پایان می‌رسد.
شما همچنین می‌توانید با شعله حمله کنید، اگرچه انجام این کار اسپل را به پایان می‌رساند. وقتی این اسپل را می‌زنید، یا به عنوان یک اکشن در یک دور بعدی، می‌توانید شعله را به سمت موجودی در **30** فوتی خود پرتاب کنید. یک **Ranged Spell Attack** انجام دهید. در صورت موفقیت، هدف **1d8 Fire Damage** دریافت می‌کند.

آسیب این اسپل به مقدار **1d8** هنگامی که به لول‌های **5** (**2d8**)، **11** (**3d8**) و **17** (**4d8**) می‌رسید، افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID
SUBCLASSES: NATURE CLERIC

Programmed Illusion

6th-level Illusion
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S، M (مقداری پشم بز یا گوسفند و گرد یشم به ارزش حداقل 25 gp)
مدت: تا زمانی که باطل شود (Dispelled)

توهمی از یک شئ، یک موجود یا یک پدیده قابل مشاهده دیگر در برد اسپل ایجاد می‌کنید که زمانی که شرایط خاصی رخ می‌دهد فعال می‌شود. این توهم تا آن زمان نامحسوس است. توهم نباید بزرگتر از یک مکعب **30** فوتی باشد و شما هنگام اجرای اسپل تصمیم می‌گیرید که توهم چگونه رفتار کند و چه صداهایی را تولید کند. این اجرای از پیش تعیین شده می‌تواند تا **5** دقیقه طول بکشد.
وقتی شرایطی که شما مشخص می‌کنید رخ می‌دهد، توهم به وجود می‌آید و طبق چیزی که شما تصمیم گرفته‌اید عمل می‌کند. هنگامی که اجرای توهم به پایان رسید، ناپدید می‌شود و به مدت **10** دقیقه خاموش می‌ماند. پس از این مدت، توهم می‌تواند دوباره فعال شود.
شرایط فعال کننده می‌تواند به هر اندازه که دوست دارید کلی یا جزئی باشد، اگرچه باید بر اساس شرایط دیداری یا شنیداری باشد که در فاصله **30** فوتی منطقه رخ می‌دهند. به عنوان مثال، می‌توانید یک توهم از خودتان بسازید که هنگامی که کسی سعی می‌کند یک در تله گذاشته شده را باز کند فعال شده و هشدار می‌دهد، یا می‌توانید این توهم را تنها زمانی فعال کنید که موجودی کلمه یا عبارت صحیح را بگوید.
تعامل فیزیکی با تصویر نشان می‌دهد که آن یک توهم است، زیرا اشیا می‌توانند از آن عبور کنند. موجودی که از اکشن خود برای بررسی تصویر استفاده می‌کند، می‌تواند با ریختن یک تاس **Intelligence (Investigation)** علیه **Spell Save DC** شما، تشخیص دهد که این یک توهم است. اگر موجودی توهم را برای آنچه که هست تشخیص دهد، موجود می‌تواند آن سوی تصویر را ببیند و هر صدایی که آن ایجاد می‌کند برای موجود توخالی به نظر می‌رسد.

CLASSES: BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Project Image

7th-level Illusion
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 500 فوت
اجزاء: V، S، M (یک کپی کوچک از شما ساخته شده از موادی به ارزش حداقل 5 gp)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 روز

یک کپی توهمی از خودتان ایجاد می‌کنید که برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. کپی می‌تواند در هر مکانی در برد که قبلا دیده‌اید ظاهر شود، بدون توجه به موانع موجود. توهم صدا و تصویر شما را دارد اما لمس ناپذیر است. اگر توهم آسیبی دریافت کند، ناپدید می‌شود و اسپل به پایان می‌رسد.
شما می‌توانید از اکشن خود استفاده کنید تا این توهم را تا دو برابر سرعت خود حرکت دهید و به هر شکلی که می‌خواهید باعث شوید اشاره، صحبت و رفتار کند. توهم طبق ادا و اطوار شما رفتار می‌کند.
شما می‌توانید از طریق چشمانش ببینید و از طریق گوش‌هایش بشنوید، گویی در فضای آن هستید. در نوبت خود به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید استفاده از حواس خود را به استفاده از حواس توهم تغییر دهید یا دوباره به عقب برگردید. در حالی که از حواس توهم استفاده می‌کنید، نسبت به محیط اطراف خود نابینا (Blinded) و ناشنوا (Deafned) هستید.
تعامل فیزیکی با تصویر نشان می‌دهد که آن یک توهم است، زیرا اشیا می‌توانند از آن عبور کنند. موجودی که از اکشن خود برای بررسی تصویر استفاده می‌کند، می‌تواند با ریختن یک تاس **Intelligence (Investigation)** علیه **Spell Save DC** شما، تشخیص دهد که این یک توهم است. اگر موجودی توهم را برای آنچه که هست تشخیص دهد، موجود می‌تواند آن سوی تصویر را ببیند و هر صدایی که آن ایجاد می‌کند برای موجود توخالی به نظر می‌رسد.

CLASSES: BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Protection From Energy

3rd-level Abjuration

زمان اجرا: ۱ اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر ۱ ساعت

برای مدت زمان اسپل، موجود مایلی که لمس می‌کنید در برابر یک نوع آسیب به انتخاب شما مقاومت (Resistance) دریافت می‌کند: اسید (Acid)، سرما (Cold)، آتش (Fire)، برق (Lightning)، رعد (Thunder).

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC, DRUID, RANGER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ANCIENTS PALADIN, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FORGE CLERIC, GLORY PALADIN, LAND (DESERT) DRUID, LAND DRUID, VENGEANCE PALADIN

Protection From Evil and Good

1st-level Abjuration

زمان اجرا: ۱ اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (آب مقدس یا پودر نقره یا آهن، که توسط اسپل مصرف می‌شود)
مدت: تمرکز، تا حداکثر ۱۰ دقیقه

تا زمانی که اسپل به پایان برسد، یک موجود مایل که شما لمس می‌کنید در برابر انواع خاصی از موجودات محافظت می‌شود: موجودات خلاف قاعده (Aberration)، موجودات آسمانی (Celestial)، موجودات عناصری (Elemental)، پریان (Fey)، شیاطین (Fiend) و مردگان متحرک (Undead).
محافظت چندین مزیت را به همراه دارد. موجودات از این نوع در حمله به هدف دارای **Disadvantage** هستند. همچنین، هدف نمی‌تواند توسط آن‌ها شیفته (Charmed)، هراسان (Frightened) یا تسخیر (Posesessed) شود. اگر هدف از قبل توسط چنین موجودی شیفته، هراسان یا تسخیر شده باشد، در هر تاس نجات جدیدی مقابل اثر مربوطه **Advantage** دارد.

CLASSES: CLERIC, PALADIN, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, DEVOTION PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, HORIZON WALKER RANGER, HORIZON WALKER RANGER (REVISED), MONSTER SLAYER RANGER

Protection From Poison

2nd-level Abjuration

زمان اجرا: ۱ اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: ۱ ساعت

موجودی را لمس می‌کنید. اگر مسموم (Poisoned) باشد، سم را خنثی می‌کنید. اگر هدف به بیش از یک سم مبتلا باشد، یک را که می‌دانید وجود دارد را خنثی می‌کنید یا یک سم را به‌طور تصادفی خنثی می‌کنید.
در طول مدت زمان اسپل، هدف در تاس‌های نجات علیه مسموم شدن **Advantage** دارد و در برابر **Poison Damage** مقاومت (Resistance) دارد.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC, DRUID, PALADIN, RANGER
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Purify Food and Drink

1st-level Transmutation (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 10 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

تمام غذاها و نوشیدنی‌های غیرجادویی در یک کره به شعاع 5 فوت به مرکزیت نقطه‌ای به انتخاب شما در برد اسپل، خلوص می‌یابند و از سم (Poison) و بیماری (Disease) پاک می‌شوند.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC, DRUID, PALADIN
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

R

Raise Dead

5th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 ساعت
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک الماس به ارزش حداقل 500 gp، که توسط اسپل مصرف می‌شود)
مدت: آنی

موجود مرده‌ای را لمس می‌کنید و آن را به زندگی بر می‌گردانید، مشروط بر اینکه از لحظه مرگ بیش از 10 روز نگذشته باشد. اگر روح موجود مایل باشد و آزاد باشد که دوباره به بدن بپیوندد، موجود با 1 Hit Point به زندگی باز می‌گردد.
این اسپل همچنین هرگونه سموم (Poison) را خنثی می‌سازد و بیماری‌های (Disease) غیر جادویی را که موجود در زمان مرگ به آن‌ها مبتلا بوده است را درمان می‌کند. با این حال، این اسپل بیماری‌های جادویی، نفرین‌ها (Curse) یا اثرات مشابه را حذف نمی‌کند؛ اگر این موارد قبل از اجرای اسپل حذف نشوند، زمانی که موجود به زندگی بازگردد دوباره اثر خود را از سر می‌گیرند.
اسپل نمی‌تواند یک مرده متحرک (Undead) را به زندگی بازگرداند.
این اسپل تمام زخم‌های مرگبار را می‌بندد، اما قسمت‌های از دست رفته بدن را ترمیم نمی‌کند. اگر موجود فاقد اجزایی از بدن باشد که برای بقا نیاز دارد – مانند سر – اسپل به طور خودکار شکست می‌خورد.
بازگشت از مرگ مصیبت است. هدف در تمام حملات، تاس‌های نجات و تاس‌های توانایی جریمه‌ای به مقدار 4- دارد. هر بار که هدف یک استراحت بلند را به پایان می‌رساند، جریمه 1 عدد کاهش می‌یابد تا زمانی که ناپدید شود.

CLASSES: BARD, CLERIC, PALADIN
SUBCLASSES: ALCHEMIST ARTIFICER, DIVINE SOUL SORCERER, GRAVE CLERIC, LIFE CLERIC

Rary's Telepathic Bond

5th-level Divination (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (تکه‌های از پوست تخم دو موجود از انواع مختلف)
مدت: 1 ساعت

یک پیوند تله‌پاتیک بین حداکثر هشت موجود مایل به انتخاب خود در برد اسپل ایجاد می‌کنید. موجودات دارای امتیاز Intelligence 2 یا پایین‌تر تحت تاثیر این اسپل قرار نمی‌گیرند.
تا زمانی که اسپل به پایان برسد، اهداف می‌توانند از طریق پیوند به صورت تله‌پاتی ارتباط برقرار کنند، خواه زبان مشترکی داشته باشند یا خیر. ارتباط در هر فاصله‌ای امکان‌پذیر است، اگرچه نمی‌تواند با سایر سطوح هستی برقرار شود.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, PEACE CLERIC

Ray of Enfeeblement

2nd-level Necromancy

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

پرتو سیاهی از انرژی سست کننده از انگشت شما به سمت موجودی در برد اسپل می‌تابد. یک **Ranged Spell Attack** علیه هدف انجام دهید. در صورت موفقیت، هدف تا پایان اسپل در حملات مسلحی که از **Strength** استفاده می‌کنند فقط نیمی از آسیب را وارد می‌کند.
هدف در پایان هر یک از نوبت‌های خود می‌تواند یک **Constitution Saving Throw** علیه اسپل انجام دهد. در صورت موفقیت، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, DEATH CLERIC, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GRAVE CLERIC

Ray of Frost

Evocation Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

پرتو سردی از نور آبی-سفید به سمت موجودی در محدوده می‌تابد. یک **Ranged Spell Attack** علیه هدف انجام دهید. در صورت موفقیت، هدف **1d8 Cold Damage** دریافت می‌کند و سرعت آن تا شروع نوبت بعدی شما **10** فوت کاهش می‌یابد.

آسیب این اسپل به مقدار **1d8** هنگامی که به لول‌های **5** (2d8)، **11** (3d8) و **17** (4d8) می‌رسید، افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Ray of Sickness

1st-level Necromancy

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

پرتویی از انرژی مایل به سبز بیمارگونه به سمت موجودی در برد اسپل حرکت می‌کند. یک **Ranged Spell Attack** علیه هدف انجام دهید. در صورت موفقیت، هدف **2d8 Poison Damage** دریافت می‌کند و باید یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست در تاس نجات، تا پایان نوبت بعدی شما مسموم (**Poisoned**) می‌شود.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، آسیب اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ALCHEMIST ARTIFICER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DEATH CLERIC, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, UNDYING WARLOCK

Regenerate

7th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 دقیقه

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (یک چرخ دعا و آب مقدس)

مدت: 1 ساعت

موجودی را لمس می‌کنید و توانایی شفا طبیعی آن را تحریک می‌کنید. هدف **Hit Point 4d8 + 15** دریافت می‌کند. در طول مدت اسپل، هدف در شروع هر نوبت خود **Hit Point 1** بازیابی می‌کند (در هر دقیقه **HP 10**).
اعضای بریده شده بدن هدف (انگشتان، پاها، دم و غیره) در صورت وجود، پس از **2** دقیقه ترمیم می‌شوند. اگر قسمت بریده شده را داشته باشید و آن را روی جای خود نگه دارید، اسپل فورا باعث بافته شدن اندام به بدن می‌شود.

CLASSES: BARD, CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Reincarnate

5th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 ساعت

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (روغن‌های کمیاب و مرهم به ارزش حداقل **1000 gp**، که توسط اسپل مصرف می‌شود)

مدت: 1 ساعت

یک شبه‌انسان (Humanoid) مرده یا تکه‌ای از یک شبه‌انسان مرده را لمس می‌کنید. در صورتی که موجود بیش از **10** روز مرده نباشد، اسپل یک بدن بالغ جدید برای او تشکیل می‌دهد و سپس روح را برای ورود به آن بدن فرا می‌خواند. اگر روح هدف آزاد نباشد یا مایل به انجام این کار نباشد، اسپل شکست می‌خورد.
جادو بدن جدیدی را برای این موجود ایجاد می‌کند که احتمالا باعث تغییر نژاد موجود می‌شود. **DM** یک **d100** می‌ریزد و به جدول مقابل مراجعه می‌کند تا مشخص شود که موجود بعد از احیا چه شکلی را به خود می‌گیرد. **DM** می‌تواند شکل را بدون تاس ریختن انتخاب کند.
موجود احیا یافته زندگی و تجربیات قبلی خود را به یاد می‌آورد. توانایی‌هایی را که در شکل اصلی خود داشت حفظ می‌کند، به جز اینکه نژاد اصلی خود را با نژاد جدید مبادله می‌کند و بر این اساس ویژگی‌های نژادی خود را تغییر می‌دهد.

نژاد	d100
Dragonborn	01-04
Hill Dwarf	05-13
Mountain Dwarf	14-21
Dark Elf	22-25
High Elf	26-34
Wood Elf	35-42
Forest Gnome	43-46
Rock Gnome	47-52
Half-Elf	53-56
Half-Orc	57-60
Lightfoot Halfling	61-68
Stout Halfling	69-76
Human	77-96
Tiefling	97-00

CLASSES: DRUID

Remove Curse

3rd-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S

مدت: آنی

با لمس شما، تمام نفرین‌هایی (Curse) که بر یک موجود یا شئ تاثیر می‌گذارند پایان می‌یابند. اما اگر شئ یک شئ جادویی نفرین شده باشد، نفرین آن باقی می‌ماند. اما اسپل هماهنگی (Attunement) خود را با شئ می‌شکند و می‌تواند آن را حذف کند یا دور بیاندازد.

CLASSES: CLERIC, PALADIN, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Resistance

Abjuration Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک شنل مینیاتوری)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

موجودی مایل را لمس می‌کنید. یک بار تا قبل از پایان اسپل، هدف می‌تواند یک **d4** بریزد و عدد تاس را به یک تاس نجات به انتخاب خود اضافه کند. تاس اسپل را می‌توان قبل یا بعد از ریختن تاس نجات ریخت. سپس، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, NATURE CLERIC

Resurrection

7th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 ساعت
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک شنل مینیاتوری)
مدت: آنی

موجودی مرده را لمس می‌کنید که بیش از یک قرن نیست که مرده است، از پیری نمرده است و مرده متحرک (Undead) نیست. اگر روحش آزاد و مایل باشد، هدف با تمام **Hit Point** خود به زندگی باز می‌گردد.
این اسپل هر گونه سم (Poison) را خنثی می‌کند و بیماری‌های (Disease) معمولی که موجود هنگام مرگ به آن‌ها مبتلا است را درمان می‌کند. با این حال، بیماری‌های جادویی، نفرین‌ها (Curse) و چیزهایی از این قبیل از بین نمی‌روند. اگر چنین اثراتی قبل از انجام اسپل از بین نروند، در بازگشت به زندگی هدف را دوباره مبتلا می‌کنند.
این اسپل تمام زخم‌های مرگبار را می‌بندد و هر قسمت از دست رفته را بازیابی می‌کند.
بازگشت از مرگ مصیبت است. هدف در تمام حملات، تاس‌های نجات و تاس‌های توانایی جریمه‌ای به مقدار **4-** دارد. هر بار که هدف یک استراحت بلند را به پایان می‌رساند، جریمه **1** عدد کاهش می‌یابد تا زمانی که ناپدید شود.
اجرای این اسپل برای بازگرداندن زندگی به موجودی که یک سال یا بیشتر مرده است، عوارض زیادی برای شما دارد. تا زمانی که یک استراحت بلند را به پایان نرسانده‌اید، نمی‌توانید دوباره اسپل بزنید و در همه تاس‌های حمله، توانایی و نجات **Disadvantage** دارید.

CLASSES: BARD, CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Reverse Gravity

7th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 100 فوت
اجزاء: V، S، M (یک آهن‌ربای طبیعی و براده آهن)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

این اسپل جاذبه زمین را در یک استوانه با شعاع **50** فوتی و ارتفاع **100** فوتی به مرکزیت نقطه‌ای در برد اسپل معکوس می‌کند. وقتی این اسپل را اجرا می‌کنید، تمام موجودات و اشیایی که به نحوی در منطقه به زمین محکم نیستند به سمت بالا سقوط می‌کنند و به بالای منطقه می‌رسند. یک موجود می‌تواند یک **Dexterity Saving Throw** انجام دهد یک شئ ثابت در دسترس خود را بگیرد و از سقوط جلوگیری کند.
اگر در این سقوط با جسمی جامد (مانند سقف) مواجه شوید، اجسام و موجودات در حال سقوط درست مانند یک سقوط معمولی به سمت پایین با آن برخورد می‌کنند. اگر جسم یا موجودی بدون برخورد با چیزی به بالای منطقه برسد، برای مدت زمان اسپل در آنجا با کمی نوسان باقی می‌ماند.
در پایان مدت زمان اسپل، اشیا و موجودات آسیب دیده دوباره به پایین سقوط می‌کنند.

CLASSES: DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Revivify

3rd-level Necromancy

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (الماس‌هایی به ارزش **300 gp**، که توسط اسپل مصرف می‌شود)
مدت: آنی

موجودی را لمس می‌کنید که در یک دقیقه گذشته مرده است. هدف با **1 Hit Point** به زندگی باز می‌گردد. این اسپل نمی‌تواند موجودی که در اثر کهولت سن مرده است را به زندگی برگرداند یا اعضای از دست رفته بدن را بازگرداند.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC, PALADIN
SUBCLASSES: CELESTIAL WARLOCK, DIVINE SOUL SORCERER, GRAVE CLERIC, LIFE CLERIC, WILDFIRE DRUID

Rope Trick

2nd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (پودر عصاره ذرت و یک حلقه کاغذ پوستی پیچ خورده)
مدت: آنی

طنابی را لمس می‌کند که تا **60** فوت طول دارد. سپس یک سر طناب به هوا بلند می‌شود تا زمانی که کل طناب به صورت عمود بر زمین آویزان باشد. در انتهای بالایی طناب، یک ورودی نامرئی به یک فضای فرابعدی باز می‌شود که تا پایان اسپل ادامه می‌یابد.
با بالا رفتن از طناب می‌توان به فضای فرابعدی دسترسی یافت. این فضا می‌تواند هشت موجود **Medium** یا کوچک‌تر را در خود جای دهد. طناب را می‌توان به داخل فضا کشید و باعث شد طناب از دید خارج از فضا پنهان شود.
حملات و اسپل‌ها نمی‌توانند از ورودی به داخل یا خارج از فضای فرابعدی عبور کنند، اما کسانی که در داخل فضا هستند می‌توانند از طریق یک پنجره **3x5** فوتی به مرکزیت طناب بیرون آن را ببینند.
وقتی اسپل تمام می‌شود، هر چیزی در فضای فرابعدی از بین می‌رود.

