

Greg

Razza: Human | **Classe:** Bard 1 | **Campagna:** RoleForPolio D&D | **Edizione:** D&D 2014

CA 10 **8 HP**

Iniziativa -1 **Velocità 30 ft**

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

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
●	Destrezza	+1
○	Costituzione	+0
○	Intelligenza	+2
○	Saggezza	+3
●	Carisma	+5

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Dagger	+1	**1d4-1 piercing**	
Dagger	+1	**1d4-1 piercing**	
Rapier	+1	**1d8-1 piercing**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Leather Armor	1	—	
Dagger	1	—	
Leather Armor	1	—	
Dagger	1	—	
Rapier	1	—	
Zaino da intrattenitore	1	38 lb	
strumento musicale a scelta	1	—	
Abiti eleganti	1	6 lb	
Kit travestimenti	1	3 lb	
Pouch (containing 15 Gp)	1	—	

Peso Trasportato: 47 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Greg

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Bard

- **Level**: 1
- **Bardic insp die**: d6
- **Bardic insp uses**: 3/LR (CHA mod)

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Ciarlatano

Hai sempre avuto un modo di fare con la gente. Sai cosa li fa scattare, puoi carpire i desideri del loro cuore dopo pochi minuti di conversazione, e con qualche domanda guidata puoi leggerli come fossero libri per bambini. È un talento utile, e uno che sei perfettamente disposto a usare a tuo vantaggio. Sai cosa vuole la gente e lo offri, o meglio, prometti di offrirlo. Il buon senso dovrebbe tenere la gente lontana da cose che sembrano troppo belle per essere vere, ma il buon senso sembra scarseggiare quando sei nei paraggi. La bottiglia di liquido color rosa curerà sicuramente quell'eruzione indecorosa, questo unguento - nient'altro che un po' di grasso con una spolverata di polvere d'argento - può restituire giovinezza e vigore, e c'è un ponte in città che giusto per caso è in vendita. Queste meraviglie sembrano implausibili, ma sai farle sembrare vere.

Talenti Acquisiti:

- **Guaritore**

Strumenti & Veicoli: Disguise Kit, Forgery Kit, Three musical instruments of your choice

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

Armature: Armature leggere

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Mage Hand | Vicious Mockery

Incantesimi di 1° Livello

Detect Magic | Dissonant Whispers | Healing Word | Tasha's Hideous Laughter

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo

Slot di 1° livello ☐☐ r. lungo

Generale

Ispirazione ☐☐☐

Bardo

Ispirazione Bardica ☐☐☐ r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Greg

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 BARD (LV 1) — TESTO COMPLETO

Ispirazione Bardica (Lv 1)

Puoi ispirare gli altri attraverso parole o musica coinvolgenti. Per farlo, usi un'azione bonus durante il tuo turno per scegliere una creatura diversa da te entro 60 piedi da te che possa sentirti. Quella creatura ottiene un dado di Ispirazione Bardica, un d6.

Una volta nei successivi 10 minuti, la creatura può tirare il dado e aggiungere il numero ottenuto a una prova di caratteristica, a un tiro per colpire o a un tiro salvezza che effettua. La creatura può aspettare fino a dopo aver tirato il d20 prima di decidere di usare il dado di Ispirazione Bardica, ma deve decidere prima che il DM dica se il tiro ha successo o fallisce. Una volta che il dado di Ispirazione Bardica è stato tirato, viene perso. Una creatura può avere al massimo un dado di Ispirazione Bardica alla volta.

Puoi usare questa caratteristica un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma (almeno una). Recuperi tutti gli usi spesi quando concludi un riposo lungo.

Il tuo dado di Ispirazione Bardica cambia quando raggiungi certi livelli in questa classe. Il dado diventa un d8 al 5° livello, un d10 al 10° livello e un d12 al 15° livello.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a districare e rimodellare il tessuto della realtà in armonia con i tuoi desideri e la tua musica. I tuoi incantesimi fanno parte del tuo vasto repertorio magico, che puoi adattare a diverse situazioni. Consulta il 10 per le regole generali del lancio degli incantesimi e il 11 per l'elenco degli incantesimi da bardo.

Trucchetti. Conosci due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi da bardo. Impara ulteriori trucchetti da bardo a tua scelta man mano che sali di livello: un terzo trucchetto al 4° livello e un quarto al 10° livello.

Slot incantesimo. La tabella del Bardo indica quanti slot incantesimo hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi da bardo di 1° livello o superiori. Per lanciare uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot di livello pari o superiore a quello dell'incantesimo. Riprendi tutti gli slot incantesimo spesi quando completi un riposo lungo.

Ad esempio, se conosci l'incantesimo di 1° livello cura ferite e hai a disposizione uno slot incantesimo di 1° livello e uno di 2° livello, puoi lanciare cura ferite utilizzando uno qualsiasi dei due slot.

Incantesimi conosci di 1° livello o superiori. Conosci quattro incantesimi di 1° livello a tua scelta dalla lista degli incantesimi da bardo.

