

Flinn

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

CA 15

11 HP

Iniziativa +3

Velocità 30 ft

FORZA

+2

14

DESTREZZA

+3

17

COSTITUZIONE

+3

16

INTELLIGENZA

+5

20

SAGGEZZA

-1

8

CARISMA

+2

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 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.

Talenti Acquisiti:

- Abile
- Amico Familiare

Lingue conosciute: Common Sign Language, Gnomish, Common

Strumenti & Veicoli: Intagliatore, Arnesi Da Scasso, Calligrafo, 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 BoltMage Hand

Incantesimi di 1° Livello

Detect MagicIdentify

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

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Pieno di Risorse
Ottieni Heroic Inspiration ogni volta che termini un Long Rest.

Abilità
Acquisisci competenza in un'abilità a tua scelta.

Versatile
Acquisisci un Origin feat a tua scelta.

PRIVILEGI DI ARTIFICER (LV 1) — TESTO COMPLETO

Lancio di Incantesimi (Lv 1)
1°-livello caratteristica dell'Artefice
Hai studiato il funzionamento della magia e come lanciare incantesimi, incanalando la magia attraverso gli oggetti. Per gli osservatori, non sembri lanciare incantesimi in modo convenzionale; sembri produrre meraviglie da oggetti comuni e invenzioni stravaganti.
Strumenti Richiesti. Produci i tuoi effetti da incantesimo da artefice attraverso i tuoi strumenti. Devi avere un focalizzatore di lancio—specificamente thieves' tools o qualche tipo di artisan's tool—in mano quando lanci qualsiasi incantesimo con questa caratteristica di Lancio di Incantesimi (cioè l'incantesimo ha una componente "M" quando lo lanci). Devi essere competente con lo strumento per usarlo in questo modo. Vedi 4, "Equipaggiamento", nel Player's Handbook per le descrizioni di questi strumenti.
Dopo aver ottenuto la caratteristica Infondere Oggetti al 2° livello, puoi anche usare qualsiasi oggetto che porta una delle tue infusioni come focalizzatore di lancio.
La Magia dell'Artigianato. Come artefice, usi gli strumenti quando lanci i tuoi incantesimi. Quando descrivi il tuo lancio, pensa a come usi uno strumento per produrre l'effetto dell'incantesimo. Se lanci cure wounds usando alchemist's supplies, potresti produrre rapidamente una pomata. Se lo lanci usando tinker's tools, potresti avere un ragno meccanico in miniatura che lega le ferite. Quando lanci poison spray, potresti scagliare sostanze chimiche nocive o usare una bacchetta che sputa veleno. L'effetto dell'incantesimo è lo stesso di quello di qualsiasi altro lanciatore, ma il tuo metodo è speciale.
Lo stesso principio vale quando prepari i tuoi incantesimi. Come artefice, non studi un libro degli incantesimi né preghi per prepararli. Lavori con i tuoi strumenti e crei gli oggetti specializzati che userai per produrre i tuoi effetti. Se sostituisci cure wounds con heat metal, potresti modificare lo strumento che usi per curare, facendo sì che canalizzi calore invece di energia curativa.
Tali dettagli non ti limitano né ti conferiscono benefici oltre gli effetti dell'incantesimo. Non devi giustificare come usi gli strumenti per lanciare un incantesimo. Ma descrivere creativamente il tuo lancio è un modo divertente per distinguerti dagli altri lanciatori.
Trucchetti (Incantesimi di 0° Livello). Al 1° livello conosci due trucchetti a scelta dalla artificer spell list. Ai livelli superiori impari trucchetti da artefice aggiuntivi a scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella dell'Artefice.
Quando guadagni un livello in questa classe, puoi sostituire uno dei trucchetti da artefice che conosci con un altro trucchetto dalla lista degli incantesimi da artefice.
Preparazione e Lancio degli Incantesimi. La tabella dell'Artefice mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi da artefice. Per lanciare uno dei tuoi incantesimi da artefice di 1° livello o superiore, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o superiore. Recuperi tutti gli slot spesi quando termini un riposo lungo.
Prepari l'elenco degli incantesimi da artefice disponibili per il lancio, scegliendo dalla artificer spell list. Quando lo fai, scegli un numero di incantesimi da artefice pari al tuo modificatore di Intelligenza + metà del tuo livello da artefice, arrotondato per difetto (minimo un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello per il quale hai slot incantesimo.
Per esempio, se sei un artefice di 5° livello, hai quattro slot di 1° livello e due slot di 2° livello. Con Intelligenza 14, la tua lista di incantesimi preparati può includere quattro incantesimi di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepari l'incantesimo di 1° livello cure wounds, puoi lanciarlo usando uno slot di 1° o di 2° livello. Lanciare l'incantesimo non lo rimuove dalla tua lista di incantesimi preparati.
Puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati quando termini un riposo lungo. Preparare una nuova lista richiede tempo trascorso a armeggiare con i tuoi focalizzatori di lancio: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ciascun incantesimo nella lista.
Abilità di Lancio. Intelligenza è la tua abilità di lancio per gli incantesimi da artefice; la tua comprensione della teoria magica ti permette di maneggiare questi incantesimi con abilità superiore. Usi la tua Intelligenza ogni volta che un incantesimo da artefice fa riferimento alla tua abilità di lancio. Inoltre, usi il modificatore di Intelligenza quando stabilisci la CD del tiro salvezza per un incantesimo da artefice che lanci e quando effettui un tiro per colpire con esso.
Lancio Rituale. Puoi lanciare un incantesimo da artefice come rituale se quell'incantesimo ha l'etichetta rituale e lo hai preparato.

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.

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.