



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

☐	Forza	+1
☐	Destrezza	+3
☐	Costituzione	+2
☒	Intelligenza	+4
☒	Saggezza	+4
☐	Carisma	+4

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Bastone ferrato	+5	1d6+3 bludgeoning	
Bastone ferrato	+4	1d6+2 bludgeoning	
Bastone ferrato	+3	1d6+1 bludgeoning	

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

☐	Acrobazia (Des)	+3
☐	Addestrare Animali (Sag)	+2
☐	Arcano (Int)	+2
☐	Atletica (For)	+1
☒	Inganno (Car)	+6
☐	Storia (Int)	+2
☒	Intuizione (Sag)	+4
☐	Intimidire (Car)	+4
☒	Indagine (Int)	+4
☐	Medicina (Sag)	+2
☐	Natura (Int)	+2
☐	Percezione (Sag)	+2
☐	Intrattenimento (Car)	+4
☒	Persuasione (Car)	+6
☒	Religione (Int)	+4
☐	Rapidità di Mano (Des)	+3
☐	Furtività (Des)	+3
☐	Sopravvivenza (Sag)	+2

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 20 | Platino (pp): 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
? Bastone ferrato	1	4 lb	
? Bastone ferrato	1	4 lb	
? Bastone ferrato	1	4 lb	
Pozione Cura	1	—	
Pozione Cura	1	—	
Libro degli Incantesimi	1	3 lb	
Libro degli Incantesimi	1	3 lb	
Borsa	1	1 lb	
			Peso Trasportato: 19 / 180 lb

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Wizard

- Level: 1
- Arcane recovery: 1 slot /LR

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali:

Changeling

Background:

Cacciatore di taglie urbano

Talenti Acquisiti:

- Cartomante
- Schiacciatore

Lingue conosciute:

Elvish, Halfling, Common

Armi:

Daggers, Darts, Slings, Quarterstaves, Light Crossbows

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

Cartomante:

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

Età

I changeling maturano leggermente più velocemente degli umani ma hanno una longevità simile, tipicamente un secolo o meno. Sebbene un changeling possa trasformarsi per celare la propria età, gli effetti dell'invecchiamento li colpiscono in modo simile agli umani.

Allineamento

I mutaforma tendono verso una neutralità pragmatica, e pochi mutaforma abbracciano il male.

Taglia

La tua taglia è Media.

Mutaforma

Come azione, puoi cambiare il tuo aspetto e la tua voce. Decidi i dettagli dei cambiamenti, inclusi colore, lunghezza dei capelli e sesso. Puoi anche regolare altezza e peso, ma non così tanto da cambiare la tua taglia. Puoi farti apparire come membro di un'altra razza, sebbene nessuna delle tue statistiche di gioco cambi. Non puoi duplicare l'aspetto di una creatura che non hai mai visto, e devi adottare una forma che abbia la stessa disposizione di base degli arti che possiedi. I tuoi vestiti e equipaggiamento non cambiano con questo tratto.

Rimani nella nuova forma finché non usi un'azione per tornare alla tua vera forma o finché non muori.

Istinti del Changeling

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

Lingue

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e due altre lingue a tua scelta.

PRIVILEGI DI WIZARD (LV 1) — TESTO COMPLETO

Recupero Arcano (Lv 1)

Puoi recuperare parte della tua energia magica studiando il tuo grimorio. Quando termini un riposo breve, puoi scegliere alcuni slot incantesimo esauriti da recuperare. Il livello combinato degli slot incantesimo può essere al massimo pari alla metà del tuo livello da Mago (arrotondato per eccesso), e nessuno degli slot può essere di 6° livello o superiore. Ad esempio, se sei un Mago di 4° livello, puoi recuperare slot incantesimo per un totale di due livelli, recuperando o uno slot di 2° livello o due slot di 1° livello.

Una volta utilizzata questa caratteristica, non potrai farlo di nuovo fino a quando non avrai terminato un riposo lungo.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Come studente di magia arcana, hai imparato a lanciare incantesimi. Consulta il 7 per le regole sul lancio di incantesimi. Le informazioni seguenti<pad> dettagliano come utilizzi tali regole con gli incantesimi da Mago, che troverai nella descrizione della classe più avanti.

Trucchetti. Conosci tre trucchetti da Mago a tua scelta. Light, Mage Hand e Ray of Frost sono consigliati. Ogni volta che completi un Long Rest, puoi sostituire uno dei trucchetti ottenuti con questa caratteristica con un altro trucchetto da Mago a tua scelta.

Quando raggiungi il 4° e il 10° livello da Mago, impari un altro trucchetto da Mago a tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella delle Caratteristiche del Mago.

