

Vincent Vale

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

CA 13 **9 HP**

Iniziativa +3 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	**+3**	**+3**	**+4**	**+3**	**+3**
8	16	16	18	16	16

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
○	Destrezza	+3
○	Costituzione	+3
●	Intelligenza	+6
●	Saggezza	+5
○	Carisma	+3

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

ARMI & ATTACCHI

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

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, Tratti & Talenti

PG: Vincent Vale

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.

Doni del DM:

- **Arcane Overload** (Talento)

Talenti Acquisiti:

- **Scintilla di Fuoco Incantato**
- **Abile**

Lingue conosciute: Draconic, Elvish, Common

Strumenti & Veicoli: Dice Set (Gaming Set)

Armi: Armi semplici

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Light | Message | Shocking Grasp

Incantesimi di 1° Livello

Mage Armor | Magic Missile | Shield | Spellfire Flare

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

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

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Spellfire Spark (talento): Sacred Flame

Arcane Overload (talento): Fire Bolt

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐	
Mago		
Recupero Arcano	☐	r. lungo
Tratti Razziali		
Ispirazione Eroica	☐	r. lungo
Talenti		
Spellfire Flame (Spellfire Spark)	☐☐	r. lungo
Power Surge (Arcane Overload)	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Vincent Vale

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Pieno di Risorse

Guadagni Heroic Inspiration ogni volta che completi un Long Rest.

Abilità

Acquisisci competenza in un'abilità a tua scelta.

Versatile

Ottieni un Talento di origine 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 della magia arcana, hai imparato a lanciare gli incantesimi. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti dettagliano come utilizzi quelle regole con gli incantesimi del Mago, che appaiono nell'Wizard spell list più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Conosci tre trucchetti del Mago a tua scelta. Luce, Mano Magica e Raggio di Gelo sono consigliati. Ogni volta che finisci un Riposo Lungo, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti da questa caratteristica con un altro trucchetto del Mago a tua scelta.

Quando raggiungi i livelli 4 e 10 del Mago, impari un altro trucchetto del Mago a tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella delle Caratteristiche del Mago.

Libro degli Incantesimi. La tua appartenenza magica culminò nella creazione di un libro unico: il tuo libro degli incantesimi. È un oggetto Minuscolo che pesa 3 sterline, contiene 100 pagine e può essere letto solo da te o da qualcuno che lancia Identificare. Determini l'apparenza e i materiali del libro, come un tomo con bordi dorati o una raccolta di pergamene legate con spago.

Il libro contiene gli incantesimi di livello 1+ che conosci. Inizia con sei incantesimi del Mago di livello 1 a tua scelta. Rilevare la magia, Caduta di piuma, Armatura di Mago, Missile Magico, Sonno e Onda di Tuono sono consigliati.

Ogni volta che guadagni un livello del Mago dopo il 1, aggiungi due incantesimi del Mago a tua scelta al tuo libro degli incantesimi. Ognuno di questi incantesimi deve essere di un livello per cui hai slot incantesimo, come mostrato nella tabella delle Caratteristiche del Mago. Gli incantesimi sono la culminazione di ricerche arcane che svolgi regolarmente.

Slot Incantesimo. La tabella delle Caratteristiche del Mago mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1+. Ripristini tutti gli slot spesi quando finisci un Riposo Lungo.

Incantesimi Preparati di Livello 1+. Prepara l'elenco di incantesimi di livello 1+ che sono disponibili per te da lanciare con questa caratteristica. Per farlo, scegli quattro incantesimi dal tuo libro degli incantesimi. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per cui hai slot incantesimo.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli del Mago, come mostrato nella colonna Incantesimi Preparati della tabella delle Caratteristiche del Mago. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi del Mago finché il numero di incantesimi nella tua lista non corrisponde al numero nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per cui hai slot incantesimo. Per esempio, se sei un Mago di livello 3, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di livelli 1 e 2 in qualsiasi combinazione, scelti dal tuo libro degli incantesimi.

Se un'altra caratteristica del Mago ti dà incantesimi che hai sempre preparati, quegli incantesimi non contano contro il numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma quegli incantesimi contano comunque come incantesimi del Mago per te.

Modifica degli Incantesimi Preparati. Ogni volta che finisci un Riposo Lungo, puoi modificare la tua lista di incantesimi preparati, sostituendo qualsiasi incantesimo con gli incantesimi del tuo libro degli incantesimi.

Abilità di Lancio di Incantesimi. Intelligenza è la tua abilità di lancio di incantesimi per gli incantesimi del Mago.

Focalizzatore di Lancio di Incantesimi. Puoi usare un Focalizzatore Arcano o il tuo libro degli incantesimi come Focalizzatore di Lancio di Incantesimi per gli incantesimi del Mago.

Espansione e Sostituzione del Libro degli Incantesimi. Gli incantesimi che aggiungi al tuo libro degli incantesimi man mano che guadagni livelli riflettono le tue ricerche magiche in corso, ma potresti trovare altri incantesimi durante le tue avventure che puoi aggiungere al libro. Potresti scoprire un incantesimo del Mago su un Rotolo di Incantesimo, per esempio, e poi copiarlo nel tuo libro degli incantesimi.

Copiatura di un Incantesimo nel Libro. Quando trovi un incantesimo del Mago di livello 1+, puoi copiarlo nel tuo libro degli incantesimi se è di un livello che puoi preparare e se hai tempo per copiarlo. Per ogni livello dell'incantesimo, la trascrizione richiede 2 ore e costa 50 GP. Dopo di che puoi preparare l'incantesimo come gli altri incantesimi del tuo libro degli incantesimi.

Copia del Libro. Puoi copiare un incantesimo dal tuo libro degli incantesimi in un altro libro. Questo è come copiare un nuovo incantesimo nel tuo libro degli incantesimi ma più veloce, dal momento che già sai come lanciare l'incantesimo. Devi spendere solo 1 ora e 10 GP per ogni livello dell'incantesimo copiato.

Se perdi il tuo libro degli incantesimi, puoi usare la stessa procedura per trascrivere gli incantesimi del Mago che hai preparato in un nuovo libro degli incantesimi. Compilare il resto del nuovo libro richiede che trovi nuovi incantesimi per farlo. Per questa ragione, molti maghi tengono un libro degli incantesimi 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 i danni totali subiti di 1d4. Non puoi usare questo beneficio se hai la condizione Incapacitated.

Fiamma del Fuoco Incantato. Impari il trucchetto Sacred Flame. Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi per questo incantesimo (scegli quando selezioni questo talento). Puoi anche lanciare questo trucchetto come Bonus Action un numero di volte pari al tuo Proficiency Bonus, e recuperi tutti gli usi spesi quando concludi 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.

Messaggio (Trasmutazione — XPHB 2024)

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

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

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

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.

Bagliore di Fuoco Incantato (Invocazione — FRHoF 2024)

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

Scagli un getto di fuoco brillante. Effettua un attacco magico a distanza contro un bersaglio entro la portata; il bersaglio non trae alcun beneficio da Copertura Mezza o Copertura Tre Quarti per questo tiro per colpire. In caso di colpo, il bersaglio subisce 2d10 danni Radianti.

Ai Livelli Superiori.

You create an additional blast for each slot incantesimo level above 1. You can direct the blasts at the same target or at different ones. Make a separate tiro per colpire for each blast.
