



Greg

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

CA 10

8 HP

Iniziativa -1

Velocità 30 ft

FORZA

-1

8

DESTREZZA

-1

8

COSTITUZIONE

+0

10

INTELLIGENZA

+2

14

SAGGEZZA

+3

16

CARISMA

+3

16

TIRI SALVEZZA

<input type="radio"/>	Forza	-1
<input checked="" type="radio"/>	Destrezza	+1
<input type="radio"/>	Costituzione	+0
<input type="radio"/>	Intelligenza	+2
<input type="radio"/>	Saggezza	+3
<input checked="" type="radio"/>	Carisma	+5

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Dagger	++1	+ piercing	
Dagger	++1	+ piercing	
Rapier	++1	+ piercing	

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

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	—	
Entertainer's Pack	1	38 lb	
Instrumentmusical	1	—	
Fine Clothes	1	6 lb	
Disguise Kit	1	3 lb	
Pouch (containing 15 Gp)	1	—	

Peso Trasportato: 47 / 120 lb

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cantrip_tier

Bard

- Level: 1
- Bardic Insp Die: d6
- Bardic Insp Uses: 3/LR (CHA mod)
- Song Of Rest:
- Magical Secrets:

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Charlatan

Talenti Acquisiti:

- Guaritore

Strumenti & Veicoli: Disguise Kit, Forgery Kit

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

)}}

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 BARD (LV 1) — TESTO COMPLETO

Ispirazione Bardica (Lv 1)

You can inspire others through stirring words or music. To do so, you use a bonus action on your turn to choose one creature other than yourself within 60 feet of you who can hear you. That creature gains one Bardic Inspiration die, a d6.

Once within the next 10 minutes, the creature can roll the die and add the number rolled to one ability check, attack roll, or saving throw it makes. The creature can wait until after it rolls the d20 before deciding to use the Bardic Inspiration die, but must decide before the DM says whether the roll succeeds or fails. Once the Bardic Inspiration die is rolled, it is lost. A creature can have only one Bardic Inspiration die at a time.

You can use this feature a number of times equal to your Charisma modifier (a minimum of once). You regain any expended uses when you finish a long rest.

Your Bardic Inspiration die changes when you reach certain levels in this class. The die becomes a d8 at 5th level, a d10 at 10th level, and a d12 at 15th level.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

You have learned to untangle and reshape the fabric of reality in harmony with your wishes and music. Your spells are part of your vast repertoire, magic that you can tune to different situations. See 10 for the general rules of spellcasting and 11 for the bard spell list.

Cantrips. You know two cantrips of your choice from the bard spell list. You learn additional bard cantrips of your choice at higher levels, learning a 3rd cantrip at 4th level and a 4th at 10th level.

Spell Slots.

The Bard table shows how many spell slots you have to cast your bard 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.

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

Spells Known of 1st Level and Higher.

You know four 1st-level spells of your choice from the bard spell list.

You learn an additional bard spell of your choice at each level except 12th, 16th, 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 bard spells you know and replace it with another spell from the bard spell list, which also must be of a level for which you have spell slots.

Spellcasting Ability.

Charisma is your spellcasting ability for your bard spells. Your magic comes from the heart and soul you pour into the performance of your music or oration. 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 bard spell you cast and when making an attack roll with one.

Spell.

Spell.

Ritual Casting. You can cast any bard spell you know as a ritual if that spell has the ritual tag.

Spellcasting Focus. You can use a musical instrument as a spellcasting focus for your bard spells.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Healer (PHB 2014)

You are an able physician, allowing you to mend wounds quickly and get your allies back in the fight. You gain the following benefits:

- When you use a healer's kit to stabilize a dying creature, that creature also regains 1 hit point.
- As an action, you can spend one use of a healer's kit to tend to a creature and restore 1d6 + 4 hit points to it, plus additional hit points equal to the creature's maximum number of Hit Dice. The creature can't regain hit points from this feat again until it finishes a short or long rest.

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 congiedi 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

Scagli una serie di insulti intrisi di sottili incantesimi contro una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione. Se il bersaglio può sentirti (anche se non deve capirti), deve riuscire a superare un tiro salvezza di Saggezza o subire 1d4 danni psichici e avere svantaggio al prossimo tiro di attacco che effettua prima della fine del suo prossimo turno. I danni di questo incantesimo aumentano di 1d4 quando raggiungi il 5° livello (2d4), l'11° livello (3d4) e il 17° 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 nel raggio d'azione può udire, infliggendole un terribile dolore. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se il tiro salvezza fallisce, subisce 3d6 danni psichici e deve usare immediatamente la sua reazione, se disponibile, per muoversi fino a quanto permette la sua velocità, allontanandosi da te. La creatura non si muove in terreno evidentemente pericoloso, come fuoco o una fossa. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio subisce metà dei danni e non deve allontanarsi. Una creatura deafened supera automaticamente il tiro salvezza.

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.

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 capacità di incantesimo. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the healing increases by 1d4 for each slot level above 1st.

Risonanza Ridicola 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.