CLASSES: ARTIFICER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GLOOM STALKER RANGER

S

Sacred Flame

Evocation Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

درخشش شعله مانند روی موجودی فرو می‌آید که در برد اسپل مشاهده می‌کنید. هدف باید در یک **Dexterity Saving Throw** موفق شود یا **1d8 Radiant Damage** دریافت کند. هدف هیچ سودی از پوشش (Cover) مقابل این تاس نجات دریافت نمی‌کند.

آسیب این اسپل به مقدار **1d8** هنگامی که به لول‌های **5** (**2d8**)، **11** (**3d8**) و **17** (**4d8**) می‌رسید، افزایش می‌یابد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: CELESTIAL WARLOCK, DIVINE SOUL SORCERER

Sanctuary

1st-level Abjuration

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (یک آیینه نقره)
مدت: 1 دقیقه

موجودی در برد اسپل را در برابر حمله محافظت می‌کنید. تا زمانی که اسپل به پایان برسد، هر موجودی که هدف محافظ شده را با حمله یا اسپل مضر هدف قرار دهد، ابتدا باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، موجود باید هدف جدیدی را انتخاب کند یا حمله یا اسپل را از دست بدهد. این اسپل مقابل اثرات منطقه‌ای (Area Effect) مثل انفجار یک **Fireball** محافظت نمی‌کند.
اگر موجود محافظت شده حمله کند، اسپلی بزند که بر دشمن اثر می‌گذارد یا به موجود دیگری آسیب برساند، این اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC
SUBCLASSES: DEVOTION PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, GENIE (DAO) WARLOCK, OPEN HAND MONK, PEACE CLERIC, REDEMPTION PALADIN

Scorching Ray

2nd-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: آنی

سه پرتو آتش ایجاد می‌کنید و آن‌ها را به سمت اهدافی در برد اسپل پرتاب می‌کنید. می‌توانید آن‌ها را به سمت یک یا چند هدف پرتاب کنید.
برای هر پرتو یک **Ranged Spell Attack** انجام دهید. در صورت موفقیت، هدف **2d6 Fire Damage** دریافت می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **3** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **2**، یک پرتو اضافه ایجاد می‌کنید.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARTILLERIST ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FIEND WARLOCK, GENIE (EFREETI) WARLOCK, LIGHT CLERIC, WILDFIRE DRUID

Scrying

5th-level Divination

زمان اجرا: 10 دقیقه
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (یک **Focus** به ارزش حداقل **1000 gp**، مانند یک گوی کریستال، یک آینه نقره یا یک ظرف آب مقدس)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

می‌توانید موجود خاصی به انتخاب خود در همین سطح هستی را ببینید و بشنوید. هدف باید یک **Wisdom Saving Throw** بریزد، که با میزان شناخت شما از هدف و نوع ارتباط فیزیکی شما با آن تغییر می‌کند. اگر هدفی بداند که شما این اسپل را انجام می‌دهید، اگر بخواهد رصد شود، می‌تواند داوطلبانه در تاس نجات شکست بخورد.

شناخت	Save Modifier
دست دوم (در مورد هدف شنیده‌اید)	+5
دست اول (هدف را دیده‌اید)	0
آشنا (هدف را خوب می‌شناسید)	-5

ارتباط	Save Modifier
تصویر یا عکس	-2
دارایی یا جامه	-4
قسمتی از بدن، طره مو، ذره‌ای ناخن یا چیزی از این قبیل	-10

در صورت موفقیت در تاس نجات، هدف تحت تاثیر قرار نمی‌گیرد و نمی‌توانید تا **24** ساعت آینده از این اسپل علیه آن استفاده کنید.
در صورت شکست در تاس نجات، اسپل یک حسگر نامرئی در فاصله **10** فوتی هدف ایجاد می‌کند. شما می‌توانید از طریق

حسگر ببینید و بشنوید، انگار که آنجا هستید. حسگر با هدف حرکت می‌کند و برای مدت زمان اسپل در **10** فوتی آن باقی می‌ماند. موجودی که می‌تواند اجسام نامرئی را ببیند، حسگر را مانند یک گوی نورانی به اندازه مشت شما می‌بیند.
به جای هدف قرار دادن یک موجود، می‌توانید مکانی را که قبلا دیده‌اید را به عنوان هدف این اسپل انتخاب کنید. وقتی این‌کار را انجام می‌دهید، حسگر در آن مکان ظاهر می‌شود و حرکت نمی‌کند.

CLASSES: BARD, CLERIC, DRUID, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, KNOWLEDGE CLERIC, LAND (COAST) DRUID, LAND (SWAMP) DRUID, LAND DRUID, LIGHT CLERIC, VENGEANCE PALADIN, WATCHERS PALADIN

Searing Smite

1st-level Evocation

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

در طول مدت اسپل، دفعه بعدی که با یک **Melee Spell Attack** به موجودی ضربه زدید اسلحه شما با قوتی سفید و داغ شعله ور می‌شود، **1d6 Fire Damage** اضافه به هدف وارد می‌کند و باعث می‌شود هدف آتش بگیرد. هدف باید در شروع هر نوبت خود تا پایان اسپل، یک **Constitution Saving Throw** بریزد. در صورت شکست، **1d6 Fire Damage** دریافت می‌کند. در صورت موفقیت، اسپل به پایان می‌رسد. اگر هدف یا موجودی در فاصله **5** فوتی آن از یک اکشن برای خاموش کردن شعله استفاده کند، یا اگر اثر دیگری آتش را خاموش کند (مانند غوطه‌ور شدن هدف در آب)، اسپل به پایان می‌رسد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، آسیب اولیه اسپل **1d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: FORGE CLERIC

See Invisibility

2nd-level Divination

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S، M (کمی تالک و کمی پودر نقره)
مدت: 1 ساعت

در طول مدت اسپل، شما موجودات و اجسام نامرئی را طوری می‌بینید که گویی مرئی هستند و می‌توانند داخل **Ethereal Plane** را ببینید. موجودات و اشیاء **Ethereal** شبح‌وار و شفاف به نظر می‌آیند.

CLASSES: ARTIFICER, BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, TWILIGHT CLERIC, WATCHERS PALADIN

Seeming

5th-level Illusion

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S
مدت: 8 ساعت

این اسپل به شما امکان می‌دهد ظاهر هر تعداد موجودی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را تغییر دهید. به هر هدفی که انتخاب می‌کنید ظاهری توهمی و جدید می‌دهید. هدفی که مایل نباشد می‌تواند یک **Charisma Saving Throw** انجام دهد و در صورت موفقیت، تحت تاثیر این اسپل قرار نمی‌گیرد.

این اسپل ظاهر فیزیکی و همچنین لباس، زره، سلاح و تجهیزات را تغییر شکل می‌دهد. می‌توانید کاری کنید که هر موجود **2** فوت کوتاه‌تر یا بلندتر به نظر برسد و لاغر، چاق یا در بین این دو به نظر برسد. شما نمی‌توانید نوع بدن را تغییر دهید، بنابراین باید فرمی را انتخاب کنید که همان آرایش کلی اندام را داشته باشد. به جز این، میزان توهم به انتخاب شماست. این اسپل برای مدت زمان ادامه دارد، مگر اینکه از اکشن خود برای مرخص کردن زودتر آن استفاده کنید.
تغییرات ایجاد شده توسط این اسپل در بازرسی فیزیکی دوام نمی‌آورند. به عنوان مثال، اگر از این اسپل برای اضافه کردن کلاه به لباس یک موجود استفاده کنید، اشیا از کلاه عبور می‌کنند و کسی که آن را لمس می‌کند چیزی حس نمی‌کند یا مو و سر موجود را حس می‌کند. اگر از این اسپل استفاده کنید تا لاغرتر از آنچه هستید به نظر برسید، دستی که برای لمس شما دراز شده است در حالی که هنوز به ظاهر در هوا است با شما برخورد می‌کند.
یک موجود می‌تواند از اکشن خود برای بازرسی یک هدف استفاده کند و یک تاس **Intelligence (Investigation)** علیه **DC** شما بریزد. در صورت موفقیت، متوجه می‌شود که هدف تغییر ظاهر داده است.

CLASSES: BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARCHFEY WARLOCK, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GENIE (DJINNI) WARLOCK, GLOOM STALKER RANGER

Sending

3rd-level Evocation

زمان اجرا: **1** اکشن
بُرد: نامحدود
اجزاء: **V**، **S**، **M** (یک تکه کوتاه سیم مسی ظریف)
مدت: **1** دور (**Round**)

یک پیام کوتاه بیست و پنج کلمه‌ای یا کمتر برای موجودی می‌فرستید که با آن آشنا هستید. موجود پیام را در ذهن خود می‌شنود، اگر شما را بشناسد شما را به عنوان فرستنده می‌شناسد و می‌تواند بلافاصله به روشی مشابه پاسخ دهد. این اسپل به موجودات دارای **Intelligence** حداقل **1** امکان می‌دهد معنای پیام شما را درک کنند.
شما می‌توانید پیام را در هر مسافتی و حتی به دیگر سطوح هستی ارسال کنید، اما اگر هدف در سطح متفاوتی از شما باشد، احتمال **5** درصدی وجود دارد که پیام نرسد.

CLASSES: BARD, CLERIC, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GREAT OLD ONE WARLOCK, PEACE CLERIC

Sequester

7th-level Transmutation

زمان اجرا: **1** اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: **V**، **S**، **M** (پودری متشکل از غبار الماس، زمرد، یاقوت سرخ و یاقوت کبود به ارزش حداقل **5000 gp**، که توسط اسپل مصرف می‌شود)
مدت: تا زمانی که باطل شود (**Dispelled**)

با استفاده از این اسپل، یک موجود مایل یا یک شئ را می‌توان برای مدت زمان اسپل پنهان کرد. وقتی اسپل را اجرا می‌کنید و هدف را لمس می‌کنید، نامرئی می‌شود و نمی‌توان آن را با اسپل‌های **Divination** هدف قرار داد یا از طریق حسگرهایی که توسط اسپل‌های **Divination** ساخته شده‌اند، درک کرد.
اگر هدف یک موجود باشد، در حالت معلق قرار می‌گیرد و تمام فعالیت‌های حیاتی و غیره آن متوقف می‌شوند. زمان برای این موجود جریان ندارد و پیر نمی‌شود.
می‌توانید شرطی بگذارید که اسپل زودتر تمام شود. این شرط می‌تواند هرچیزی باشد که شما انتخاب می‌کنید اما باید در **1** مایلی هدف رخ دهد یا قابل مشاهده باشد. به طور مثال: «پس از **1000** سال» یا «وقتی تَرَسک بیدار شد». همچنین، اگر هدف آسیب ببیند اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Shapechange

9th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: خود

اجزاء: V، S، M (یک تاج یشم به ارزش حداقل 1500 gp که باید قبل از اجرای اسپل روی سر خود قرار دهید)

مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

برای مدت زمان اسپل، به شکل موجود دیگری تبدیل می‌شوید. فرم جدید می‌تواند از هر موجودی با **Challenge Rating** برابر با یا پایین‌تر از لول شما باشد. این موجود نمی‌تواند یک سازه (Construct) یا مرده متحرک (Undead) باشد و شما باید حداقل یک بار این نوع موجود را دیده باشید. شما به یک نمونه عادی از آن موجود تبدیل می‌شوید، نمونه‌ای بدون لول کلس یا قابلیت جادوگری.

آمار و ارقام (Statistics) بازی شما با آمار موجود انتخاب شده جایگزین می‌شود، گرچه شما امتیازهای **Intelligence**، **Wisdom** و **Charisma** خود را حفظ می‌کنید. شما همچنین تمام مهارت‌ها (Skills) و مهارت‌های تاس نجات (Saving Throw Proficiencies) خود را حفظ می‌کنید، علاوه بر کسب مهارت‌های موجود. اگر موجود مهارتی مشابه شما دارد و امتیاز ذکر شده در آمار آن از شما بیشتر است، به جای امتیاز خود از امتیاز موجود استفاده می‌کنید. شما نمی‌توانید از اکشن‌های افسانه‌ای (Legendary Actions) یا اکشن‌های لانه‌ای (Lair Actions) فرم جدید استفاده کنید.

شما جان (Hit Point) و تاس جان (Hit Dice) فرم جدید را دریافت می‌کنید. وقتی به فرم عادی خود برگردید، به جانی که قبل از تغییر شکل داشتید باز می‌گردید. اگر در نتیجه کاهش جان به 0 به فرم خود برگردید، هر آسیب اضافه به فرم عادی شما منتقل می‌شود. تا زمانی که آسیب اضافه فرم طبیعی شما را به جان 0 کاهش ندهد، بیهوش (Unconscious) نمی‌شوید.

شمات مزایای هر ویژگی از کلس، نژاد یا منابع دیگر خود را حفظ می‌کنید و می‌توانید از آن‌ها استفاده کنید، مشروط بر اینکه فرم جدید شما از نظر فیزیکی توانایی انجام این کار را داشته باشد. شما نمی‌توانید از هرگونه حس خاصی که داشته‌اید استفاده کنید (مانند **Darkvision**)، مگر اینکه فرم جدید شما نیز این حس را داشته باشد. شما فقط در صورتی می‌توانید صحبت کنید که موجود بتواند در حالت عادی صحبت کند.

وقتی تغییر شکل می‌دهید، انتخاب می‌کنید که تجهیزات شما روی زمین بیفتد، با شکل جدید ادغام شود یا توسط آن پوشیده شود. تجهیزات پوشیده شده به طول معمول کار می‌کنند. **DM** بر اساس شکل و اندازه موجود، تعیین می‌کند که آیا پوشیدن یک قطعه تجهیزات برای فرم جدید عملی است یا خیر. وسایل شما برای مطابقت با فرم جدید، شکل یا اندازه خود را تغییر نمی‌دهند و هر وسیله‌ای که فرم جدید نمی‌تواند بپوشد باید به زمین بیفتد یا با فرم جدید شما ادغام شود. تجهیزاتی که ادغام می‌شوند هیچ تاثیری در آن حالت ندارند.

در طول مدت این اسپل، می‌توانید از اکشن خود برای تبدیل شدن به یک فرم متفاوت با پیروی از همان محدودیت‌ها و قوانین برای فرم اصلی استفاده کنید، با یک استثنا: اگر فرم جدید جان بیشتری نسبت به فرم فعلی شما داشته باشد، جان شما به مقدار فعلی باقی می‌ماند.

CLASSES: DRUID, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Shatter

2nd-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 60 فوت

اجزاء: V، S، M (یک تراشه میکا)

مدت: آنی

از نقطه‌ای که شما در برد اسپل انتخاب می‌کنید، صدای زنگی بلند و به شدت دردناک پخش می‌شود. هر موجود در یک کره با شعاع 10 فوتی به مرکزیت آن نقطه باید یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. موجودی که در تاس نجات شکست می‌خورد **3d8 Thunder Damage** و موجودی که موفق می‌شود نیمی از آن آسیب را دریافت می‌کند. موجودی که از مواد معدنی مانند سنگ، کریستال یا فلز ساخته شده باشد در این تاس نجات **Disadvantage** دارد.

یک شئ غیر جادویی که پوشیده یا حمل نمی‌شود نیز اگر در ناحیه اسپل باشد آسیب می‌بیند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول 3 یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از 2، آسیب اسپل 1d8 افزایش می‌یابد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARMORER ARTIFICER, ARTILLERIST ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FOUR ELEMENTS MONK, TEMPEST CLERIC

Shield

1st-level Abjuration

زمان اجرا: 1 ری‌اکشن، که وقتی مورد حمله قرار می‌گیرید یا هدف اسپل **Magic Missile** قرار می‌گیرید آن را انجام می‌دهید
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: 1 دور (Round)

سپری نامرئی از نیروی جادویی ظاهر می‌شود و از شما محافظت می‌کند. تا شروع نوبت بعدی شما، میزان **5+** به **AC** شما اضافه می‌شود (از جمله در برابر حمله کنونی) و هیچ آسیبی از اسپل **Magic Missile** دریافت نمی‌کنید.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARTILLERIST ARTIFICER, BATTLE SMITH ARTIFICER, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, HEXBLADE WARLOCK

Shield of Faith

1st-level Abjuration

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (کاغذ پوستی کوچکی که روی آن کمی متن مقدس نوشته شده است)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

میدانی درخشان ظاهر می‌شود و موجودی که در برد اسپل انتخاب می‌کنید را احاطه می‌کند. موجود برای مدت زمان اسپل میزان **2+** به **AC** خود دریافت می‌کند.

CLASSES: CLERIC, PALADIN
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, WAR CLERIC

Shillelagh

Transmutation Cantrip

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (داروواش، یک برگ شبدر و یک چماق یا چوب‌دستی)
مدت: 1 دقیقه

چوب یک چماق (Club) یا چوب‌دستی (Quarterstaff) که در دست دارید با قدرت طبیعت آغشته می‌شود. برای مدت زمان اسپل، می‌توانید به جای **Strength** از توانایی **Spellcasting** خود برای تاس‌های حمله از نزدیک و آسیب آن سلاح استفاده کنید و تاس آسیب سلاح به **d8** تبدیل می‌شود. همچنین، سلاح جادویی می‌شود، در صورتی که از قبل اینطور نبوده باشد. اگر سلاح را رها کنید یا اسپل را دوباره اجرا کنید، اسپل تمام می‌شود.

CLASSES: DRUID
SUBCLASSES: NATURE CLERIC

Shocking Grasp

Evocation Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: آنی

برق از دست شما بیرون می‌زند تا به موجودی که سعی می‌کنید لمس کنید ضربه‌ای وارد کند. یک **Melee Spell Attack** علیه هدف انجام دهید. اگر هدف از زره ساخته شده از فلز استفاده کند، در تاس حمله **Advantage** دارید. در صورت وارد شدن ضربه، هدف **1d8 Lightning Damage** دریافت می‌کند و تا شروع نوبت بعدی خود نمی‌تواند ری‌اکشن داشته باشد.

آسیب این اسپل به مقدار **1d8** هنگامی که به لول‌های **5** (**2d8**)، **11** (**3d8**) و **17** (**4d8**) می‌رسید، افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Silence

2nd-level Illusion (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

برای مدت زمان اسپل، هیچ صدایی نمی‌تواند در یک کره با شعاع **20** فوتی به مرکزیت نقطه‌ای که شما در برد اسپل انتخاب می‌کنید ایجاد شود یا از آن عبور کند. هر موجود یا شیئی که به طور کامل در داخل کره قرار دارد مقابل آسیب **Lightning** مصون (Immune) است و موجودات هنگامی که کاملا در داخل آن هستند ناشنوا (Deafened) می‌شنوند. اجرای اسپلی که شامل یک جزء شفاهی است در آنجا غیر ممکن است.

CLASSES: BARD, CLERIC, RANGER
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, FATHOMLESS WARLOCK, LAND (DESERT) DRUID, LAND DRUID, SHADOW MONK, UNDYING WARLOCK

Silent Image

1st-level Illusion

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (مقداری پشم گوسفند یا بز)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

تصویر یک شئ، موجود یا یک پدیده قابل مشاهده دیگری را ایجاد می‌کنید که بزرگتر از یک مکعب **15** فوتی نیست. تصویر در یک نقطه در برد اسپل ظاهر می‌شود و برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. تصویر کاملا بصری است و با صدا، بو یا سایر اثرات حسی همراه نیست.
می‌توانید از اکشن خود برای حرکت دادن تصویر به هر نقطه‌ای در برد اسپل استفاده کنید. با تغییر مکان تصویر، می‌توانید ظاهر آن را طوری تغییر دهید که حرکات آن برای تصویر طبیعی به نظر برسد. به عنوان مثال، اگر تصویری از یک موجود ایجاد کنید و آن را حرکت دهید، می‌توانید تصویر را طوری تغییر دهید که به نظر برسد در حال راه رفتن است.
تعامل فیزیکی با تصویر نشان می‌دهد که آن یک توهم است، زیرا اشیا می‌توانند از آن عبور کنند. موجودی که از اکشن خود برای بررسی تصویر استفاده می‌کند، می‌تواند به یک تاس **Intelligence (Investigation)** مقابل **Spell Save DC** شما تشخیص دهد که این یک توهم است. اگر موجودی توهم را برای آنچه هست تشخیص دهد، موجود می‌تواند از طریق و درون تصویر دید داشته باشد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Simulacrum

7th-level Illusion

زمان اجرا: 12 ساعت

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (برف یا یخ به مقدار کافی برای تهیه یک کپی در اندازه واقعی از موجودی که کپی می‌شود؛ مقداری مو، بریده ناخن یا تکه دیگری از بدن آن موجود که در داخل برف یا یخ قرار گرفته است. به همراه یاقوت پودر شده به ارزش **1500 gp** که روی نسخه کپی پاشیده شده و توسط اسپل مصرف می‌شود)

مدت: تا زمانی که باطل شود (Dispelled)

یک نسخه کپی و توهمی از یک جانور یا شبه‌انسان (Humanoid) را ایجاد می‌کنید که برای کل زمان اجرا اسپل در برد اسپل است. کپی یک موجود است، تا حدی واقعی و تشکیل شده از یخ یا برف، که می‌تواند اکشن داشته باشد و مثل یک موجود عادی تحت تاثیر قرار گیرد. کپی به نظر می‌رسد که همان نسخه اصلی است، اما نیمی از **Maximum Hit Point** موجود را دارد و بدون هیچ تجهیزاتی بوجود می‌آید. کپی از تمام آمار و ارقام (Statistics) موجودی که بر اساس آن است استفاده می‌کند، با این تفاوت که یک سازه (Construct) است.

