

Vincent Vale

CA 13

9 HP

Razza: Human | Classe: Wizard 1 | Campagna: Vecna: Le Guardie di Neverwinter | Edizione: D&D 2024

Iniziativa +3

Velocità 30 ft

FORZA

-1

9

DESTREZZA

+3

16

COSTITUZIONE

+3

16

INTELLIGENZA

+4

18

SAGGEZZA

+2

15

CARISMA

+3

16

TIRI SALVEZZA

☐	Forza	-1
☐	Destrezza	+3
☐	Costituzione	+3
☒	Intelligenza	+6
☒	Saggezza	+4
☐	Carisma	+3

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Pugnale	+5	1d4+3 piercing	
Bastone ferrato	+1	1d6-1 bludgeoning	

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

☐	Acrobazia (Des)	+3
☐	Addestrare Animali (Sag)	+2
☒	Arcano (Int)	+6
☐	Atletica (For)	-1
☒	Inganno (Car)	+5
☒	Storia (Int)	+6
☒	Intuizione (Sag)	+4
☐	Intimidire (Car)	+3
☒	Indagine (Int)	+6
☐	Medicina (Sag)	+2
☐	Natura (Int)	+4
☒	Percezione (Sag)	+4
☐	Intrattenimento (Car)	+3
☒	Persuasione (Car)	+5
☒	Religione (Int)	+6
☐	Rapidità di Mano (Des)	+3
☐	Furtività (Des)	+3
☐	Sopravvivenza (Sag)	+2

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 34 | Platino (pp): 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
☒ Pugnale	2	2 lb	
☒ Bastone ferrato	1	4 lb	
Mantello	1	4 lb	
Spellbook	1	—	
Zaino dello Studente	1	10 lb	
Set da Scacchi Draconici	1	0.5 lb	
Abiti eleganti	1	6 lb	
Profumo	1	—	
Peso Trasportato: 26.5 / 120 lb			

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Wizard

• Level: 1

• Arcane recovery: 1 slot /LR

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Nobile

Sei cresciuto in un castello, circondato da ricchezza, potere e privilegi. La tua famiglia di minori aristocratici ha fatto in modo che ricevessi un'educazione di prim'ordine, parte della quale apprezzavi e parte della quale ti risentivi. Il tuo tempo nel castello, specialmente le molte ore che hai trascorso osservando la tua famiglia alla corte, ti ha anche insegnato molto sulla leadership.

Talenti Acquisiti:

• Scintilla di Fuoco Incantato

• Abile

Lingue conosciute: Draconic, Elvish, Common

Armi: Armi semplici

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Fire Bolt

Light

Shocking Grasp

Incantesimi di 1° Livello

Alarm

Chromatic Orb

Detect Magic

Mage Armor

Magic Missile

Shield

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Scintilla di Fuoco Incantato: Sacred Flame (sempre prep. · 1/riposo lungo)

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello		r. lungo
Generale		
Ispirazione		
Mago		
Recupero Arcano		r. lungo
Tratti Razziali		
Ispirazione Eroica		r. lungo

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Pieno di Risorse
Ottieni Heroic Inspiration ogni volta che termini un Long Rest.

Abilità
Acquisisci competenza in un'abilità a tua scelta.

Versatile
Acquisisci un Origin feat a tua scelta.