Grimorio. Il tuo apprendistato da mago è culminato nella creazione di un libro unico: il tuo grimorio. È un oggetto di tag Dimensione Piccola che pesa circa 1,5 kg, contiene 100 pagine e può essere letto solo da te o da qualcuno che lanci Identify.

Il libro contiene gli incantesimi di 1° livello e superiori che conosci. Inizia con sei incantesimi da Mago di 1° livello a tua scelta. Detect Magic, Feather Fall, Mage Armor, Magic Missile, Sleep e Thunderwave sono consigliati.

Ogni volta che aumenti di livello da Mago dopo il 1°, aggiungi due incantesimi da Mago a tua scelta al tuo grimorio. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo, come indicato nella tabella delle Caratteristiche del Mago. Questi incantesimi sono il culmine delle tue ricerche arcane<pad>

Slot Incantesimo. La tabella delle Caratteristiche del Mago mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi di 1° livello e superiori. Recuperi tutti gli slot consumati quando completi un Long Rest.

Incantesimi Preparati di 1° Livello e Superiori. Prepari l'elenco di incantesimi di 1° livello e superiori che puoi lanciare grazie a questa caratteristica. Per farlo, scegli quattro incantesimi dal tuo grimorio. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo.

Il numero di incantesimi nel tuo elenco aumenta man mano che aumenti di livello da Mago, come mostrato nella colonna Incantesimi Preparati della tabella delle Caratteristiche del Mago. Ogni volta che tale numero aumenta, scegli nuovi incantesimi da Mago finché il numero di incantesimi nel tuo elenco non corrisponde a quello indicato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo. Ad esempio, se sei un Mago di 3° livello, il tuo elenco di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di 1° e 2° livello in qualsiasi combinazione, scelti dal tuo grimorio.

Se un'altra caratteristica del Mago ti conferisce incantesimi che hai sempre preparati, questi non contano ai fini del numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma contano comunque come incantesimi da Mago per te.

Cambiare gli Incantesimi Preparati. Ogni volta che completi un Long Rest, puoi modificare il tuo elenco di incantesimi preparati, sostituendo uno o più incantesimi con altri presenti nel tuo grimorio.

Caratteristica per il Lancio di Incantesimi. L'Intelligenza è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi dei tuoi incantesimi da Mago.

Focus per il Lancio di Incantesimi. Puoi usare un Arcane Focus o il tuo grimorio come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Mago.

Espandere e Sostituire un Grimorio. Gli incantesimi che aggiungi al tuo grimorio man mano che aumenti di livello riflettono le tue continue ricerche magiche, ma potresti scoprire altri incantesimi durante le tue avventure da aggiungere al libro. Potresti, ad esempio, trovare un incantesimo da Mago su un Spell Scroll e poi copiarlo nel tuo grimorio.

Copiare un Incantesimo nel Grimorio. Quando trovi un incantesimo da Mago di 1° livello o superiore, puoi copiarlo nel tuo grimorio se è di un livello che puoi preparare e se hai il tempo necessario per la trascrizione. Per ogni livello dell'incantesimo, la trascrizione richiede 2 ore e costa 50 mo.<pad> Dopo la trascrizione, puoi preparare l'incantesimo come gli altri presenti nel tuo grimorio.

Copiare il Grimorio. Puoi copiare un incantesimo dal tuo grimorio in un altro libro. È simile a copiare un nuovo incantesimo nel grimorio, ma più veloce, poiché conosci già l'incantesimo. Ti<pad> solo 1 ora e 10 mo per ogni livello dell'incantesimo copiato.

Se perdi il tuo grimorio, puoi usare la stessa procedura per trascrivere gli incantesimi da Mago che avevi preparato in un nuovo grimorio. Per riempire il resto del nuovo libro, dovrai trovare nuovi incantesimi da trascrivere. Per questo motivo, molti maghi tengono un grimorio di riserva.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Cartomante (BMT 2014)

Hai imparato a canalizzare la tua magia attraverso un mazzo di carte. Puoi utilizzare un mazzo di carte come tuo focus per il lancio di incantesimi, e guadagni i seguenti benefici:

- **Trucchi con le carte.**** Imparerai il cantico Prestidigitation e potrai usarlo per creare illusioni che duplicano gli effetti della magia di scena. Quando usi Prestidigitation in questo modo, puoi nascondere le componenti verbali e somatiche dell'incantesimo come conversazione normale e manipolazione di carte.
- **Asso Nascondo.**** Quando completi un riposo lungo, puoi scegliere un incantesimo dalla lista di incantesimi della tua classe e imbuerne quell'incantesimo in una carta. L'incantesimo scelto deve avere un tempo di lancio di 1 azione e deve essere di un livello per cui hai slot di incantesimo. La carta rimane imbuita con questo incantesimo per 8 ore. Mentre la carta è imbuita con l'incantesimo, puoi usare una azione bonus per esibire la carta e lanciare l'incantesimo immediatamente. La carta perde immediatamente la sua magia dopo il lancio.