کپی با شما و موجوداتی که تعیین می‌کنید دوستانه رفتار می‌کند. دستورات گفتاری شما را اطاعت می‌کند، مطابق میل شما حرکت و عمل می‌کند و در مبارزه در نوبت شما عمل می‌کند. کپی فاقد توانایی یادگیری یا قدرتمندتر شدن است، بنابراین هرگز لول یا سایر توانایی‌های خود را افزایش نمی‌دهد و همچنین نمی‌تواند اسپل اسلات‌های مصرف شده خود را بازیابی کند.

اگر کپی آسیب ببیند، می‌توانید آن را در یک آزمایشگاه کیمیاگری با استفاده از گیاهان و مواد معدنی کمیاب به ارزش **100 gp** به ازای هر **Hit Point** بازیابی شده، تعمیر کنید. کپی تا زمانی که به جان **0** برسد باقی می‌ماند و هنگامی که به جان **0** می‌رسد دوباره به برف تبدیل شده و فورا ذوب می‌شود.

اگر دوباره این اسپل را اجرا کنید، هر کپی فعالی که با این اسپل ایجاد کرده‌اید فورا از بین می‌رود.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Sleep

1st-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 90 فوت

اجزاء: V، S، M (کمی ماسه ریز، گلبرگ‌های رز یا جیرجیرک)

مدت: 1 دقیقه

این اسپل موجودات را به خوابی جادویی فرو می‌برد. **5d8** بریزید؛ مجموع این تاس‌ها مقدار **Hit Point** از موجودات است که این اسپل می‌تواند تحت تاثیر قرار دهد. موجودات در فاصله **20** فوتی نقطه‌ای به انتخاب شما در برد اسپل به ترتیب صعودی نسبت به **Hit Point** فعلی‌شان (موجودات بی‌هوش نادیده قرار داده می‌شوند) تحت تاثیر قرار می‌گیرند.

با شروع از موجودی که کم‌ترین جان فعلی را دارد، هر موجودی که تحت تاثیر این اسپل قرار می‌گیرد تا زمانی که اسپل به پایان برسد، آسیب ببیند یا کسی با استفاده از اکشن خود به او سیلی بزند یا تکانش دهد، بی‌هوش (Unconscious) می‌شود. قبل از اینکه به موجود بعدی با کمترین جان فعلی بروید، جان هر موجود را از مقدار کلی **Hit Point** کم کنید. جان یک موجود باید کمتر از یا برابر با مقدار کلی باقی‌مانده باشد تا آن موجود تحت تاثیر قرار گیرد.

مردگان متحرک (Undead) و موجوداتی که مقابل شیفتگی (Charmed) مصون هستند تحت تاثیر این اسپل قرار نمی‌گیرند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، آسیب اسپل **2d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARCHFEY WARLOCK, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, REDEMPTION PALADIN, TWILIGHT CLERIC

Sleet Storm

3rd-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S، M (کمی گرد و غبار و چند قطره آب)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

تا زمانی که اسپل به پایان برسد، برف و باران در استوانه‌ای به ارتفاع **20** فوت با شعاع **40** فوت به مرکزیت نقطه‌ای که شما در برد اسپل انتخاب می‌کنید می‌بارد. منطقه به شدت مبهم (Heavily Obscured) می‌شود و شعله‌های آتش در منطقه خاموش می‌شوند.
زمین در این منطقه پوشیده از یخ لیز است و زمین دشوار (Difficult Terrain) محسوب می‌شود. هنگامی که موجودی برای اولین بار در یک نوبت وارد منطقه تحت اثر اسپل می‌شود تا نوبت خود را در آن‌جا شروع می‌کند، باید یک **Dexterity Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، روی زمین دمر می‌افتد (Prone).
اگر موجودی نوبت خود را در ناحیه اسپل شروع کند و مشغول تمرکز بر روی یک اسپل باشد، موجود باید یک **Constitution Saving Throw** علیه **Spell Save DC** شما انجام دهد و در صورت شکست تمرکز خود را از دست می‌دهد.

CLASSES: DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FATHOMLESS WARLOCK, GENIE (MARID) WARLOCK, LAND (ARCTIC) DRUID, LAND DRUID, TEMPEST CLERIC

Slow

3rd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S، M (یک قطره ملاس)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

زمان را برای حداکثر شش موجود به انتخاب خود در یک مکعب **40** فوتی در برد اسپل تغییر می‌دهید. هر هدف باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا برای مدت زمان اسپل تحت تاثیر قرار گیرد.
سرعت هدف تحت تاثیر اسپل نصف می‌شود، میزان **2-** از **AC** و **Dexterity Saving Throw** او کم می‌شود و نمی‌تواند ری‌اکشن داشته باشد. موجود در نوبت خود می‌تواند از یک اکشن یا بونس اکشن استفاده کند،نه هر دو. صرف نظر از توانایی‌ها یا اشیا جادویی، موجود نمی‌تواند بیش از یک حمله از نزدیک یا دور برد در طول نوبت خود انجام دهد.
اگر موجودی سعی کند اسپلی با زمان اجرای **1** اکشن انجام دهد، یک **d20** بریزید. با تاس **11** یا بالاتر، اسپل تا نوبت بعدی موجود تاثیر نمی‌گذارد و موجود باید از اکشن خود در آن نوبت برای تکمیل اسپل استفاده کند. اگر نتواند، اسپل هدر می‌رود.
موجودی که تحت تاثیر این اسپل قرار گرفته است، در پایان هر یک از نوبت‌های خود، یک **Wisdom Saving Throw** دیگر انجام می‌دهد. در صورت موفقیت، اثر اسپل برای آن موجود به پایان می‌رسد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (ARCTIC) DRUID, LAND DRUID, ORDER CLERIC

Spare the Dying

Necromancy Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S
مدت: آنی

موجودی زنده که **Hit Point 0** دارد را لمس می‌کنید. موجود به ثبات (Stable) می‌رسد. این اسپل تاثیری بر مردگان متحرک (Undead) یا سازه‌ها (Constructs) ندارد.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC
SUBCLASSES: DEATH CLERIC, DIVINE SOUL SORCERER, GRAVE CLERIC, UNDYING WARLOCK

Speak With Animals

1st-level Divination (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: 10 دقیقه

توانایی درک و ارتباط کلامی با جانوران (Beasts) را برای مدت زمان اسپل به‌دست می‌آورید. دانش و آگاهی بسیاری از جانوران به دلیل **Intelligence** آن‌ها محدود است، اما حداقل می‌توانند اطلاعاتی در مورد مکان‌ها و هیولاهای نزدیک به شما بدهند، از جمله هر چیزی که در روز گذشته دیده یا درک کرده‌اند. با صلاح‌دید **DM** ممکن است بتوانید جانوری را متقاعد کنید که لطف کوچکی در حق شما انجام دهد.

CLASSES: BARD, DRUID, RANGER
SUBCLASSES: ANCIENTS PALADIN, NATURE CLERIC, TOTEM WARRIOR BARBARIAN

Speak With Dead

3rd-level Necromancy

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 10 فوت
اجزاء: V، S، M (عود برای سوزاندن)
مدت: 10 دقیقه

به جسدی دلخواه در برد اسپل ظاهر زندگی و هوش می‌دهید و به آن اجازه می‌دهید به سوالات شما پاسخ دهد. جسد باید هنوز دهان داشته باشد و نمی‌تواند مرده متحرک (Undead) باشد. اگر جسد در 10 روز گذشته هدف این اسپل قرار گرفته باشد، اسپل شکست می‌خورد.
تا زمانی که اسپل تمام شود، می‌توانید تا پنج سوال از جسد بپرسید. جسد فقط آنچه را که در زندگی می‌دانست را می‌داند. از جمله زبان‌هایی که می‌دانست. پاسخ‌ها معمولا مختصر، رمزآلود یا تکراری هستند و در صورتی که با آن دشمنی داشته باشید یا شما را به عنوان دشمن بشناسد، جسد هیچ اجباری برای ارائه پاسخ صادقانه ندارد. این اسپل روح موجود را به بدنش باز نمی‌گرداند و فقط رمق به آن می‌بخشد. بنابراین، جسد نمی‌تواند اطلاعات جدیدی را بیاموزد، چیزی را که از زمان مرگش اتفاق افتاده است را درک نمی‌کند و نمی‌تواند حدسی درباره رویدادهای آینده بزند.

CLASSES: BARD, CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER, KNOWLEDGE CLERIC, UNDEAD WARLOCK, UNDYING WARLOCK

Speak With Plants

3rd-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (شعاع 30 فوتی)
اجزاء: V، S
مدت: 10 دقیقه

گیاهان را در شعاع 30 فوتی خود با احساسات و تحرک محدود آغشته می‌کنید و به آن‌ها توانایی برقراری ارتباط با شما و پیروی از دستورات ساده خود را می‌دهید. می‌توانید از گیاهان در مورد رویدادهای روز گذشته در ناحیه اسپل سوال کنید و اطلاعاتی در مورد موجوداتی که از آنجا رد شده‌اند، آب و هوا و سایر شرایط به‌دست آورید.
همچنین می‌توانید زمین دشوار (Difficult Terrain) ناشی از رشد گیاه (مانند بیشه‌زارها و زیر رست) را به زمین معمولی تبدیل کنید که برای مدت زمان اسپل دوام می‌آورد. یا می‌توانید زمین معمولی را که در آن گیاه وجود دارد به زمین دشوار تبدیل کنید که برای مدت زمان اسپل دوام می‌آورد.
ممکن است به صلاح‌دید **DM** گیاهان بتوانند وظایف دیگری را از طرف شما انجام دهند. این اسپل گیاهان را قادر نمی‌سازد تا خود را از ریشه بیرون بکشند و حرکت کنند، اما آن‌ها می‌توانند آزادانه شاخه‌ها، پیچک‌ها و ساقه‌های خود را حرکت دهند. اگر یک موجود گیاهی در آن منطقه باشد، می‌توانید با او به گونه‌ای ارتباط برقرار کنید که گویی زبان مشترک دارید، اما هیچ

توانایی جادویی برای تاثیرگذاری بر آن به دست نمی‌آورید.
این اسپل می‌تواند باعث شود گیاهان ایجاد شده توسط اسپل **Entangle** موجودی مهار شده را آزاد کنند.

CLASSES: BARD, DRUID, RANGER

Spider Climb

2nd-level Transmutation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک قطره قیر طبیعی و یک عنکبوت)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

تا زمانی که اسپل به پایان برسد، یک موجود مایل که شما آن را لمس می‌کنید، توانایی حرکت به سمت بالا، پایین و در سراسر سطوح عمودی و وارونه در امتداد سقف‌ها را به‌دست می‌آورد، بدون نیاز به استفاده از دستان خود. هدف همچنین سرعت صعود (Climbing Speed) برابر با سرعت راه رفتن خود به‌دست می‌آورد.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (FOREST) DRUID, LAND (MOUNTAIN) DRUID, LAND (UNDERDARK) DRUID, LAND DRUID

Spike Growth

2nd-level Transmutation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S، M (هفت خار نوک‌تیز یا هفت شاخه کوچک که نوک هرکدام تیز شده است)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

خوشه‌ها و خارهای سخت از زمین، در شعاع **20** فوتی به مرکز نقطه‌ای در برد اسپل، می‌پیچند و جوانه می‌زنند. این منطقه برای مدت زمان اسپل به زمین دشوار (Difficult Terrain) تبدیل می‌شود. هنگامی که موجودی به داخل آن وارد شود یا در داخل آن حرکت کند، به ازای هر **5** فوتی که حرکت می‌کند **2d4 Piercing Damage** دریافت می‌کند.
تغییر شکل زمین استتار شده است تا طبیعی به نظر برسد. هر موجودی که منطقه را در زمان اجرای اسپل ندیده است باید قبل از ورود به آن، یک **Wisdom Saving Throw** مقابل **Spell Save DC** شما انجام دهد تا قبل از ورود به منطقه، زمین آن را خطرناک تشخیص دهد.

CLASSES: DRUID, RANGER
SUBCLASSES: GENIE (DAO) WARLOCK, LAND (ARCTIC) DRUID, LAND (MOUNTAIN) DRUID, LAND DRUID, NATURE CLERIC

Spirit Guardians

3rd-level Conjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (شعاع 15 فوتی)
اجزاء: V، S، M (یک نشان مذهبی)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

ارواح را فرا می‌خوانید تا از شما محافظت کنند. آن‌ها در طول مدت اسپل به فاصله **15** فوتی در اطراف شما پرواز می‌کنند. اگر گرایش شما خوب یا خنثی است، شکل روح‌مانند آن‌ها فرشته‌ای یا پری‌گون (به انتخاب شما) است. اگر شما شرور هستید، آن‌ها شیطانی به نظر می‌رسند.
وقتی این اسپل را انجام می‌دهید، می‌توانید هر تعداد موجودی را که می‌توانید ببینید انتخاب کنید تا تحت تاثیر آن قرار نگیرند. سرعت یک موجود تحت تاثیر قرار گرفته در منطقه نصف می‌شود و هنگامی که موجود برای اولین بار در یک نوبت وارد منطقه می‌شود یا نوبت خود را در آنجا شروع می‌کند، باید یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، موجود **3d8 Radiant Damage** (اگر شما خوب یا خنثی هستید) یا **3d8 Necrotic Damage** (اگر شما شرور هستید) دریافت می‌کند. در صورت موفقیت در تاس نجات، موجود نیمی از آسیب را دریافت می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **4** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **3**، آسیب اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: CROWN PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, WAR CLERIC

Spiritual Weapon

2nd-level Evocation
زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: 1 دقیقه

یک اسلحه شناور و روح‌مانند در برد اسپل ایجاد می‌کنید که برای مدت زمان اسپل یا تا زمانی که دوباره این اسپل را اجرا کنید دوام می‌آورد. وقتی اسپل را اجرا می‌کنید، می‌توانید یک **Melee Spell Attack** علیه موجودی در فاصله **5** فوتی سلاح انجام دهید. در صورت موفقیت ضربه، هدف **1d8 + Spellcasting Ability Modifier** شما **Force Damage** دریافت می‌کند. به عنوان یک بونس اکشن در نوبت خود، می‌توانید سلاح را تا **20** فوت حرکت دهید و حمله را علیه موجودی در فاصله **5** فوتی آن تکرار کنید.
اسلحه می‌تواند هر شکلی که شما انتخاب می‌کنید داشته باشد. کلریک‌های خدایانی که با سلاح خاصی شناخته می‌شوند (مانند ثور که به پتکش معروف است) این اثر اسپل را شبیه آن سلاح می‌سازند

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **3** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **2**، آسیب اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: CONQUEST PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, LIFE CLERIC, WAR CLERIC

Staggering Smite

4th-level Evocation
زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

دفعه بعدی که در طول مدت این اسپل با یک **Melee Weapon Attack** به موجودی ضربه زدید، اسلحه شما هم بدن و هم ذهن هدف را سوراخ می‌کند و این حمله **4d6 Psychic Damage** اضافه به هدف وارد می‌کند. هدف باید یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست در تاس نجات، در تاس‌های حمله و تاس‌های توانایی خود **Disadvantage** دارد و تا پایان نوبت بعدی خود نمی‌تواند ری‌اکشن داشته باشد.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: HEXBLADE WARLOCK

Stinking Cloud

3rd-level Conjuration
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 90 فوت
اجزاء: V، S، M (یک تخم‌مرغ فاسد یا چند برگ کلم مرداب)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

کره‌ای به شعاع **20** فوت از گاز زرد و تهوع‌آور ایجاد می‌کنید که مرکز آن نقطه‌ای در برد اسپل است. ابر در زوایا و گوشه‌ها پخش می‌شود و ناحیه تحت تاثیر آن به شدت مبهم (Heavily Obscured) است. ابر برای مدت زمان اسپل در هوا باقی می‌ماند. هر موجودی که در ابتدای نوبت خود به طور کامل در ابر قرار دارد، باید یک **Constitution Saving Throw** علیه سم انجام دهد. در صورت شکست، موجود در آن نوبت اکشن خود را خرج اوغ زدن و تلو تلو خوردن می‌کند. موجوداتی که نیازی به نفس کشیدن ندارند یا در برابر سموم (Poison) مصون (Immune) هستند، به طور خودکار در این تاس نجات موفق

می‌شوند.
باد ملایم (حداقل **10** مایل در ساعت) ابر را پس از **4** دور (Round) پراکنده می‌کند. باد شدید (حداقل **20** مایل در ساعت) پس از **1** دور آن را پراکنده می‌کند.

CLASSES: BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FIEND WARLOCK, LAND (SWAMP) DRUID, LAND (UNDERDARK) DRUID, LAND DRUID

Stone Shape

4th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (خاک رس نرم که باید تقریبا به شکل دلخواه سنگی درآورده شود)
مدت: آنی

یک شئ سنگی با اندازه متوسط (Medium) یا کوچکتر یا قسمتی از سنگ که بیش از **5** فوت در هر بعد نباشد را لمس می‌کنید و آن را به هر شکلی که مناسب هدف شما باشد در می‌آورید. بنابراین، برای مثال، می‌توانید یک سنگ بزرگ را به شکل یک سلاح، بت یا خزانه درآورید یا یک گذرگاه کوچک در دیوار ایجاد کنید، تا زمانی که دیوار کمتر از **5** فوت ضخامت داشته باشد. همچنین می‌توانید یک در سنگی یا قاب آن را طوری شکل دهید که در مهر و موم و بسته شود. جسمی که ایجاد می‌کنید می‌تواند حداکثر دو لولا و یک قفل داشته باشد، اما جزئیات مکانیکی دقیق‌تر امکان‌پذیر نیستند.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC, DRUID, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GENIE (DAO) WARLOCK, LAND (MOUNTAIN) DRUID, LAND (UNDERDARK) DRUID, LAND DRUID

Stoneskin

4th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (گرد الماس به ارزش **100 gp** که توسط اسپل مصرف می‌شوند)
مدت: تمرکز، تا حداکثر **1** ساعت

این اسپل، گوشت موجود مایلی که لمس می‌کنید را به سختی سنگ تبدیل می‌کند. تا زمانی که اسپل به پایان برسد، هدف در برابر آسیب‌های غیر جادویی **Bludgeoning**، **Piercing** و **Slashing** مقاومت (Resistance) دارد.

CLASSES: ARTIFICER, DRUID, RANGER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ANCIENTS PALADIN, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, CONQUEST PALADIN, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FOUR ELEMENTS MONK, LAND DRUID, LAND (MOUNTAIN) DRUID, REDEMPTION PALADIN, WAR CLERIC

Storm of Vengeance

9th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: دید
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر **1** دقیقه

ابری طوفانی و متلاشی‌کننده شکل می‌گیرد که مرکز آن نقطه‌ای است که می‌توانید ببینید و تا شعاع **360** فوتی گسترش می‌یابد. رعد و برق شدید و باد خروشان در منطقه غرش می‌کنند. هر موجود زیر ابر (حداکثر **5000** فوت زیر ابر) هنگامی که ابر ظاهر می‌شود باید یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، موجود **2d6 Thunder Damage** دریافت می‌کند و برای **5** دقیقه ناشنوا (Deafened) می‌شود.
هر دور (Round) که تمرکز خود را روی این اسپل حفظ می‌کنید، طوفان اثرات متفاوتی در نوبت شما ایجاد می‌کند.

