Gena

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

CA 15 **26 HP**

Iniziativa +2 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	**+2**	**+3**	**+0**	**+0**	**+3**
8	14	16	10	10	16

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
○	Destrezza	+2
●	Costituzione	+5
○	Intelligenza	+0
○	Saggezza	+0
●	Carisma	+5

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

●	Acrobazia (Des)	+4
○	Addestrare Animali (Sag)	+0
●	Arcano (Int)	+2
○	Atletica (For)	-1
○	Inganno (Car)	+3
○	Storia (Int)	+0
●	Intuizione (Sag)	+2
○	Intimidire (Car)	+3
○	Indagine (Int)	+0
○	Medicina (Sag)	+0
○	Natura (Int)	+0
●	Percezione (Sag)	+2
●	Intrattenimento (Car)	+5
○	Persuasione (Car)	+3
○	Religione (Int)	+0
○	Rapidità di Mano (Des)	+2
○	Furtività (Des)	+2
○	Sopravvivenza (Sag)	+0

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.

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Gena

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Sorcerer

- **Level**: 3
- **Sorcery points**: 3
- **Font of magic**

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Intrattenitore

Sei un Bardo che brilla davanti a un pubblico. Conosci i modi per incantare, intrattenere e persino ispirare loro. La tua poetica può muovere i cuori di chi ti ascolta, suscitando tristezza o gioia, risate o rabbia. La tua musica solleva i loro spiriti o cattura il loro dolore. I tuoi passi di danza incantano, il tuo umorismo colpisce dritto al cuore. Qualunque tecnica usi, la tua arte è la tua vita.

Talenti Acquisiti:

- **Toccato dal Fey**

Strumenti & Veicoli: Disguise Kit

Armi: Daggers, Darts, Slings, Quarterstaffs, Light Crossbows

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

Toccato dal Fey: Silvery Barbs · Misty Step (sempre prep. · 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Fey Touched (talento): Misty Step

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐☐☐	r. lungo
Slot di 2° livello	☐☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐☐☐	
Stregone		
Punti Stregoneria	☐☐☐	r. lungo
Incantesimi da Talenti (gratis)		
Passo Nebbioso (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo
Spine d'Argento (Toccato dal Fey)	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Gena

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

Gli umani raggiungono l'età adulta verso la fine della loro adolescenza e vivono meno di un secolo.

Taglia

I umani variano molto in altezza e costituzione, da appena 5 piedi a oltre 6 piedi. Indipendentemente dalla tua posizione in questo intervallo, la tua taglia è Media.

Lingue

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e una lingua extra a tua scelta. Gli umani tipicamente apprendono le lingue di altri popoli con cui interagiscono, inclusi dialetti oscuri. Amano cospargere il loro discorso con parole prese in prestito da altre lingue: maledizioni orchesche, espressioni musicali elfiche, frasi militari naniche, e così via.

Abilità (Sottorazza)

Acquisisci competenza in un'abilità a tua scelta.

Talento (Sottorazza)

Ottieni un feat a tua scelta.

PRIVILEGI DI SORCERER (LV 3) — TESTO COMPLETO

Origine Stregonesca (Lv 1)

Scegli un'origine stregonesca, che descrive la fonte del tuo potere magico innato, dall'elenco delle origini disponibili.

La tua scelta ti concede dei tratti quando la scegli al 1° livello e di nuovo al 6°, 14° e 18° livello.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Un evento nel tuo passato, o nella vita di un genitore o antenato, ha lasciato un segno indelebile su di te, infondendo in te la magia arcana. Questa fonte di magia, qualunque sia la sua origine, alimenta i tuoi incantesimi. Vedi 10 per le regole generali del lancio di incantesimi e 11 per l'elenco degli incantesimi dello stregone.

Trucchetti. Al 1° livello, conosci quattro trucchetti a tua scelta dall'elenco degli incantesimi dello stregone. Impari un trucchetto aggiuntivo dello stregone a tua scelta al 4° livello e un altro al 10° livello.

