

# 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 | DESTREZZA | COSTITUZIONE | INTELLIGENZA | SAGGEZZA | CARISMA |
|---|---|---|---|---|---|
| +2 | +4 | +4 | +2 | +4 | -1 |
| 14 | 19 | 18 | 14 | 18 | 8 |

## TIRI SALVEZZA

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

## 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 |

## ARMI & ATTACCHI

| Arma | Bonus Atk | Danno | Note |
|---|---|---|---|
| **Lancia** | +6 | **1d6+4 piercing** | |
| **Pugnale** | +6 | **1d4+4 piercing** | |
| **Balestra leggera** | +6 | **1d8+4 piercing** | |

## EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

| Oggetto | Qt. | Peso | Note / Dettagli |
|---|---|---|---|
| ■ **Lancia** | 1 | 3 lb | |
| ■ **Pugnale** | 1 | 1 lb | |
| ■ **Balestra leggera** | 1 | 5 lb | |
| Pugnale | 6 | 6 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:** 86 / 210 lb

# Privilegi, Tratti & Talenti



## 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.

**Doni del DM:**

- **Zhentarim Ruffian** (Talento)

**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

## LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

### Sempre Preparati (non contano nel limite)

**High Elf (tratto razziale)**: Blade Ward

## RISORSE / RESOURCES

### Generale

| | | |
|---|---|---|
| Ispirazione | ☐ | |

### Tratti Razziali

| | | |
|---|---|---|
| Lignaggio Elfico | ☐ | r. lungo |

# Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Elros Lo Schivo

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

## TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

### Scurovisione

Hai scurovisione con un raggio di 60 piedi.

### Lignaggio Elfico

Fai parte di una stirpe che ti concede capacità sovnaturali. Scegli una stirpe dalla tabella delle Stirpi Elfiche. Ottenrai il beneficio di livello 1 di quella stirpe.

Quando raggiungi i livelli di personaggio 3 e 5, impari un incantesimo di livello superiore, come indicato nella tabella. Hai sempre quel incantesimo preparato. Puoi castarlo una volta senza slot incantesimo, e riprendi la possibilità di castarlo in questo modo quando completi un Long Rest. Puoi anche castarlo usando qualsiasi slot incantesimo disponibile del livello appropriato.

Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua capacità di lancio di incantesimi per gli incantesimi che casti con questa caratteristica (scegli l'abilità quando selezioni la stirpe).

### 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 trucchetto Prestidigitazione (sostituibile a ogni riposo lungo con un trucchetto da Mago). Al livello 3 ottieni Rilevare la magia, al livello 5 Passo Nebbioso (1/riposo lungo, 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)

Mentre non indossi armature né impugni un Scudo, la tua Classe Armatura di 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.

## 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.