دور 2. باران اسیدی از ابر می‌بارد. هر موجود و جسم زیر ابر **1d6 Acid Damage** دریافت می‌کند.
دور 3. شش صاعقه را از ابر فرا می‌خوانید تا به شش موجود یا شئ دلخواه در زیر ابر برخورد کنند. هر موجود یا شئ می‌تواند فقط توسط یک صاعقه ضربه ببیند. یک موجود ضربه خورده باید یک **Dexterity Saving Throw** انجام دهد. موجود در صورت شکست، **10d6 Lightning Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب را دریافت می‌کند.
دور 4. از ابر تگرگ می‌بارد. هر موجود زیر ابر **2d6 Bludgeoning Damage** دریافت می‌کند.
دور 5-10. تندبادها و باران یخ به منطقه زیر ابر حمله می‌کنند. منطقه به زمین دشوار (Difficult Terrain) تبدیل می‌شود و به شدت مبهم (Heavily Obscured) است. هر موجود در آن‌جا **1d6 Cold Damage** دریافت می‌کند. حملات مسلح دوربرد در منطقه غیرممکن است. باد و باران تمرکز را بر اسپل‌ها بسیار سخت می‌کند. در نهایت، وزش باد شدید (از **20** تا **50** مایل در ساعت) به صورت خودکار مه، غبار و پدیده‌های مشابه را در منطقه پراکنده می‌کند، چه دنیوی باشند و چه جادویی.

CLASSES: DRUID

Suggestion

2nd-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، M (زبان مار و یا کمی شانه عسل یا یک قطره روغن شیرین)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 8 ساعت

دوره‌ای از فعالیت را پیشنهاد می‌کنید (محدود به یک یا دو جمله) و به طور جادویی بر موجودی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید و می‌تواند شما را بشنود و درک کند، تاثیر می‌گذارید. موجوداتی که نمی‌توانند شیفته (Charmed) شوند از این اثر مصون هستند. پیشنهاد باید به گونه‌ای بیان شود که دوره فعالیت منطقی به نظر برسد. درخواست از موجود برای خنجر زدن به خود، پرتاب خود بر روی نیزه، قربانی کردن خود یا انجام هر عملی که آشکارا مضر است، اسپل را خاتمه می‌دهد.
هدف باید یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، دوره فعالیتی که شما توضیح دادید را تا حد امکان دنبال می‌کند. فعالیت پیشنهادی می‌تواند برای کل مدت اسپل ادامه یابد. اگر فعالیت پیشنهادی را بتوان در زمان کوتاه‌تری تکمیل کرد، اسپل زمانی پایان می‌یابد که هدف کاری را که از او خواسته شده را به پایان برساند.
همچنین می‌توانید شرایطی را مشخص کنید که در طول مدت اسپل باعث آغاز فعالیت خاصی شود. برای مثال، ممکن است پیشنهاد کنید که یک شوالیه اسب جنگی خود را به اولین گدایی که ملاقات می‌کند بدهد. اگر شرط قبل از انقضای اسپل برآورده نشود، فعالیت انجام نمی‌شود.
اگر شما یا هر یک از همراهان شما به هدف آسیب برسانید، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, KNOWLEDGE CLERIC

Sunbeam

6th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (خط 60 فوتی)
اجزاء: V، S، M (یک ذره‌بین)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

پرتویی از نور درخشان در خطی به عرض 5 فوت و طول 60 فوت از دست شما می‌تابد. هر موجود در این خط باید یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، موجود **6d8 Radiant Damage** دریافت می‌کند و تا نوبت بعدی شما نابینا (Blinded) می‌شود. در صورت موفقیت، نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند و توسط این اسپل نابینا نمی‌شود. مردگان متحرک (Undead) و تراوش‌ها (Ooze) در این تاس نجات **Disadvantage** دارند.
تا زمانی که اسپل به پایان برسد، در هر نوبت خود می‌توانید یک خط جدید از نور ایجاد کنید.
برای مدت زمان اسپل، دست شما با ذره‌ای از نور فوق‌العاده می‌درخشد. در شعاع 30 فوتی نور شدید (Bright Light) و برای 30 فوت دیگر نور کم (Dim Light) از دست شما می‌تابد. این نور، نور خورشید است.

CLASSES: DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Sunburst

8th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 150 فوت
اجزاء: V، S، M (آتش و تکه‌ای سنگ خورشید)
مدت: آنی

نور درخشان خورشید در شعاع 60 فوتی به مرکز نقطه‌ای که شما در برد اسپل انتخاب می‌کنید، می‌تابد. هر موجود در آن نور باید یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، موجود **12d6 Radiant Damage** دریافت می‌کند و به مدت 1 دقیقه نابینا (Blinded) می‌شود. در صورت موفقیت، نیمی از آسیب را دریافت می‌کند و نابینا نمی‌شود.
مردگان متحرک (Undead) و تراوش‌ها (Ooze) در این تاس نجات **Disadvantage** دارند.
موجودی که توسط این اسپل نابینا شده است، در پایان هر یک از نوبت‌های خود یک تاس نجات دیگر می‌ریزد. در صورت موفقیت، دیگر نابینا نیست.
این اسپل هرگونه تاریکی که توسط یک اسپل ایجاد شده است را در ناحیه خود از بین می‌برد.

CLASSES: DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Swift Quiver

5th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک تیردان حاوی حداقل یک قطعه مهمات)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

تیردان خود را تغییر شکل می‌دهید تا منبع بی‌پایانی از مهمات غیر جادویی تولید کند که به نظر می‌رسد وقتی سعی می‌کنید از آن تیر بردارید تیر به دست شما می‌پرد.
در هر نوبت خود تا زمانی که اسپل به پایان برسد، می‌توانید از یک بونس اکشن استفاده کنید تا دو حمله با سلاحی انجام دهید که از مهمات تیردان استفاده می‌کند. هر بار که شما چنین حمله دوربردی را انجام می‌دهید، تیردان شما به طور جادویی قطعه مهماتی را که استفاده کرده‌اید را با یک قطعه مشابه از مهمات غیرجادویی جایگزین می‌کند. هر تکه مهمات ایجاد شده توسط این اسپل با پایان یافتن اسپل متلاشی می‌شود. اگر تیردان از مالکیت شما خارج شود، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: RANGER

Symbol

7th-level Abjuration

زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (جیوه، فسفر و پودر الماس و عقیق با ارزش کلی حداقل 1000 gp که توسط اسپل مصرف می‌شود)
مدت: تا زمانی که باطل (Dispelled) یا فعال شود

هنگامی که این اسپل را می‌زنید، یک علامت مضر را روی یک سطح (مانند قسمتی از زمین، دیوار یا میز) یا درون یک شئ که می‌توان آن را برای پنهان کردن علامت بست (مانند یک کتاب، طومار یا صندوقچه) می‌نویسید. اگر سطحی را انتخاب می‌کنید، علامت می‌تواند ناحیه‌ای از سطح که قطر آن بیشتر از 10 فوت نیست را پوشش دهد. اگر یک شئ را انتخاب می‌کنید، آن شئ باید در جای خود باقی بماند. اگر شئ بیش از 10 فوت از جایی که این اسپل را اجرا کرده‌اید جابه‌جا شود، علامت شکسته می‌شود و اسپل بدون فعال شدن به پایان می‌رسد.
این علامت تقریبا نامرئی است و برای یافتن آن نیاز به تاس توانایی **Intelligence (Investigation)** مقابل **Spell Save DC** شما است.
وقتی اسپل را می‌زنید، تصمیم می‌گیرید که چه محرکی باعث فعال شدن علامت می‌شود. برای علامت‌هایی که روی یک سطح حک شده‌اند، معمول‌ترین محرک‌ها عبارتند از لمس یا پا گذاشتن روی علامت، برداشتن شئ دیگری که آن را پوشانده است، نزدیک شدن به فاصله معینی از آن یا دستکاری جسمی که آن را نگه داشته است. برای علامت‌های حکاکی شده در یک شئ، رایج‌ترین محرک‌ها باز کردن شئ، نزدیک شدن به فاصله معینی از آن یا دیدن یا خواندن علامت است.

شما می‌توانید محرک را بیشتر اصلاح کنید تا اسپل فقط تحت شرایط خاص یا با توجه به ویژگی‌های فیزیکی موجود (مانند قد یا وزن) یا نوع فیزیکی آن فعال شود (برای مثال، علامت می‌تواند طوری تنظیم شود که فقط بر شبه‌انسان‌ها (Humanoids) یا موجوداتی که تغییر شکل می‌دهند (Shapechangers) تاثیر بگذارد). همچنین می‌توانید موجوداتی را مشخص کنید که علامت را فعال نمی‌کنند، مانند آن‌هایی که رمز عبور خاصی را بر زبان می‌آورند.
هنگامی که علامت را نوشتید، یکی از گزینه‌های زیر را برای اثر آن انتخاب کنید. پس از فعال شدن، علامت می‌درخشد و کره‌ای به شعاع 60 فوت را با نور کم (Dim Light) به مدت 10 دقیقه پر می‌کند و پس از آن زمان اسپل به پایان می‌رسد. هر موجودی که هنگام فعال شدن علامت در کره است تحت تاثیر آن قرار می‌گیرد، همچنین موجودی که برای اولین بار در یک نوبت وارد کره می‌شود یا نوبت خود را در آن به پایان می‌رساند نیز تحت تاثیر آن قرار می‌گیرد.

مرگ. هر هدف باید یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، **10d10 Necrotic Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب به هدف وارد می‌شود.
نفاق. هر هدف باید یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، هدف به مدت 1 دقیقه با موجودات دیگر دعوا و بحث می‌کند. در این مدت، موجود قادر به برقراری ارتباط معنادار نیست و در تاس‌های حمله و تاس‌های توانایی **Disadvantage** دارد.
ترس. هر هدف باید یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد و در صورت شکست به مدت 1 دقیقه هراسان (Frightened) می‌شود. هدف در حالی که ترسیده است، هرچیزی را که در دست دارد رها می‌کند و در صورت امکان باید در هر یک از نوبت‌های خود حداقل 30 فوت از علامت فاصله بگیرد.
ناامیدی. هر هدف باید یک **Charisma Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، هدف به مدت 1 دقیقه غرق در ناامیدی می‌شود. هدف در طول این مدت، نمی‌تواند به هیچ موجودی با توانایی‌های مضر، اسپل یا سایر اثرات جادویی حمله کند یا او را هدف قرار دهد.
جنون. هر هدف باید یک **Intelligence Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، هدف به مدت 1 دقیقه دیوانه می‌شود. یک موجود دیوانه نمی‌تواند اکشن داشته باشد، نمی‌تواند بفهمد که موجودات دیگر چه می‌گویند، نمی‌تواند بخواند و فقط می‌تواند حرف‌های چرند بزند و هذیان بگوید. **DM** حرکات او را کنترل می‌کند که نامنظم هستند.
درد. هر هدف باید یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد و در صورت شکست به مدت 1 دقیقه توسط درد طاقت‌فرسا ناتوان (Incapacitated) می‌شود.
خواب. هر هدف باید یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد و در صورت شکست به مدت 10 دقیقه بی‌هوش (Unconscious) شود. موجود در صورتی که آسیب ببیند یا کسی از اکشنش برای تکان دادن یا سیلی زدن به او استفاده کند بیدار می‌شود.
شوک. هر هدف باید یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد و در صورت شکست به مدت 1 دقیقه شوکه (Stunned) شود.

CLASSES: BARD, CLERIC, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

T

Tasha's Hideous Laughter

1st-level Enchantment
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (تارت‌های ریز و پری که در هوا تکان داده می‌شود)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

موجودی به انتخاب خود که می‌توانید آن را در برد اسپل ببینید هدف می‌گیرید و اگر اسپل روی آن تاثیر بگذارد همه‌چیز را خنده‌دار می‌بیند و از شدت خنده نمی‌تواند کاری بکند. هدف باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود وگرنه روی زمین دمر می‌افتد (Prone)، ناتوان می‌شود (Incapacitated) و نمی‌تواند برای مدت زمان اسپل بایستد. موجودی که امتیاز **Intelligence** 4 یا پایین‌تر تحت تاثیر این اسپل قرار نمی‌گیرد.
هدف در پایان هر یک از نوبت‌های خود و هر بار که آسیب می‌بیند، می‌تواند یک **Wisdom Saving Throw** دیگر بریزد. در

صورتی که به‌دلیل آسیب دیدن تاس نجات بریزد، در این تاس **Advantage** دارد. در صورت موفقیت در تاس نجات، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: BARD, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GREAT OLD ONE WARLOCK

Telekinesis

5th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

توانایی حرکت یا دستکاری موجودات و اشیا را با فکر به‌دست می‌آورید. وقتی اسپل را می‌زنید و به عنوان اکشن خود در هر دور (Round) در مدت زمان اسپل، می‌توانید اراده خود را بر روی یک موجود یا شئ که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید، اعمال کنید و اثر مناسب زیر را بر او انجام دهید. شما می‌توانید همان هدف را دور به دور تحت تاثیر قرار دهید یا هر زمان که خواستید هدف جدیدی را انتخاب کنید. اگر هدف را تغییر دهید، هدف قبلی دیگر تحت تاثیر اسپل نیست.

موجود. سعی می‌کنید یک موجود خیلی بزرگ (Huge) یا کوچک‌تر را حرکت دهید. یک تاس توانایی با قابلیت جادوگری خود مقابل تاس توانایی **Strength** موجود بریزید. اگر در این مقابله برنده شوید، موجود را تا **30** فوت در هر جهتی حرکت می‌دهید، از جمله به سمت بالا اما نه فراتر از برد اسپل. تا پایان نوبت بعدی شما، موجود در چنگ تله‌کینتیک شما مهار (Restrained) است. موجودی که به بالا کشیده شده است در هوا معلق است.
در دورهای (Round) بعدی، می‌توانید از اکشن خود برای حفظ کنترل تله‌کینتیک خود بر موجود با تکرار مقابله تاس استفاده کنید.
شئ. سعی می‌کنید شیئی را که تا حداکثر **1000** پوند وزن دارد را حرکت دهید. اگر شئ پوشیده یا حمل نمی‌شود به طور خودکار آن را تا **30** فوت در هر جهت حرکت می‌دهید، اما نه فراتر از برد اسپل.
اگر شئ توسط موجودی پوشیده یا حمل می‌شود، باید یک تاس توانایی با قابلیت جادوگری خود مقابل تاس توانایی **Strength** موجود بریزید. اگر در این مقابله برنده شوید، شئ را تا **30** فوت در هر جهتی حرکت می‌دهید، اما نه فراتر از برد اسپل.
می‌توانید با چنگ تله‌کینتیک خود روی اشیا کنترل دقیقی داشته باشید، مانند دستکاری یک ابزار ساده، باز کردن در یا ظرف، انبار کردن یا بازیابی یک کالا از ظرف باز یا ریختن محتویات یک شیشه کوچک.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GREAT OLD ONE WARLOCK

Telepathy

8th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: نامحدود
اجزاء: V، S، M (یک جفت حلقه نقره متصل)
مدت: 24 ساعت

یک پیوند تله‌پاتیک بین خود و موجودی مایل ایجاد می‌کنید که با آن آشنا هستید. این موجود می‌تواند در هر نقطه‌ای از همان سطحی از هستی که شما در آن هستید باشد. اگر شما یا هدف دیگر در همان سطح نباشید، اسپل به پایان می‌رسد.
تا زمانی که اسپل به پایان برسد، شما و هدف می‌توانید فورا کلمات، تصاویر، صداها و سایر پیام‌های حسی را از طریق پیوند تله‌پاتیک با یکدیگر به اشتراک بگذارید و هدف شما را به عنوان موجودی که با آن در حال ارتباط است می‌شناسد. این اسپل موجودی با امتیاز **Intelligence** حداقل **1** را قادر می‌سازد تا معنای کلمات شما را بفهمد و دامنه پیام‌های حسی که برای ارسال می‌کنید را بپذیرد.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Teleport

7th-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 10 فوت
اجزاء: V
مدت: آنی

شما و حداکثر هشت موجود مایل که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید یا یک شئ که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید، به مقصدی که انتخاب می‌کنید منتقل می‌شوید. اگر شیئی را هدف قرار می‌دهید، باید بتواند به طور کامل درون یک مکعب 10 فوتی قرار گیرد و نمی‌تواند توسط موجودی غیر مایل حمل یا پوشیده شده باشد.
مقصدی که انتخاب می‌کنید باید برای شما شناخته شده باشد و باید در همان سطح هستی شما باشد. آشنایی شما با مقصد تعیین می‌کند که آیا با موفقیت به آنجا می‌رسید یا خیر. **d100 DM** می‌ریزد و به جدول رجوع می‌کند.

آشنایی	مصیبت	مکان مشابه	خارج از هدف	روی هدف
دایره دائم	—	—	—	01–100
شئ مرتبط	—	—	—	01–100
بسیار آشنا	01–05	06–13	14–24	25–100
مشاهده گهگاه	01–33	34–43	44–53	54–100
یک‌بار مشاهده	01–43	44–53	54–73	74–100
توصیف	01–43	44–53	54–73	74–100
مقصد کاذب	01–50	51–100	—	—

آشنایی. «**دایره دائم**» به معنای یک **Teleportation Circle** دائمی است که رشته علامتی آن را می‌دانید. «**شئ مرتبط**» به این معنی است که شما شیئی را در اختیار دارید که در شش ماه گذشته از مقصد مورد نظر گرفته شده است، مانند کتابی از کتابخانه یک ویزارد، ملافه تخت از یک اتاق سلطنتی یا تکه‌ای سنگ مرمر از مقبره مخفی یک لیچ. «**بسیار آشنا**» مکانی است که به دفعات آنجا بوده‌اید، مکانی که به دقت مطالعه کرده‌اید یا مکانی که می‌توانید هنگام اجرای اسپل آن را ببینید. «**مشاهده گهگاه**» جایی است که بیش از یک بار دیده‌اید اما با آن آشنایی چندانی ندارید. «**یک‌بار مشاهده**» مکانی است که یک بار دیده‌اید، شاید با استفاده از جادو. «**توصیف**» مکانی است که موقعیت و ظاهر آن را از طریق توصیف شخص دیگری، شاید از روی نقشه، می‌شناسید. «**مقصد کاذب**» جایی است که وجود ندارد. شاید شما سعی کرده‌اید که با استفاده از جادو پناهگاه دشمن را ببینید، اما در عوض یک توهم مشاهده کرده‌اید، یا سعی کرده‌اید به مکانی آشنا که دیگر وجود ندارد تله‌پورت کنید.

روی هدف. شما و گروهتان (یا شئ مورد نظر) در جایی که می‌خواهید ظاهر می‌شوید.

خارج از هدف. شما و گروهتان (یا شئ مورد نظر) در فاصله تصادفی از مقصد در جهتی تصادفی ظاهر می‌شوید. فاصله خارج از هدف **1d10 × 1d10** درصد از مسافتی است که قرار بود طی شود. به طور مثال، اگر سعی کنید **120** مایل سفر کنید و خارج از هدف ظاهر شده‌اید، **2d10** ریخته و **3** و **5** آورده‌اید، آن وقت **15** درصد از هدف فاصله دارید، یا **18** مایل. **DM** جهت خارج از هدف را به طور تصادفی و با ریختن **1d8** و تعیین **1** به عنوان شمال، **2** به عنوان شمال شرق، **3** به عنوان شرق و بقیه جهات تاس به همین روال، مشخص می‌کند. اگر در حال تله‌پورت کردن به یک شهر ساحلی باشید و در فاصله **18** مایلی ساحل در دریا ظاهر شوید، ممکن است برای شما مشکل پیش بیاید.

مکان مشابه. شما و گروهتان (یا شئ مورد نظر) در ناحیه دیگری قرار می‌گیرید که از نظر بصری یا موضوعی مشابه منطقه هدف است. به طور مثال، اگر قصد تله‌پورت به آزمایشگاه خانگی خود هستید، ممکن است در آزمایشگاه ویزارد دیگری یا در یک فروشگاه لوازم کیمیاگری که بسیاری از ابزارها و وسایل مشابه آزمایشگاه شما را دارد، ظاهر شوید. به طور کلی، شما در نزدیک‌ترین مکان مشابه ظاهر می‌شوید، اما از آنجایی که اسپل محدودیت برد ندارد می‌توانید در هر نقطه‌ای از آن سطح هستی ظاهر شوید.

مصیبت. جادوی غیر قابل اسپل منجر به یک سفر دشوار می‌شود. هر موجود تله‌پورت شده (یا شئ مورد نظر) **3d10 Force Damage** دریافت می‌کند و **DM** دوباره در جدول تاس می‌ریزد تا ببیند شما به کجا می‌روید (این اتفاق ممکن است بیش از یک دفعه رخ دهد و هر دفعه آسیب وارد می‌کند).