Slot Incantesimo. La tabella dello Stregone mostra quante slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi dello stregone di 1° livello o superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi dello stregone, devi spendere una slot del livello dell'incantesimo o superiore. Ripiani tutte le slot incantesimo spese quando completi un riposo lungo.

Per esempio, se conosci l'incantesimo di 1° livello burning hands e hai a disposizione una slot incantesimo di 1° livello e una di 2° livello, puoi lanciare burning hands usando una qualsiasi delle due slot.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello e Superiori. Conosci due incantesimi dello stregone di 1° livello a tua scelta dall'elenco degli incantesimi dello stregone.

Impari un incantesimo aggiuntivo dello stregone a tua scelta ad ogni livello, eccetto al 12°, 14°, 16°, 18°, 19° e 20°. Ognuno di questi incantesimi deve essere di un livello per cui hai slot incantesimo. Per esempio, quando raggiungi il 3° livello in questa classe, puoi imparare un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello.

Inoltre, quando guadagni un livello in questa classe, puoi scegliere uno degli incantesimi dello stregone che conosci e sostituirlo con un altro incantesimo dall'elenco degli incantesimi dello stregone, che deve anche essere di un livello per cui hai slot incantesimo.

Abilità per il Lancio di Incantesimi. Carisma è la tua abilità per il lancio di incantesimi per gli incantesimi dello stregone, poiché il potere della tua magia dipende dalla tua capacità di proiettare la tua volontà nel mondo. Usi il tuo Carisma ogni volta che un incantesimo si riferisce alla tua abilità per il lancio di incantesimi. Inoltre, usi il tuo modificatore di Carisma quando stabilisci il CD del tiro salvezza per un incantesimo dello stregone che lanci e quando effettui un tiro per colpire con uno di essi.

Focus per il Lancio di Incantesimi. Puoi usare un focus arcano come focus per il lancio di incantesimi per gli incantesimi dello stregone.

Lancio Flessibile (Lv 2)

Puoi usare i tuoi punti di stregoneria per ottenere slot incantesimo aggiuntivi, o sacrificare slot incantesimo per ottenere punti di stregoneria aggiuntivi. Imparerai altri modi per usare i tuoi punti di stregoneria man mano che raggiungi livelli più alti.

Creazione di slot incantesimo. Puoi trasformare punti di stregoneria non spesi in uno slot incantesimo come azione bonus al tuo turno. Gli slot incantesimo creati svaniscono alla fine di un riposo lungo. La tabella Creazione di slot incantesimo mostra il costo per creare uno slot incantesimo di un determinato livello. Puoi creare slot incantesimo non più alti di 5° livello.

Conversione di uno slot incantesimo in punti di stregoneria. Come azione bonus al tuo turno, puoi spendere uno slot incantesimo e guadagnare un numero di punti di stregoneria pari al livello dello slot.

Fonte di Magia (Lv 2)

Al 2° livello, attingi a un profondo pozzo di magia dentro di te. Questo pozzo è rappresentato dai Punti Stregoneria, che ti permettono di creare una varietà di effetti magici.

Punti Stregoneria (Lv 2)

Hai 2 Punti Stregoneria e guadagni un punto aggiuntivo ogni volta che sali di livello, fino a un massimo di 20 al 20° livello. Non puoi mai avere più Punti Stregoneria di quanti ne sono indicati nella tabella per il tuo livello. Recuperi tutti i Punti Stregoneria spesi quando termini un riposo lungo.

Metamagia (Lv 3)

Al 3° livello, ottieni la capacità di torcere i tuoi incantesimi per adattarli alle tue esigenze. Ottieni due delle seguenti opzioni di Metamagia a tua scelta. Ne ottieni un'altra al 10° e al 17° livello.

Puoi usare una sola opzione di Metamagia su un incantesimo quando lo lanci, a meno che non sia indicato diversamente.

Opzioni di Metamagia (Lv 3)

3rd-level sorcerer optional feature

Quando scegli le opzioni di Metamagia, hai accesso alle seguenti opzioni aggiuntive.

