

Il Cucchiaio

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

CA 16 **11 HP**

Iniziativa +4 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	+4	+3	+2	+2	+3
8	19	16	15	15	17

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
●	Destrezza	+6
○	Costituzione	+3
●	Intelligenza	+4
○	Saggezza	+2
○	Carisma	+3

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

●	Acrobazia (Des)	+6
○	Addestrare Animali (Sag)	+2
●	Arcano (Int)	+4
○	Atletica (For)	-1
◐	Inganno (Car)	+7
○	Storia (Int)	+2
●	Intuizione (Sag)	+4
○	Intimidire (Car)	+3
○	Indagine (Int)	+2
○	Medicina (Sag)	+2
○	Natura (Int)	+2
○	Percezione (Sag)	+2
○	Intrattenimento (Car)	+3
○	Persuasione (Car)	+3
○	Religione (Int)	+2
○	Rapidità di Mano (Des)	+4
◐	Furtività (Des)	+8
●	Sopravvivenza (Sag)	+4

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Pugnale	+6	**1d4+4 piercing**	NICK.
Spada corta	+6	**1d6+4 piercing**	VEX.
Arco corto	+6	**1d6+4 piercing**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 2 | **Platino (pp):** 17

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Pugnale	2	2 lb	
Spada corta	1	2 lb	
Arco corto	1	2 lb	
Cuoio borchiato	1	13 lb	
Frecce (20)	1	1 lb	
Faretra	1	1 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Zaino del ladro	1	44.5 lb	
Set di carte da gioco	1	—	
Piede di porco	1	5 lb	
Acqua Santa	1	1 lb	
Specchio	1	0.5 lb	
Olio	1	1 lb	
Fischietto Segnale	1	—	
Acciarino	1	1 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Torcia	5	5 lb	
Bottiglia d'Acqua	1	5 lb	

Peso Trasportato: 89 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Rogue

- **Level**: 1
- **Sneak attack**: 1d6
- **Save dc**: 14

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Background: Anime tormentata

Sei tormentato dagli eventi del tuo passato. Che si tratti di un singolo terribile incidente o di un accumulo di momenti dolorosi, porti il peso inesorabile di ciò che è accaduto a te. Hai cercato di seppellirlo e fuggire da esso, invano; non può essere ucciso con una spada né bandito con la magia. Tuttavia, continui.

Doni del DM:

- **Survivor** (Talento)

Talenti Acquisiti:

- **Osservatori**

Lingue conosciute: Common Sign Language, Sylvan, Common

Strumenti & Veicoli: Dice Set (Gaming Set), Thieves' Tools

Armi: Armi semplici, Martial weapons that have the Finesse or Light property

Armature: Armature leggere

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Osservatori: Beast Sense (sempre prep. · 1/riposo lungo) | Speak with Animals (sempre prep. · 1/riposo lungo) | Scrying (sempre prep. · 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Watchers (talento): Beast Sense | Speak With Animals

RISORSE / RESOURCES

Generale

Ispirazione	☐	

Incantesimi da Talenti (gratis)

Senso della Bestia (Osservatori)	☐	r. lungo
Parlare con gli animali (Osservatori)	☐	r. lungo

Talenti

Steel Yourself (Survivor)	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Il Cucchiaio

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

PRIVILEGI DI ROGUE (LV 1) — TESTO COMPLETO

Maestria (Lv 1)

Ottieni Expertise in due delle tue competenze di abilità a tua scelta. Sleight of Hand e Stealth sono consigliate se hai competenza in esse.

Al 6° livello da Ladro, ottieni Expertise in altre due delle tue competenze di abilità a tua scelta.

Attacco Furtivo (Lv 1)

Sai colpire con sottigliezza e sfruttare la distrazione di un avversario. Una volta per turno, puoi infliggere 1d6 danni extra a una creatura che colpisci con un tiro per colpire se hai Advantage sul tiro e l'attacco usa un'arma Fini o a distanza. Il tipo di danno extra è lo stesso del tipo dell'arma.

Non hai bisogno di Advantage sul tiro per colpire se almeno uno dei tuoi alleati è entro 5 piedi dal bersaglio, l'alleato non è Incapacitated e tu non hai Disadvantage sul tiro per colpire.

