

Flinn

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

CA 15 **13 HP**

Iniziativa +3 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+2	+3	+3	+5	-1	+2
14	17	16	20	8	15

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+2
○	Destrezza	+3
●	Costituzione	+5
●	Intelligenza	+7
○	Saggezza	-1
○	Carisma	+2

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

●	Acrobazia (Des)	+5
●	Addestrare Animali (Sag)	+1
●	Arcano (Int)	+7
○	Atletica (For)	+2
○	Inganno (Car)	+2
○	Storia (Int)	+5
○	Intuizione (Sag)	-1
○	Intimidire (Car)	+2
●	Indagine (Int)	+7
○	Medicina (Sag)	-1
●	Natura (Int)	+7
○	Percezione (Sag)	-1
○	Intrattenimento (Car)	+2
●	Persuasione (Car)	+4
○	Religione (Int)	+5
●	Rapidità di Mano (Des)	+5
●	Furtività (Des)	+5
○	Sopravvivenza (Sag)	-1

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Pugnale	+5	**1d4+3 piercing**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 26 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Cuoio borchiato	1	13 lb	
Pugnale	1	1 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Attrezzi da inventore	1	10 lb	
Zaino da avventuriero delle segrete	1	61.5 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Lanterna a bersaglio	1	2 lb	
Piede di porco	1	5 lb	
Olio	10	10 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 108.5 / 210 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Flinn

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Nessun privilegio di classe computato.

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Addestratore di Famigli

Un familiare magico ti ha legato quando eri giovane, accompagnandoti per tutta l'adolescenza. Ora non puoi immaginare la vita senza il tuo amico peloso—o piumoso, squamoso o appiccicoso—al tuo fianco. Hai imparato a lavorare in sintonia con il tuo familiare, e quando l'avventura presenta le sue sfide, il tuo familiare è rapido a ricordarti le piccole gioie della vita.

Doni del DM:

- **Tough** (Talento)

Talenti Acquisiti:

- **Abile**
- **Amico Familiare**

Lingue conosciute: Common Sign Language, Gnomish, Common

Strumenti & Veicoli: Woodcarver's Tools, Smith's Tools, Calligrapher's Supplies, Dice Set (Gaming Set), Thieves' Tools, Tinker's Tools, Cartographer's Tools

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Fire Bolt · Mage Hand

Incantesimi di 1° Livello

Detect Magic · Identify

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Amico Familiare: Find Familiar (sempre prep. · 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Familiar Friend (talento): Find Familiar

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐	
Tratti Razziali		
Ispirazione Eroica	☐	r. lungo
Incantesimi da Talenti (gratis)		
Trovare Famiglio (Amico Familiare)	☐	r. lungo
Talenti		
Helpful Friend (Familiar Friend)	☐☐	r. lungo
Artefice		
Magia dell'Artigiano	☐☐☐☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Flinn

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 ARTIFICER (LV 1) — TESTO COMPLETO

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a incanalare l'energia magica attraverso gli oggetti. Consulta il Player's Handbook per le regole sul lancio degli incantesimi. Le informazioni seguenti spiegano come applicare queste regole agli incantesimi dell'Artefice, elencati nell'Elenco degli incantesimi dell'Artefice più avanti nella descrizione della classe.

Strumenti necessari. Gli incantesimi dell'Artefice vengono prodotti utilizzando strumenti. Puoi usare Attrezzi da ladro, Attrezzi da inventore o un altro tipo di Attrezzi da artigiano con cui hai competenza come Focus sul lancio di incantesimi, e devi avere uno di questi strumenti in mano quando lanci un incantesimo dell'Artefice (cioè l'incantesimo ha un componente M quando lo lanci).

Trucchetti. Conosci due Trucchetti da Artefice a tua scelta. Schizzo acido e Prestigitazione sono consigliati.

Ogni volta che completi un Riposo lungo, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti di questa caratteristica con un altro trucco da Artefice a tua scelta.

Quando raggiungi il livello 10 e 14 da Artefice, impari un altro trucco da Artefice a tua scelta, come indicato nella colonna Trucchetti della tabella delle Caratteristiche dell'Artefice.

