

NOME PERSONAGGIO

Guerriero 1°

CLASSE & LIVELLO

Umano

RAZZA

Nobile

BACKGROUND

Legale neutrale

ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

+3

16

DESTREZZA

-1

9

COSTITUZIONE

+2

15

INTELLIGENZA

+0

11

SAGGEZZA

+1

13

CARISMA

+2

14

ISPIRAZIONE

+2

BONUS DI COMPETENZA

- +5 Forza
- -1 Destrezza
- +4 Costituzione
- +0 Intelligenza
- +1 Saggezza
- +2 Carisma

TIRI SALVEZZA

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

*Vedi il tuo equipaggiamento.

ABILITÀ

17

CA

-1

INIZIATIVA

9

metri
VELOCITÀ

Massimo dei Punti Ferita 12

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 1d10

DADI VITA

SUCCESSI

FALLIMENTI

TS CONTRO MORTE

NOME

BONUS ATT.

DANNI/TIPO

Ascia bipenne

+5

1d12 + 3 taglianti

Giavellotto*

+5

1d6 + 3 perforanti

*Puoi lanciare un giavellotto a 9 metri, o fino a 36 metri subendo svantaggio al tiro per colpire.

ATTACCHI & INCANTESIMI

Con le tue raffinate lusinghe sai far sentire il tuo interlocutore la persona più meravigliosa e importante del mondo. Detesti inoltre sporcarti le mani e non sarai mai visto da nessuno in condizioni meno che perfette.

TRATTI CARATTERIALI

Responsabilità. Per te è doveroso proteggere la gente comune, non trattarla con prepotenza.

IDEALI

La tua ascia bipenne è un cimelio di famiglia, l'oggetto più prezioso in assoluto che tu possieda.

LEGAMI

Hai difficoltà a resistere al richiamo dell'oro. La ricchezza può aiutarti a riscattare il tuo retaggio.

DIFETTI

Recuperare Energie. Possiedi una riserva limitata di resistenza fisica a cui puoi attingere per proteggerti dai danni. Puoi usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d10 + il tuo livello da guerriero.

Una volta utilizzato questo privilegio, non puoi più utilizzarlo finché non completi un riposo breve o lungo.

Stile di Combattimento (Difesa). Finché indossi un'armatura, ottieni un bonus di +1 alla CA. Questo bonus è già stato calcolato nella tua CA.

Posizione Privilegiata. Grazie ai tuoi nobili natali, sei tenuto in grande considerazione dalla gente. Sei bene accetto nell'alta società e la gente presume che tu abbia il diritto di andare ovunque desideri. I popolani fanno di tutto per compiacerti e per evitare di irritarti, e gli altri nobili ti considerano un membro alla pari della loro sfera sociale. Puoi facilmente ottenere udienza presso un altro nobile locale, se lo desideri.

13

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Competenze. Tutte le armature, scudi, armi semplici, armi da guerra, carte da gioco
Linguaggi. Comune, Draconico, Nanico

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

MR

MA

ME

MO

MP

25

Cotta di maglia*, ascia bipenne, 3 giavellotti, zaino, coperta, acciarino e pietra focaia, 2 razioni giornaliere, otre, abiti pregiati, anello con sigillo, pergamena con albero genealogico

*Finché indossi questa armatura, subisci svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

EQUIPAGGIAMENTO

PRIVILEGI & TRATTI

UMANO

La razza umana è la più giovane tra le razze comuni, l'ultima arrivata a occupare la scena nel mondo e quella dall'aspettativa di vita più breve rispetto a nani, elfi e draghi. Ma gli umani sono gli innovatori, i creatori e i pionieri del mondo, la razza più adattabile e ambiziosa tra quelle comuni.

Quando gli umani si stabiliscono in una terra, vi lasciano il segno: erigono città che sfidano il tempo e fondano grandi regni che possono durare molti secoli. Gli umani vivono pienamente nel presente, cosa che fa di loro degli ottimi avventurieri, ma sanno anche pianificare il futuro, sforzandosi di lasciare dietro di loro un'eredità duratura.

La cultura umana può variare profondamente da una regione all'altra. In *Forgotten Realms*, per esempio, il vestiario, l'architettura, la cucina, la musica e la letteratura delle terre nordoccidentali di Neverwinter sono profondamente diversi da quelli dei remoti Turmish e Impiltur a est. Le loro caratteristiche fisiche variano in base alle antiche migrazioni dei primi umani, quindi anche tra gli umani di Neverwinter è possibile trovare carnagioni e lineamenti fisici di ogni genere.

Essendo così variegata rispetto alle altre razze, la razza umana nel suo complesso non possiede nomi tipici. Alcuni genitori umani impartiscono ai loro figli nomi presi da altre lingue, come il Nanico o l'Elfico (pronunciati più o meno correttamente). I nomi tradizionali variano ampiamente da una cultura all'altra. Potresti chiamarti Haseid (Calishita), Kerri (Chondathan), Kosef (Damaran), Amafrey (Illuskan), So-Kehur (Mulan), Madislak (Rashemi), Mei (Shou) o Salazar (Turami).

GUERRIERO

Il guerriero è forse la classe del personaggio più diversificata del mondo di *DUNGEONS & DRAGONS*. Cavalieri votati a una causa, condottieri assetati di conquiste, campioni fedeli a una causa, truppe di fanteria specializzate, mercenari incalliti e re dei banditi... in quanto guerrieri, tutte queste figure condividono una maestria ineguagliata nell'uso delle armi e delle armature, nonché una meticolosa conoscenza delle tattiche di combattimento. E tutti conoscono bene la morte, sia perché la impartiscono ai loro nemici, sia perché la sfidano spesso, guardandola dritta negli occhi.

BACKGROUND

La tua famiglia conosce bene la ricchezza, il potere e il privilegio. Nei giorni di gloria di Neverwinter, i tuoi genitori erano il conte e la contessa di Colle Corlinn, una vasta tenuta situata sulle colline a nord-est della città. Ma circa trent'anni fa Monte Hotenow eruttò, devastando Neverwinter e cancellando Colle Corlinn dalle mappe. E così, invece di crescere all'interno di una tenuta nobiliare, sei cresciuto in una piccola ma comoda casa di città a Waterdeep. Da adulto, sei destinato a ereditare un titolo insignificante e poco altro.

Obiettivo personale: colonizzare Phandalin. Sai di essere destinato a qualcosa di più che governare su un cumulo di ceneri. Ricostruire Colle Corlinn è quasi impossibile, a causa del vulcano. Ma negli ultimi tre o quattro anni, un gruppo di coloni ostinati ha iniziato a ricostruire un altro complesso di rovine nei pressi della città, il vecchio paese di Phandalin, che gli orchi saccheggiarono cinque secoli fa. È evidente che Phandalin ora necessita di un'influenza civilizzatrice, di qualcuno che prenda le redini della situazione e riporti la legge e l'ordine. Di qualcuno come te.

Ma non sei l'unico ad avere avuto un'idea del genere. Un cavaliere di nome Sildar Hallwinter è partito di recente alla volta di Phandalin in compagnia di un nano di nome Gundren Rockseeker. Hanno intenzione di riconquistare un'antica miniera affinché Phandalin torni a essere un centro abitato ricco e prospero. Considerato che i vostri obiettivi coincidono, Hallwinter dovrebbe essere disposto a collaborare con te.