Sottoclasse: Draconic Bloodline

Lignaggio Draconico (Lv 1)

La tua magia innata proviene da magia draconica mescolata al tuo sangue o a quello dei tuoi antenati. Il più delle volte, gli stregoni con questa origine tracciano la loro discendenza fino a un potente stregone dei tempi antichi che fece un patto con un drago o che potrebbe persino aver avuto un genitore drago. Alcune di queste linee di sangue sono ben radicate nel mondo, ma la maggior parte è oscura. Qualsiasi stregone potrebbe essere il primo di una nuova linea di sangue, a seguito di un patto o di qualche altra circostanza eccezionale.

Resistenza Draconica (Lv 1)

Mentre la magia scorre nel tuo corpo, fa emergere tratti fisici dei tuoi antenati draghi. Al 1° livello, il tuo massimo di punti ferita aumenta di 1 e aumenta nuovamente di 1 ogni volta che guadagni un livello in questa classe.

Inoltre, parti della tua pelle sono coperte da una sottile patina di squame simili a quelle dei draghi. Quando non indossi armatura, il tuo AC è pari a 13 + il tuo modificatore di Destrezza.

Antenato Draconico (Lv 1)

Al 1° livello, scegli un tipo di drago come tuo antenato. Il tipo di danno associato a ciascun drago è utilizzato dalle caratteristiche che acquisisci in seguito.

Puoi parlare, leggere e scrivere Draconic. Inoltre, ogni volta che fai un tiro di Carisma quando interagisci con draghi, il tuo bonus di competenza è raddoppiato se si applica al tiro.

METAMAGIA (SORCERER) — TESTO COMPLETO

Quickened Spell

When you cast a spell that has a casting time of 1 action, you can spend 2 sorcery points to change the casting time to 1 bonus action for this casting.

Twinned Spell

When you cast a spell that targets only one creature and doesn't have a range of self, you can spend a number of sorcery points equal to the spell's level to target a second creature in range with the same spell (1 sorcery point if the spell is a cantrip). To be eligible, a spell must be incapable of targeting more than one creature at the spell's current level. For example, magic missile and scorching ray aren't eligible, but ray of frost and chromatic orb are.

SCELTE DI SOTTOCLASSE (SORCERER) — TESTO COMPLETO

Lignaggio Draconico: Gold

TALENTI — TESTO COMPLETO

Toccato dal Fey (TCE 2014)

L'esposizione alla magia del Feywild ti ha cambiato, conferendoti i seguenti benefici:

- Imparerai l'incantesimo misty step e un incantesimo di 1° livello a tua scelta. L'incantesimo di 1° livello deve appartenere alla scuola di Divinazione o Incantesimo. Puoi lanciare entrambi questi incantesimi senza utilizzare uno slot incantesimo. Una volta che hai lanciato uno di questi incantesimi in questo modo, non potrai farlo di nuovo fino a quando non avrai completato un riposo lungo. Puoi anche lanciare questi incantesimi utilizzando slot incantesimo di livello appropriato. La capacità di lancio degli incantesimi è quella aumentata da questo talento.

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.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il danno aumenta di 1d6 per ogni livello di slot superiore al 1°.

Dardo del Caos (Invocazione — XGE 2014)

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

Lanci un'onda di energia caotica ondulante e stridula contro una creatura entro la gittata. Effettua un tiro per colpire a distanza. Se centrato, la creatura subisce 2d8 + 1d6 danni. Scegli uno dei d8. Il numero estratto su quel dado determina il tipo di danno dell'attacco, come indicato di seguito. Se estrai lo stesso numero su entrambi i d8, l'energia caotica salta dalla creatura di destinazione a un'altra creatura a tua scelta entro 30 piedi da essa. Effettua un nuovo tiro per colpire e un nuovo lancio danni, che potrebbero far saltare nuovamente l'energia. Una creatura può essere colpita una sola volta per ogni lancio di questo incantesimo.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, ogni bersaglio subisce 1d6 danno extra del tipo lanciato per ogni livello di slot superiore al 1°.

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 trasformi 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 slot incantesimo of 3rd level or higher, you create one additional ray for each slot level above 2nd.