

# Gena

CA 15

26 HP

Razza: Human | Classe: Sorcerer 3 | Campagna: L'Ira del Destino | Edizione: D&amp;D 2014

Iniziativa +2

Velocità 30 ft

FORZA

**-1**

8

DESTREZZA

**+2**

14

COSTITUZIONE

**+3**

16

INTELLIGENZA

**+0**

10

SAGGEZZA

**+0**

10

CARISMA

**+3**

16

## TIRI SALVEZZA

<input type="radio"/> Forza	-1
<input type="radio"/> Destrezza	+2
<input checked="" type="radio"/> Costituzione	+5
<input type="radio"/> Intelligenza	+0
<input type="radio"/> Saggezza	+0
<input checked="" type="radio"/> Carisma	+5

## ARMI & ATTACCHI

Nessuna arma equipaggiata.

## EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Inventario vuoto o nessun oggetto visibile.

## ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

<input checked="" type="radio"/> Acrobazia (Des)	+4
<input type="radio"/> Addestrare Animali (Sag)	+0
<input checked="" type="radio"/> Arcano (Int)	+2
<input type="radio"/> Atletica (For)	-1
<input type="radio"/> Inganno (Car)	+3
<input type="radio"/> Storia (Int)	+0
<input checked="" type="radio"/> Intuizione (Sag)	+2
<input type="radio"/> Intimidire (Car)	+3
<input type="radio"/> Indagine (Int)	+0
<input type="radio"/> Medicina (Sag)	+0
<input type="radio"/> Natura (Int)	+0
<input checked="" type="radio"/> Percezione (Sag)	+2
<input checked="" type="radio"/> Intrattenimento (Car)	+5
<input type="radio"/> Persuasione (Car)	+3
<input type="radio"/> Religione (Int)	+0
<input type="radio"/> Rapidità di Mano (Des)	+2
<input type="radio"/> Furtività (Des)	+2
<input type="radio"/> Sopravvivenza (Sag)	+0

**PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI**

Cantrip\_tier

**Sorcerer**

- Level: 3
- Sorcery Points: 3
- Font Of Magic: 1

**TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE**

Tratti Razziali: Human

Background: Entertainer

Talenti Acquisiti:

- Toccato dal Fey

Strumenti & Veicoli: Disguise Kit

**LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK**

**Incantesimi da Incantatore**

**Trucchetti (Livello 0)**

- Fire Bolt   Message   Minor Illusion   Prestidigitation

**Incantesimi di 1° Livello**

- Burning Hands   Chaos Bolt   Shield

**Incantesimi di 2° Livello**

- Scorching Ray

**Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse**

Fey Touched: Silvery Barbs   Misty Step (sempre prep. - 1/riposo lungo)

**RISORSE / RESOURCES**

**Slot Incantesimo**

Slot di 1° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
Slot di 2° livello	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo

**Generale**

Ispirazione	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
-------------	--

**Stregone**

Punti Stregoneria	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	r. lungo
-------------------	--	----------

**Incantesimi da Talenti (gratis)**

Misty Step (Fey Touched)	<input type="checkbox"/>	r. lungo
Silvery Barbs (Fey Touched)	<input type="checkbox"/>	r. lungo

)}}

### TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

#### Age

Humans reach adulthood in their late teens and live less than a century.

#### Size

Humans vary widely in height and build, from barely 5 feet to well over 6 feet tall. Regardless of your position in that range, your size is Medium.

#### Languages

You can speak, read, and write Common and one extra language of your choice. Humans typically learn the languages of other peoples they deal with, including obscure dialects. They are fond of sprinkling their speech with words borrowed from other tongues: Orc curses, Elvish musical expressions, Dwarvish military phrases, and so on.

#### Skills (Sottorazza)

You gain proficiency in one skill of your choice.

#### Feat (Sottorazza)

You gain one feat of your choice.

### PRIVILEGI DI SORCERER (LV 3) — TESTO COMPLETO

#### Origine Stregonesca (Lv 1)

Choose a sorcerous origin, which describes the source of your innate magical power, from the list of available origins.

Your choice grants you features when you choose it at 1st level and again at 6th, 14th, and 18th level.

#### Lancio di Incantesimi (Lv 1)

An event in your past, or in the life of a parent or ancestor, left an indelible mark on you, infusing you with arcane magic. This font of magic, whatever its origin, fuels your spells. See 10 for the general rules of spellcasting and 11 for the sorcerer spell list.

**Cantrips.** At 1st level, you know four cantrips of your choice from the sorcerer spell list. You learn an additional sorcerer cantrip of your choice at 4th level and another at 10th level.