CLASSES: BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Teleportation Circle

5th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: 10 فوت
اجزاء: V، M (گچ‌ها و جوهرهای کمیاب آغشته به جواهرات گرانبها به ارزش 50 gp که توسط اسپل مصرف می‌شوند)
مدت: 1 دور (Round)

همزمان با اجرای اسپل، دایره‌ای به قطر 10 فوت روی زمین می‌کشید که با علامت‌هایی کشیده شده است که مکان شما را به یک **Teleportation Circle** دائمی متصل می‌کند که رشته علامتی‌اش را می‌دانید و در همان سطح هستی شما است. یک پورتال درخشان در دایره‌ای که کشیده‌اید باز می‌شود و تا پایان نوبت بعدی شما باز می‌ماند. هر موجودی که وارد پورتال می‌شود فورا در فاصله 5 فوتی دایره مقصد، یا در نزدیک‌ترین فضای خالی در صورت اشغال بودن آن، ظاهر می‌شود.
بسیاری از معابد بزرگ، اصناف و سایر مکان‌های مهم، دایره‌های تله‌پورت دائمی دارند که در جایی در محدوده آن‌ها حک شده‌اند. هر یک از این دایره‌ها شامل یک رشته علامتی منحصر به فرد است – رشته‌ای از علامت‌های جادویی که در یک الگوی خاص مرتب شده‌اند. هنگامی که برای اولین‌بار توانایی انجام این اسپل را به‌دست می‌آورید، دنباله علامتی دو مقصد در سطح مادی (Material Plane) که توسط DM تعیین می‌شوند را یاد می‌گیرید. در طول ماجراجویی‌های خود می‌توانید دنباله‌های علامتی اضافی بیاموزید. شما می‌توانید یک دنباله علامتی جدید را پس از مطالعه به مدت 1 دقیقه، در حافظه خود حفظ کنید.
شما می‌توانید با اجرای این اسپل در یک مکان هر روز به مدت یک سال، یک دایره تله‌پورت دائمی ایجاد کنید. هنگامی که اسپل را به این روش می‌زنید، لازم نیست از دایره برای تله‌پورت استفاده کنید.

CLASSES: BARD, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, HORIZON WALKER RANGER

Tenser's Floating Disk

1st-level Conjuration (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (یک قطره جیوه)
مدت: 1 ساعت

این اسپل یک سطح دایره‌ای و افقی از نیرو به قطر 3 فوت و ضخامت 1 اینچ ایجاد می‌کند، که 3 فوت بالاتر از سطح زمین، در فضای خالی انتخابی شما در برد اسپل که می‌توانید ببینید، شناور می‌شود. دیسک برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند و می‌تواند تا 500 پوند وزن را نگه دارد. اگر وزن بیشتری روی آن قرار گیرد اسپل به پایان می‌رسد و همه‌چیز روی دیسک بر زمین می‌افتد.
دیسک در حالی که شما در 20 فوتی آن هستید بی‌حرکت است. اگر بیش از 20 فوت با آن فاصله بگیرید، دیسک شما را دنبال می‌کند تا در 20 فوتی شما باقی بماند. دیسک می‌تواند در زمین‌های ناهموار، بالا یا پایین پله‌ها، شیب‌ها و موارد مشابه حرکت کند اما نمی‌تواند از تغییر ارتفاع 10 فوتی یا بیشتر عبور کند. به عنوان مثال، دیسک نمی‌تواند از یک گودال به عمق 10 فوتی حرکت کند، همچنین اگر در پایین این گودال ایجاد شده باشد نمی‌تواند آن را ترک کند.
اگر بیش از 100 فوت از دیسک فاصله بگیرید (معمولا به این دلیل که دیسک پشت مانعی گیر کرده است و نمی‌تواند شما را دنبال کند) اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Thaumaturgy

Transmutation Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V
مدت: تا حداکثر 1 دقیقه

در برد اسپل یک شگفتی جزئی ایجاد می‌کنید، نشانه‌ای از قدرت فراطبیعی. یکی از اثرهای جادویی زیر را در برد اسپل ایجاد می‌کنید:

- صدای شما به مدت 1 دقیقه تا سه برابر بلندتر از حد معمول می‌شود.
- باعث می‌شوید شعله‌ها به مدت 1 دقیقه سوسو بزنند، روشن شوند، کم‌نور شوند یا تغییر رنگ دهند.
- به مدت 1 دقیقه لرزش بی‌خطری در زمین ایجاد می‌کنید.
- یک صدای آنی ایجاد می‌کنید که از نقطه‌ای در برد اسپل به انتخاب شما سرچشمه می‌گیرد، مانند صدای رعد و برق، فریاد یک کلاغ یا زمزمه‌های شوم.
- فورا باعث می‌شود که یک در یا پنجره قبل نشده باز شود یا محکم بسته شود.
- ظاهر چشمان خود را به مدت 1 دقیقه تغییر می‌دهید.

اگر این اسپل را چندین‌بار اجرا کنید، می‌توانید تا حداکثر سه اثر 1 دقیقه‌ای آن را فعال کنید و می‌توانید چنین اثری را به عنوان یک اکشن مرخص کنید.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Thorn Whip

Transmutation Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (ساقه یک گیاه خاردار)
مدت: آنی

شلاق بلند و تاک مانند می‌سازید که با خار پوشانده شده است، که به فرمان شما به سمت موجودی در برد اسپل زده می‌شود. یک **Melee Spell Attack** علیه هدف انجام دهید. اگر حمله اصابت کند، موجود **1d6 Piercing Damage** دریافت می‌کند و اگر موجود بزرگ (Large) یا کوچک‌تر باشد، او را تا 10 فوت به سمت خود می‌کشید.

آسیب این اسپل به مقدار **1d6** هنگامی که به لول‌های **5** (2d6)، **11** (3d6) و **17** (4d6) می‌رسید، افزایش می‌یابد.

CLASSES: ARTIFICER, DRUID
SUBCLASSES: NATURE CLERIC

Thunderous Smite

1st-level Evocation

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

اولین باری که در طول مدت این اسپل با یک **Melee Weapon Attack** به موجودی ضربه می‌زنید، از اسلحه شما صدای رعد و برق می‌آید که تا فاصله **300** فوتی شنیده می‌شود و حمله **2d6 Thunder Damage** اضافه به هدف وارد می‌کند. علاوه بر این، اگر هدف یک موجود است، باید در یک **Strength Saving Throw** موفق شود یا به فاصله **10** فوتی از شما هل داده می‌شود و روی زمین دمر (Prone) می‌افتد.

CLASSES: PALADIN

Thunderwave

1st-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود (مکعب 15 فوتی)
اجزاء: V، S
مدت: آنی

موجی از نیروی رعد از شما خارج می‌شود. هر موجود در یک مکعب **15** فوتی به مرکز شما، باید یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، موجود **2d8 Thunder Damage** دریافت می‌کند و **10** فوت از شما دور می‌شود. در صورت موفقیت، موجود نیمی از آسیب را دریافت می‌کند و هل داده نمی‌شود.
علاوه بر این، اشیا غیر ثابت که کاملا در محدوده اثر قرار دارند، به طور خودکار توسط اثر اسپل به فاصله **10** فوتی از شما رانده می‌شوند و اسپل صدای رعدی منتشر می‌کند که تا **300** فوتی شنیده می‌شود.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، آسیب اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: BARD, DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARMORER ARTIFICER, ARTILLERIST ARTIFICER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FATHOMLESS WARLOCK, FOUR ELEMENTS MONK, GENIE (DJINNI) WARLOCK, TEMPEST CLERIC

Time Stop

9th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: آنی

برای لحظه‌ای جریان زمان را برای همه به جز خودتان متوقف می‌کنید. برای موجودات دیگر هیچ زمانی نمی‌گذرد، در حالی که شما **1 + 1d4** نوبت پشت هم می‌گذرانید که در طی آن‌ها می‌توانید اکشن داشته باشید و به‌طور معمول حرکت کنید.
اگر یکی از اکشن‌هایی که در این مدت استفاده می‌کنید، یا هر اثری که در این مدت ایجاد می‌کنید، بر موجودی غیر از شما یا شیئی که توسط شخصی غیر از شما پوشیده یا حمل می‌شود تاثیر بگذارد، این اسپل به پایان می‌رسد. علاوه بر این، اگر بیش از **1000** فوت از محلی که اسپل را زده‌اید فاصله بگیرید، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Tongues

3rd-level Divination

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، M (یک مدل سفالی کوچک از زیگورات)
مدت: 1 ساعت

این اسپل به موجودی که لمس می‌کنید این توانایی را می‌دهد که هر زبان گفتاری که می‌شنود را بشنود. علاوه بر این، هنگامی که هدف صحبت می‌کند، هر موجودی که حداقل یک زبان را می‌داند و می‌تواند هدف را بشنود، می‌فهمد که چه می‌گوید.

CLASSES: BARD, CLERIC, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Transport via Plants

6th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 10 فوت
اجزاء: V، S
مدت: 1 دور (Round)

این اسپل یک پیوند جادویی بین یک گیاه بی‌جان بزرگ (**Large**) یا بزرگ‌تر در برد اسپل و یک گیاه دیگر، در هر فاصله‌ای در همان سطح هستی، ایجاد می‌کند. باید حتما قبلا حداقل یک بار گیاه مقصد را دیده یا لمس کرده باشید. برای مدت زمان اسپل، هر موجودی می‌تواند با خرج کردن **5** فوت حرکت وارد گیاه مورد نظر شده و از گیاه مقصد خارج شود.

CLASSES: DRUID

Tree Stride

5th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

توانایی این را به‌دست می‌آورید که وارد یک درخت شوید و از داخل آن به داخل درخت دیگری از همان نوع در فاصله **500** فوتی حرکت کنید. هر دو درخت باید زنده و حداقل هم اندازه شما باشند. برای ورود به درخت باید **5** فوت حرکت خرج کنید. شما فورا مکان همه درختان دیگر از همان نوع در فاصله **500** فوتی را متوجه می‌شوید، می‌توانید به یکی از آن درختان بروید یا از درختی که در آن هستید خارج شوید. با استفاده از **5** فوت حرکت دیگر، در نقطه‌ای به انتخاب خود در فاصله **5** فوتی درخت مقصد ظاهر می‌شوید. اگر حرکتی برای شما باقی نمانده باشد، در **5** فوتی درختی که وارد آن شدید ظاهر می‌شوید. شما می‌توانید از این قابلیت حمل و نقل یک بار در هر دور (Round) در طول مدت اسپل استفاده کنید. شما باید هر نوبت را بیرون از درخت تمام کنید.

CLASSES: DRUID, RANGER
SUBCLASSES: ANCIENTS PALADIN, LAND DRUID, NATURE CLERIC

True Polymorph

9th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (یک قطره جیوه، یک حبه صبغ عربی و کمی دود)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

یک موجود یا شئ غیر جادویی را انتخاب کنید که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید. شما موجود را به موجودی متفاوت، موجود را به یک شئ غیر جادویی یا شئ را به موجودی تبدیل می‌کنید (شئ نباید توسط موجود دیگری پوشیده یا حمل شود). تغییر شکل برای مدت زمان اسپل یا تا زمانی که هدف به **0 Hit Point** کاهش یابد یا بمیرد ادامه دارد. اگر تمام مدت زمان اسپل تمرکز کنید، تغییر شکل تا زمانی که باطل (Dispelled) شود ادامه می‌یابد.
این اسپل هیچ تاثیری روی یک موجود تغییر شکل دهنده (Shapechanger) یا موجودی با **0 Hit Point** ندارد. یک موجود غیر مایل می‌تواند یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد و اگر موفق شود، تحت تاثیر این اسپل قرار نمی‌گیرد.

موجود به موجود. اگر موجودی را به موجود دیگری تبدیل کنید، شکل جدید می‌تواند هر مدلی باشد که شما انتخاب می‌کنید اما **Challenge Rating** آن باید برابر یا کمتر از هدف (یا لول آن، اگر هدف دارای **CR** نیست) باشد. آمار و ارقام بازی (Statistics) هدف شامل امتیازات توانایی ذهنی با فرم جدید جایگزین می‌شوند. گرایش اخلاق و شخصیت موجود حفظ می‌شود.
هدف **Hit Point** شکل جدید خود را دریافت می‌کند و هنگام برگشت به فرد عادی خود، به **Hit Point** قبل از تبدیل خود بر می‌گردد. اگر در نتیجه کاهش **Hit Point** به **0** به حالت عادی خود برگردد، تا زمانی که آسیب بیش از حد فرم طبیعی او را به **0 Hit Point** کاهش ندهد، بی‌هوش نمی‌شود.

موجود در اعمالی که می‌تواند انجام دهد به دلیل ماهیت شکل جدیدش محدود است و نمی‌تواند صحبت کند، اسپل بزند یا هر عمل دیگری که به دست یا گفتار نیاز دارد را انجام دهد، مگر اینکه شکل جدیدش قادر به انجام چنین اعمالی باشد.
تجهیزات هدف با شکل جدید ادغام می‌شود. موجود نمی‌تواند هیچ یک از تجهیزات خود را فعال یا استفاده کند، در دست بگیرد یا به هر طریقی از آن بهره‌مند شود.

شئ به موجود. شما می‌توانید یک شئ را به هر نوع موجودی تبدیل کنید، به شرطی که اندازه موجود بزرگ‌تر از شئ نباشد و **Challenge Rating** موجود **9** یا کمتر باشد. این موجود با شما و همراهان شما دوست است و در هر نوبت شما عمل می‌کند. شما تصمیم می‌گیرید که چه اقدامی انجام دهد و چگونه حرکت کند. **DM** آمار و ارقام موجود را دارد و تمام اعمال و حرکات آن را حل می‌کند.
اگر اسپل دائمی شود، دیگر موجود را کنترل نمی‌کنید. بسته به اینکه چگونه با آن رفتار کردید، ممکن است با شما دوستانه باقی بماند.

موجود به شئ. اگر موجودی را به یک شئ تبدیل کنید، تا زمانی که اندازه جسم از اندازه موجود بزرگتر نباشد، همراه با هرچیزی که پوشیده است و حمل می‌کند به آن شکل تبدیل می‌شوید. آمار و ارقام موجود به آمار و ارقام شئ تبدیل می‌شود و موجود پس از پایان اسپل و بازگشت به حالت عادی خود، هیچ خاطره‌ای از زمان صرف شده در این شکل ندارد.

CLASSES: BARD, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

True Resurrection

9th-level Necromancy

زمان اجرا: 1 ساعت
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (کمی آب مقدس و الماس‌هایی به ارزش حداقل **25000 gp** که توسط اسپل مصرف می‌شوند)
مدت: آنی

موجودی را لمس می‌کنید که بیش از **200** سال از مرگش نگذشته است و به هر دلیلی به جز کهولت سن مرده است. اگر روح موجود آزاد و مایل باشد، موجود با تمام **Hit Point** خود به زندگی باز می‌گردد.
این اسپل تمام زخم‌ها را می‌بندد، هر سمی را خنثی می‌کند، همه بیماری‌ها را درمان می‌کند و هر نفرینی (Curse) که موجود دچار آن است را بر می‌دارد. اسپل اندام‌ها و اعضای از دست رفته یا آسیب دیده موجود را جایگزین می‌کند. اگر موجود یک مرده متحرک (Undead) است، اسپل آن را به شکل غیر مرده متحرک خود باز می‌گرداند.
این اسپل می‌تواند حتی بدن جدیدی را ارائه دهد، اگر بدن اصلی دیگر وجود نداشته باشد. در این صورت، باید نام موجود را به زبان بیاورید. سپس، موجود در یک فضای خالی که شما انتخاب می‌کنید در فاصله **10** فوتی شما ظاهر می‌شود.

CLASSES: CLERIC, DRUID
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

True Seeing

6th-level Divination

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: لمس
اجزاء: V، S، M (یک پماد چشم به ارزش **25 gp**؛ که از پودر قارچ، زعفران و چربی تهیه می‌شود که توسط اسپل مصرف می‌شود)
مدت: 1 ساعت

این اسپل به موجود مایلی که لمسش می‌کنید توانایی دیدن همه‌چیز همانطور که واقعا هستند را می‌دهد. در طول مدت اسپل، این موجود دارای دید حقیقی (Truesight) است، درهای مخفی پنهان شده توسط جادو را می‌بیند و می‌تواند درون **Ethereal Plane** را ببیند. همه این موارد برد **120** فوتی دارند.

CLASSES: BARD, CLERIC, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, DIVINE SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

True Strike

Divination Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دور (Round)

دست خود را دراز می‌کنید و با انگشت به هدفی در برد اسپل اشاره می‌کنید. جادوی شما به شما بینشی مختصر از دفاع هدف می‌دهد. در نوبت بعدی، در اولین تاس حمله خود به هدف، به شرطی که این اسپل به پایان نرسیده باشد، **Advantage** خواهید گرفت.

CLASSES: BARD, SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ABERRANT MIND SORCERER, ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Tsunami

8th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: دید
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 6 دور (Round)

دیواری از آب در نقطه‌ای که شما در برد اسپل انتخاب می‌کنید به وجود می‌آید. شما می‌توانید دیوار را تا **300** فوت طول، **300** فوت ارتفاع و **50** فوت ضخامت بسازید. دیوار برای مدت زمان اسپل دوام می‌آورد.
هنگامی که دیوار ظاهر می‌شود، هر موجود در منطقه آن باید یک **Strength Saving Throw** بریزد. هر موجود در صورت شکست **6d10 Bludgeoning Damage** یا در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب را دریافت می‌کند.
در شروع هر یک از نوبت‌های شما پس از ظاهر شدن دیوار، دیوار به همراه موجودات داخل آن **50** فوت از شما دور می‌شود. هر موجود خیلی بزرگ () یا کوچک‌تر داخل دیوار یا فضایی که دیوار هنگام حرکت وارد آن می‌شود، باید در یک **Strength Saving Throw** موفق شود یا **5d10 Bludgeoning Damage** دریافت کند. هر موجود در هر دور (Round) فقط یک بار می‌تواند این آسیب را تحمل کند. در پایان نوبت، ارتفاع دیوار **50** فوت کاهش می‌یابد و آسیبی که موجودات از اسپل در دورهای بعدی می‌گیرند **1d10** کاهش می‌یابد. هنگامی که ارتفاع دیوار به **0** فوت می‌رسد، اسپل به پایان می‌رسد.
موجودی که در دیوار گیر کرده است می‌تواند با شنا حرکت کند. با این حال، به دلیل نیروی موج، موجود باید تاس توانایی **Strength (Athletics)** علیه **Spell Save DC** شما بریزد تا بتواند حرکت کند. در صورت عدم موفقیت در تاس، نمی‌تواند حرکت کند. موجودی که از منطقه خارج می‌شود به زمین می‌افتد.

CLASSES: DRUID

U

Unseen Servant

1st-level Conjuration (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (یک تکه ریسمان و کمی چوب)
مدت: 1 ساعت

این اسپل یک نیروی نامرئی، بی‌ذهن، بی‌شکل و متوسط (Medium) ایجاد می‌کند که تا زمانی که اسپل به پایان برسد کارهای ساده‌ای را به دستور شما انجام می‌دهد. خادم در فضایی خالی روی زمین در برد اسپل به وجود می‌آید. **AC 10**، **1 Hit Point** و امتیاز **2 Strength** دارد و نمی‌تواند حمله کند. اگر به **0 Hit Point** کاهش یابد، اسپل به پایان می‌رسد.
یک بار در هر نوبت به عنوان یک بونس اکشن، می‌توانید به صورت ذهنی به خادم فرمان دهید تا **15** فوت حرکت کند و با یک شئ تعامل داشته باشد. خادم می‌تواند کارهای ساده‌ای را انجام دهد که یک خدمتکار انسان می‌تواند انجام دهد، مانند آوردن چیزها، تمیز کردن، تعمیر کردن، تا کردن لباس‌ها، روشن کردن آتش، سرو غذا و ریختن شراب. هنگامی که فرمان را

می‌دهید، خادم تا زمانی که کار را کامل کند، آن را به بهترین شکل انجام می‌دهد و سپس منتظر دستور بعدی شما می‌ماند. اگر به خادم دستور دهید تا کاری را انجام دهد که آن را بیش از **60** فوت از شما دور می‌کند، اسپل به پایان می‌رسد.

