

Frug

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

CA 15 **11 HP**

Iniziativa +4 **Velocità 25 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+0	+4	+3	+4	+2	+2
10	19	16	18	14	15

TIRI SALVEZZA

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

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Pugnale	+6	**1d4+4 piercing**	
Spada corta	+6	**1d6+4 piercing**	
Arco corto	+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 corta	1	2 lb	
Arco corto	1	2 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Frecce (20)	1	1 lb	
Zaino da Esploratore	1	59 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: 81 / 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: Gnome

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?

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)

Forest (tratto razziale): Minor Illusion

RISORSE / RESOURCES

Generale

Ispirazione ☐☐☐

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Frug

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

Gli gnomi maturano allo stesso ritmo degli umani, e la maggior parte di loro dovrebbe stabilizzarsi in una vita adulta intorno all'Età di 40 anni. Possono vivere dai 350 fino a quasi 500 anni.

Taglia

I nani sono alti tra i 3 e i 4 piedi e pesano in media circa 40 libbre. La tua taglia è Piccola.

Scurovisione

Abituato alla vita sotterranea, hai una visione superiore in condizioni di oscurità e penombra. Puoi vedere in luce fioca entro 18 metri 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.

Astuzia degli Gnomi

Hai vantaggio su tutti i tiri salvezza di Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

Lingue

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Gnomico. La lingua gnomica, che utilizza la scrittura nanica, è rinomata per i suoi trattati tecnici e i suoi cataloghi di conoscenza sul mondo naturale.

Illusionista Naturale (Sottorazza)

Conosci il trucchetto minor illusion. L'Intelligenza è la tua capacità di lancio per esso.

Parlare con le Piccole Bestie (Sottorazza)

Attraverso suoni e gesti, puoi comunicare idee semplici con bestie Piccole o più piccole. I gnomi dei boschi amano gli animali e spesso tengono scoiattoli, tassi, conigli, talpe, picchi e altre creature come animali domestici adorati.

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)

Illusione Minore (Illusione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** S, M (a bit of fleece) | **Durata:** 1 minuto

Crei un suono o l'immagine di un oggetto entro la portata che dura per l'intera durata. L'illusione termina inoltre se la interrompi con un'azione o se lanci nuovamente l'incantesimo. Se crei un suono, il suo volume può variare da un sussurro a un urlo. Può essere la tua voce, la voce di qualcun altro, il ruggito di un leone, il battere di tamburi o qualsiasi altro suono tu scelga. Il suono continua incessantemente per tutta la durata, oppure puoi produrre suoni distinti in momenti diversi prima che l'incantesimo termini. Se crei l'immagine di un oggetto — come una sedia, impronte fangose o un piccolo forziere — esso non deve essere più grande di un cubo di 1,5 metri. L'immagine non può creare suono, luce, odore o qualsiasi altro effetto sensoriale. L'interazione fisica con l'immagine rivela che si tratta di un'illusione, poiché gli oggetti possono attraversarla. Se una creatura usa la sua azione per esaminare il suono o l'immagine, può determinare che si tratta di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Indagine) contro il CD di salvataggio del tuo incantesimo. Se una creatura scorge l'illusione per ciò che è, l'illusione diventa tenue per tale creatura.