PRIVILEGI DI WIZARD (LV 1) — TESTO COMPLETO

Recupero Arcano (Lv 1)
Puoi recuperare parte della tua energia magica studiando il tuo grimorio. Quando termini un riposo breve, puoi scegliere alcuni slot incantesimo esauriti da recuperare. Il livello combinato degli slot incantesimo può essere al massimo pari alla metà del tuo livello da Mago (arrotondato per eccesso), e nessuno degli slot può essere di 6° livello o superiore. Ad esempio, se sei un Mago di 4° livello, puoi recuperare slot incantesimo per un totale di due livelli, recuperando o uno slot di 2° livello o due slot di 1° livello.
Una volta utilizzata questa caratteristica, non potrai farlo di nuovo fino a quando non avrai terminato un riposo lungo.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)
Come studente di magia arcana, hai imparato a lanciare incantesimi. Consulta il 7 per le regole sul lancio di incantesimi. Le informazioni seguenti<pad> dettagliano come utilizzi tali regole con gli incantesimi da Mago, che troverai nella descrizione della classe più avanti.
Trucchetti. Conosci tre trucchetti da Mago a tua scelta. Light, Mage Hand e Ray of Frost sono consigliati. Ogni volta che completi un Long Rest, puoi sostituire uno dei trucchetti ottenuti con questa caratteristica con un altro trucchetto da Mago a tua scelta.
Quando raggiungi il 4° e il 10° livello da Mago, impari un altro trucchetto da Mago a tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella delle Caratteristiche del Mago.
Grimorio. Il tuo apprendistato da mago è culminato nella creazione di un libro unico: il tuo grimorio. È un oggetto di tag Dimensione Piccola che pesa circa 1,5 kg, contiene 100 pagine e può essere letto solo da te o da qualcuno che lanci Identify.
Il libro contiene gli incantesimi di 1° livello e superiori che conosci. Inizia con sei incantesimi da Mago di 1° livello a tua scelta. Detect Magic, Feather Fall, Mage Armor, Magic Missile, Sleep e Thunderwave sono consigliati.
Ogni volta che aumenti di livello da Mago dopo il 1°, aggiungi due incantesimi da Mago a tua scelta al tuo grimorio. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo, come indicato nella tabella delle Caratteristiche del Mago. Questi incantesimi sono il culmine delle tue ricerche arcane<pad>
Slot Incantesimo. La tabella delle Caratteristiche del Mago mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi di 1° livello e superiori. Recuperi tutti gli slot consumati quando completi un Long Rest.
Incantesimi Preparati di 1° Livello e Superiori. Prepari l'elenco di incantesimi di 1° livello e superiori che puoi lanciare grazie a questa caratteristica. Per farlo, scegli quattro incantesimi dal tuo grimorio. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo.
Il numero di incantesimi nel tuo elenco aumenta man mano che aumenti di livello da Mago, come mostrato nella colonna Incantesimi Preparati della tabella delle Caratteristiche del Mago. Ogni volta che tale numero aumenta, scegli nuovi incantesimi da Mago finché il numero di incantesimi nel tuo elenco non corrisponde a quello indicato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo. Ad esempio, se sei un Mago di 3° livello, il tuo elenco di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° e 2° livello in qualsiasi combinazione, scelti dal tuo grimorio.
Se un'altra caratteristica del Mago ti conferisce incantesimi che hai sempre preparati, questi non contano ai fini del numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma contano comunque come incantesimi da Mago per te.
Cambiare gli Incantesimi Preparati. Ogni volta che completi un Long Rest, puoi modificare il tuo elenco di incantesimi preparati, sostituendo uno o più incantesimi con altri presenti nel tuo grimorio.
Caratteristica per il Lancio di Incantesimi. L'Intelligenza è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi dei tuoi incantesimi da Mago.
Focus per il Lancio di Incantesimi. Puoi usare un Arcane Focus o il tuo grimorio come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Mago.
Espandere e Sostituire un Grimorio. Gli incantesimi che aggiungi al tuo grimorio man mano che aumenti di livello riflettono le tue continue ricerche magiche, ma potresti scoprire altri incantesimi durante le tue avventure da aggiungere al libro. Potresti, ad esempio, trovare un incantesimo da Mago su un Spell Scroll e poi copiarlo nel tuo grimorio.
Copiare un Incantesimo nel Grimorio. Quando trovi un incantesimo da Mago di 1° livello o superiore, puoi copiarlo nel tuo grimorio se è di un livello che puoi preparare e se hai il tempo necessario per la trascrizione. Per ogni livello dell'incantesimo, la trascrizione richiede 2 ore e costa 50 mo.<pad> Dopo la trascrizione, puoi preparare l'incantesimo come gli altri presenti nel tuo grimorio.
Copiare il Grimorio. Puoi copiare un incantesimo dal tuo grimorio in un altro libro. È simile a copiare un nuovo incantesimo nel grimorio, ma più veloce, poiché conosci già l'incantesimo. Ti<pad> solo 1 ora e 10 mo per ogni livello dell'incantesimo copiato.
Se perdi il tuo grimorio, puoi usare la stessa procedura per trascrivere gli incantesimi da Mago che avevi preparato in un nuovo grimorio. Per riempire il resto del nuovo libro, dovrai trovare nuovi incantesimi da trascrivere. Per questo motivo, molti maghi tengono un grimorio di riserva.

Adepto del Rituale (Lv 1)

Puoi lanciare qualsiasi incantesimo come Ritual se quell'incantesimo ha il tag Ritual ed è nel tuo libro degli incantesimi. Non è necessario averlo preparato, ma devi leggere dal libro per lanciare un incantesimo in questo modo.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Abile (XPHB 2024)

Ottieni competenza in qualsiasi combinazione di tre skills o tools a tua scelta.

Ripetibile. Puoi prendere questo Talento più di una volta.

Scintilla di Fuoco Incantato (FRHoF 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Assorbimento Magico. Una volta per turno, quando subisci danni da un incantesimo o da un effetto magico, riduci il danno totale subito di 1d4. Non puoi utilizzare questo beneficio se sei in<pad> Incapacitated.