Allineamento: legale neutrale. È essenziale imporre la legge e l'ordine, anche quando per farlo è necessario usare il pugno di ferro. I nobili sono obbligati dall'onore e dalla tradizione a proteggere il loro popolo da ogni minaccia alla stabilità, esterna o interna che sia. Una società organizzata non consente al caos e al male di attecchire in nessun modo.

ACQUISIRE LIVELLI

Man mano che ti fai strada nell'avventura e superi nuove sfide, accumuli punti esperienza (PE), come spiegato nel regolamento.

A ogni livello acquisito, ottieni un Dado Vita aggiuntivo e aggiungi 1d10 + 2 punti ferita al tuo massimo dei punti ferita.

2° LIVELLO: 300 PE

Azione Impetuosa. Puoi spingerti oltre i tuoi normali limiti per un istante. Nel tuo turno puoi effettuare un'azione aggiuntiva oltre alla tua azione regolare e a una possibile azione bonus.

Una volta utilizzato questo privilegio, devi completare un riposo breve o lungo prima di poterlo usare di nuovo.

3° LIVELLO: 900 PE

Critico Migliorato. I tuoi attacchi con un'arma mettono a segno un colpo critico con un risultato di 19 o 20 al tiro.

4° LIVELLO: 2.700 PE

Aumento dei Punteggi di Caratteristica. La tua Forza aumenta a 18, con i seguenti effetti:

- Il tuo modificatore di Forza diventa +4.
- Il tuo bonus di attacco e i danni dei tuoi attacchi basati su Forza, come quelli della tua ascia bipenne e del tuo giavellotto, aumentano di 1.
- Il tuo modificatore dei tiri salvezza su Forza aumenta di 1.
- Il tuo modificatore di Atletica aumenta di 1.

5° LIVELLO: 6.500 PE

Attacco Extra. Ogni volta che effettui l'azione di Attacco nel tuo turno, puoi effettuare due attacchi anziché uno, come parte dell'azione effettuata.

Bonus di Competenza. Il tuo bonus di competenza aumenta a +3, con i seguenti effetti:

- Il tuo bonus di attacco aumenta di 1 per le armi in cui sei competente.
- Il tuo modificatore dei tiri salvezza e delle abilità in cui sei competente (indicate da un ●) aumenta di 1.
- Dal momento che il tuo modificatore dell'abilità Percezione è aumentato, anche il tuo punteggio di Saggezza (Percezione) passiva aumenta di 1.

MIGLIORARE L'ARMATURA

Man mano che acquisisci tesori, puoi comprare armature migliori per incrementare la tua Classe Armatura. Il regolamento contiene la descrizione dei vari oggetti con cui equipaggiarti, incluse le armature.

NOME PERSONAGGIO

Chierico 1°

CLASSE & LIVELLO

Nano delle colline

RAZZA

Soldato

BACKGROUND

Neutrale buono

ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

+2

14

DESTREZZA

-1

8

COSTITUZIONE

+2

15

INTELLIGENZA

+0

10

SAGGEZZA

+3

16

CARISMA

+1

12

ISPIRAZIONE

+2

BONUS DI COMPETENZA

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

TIRI SALVEZZA

- ☐ -1 Acrobazia (Des)
- ☐ +3 Addestrare Animali (Sag)
- ☐ +0 Arcano (Int)
- ☒ +4 Atletica (For)
- ☐ -1* Furtività (Des)
- ☐ +0 Indagare (Int)
- ☐ +1 Inganno (Car)
- ☒ +3 Intimidire (Car)
- ☐ +1 Intrattenere (Car)
- ☐ +3 Intuizione (Sag)
- ☒ +5 Medicina (Sag)
- ☐ +0 Natura (Int)
- ☐ +3 Percezione (Sag)
- ☐ +1 Persuasione (Car)
- ☐ -1 Rapidità di Mano (Des)
- ☒ +2 Religione (Int)
- ☐ +3 Sopravvivenza (Sag)
- ☐ +0 Storia (Int)

*Vedi il tuo equipaggiamento.

ABILITÀ

18

CA

-1

INIZIATIVA

7,5
metri

VELOCITÀ

Massimo dei Punti Ferita 11

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 1d8

DADI VITA

SUCCESSI

FALLIMENTI

TS CONTRO MORTE

Sei sempre educato e rispettoso. Tendi inoltre a non fidarti del tuo istinto, quindi lasci che siano gli altri ad agire.

TRATTI CARATTERIALI

Rispetto. La gente ha il diritto di essere trattata con dignità e cortesia.

IDEALI

Hai tre cugini, Gundren, Tharden e Nundro Rockseeker, tuoi amici e stimati membri del clan.

LEGAMI

In segreto, ti chiedi se gli dèi si interessino veramente delle vicende dei mortali.

DIFETTI

NOME

BONUS ATT.

DANNI/TIPO

Martello da guerra

+4

1d8 + 2 contundenti

Ascia*

+4

1d6 + 2 taglienti

*Puoi lanciare un'ascia a 6 metri, o fino a 18 metri subendo svantaggio al tiro per colpire.

Trucchetti. Conosci *luce*, *fiamma sacra* e *taumaturgia* e puoi lanciarli a volontà. Le descrizioni di questi trucchetti sono contenute nel regolamento.

Slot Incantesimo. Possiedi due slot incantesimo di 1° livello che puoi usare per lanciare i tuoi incantesimi preparati.

Incantesimi Preparati. Prepari quattro incantesimi di 1° livello da rendere disponibili per il lancio, scegliendoli dalla lista degli incantesimi da chierico nel regolamento. Inoltre, hai sempre due incantesimi di dominio preparati: *benedizione* e *cura ferite*.

ATTACCHI & INCANTESIMI

Caratteristica da Incantatore. Saggezza è la caratteristica da incantatore che usi per i tuoi incantesimi. La CD del tiro salvezza per resistere a un tuo incantesimo è 13. Quando attacchi con un incantesimo, il tuo bonus di attacco è +5. Vedi il regolamento per le regole relative agli incantesimi.

Discepolo della Vita. I tuoi incantesimi di guarigione sono particolarmente efficaci. Ogni volta che usi un incantesimo di 1° livello o superiore per ripristinare i punti ferita di una creatura, quella creatura recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari a 2 + il livello dell'incantesimo.

Scurovisione. In condizioni di luce fioca puoi vedere fino a 18 metri come se ti trovassi in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se ti trovassi in luce fioca. Nell'oscurità non sei in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Resilienza Nanica. Disponi di vantaggio ai tiri salvezza contro veleno e di resistenza ai danni da veleno.

Robustezza Nanica. Il tuo massimo dei punti ferita aumenta di 1, e aumenta di nuovo di 1 ogni volta che acquisisci un livello (già incluso).

Sergente Mercenario. Eri un sottufficiale dei mercenari di Mintarn, una posizione che ti procura ancora qualche vantaggio. Anche se non sei più in servizio attivo, i soldati di Mintarn riconoscono ancora la tua autorità e la tua influenza e ti obbediscono, se sono di grado inferiore. Puoi ottenere l'uso temporaneo di cavalli o attrezzature varie. Puoi anche ottenere l'accesso agli accampamenti e alle fortezze mercenarie di Mintarn.

PRIVILEGI & TRATTI

13

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Competenze. Tutte le armature, scudi, tutte le armi semplici, asce da battaglia, asce, martelli leggeri, martelli da guerra, carte da gioco, strumenti da costruttore, veicoli (terrestri)

Linguaggi. Comune, Nanico

Esperto Minatore. Ogni volta che effettui una prova di Intelligenza (Storia) relativa all'origine di una struttura in pietra, sei considerato competente nell'abilità Storia e aggiungi il doppio del tuo bonus di competenza alla prova, anziché il tuo normale bonus di competenza.

