



SPAIKE

Razza: Changeling | Classe: Wizard 1 | Campagna: Dark age of Camelot |
Edizione: D&D 2014

CA 13

8 HP

Iniziativa +3

Velocità 30 ft

FORZA

+1

12

DESTREZZA

+3

17

COSTITUZIONE

+2

15

INTELLIGENZA

+2

14

SAGGEZZA

+2

15

CARISMA

+4

18

TIRI SALVEZZA

<input type="radio"/> Forza	+1
<input type="radio"/> Destrezza	+3
<input type="radio"/> Costituzione	+2
<input checked="" type="radio"/> Intelligenza	+4
<input checked="" type="radio"/> Saggezza	+4
<input type="radio"/> Carisma	+4

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Quarterstaff phb	++5	+ bludgeoning	
Quarterstaff phb	++4	+ bludgeoning	
Quarterstaff phb	++3	+ bludgeoning	

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

<input type="radio"/> Acrobazia (Des)	+3
<input type="radio"/> Addestrare Animali (Sag)	+2
<input type="radio"/> Arcano (Int)	+2
<input type="radio"/> Atletica (For)	+1
<input checked="" type="radio"/> Inganno (Car)	+6
<input type="radio"/> Storia (Int)	+2
<input checked="" type="radio"/> Intuizione (Sag)	+4
<input type="radio"/> Intimidire (Car)	+4
<input checked="" type="radio"/> Indagine (Int)	+4
<input type="radio"/> Medicina (Sag)	+2
<input type="radio"/> Natura (Int)	+2
<input type="radio"/> Percezione (Sag)	+2
<input type="radio"/> Intrattenimento (Car)	+4
<input checked="" type="radio"/> Persuasione (Car)	+6
<input checked="" type="radio"/> Religione (Int)	+4
<input type="radio"/> Rapidità di Mano (Des)	+3
<input type="radio"/> Furtività (Des)	+3
<input type="radio"/> Sopravvivenza (Sag)	+2

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
? Quarterstaff phb	1	—	
? Quarterstaff phb	1	—	
? Quarterstaff phb	1	—	
Pozione Cura	1	—	
Pozione Cura	1	—	
Spellbook	1	3 lb	
Spellbook	1	3 lb	
Pouch (containing 20 Gp)	1	—	
			Peso Trasportato: 6 / 180 lb

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cantrip_tier

Wizard

- Level: 1
- Arcane Recovery: 1 slot /LR
- Spell Mastery:

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Changeling

Background: Urban Bounty Hunter

Talenti Acquisiti:

- Cartomante
- Schiacciatore

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

- Blade Ward Booming Blade Green-Flame Blade

Incantesimi di 1° Livello

- Alarm Cause Fear Color Spray Disguise Self Expeditious Retreat Find Familiar

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Cartomancer: Prestidigitation (sempre prep. - 1/riposo lungo)

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo

Slot di 1° livello r. lungo

Generale

Ispirazione

Mago

Recupero Arcano r. lungo

)}}

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Age

Changelings mature slightly faster than humans but share a similar lifespan—typically a century or less. While a changeling can transform to conceal their age, the effects of aging affect them similarly to humans.

Alignment

Changelings tend toward pragmatic neutrality, and few changelings embrace evil.

Size

Your size is Medium.

Shapechanger

As an action, you can change your appearance and your voice. You determine the specifics of the changes, including your coloration, hair length, and sex. You can also adjust your height and weight, but not so much that your size changes. You can make yourself appear as a member of another race, though none of your game statistics change. You can't duplicate the appearance of a creature you've never seen, and you must adopt a form that has the same basic arrangement of limbs that you have. Your clothing and equipment aren't changed by this trait.

You stay in the new form until you use an action to revert to your true form or until you die.

Changeling Instincts

You gain proficiency with two of the following skills of your choice: Deception, Insight, Intimidation, and Persuasion.

Languages

You can speak, read, and write Common and two other languages of your choice.

PRIVILEGI DI WIZARD (LV 1) — TESTO COMPLETO

Recupero Arcano (Lv 1)

You have learned to regain some of your magical energy by studying your spellbook. Once per day when you finish a short rest, you can choose expended spell slots to recover. The spell slots can have a combined level that is equal to or less than half your wizard level (rounded up), and none of the slots can be 6th level or higher. For example, if you're a 4th-level wizard, you can recover up to two levels worth of spell slots. You can recover either a 2nd-level spell slot or two 1st-level spell slots.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

As a student of arcane magic, you have a spellbook containing spells that show the first glimmerings of your true power. See 10 for the general rules of spellcasting and 11 for the wizard spell list.

