

Maerik Corl

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

CA 13 **9 HP**

Iniziativa +5 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	+3	+3	+4	+3	+1
8	16	16	19	16	13

TIRI SALVEZZA

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

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Lancia	+1	1d6-1 piercing	
Balestra leggera	+5	1d8+3 piercing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 67 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Lancia	1	3 lb	
Balestra leggera	1	5 lb	
Viri (20)	1	1.5 lb	
Set da Scacchi Draconici	1	0.5 lb	
Lanterna con Cappuccio	1	2 lb	
Manette	1	6 lb	
Faretra	1	1 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Kit di Guarigione	1	3 lb	

Peso Trasportato: 26 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Maerik Corl

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Wizard

- **Level**: 1
- **Arcane recovery**: 1 slot /LR

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Guardia

I tuoi piedi aching quando ricordi le innumerevoli ore trascorse nella tua postazione nella torre. Sei stato addestrato a tenere un occhio verso l'esterno della muraglia, osservando i marauder che si avvicinano dalla foresta vicina, e l'altro occhio verso l'interno della muraglia, cercando borseggiatori e disturbatori.

Doni del DM:

- **Healer** (Talento)

Talenti Acquisiti:

- **Iniziato alla Magia**
- **Allerta**

Lingue conosciute: Draconic, Elvish, Common

Strumenti & Veicoli: Dragonchess Set (Gaming Set)

Armi: Armi semplici

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Blade Ward | Fire Bolt | True Strike

Incantesimi di 1° Livello

Fog Cloud | Grease | Mage Armor | Magic Missile | Thunderwave | Witch Bolt

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Iniziato alla Magia: Guidance (Trucchetto) | Spare the Dying (Trucchetto) | Healing Word

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐	
Mago		
Recupero Arcano	☐	r. lungo
Tratti Razziali		
Ispirazione Eroica	☐	r. lungo
Incantesimi da Talenti (gratis)		
Parola curativa (Iniziato alla Magia)	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Maerik Corl

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

Allerta (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Competenza di Iniziativa. Quando tiri Initiative, puoi aggiungere il tuo Proficiency Bonus al tiro.

Scambio di Iniziativa. Subito dopo aver tirato Initiative, puoi scambiare la tua Initiative con quella di un alleato consenziente nello stesso combattimento. Non puoi effettuare questo scambio se tu o l'alleato avete la condizione Incapacitated.

Iniziato alla Magia (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Due Trucchetti. Impara due trucchetti della tua scelta dalla lista degli incantesimi di Chierico, Druido, o Mago. Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua abilità di lancio di incantesimi per i trucchi di questo talento (scegli quando selezioni questo talento).

Incantesimo di 1° Livello. Scegli un incantesimo di 1° livello dalla stessa lista che hai scelto per i trucchi di questo talento. Hai sempre quell'incantesimo preparato. Puoi lanciarlo una volta senza utilizzare uno slot di incantesimo, e ripristini la capacità di lanciarlo in questo modo quando completi un riposo lungo. Puoi anche lanciare l'incantesimo utilizzando qualsiasi slot di incantesimo che hai.

Cambio di Incantesimo. Ogni volta che guadagni un nuovo livello, puoi sostituire uno degli incantesimi che hai scelto per questo talento con un incantesimo diverso dello stesso livello dalla lista di incantesimi scelta.

Ripetibile. Puoi prendere questo talento più di una volta, ma devi scegliere una lista di incantesimi diversa ogni volta.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Protezione dalla Lama (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Ogni volta che una creatura effettua un tiro per colpire contro di te prima che l'incantesimo termini, l'attaccante sottrae 1d4 al tiro per colpire.

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).

Guida (Divinazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Tocchi una creatura consenziente e scegli un'abilità. Finché l'incantesimo non termina, la creatura aggiunge 1d4 a qualsiasi prova di caratteristica che utilizzi l'abilità scelta.

Risparmiare il morente (Negromanzia — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 15 ft (4,5 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Scegli una creatura entro la portata che abbia 0 Punti Ferita e non sia morta. La creatura diventa Stabile.

Ai Livelli Superiori.

The range doubles when you reach levels 5 (30 feet), 11 (60 feet), and 17 (120 feet).

Colpo Vero (Divinazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** S, M (a weapon with which you have proficiency and that is worth 1+ CP) | **Durata:** Istantanea

Guidato da un lampo di intuizione magica, effettui un attacco con l'arma usata nel lancio dell'incantesimo. L'attacco usa la tua capacità di Lancio di Incantesimi per i tiri di attacco e di danno invece di usare Forza o Destrezza. Se l'attacco infligge danni, può essere danno Radiant o il tipo di danno normale dell'arma (a tua scelta).

Ai Livelli Superiori.

Indipendentemente dal fatto che tu infligga danni Sacro o il tipo di danno normale dell'arma, l'attacco infligge danni Sacro extra quando raggiungi i livelli 5 (1d6), 11 (2d6) e 17 (3d6).

Incantesimi di 1° Livello

Nuvola di nebbia (Evocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Crei una sfera di nebbia di raggio 20 piedi Sphere centrata su un punto entro portata. La Sphere è Heavily Obscured. Dura per la durata o finché un vento forte (come quello creato da Gust of Wind) non la disperde.

Ai Livelli Superiori.

Il raggio della nebbia aumenta di 6 metri per ogni livello di slot incantesimo oltre l'1°.

Grasso (Evocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a bit of pork rind or butter) | **Durata:** 1 minuto

Il grasso incombustibile ricopre il terreno in un quadrato di 3 metri centrato su un punto nel raggio d'azione e lo trasforma in Terreno difficile per la durata. Quando il grasso appare, ogni creatura che si trova nella sua area deve riuscire a effettuare un tiro salvezza di Destrezza o subire la condizione Prono. Una creatura che entra nell'area o termina il suo turno lì deve anch'essa riuscire a effettuare quel tiro salvezza o cadere Prono.

Parola curativa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Una creatura a tua scelta che puoi vedere entro la portata recupera Hit Points pari a 2d4 più il tuo modificatore di caratteristica da lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d4 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1° .

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.

Onda di Tuono (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (15 ft (4,5 m) cubo) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Scateni un'ondata di energia tonante. Ogni creatura in un Cube di 15 piedi che ha origine da te deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se fallisce, la creatura subisce 2d8 danni da tuono ed è spinta di 10 piedi lontano da te. In caso di successo, la creatura subisce solo la metà di questi danni. Inoltre, gli oggetti non fissati che si trovano interamente all'interno del Cube vengono spinti di 10 piedi lontano da te, e un boato tonante è udibile entro 300 piedi.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1°.

Dardo Stregonesco (Invocazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a twig struck by lightning) | **Durata:** 1 minuto

Un fascio di energia crepitante si lancia verso una creatura entro la gittata, formando un arco di fulmine sostenuto tra te e il bersaglio. Effettua un attacco di incantesimo a distanza contro di essa. In caso di successo, il bersaglio subisce 2d12 danni di fulmine. Ogni turno successivo, puoi utilizzare un'azione bonus per infliggere 1d12 danni di fulmine al bersaglio automaticamente, anche se l'attacco iniziale ha mancato. La magia termina se il bersaglio è mai fuori dalla gittata dell'incantesimo o se ha Cover totale da te.

Ai Livelli Superiori.

Il danno iniziale aumenta di 1d12 per ogni livello dello slot incantesimo superiore al 1.