#### Spell Slots.

The Sorcerer table shows how many spell slots you have to cast your sorcerer spells of 1st level and higher. To cast one of these sorcerer 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.

For example, if you know the 1st-level spell *burning hands* and have a 1st-level and a 2nd-level spell slot available, you can cast *burning hands* using either slot.

#### Spells Known of 1st Level and Higher.

You know two 1st-level spells of your choice from the sorcerer spell list.

You learn an additional sorcerer spell of your choice at each level except 12th, 14th, 16th, 18th, 19th, and 20th. Each of these spells must be of a level for which you have spell slots. For instance, when you reach 3rd level in this class, you can learn one new spell of 1st or 2nd level.

Additionally, when you gain a level in this class, you can choose one of the sorcerer spells you know and replace it with another spell from the sorcerer spell list, which also must be of a level for which you have spell slots.

#### Spellcasting Ability.

Charisma is your spellcasting ability for your sorcerer spells, since the power of your magic relies on your ability to project your will into the world. You use your Charisma whenever a spell refers to your spellcasting ability. In addition, you use your Charisma modifier when setting the saving throw DC for a sorcerer spell you cast and when making an attack roll with one.

#### Spell.

#### Spell.

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

### Flexible Casting (Lv 2)

You can use your sorcery points to gain additional spell slots, or sacrifice spell slots to gain additional sorcery points. You learn other ways to use your sorcery points as you reach higher levels.

#### Creating Spell Slots.

You can transform unexpended sorcery points into one spell slot as a bonus action on your turn. The created spell slots vanish at the end of a long rest. The Creating Spell Slots table shows the cost of creating a spell slot of a given level. You can create spell slots no higher in level than 5th.

**Creating Spell Slots**

Spell Slot Level	Sorcery Point Cost
1st	2
2nd	3
3rd	5
4th	6
5th	7

**Converting a Spell Slot to Sorcery Points.** As a bonus action on your turn, you can expend one spell slot and gain a number of sorcery points equal to the slot's level.

### Fonte di Magia (Lv 2)

At 2nd level, you tap into a deep wellspring of magic within yourself. This wellspring is represented by sorcery points, which allow you to create a variety of magical effects.

### Sorcery Points (Lv 2)

You have 2 sorcery points, and you gain one additional point every time you level up, to a maximum of 20 at level 20. You can never have more sorcery points than shown on the table for your level. You regain all spent sorcery points when you finish a long rest.

### Metamagia (Lv 3)

At 3rd level, you gain the ability to twist your spells to suit your needs. You gain two of the following Metamagic options of your choice. You gain another one at 10th and 17th level.

You can use only one Metamagic option on a spell when you cast it, unless otherwise noted.

### Metamagic Options (Lv 3)

optional feature}

When you choose Metamagic options, you have access to the following additional options.

### Sottoclasse: Draconic Bloodline

#### Draconic Bloodline (Lv 1)

Your innate magic comes from draconic magic that was mingled with your blood or that of your ancestors. Most often, sorcerers with this origin trace their descent back to a mighty sorcerer of ancient times who made a bargain with a dragon or who might even have claimed a dragon parent. Some of these bloodlines are well established in the world, but most are obscure. Any given sorcerer could be the first of a new bloodline, as a result of a pact or some other exceptional circumstance.

#### Draconic Resilience (Lv 1)

As magic flows through your body, it causes physical traits of your dragon ancestors to emerge. At 1st level, your hit point maximum increases by 1 and increases by 1 again whenever you gain a level in this class.

Additionally, parts of your skin are covered by a thin sheen of dragon-like scales. When you aren't wearing armor, your AC equals 13 + your Dexterity modifier.

#### Dragon Ancestor (Lv 1)

At 1st level, you choose one type of dragon as your ancestor. The damage type associated with each dragon is used by features you gain later.

**Draconic Ancestry**

Dragon	Damage Type
Black	Acid
Blue	Lightning
Brass	Fire
Bronze	Lightning
Copper	Acid
Gold	Fire
Green	Poison
Red	Fire
Silver	Cold
White	Cold

You can speak, read, and write Draconic. Additionally, whenever you make a Charisma check when interacting with dragons, your proficiency bonus is doubled if it applies to the check.

## METAMAGIA (SORCERER) — TESTO COMPLETO

### Quickened Spell

Spendi 2 PS: lancia un incantesimo con tempo di lancio di 1 azione come azione bonus.

### Twinned Spell

Spendi PS pari al livello dell'incantesimo (minimo 1): scegli un secondo bersaglio valido per lo stesso incantesimo.