CLASSES: BARD, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

V

Vampiric Touch

3rd-level Necromancy

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

لمس دست شما که در سایه غلاف شده می‌تواند نیروی حیات را از دیگران جذب کند تا زخم‌های شما را التیام بخشد. یک **Melee Spell Attack** علیه موجودی که در دسترس شماست انجام دهید. در صورت وارد شدن ضربه، هدف **3d6 Necrotic Damage** دریافت می‌کند و شما برابر با نصف میزان آسیب **Necrotic** وارد شده **Hit Point** به‌دست می‌آورید. تا زمانی که اسپل به پایان برسد، می‌توانید حمله را دوباره در هر نوبت خود به عنوان یک اکشن انجام دهید.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **4** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **3**، آسیب اسپل **1d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, DEATH CLERIC, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GRAVE CLERIC

Vicious Mockery

Enchantment Cantrip

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V
مدت: آنی

یک رشته توهین همراه با افسون‌های ظریف را به موجودی که می‌توانید در برد اسپل ببینید می‌فرستید. اگر هدف بتواند صدای شما را بشنود (گرچه نیازی به درک شما نیست)، باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا **1d4 Psychic Damage** دریافت کند و در حمله بعدی که قبل از پایان نوبت بعدیش انجام می‌دهد **Disadvantage** داشته باشد.

آسیب این اسپل به مقدار **1d4** هنگامی که به لول‌های **5** (2d4)، **11** (3d4) و **17** (4d4) می‌رسید، افزایش می‌یابد.

CLASSES: BARD

W

Wall of Fire

4th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S، M (یک تکه کوچک فسفر)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

دیواری از آتش بر روی یک سطح جامد در برد اسپل ایجاد می‌کنید. می‌توانید دیواری تا حداکثر طول **60** فوت، ارتفاع **20** فوت و ضخامت **1** فوت یا یک دیوار حلقه‌ای تا حداکثر قطر **20** فوت، ارتفاع **20** فوت و ضخامت **1** فوت بسازید. دیوار مات است و برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند.

هنگامی که دیوار ظاهر می‌شود، هر موجود در ناحیه آن باید یک **Dexterity Saving Throw** بریزد. هر موجود در صورت شکست **5d8 Fire Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب را دریافت می‌کند.
یک طرف دیوار، که توسط شما انتخاب می‌شود، هنگام اجرای این اسپل به هر موجودی که نوبت خود را در **10** فوتی آن یا داخل دیوار تمام کند **5d8 Fire Damage** وارد می‌کند. موجودی که برای اولین بار در یک نوبت وارد دیوار می‌شود یا نوبت خود را در آن‌جا تمام می‌کند نیز همان آسیب را می‌بیند. طرف دیگر دیوار هیچ آسیبی وارد نمی‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **5** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **4**، آسیب اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARTILLERIST ARTIFICER, CELESTIAL WARLOCK, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FIEND WARLOCK, FORGE CLERIC, FOUR ELEMENTS MONK, LIGHT CLERIC

Wall of Force

5th-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S، M (یک مشت پودر که از خرد کردن یک سنگ جواهر شفاف به‌دست می‌آید)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

یک دیوار نامرئی از نیرو در نقطه‌ای که شما در برد اسپل انتخاب می‌کنید به‌وجود می‌آید. دیوار در هر جهتی که انتخاب می‌کنید، به عنوان یک مانع افقی یا عمودی یا در یک زاویه ظاهر می‌شود. دیوار می‌تواند آزاد و شناور باشد یا روی یک سطح جامد قرار گیرد. می‌توانید آن را به صورت یک گنبد نیم‌کره‌ای یا کره‌ای با شعاع تا حداکثر **10** فوت درآورید، یا می‌توانید سطح صافی از ده صفحه **10** فوت در **10** فوت تشکیل دهید. هر صفحه باید به صفحه دیگری پیوسته باشد. در هر شکل، دیوار ¼ اینچ ضخامت دارد. دیوار برای مدت زمان اسپل دوام می‌آورد.
اگر دیوار هنگام ظاهر شدن فضایی موجودی را قطع کند، آن موجود به یک طرف دیوار هل داده می‌شود (طرف را شما انتخاب می‌کنید).
هیچ چیز نمی‌تواند به طور فیزیکی از دیوار عبور کند. دیوار مقابل همه آسیب‌ها مصون (Immune) است و با جادو از بین نمی‌رود. با این حال، یک اسپل **Disintegrate** دیوار را فورا از بین می‌برد. همچنین، دیوار به داخل **Ethereal Plane** امتداد می‌یابد و مانع سفر **Ethereal** از طریق دیوار می‌شود.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ARMORER ARTIFICER, ARTILLERIST ARTIFICER, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, REDEMPTION PALADIN

Wall of Ice

6th-level Evocation
زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S، M (یک قطعه کوچک کوارتز)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

دیواری یخی روی یک سطح جامد در برد اسپل ایجاد می‌کنید. می‌توانید آن را به صورت یک گنبد نیم‌کره‌ای یا کره‌ای با شعاع تا حداکثر **10** فوت درآورید، یا می‌توانید سطح صافی از ده صفحه به اندازه **10** فوت مربع تشکیل دهید. هر صفحه باید به صفحه دیگری پیوسته باشد. در هر شکل، دیوار **1** فوت ضخامت دارد. دیوار برای مدت زمان اسپل دوام می‌آورد.
اگر دیوار هنگام ظاهر شدن فضای موجودی را قطع کند، موجودی که در ناحیه آن قرار دارد به یک طرف دیوار هل داده می‌شود و باید یک **Dexterity Saving Throw** انجام دهد. موجود در صورت شکست **10d6 Cold Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند.
دیوار جسمی است که می‌تواند آسیب ببیند و در نتیجه شکسته شود. هر بخش **10** فوتی دیوار **12 AC** و **30 Hit Point** دارد و مقابل **Fire Damage** آسیب‌پذیر (Vulnerable) است. در صورتی که جان یک بخش **10** فوتی دیوار به **0** کاهش یابد، آن بخش از بین می‌رود و ورقه‌ای از هوایی سرد را در فضایی که از دیوار اشغال کرده بود باقی می‌گذارد. موجودی که برای اولین بار

در یک نوبت در میان ورقه هوای سرد حرکت می‌کند، باید یک **Constitution Saving Throw** انجام دهد. موجود در صورت شکست **5d6 Cold Damage** و در صورت موفقیت نیمی از این آسیب را دریافت می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **7** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **6**، آسیبی که دیوار هنگام ظاهر شدن وارد می‌کند **2d6** و آسیب ناشی از عبور از صفحه هوای سرد **1d6** افزایش می‌یابد.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Wall of Stone

5th-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S، M (یک بلوک کوچک از گرانیت)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

یک دیوار غیر جادویی از سنگ جامد در نقطه‌ای که شما در برد اسپل انتخاب می‌کنید به‌وجود می‌آید. ضخامت دیوار **6** اینچ است و از ده صفحه **10** فوت در **10** فوت تشکیل شده است. هر صفحه باید حداقل به یک صفحه دیگر پیوسته باشد. از طرف دیگر، می‌تواند صفحاتی با ابعاد **10** فوت در **20** فوت ایجاد کنید که ضخامت آن‌ها فقط **3** اینچ است.
اگر دیوار هنگام ظاهر شدن فضایی موجودی را قطع کند، آن موجود به یک طرف دیوار هل داده می‌شود (طرف را شما انتخاب می‌کنید). اگر موجودی از همه جهات توسط دیوار احاطه شود (یا توسط دیوار و یک سطح جامد دیگر)، می‌تواند یک **Dexterity Saving Throw** انجام دهد. در صورت موفقیت، می‌تواند از ری‌اکشن خود استفاده کند تا به میزان دلخواه خود نسبت به سرعتش حرکت کند تا دیگر توسط دیوار محصور نباشد.
دیوار می‌تواند هر شکلی که شما می‌خواهید داشته باشد، اگرچه نمی‌تواند فضایی که توسط یک موجود یا شئ اشغال شده است را اشغال کند. دیوار نیازی به عمودی بودن یا تکیه بر پایه محکم ندارد. با این حال، باید با سنگی که از قبل است ادغام شود و توسط آن پشتیبانی شود. بنابراین، می‌توانید از این اسپل برای ساختن پل روی یک پرتگاه یا ایجاد یک سطح شیب‌دار استفاده کنید.
اگر دهانه‌ای بیش از **20** فوت ایجاد کنید، باید اندازه هر صفحه را نصف کنید تا بتواند آن را تحمل کند. شما می‌توانید به شکلی خام به دیوار شکل دهید تا بارو، جان‌پناه و غیره ایجاد کنید.
دیوار جسمی است که می‌تواند آسیب ببیند و در نتیجه شکسته شود. هر صفحه دیوار **15 AC** و **30 Hit Point** به ازای هر اینچ ضخامت دارد. در صورتی که جان یک بخش **10** فوتی دیوار به **0** کاهش یابد، آن صفحه از بین می‌رود و ممکن است به تشخیص **DM** باعث فروپاشی صفحات متصل شود.
اگر تمرکز خود را روی این اسپل برای تمام مدت آن حفظ کنید، دیوار دائمی می‌شود و نمی‌تواند باطل (Dispelled) شود. در غیر این صورت، دیوار با پایان یافتن اسپل ناپدید می‌شود.

CLASSES: ARTIFICER, DRUID, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, FOUR ELEMENTS MONK, GENIE (DAO) WARLOCK, LAND (DESERT) DRUID, LAND (MOUNTAIN) DRUID, LAND DRUID

Wall of Thorns

6th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S، M (یک مشت خار)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 10 دقیقه

دیواری از برس‌های سخت، انعطاف پذیر و درهم می‌سازید که پر از خارهای سوزنی تیز است. دیوار در یک سطح جامد در برد اسپل ظاهر می‌شود و برای مدت زمان اسپل باقی می‌ماند. شما انتخاب می‌کنید که دیواری تا حداکثر طول **60** فوت، ارتفاع **10** فوت و ضخامت **5** فوت، یا دایره‌ای با قطر **20** فوت و تا حداکثر **20** فوت ارتفاع و **5** فوت ضخامت ایجاد کنید. دیوار خط دید را مسدود می‌کند.
هنگامی که دیوار ظاهر می‌شود، هر موجود در منطقه آن باید یک **Dexterity Saving Throw** انجام دهد. موجود در صورت شکست **7d8 Piercing Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب را دریافت می‌کند.

یک موجود می‌تواند از دیوار عبور کند، هرچند آهسته و دردناک. به ازای هر **1** فوت حرکت یک موجود در دیوار، باید **4** فوت حرکت کند. علاوه بر این، اولین باری که موجودی در یک نوبت وارد دیوار می‌شود یا نوبت خود را در آنجا به پایان می‌رساند، موجود باید یک **Dexterity Saving Throw** انجام دهد. موجود در صورت شکست **7d8 Slashing Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب را دریافت می‌کند.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **7** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **6**، هر دو نوع آسیب اسپل **1d8** افزایش می‌یابد.

CLASSES: DRUID

Warding Bond

2nd-level Abjuration

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: لمس

اجزاء: V، S، M (یک جفت حلقه پلاتین که هرکدام ارزش حداقل **50 gp** دارند که شما و فرد مورد نظر شما باید در طول مدت استفاده کنید)

مدت: 1 ساعت

این اسپل موجودی مایل را که لمس می‌کنید محافظت می‌کند و یک ارتباط عرفانی بین شما و هدف ایجاد می‌کند که تا زمانی که اسپل به پایان برسد دوام می‌آورد. در خالی که هدف در فاصله **60** فوتی شما قرار دارد، میزان **1+** به **AC** و تاس‌های نجات خود اضافه می‌کند و همچنین مقابل همه آسیب‌ها مقاومت (Resistance) دارد. همچنین، هر بار که آسیب می‌بیند شما نیز همان میزان آسیب را دریافت می‌کنید.
اگر **Hit Point** شما به **0** کاهش یابد یا بیش از **60** فوت از هدف فاصله بگیرید، اسپل به پایان می‌رسد. همچنین اگر اسپل را دوباره بر روی هر یک از موجودات متصل ایجاد کنید، پایان می‌یابد. علاوه بر این، می‌توانید اسپل را به عنوان یک اکشن رد کنید.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: BATTLE SMITH ARTIFICER, CROWN PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, PEACE CLERIC

Water Breathing

3rd-level Transmutation (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 30 فوت

اجزاء: V، S، M (یک نی کوچک)

مدت: 24 ساعت

این اسپل به ده موجود مایل که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید قابلیت نفس کشیدن در زیر آب را تا پایان مدت زمان اسپل می‌دهد. موجودات تحت تاثیر اسپل حالت عادی تنفس خود را نیز حفظ می‌کنند.

CLASSES: ARTIFICER, DRUID, RANGER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, CLOCKWORK SOUL SORCERER, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (COAST) DRUID, LAND DRUID

Water Walk

3rd-level Transmutation (Ritual)

زمان اجرا: 1 اکشن

بُرد: 30 فوت

اجزاء: V، S، M (یک تکه چوب پنبه)

مدت: 1 ساعت

این اسپل توانایی حرکت در هر سطح مایعی مانند آب، اسید، گل، برف، شن روان یا مواد مذاب را می‌دهد، گویی که زمین جامد بی‌شرر است (موجوداتی که از مواد مذاب عبور می‌کنند همچنان می‌توانند از حرارت آن آسیب ببینند). حداکثر ده موجود مایلی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید را انتخاب کنید، آن‌ها این توانایی را برای مدت زمان اسپل به‌دست می‌آورند.

اگر موجودی غوطه‌ور در مایع را هدف قرار دهید، اسپل هدف را با سرعت **60** فوت در هر دور (**Round**) به روی سطح مایع می‌برد.

CLASSES: ARTIFICER, CLERIC, DRUID, RANGER, SORCERER
SUBCLASSES: CLOCKWORK SOUL SORCERER, DIVINE SOUL SORCERER, LAND (COAST) DRUID, LAND (SWAMP) DRUID, LAND DRUID

Web

2nd-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S، M (مقداری تار عنکبوت)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 ساعت

توده‌ای از تارهای ضخیم و چسبنده را در نقطه‌ای در برد اسپل به انتخاب خود ایجاد می‌کنید. تارها یک مکعب **20** فوتی به مرکز آن نقطه را برای مدت زمان اسپل پر می‌کنند. تارها زمین دشوار (**Difficult Terrain**) محسوب می‌شوند و ناحیه خود را کمی مبهم (**Lightly Obscured**) می‌کنند.
اگر تارها بین دو توده جامد (مانند دیوار یا درخت) محکم نشده باشند یا روی یک کف، دیوار یا سقف قرار نگیرند، تار ایجاد شده روی خود فرو می‌ریزد و اسپل در شروع نوبت بعدی شما به پایان می‌رسد. تارهایی که روی یک سطح صاف قرار گرفته‌اند عمقی معادل **5** فوت دارندو
هر موجودی که نوبت خود را در تارها شروع می‌کنند یا در حین نوبت خود وارد آن‌ها می‌شود، باید یک **Dexterity Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، موجود تا زمانی که در تارها باقی مانده است یا تا زمانی که آزاد شود مهار (**Restrained**) می‌شود.
موجودی که توسط تارها مهار شده است می‌تواند از اکشن خود برای ریختن تاس توانایی **Strength** مقابل **Spell Save DC** شما استفاده کند. اگر در تاس موفق شود، دیگر مهار نیست.
تارها قابل اشتعال هستند. هر مکعب **5** فوتی از تار که در معرض آتش قرار می‌گیرد در **1** نوبت می‌سوزد و به هر موجودی که نوبت خود را در آتش شروع کند **2d4 Fire Damage** وارد می‌کند.

CLASSES: ARTIFICER, SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, LAND (UNDERDARK) DRUID, LAND DRUID, SWARMKEEPER RANGER

Weird

9th-level Illusion

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

با تکیه بر عمیق‌ترین ترس‌های گروهی از موجودات، موجوداتی توهمی در ذهن آن‌ها ایجاد می‌کنید که فقط برای آن‌ها قابل مشاهده است. هر موجود در یک کره با شعاع **30** فوتی به مرکز نقطه‌ای در برد اسپل به انتخاب شما، باید یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، موجود برای مدت زمان اسپل هراسان (**Frightened**) است. این توهم عمیق‌ترین ترس‌های موجود را فرا می‌خواند و بدترین کابوس‌هایش را به عنوان یک تهدید تسلیم‌ناپذیر نشان می‌دهد. موجود هراسان در پایان هر یک از نوبت‌هایش باید در یک **Wisdom Saving Throw** انجام دهد یا **4d10 Psychic Damage** دریافت کند. در صورت موفقیت، اسپل برای آن موجود به پایان می‌رسد.

CLASSES: WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Wind Walk

6th-level Transmutation

زمان اجرا: 1 دقیقه
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (آتش و آب مقدس)
مدت: 8 ساعت

شما و حداکثر ده موجود مایلی که می‌توانید در برد اسپل مشاهده کنید برای مدت زمان اسپل حالت گازی به خود می‌گیرید و به عنوان حلقه‌هایی از ابر ظاهر می‌شوید. در این شکل ابری، یک موجود دارای سرعت پرواز **300** فوتی است و در برابر آسیب سلاح غیر جادویی مقاومت (Resistance) دارد. تنها اکشن‌هایی که یک موجود می‌تواند در این شکل انجام دهد اکشن **Dash** یا بازگشت به حالت عادی خود است. بازگشت **1** دقیقه طول می‌کشد و در این مدت موجود ناتوان (Incapacitated) است و نمی‌تواند حرکت کند. تا زمانی که اسپل به پایان برسد، موجود می‌تواند به شکل ابری برگردد که آن هم نیاز به تغییر **1** دقیقه‌ای نیاز دارد.
اگر موجود در حالت ابری باشد و هنگامی که اثر به پایان می‌رسد در حال پرواز باشد، تا زمانی که فرود بیاید در هر دور (Round) به مدت **1** دقیقه با سرعت **60** فوت پایین می‌آید و بدون مشکل فرود می‌آید. اگر بعد از **1** دقیقه نتواند فرود بیاید، فاصله باقی‌مانده را سقوط می‌کند.

CLASSES: DRUID

Wind Wall

3rd-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 120 فوت
اجزاء: V، S، M (یک بادبزن کوچک و یک پر با منشا عجیب و غریب)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

دیواری از باد شدید در نقطه‌ای که شما در برد اسپل انتخاب می‌کنید از زمین بلند می‌شود. می‌توانید دیوار را تا حداکثر **50** فوت طول، **15** فوت ارتفاع و **1** فوت ضخامت بسازید. شما می‌توانید دیوار را به هر شکلی که انتخاب می‌کنید شکل دهید تا زمانی که یک مسیر پیوسته در امتداد زمین ایجاد کند. دیوار برای مدت زمان اسپل دوام می‌آورد.
هنگامی که دیوار ظاهر می‌شود، هر موجود در منطقه آن باید یک **Strength Saving Throw** انجام دهد. موجود در صورت شکست **3d8 Bludgeoning Damage** و در صورت موفقیت نیمی از آن آسیب را دریافت می‌کند.
باد شدید مه، دود و سایر گازها را دور نگه می‌دارد. موجودات یا اشیا پرنده کوچک (Small) یا کوچک‌تر نمی‌توانند از دیوار عبور کنند. مواد شل و سبک‌وزنی که به دیوار آورده می‌شوند به سمت بالا پرواز می‌کنند. تیرها و سایر اجسام پرتاب شونده معمولی که به سمت اهداف پشت دیوار پرتاب می‌شوند به سمت بالا منحرف می‌شود و به طور خودکار خطا می‌روند. (سنگ‌های پرتاب شده توسط غول‌ها یا ماشین‌ها و اجسام پرتاب شونده مشابه تحت این اثر قرار نمی‌گیرند.) موجودات گازی نمی‌توانند از آن عبور کنند.

CLASSES: DRUID, RANGER
SUBCLASSES: ARTILLERIST ARTIFICER, GENIE (DJINNI) WARLOCK, NATURE CLERIC

Wish

9th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: آنی

ویش یا آرزو یکی از قدرتمندترین اسپل‌هایی است که یک موجود فانی می‌تواند انجام دهد. به سادگی بلند صحبت کردن، می‌توانید اساس واقعیت را مطابق با خواسته‌های خود تغییر دهید.
کاربرد اصلی این اسپل کپی کردن هر اسپل دیگری از لول **8** یا پایین‌تر است. برای آن اسپل نیازی به رعایت هیچ الزاماتی نیست، از جمله اجزایی که هزینه دارند. همچنین، می‌توانید یکی از اثرهای زیر را به انتخاب خود ایجاد کنید.

