



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

☐	Forza	-1
☒	Destrezza	+1
☐	Costituzione	+0
☐	Intelligenza	+2
☐	Saggezza	+3
☒	Carisma	+5

ARMI & ATTACCHI

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

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

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 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

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 HandVicious Mockery

Incantesimi di 1° Livello

Detect MagicDissonant WhispersHealing WordTasha's Hideous Laughter

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello		r. lungo
Generale		
Ispirazione		
Bardo		
Ispirazione Bardica		r. lungo

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 soprannaturale gli altri con parole, musica o danza. Questa ispirazione è rappresentata dal tuo dado di Ispirazione Bardica, che è un d6.

Usare l'Ispirazione Bardica. Come Bonus Action, puoi ispirare un'altra creatura entro 60 piedi da te che può vederti o sentirti. Quella creatura guadagna uno dei tuoi dadi di Ispirazione Bardica. Una creatura può avere solo un dado di Ispirazione Bardica alla volta.

Una volta entro la prossima ora quando la creatura fallisce un D20 Test, la creatura può tirare il dado di Ispirazione Bardica e aggiungere il numero tirato al d20, potenzialmente trasformando il fallimento in un successo. Un dado di Ispirazione Bardica è speso quando viene tirato.

Numero di Usaggi. Puoi conferire un dado di Ispirazione Bardica un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma (minimo una volta), e recuperi tutti gli usi spesi quando finisci un Long Rest.

A Livelli Superiori. Il tuo dado di Ispirazione Bardica cambia quando raggiungi determinati livelli di Bardo, come mostrato nella colonna Dado Bardico della tabella delle Caratteristiche del Bardo. Il dado diventa un d8 al livello 5, un d10 al livello 10 e un d12 al livello 15.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a lanciare incantesimi attraverso le tue arti da Bardo. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti descrivono come usi quelle regole con gli incantesimi da Bardo, che compaiono nella Bardo spell list più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Conosci due trucchetti a tua scelta dalla Bardo spell list. Dancing Lights e Vicious Mockery sono consigliati.

Ogni volta che guadagni un livello da Bardo, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti con un altro trucchetto a tua scelta dalla Bardo spell list.

Quando raggiungi i livelli da Bardo 4 e 10, impari un altro trucchetto a tua scelta dalla Bardo spell list, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella Caratteristiche da Bardo.

Slot incantesimo. La tabella Caratteristiche da Bardo mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1 o superiore. Recuperi tutti gli slot spesi quando termini un Long Rest.

Incantesimi preparati di livello 1+. Prepari l'elenco degli incantesimi di livello 1 o superiore che puoi lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli quattro incantesimi di livello 1 dalla Bardo spell list. Charm Person, Color Spray, Dissonant Whispers e Healing Word sono consigliati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli da Bardo, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Caratteristiche da Bardo. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi dalla Bardo spell list finché il numero di incantesimi nella tua lista corrisponde a quello indicato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo. Per esempio, se sei un Bardo di livello 3, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di livello 1 e 2 in qualsiasi combinazione.

Se un'altra caratteristica da Bardo ti fornisce incantesimi che hai sempre preparato, quegli incantesimi non contano nel numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma contano comunque come incantesimi da Bardo per te.

Modifica dei tuoi incantesimi preparati. Ogni volta che guadagni un livello da Bardo, puoi sostituire un incantesimo nella tua lista con un altro incantesimo da Bardo per il quale hai slot incantesimo.

Abilità di lancio. Carisma è la tua abilità di lancio per gli incantesimi da Bardo.

Focus per il lancio di incantesimi. Puoi usare un Musical Instrument come Spellcasting Focus per i 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 5° livello (2d4), al 11° livello (3d4) e al 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 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°.

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.