## SCELTE DI SOTTOCLASSE (SORCERER) — TESTO COMPLETO

### Lignaggio Draconico: Gold

## TALENTI — TESTO COMPLETO

### Fey Touched (TCE 2014)

Your exposure to the Feywild's magic has changed you, granting you the following benefits:

- You learn the misty step spell and one 1st-level spell of your choice. The 1st-level spell must be from the divination or enchantment school of magic. You can cast each of these spells without expending a spell slot. Once you cast either of these spells in this way, you can't cast that spell in this way again until you finish a long rest. You can also cast these spells using spell slots you have of the appropriate level. The spells' spellcasting ability is the ability increased by this feat.

## INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

### Trucchetti (Livello 0)

#### Dardo di Fuoco (Invocazione — PHB 2014)

**Tempo:** 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Lanci un granello di fuoco contro una creatura o un oggetto nel raggio d'azione. Effettua un tiro di incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da fuoco. Un oggetto infiammabile colpito da questo incantesimo prende fuoco se non è indossato o trasportato. Il danno di questo incantesimo aumenta di 1d10 quando raggiungi il 5° livello (2d10), l'11° livello (3d10) e il 17° livello (4d10).

#### Messaggio (Trasmutazione — PHB 2014)

**Tempo:** 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S, M (a short piece of copper wire) | **Durata:** 1 round

Punti il dito verso una creatura entro la portata e sussurri un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) sente il messaggio e può rispondere con un sussurro che solo tu puoi sentire. Puoi lanciare questo incantesimo attraverso oggetti solidi se conosci il bersaglio e sai che si trova oltre la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 90 centimetri di legno bloccano l'incantesimo. L'incantesimo non deve seguire una linea retta e può spostarsi liberamente dietro gli angoli o attraverso aperture.

#### 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.

#### 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

### **Mani Brucenti** (Invocazione — PHB 2014)

**Tempo:** 1 azione | **Gittata:** Sé (15 ft (4,5 m) cono) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Mentre tieni le mani con i pollici che si toccano e le dita spalancate, un sottile foglio di fiamme scaturisce dalle tue punte delle dita allungate. Ogni creatura in un cono di 15 piedi deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Una creatura subisce 3d6 danni da fuoco se il tiro salvezza fallisce, o la metà dei danni se riesce. Il fuoco accende qualsiasi oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the damage increases by 3d6 for each slot level above 1st.

### **Dardo del Caos** (Invocazione — XGE 2014)

**Tempo:** 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Lanci una massa ondulante e vibrante di energia caotica contro una creatura a portata. Effettua un tiro di attacco con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 2d8 + 1d6 danni. Scegli uno dei d8. Il numero ottenuto su quel dado determina il tipo di danno dell'attacco, come mostrato di seguito. Se ottieni lo stesso numero su entrambi i d8, l'energia caotica salta dal bersaglio a un'altra creatura a tua scelta entro 30 piedi da esso. Effettua un nuovo tiro di attacco contro il nuovo bersaglio e un nuovo tiro per i danni, che potrebbe far saltare nuovamente l'energia caotica. Una creatura può essere bersaglio una sola volta per ogni lancio di questo incantesimo.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, each target takes 2d8 + 1d6 extra damage of the type rolled for each slot level above 1st.

### **Scudo** (Abiurazione — PHB 2014)

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

Una barriera invisibile di forza magica appare e ti protegge. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, ottieni un bonus di +5 alla CA, incluso contro l'attacco che ha scatenato l'effetto, e non subisci danni da dardi incantati.

### **Spine d'Argento** (Ammaliamento — SCC 2014)

**Tempo:** 1 reazione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Distrai magicamente la creatura che ha innescato l'effetto e trasforma la sua momentanea incertezza in incoraggiamento per un'altra creatura. La creatura che ha innescato l'effetto deve rilanciare il d20 e utilizzare il risultato più basso. Puoi quindi scegliere una creatura diversa che puoi vedere entro la portata (puoi scegliere te stesso). La creatura scelta ha vantaggio al prossimo tiro per colpire, prova di caratteristica o tiro salvezza che effettua entro 1 minuto. Una creatura può essere potenziata da un solo utilizzo di questo incantesimo alla volta.

## **Incantesimi di 2° Livello**

---

### **Passo Nebbioso** (Evocazione — PHB 2014)

**Tempo:** 1 azione bonus | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Circondato brevemente da una nebbia argentea, ti teletrasporti fino a 30 piedi in uno spazio non occupato che puoi vedere.

### **Raggio Rovente** (Invocazione — PHB 2014)

**Tempo:** 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Crei tre raggi di fuoco e li scagli contro bersagli entro la portata. Puoi scagliarli contro un unico bersaglio o contro diversi bersagli. Effettua un attacco magico a distanza per ogni raggio. In caso di colpo, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 3rd level or higher, you create one additional ray for each slot level above 2nd.