Fiamma del Fuoco Magico. Impari il trucchetto Sacred Flame. Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi per questo incantesimo (sceglila quando selezioni questo talento). Puoi anche lanciare questo trucchetto come un'Bonus Action un numero di volte pari al tuo Proficiency Bonus, e recuperi tutti gli utilizzi consumati quando completi un Long Rest.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Dardo di Fuoco (Invocazione — XPHB 2024)

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

Lanci una scintilla di fuoco contro una creatura o un oggetto nel raggio d'azione. Effettua un attacco di incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da Fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo inizia a burning se non è indossato o trasportato.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d10 quando raggiungi i livelli 5 (2d10), 11 (3d10) e 17 (4d10).

Luce (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | Gittata: Contatto | Componenti: V, M (a firefly or phosphorescent moss) | Durata: 1 ora

Tocchi un oggetto di taglia Grande o inferiore che non sia indossato o trasportato da qualcun altro. Fino alla fine dell'incantesimo, l'oggetto emette Luce Brillante in un raggio di 6 metri e Luce Fioca per altri 6 metri. La luce può essere del colore che preferisci. Coprire l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se lo lanci di nuovo.

Fiamma sacra (Invocazione — XPHB 2024)

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

Un raggio di luce simile a una fiamma scende su una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Destrezza o subirà 1d8 danni radiosi. Il bersaglio non trae alcun beneficio dalla Copertura Mezza Cover o dalla Copertura Tre Quarti Cover per questo tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 quando raggiungi i livelli 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Mano Folgorante (Invocazione — XPHB 2024)

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

Un fulmine scaturisce da te verso una creatura che tenti di toccare. Effettua un attacco con incantesimo corpo a corpo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fulmine e non può effettuare attacchi di opportunità fino all'inizio del suo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 quando raggiungi i livelli 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Incantesimi di 1° Livello

Allarme (Abiurazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | Gittata: 30 ft (9 m) | Componenti: V, S, M (a bell and silver wire) | Durata: 8 ore

Imposti un allarme contro le intrusioni. Scegli una porta, una finestra o un'area entro portata che non sia più grande di un Cube di 20 piedi. Finché l'incantesimo non termina, l'allarme ti avvisa ogni volta che una creatura tocca o entra nell'area protetta. Quando lanci l'incantesimo, puoi designare le creature che non faranno scattare l'allarme. Puoi anche scegliere se l'allarme è udibile o mentale.

Sfera Cromatica (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 90 ft (27 m) | **Componenti:** V, S, M (a diamond worth 50+ GP) | **Durata:** Istantanea

Lanci un globo di energia contro un bersaglio nel raggio d'azione. Scegli Acido, Freddo, Fuoco, Fulmine, Veleno o Tuono per il tipo di globo che crei, poi effettua un attacco con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d8 danni del tipo scelto. Se ottieni lo stesso numero su due o più dei d8, il globo salta a un altro bersaglio a tua scelta entro 30 piedi dal bersaglio originale. Effettua un tiro per colpire contro il nuovo bersaglio e tira nuovamente i danni. Il globo non può saltare di nuovo a meno che non lanci l'incantesimo usando uno slot incantesimo di livello 2 o superiore.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot incantesimo superiore al 1. L'orbita può saltare un numero massimo di volte uguale al livello dello slot speso, e una creatura può essere bersaglio solo una volta per ogni lancio di questo incantesimo

Rilevare la magia (Divinazione, Rituale, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (30 ft (9 m) sfera) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per tutta la durata, percepisci la presenza di effetti magici entro 30 piedi da te. Se percepisci tali effetti, puoi compiere l'Magic per vedere un'aura fioca attorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che porti la magia, e se un effetto è stato creato da un incantesimo, apprendi la 7 dell'incantesimo. L'incantesimo è bloccato da 1 piede di pietra, terra o legno; 1 pollice di metallo; o un sottile foglio di piombo.

Armatura di Mago (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a piece of cured leather) | **Durata:** 8 ore

Tocchi una creatura consenziente che non indossa armature. Fino alla fine dell'incantesimo, la CA base del bersaglio diventa 13 più il suo modificatore di Destrezza. L'incantesimo termina anticipatamente se il bersaglio indossa un'armatura.

Missile Magico (Invocazione — XPHB 2024)

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

Crei tre dardi luminosi di forza magica. Ogni dardo colpisce una creatura a tua scelta che puoi vedere entro la portata. Un dardo infligge 1d4 + 1 danni da Forza al suo bersaglio. I dardi colpiscono tutti simultaneamente, e puoi dirigerli per colpire una singola creatura o diverse.

Ai Livelli Superiori.

L'incantesimo crea un dardo in più per ogni livello di slot incantesimo superiore a 1.

Scudo (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 reazione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 round

Una barriera impercettibile di forza magica ti protegge. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, ottieni un bonus di +5 alla CA, incluso contro l'attacco che ha scatenato l'incantesimo, e non subisci danni da Magic Missile.