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI



Cotta di maglia*, scudo, martello da guerra, 2 asce, simbolo sacro, zaino, piede di porco, martello, 10 chiodi da rocciatore, 10 torce, acciarino e pietra focaia, 10 razioni giornaliere, otre, 15 metri di corda di canapa, strumenti da costruttore, pugnale sottratto a un nemico morto come trofeo, mazzo di carte da gioco, abiti comuni, borsa, gradi militari (sergente)

* Finché indossi questa armatura, subisci svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

EQUIPAGGIAMENTO

NANO

Sfarzosi reami antichi e maestosi, sale scavate nelle viscere delle montagne, martelli e picconi che echeggiano nelle miniere di profondità e nelle forge infuocate, una dedizione ferrea al clan e alla tradizione, e un odio bruciante nei confronti dei goblin e degli orchi: questi sono i tratti che accomunano tutti i nani.

I nani, creature audaci e tenaci, sono noti per essere abili combattenti, minatori e artigiani della pietra e del metallo. Possono vivere più di 400 anni, quindi i nani più anziani spesso ricordano un mondo assai diverso da quello odierno.

I nani sono solidi e resistenti come le montagne che tanto amano, reggono al passare del tempo con stoica tenacia e pochi cambiamenti. I singoli nani sono determinati e leali, fedeli alla loro parola e pronti ad agire energicamente, a volte fino alla testardaggine.

In *Forgotten Realms*, la tua gente è nota come il popolo dei nani dorati, vive in un remoto regno del sud e solitamente si tiene a debita distanza dagli affari degli umani. I nani dorati sono imparentati alla lontana con i nani degli scudi del nord, un popolo forte e tenace, abituato a vivere nei territori più aspri. Anni fa ti sei trasferito nel regno settentrionale.

Nomi maschili: Adrik, Baern, Brottor, Dain, Darrak, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rurik, Taklinn, Thoradin, Tordek, Traubon, Travok, Veit, Vondal

Nomi femminili: Amber, Artin, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Lifrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

Nomi dei clan: Battlehammer, Brawnnavil, Dankil, Frostbeard, Gorunn, Ironfist, Loderr, Strakeln, Torunn, Ungart

CHIERICO

I chierici sono gli intermediari tra il mondo dei mortali e i piani remoti degli dèi. Sono diversi tra loro quanto le divinità che essi servono e si sforzano di trasformare in realtà il volere delle divinità. Un chierico non è un comune sacerdote, bensì un avventuriero pervaso di energia divina.

Dominio Divino. Trai la tua magia da un dominio divino, una sfera di influenza magica associata alla tua divinità. Quel dominio ti consente di avere certi incantesimi, come *benedizione* e *cura ferite*, sempre preparati.

Il tuo dominio è quello della Vita, affiliato a molte divinità del bene. Il tuo dio, Marthammar Duin, è il dio nanico dei nomadi, dei viaggiatori e degli esiliati, e veglia su tutti coloro che percorrono strade sconosciute e vivono in terra straniera. I nani che lo onorano indossano il suo simbolo sacro, uno stivale decorato con una mazza in posizione verticale, o una collana fatta di ferro e d'argento.

BACKGROUND

Addestrato come soldato sull'isola di Mintarn, ti sei recato a Neverwinter assieme a una compagnia mercenaria che presta servizio sia come armata che come guardia cittadina. Sei rimasto deluso dai tuoi commilitoni, che sembrano approfittarsi della loro posizione di autorità a spese della gente che dovrebbero proteggere. I nodi sono giunti al pettine di recente, quando hai disobbedito a un ordine e hai preferito seguire la tua coscienza. Sei stato sospeso dal servizio attivo, ma hai mantenuto il tuo rango e i tuoi contatti tra i mercenari. Da allora, ti sei dedicato a tempo pieno alla tua divinità.

Obiettivo personale: dare una lezione ai Marchi Rossi. Hai sentito dire che Daran Edermath nel paese di Phandalin, va in cerca di individui coraggiosi e di sani principi per impartire a un gruppo di prepotenti una lezione. Questi malviventi, i Marchi Rossi, hanno fatto il bello e il cattivo tempo a Phandalin, proprio come facevano i tuoi compatrioti a Neverwinter. Porre fine alle loro nefandezze è un obiettivo meritevole.

Allineamento: neutrale buono. La tua coscienza, e non la legge e l'autorità, ti guideranno a fare la cosa giusta. Il potere deve essere usato a beneficio di tutti, non per opprimere i deboli.

ACQUISIRE LIVELLI

Man mano che ti fai strada nell'avventura e superi nuove sfide, accumuli punti esperienza (PE), come spiegato nel regolamento.

A ogni livello acquisito, ottieni un Dado Vita aggiuntivo e aggiungi 1d8 + 3 punti ferita al tuo massimo dei punti ferita.

Ottieni l'accesso ad altri incantesimi man mano che acquisisci livelli. Puoi preparare un numero di incantesimi pari al tuo livello

+ il tuo modificatore di Saggezza, come mostrato nella tabella "Avanzamento degli Incantesimi". Ottieni inoltre altri slot incantesimo.

AVANZAMENTO DEGLI INCANTESIMI

LIVELLO INCANTESIMI PREPARATI	— SLOT INCANTESIMO PER LIVELLO DI INCANTESIMO —		
	1°	2°	3°
2°	5	3	—
3°	6	4	2
4°	8	4	3
5°	9	4	3

2° LIVELLO: 300 PE

Incanalare Divinità. Puoi incanalare energia divina direttamente dalla tua divinità, usando quell'energia per alimentare uno dei due effetti magici seguenti: Scacciare Non Morti o Preservare Vita. Entrambi gli effetti richiedono che usi un'azione e mostri il tuo simbolo sacro. Quando utilizzi Incanalare Divinità, puoi scegliere quale effetto creare. Devi poi completare un riposo breve o lungo per usare di nuovo Incanalare Divinità.

Scacciare Non Morti. Quando usi Scacciare Non Morti, ogni non morto che è in grado di sentirti o vederti e che si trova entro 9 metri da te deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza (CD 13). Se lo fallisce, la creatura è scacciata per 1 minuto o finché non subisce danni.

Una creatura scacciata deve spendere i suoi turni tentando di allontanarsi il più possibile da te e non può volontariamente muoversi in uno spazio entro 9 metri da te. Inoltre, non può effettuare reazioni. Come sua azione, può usare solo l'azione di Scatto o tentare di fuggire da un effetto che le impedisce di muoversi. Se non può muoversi in alcun luogo, la creatura può usare l'azione di Schivata.

Preservare Vita. Quando utilizzi Preservare Vita, scegli una o più creature situate entro 9 metri da te per curarle e suddividi fino a 10 punti ferita tra di esse. Questo privilegio può ripristinare in una creatura un ammontare di punti ferita che la riporti a non più della metà del suo massimo dei punti ferita. Al 3° livello puoi suddividere 15 punti ferita, al 4° livello 20 e al 5° livello 25.

3° LIVELLO: 900 PE

Incantesimi. Ora puoi preparare e lanciare gli incantesimi di 2° livello. In aggiunta agli incantesimi che scegli di preparare, hai sempre due incantesimi di dominio aggiuntivi preparati: *ristorare inferiore* e *arma spirituale*.