Slot per incantesimi. La tabella delle Caratteristiche dell'Artefice indica quanti slot per incantesimi hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1 e superiori. Riprendi tutti gli slot spesi quando completi un Riposo lungo.

Incantesimi preparati di livello 1 e superiori. Prepara la lista di incantesimi di livello 1 e superiori che puoi lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli due Incantesimi da Artefice di livello 1. Cura Ferite e Grasso sono consigliati.

Il numero di incantesimi sulla tua lista aumenta man mano che guadagni livelli da Artefice, come indicato nella colonna Incantesimi Preparati della tabella delle Caratteristiche dell'Artefice. Ogni volta che questo numero aumenta, scegli ulteriori Incantesimi da Artefice finché il numero di incantesimi sulla tua lista non corrisponde al numero indicato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale hai slot per incantesimi. Ad esempio, se sei un Artefice di livello 5, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi da Artefice di livelli 1 e 2 in qualsiasi combinazione.

Se un'altra caratteristica da Artefice ti fornisce incantesimi che hai sempre preparati, questi non contano contro il numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma sono comunque considerati incantesimi da Artefice per te.

Modificare gli incantesimi preparati. Ogni volta che completi un Riposo lungo, puoi modificare la tua lista di incantesimi preparati, sostituendo uno qualsiasi degli incantesimi presenti con altri incantesimi da Artefice per i quali hai slot per incantesimi.

Abilità per il lancio di incantesimi. L'Intelligenza è la tua abilità per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi da Artefice.

Magia dell'Artigiano (Lv 1)

Sai il Mending trucchetto.

Come Magic azione mentre tieni Tinker's Tools, puoi creare un oggetto in uno spazio libero entro 5 piedi da te, scegliendo l'oggetto dalla seguente lista:

- Ball Bearings
- Basket
- Bedroll
- Bell
- Blanket
- Block and Tackle
- Bottiglia di Vetro
- Bucket
- Caltrops
- Candle
- Crowbar
- Flask
- Grappling Hook
- Hunting Trap
- Jug
- Lamp
- Manacles
- Net
- Oil
- Paper
- Parchment
- Pole
- Pouch
- Rope
- Sack
- Shovel
- Chiodi di Ferro
- String
- Tinderbox
- Torch
- Vial

Vedi le regole per l'oggetto nel Player's Handbook. L'oggetto dura fino a quando completi un Long Rest, al quale punto scompare.

Puoi utilizzare questa caratteristica un numero di volte uguale al tuo modificatore di Intelligenza (minimo una volta), e ripristini tutte le usate esaurite completando un Long Rest.

Armeggiamento Magico (Lv 1)

1st-level artificer feature

Hai imparato a investire una scintilla di magia negli oggetti comuni. Per usare questa capacità, devi avere thieves' tools o artisan's tools in mano. Tocchi quindi un oggetto non magico di taglia Minuscola come azione e gli conferisci una delle seguenti proprietà magiche a tua scelta:

- L'oggetto emette luce brillante in un raggio di 5 piedi e luce fioca per altri 5 piedi.
- Quando viene toccato da una creatura, l'oggetto emette un messaggio registrato udibile fino a 10 piedi di distanza. Tu pronunci il messaggio quando concedi questa proprietà all'oggetto, e la registrazione non può durare più di 6 secondi.
- L'oggetto emette continuamente un odore o un suono non verbale a tua scelta (vento, onde, cinguettii, ecc.). Il fenomeno scelto è percepibile fino a 10 piedi di distanza.
- Un effetto visivo statico appare su una delle superfici dell'oggetto. Questo effetto può essere un'immagine, fino a 25 parole di testo, linee e forme, o un misto di questi elementi, a tuo piacere.

La proprietà scelta dura indefinitamente. Come azione, puoi toccare l'oggetto e terminare la proprietà in anticipo.

Puoi conferire magia a più oggetti, toccando un oggetto ogni volta che usi questa caratteristica, sebbene un singolo oggetto possa avere una sola proprietà alla volta. Il numero massimo di oggetti che puoi influenzare con questa caratteristica contemporaneamente è pari al tuo modificatore di Intelligenza (minimo un oggetto). Se provi a superare il tuo massimo, la proprietà più vecchia termina immediatamente, e poi si applica la nuova proprietà.