- یک شئ با ارزش حداکثر **25000 gp** ایجاد می‌کنید که یک شئ جادویی نیست. این شئ در هر بعد نمی‌تواند بیش از **300** فوت باشد و در فضای خالی که می‌توانید روی زمین ببینید ظاهر می‌شود.
- به بیست موجودی که می‌توانید ببینید اجازه می‌دهید تا تمام **Hit Point** خود را بازیابی کنند و به تمام اثرات روی آن‌ها که در اسپل **Greater Restoration** گفته شده است پایان می‌دهید.
- به ده موجود مقاومت (Resistance) در برابر هر نوع آسیبی که انتخاب می‌کنید می‌بخشید.
- ده موجود را برای **8** ساعت در برابر یک اسپل یا اثر جادویی دیگری مصون (Immune) می‌سازید. به عنوان مثال، می‌توان خود و همه همراهانتان را در برابر حمله تخلیه جان یک لیچ مصون سازید.
- یک رویداد اخیر را با اجبار به دوباره ریختن هر تاسی که در دور (Round) آخر ریخته شده است (از جمله نوبت آخر شما) لغو می‌کنید. به عنوان مثال، آرزو می‌تواند تاس نجات موفق حریف، تاس کریتیکال یک دشمن یا تاس نجات شکست خورده یک دوست را خنثی کند. شما می‌توانید به تاسی که دوباره ریخته می‌شود **Advantage** یا **Disadvantage** بدهید و می‌توانید انتخاب کنید که از تاس جدید استفاده کنید یا از تاس اصلی.

ممکن است بتوانید به چیزی فراتر از محدوده مثال‌های بالا دست یابید. آرزوی خود را به دقیق‌ترین حالت ممکن برای **DM** بیان کنید. **DM** در حکم دادن بر چیزی که در چنین موردی رخ می‌دهد آزادی عمل بسیاری دارد. هرچه آرزو بزرگ‌تر باشد، احتمال اینکه مشکلی پیش بیاید بیشتر است. این اسپل ممکن است به سادگی شکست بخورد، اثر مورد نظر شما ممکن است فقط تا حدی به‌دست آید یا ممکن است به دلیل نحوه بیان آرزو دچار عواقب پیش‌بینی نشده‌ای شوید. به عنوان مثال، آرزوی مرگ یک دشمن ممکن است شما را در زمان به جلو ببرد تا به زمانی برسید که آن دشمن دیگر زنده نیست و در واقع شما را از بازی حذف کند. به طور مشابه، آرزوی یک شئ افسانه‌ای جادویی ممکن است شما را فورا به حضور صاحب فعلی آن شئ برساند.

فشار انجام این اسپل برای ایجاد هر اثری غیر از تکرار اسپل دیگر شما را ضعیف می‌کند. پس از تحمل آن فشار، تا پایان یک استراحت بلند، هر بار که اسپل می‌زنید **1d10 Necrotic Damage** برای هر لول از آن اسپل دریافت می‌کنید. این آسیب به هیچ وجه قابل کاهش یا پیشگیری نیست. علاوه بر این، **Strength** شما برای **2d4** روز به **3** کاهش می‌یابد، اگر از قبل **3** یا کمتر نباشد. برای هر کدام از آن روزهایی که به استراحت می‌گذرانید و هیچ‌کاری به جز فعالیت‌های سبک انجام نمی‌دهید، زمان باقی‌مانده بهبودی شما **2** روز کاهش می‌یابد. در نهایت، احتمال **33** درصدی وجود دارد که در صورت تحمل این فشار دیگر نتوانید از اسپل **Wish** استفاده کنید.

CLASSES: SORCERER, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANA CLERIC, ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER, GENIE WARLOCK

Witch Bolt

1st-level Evocation

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 30 فوت
اجزاء: V، S، M (شاخه‌ای از درختی که صاعقه به آن اصابت کرده است)
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

پرتوی انرژی آبی که صدای انفجار پی‌درپی می‌دهد، به سمت موجودی در محدوده حرکت می‌کند و یک هلال صاعقه پایدار میان شما و هدف ایجاد می‌کند. یک **Ranged Spell Attack** علیه هدف انجام دهید. در صورت وارد شدن ضربه، هدف **1d12 Lightning Damage** دریافت می‌کند و در هر نوبت برای مدت زمان اسپل، می‌توانید از اکشن خود برای رساندن **1d12 Lightning Damage** به هدف به صورت خودکار استفاده کنید. اگر از اکشن خود برای انجام هر کار دیگری استفاده کنید، اسپل به پایان می‌رسد.

همچنین، اگر هدف خارج از برد اسپل باشد یا اگر نسبت به شما پوشش کامل (Full Cover) داشته باشد، اسپل به پایان می‌رسد.

در لول‌های بالاتر: هنگامی که این اسپل را با استفاده از اسپل اسلات لول **2** یا بالاتر اجرا می‌کنید، به ازای هر لول بالاتر از **1**، آسیب اولیه اسپل **1d12** افزایش می‌یابد.

CLASSES: SORCERER, WARLOCK, WIZARD
SUBCLASSES: ARCANE TRICKSTER ROGUE, ELDRITCH KNIGHT FIGHTER

Word of Recall

6th-level Conjuration

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 5 فوت
اجزاء: V
مدت: آنی

شما و حداکثر پنج موجود مایل در فاصله **5** فوتی شما، فورا به پناهگاهی که از قبل تعیین شده است تله‌پورت می‌کنید. شما و هر موجودی که با شما تله‌پورت می‌کند، در نزدیک‌ترین فضای خالی به مکانی که هنگام آماده‌سازی پناهگاه خود تعیین کرده‌اید ظاهر می‌شوید (پایین را ببینید). اگر این اسپل را بدون تهیه یک پناهگاه انجام دهید، اسپل هیچ تاثیری ندارد.
شما باید با اجرای اسپل در یک مکان پناهگاه را تعیین کنید، مانند معبدی که به خدای شما اختصاص داده شده یا به شدت به او مرتبط است. اگر سعی کنید اسپل را به این روش در منطقه‌ای که به خدای شما اختصاص ندارد اجرا کنید، اسپل هیچ تاثیری ندارد.

CLASSES: CLERIC
SUBCLASSES: DIVINE SOUL SORCERER

Wrathful Smite

1st-level Evocation

زمان اجرا: 1 بونس اکشن
بُرد: خود
اجزاء: V
مدت: تمرکز، تا حداکثر 1 دقیقه

دفعه بعدی که در طول مدت زمان این اسپل با یک **Melee Weapon Attack** ضربه وارد کنید، حمله شما **1d6 Psychic Damage** اضافه وارد می‌کند. علاوه بر این، اگر هدف یک موجود است باید در یک **Wisdom Saving Throw** موفق شود یا تا پایان اسپل از شما بترسد (**Frightened**). به عنوان یک اکشن، این موجود می‌تواند یک تاس توانایی **Wisdom** علیه **Spell Save DC** شما بریزد تا عزم خود را جمع کرده و به این اسپل پایان دهد.

CLASSES: PALADIN
SUBCLASSES: HEXBLADE WARLOCK

Z

Zone of Truth

2nd-level Enchantment

زمان اجرا: 1 اکشن
بُرد: 60 فوت
اجزاء: V، S
مدت: 10 دقیقه

منطقه‌ای جادویی ایجاد می‌کنید به شکل یک کره با شعاع **15** فوت به مرکز نقطه‌ای به انتخاب شما در برد اسپل، که مقابل فریبکاری محافظت می‌شود. تا زمانی که اسپل به پایان برسد، موجودی که برای اولین بار در یک نوبت وارد منطقه اسپل می‌شود، باید یک **Charisma Saving Throw** انجام دهد. در صورت شکست، موجود در حالی که در ناحیه اسپل است نمی‌تواند عمدی دروغ بگوید. شما می‌دانید که هر موجود در تاس نجات خود موفق شده یا شکست خورده است.
یک موجود تحت تاثیر از اسپل آگاه است و بنابراین می‌تواند از پاسخ دادن به سوالاتی که معمولا به آن‌ها با دروغ پاسخ می‌دهد اجتناب کند. چنین موجوداتی می‌توانند تا زمانی که در محدوده حقیقت باقی می‌مانند در پاسخ‌های خود طفره بروند.

CLASSES: BARD, CLERIC, PALADIN
SUBCLASSES: CROWN PALADIN, DEVOTION PALADIN, DIVINE SOUL SORCERER, MONSTER SLAYER RANGER, ORDER CLERIC

پیوست 1: جهان‌های Dungeons & Dragons

تاریخچه جهان‌های D&D

برای اینکه از جهان‌های دی‌ان‌دی بگیم، اول نیاز داریم مقداری راجع به تاریخچه اون صحبت کنیم.

قبل از Dungeons & Dragons

وارگیم‌هایی که الهام بخش اصلی دی‌ان‌دی بودند [Wargame: نوعی بازی استراتژی که معمولا همراه با مینیاتور انجام می‌شود و جنگ را شبیه‌سازی می‌کند] اجازه می‌دادند تا بازیکنان چند جنگ را در یک «کمپین (Campaign)» انجام دهند. لغت کمپین در دنیای واقعی اصطلاحی است برای مجموعه‌ای از جنگ‌ها. این کاربرد در اوایل دهه 1970 به کمپین Blackmoor دیو آرنسون سرایت کرد [Dave Arneson: بازی‌ساز آمریکایی و یکی از سازندگان اصلی نسخه اولیه D&D] و از آنجا به بازی‌های اولیه Dungeons & Dragons توسط گری گایگکس [Gary Gygax: بازی‌ساز آمریکایی، پدر بازی D&D و سبک نقش‌آفرینی] رسید.

دنیای Greyhawk ساخته گایگکس در ابتدا بر روی نقشه‌ای از ایالات متحده آمریکا ترسیم شد و برای انتشار در نظر گرفته نشده بود.

جهان Greyhawk (1980)

پس از خلق D&D در 1974، گری گایگکس از تقاضای مردم برای انتشار دنیای کمپین خود متعجب شد. گایگکس در سال 2003 گفت:

«وقتی TSR [Tactical Studies Rules، ناشر اصلی D&D] از من خواست که جهان Greyhawk خود را به عنوان یک محصول تجاری منتشر کنم، من جا خوردم. تصور می‌کردم اکثر DMها ترجیح می‌دهند از دنیاهای خودشان استفاده کنند.»

گایگکس قصد نداشت دنیای خود را منتشر کند، اما به‌زودی آن را به عنوان یک محصول توسعه داد:

«قطعا محصول WoG [World of Greyhawk] که توسط TSR منتشر شده حدود دو یا سه ماه قبل از تاریخ چاپ و فروش آن به‌وجود آمده است. برایان [Brian Blume شریک تجاری گایگکس] گفت که نیاز به یک کمپین ستینگ [Campaign Setting جهانی است که در آن کمپین‌های دی‌ان‌دی انجام می‌شوند] است، بنابراین پس از اطمینان از حداکثر سایز نقشه‌ای که می‌توانستیم چاپ کنیم، خطوطی را روی دو ورق کاغذ با دست کشیدم، از مداد رنگی برای مشخص کردن ویژگی‌های زمین استفاده کردم، شهرها را تعیین کردم و نام همه‌چیز را ساختم. این حدودا 1 هفته طول کشید.»

در سال 1980، TSR محصول بدست آمده را تحت عنوان The World of Greyhawk Folio منتشر کرد. این اولین کمپین ستینگ رسمی برای دی‌ان‌دی بود و برای سال‌ها تنها کمپین ستینگ رسمی Advanced Dungeons & Dragons بود.

TSR بعد از خروج گایگکس (1985-1999)

پس از خروج گایگکس از TSR در سال 1985، TSR مشتاق جایگزین کردن Greyhawk با دنیای دیگری بود.

تصمیم TSR برای ایجاد تعداد زیادی از کمپین ستینگ‌ها، تنوع بیشتری را در بازی به همراه داشت و دنیاهای به‌یادماندنی و ابتکارهای بسیاری را ایجاد کرد. اما اشکار کار در این بود که بازیکنان بین چند کمپین ستینگ پخش

شده بودند. این اتفاق، پشتیبانی از کمپین ستینگ‌ها را دشوار کرد، زیرا فقط کسری از بازیکنان هر نسخه را خریداری می‌کردند.

دوران WoTC (امروز - 2000)

Wizards of the Coast [ناشر فعلی دی‌اندی] خطوط تولید D&D و AD&D را ادغام کرد و کمپین ستینگ‌های غیر از AD&D را از بین برد. نسخه سوم دی‌اندی باعث شد دنیای Greyhawk گایگکس به عنوان دنیای اصلی بازی شناخته شود.

در طی نسخه سوم، WoTC از دو کمپین ستینگ کاملا جدید رونمایی کرد. Ghostwalk که قبل از انتشار D&D 3.5 به عجله زودتر از موعود منتشر شد و پس از آن دیگر پشتیبانی نشد و Eberron، برنده یک مسابقه بزرگ کمپین ستینگ ساخته شده توسط بازیکنان، یک کمپین ستینگ که در جهان آن تکنولوژی با جادو ادغام شده است. این نسخه همچنین دارای یک کتاب منبع واحد برای جهان Greyhawk، پشتیبانی شدید از Forgotten Realms، سرزمین Rokugan در کتاب Oriental Adventures و کتاب‌هایی منتشر شده توسط تیم‌هایی به‌جز ناشر اصلی برای دنیاهای Ravenloft و Dragonlance بود.

با انتشار نسخه چهارم دی‌اندی در سال 2008، WoTC کمپین ستینگ پیش‌فرض آن نسخه را مفهومی به نام Points of Light معرفی کرد که Nentir Vale مکان اصلی آن بود. علاوه بر این کتاب‌های منبع برای Eberron، Forgotten Realms و Dark Sun منتشر شد.

نسخه پنجم دی‌اندی (2014) با انتشار کمتر محصولات و بازگشت به تاریخ دی‌اندی شناخته می‌شود. در نتیجه، کمپین ستینگ اصلی آن مجموعه‌ای از همه جهان‌های دی‌اندی حساب می‌شود که با عبارت Multiverse مشخص می‌شود.

Multiverse

«با این‌حال، مانند دنیای واقعی ما، وسعت Multiverse همیشه دارای مرزها و مناطق کشف نشده خواهد بود. در واقع، این نکته است که سیستم بازی AD&D را بسیار شگفت‌انگیز و جذاب می‌کند.»

- گری گایگکس، Unearthed Arcana، May 1985

Multiverse مجموع تمام جهان‌ها و واقعیت‌های ممکن در D&D است. این شامل هر کمپین ستینگ رسمی و هر دنیای غیر رسمی تولید بازیکنان است. این عبارت همچنین ممکن است برای اشاره به محتویات یک کمپین ستینگ یا کیهان شناسی آن کمپین مورد استفاده قرار گیرد.

شکل دقیق مولتی‌ورس، ارتباطات بین جهان‌ها و وسایل سفر بین این جهان‌ها غیر قابل پیش‌بینی است و بر اساس دیدگاه ساکنان دنیاهای مختلف متفاوت است.

تعریف

راهنمای بازیکنان نسخه پنجم دی‌اندی، مولتی‌ورس جهان‌های D&D را به شرح زیر تعریف می‌کند:

«دنیای بازی Dungeons & Dragons در یک کیهان وسیع به نام مولتی‌ورس وجود دارد که از راه‌های عجیب و مرموزی به یکدیگر و به سایر سطوح وجودی مانند Elemental Plane of Fire و اعماق بی‌نهایت Abyss متصل می‌شوند. در درون این مالتی‌ورس، انواع بی‌پایانی از جهان‌ها وجود دارد.»

اصطلاح مولتی‌ورس گاهی اوقات نیز به معنالی محدودتری مورد استفاده قرار می‌گیرد و به جهان درک شده در یک کمپین ستینگ اشاره دارد. به طور مثال، «مولتی‌ورس Spelljammer»

شکل

مولتی‌ورس با وسعتی بی‌نهایت و عظمتی بی‌کران و غیر قابل تصور توصیف می‌شود. مشاهده و تعریف دقیق و بی‌طرف شکل کیهان‌شناسی سطوح مختلف آن غیر ممکن است و حتی ممکن است از زوایای دید جهان‌های مختلف، متفاوت باشد.

یکی از مدل‌های محبوب تعریف شکل مولتی‌ورس **چرخ کبیر** (Great Wheel) است که روابط سطوح با با کمی دقت تعریف می‌کند. این مدل شامل **سطح مادی** که مردم در آن زندگی می‌کنند (Material Plane)، **سطوح داخلی** (Inner Planes) که حاوی چهار عنصر اساسی سازنده همه مادیات می‌باشد، **سطوح خارجی** (Outer Planes) که به صورت یک حلقه شامل قلمروهای بیکران خدایان است و **سطوح انتقالی** (Transitive Planes) که سطوح دیگر را به هم متصل می‌کنند می‌باشد. فضاهای کوچکتر دیگر، مانند **نیم‌سطوح** (Demiplanes) و فضاهای خارج از ابعاد، در خارج از این موارد نهفته هستند.

با این حال، چرخ کبیر تنها تصور معتبر از صفحات نیست و از آنجا که بیشتر سفرهای بین سطوح از طریق جادو یا پورتال‌ها انجام می‌شود، مدل دقیق تا حد زیادی بی‌ربط و دلبخواهی است. مدل‌های دیگر عبارتند از **درخت جهان** (World Tree) که در آن همه جهان‌ها توسط یک درخت کیهانی بزرگ به هم متصل می‌شوند و **محور جهان** (World Axis) که در آن Astral Sea در بالای سطح مادی و هرج و مرج عناصری در پایین آن شناور است.

سطح مادی در حال حاضر معمولا یک قلمرو واحد در نظر گرفته می‌شود که شامل هر سیاره مادی شبیه زمین است که می‌توان از روش‌های فیزیکی بین آن‌ها حرکت کرد. تعبیر قدیمی‌تر آن که هنوز در بسیاری از محافل رواج دارد، جهان‌های مختلف را به عنوان صفحات مادی موازی توصیف می‌کند و از اصطلاح سطح مادی اصلی (Prime Material Plane) برای دنیای خانه اصلی خود استفاده می‌کند.

حالت‌های کیهان شناسی دیگر نیز امکان پذیر هستند. نمونه‌هایی در کتاب راهنمای دی‌ام (صفحه 44) آورده شده است. به طور مثال، مدل **یک جهان** (One World) که در آن همه سطوح در جهان عادی واقع شده‌اند و امکان دسترسی به آن‌ها از طریق سفر عادی فیزیکی ممکن است.

بیشتر ماجراجویی‌ها در یک جهان خاص اتفاق می‌افتند. یک جهان بخشی از مولتی‌ورس است با شکل خود که واقعیت خاص خود را از بقیه مولتی‌ورس جدا می‌کند.

سفر

روش‌های مختلفی امکان سفر بین جهان‌های مولتی‌ورس را فراهم می‌کنند. انتقال از یک سطح به سطح دیگر، جهانی به جهان دیگر و بین نسخه‌های متعدد واقعیت امکان پذیر است.

مشهورترین روش‌های سفر بین سطوح شامل اسپل‌هایی مانند Plane Shift و Gate می‌شوند و همچنین پورتال‌های سطوحی که امکان حرکت بین جهان‌ها را فراهم می‌کند.

در ستینگ Spelljammer، کشتی‌ها از طریق فضایی به نام Phlogiston امکان سفر بین جهان‌های مادی را دارند.

فلسفه

درک واقعی ماهیت جهان برای هر شخص دشوار یا غیرممکن است. در نتیجه، سازمان‌ها و گروه‌های مختلف دیدگاه‌های کاملا متفاوتی به مولتی‌ورس دارند.

Doomguard بر این باور است که مولتی‌ورس به تدریج در حال از بین رفتن است و به‌جای تلاش از جلوگیری آن، نابودی را در آغوش می‌گیرد. Mind's Eye باور دارد که مولتی‌ورس دانش را در دسترس روشنفکران قرار می‌دهد، در حالی که Transcedent Order معتقد است مولتی‌ورس یک گونه زنده واحد بسیار عظیم است. Mephlingهای عناصری معتقدند که مولتی‌ورس در انتها بی‌توجه به زندگی است، در حالی که Xaositectها به غیر قابل پیش‌بینی بودن مولتی‌ورس باور دارند.