Impara un nuovo incantesimo da bardo a tua scelta a ogni livello, tranne al 12°, 16°, 19° e 20° livello. Ogni nuovo incantesimo deve essere di un livello per il quale hai slot incantesimo disponibili. Ad esempio, quando raggiungi il 3° livello in questa classe, puoi imparare un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello.

Inoltre, quando acquisisci un livello in questa classe, puoi sostituire uno degli incantesimi da bardo che conosci con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi da bardo, a condizione che sia di un livello per il quale hai slot incantesimo disponibili.

Abilità di lancio degli incantesimi. Carisma è la tua abilità di lancio degli incantesimi per i tuoi incantesimi da bardo. La tua magia nasce dal cuore e dall'anima che infondi nella tua musica o nelle tue parole. Utilizzi il tuo Carisma ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla tua abilità di lancio degli incantesimi. Inoltre, utilizzi il tuo modificatore di Carisma per impostare il tiro salvezza DC per un incantesimo da bardo che lanci e per effettuare un tiro per colpire con uno di essi.

Lancio di incantesimi rituali. Puoi lanciare qualsiasi incantesimo da bardo che conosci come rituale, a condizione che quell'incantesimo abbia il tag rituale.

Focus per il lancio degli incantesimi. Puoi utilizzare uno strumento musicale come focus per il lancio dei tuoi incantesimi da bardo.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Guaritore (PHB 2014)

Sei un medico abile, che ti permette di medicare le ferite rapidamente e far tornare i tuoi alleati in combattimento. Ottieni i seguenti benefici:

- Quando usi un healer's kit per stabilizzare una creatura morente, quella creatura recupera anche 1 punto ferita.
- Come azione, puoi spendere un uso di un healer's kit per curare una creatura e ripristinare 1d6 + 4 punti ferita, più ulteriori punti ferita pari al numero massimo di Dadi Vita della creatura. La creatura non può recuperare punti ferita da questo talento di nuovo finché non termina un riposo breve o lungo.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Mano Magica (Evocazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 minuto

Una mano spettrale e fluttuante appare in un punto scelto da te entro la portata. La mano dura per l'intera durata o finché non la congedi con un'azione. La mano svanisce se si trova a più di 30 piedi di distanza da te o se lanci nuovamente questo incantesimo. Puoi usare la tua azione per controllare la mano. Puoi usare la mano per manipolare un oggetto, aprire una porta o un contenitore non chiuso a chiave, riporre o recuperare un oggetto da un contenitore aperto, o versare il contenuto di una fiala. Puoi muovere la mano fino a 30 piedi ogni volta che la usi. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 10 libbre.

Beffa Crudele (Ammaliamento — PHB 2014)

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

Lanci una serie di insulti carichi di incantesimi sottili contro una creatura visibile entro portata. Se la creatura può sentirti (anche se non deve comprenderti), deve superare un tiro di salvezza di Saggezza o subire 1d4 danni psichici e svantaggio sul prossimo tiro d'attacco prima della fine del suo prossimo turno. Il danno della magia aumenta di 1d4 al 5º livello (2d4), al 11º livello (3d4) e al 17º livello (4d4).

Incantesimi di 1° Livello

Rilevare la magia (Divinazione, Rituale, Concentrazione — PHB 2014)

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

Per la durata, percepisci la presenza di magia entro 30 piedi da te. Se percepisci la magia in questo modo, puoi usare la tua azione per vedere un’aura fioca attorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell’area che porti magia, e ne apprendi la 10, se presente. L’incantesimo può penetrare la maggior parte delle barriere, ma è bloccato da 1?piede di pietra, 1?pollice di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 3?piedi di legno o terra.

Sussurri Dissonanti (Ammaliamento — PHB 2014)

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

Sussurri una melodia discordante che solo una creatura a tua scelta entro la portata può udire, tormentandola con un dolore terribile. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. In caso di fallimento, subisce 3d6 danni psichici e deve immediatamente usare la sua reazione, se disponibile, per allontanarsi da te per una distanza pari alla sua Velocità. La creatura non si muove verso zone palesemente pericolose, come il fuoco o un precipizio. In caso di successo, il bersaglio subisce metà dei danni e non deve allontanarsi. Una creatura deafened ha successo automatico sul tiro salvezza.

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°.

Parola curativa (Invocazione — PHB 2014)

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

Una creatura a tua scelta che puoi vedere entro la portata recupera punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di caratteristica da lancio di incantesimi. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d4 per ogni livello di slot superiore al 1° .

Risata Incontenibile di Tasha (Ammaliamento, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (tiny tarts and a feather that is waved in the air) | **Durata:** 1 minuto

Una creatura a tua scelta che puoi vedere entro gittata percepisce tutto come esilarante e scoppia in fragorose risate se l'incantesimo ha effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Saggezza o cadere prono, diventando incapacitato e incapace di rialzarsi per la durata. Una creatura con un punteggio di Intelligenza pari a 4 o inferiore non ne è influenzata. Alla fine di ciascuno dei suoi turni, e ogni volta che subisce danni, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Saggezza. Il bersaglio ha vantaggio al tiro salvezza se questo è innescato da danni. In caso di successo, l'incantesimo termina.