4° LIVELLO: 2.700 PE

Incantesimi. Apprendi un altro truccetto da chierico a tua scelta.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica. La tua Saggezza aumenta a 18, con i seguenti effetti:

- Il tuo modificatore di Saggezza diventa +4.
- La CD dei tiri salvezza contro i tuoi incantesimi e quella del tuo Scacciare Non Morti aumentano entrambe di 1.
- Il bonus dei tuoi attacchi con un incantesimo aumenta di 1.
- Il tuo modificatore dei tiri salvezza su Saggezza aumenta di 1.
- Il tuo modificatore delle abilità basate su Saggezza aumenta di 1.
- Dal momento che il modificatore della tua abilità Percezione è aumentato, anche il tuo punteggio di Saggezza (Percezione) passiva aumenta di 1.

5° LIVELLO: 6.500 PE

Incantesimi. Ora puoi preparare e lanciare gli incantesimi di 3° livello. In aggiunta agli incantesimi che scegli di preparare, hai sempre due incantesimi di dominio aggiuntivi preparati: *fare di speranza* e *rinascita*.

Bonus di Competenza. Il tuo bonus di competenza aumenta a +3, con i seguenti effetti:

- Il tuo bonus di attacco aumenta di 1 per i tuoi attacchi con un incantesimo e per le armi in cui sei competente.
- La CD dei tiri salvezza contro i tuoi incantesimi e quella del tuo Scacciare Non Morti aumentano entrambe di 1.
- Il tuo modificatore dei tiri salvezza e delle abilità in cui sei competente (indicate da un ●) aumenta di 1.

Distruggere Non Morti. Quando un non morto fallisce il suo tiro salvezza contro il tuo privilegio Scacciare Non Morti, quella creatura è distrutta istantaneamente se il suo grado di sfida è pari o inferiore a 1/2.

NOME PERSONAGGIO

Ladro 1°

CLASSE & LIVELLO

Halfling piedealesto

RAZZA

Criminale

BACKGROUND

Neutrale

ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

-1

8

DESTREZZA

+3

16

COSTITUZIONE

+1

12

INTELLIGENZA

+1

13

SAGGEZZA

+0

10

CARISMA

+3

16

ISPIRAZIONE

+2

BONUS DI COMPETENZA

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

TIRI SALVEZZA

- ☒ +5 Acrobazia (Des)
- ☐ +0 Addestrare Animali (Sag)
- ☐ +1 Arcano (Int)
- ☐ -1 Atletica (For)
- ☒ +7 Furtività (Des)
- ☒ +3 Indagare (Int)
- ☒ +5 Inganno (Car)
- ☐ +3 Intimidire (Car)
- ☒ +5 Intrattenere (Car)
- ☐ +0 Intuizione (Sag)
- ☐ +0 Medicina (Sag)
- ☐ +1 Natura (Int)
- ☐ +0 Percezione (Sag)
- ☐ +3 Persuasione (Car)
- ☒ +5 Rapidità di Mano (Des)
- ☐ +1 Religione (Int)
- ☐ +0 Sopravvivenza (Sag)
- ☐ +1 Storia (Int)

*Vedi il tuo equipaggiamento.

ABILITÀ

14

CA

+3

INIZIATIVA

7,5
metri
VELOCITÀ

Massimo dei Punti Ferita 9

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 1d8

DADI VITA

SUCCESSI

FALLIMENTI

TS CONTRO MORTE

Non hai mai un piano, ma sei molto bravo a improvvisarne uno sul momento. Inoltre, il modo più efficace per indurti a fare qualcosa è dirti che non hai il permesso di farla.

TRATTI CARATTERIALI

Persone. Sei leale solo nei confronti dei tuoi amici, non ti curi degli ideali astratti, e per quello che ti riguarda, tutti gli altri possono andare a tuffarsi nello Stige.

IDEALI

Tua zia Qelline Alderlead ha una fattoria a Phandalin e le fai sempre avere parte dei tuoi proventi illeciti.

LEGAMI

Tua zia non dovrà mai venire a sapere dei misfatti che hai compiuto come membro dei Marchi Rossi.

DIFETTI

NOME

BONUS ATT.

DANNI/TIPO

Spada corta

+5

1d6 + 3 perforanti

Arco corto*

+5

1d6 + 3 perforanti

*Puoi tirare con l'arco corto a 24 metri, o fino a 96 metri subendo svantaggio al tiro per colpire.

Attacco Furtivo. Una volta per turno, quando colpisci una creatura con un attacco basato su Destrezza (per esempio con la tua spada corta o il tuo arco corto) e disponi di vantaggio al tiro per colpire, puoi infliggere 1d6 danni extra al bersaglio. Non necessiti di vantaggio se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da esso (purché tale nemico non sia incapacitato). Tuttavia, non puoi infliggere danni extra se il tuo tiro per colpire subisce svantaggio.

ATTACCHI & INCANTESIMI

Gergo Ladresco. Conosci il gergo ladresco, un misto di dialetto, termini colloquiali e codici che ti permette di nascondere dei messaggi in una conversazione apparentemente normale. Inoltre, capisci una serie di simboli e segni segreti usati per trasmettere semplici messaggi brevi, per esempio per indicare se un'area è pericolosa, se ci sono bottini appetitosi o bersagli facili nei paraggi, o se qualcuno è disposto a offrire un rifugio sicuro a un ladro in fuga.

Fortunato. Quando ottieni 1 a un tiro per colpire, a una prova di caratteristica o a un tiro salvezza, puoi ripetere il tiro del dado e devi usare il nuovo risultato.

Coraggioso. Disponi di vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventato.

Agilità Halfling. Puoi muoverti attraverso gli spazi di qualsiasi creatura più grande.

Furtività Innata. Puoi tentare di nasconderti quando sei oscurato da una creatura, purché questa sia più grande di te di almeno una taglia.

Contatto Criminale. Conosci un contatto affidabile che funge da tramite tra te e una rete di altri criminali. Sai come inviare e ricevere messaggi dal tuo contatto, anche a grandi distanze; nello specifico, conosci i messaggeri locali, i mastri carovaniieri corrotti e i marinai poco raccomandabili che trasmetteranno il messaggio per tuo conto. Inoltre, puoi trasferire informazioni o merci rubate tramite il tuo contatto in cambio di denaro o altre informazioni di cui hai bisogno.

10

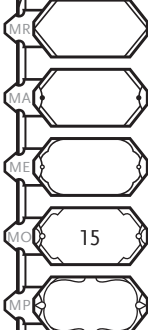
SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Competenze. Armature leggere, armi semplici, balestre a mano, spade lunghe, stocchi, spade corte, arnesi da scasso, carte da gioco, strumenti da falegname

Linguaggi. Comune, Halfling

Maestria. Quando effettui una prova di Destrezza (Furtività) o una prova usando gli arnesi da scasso, il tuo bonus di competenza raddoppia. Questo beneficio è già incluso nel tuo bonus di abilità di Furtività.

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI



Spada corta, arco corto, 20 frecce, armatura di cuoio, arnesi da scasso, zaino, campanella, 5 candele, piede di porco, martello, 10 chiodi da rocciatore, 15 metri di corda di canapa, lanterna schermabile, 2 ampole d'olio, 5 razioni giornaliere, acciarino e pietra focaia, otre, abiti comuni scuri con cappuccio, borsa

EQUIPAGGIAMENTO

PRIVILEGI & TRATTI

HALFLING

La maggior parte degli halfling ambisce soltanto a godersi le comodità di casa: un posto placido e tranquillo dove stabilirsi, lontano dai mostri famelici e dagli scontri tra eserciti, un fuoco scoppiettante, un lauto pasto, un buon vino e una buona conversazione. Anche se molti halfling vivono stabilmente in remote comunità rurali, altri formano bande di nomadi che vivono costantemente in viaggio, attratti dalla strada e dall'orizzonte infinito, impazienti di scoprire le meraviglie di regioni e popoli sconosciuti. Ma anche questi nomadi in realtà amano la pace, il buon cibo, il focolare e la casa, sebbene la loro "casa" sia un carro che avanza sobbalzando lungo una strada fangosa.