Schiacciatore (TCE 2014)

Sei esperto nell'arte di schiacciare i tuoi nemici, il che ti conferisce i seguenti benefici:

- Una volta per turno, quando colpisci una creatura con un attacco che infligge danni da contundente, puoi spostarla di 5 piedi in uno spazio non occupato, a patto che il bersaglio non sia di una taglia superiore alla tua di più di una categoria.
- Quando infliggi un colpo critico che infligge danni da contundente a una creatura, i tiri per colpire contro quella creatura sono effettuati con vantaggio fino all'inizio del tuo prossimo turno.

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 sì che fuoco verde salti dal bersaglio a un'altra creatura a tua scelta che puoi vedere entro 5 piedi da esso. La seconda creatura subisce danni da fuoco pari al tuo modificatore di capacità di . Il danno di questo incantesimo aumenta quando raggiungi determinati livelli. Al 5° livello, l'attacco in mischia infligge un ulteriore 1d8 danno da fuoco al bersaglio se colpisci, e il danno da fuoco alla seconda creatura aumenta a 1d8 + il tuo modificatore di capacità di . Entrambi i tiri di danno aumentano di 1d8 all'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

Risvegli il senso della mortalità in una creatura che puoi vedere entro la portata. Un costruito o un non morto è immune a questo effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza o diventare frightened nei tuoi confronti fino alla fine dell'incantesimo. Il bersaglio frightened può ripetere il tiro salvezza alla fine di ciascuno dei suoi turni, ponendo fine all'effetto su se stesso in caso di successo.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, puoi mirare a una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot superiore al 1°. Le creature devono essere entro 30 piedi l'una dall'altra quando le miri.

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

Un'ondata di luci colorate e lampeggianti esplode dalla tua mano. Lancia 6d10; il totale indica quanti punti ferita di creature possono essere colpiti da questo incantesimo. Le creature in un cono di 15 piedi che origina da te sono colpite in ordine crescente dei loro punti ferita attuali (ignorando le creature prive di sensi e quelle che non possono vedere). Partendo dalla creatura con i punti ferita più bassi, ogni creatura colpita da questo incantesimo viene accecata fino alla fine del tuo turno successivo. Sottrai i punti ferita di ogni creatura dal totale prima di passare alla creatura con i punti ferita successivi. I punti ferita di una creatura devono essere uguali o inferiori al totale rimanente per essere colpita.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, lancia un ulteriore 2d10 per ogni livello dello slot superiore al 1°

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

Acquisisci il servizio di un familiare, uno spirito che assume una forma animale che scegli: pipistrello, gatto, granchio, rana (rospo), falco, lucertola, polpo, gufo, serpente velenoso, pesce (quipper), topo, corvo, ippocampo, ragno, o visone. Apparendo in uno spazio libero entro la portata, il familiare ha le statistiche della forma scelta, ma è un celeste, un fay o un fiend (la tua scelta) invece che una bestia. Altre scelte di forma animale potrebbero essere disponibili a discrezione del DM. Il tuo familiare agisce indipendentemente da te, ma obbedisce sempre ai tuoi comandi. In combattimento, lancia il proprio iniziativa e agisce al suo turno. Un familiare non può attaccare, ma può compiere altre azioni come normale. Quando il familiare raggiunge 0 punti ferita, scompare, lasciando nulla di fisico. Riappare dopo che riparti questo incantesimo. Come azione, puoi temporaneamente dimissarlo in una dimensione tasca. In alternativa, puoi dimissarlo per sempre. Come azione mentre è temporaneamente dimisso, puoi farlo riapparire in qualsiasi spazio libero entro 30 piedi da te. Mentre il tuo familiare è entro 100 piedi da te, puoi comunicare con esso telepaticamente. Inoltre, come azione, puoi vedere attraverso gli occhi del tuo familiare e sentire ciò che sente fino all'inizio del tuo prossimo turno, godendo dei benefici di qualsiasi senso speciale che il familiare possiede. Durante questo periodo, sei deaf e blind con riguardo ai tuoi sensi. Non puoi avere più di un familiare alla volta. Se riparti questo incantesimo mentre già hai un familiare, invece lo fai assumere una nuova forma. Scegli una delle forme dalla lista sopra. Il tuo familiare si trasforma nella creatura scelta. Infine, quando lanci un incantesimo a portata di contatto, il tuo familiare può consegnare l'incantesimo come se lo avesse lanciato. Il tuo familiare deve essere entro 100 piedi da te e deve utilizzare la sua reazione per consegnare l'incantesimo quando lo lanci. Se l'incantesimo richiede un tiro d'attacco, utilizzi il tuo modificatore di attacco per il tiro.