Regola Opzionale: Competenza con le Armi da Fuoco (Lv 1)

I segreti della creazione e dell'uso di armi a polvere sono stati scoperti in vari angoli del multiverso di D&D. Se il tuo Dungeon Master utilizza le regole sulle armi da fuoco in 9 del Dungeon Master's Guide e il tuo Artefice è stato esposto al funzionamento di tali armi, il tuo Artefice è competente con esse.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Amico Familiare (AU 2024)

Ottieni i seguenti benefici:

Compagno Fedele. Hai sempre preparato l'incantesimo Trovare un Famiglio. Scegli Intelligenza, Saggezza o Carisma come abilità per lanciare questo incantesimo. Puoi lanciarlo una volta senza uno slot per incantesimi o componenti materiali, e riacquisti questa capacità dopo un riposo lungo. Puoi anche lanciare l'incantesimo utilizzando gli slot per incantesimi che possiedi.

Famiglio Fortificato. Quando lanci l'incantesimo Trovare un Famiglio, i punti ferita massimi e attuali del tuo famiglio aumentano di un ammontare pari al doppio del tuo livello di personaggio.

Amico Utile. Quando effettui una prova di caratteristica utilizzando una abilità in cui sei esperto mentre il tuo famiglio è entro 5 piedi da te, ottieni vantaggio sulla prova. Puoi utilizzare questo beneficio un numero di volte pari al tuo bonus di competenza, e riacquisti tutti gli usi spesi dopo un riposo lungo.

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.

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).

Mano Magica (Evocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 minuto

Una mano spettrale e fluttuante appare in un punto scelto da te entro la portata. La mano dura per l'intera durata. La mano svanisce se si trova a più di 30 piedi di distanza da te o se lanci nuovamente questo incantesimo. Quando lanci l'incantesimo, puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore non chiuso a chiave, riporre o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, oppure versare il contenuto di una fiala. Come Magic azione nei tuoi turni successivi, puoi controllare nuovamente la mano. Come parte di quell'azione, puoi muovere la mano fino a 30 piedi. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 10 libbre.

Incantesimi di 1° Livello

Rilevare la magia (Divinazione, Rituale, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (30 ft (9 m) sfera) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per tutta la durata, percepisci la presenza di effetti magici entro 30 piedi da te. Se percepisci tali effetti, puoi compiere l'Magic per vedere un'aura fioca attorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che porti la magia, e se un effetto è stato creato da un incantesimo, apprendi la 7 dell'incantesimo. L'incantesimo è bloccato da 1 piede di pietra, terra o legno; 1 pollice di metallo; o un sottile foglio di piombo.

Trovare Famiglio (Evocazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 ora | **Gittata:** 10 ft (3 m) | **Componenti:** V, S, M (burning incense worth 10+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** Istantanea

Ottieni il servizio di un famiglio, uno spirito che assume una forma animale a tua scelta: Bat, Cat, Frog, Hawk, Lizard, Octopus, Owl, Rat, Raven, Spider, Weasel, o un'altra Bestia che abbia un Challenge Rating of 0. Apparendo in uno spazio non occupato entro il raggio d'azione, il famiglio ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia un Celestiale, Fey o Diavolo (a tua scelta) invece di una Bestia. Il tuo famiglio agisce in modo indipendente da te, ma obbedisce ai tuoi comandi.

Identificare (Divinazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a pearl worth 100+ GP) | **Durata:** Istantanea

Tocchi un oggetto per tutta la durata della castazione dell'incantesimo. Se l'oggetto è un oggetto magico o un altro oggetto magico, ne apprendi le proprietà e come usarle, se richiede Attunement, e quante cariche possiede, se ne ha. Apprendi se l'oggetto è influenzato da incantesimi persistenti e quali siano. Se l'oggetto è stato creato tramite un incantesimo, ne apprendi il nome. Se invece tocchi una creatura per tutta la durata della castazione, apprendi quali incantesimi persistenti, se presenti, la stiano influenzando attualmente.