I minuscoli halfling riescono a sopravvivere in un mondo popolato da creature più grandi di loro evitando di farsi notare e, quando questo è impossibile, evitando di offendere gli altri. Sono alti circa 90 cm e hanno un aspetto piuttosto inoffensivo, cosa che ha consentito loro di sopravvivere per secoli ai confini degli imperi e ai margini delle guerre e dei conflitti politici. Gli halfling sono interessati soprattutto ai bisogni basilari e ai piaceri più semplici, e in genere non amano l'ostentazione.

Gli halfling sono un popolo gentile e gioioso. Apprezzano i legami familiari e di amicizia quanto le comodità del focolare domestico e raramente covano sogni di ricchezza o di gloria. Perfino gli halfling avventurieri normalmente si spingono nel mondo esterno per aiutare la loro comunità, per amicizia, per il piacere di viaggiare o per pura curiosità.

Gli halfling possiedono un nome proprio, un cognome e a volte anche un soprannome. I cognomi sono spesso soprannomi che sono stati associati all'immagine di un individuo talmente a lungo da essere tramandati alle generazioni successive.

Nomi maschili: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

Nomi femminili: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna

Nomi di famiglia: Brushgather (Coglibosco), Goodbarrel (Buonbarile), Greenbottle (Bottigliaverde), High-hill (Altocolle), Hilltopple (Colletremante), Leagallow (Pratotriste), Tealeaf (Fogliadité), Thorngage (Prunospinoso), Tosscombe (Gettaciottoli), Underbough (Sottoramo)

LADRO

I ladri si affidano all'abilità, alla furtività e alla vulnerabilità dei loro nemici per avere la meglio in ogni situazione. Riescono a trovare una soluzione a quasi ogni problema.

BACKGROUND

Il paese di Phandalin sorge sulle rovine di un insediamento più antico, rimasto abbandonato per cinque secoli prima che alcuni ostinati coloni decidessero di ricostruirlo alcuni anni fa. Attratto dalle storie che parlano di oro e platino nascosti tra le colline vicine, anche tu sei giunto a Phandalin, non tanto per guadagnarti da vivere, bensì per depredare coloro che faranno fortuna. Ti sei unito a una banda che si fa chiamare i Marchi Rossi e hai guadagnato un discreto gruzzolo come scassinatore, tirapièdi o ricettatore.

Ma devi esserti fatto qualche nemico all'interno dei Marchi Rossi: qualcuno ha cercato di incastrarti e il capo dei Marchi Rossi, il mago Bastone di Vetro, ha cercato di farti uccidere su sua indicazione. Sei sfuggito alla morte per un soffio e hai ringraziato Tymora, la dea della buona sorte, per la tua fortuna. Sei fuggito da Phandalin senza quasi un soldo, portando con te soltanto pochi ferri del mestiere.

Obiettivo personale: reclamare vendetta. Qualcuno tra i Marchi Rossi ti ha quasi fatto ammazzare e sicuramente vorresti sapere di chi si tratta, per poi esigere vendetta: su quell'individuo, su Bastone di Vetro, o forse su tutti i Marchi Rossi. E ti è giunta una soffiate che potrebbe esserti utile: qualcuno di nome Halia Thornton ha un conto da regolare con i Marchi Rossi. Ma vive a Phandalin, e questo significa farti vedere proprio da quei Marchi Rossi che ancora ti vogliono morto.

Allineamento: neutrale. Tendi a fare ciò che ritieni la cosa migliore sul momento. Certo, a volte hai fatto cose di cui non vai fiero e non ti impegni personalmente a fare del mondo un posto migliore, ma non sei interessato a infliggere sofferenze o a rendere le cose perfino peggiori di quanto già non siano.

ACQUISIRE LIVELLI

Man mano che ti fai strada nell'avventura e superi nuove sfide, accumuli punti esperienza (PE), come spiegato nel regolamento.

A ogni livello acquisito, ottieni un Dado Vita aggiuntivo e aggiungi 1d8 + 1 punti ferita al tuo massimo dei punti ferita.

2° LIVELLO: 300 PE

Azione Scaltra. La tua prontezza di spirito e la tua agilità ti consentono di muoverti e di agire in fretta. Puoi effettuare un'azione bonus in ognuno dei tuoi turni in combattimento. Questa azione può essere usata solo per effettuare l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

3° LIVELLO: 900 PE

Lavoro al Secondo Piano. Diventi in grado di scalare più velocemente rispetto al normale; scalare non ti richiede più un movimento extra. Inoltre, quando effettui un salto con rincorsa, la distanza che copri aumenta di 30 cm per ogni punto del tuo modificatore di Destrezza.

Mani Veloci. Puoi usare l'azione bonus conferita dalla tua Azione Scaltra per effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano), usare i tuoi arnesi da scasso per disattivare una trappola o scassinare una serratura, o effettuare un'azione di Usare un Oggetto.

Attacco Furtivo. Infilgi 2d6 danni con il tuo Attacco Furtivo, anziché 1d6.

4° LIVELLO: 2.700 PE

Aumento dei Punteggi di Caratteristica. La tua Destrezza aumenta a 18, con i seguenti effetti:

- Il tuo modificatore di Destrezza diventa +4.
- Il tuo bonus di attacco e i danni dei tuoi attacchi basati sulla Destrezza, come quelli della tua spada corta e del tuo arco corto, aumentano di 1.
- Il tuo modificatore dei tiri salvezza su Destrezza aumenta di 1.
- Il tuo modificatore delle abilità basate su Destrezza aumenta di 1.
- Finché indossi un'armatura leggera o non indossi alcuna armatura, la tua Classe Armatura aumenta di 1.
- La tua iniziativa aumenta di 1.

5° LIVELLO: 6.500 PE

Bonus di Competenza. Il tuo bonus di competenza aumenta a +3, con i seguenti effetti:

- Il tuo bonus di attacco aumenta di 1 per le armi in cui sei competente.
- Il modificatore dei tiri salvezza e delle abilità in cui sei competente (indicate da un ●) aumenta di 1. Il tuo privilegio di Maestria implica invece che il tuo bonus a Furtività e all'uso degli arnesi da scasso aumentano entrambi di 2.

Attacco Furtivo. Infilgi 3d6 danni con il tuo privilegio di Attacco Furtivo, anziché 2d6.

Schivata Prodigiosa. Quando un attaccante che tu sia in grado di vedere ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua reazione per dimezzare i danni che subiresti dall'attacco.

MIGLIORARE L'ARMATURA

Man mano che acquisisci tesori, puoi comprare armature migliori per incrementare la tua Classe Armatura. Il regolamento contiene la descrizione dei vari oggetti con cui equipaggiarti, incluse le armature.