امیدوارم از اسامی ناآشنا متعدد نترسیده باشید. این مثال‌ها فقط برای این آورده شده‌اند که نشان دهند هیچ تفکر واحدی برای فلسفه وجودی مولتی‌ورس وجود ندارد. اسامی متعلق به گروه‌ها و موجودات مختلف مولتی‌ورس هستند.

تاریخ

چگونگی ساخت مولتی‌ورس، سازنده آن و دلیل ساخت آن تا حد زیادی نامعلوم است. فرهنگ‌های بی‌شماری هرکدام اساطیر خلقت خاص خود را دارند، که اغلب خلقت هستی را به موجودات قدرتمند یا الهی، یا پیشرفت طبیعی طبیعت نسبت می‌دهند.

اسطوره خلقت الهی

بسیاری از فرهنگ‌ها معتقدند که خدا یا خدایان ابتدا مولتی‌ورس را خلق کردند.

اژدهایان بر این باورند که خدای اژدها Io مولتی‌ورس را ایجاد کرده و سخاوتمندانه به موجودات صغیر اجازه می‌دهد در آن سکونت کنند.

در کمپین ستینگ Forgotten Realms، خدای بزرگ Ao سازنده همه‌چیز و ارباب تمام خدایان دیگر است.

سطوح هستی | The Planes of Existence

جهان هستی، مملو از انبوهی از جهان‌ها و همچنین ابعاد بیشماری از واقعیت است که **سطوح هستی** نامیده می‌شوند.

بسیاری از جادوها و اشیا جادویی می‌توانند از این سطوح انرژی بگیرند، موجوداتی که در آنجا زندگی می‌کنند را احضار کنند، با ساکنان آنجا ارتباط برقرار کنند و اجازه دهند ماجراجویان به آنجا سفر کنند. دقت داشته باشید که مطالبی که اینجا آورده شده بر پایه مدل چرخ کبیر نوشته شده‌اند، زیرا این مدل مورد قبول نسخه پنجم D&D است.

سطح مادی | Material Plane

سطح مادی رابطی است که در آن نیروهای فلسفی و بنیادی تعریف‌کننده سطوح دیگر، در هم ریختگی زندگی فانی و مواد دنیوی با هم برخورد می‌کنند. تمامی دنیاهای بازی‌های فانتزی در سطح مادی وجود دارند و در بیشتر کمپین‌ها و ماجراجویی‌ها از سطح مادی به عنوان نقطه شروع استفاده می‌شود. بقیه مولتی‌ورس در رابطه با سطح مادی تعریف شده است.

دنیاهای سطح مادی بسیار متنوع هستند، زیرا آن‌ها انعکاسی از تخیل دی‌ام‌های خلاق هستند که بازی‌های خود را در آنجا اجرا می‌کنند و همچنین بازیکنانی که قهرمانانشان در آنجا ماجراجویی می‌کنند. جهانی که به‌دلیل استفاده از بمبی جادویی تبدیل به صحرایی بدون حیات شده است، جهانی پوشیده از آب که فقط چند جزیره کوچک دارد، جهانی که جادو همراه با تکنولوژی شده است یا جهانی در عصر حجر بی‌پایان، همگی در سطح مادی هستی قرار دارند.

فراتر از سطح مادی

فراتر از سطح مادی، سطوح مختلف هستی قلمروهای اسطوره و رمز و راز هستند. آن‌ها صرفا جهان‌های دیگر نیستند، بلکه به صورت وجودی ویژگی‌های دیگر دارند که با اصول معنوی و عناصری برگرفته شده از جهان معمولی شکل گرفته و اداره می‌شوند.

سفر در سطوح

وقتی ماجراجویان به سایر سطوح هستی سفر می‌کنند، آن‌ها در حال انجام یک سفر افسانه‌ای از آستانه وجود به یک مقصد خارق‌العاده هستند که در آن تلاش می‌کنند به هدف خود برسند. چنین سفری اسطوره‌ای است. رفتن به قلمرو مردگان و برگشت از آن، جستجوی فرشتگان خادم یک خدا یا معامله با یک شیطان در قلمرو آن، موضوع آواز و داستان برای سال‌های آینده خواهد بود.

سفر به سطوح فراتر از سطح مادی را به طور کلی می‌توان با دو روش انجام داد: اجرای یک اسپل یا استفاده از یک پورتال.

اسپل‌ها. تعدادی از اسپل‌ها دسترسی مستقیم یا غیر مستقیم به دیگر سطوح هستی را امکان پذیر می‌کنند.
Plane Shift و Gate می‌توانند ماجراجویان را به طور مستقیم از یک سطح به سطح دیگری ببرند.
Etherealness به ماجراجویان اجازه می‌دهد تا وارد Ethereal Plane شوند و از آنجا به هر سطح متصل به آن، مانند سطوح عناصری، منتقل شوند. اسپل Astral Projection افراد را به Astral Plane می‌برد و از طریق آن می‌توانند به سطوح خارجی سفر کنند.

پورتال‌ها. پورتال اصطلاحی کلی برای یک اتصال ساکن بین سطوح است که مکان خاصی را در یک سطح به مکان خاصی در سطح دیگر متصل می‌کند. برخی از پورتال‌ها مانند در ورودی، پنجره‌ای شفاف یا گذرگاهی مه‌آلود هستند و از طریق عبور از آن‌ها به راحتی سفر بین سطوح انجام می‌شود. بقیه مکان‌هایی هستند – سنگ‌هایی که به شکل دایره چیده شده‌اند، برجی سر به فلک کشیده، کشتی بادبانی یا حتی شهری کامل – که در چند سطح به طور همزمان وجود دارند یا به نوبت از سطحی به سطح دیگر حرکت می‌کنند. بعضی از پورتال‌هایی که به یک سطح عنصری می‌رسند در سطح مادی نیز در موقعیتی بسیار مشابه مانند قلب یک آتشفشان (منتهی به Plane of Fire) یا اعماق اقیانوس (منتهی به Plane of Water) حضور دارند.

سطوح موازی | Parallel Planes

سطوح موازی سطح‌هایی هستند که به موازات سطح مادی اصلی وجود دارند. آن‌ها توسط یک جغرافیا و موجودات مشترک تعریف شده‌اند و ساکنان سطح مادی اصلی نسبتا راحت‌تر به بقیه سطوح، به سطوح موازی دسترسی پیدا می‌کنند. سطوح موازی در دوران آفرینش ایجاد شدند، هنگامی که Primordialها [موجوداتی بسیار باستانی و قدرتمند هم تراز با خدایان] سطح مادی اصلی را به سه قسمت تقسیم کردند، زیرا بعضی از قسمت‌های آن را «زیادی روشن» یا «زیادی تاریک» می‌دانستند. دو سطح موازی ایجاد شده Plane of Shadows و Feywild بودند، گرچه Plane of Shadow بعدا به Shadowfell تبدیل شد. که یکی سرزمین پریان است و دیگری سرزمین سایه‌ها.

سطوح انتقالی | Transitive Planes

Ethereal Plane و Astral Plane سطوح انتقالی نامیده می‌شوند. آن‌ها بیشتر قلمروهای بی‌خاصیت و ویژگی هستند که در درجه اول به عنوان راهی برای سفر از یک سطح به سطح دیگر عمل می‌کنند. اسپل‌هایی مانند Etherealness و Astral Projection به کاراکترها اجازه می‌دهند که وارد این سطوح شوند و از طریق آن‌ها به سطوح دیگر برسند.

Ethereal Plane یک بعد مه‌آلود است که گاهی اوقات به عنوان یک اقیانوس بزرگ توصیف می‌شود. ساحل آن که **Border Ethereal** نام دارد سطح مادی و سطوح داخلی را روی هم قرار می‌دهد، به طوری که هر مکان در آن سطوح دارای موقعیت مکانی متناظر در Ethereal Plane است. موجودات خاص می‌توانند Border Ethereal را ببینند و اسپل‌های See Invisibility و True Seeing نیز این قابلیت را می‌دهند. برخی از آثار جادویی نیز از سطح مادی به Border Ethereal گسترش می‌یابند، به ویژه آثاری که از انرژی Force استفاده می‌کنند مانند Forcecage و Wall of Force. اعماق این سطح، **Deep Ethereal**، منطقه‌ای از غبارهای چرخان و مه‌های رنگارنگ است.

Astral Plane قلمرو اندیشه و رویاست. جایی که بازدیدکنندگان از طریق آن، به شکل روح بدون جسم سفر می‌کنند تا به سطوح الهی و اهریمنی برسند. این سطح یک دریا بزرگ و نقره‌ای است، هم بالا و هم پایین، با اشکالی چرخان از سفید و خاکستری که در میان نور حرکت می‌کنند و شبیه ستاره‌هایی دور دیده می‌شوند. گرداب‌های نامنظم رنگ مانند سکه‌های چرخان در هوا جنبش دارند. گاهی تکه‌هایی از مواد جامد را می‌توان در اینجا یافت، اما بیشتر Astral Plane یک قلمرو باز و بی‌پایان است.

سطوح درونی | Inner Planes

سطوح درونی سطح مادی و انعکاس‌های آن را احاطه کرده و می‌پوشانند و مواد عناصری خامی را که همه جهان از آن ساخته شده است، فراهم می‌کنند. **چهار سطح عنصری – هوا، زمین، آتش** و **آب** – یک حلقه را در اطراف سطح مادی تشکیل می‌دهند و در درون **سطح عنصر هرج و مرج**، معلق می‌مانند.

این چهار سطح عنصری، در درونی‌ترین لبه‌های خود، جایی که نزدیک‌ترین فاصله را با سطح مادی دارد (نه به معنای واقعی جغرافیایی)، به جهانی در سطح مادی شباهت دارند. چهار عنصر، همانطور که در سطح مادی اینطور است، با هم ترکیب می‌شوند و زمین، دریا و آسمان را تشکیل می‌دهند. هرچند دورتر از سطح مادی، سطوح عنصری هم بیگانه هستند هم خصمانه. در اینجا، عناصر به خالص‌ترین شکل خود وجود دارند – وسعت زیادی از زمین جامد، آتش فروزان، آب شفاف و بلوری و هوای خالص. این مناطق بسیار کم شناخته شده‌اند، بنابرین به عنوان مثال هنگام بحث در مورد سطح آتش، یک سخنران معمولا فقط راجع به مناطق مرزی آن صحبت می‌کند. در دورترین نقاط سطوح داخلی، عناصر خالص حل می‌شوند و به هم می‌ریزند و به یک هیاهوی بی‌پایان از انرژی درگیر و مواد در حال برخورد با هم، یعنی **Elemental Chaos** در می‌آیند.

سطوح خارجی | Outer Planes

اگر سطوح داخلی ماده اولیه و انرژی تشکیل‌دهنده مولتی‌ورس باشند، سطوح خارجی جهت، فکر و هدف چنین ساختاری هستند. بسیاری از حکما سطوح خارجی را سطوح الهی، سطوح عرفانی یا سطوح خدایی می‌نامند، زیرا سطوح خارجی به عنوان خانه‌های خدایان شناخته می‌شوند.

هنگام بحث درمورد هر موضوعی مربوط به خدایان، زبان مورد استفاده باید بسیار استعاری باشد. خانه‌های واقعی آن‌ها به معنای واقعی کلمه «مکان» نیستند، اما این ایده را نشان می‌دهند که سطوح خارجی قلمروهای فکر و روح هستند. همانند سطوع عنصری، می‌توان قسمت قابل درک سطوح خارجی را نوعی منطقه مرزی تصور کرد، در حالی که مناطق معنوی گسترده فراتر از تجربه و حواس عادی هستند.

حتی در آن مناطقی که قابل درک هستند، ظاهر می‌تواند فریبنده باشد. در ابتدا، بسیاری از سطوح خروجی برای بومیان سطح مادی مهمان‌نواز و آشنا به نظر می‌رسند. اما این چشم‌انداز می‌تواند با هوس و خواست نیروهای قدرتمندی که در سطوح خارجی زندگی می‌کنند تغییر کند. نیروهای توانمند ساکن این سطوح، می‌توانند به خواست خود این سطوح را به طور کامل بازسازی کنند، یا به بیان دیگر به طور موثر هستی را پاک کنند و مجددا بنا کنند تا نیازهای خود را بهتر برآورده سازد.

فاصله در سطوح بیرونی تقریبا بی‌معنی است. مناطق قابل درک سطوح اغلب بسیار کوچک به نظر می‌رسند، اما می‌توانند تا جایی که به نظر می‌رسد بی‌نهایت باشد نیز کشیده شوند. ممکن است اگر اربابان جهنم بخواهند یک تور یک روزه از طبقه اول تا نهم Nine Hells داشته باشید، یا ممکن است هفته‌ها طول بکشد تا مسافران یک سفر طاقت‌فرسا را در یک طبقه انجام دهند.

مشهورترین سطوح خارجی گروهی از شانزده سطح هستند که با هشت گرایش اخلاقی (به استثنای بی‌طرفی) و سایه‌های تمایز بین آن‌ها مطابقت دارند.

به سطوح خارجی که دارای برخی عناصر خوب در طبیعت خود هستند **سطوح بالا** (Upper Planes) گفته می‌شود. موجودات آسمانی مانند فرشتگان و پگاسوس‌ها در سطوح بالا زندگی می‌کنند. سطوح خارجی که دارای عناصر شر در طبیعت خود هستند، **سطوح پایین** (Lower Planes) نامیده می‌شوند. شیاطینی مانند دیمن‌ها و دِویل‌ها در سطوح پایین زندگی می‌کنند. گرایش یک سطح ماهیت آن است و کاراکتری که گرایش اخلاقیش با سطح مطابقت ندارد، در آنجا یک حس عمیق ناهنجاری را تجربه می‌کند. به طور مثال، وقتی یک موجود خوب به Elysium (یک سطح بالا خوب خنثی) مراجعه می‌کند با سطح هماهنگ می‌شود، اما یک موجود شرور احساس می‌کند که هماهنگ نیست و به مقدار زیادی اذیت می‌شود.

نیم‌سطح‌ها | Demiplanes

نیم‌سطح‌ها فضاهایی کوچک با قوانین منحصر به فرد خود هستند. آن‌ها قطعاتی از واقعیت هستند که به نظر نمی‌رسد در جای دیگری جای داشته باشند. نیم‌سطوح با روش‌های مختلفی به‌وجود می‌آیند. برخی از آن‌ها توسط اسپل‌ها ایجاد می‌شوند، مانند Demiplane، یا به میل یک خدای قدرتمند یا نیروی دیگر ایجاد می‌شوند. آن‌ها

ممکن است به طور طبیعی وجود داشته باشند، به عنوان شکافی از واقعیت موجود که از بقیه مولتی‌ورس گرفته شده است، یا به عنوان یک جهان کودک در حال رشد. یک نیم‌سطح می‌تواند یک نقطه ورودی داشته باشد که سطح دیگری را لمس می‌کند. در تئوری، اسپل Plane Shift می‌تواند مسافران را به یک نیم‌سطح منتقل کند، اما دستیابی به فرکانس مناسب برای چنگال تنظیم (بخش مادی اسپل) بسیار سخت است. با فرض اینکه جادوگر از نیم‌سطح اطلاع داشته باشد، اسپل Gate قابل اطمینان‌تر است.

پیوست 2: لیست‌های تصادفی

سوالات نقش‌آفرینی

ده سوال برای توسعه بیشتر یک کاراکتر

1. باورهای اصلی اخلاقی کاراکتر چیست؟
2. کاراکتر چه رابطه‌ای با والدین و خانواده‌اش دارد؟
3. نظر کاراکتر راجع به اشراف و حکومت چیست؟
4. ظاهر کاراکتر را توصیف کنید: لباس، زره، زخم‌هایی که در سفر برداشته و ...
5. هدف کلی کاراکتر به صورت خلاصه چیست؟
6. بزرگ‌ترین اشتباهی که کاراکتر در زندگی‌اش کرده است چیست؟
7. بزرگ‌ترین ترس کاراکتر چیست؟
8. کاراکتر چرا گروه را همراهی می‌کند؟
9. آیا برای کاراکتر اهمیت دارد که دیگران چه دیدی نسبت بهش دارند؟
10. اگر کاراکتر می‌توانست فقط یک بار از جادوی **Wish** استفاده کند چه آرزویی می‌کرد؟

در مقر یک Necormancer چه چیزی پیدا می‌شود؟

ده شیء که می‌توانید در مقر یک Necromancer پیدا کنید.

d10 بریزید یا از لیست انتخاب کنید.

1. جمجمه سخن‌گوی یک تاجر که مشاوره مفیدی برای چانه زدن می‌دهد.
2. شیشه‌ای کوچک از خون تیره‌ای که از یک Demon گرفته شده است.
3. مجموعه‌ای از شمع‌ها سیاه در اندازه‌های مختلف.
4. شنلی که از پوست یک Ghoul ساخته شده است. وقتی آن را تن می‌کنید بوی شما را از Ghoulهای دیگر پنهان می‌کند.
5. شیشه‌ای کوچک از آب مقدس که با جادویی سیاه فاسد شده.
6. یک Wand که باعث زنده شدن مردگان برای لحظات کوتاهی می‌شود.
7. یک ماسک سیاه ساده که با پوشیدنش مردگان متحرک نزدیک را حس می‌کنید.
8. یک صندلی که استخوان‌های دوارف ساخته شده است.
9. کتاب مردگان – لیستی از مردگان و مکانی که بقایای آن‌ها پیدا می‌شود.
10. دست یک Necromancer کهن که به خوبی حفظ شده است.

آثار تصادفی جنون

وقتی یک کاراکتر تحت تاثیر جنون قرار می‌گیرد،

d10 بریزید یا از لیست انتخاب کنید.

1. مجنون طعم گوشت بدن خودش را به هر غذایی ترجیح می‌دهد.
2. مجنون در تنهایی حس امنیت ندارد و درصورتی که کسی همراهش نباشد وحشت می‌کند.
3. مجنون معنی کلمات را نمی‌فهمد مگر آنکه کاملا برعکس گفته شوند.
4. مجنون شکاک و متوهم می‌شود که یکی از همراهانش همیشه درحال نگاه کردن به او است.
5. مجنون به دلیل کاملا کوچک و بی‌ربطی باور دارد که خدا شده است و برای همه توهمش را تعریف می‌کند.
6. مجنون از مسن شدن هراسان است و به دلیل بالا رفتن سن در هر لحظه بسیار بی‌تحمل شده است.
7. مجنون از آب (شامل یخ و آب درون قمقمه) به شدت می‌ترسد.
8. مجنون قصد دارد گنجی درخور یک اژدها داشته باشد و هر چیز باارزشی که در راهش باشد را برای خود برمی‌دارد.
9. مجنون باور دارد که اجزاء بدنش هرکدام شخصیتی جدا دارند و بیشتر مدت در تلاش است که میان آن‌ها صلح برقرار کند.
10. مجنون باور دارد که رویا می‌بیند و همواره سعی دارد که بیدار شود. اما، بیشتر از آن ترسیده است که بخواهد برای بیداری خود را بکشد.

چه‌چیزی ته چاه است؟

چه چیز اسرارآمیزی ممکن است ته چاه پیدا کنید؟

d10 بریزید یا از لیست انتخاب کنید.

1. یک **Wight** در این چاه ساکن است. شب‌ها مخفیانه از چاه بیرون می‌خیزد و قربانیانش را به ته چاه می‌برد.
2. این چاه ورودی یک **Dungeon** یا غار بسیار عظیم است.
3. نیمه‌خدایی الف این چاه را تبرک کرده است. آب این چاه طول عمر شخصی که از آن می‌نوشد را دو برابر می‌کند.
4. یک **Imp** نامرئی از این چاه محافظت می‌کند. اگر کسی از آب آن بردارد او را دنبال می‌کند و برایش دردسرساز می‌شود.
5. مدت‌ها پیش، شخصی به تصادف معجونی شفابخش درون چاه انداخته است. آب این چاه خاصیتی شفابخش دارد.
6. یک **Ogre** از این چاه برای انبار کردن غذاهای باارزشش استفاده می‌کند. درحال حاضر **18** قالب پنیر و نیمه پایینی یک اسب در این چاه نگه‌داری می‌شوند.
7. یک **Troll** عصبانی ته چاه گیر افتاده است. چند روز پیش یک گروه ماجراجو گولش زده‌اند.
8. این چاه قرن‌ها پیش برای مراسمی شیطانی استفاده شده است. ارواح قربانیان در شب پیدا هستند.
9. کودکی در چاه افتاده و دوستانش درحال ریختن نقشه نجات هستند.
10. مثل گزینه **9**، ولی کودکان **Doppleganger**هایی هستند که قصد به اسارت گرفتن بازیکنان را دارند.