Cantrips. At 1st level, you know three cantrips of your choice from the wizard spell list. You learn additional wizard cantrips of your choice at higher levels, as shown in the Cantrips Known column of the Wizard table.

Spellbook. At 1st level, you have a spellbook containing six 1st-level wizard spells of your choice. Your spellbook is the repository of the wizard spells you know, except your cantrips, which are fixed in your mind.

Preparing and Casting Spells.

The Wizard table shows how many spell slots you have to cast your wizard spells of 1st level and higher. To cast one of these spells, you must expend a slot of the spell's level or higher. You regain all expended spell slots when you finish a long rest.

You prepare the list of wizard spells that are available for you to cast. To do so, choose a number of wizard spells from your spellbook equal to your Intelligence modifier + your wizard level (minimum of one spell). The spells must be of a level for which you have spell slots.

For example, if you're a 3rd-level wizard, you have four 1st-level and two 2nd-level spell slots. With an Intelligence of 16, your list of prepared spells can include six spells of 1st or 2nd level, in any combination, chosen from your spellbook. If you prepare the 1st-level spell magic missile, you can cast it using a 1st-level or a 2nd-level slot. Casting the spell doesn't remove it from your list of prepared spells.

You can change your list of prepared spells when you finish a long rest. Preparing a new list of wizard spells requires time spent studying your spellbook and memorizing the incantations and gestures you must make to cast the spell: at least 1 minute per spell level for each spell on your list.

Spellcasting Ability.

Intelligence is your spellcasting ability for your wizard spells, since you learn your wizard spells through dedicated study and memorization. You use your Intelligence whenever a spell refers to your spellcasting ability. In addition, you use your Intelligence modifier when setting the saving throw DC for a wizard spell you cast and when making an attack roll with one.

Spell.

Spell.

Ritual Casting. You can cast a wizard spell as a ritual if that spell has the ritual tag and you have the spell in your spellbook. You don't need to have the spell prepared.

Spellcasting Focus. You can use an arcane focus as a spellcasting focus for your wizard spells.

Learning Spells of 1st Level and Higher. Each time you gain a wizard level, you can add two wizard spells of your choice to your spellbook. Each of these spells must be of a level for which you have spell slots, as shown on the Wizard table. On your adventures, you might find other spells that you can add to your spellbook (see "Your Spellbook").

Your Spellbook

The spells that you add to your spellbook as you gain levels reflect the arcane research you conduct on your own, as well as intellectual breakthroughs you have had about the nature of the multiverse. You might find other spells during your adventures. You could discover a spell recorded on a scroll in an evil wizard's chest, for example, or in a dusty tome in an ancient library.

A spellbook doesn't contain cantrips.

Copying a Spell into the Book.

When you find a wizard spell of 1st level or higher, you can add it to your spellbook if it is of a spell level you can prepare and if you can spare the time to decipher and copy it.

Copying a spell into your spellbook involves reproducing the basic form of the spell, then deciphering the unique system of notation used by the wizard who wrote it. You must practice the spell until you understand the sounds or gestures required, then transcribe it into your spellbook using your own notation.

For each level of the spell, the process takes 2 hours and costs 50 gp. The cost represents material components you expend as you experiment with the spell to master it, as well as the fine inks you need to record it. Once you have spent this time and money, you can prepare the spell just like your other spells.

Copying from a Spell Scroll.

Replacing the Book.

You can copy a spell from your own spellbook into another book—for example, if you want to make a backup copy of your spellbook. This is just like copying a new spell into your spellbook, but faster and easier, since you understand your own notation and already know how to cast the spell. You need spend only 1 hour and 10 gp for each level of the copied spell.

If you lose your spellbook, you can use the same procedure to transcribe the spells that you have prepared into a new spellbook. Filling out the remainder of your spellbook requires you to find new spells to do so, as normal. For this reason, many wizards keep backup spellbooks in a safe place.