NOME PERSONAGGIO

Mago 1°

CLASSE & LIVELLO

Elfo Alto

RAZZA

Accolito

BACKGROUND

Caotico buono

ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

+0

10

DESTREZZA

+2

15

COSTITUZIONE

+2

14

INTELLIGENZA

+3

16

SAGGEZZA

+1

12

CARISMA

-1

8

ISPIRAZIONE

+2

BONUS DI COMPETENZA

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

TIRI SALVEZZA

- ☐ +2 Acrobazia (Des)
- ☐ +1 Addestrare Animali (Sag)
- ☒ +5 Arcano (Int)
- ☐ +0 Atletica (For)
- ☐ +2 Furtività (Des)
- ☒ +5 Indagare (Int)
- ☐ -1 Inganno (Car)
- ☐ -1 Intimidire (Car)
- ☐ -1 Intrattenere (Car)
- ☒ +3 Intuizione (Sag)
- ☐ +1 Medicina (Sag)
- ☐ +3 Natura (Int)
- ☒ +3 Percezione (Sag)
- ☐ -1 Persuasione (Car)
- ☐ +2 Rapidità di Mano (Des)
- ☒ +5 Religione (Int)
- ☐ +1 Sopravvivenza (Sag)
- ☐ +3 Storia (Int)

*Vedi il tuo equipaggiamento.

ABILITÀ

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Competenze. Pugnali, dardi, balestre leggere, archi lunghi, spade lunghe, bastoni ferrati, archi corti, spade corte, fiende

Linguaggi. Comune, Draconico, Elfico, Goblin, Nanico

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

12

CA

+2

INIZIATIVA

9

metri
VELOCITÀ

Massimo dei Punti Ferita 8

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 1d6

DADI VITA

SUCCESSI

FALLIMENTI

TS CONTRO MORTE

NOME

BONUS ATT.

DANNI/TIPO

Spada corta

+4

1d6 + 2 perforanti

Trucchetti. Conosci *mano magica*, *prestidigitazione*, *raggio di gelo* e *stretta folgorante* e puoi lanciali a volontà.

Slot Incantesimo. Possiedi due slot incantesimo di 1° livello che puoi usare per lanciare i tuoi incantesimi preparati.

Incantesimi Preparati. Prepari quattro incantesimi di 1° livello che siano disponibili da lanciare, scelti tra quelli del tuo libro degli incantesimi.

Libro degli Incantesimi. Il tuo libro degli incantesimi contiene i seguenti incantesimi di 1° livello: *armatura magica*, *dardo incantato*, *individuazione del magico*, *mani brucianti*, *scudo* e *sonno*. Le descrizioni degli incantesimi sono contenute nel regolamento.

ATTACCHI & INCANTESIMI

Spada corta, borsa per componenti, libro degli incantesimi, zaino, boccetta d'inchiostro, pennino, 10 fogli di pergamena, coltellino, tomo di storia, simbolo sacro, libro di preghiere, abiti comuni, borsa

EQUIPAGGIAMENTO

Usi parole altisonanti per dare l'impressione di essere altamente istruito. Inoltre, hai passato così tanto tempo all'interno del tempio che oggi hai qualche difficoltà a interagire con gli altri esseri umani nel mondo esterno.

TRATTI CARATTERIALI

Conoscenza. La via per il potere e la perfezione passa attraverso la conoscenza.

IDEALI

Il tomo che porti con te contiene il lavoro di tutta la tua vita; nessuna tesoreria è abbastanza sicura da poterlo custodire.

LEGAMI

Sei disposto a fare praticamente di tutto pur di scoprire quei segreti storici che faranno progredire le tue ricerche.

DIFETTI

Caratteristica da Incantatore. Intelligenza è la caratteristica da incantatore che usi per i tuoi incantesimi. La CD del tiro salvezza per resistere a un tuo incantesimo è 13. Quando attacchi con un incantesimo, il tuo bonus di attacco è +5. Vedi il regolamento per le regole relative agli incantesimi.

Recupero Arcano. Recuperi parte della tua energia magica studiando il tuo libro degli incantesimi. Una volta al giorno, quando completi un riposo breve, puoi scegliere di recuperare gli slot incantesimo spesi di un livello totale pari o inferiore alla metà del tuo livello da mago (arrotondato per eccesso).

Scurovisione. In condizioni di luce fioca puoi vedere fino a 18 metri come se ti trovassi in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se ti trovassi in luce fioca. Nell'oscurità non sei in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Retaggio Fatato. Disponi di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato e non puoi essere addormentato tramite la magia.

Trance. Gli elfi non hanno bisogno di dormire. Anziché dormire, entri per 4 ore al giorno in una profonda meditazione e in uno stato semiosciente, e ottieni gli stessi benefici di 8 ore di sonno per un umano.

Rifugio dei Fedeli. In qualità di servitore di Oghma, godi del rispetto di coloro che condividono la tua fede e sei in grado di celebrare le sue cerimonie religiose. Tu e i tuoi compagni avventurieri potete aspettarvi di ricevere cure e guarigioni gratuite presso un tempio, un santuario o un'altra presenza stabile della fede di Oghma. Coloro che condividono la tua religione ti manterranno (limitandosi soltanto a te) offrendoti uno stile di vita modesto. Vanti inoltre alcuni contatti presso il tempio di Oghma di Neverwinter e quando ti trovi laggiù puoi rivolgerti ai sacerdoti del luogo per ottenere assistenza, purché così facendo tu non li metta in pericolo.

PRIVILEGI & TRATTI

ELFO

Gli elfi sono un popolo magico dalla grazia ultraterrena: pur vivendo nel mondo, non ne fanno parte completamente. Vivono in luoghi di bellezza eterea, al centro di foreste millenarie o all'interno di svettanti torri argentee, risplendenti di luce fatata, dove l'aria riverbera di dolci melodie e la brezza porta soavi fragranze. Gli elfi amano la natura e la magia, l'arte e l'artigianato, la musica e la poesia.

Gli elfi possono vivere anche più di 700 anni. Tendono a reagire in modo più divertito che eccitato, a comportarsi più con curiosità che con bramosia e a restare imperturbabili e distaccati di fronte agli insignificanti casi della vita. Cercano sempre di affidarsi alla diplomazia e al compromesso per risolvere i conflitti, prima di ricorrere alla violenza.

La maggior parte degli elfi vive nelle foreste, in piccoli villaggi nascosti tra gli alberi. I loro contatti con gli stranieri sono in genere limitati, anche se qualche elfo si guadagna da vivere agiatamente vendendo oggetti d'artigianato in cambio di metalli (che gli elfi non amano estrarre).

In *Forgotten Realms*, il tuo popolo è chiamato degli elfi del sole, noti anche come elfi dorati o elfi dell'alba. Gli elfi del sole hanno la pelle color bronzo, i capelli ramati, neri o biondo oro, e gli occhi sono dorati, argentei o neri. Tendono a isolarsi più dell'altra tipologia di elfi alti, gli elfi della luna, ma nel tuo caso, Oghma ti ha chiamato a vivere presso gli altri popoli anziché nei rifugi dei tuoi simili.

Gli elfi vengono considerati bambini finché non si dichiarano adulti, cosa che avviene più o meno intorno al loro centesimo compleanno. Prima di allora vengono chiamati con il loro nome da bambino. Quando si dichiara adulto, un elfo sceglie anche un nome da adulto. Ogni elfo possiede anche un nome di famiglia, in genere formato dalla combinazione di altre parole elfiche. Alcuni elfi, in occasione dei loro viaggi tra gli umani traducono il nome familiare in Comune.

