

Elros Lo Schivo

Razza: Elf | Classe: Monk 1 | Campagna: Vecna: Le Chimere di Waterdeep | Edizione: D&D 2024

CA 18

12 HP

Iniziativa +6

Velocità 30 ft

FORZA

+2

14

DESTREZZA

+4

19

COSTITUZIONE

+4

18

INTELLIGENZA

+2

14

SAGGEZZA

+4

18

CARISMA

-1

8

TIRI SALVEZZA

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Lancia	+4	1d6+2 piercing	
Pugnale	+6	1d4+4 piercing	
Pugnale	+6	1d4+4 piercing	

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 27 | Platino (pp): 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
■ Lancia	1	3 lb	
■ Pugnale	5	5 lb	
■ Pugnale	2	2 lb	
Zaino da Esploratore	1	59 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Piede di porco	1	5 lb	
Borsa	2	2 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
			Peso Trasportato: 81 / 210 lb

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Monk

- Level: 1
- Ki points
- Ki label: Punti Disciplina
- Martial arts die: d6
- Unarmored defense: 10 + DES(4) + SAG(4) = 18 CA
- Unarmored movement: +0

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Elf

Background: Criminale

Hai tirato a campare in vicoli bui, tagliando borse o svaligiando negozi. Forse facevi parte di una piccola banda di malfattori simili che vegliavano l'uno sull'altro. O forse eri un lupo solitario, che si arrangiava da solo contro la gilda dei ladri locale e fuorilegge più temibili.

Talenti Acquisiti:

- Allerta

Lingue conosciute: Elvish, Giant, Common

Strumenti & Veicoli: Thieves' Tools, Woodcarver's Tools

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

RISORSE / RESOURCES		
Generale		
Ispirazione	☐	
Tratti Razziali		
Lignaggio Elfico	☐	r. lungo

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Scururovisione

Hai scurovisione con un raggio di 60 piedi.

Lignaggio Elfico

Sei parte di un lignaggio che ti concede abilità soprannaturali. Scegli un lignaggio dalla tabella Lignaggio Elfico. Ottieni il beneficio di 1° livello di quel lignaggio. Quando raggiungi i livelli 3 e 5, impari un incantesimo di livello superiore, come mostrato nella tabella. Hai sempre quell'incantesimo preparato. Puoi lanciarlo una volta senza uno slot incantesimo, e riacquisti la capacità di farlo in quel modo al termine di un Long Rest. Puoi anche lanciare l'incantesimo usando qualsiasi slot incantesimo di livello appropriato che possiedi. Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua capacità di lancio per gli incantesimi che lanci con questo tratto (scegli la capacità quando selezioni il lignaggio).

Ascendenza Fatata

Hai Advantage sui tiri salvezza che effettui per evitare o terminare la condizione Charmed.

Sensi Acuti

Hai competenza nell'abilità Intuizione, Percezione o Sopravvivenza.

Trance

Non hai bisogno di dormire, e la magia non può farti addormentare. Puoi completare un Long Rest in 4 ore se passi quelle ore in una meditazione simile a trance, durante la quale mantieni la coscienza.

Discendenza Elfica: Alto Elfo (Sottorazza)

Conosci il truccheto Prestidigitation (sostituibile ad ogni Long Rest con un truccheto da Mago). Al livello 3 ottieni Detect Magic, al livello 5 Misty Step (1/Long Rest, o con slot incantesimo).

PRIVILEGI DI MONK (LV 1) — TESTO COMPLETO

Arti Marziali (Lv 1)

La tua pratica delle arti marziali ti conferisce la padronanza degli stili di combattimento che usano il tuo Unarmed Strike e le armi da Monaco, che sono le seguenti:

- Simple Melee Weapons
- Martial Melee Weapons that have the Light property

Ottieni i seguenti benefici mentre sei a mani nude o brandisci solo armi da Monaco e non indossi armatura né brandisci uno Shield.

Difesa Senz'Armatura (Lv 1)

<pad><pad> Mentre non indossi un'armatura o non impugn timer Shield, la tua Armor Class base è pari a 10 più i tuoi modificatori di Destrezza e Saggezza.

Colpo a Mani Nude Bonus (Lv 1)

Puoi compiere un Unarmed Strike come un Bonus Action.

Attacchi Destri (Lv 1)

Puoi usare il tuo modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza per i tiri di attacco e di danno dei tuoi Colpi Senza Armi e delle armi da Monaco. Inoltre, quando usi l'opzione Afferramento o Spinta del tuo Unarmed Strike, puoi usare il tuo modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza per determinare la DC del tiro salvezza.

Dado Arti Marziali (Lv 1)

Puoi tirare 1d6 al posto del normale danno del tuo Unarmed Strike o delle armi da Monaco. Questo dado cambia man mano che guadagni livelli da Monaco, come mostrato nella colonna Arti Marziali della tabella Caratteristiche del Monaco.

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.