The Book's Appearance. Your spellbook is a unique compilation of spells, with its own decorative flourishes and margin notes. It might be a plain, functional leather volume that you received as a gift from your master, a finely bound gilt-edged tome you found in an ancient library, or even a loose collection of notes scrounged together after you lost your previous spellbook in a mishap.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Cartomancer (BMT 2014)

You have learned to channel your magic through a deck of cards. You can use a card deck as your spellcasting focus, and you gain the following benefits:

- **Card Tricks.** You learn the Prestidigitation cantrip and can use it to create illusions that duplicate the effects of stage magic. When you use Prestidigitation in this way, you can conceal the verbal and somatic components of the spell as ordinary conversation and card handling.
- **Hidden Ace.** When you finish a long rest, you can choose one spell from your class's spell list and imbue that spell into a card. The chosen spell must have a casting time of 1 action, and it must be a level for which you have spell slots. The card remains imbued with this spell for 8 hours. While the card is imbued with the spell, you can use a bonus action to flourish the card and cast the spell within. The card then immediately loses its magic.

Crusher (TCE 2014)

You are practiced in the art of crushing your enemies, granting you the following benefits:

- Once per turn, when you hit a creature with an attack that deals bludgeoning damage, you can move it 5 feet to an unoccupied space, provided the target is no more than one size larger than you.
- When you score a critical hit that deals bludgeoning damage to a creature, attack rolls against that creature are made with advantage until the start of your next turn.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Protezione dalla Lama (Abiurazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 round

Estendi la mano e tracci un sigillo di protezione nell'aria. Fino alla fine del tuo prossimo turno, hai resistenza ai danni da percosse, perforanti e taglienti inflitti da attacchi con armi.

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).

Lama di fiamma verde (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:** Istantanea

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 puoi far saltare fuoco verde dal bersaglio verso un'altra creatura a tua scelta che puoi vedere entro 5 piedi da esso. La seconda creatura subisce danno da fuoco pari al tuo modificatore di capacità di incantesimo. Il danno di questo incantesimo aumenta quando raggiungi determinati livelli. Al 5° livello, l'attacco in mischia infligge un extra 1d8 di danno da fuoco al bersaglio se colpisce, e il danno da fuoco alla seconda creatura aumenta a 1d8 + il tuo modificatore di capacità di incantesimo. Entrambi i tiri per i danni aumentano di 1d8 al 11° livello (2d8 e 2d8) e al 17° livello (3d8 e 3d8).

Prestidigitazione (Trasmutazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 10 ft (3 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 ora

Questo incantesimo è un piccolo trucco magico che gli incantatori novizi usano per fare pratica. Crei uno dei seguenti effetti magici entro la portata: Se lanci questo incantesimo più volte, puoi avere fino a tre dei suoi effetti non istantanei attivi contemporaneamente, e puoi interrompere un simile effetto con un'azione.

Incantesimi di 1° Livello

Allarme (Abiurazione, Rituale — PHB 2014)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a tiny bell and a piece of fine silver wire) | **Durata:** 8 ore

Imposti un allarme contro intrusioni indesiderate. Scegli una porta, una finestra o un'area entro portata che non sia più grande di un cubo di 6 metri. Finché l'incantesimo non termina, un allarme ti avvisa ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o più grande tocca o entra nell'area protetta. Quando lanci l'incantesimo, puoi designare le creature che non faranno scattare l'allarme. Puoi anche scegliere se l'allarme è mentale o udibile. Un allarme mentale ti avvisa con un segnale nella mente se ti trovi entro 1 miglio dall'area protetta. Questo segnale ti sveglia se stai dormendo. Un allarme udibile produce il suono di una campanella per 10 secondi entro 18 metri.

Indurre Paura (Negromanzia, Concentrazione — XGE 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V | **Durata:** 1 minuto

Risveglia il senso di mortalità in una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione. Un costruito o un non morto è immune a questo effetto. Il bersaglio deve riuscire a effettuare un tiro salvezza di Saggezza o diventare frightened nei tuoi confronti fino a quando l'incantesimo non termina. Il bersaglio frightened può ripetere il tiro salvezza alla fine di ciascuno dei suoi turni, terminando l'effetto su se stesso in caso di successo.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, you can target one additional creature for each slot level above 1st. The creatures must be within 30 feet of each other when you target them.

Spruzzo di colore (Illusione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (15 ft (4,5 m) cono) | **Componenti:** V, S, M (a pinch of powder or sand that is colored red, yellow, and blue) | **Durata:** 1 round

Una sbalorditiva serie di luci lampeggianti e colorate scaturisce dalla tua mano. Tira 6d10; il totale indica quanti punti ferita di creature può influenzare questo incantesimo. Le creature in un cono di 15 piedi che ha origine da te sono colpite in ordine crescente di punti ferita attuali (ignorando le creature unconscious e le creature che non possono vedere). Cominciando dalla creatura con i punti ferita attuali più bassi, ogni creatura colpita da questo incantesimo è blinded fino alla fine del tuo prossimo turno. Sottrai i punti ferita di ogni creatura dal totale prima di passare alla creatura con i punti ferita successivi più bassi. I punti ferita di una creatura devono essere pari o inferiori al totale rimanente perché quella creatura sia colpita.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, roll an additional 6d10 for each slot level above 1st.