Il danno extra aumenta man mano che guadagni livelli da Ladro, come mostrato nella colonna Attacco Furtivo della tabella Caratteristiche del Ladro.

Gergo dei Ladri (Lv 1)

Hai imparato varie lingue nelle comunità dove hai esercitato i tuoi talenti da furfante. Conosci il Gergo dei Ladri e un'altra lingua a tua scelta, che scegli dalle tabelle delle lingue in 2.

Maestria nelle Armi (Lv 1)

Il tuo addestramento con le armi ti permette di utilizzare le proprietà di maestria di due tipi di armi a tua scelta con cui hai competenza, come pugnali e archi corti.

Ogni volta che completi un Riposo Lungo, puoi cambiare i tipi di armi che hai scelto. Ad esempio, potresti passare all'uso delle proprietà di maestria di scimitarre e spade corte.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Osservatori (RHW 2024)

Qualcosa di innaturale ti osserva sempre, assumendo la forma di vermi corridori e altre creature inquietanti. Ottieni le seguenti caratteristiche.

Occhi Presi in Prestito. Hai sempre preparati gli incantesimi Beast Sense e Speak with Animals. Puoi lanciare ciascun incantesimo senza uno slot incantesimo, e devi completare un Long Rest prima di poterlo lanciare di nuovo in questo modo. Puoi anche lanciare questi incantesimi usando slot incantesimo di livello appropriato.

Sospetto Accresciuto. Ogni volta che effettui l'azione Search, puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto a qualsiasi prova di caratteristica effettuata come parte di quell'azione.

Osservatori Incessanti. Hai Disadvantage sui tiri salvezza contro l'incantesimo Scrying.

Inoltre, subito dopo aver effettuato un D20 Test e aver ottenuto 1 sul d20, la paranoia minaccia di sopraffarti. Effettua un tiro salvezza di Saggezza (CD 13 più il tuo Proficiency Bonus). Se fallisci, hai Disadvantage sui D20 Tests per 1 minuto. Puoi ripetere il tiro salvezza alla fine di ciascuno dei tuoi turni, terminando l'effetto in anticipo con un successo.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Incantesimi di 1° Livello

Parlare con gli animali (Divinazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per tutta la durata, puoi comprendere e comunicare verbalmente con le Bestie, e puoi usare qualsiasi opzione di prova di caratteristica dell'azione Influence con loro. La maggior parte delle Bestie ha poco da dire su argomenti che non riguardino la sopravvivenza o la compagnia, ma, al minimo, una Bestia può fornirti informazioni su luoghi e mostri nelle vicinanze, inclusi tutti gli elementi che ha percepito nell'ultimo giorno.

Incantesimi di 2° Livello

Senso della Bestia (Divinazione, Rituale, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** S | **Durata:** 1 ora

Tocchi una Bestia consenziente. Per tutta la durata, puoi percepire attraverso i sensi della Bestia così come attraverso i tuoi. Quando percepisci attraverso i sensi della Bestia, benefici di tutti i sensi speciali che essa possiede.

Incantesimi di 5° Livello

Scrutare (Divinazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 10 minuti | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a focus worth 1,000+ GP, such as a crystal ball, mirror, or water-filled font) | **Durata:** 10 minuti

Puoi vedere e sentire una creatura a tua scelta che si trovi sullo stesso piano di esistenza. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza, che è modificato (vedi le tabelle seguenti) in base a quanto conosci il bersaglio e al tipo di legame fisico che hai con esso. Il bersaglio non sa contro cosa stia effettuando il tiro salvezza, sente solo un senso di inquietudine. In caso di successo, il bersaglio non è influenzato e non puoi usare questo incantesimo su di esso per altre 24 ore. In caso di fallimento, l'incantesimo crea un sensore Invisible e intangibile entro 10 piedi dal bersaglio. Puoi vedere e sentire attraverso il sensore come se ti trovassi lì. Il sensore si muove con il bersaglio, rimanendo entro 10 piedi da esso per tutta la durata. Se qualcosa può vedere il sensore, esso appare come un orbe luminoso grande circa quanto il tuo pugno. Invece di colpire una creatura, puoi colpire un luogo che hai visto. In questo caso, il sensore appare in quel luogo e non si muove.