Nomi da bambino: Ara, Bryn, Del, Innil, Lael, Mella, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Syllin, Vall

Nomi maschili da adulto: Adran, Berrian, Carric, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Paelias, Quarion, Riardon, Soveliss, Theren, Varis

Nomi femminili da adulto: Althaea, Bethrynn, Caelynn, Ielenia, Leshanna, Meriele, Naivara, Quillathe, Silaqui, Thia, Vadiana, Valanthe, Xanaphia

Nomi di famiglia (traduzioni più comuni): Amastacia (Starflower "Fiore di Stella"), Galanodel (Moonwhisper "Sussurro di Luna"), Iphelkiir (Gemblossom "Bocciolo Prezioso"), Liadon (Silverfrond "Fronda d'Argento"), Meliamne (Oakenheel "Pie' di Quercia"), Siannodel (Moonbrook "Ruscello di Luna")

MAGO

I maghi sono i fruitori della magia per eccellenza. Attingendo alla sottile trama della magia che permea l'intero cosmo, i maghi possono lanciare devastanti esplosioni di fuoco, scariche elettriche folgoranti, sottili inganni e brutali forme di controllo mentale. I maghi più potenti imparano a evocare elementali da altri piani di esistenza, a intravedere il futuro e a trasformare gli avversari uccisi in zombi.

BACKGROUND

Hai dedicato buona parte della tua vita a servire Oghma, l'onniveggente dio della conoscenza, e hai passato molti anni a studiare i segreti del multiverso.

Obiettivo personale: riconsacrare l'altare profanato. Attraverso una serie di visioni avute nel corso delle tue trance, il tuo dio ti ha affidato una nuova missione. Una tribù di goblin si è insediata in un antico complesso di rovine noto come il Castello Cragmaw, dove ha profanato un santuario un tempo sacro a Oghma e ora dedicato all'infame divinità dei goblin di nome Maglubiyet. Questa offesa a Oghma non può essere tollerata.

Sei certo che Oghma abbia in serbo grandi cose per te, se riuscirai a portare a termine questa missione. Nel frattempo, le tue visioni suggeriscono che Sorella Garaele, una sacerdotessa di Tymora, la dea della buona sorte, possa esserti di aiuto nel paese di Phandalin.

Allineamento: caotico buono. La ricerca e l'acquisizione di conoscenze torna a beneficio di tutti. I regni e le leggi sono utili

fintanto che consentono alla conoscenza di prosperare. I tiranni che cercano di sopprimerla e di controllarla sono i peggiori criminali in assoluto. Sei pronto a condividere liberamente le tue conoscenze e a usare ciò che hai imparato per aiutare gli altri ovunque ti sia possibile.

ACQUISIRE LIVELLI

Man mano che ti fai strada nell'avventura e superi nuove sfide, accumuli punti esperienza (PE), come spiegato nel regolamento.

A ogni livello acquisito, ottieni un Dado Vita aggiuntivo e aggiungi 1d6 + 2 punti ferita al tuo massimo dei punti ferita.

Ottieni l'accesso ad altri incantesimi man mano che acquisisci livelli. Puoi preparare un numero di incantesimi pari al tuo livello + il tuo modificatore di Intelligenza, come mostrato nella tabella "Avanzamento degli Incantesimi". Ottieni inoltre altri slot incantesimo.

AVANZAMENTO DEGLI INCANTESIMI

LIVELLO INCANTESIMI PREPARATI	— SLOT INCANTESIMO PER LIVELLO DI INCANTESIMO —		
	1°	2°	3°
2°	5	3	—
3°	6	4	2
4°	8	4	3
5°	9	4	3

AMPLIARE IL LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Ogni volta che acquisisci un livello da mago, puoi aggiungere due incantesimi da mago a tua scelta al tuo libro degli incantesimi, scelti dalla lista degli incantesimi da mago nel regolamento. Ognuno di questi incantesimi deve essere di un livello di cui possiedi gli slot incantesimo. Nel corso delle tue avventure, potresti anche trovare pergamene e libri che contengono altri incantesimi da aggiungere al tuo libro.

Copiare un Incantesimo nel Libro. Quando trovi un incantesimo da mago, puoi aggiungerlo al tuo libro degli incantesimi, se è di un livello per cui disponi di slot incantesimo e se hai il tempo per decifrarlo e copiarlo.

Per ogni livello dell'incantesimo, la procedura richiede 2 ore e costa 50 mo. Il costo rappresenta le componenti materiali che spendi mentre sperimenti l'incantesimo per riuscire a padroneggiarlo, nonché gli inchiostri pregiati che ti servono per trascriverlo. Una volta speso l'ammontare di tempo e il denaro necessario, puoi preparare l'incantesimo proprio come tutti gli altri tuoi incantesimi.

2° LIVELLO: 300 PE

Invocatore Sapiente. Il tempo e il denaro che devi spendere per copiare un incantesimo di invocazione nel tuo libro degli incantesimi sono dimezzati.

Plasmare Incantesimi. Quando lanci un incantesimo di invocazione che influenza le altre creature che sei in grado di vedere, puoi scegliere un numero di quelle creature pari a 1 + il livello dell'incantesimo. Le creature scelte superano automaticamente i loro tiri salvezza contro l'incantesimo e non subiscono alcun danno se normalmente subirebbero la metà dei danni in caso di tiro salvezza superato.

3° LIVELLO: 900 PE

Incantesimi. Ora puoi preparare e lanciare gli incantesimi di 2° livello.

4° LIVELLO: 2.700 PE

Incantesimi. Apprendi un altro truccetto da mago a tua scelta.

Aumento dei Punteggi di Caratteristica. La tua Intelligenza aumenta a 18, con i seguenti effetti:

- Il tuo modificatore di Intelligenza diventa +4.
- La CD dei tiri salvezza contro i tuoi incantesimi aumenta di 1.
- Il bonus dei tuoi attacchi con un incantesimo aumenta di 1.
- Il tuo modificatore dei tiri salvezza su Intelligenza aumenta di 1.
- Il tuo modificatore delle abilità basate su Intelligenza aumenta di 1.

5° LIVELLO: 6.500 PE

Incantesimi. Ora puoi preparare e lanciare gli incantesimi di 3° livello.

Bonus di Competenza. Il tuo bonus di competenza aumenta a +3, con i seguenti effetti:

- Il tuo bonus di attacco aumenta di 1 per i tuoi attacchi con un incantesimo e per le armi in cui sei competente.
- La CD dei tiri salvezza contro i tuoi incantesimi aumenta di 1.
- Il tuo modificatore dei tiri salvezza e delle abilità in cui sei competente (indicate da un ●) aumenta di 1.

NOME PERSONAGGIO

Guerriero 1°

CLASSE & LIVELLO

Umano

RAZZA

Eroe popolare

BACKGROUND

Legale buono

ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA

+2

14

DESTREZZA

+3

16

COSTITUZIONE

+2

15

INTELLIGENZA

+0

11

SAGGEZZA

+1

13

CARISMA

-1

9

ISPIRAZIONE

+2

BONUS DI COMPETENZA

- +4 Forza
- +3 Destrezza
- +4 Costituzione
- +0 Intelligenza
- +1 Saggezza
- -1 Carisma

TIRI SALVEZZA

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

*Vedi il tuo equipaggiamento.

ABILITÀ

14

CA

+3

INIZIATIVA

9
metri

VELOCITÀ

Massimo dei Punti Ferita 12

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 1d10

DADI VITA

SUCCESSI

FALLIMENTI

TS CONTRO MORTE

NOME

BONUS ATT.

DANNI/TIPO

Spadone

+4

2d6 + 2 taglienti

Arco lungo*

+7

1d8 + 3 perforanti

*Puoi tirare con l'arco lungo a 45 metri, o fino a 180 metri subendo svantaggio al tiro per colpire.