Mascherarsi (Illusione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 ora

Ti fai apparire – compresi i vestiti, l'armatura, le armi e gli altri oggetti che porti con te – diverso finché l'incantesimo non termina o finché non usi la tua azione per dissiparlo. Puoi sembrare più corto o più alto di un piede e puoi apparire magro, grasso o qualcosa nel mezzo. Non puoi cambiare il tipo di corpo, quindi devi adottare una forma che abbia la stessa disposizione di base degli arti. Per il resto, l'estensione dell'illusione dipende da te. Le modifiche prodotte da questo incantesimo non resistono a un'ispezione fisica. Per esempio, se usi questo incantesimo per aggiungere un cappello al tuo abbigliamento, gli oggetti attraversano il cappello, e chi lo tocca non sente nulla o sente solo la tua testa e i tuoi capelli. Se usi questo incantesimo per apparire più magro di quanto sei, la mano di chi ti tende la mano la colpirà mentre sembra ancora sospesa nell'aria. Per accertarsi che tu sia mascherato, una creatura può usare la sua azione per ispezionare il tuo aspetto e deve riuscire a superare una prova di Intelligenza (Investigation) contro la tua DC di tiro salvezza dell'incantesimo.

Ritiro Veloce (Trasmutazione, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Questo incantesimo ti permette di muoverti a una velocità incredibile. Quando lanci questo incantesimo, e poi come azione bonus in ciascuno dei tuoi turni finché l'incantesimo non termina, puoi effettuare l'azione Dash.

Trovare Famiglio (Evocazione, Rituale — PHB 2014)

Tempo: 1 ora | **Gittata:** 10 ft (3 m) | **Componenti:** V, S, M (10 gp worth of charcoal, incense, and herbs that must be consumed by fire in a brass brazier) | **Durata:** Istantanea

Ottieni il servizio di un famiglio, uno spirito che assume una forma animale a tua scelta: bat, cat, crab, frog (rospo), hawk, lizard, octopus, owl, poisonous snake, pesce (quipper), rat, raven, sea horse, spider o weasel. Apparendo in uno spazio non occupato entro portata, il famiglio ha le statistiche della forma scelta, sebbene sia un celestiale, fey o demone (a tua scelta) invece che una bestia. Scelte aggiuntive di {`@filter animal form choices` possono essere disponibili a discrezione del DM.} Il tuo famiglio agisce in modo indipendente da te, ma obbedisce sempre ai tuoi comandi. In combattimento tira la propria iniziativa e agisce nel proprio turno. Un famiglio non può attaccare, ma può compiere altre azioni normalmente. Quando il famiglio scende a 0 punti ferita, scompare, non lasciando alcuna forma fisica. Riappare dopo che lanci nuovamente questo incantesimo. Come azione, puoi temporaneamente esiliare il famiglio in una dimensione tascabile. In alternativa, puoi esiliarlo per sempre. Come azione mentre è temporaneamente esiliato, puoi farlo riapparire in qualsiasi spazio non occupato entro 30 piedi da te. Ogni volta che il famiglio scende a 0 punti ferita o scompare nella dimensione tascabile, lascia nel suo spazio tutto ciò che indossava o trasportava. Finché il tuo famiglio si trova entro 100 piedi da te, puoi comunicare telepaticamente con lui. Inoltre, come azione, puoi vedere attraverso gli occhi del tuo famiglio e sentire ciò che sente fino all'inizio del tuo prossimo turno, ottenendo i benefici di eventuali sensi speciali che il famiglio possiede. Durante questo periodo sei deaf e blind per quanto riguarda i tuoi sensi. Non puoi avere più di un famiglio alla volta. Se lanci questo incantesimo mentre hai già un famiglio, lo fai invece assumere una nuova forma. Scegli una delle forme dell'elenco sopra. Il tuo famiglio si trasforma nella creatura scelta. Infine, quando lanci un incantesimo con portata di tocco, il tuo famiglio può recapitare l'incantesimo come se lo avesse lanciato lui. Il famiglio deve trovarsi entro 100 piedi da te e deve usare la sua reazione per recapitare l'incantesimo quando lo lanci. Se l'incantesimo richiede un tiro di attacco, usi il tuo modificatore di attacco per il tiro.