

Valik

Razza: Half-Elf | **Classe:** Rogue 1 | **Campagna:** L'Eco della Profezia | **Edizione:** D&D 2014

CA 15 **10 HP**

Iniziativa +4 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+0	+4	+2	+1	+2	+4
10	19	14	12	14	18

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+0
●	Destrezza	+6
○	Costituzione	+2
●	Intelligenza	+3
○	Saggezza	+2
○	Carisma	+4

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

◐	Acrobazia (Des)	+8
○	Addestrare Animali (Sag)	+2
○	Arcano (Int)	+1
○	Atletica (For)	+0
●	Inganno (Car)	+6
○	Storia (Int)	+1
●	Intuizione (Sag)	+4
○	Intimidire (Car)	+4
○	Indagine (Int)	+1
○	Medicina (Sag)	+2
○	Natura (Int)	+1
◐	Percezione (Sag)	+6
●	Intrattenimento (Car)	+6
●	Persuasione (Car)	+6
○	Religione (Int)	+1
●	Rapidità di Mano (Des)	+6
●	Furtività (Des)	+6
○	Sopravvivenza (Sag)	+2

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Pugnale	+6	1d4+4 piercing	
Spada da lato	+6	1d8+4 piercing	
Spada corta	+6	1d6+4 piercing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 10 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Armatura di cuoio	1	10 lb	
Pugnale	2	2 lb	
Spada da lato	1	2 lb	
Spada corta	1	2 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Zaino da avventuriero delle segrete	1	61.5 lb	
Small knife	1	—	
Map of the city you grew up in	1	—	
Pet mouse	1	—	
Token to remember your parents by	1	—	
Vestiti Comuni	1	3 lb	
Borsa	1	1 lb	

Peso Trasportato: 82.5 / 150 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Rogue

- **Level**: 1
- **Sneak attack**: 1d6
- **Save dc**: 14

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Half-Elf

Background: Senza dimora

Sei cresciuto per strada da solo, orfano e povero. Non avevi nessuno che vegliasse su di te o che provvedesse a te, così hai imparato a provvedere a te stesso. Hai combattuto ferocemente per il cibo e hai tenuto una costante guardia contro altre anime disperate che potevano rubarti. Hai dormito sui tetti e nei vicoli, esposto agli elementi, e hai sopportato la malattia senza il vantaggio della medicina o di un luogo dove recuperare. Sei sopravvissuto contro ogni probabilità, e l'hai fatto attraverso astuzia, forza, velocità, o una combinazione di ciascuna. Inizi la tua carriera da avventuriero con abbastanza denaro per vivere modestamente ma in sicurezza per almeno dieci giorni. Come hai ottenuto quei soldi? Cosa ti ha permesso di liberarti dalle tue circostanze disperate e intraprendere una vita migliore?

Lingue conosciute: Gnomish, Common

Strumenti & Veicoli: Disguise Kit, Thieves' Tools

Armi: Armi semplici, Hand Crossbows, Longswords, Rapiers, Shortswords

Armature: Armature leggere

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Variant; Moon Elf or Sun Elf Descent (tratto razziale): Booming Blade

RISORSE / RESOURCES

Generale

Ispirazione ☐☐☐

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Valik

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

I mezz'elfi maturano allo stesso ritmo degli umani e raggiungono l'età adulta intorno ai 20 anni. Vivono molto più a lungo degli umani, tuttavia, spesso superando i 180 anni.

Taglia

I mezzelfi hanno la stessa taglia degli umani, con un'altezza che varia tra i 5 e i 6 piedi. La tua taglia è Media.

Scurovisione

Grazie al tuo sangue d'elfo, hai una visione superiore in condizioni di buio e penombra. Puoi vedere in luce fioca entro 60 piedi da te come se fosse luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Non puoi distinguere i colori nell'oscurità, solo sfumature di grigio.

Ascendenza Fatata

Hai vantaggio sui tiri salvezza contro l'essere charmed, e la magia non può addormentarti.

Versatilità nelle Competenze

Acquisisci competenza in due abilità a tua scelta.

Lingue

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune, Elfico e una lingua extra a tua scelta.

Caratteristica Variante (Scegline 1) (Sottorazza)

Versatilità nelle Competenze. Acquisisci competenza in due abilità a tua scelta.

Addestramento alle Armi degli Elfi. Sei competente con la longsword, shortsword, shortbow e longbow.

Trucchetto. Conosci un trucchetto a tua scelta dalla lista degli incantesimi dei wizard spell list. L'Intelligenza è la tua abilità di lancio di incantesimi per esso.

PRIVILEGI DI ROGUE (LV 1) — TESTO COMPLETO

Maestria (Lv 1)

Al 1° livello, scegli due delle tue Competenze, oppure una delle tue Competenze e la tua competenza con thieves' tools. Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per ogni prova di caratteristica che effettui utilizzando una delle competenze scelte.

Al 6° livello, puoi scegliere altre due delle tue Competenze (in abilità o con thieves' tools) per ottenere questo beneficio.

Attacco Furtivo (Lv 1)

A partire dal 1° livello, sai come colpire in modo sottile e sfruttare la distrazione di un nemico.

Una volta per turno, puoi infliggere 1d6 danni extra a una creatura che colpisci con un attacco se hai vantaggio sul tiro per colpire. L'attacco deve essere effettuato con un'arma da destrezza o un'arma a distanza.

Non hai bisogno di vantaggio sul tiro per colpire se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da esso, quel nemico non è incapacitated e non hai svantaggio sul tiro per colpire.

L'ammontare dei danni extra aumenta man mano che avanzi di livello in questa classe, come mostrato nella colonna Attacco Furtivo della tabella del Ladro.

Gergo dei Ladri (Lv 1)

Durante il tuo addestramento da Ladro hai imparato il Gergo dei Ladri, un misto segreto di dialetti, gergo e codice che ti permette di nascondere messaggi in una conversazione apparentemente normale. Solo un'altra creatura che conosce il Gergo dei Ladri può comprendere tali messaggi. Ci vuole quattro volte più tempo per trasmettere un tale messaggio rispetto a esprimere la stessa idea in modo chiaro.

Inoltre, comprendi un insieme di segni e simboli segreti usati per trasmettere brevi messaggi semplici, come se un'area è pericolosa o il territorio di una gilda di ladri, se il bottino è nelle vicinanze o se le persone in un'area sono facili prede o forniranno una casa sicura per i ladri in fuga.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Lama Tonante (Invocazione — TCE 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (5 ft (1,5 m) raggio) | **Componenti:** S, M (a melee weapon worth at least 1 sp) | **Durata:** 1 round

Brandisci l'arma usata per lanciare l'incantesimo e effettui un attacco in mischia con essa contro una creatura entro 5 piedi da te. Se colpisci, il bersaglio subisce gli effetti normali dell'attacco con l'arma e poi viene avvolto da un'energia rimbombante fino all'inizio del tuo prossimo turno. Se il bersaglio si muove volontariamente di 5 piedi o più prima di allora, subisce 1d8 danni da tuono e l'incantesimo termina. Il danno di questo incantesimo aumenta quando raggiungi determinati livelli. Al 5° livello, l'attacco in mischia infligge un ulteriore 1d8 danni da tuono al bersaglio se colpisce, e il danno che il bersaglio subisce per lo spostamento aumenta a 2d8. Entrambi i tiri per i danni aumentano di 1d8 al 11° livello (2d8 e 3d8) e di nuovo al 17° livello (3d8 e 4d8).