ATTACCHI & INCANTESIMI

Quando ti poni un obiettivo, lo persegui a prescindere dalle difficoltà da superare. Usi inoltre parole altisonanti, nel tentativo di apparire più intelligente di quanto tu non sia in realtà.

TRATTI CARATTERIALI

Sincerità. Non c'è niente di buono nel fingere di essere ciò che non si è.

IDEALI

Un giorno Thundertree tornerà a essere un paese prospero. E nella piazza cittadina ci sarà una tua statua.

LEGAMI

Sei talmente convinto di essere destinato a qualcosa di grandioso da ignorare completamente i tuoi limiti e il rischio del fallimento.

DIFETTI

Recuperare Energie. Possiedi una riserva limitata di resistenza fisica a cui puoi attingere per proteggerti dai danni. Puoi usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d10 + il tuo livello da guerriero.

Una volta utilizzato questo privilegio, non puoi più utilizzarlo finché non completi un riposo breve o lungo.

Stile di Combattimento (Tiro). Ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettui con le armi a distanza. Questo bonus è già stato calcolato nei tuoi attacchi con l'arco lungo.

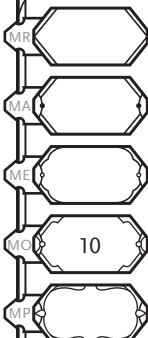
Ospitalità Rurale. Dal momento che provieni dai ranghi della gente comune, ti trovi perfettamente a tuo agio in mezzo ai popolani. Puoi trovare un posto dove nasconderti, riposare o recuperare le forze presso gli altri popolani, purché la tua presenza non costituisca un pericolo per la loro incolumità. I popolani ti nasconderanno agli occhi della legge o di chiunque ti stia cercando, ma non rischieranno la vita per te.

13

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

Competenze. Tutte le armature, scudi, armi semplici, armi da guerra, strumenti da falegname, veicoli (terrestri)
Linguaggi. Comune, Elfico

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI



Armatura di cuoio, arco lungo, 20 frecce, spadone, zaino, giaciglio, gavetta, acciarino e pietra focaia, 10 torce, 10 razioni giornaliere, otre, 15 metri di corda di canapa, strumenti da falegname, badile, vaso di ferro, abiti comuni, borsa

EQUIPAGGIAMENTO

PRIVILEGI & TRATTI

UMANO

La razza umana è la più giovane tra le razze comuni, l'ultima arrivata a occupare la scena nel mondo e quella dall'aspettativa di vita più breve rispetto a nani, elfi e draghi. Ma gli umani sono gli innovatori, i creatori e i pionieri del mondo, la razza più adattabile e ambiziosa tra quelle comuni.

Quando gli umani si stabiliscono in una terra, vi lasciano il segno: erigono città che sfidano il tempo e fondano grandi regni che possono durare molti secoli. Gli umani vivono pienamente nel presente, cosa che fa di loro degli ottimi avventurieri, ma sanno anche pianificare il futuro, sforzandosi di lasciare dietro di loro un'eredità duratura.

La cultura umana può variare profondamente da una regione all'altra. In *Forgotten Realms*, per esempio, il vestiario, l'architettura, la cucina, la musica e la letteratura delle terre nordoccidentali di Neverwinter sono profondamente diversi da quelli dei remoti Turmish e Impiltur a est. Le loro caratteristiche fisiche variano in base alle antiche migrazioni dei primi umani, quindi anche tra gli umani di Neverwinter è possibile trovare carnagioni e lineamenti fisici di ogni genere.

Essendo così variegata rispetto alle altre razze, la razza umana nel suo complesso non possiede nomi tipici. Alcuni genitori umani impartiscono ai loro figli nomi presi da altre lingue, come il Nanico o l'Elfico (pronunciati più o meno correttamente). I nomi tradizionali variano ampiamente da una cultura all'altra. Potresti chiamarti Haseid (Calishita), Kerri (Chondathan), Kosef (Damaran), Amafrey (Illuskan), So-Kehur (Mulan), Madislak (Rashemi), Mei (Shou) o Salazar (Turami).

GUERRIERO

Il guerriero è forse la classe del personaggio più diversificata del mondo di *DUNGEONS & DRAGONS*. Cavalieri votati a una causa, condottieri assetati di conquiste, campioni fedeli a una causa, truppe di fanteria specializzate, mercenari incalliti e re dei banditi... in quanto guerrieri, tutte queste figure condividono una maestria ineguagliata nell'uso delle armi e delle armature, nonché una meticolosa conoscenza delle tattiche di combattimento. E tutti conoscono bene la morte, sia perché la impartiscono ai loro nemici, sia perché la sfidano spesso, guardandola dritta negli occhi.

BACKGROUND

I tuoi genitori vivevano nel prosperoso villaggio di Thundertree, a est della città del Bosco di Neverwinter. Ma quando il vicino Monte Hotenow eruttò, trent'anni fa, i tuoi genitori fuggirono e ti portarono via con loro quando ancora eri in fasce. La tua famiglia vagò di villaggio in villaggio per tutta la regione, sbrigando lavori da manovali o da servitori ovunque poteva.

Hai trascorso questi ultimi anni a Neverwinter, lavorando come facchino e manovale presso il frenetico porto cittadino, ma appare evidente a te e a tutti coloro che ti stanno vicino che sei destinato a qualcosa di più grande. Una volta hai tenuto testa a un violento capitano di nave e da allora gli altri scaricatori di porto ti ammirano. Un giorno dimostrerai a tutti quanto vali. Un giorno sarai un eroe.

Obiettivo personale: scacciare il drago. Le rovine di Thundertree ti attirano. La tua famiglia e i loro amici un tempo vivevano lagggiù nella prosperità, e ora sono costretti a lavorare come schiavi. Le rovine sono infestate dagli zombi della cenere e corre voce che un drago abbia scelto la Vecchia Torre come sua tana, ma questi sono problemi che un eroe valoroso può risolvere. Uccidi il drago o scaccialo, e dimostrerai (a te stesso e a tutti gli altri) che sei un vero eroe, destinato a qualcosa di grande.

Allineamento: legale buono. Un vero eroe si oppone sempre al male e non consente mai ai prepotenti di averla vinta. Un vero eroe combatte in nome della legge e dell'ordine, affinché tutti possano condurre una vita felice e prospera. Un vero eroe uccide i mostri, libera le rovine dalla loro presenza e protegge gli innocenti. E tu combatterai per diventare un vero eroe.

ACQUISIRE LIVELLI

Man mano che ti fai strada nell'avventura e superi nuove sfide, accumuli punti esperienza (PE), come spiegato nel regolamento.

A ogni livello acquisito, ottieni un Dado Vita aggiuntivo e aggiungi 1d10 + 2 punti ferita al tuo massimo dei punti ferita.

2° LIVELLO: 300 PE

Azione Impetuosa. Puoi spingerti oltre i tuoi normali limiti per un istante. Nel tuo turno puoi effettuare un'azione aggiuntiva oltre alla tua azione regolare e a una possibile azione bonus.

Una volta utilizzato questo privilegio, devi completare un riposo breve o lungo prima di poterlo usare di nuovo.

3° LIVELLO: 900 PE

Critico Migliorato. I tuoi attacchi con un'arma mettono a segno un colpo critico con un risultato di 19 o 20 al tiro.

4° LIVELLO: 2.700 PE

Aumento dei Punteggi di Caratteristica. La tua Destrezza aumenta a 18, con i seguenti effetti:

- Il tuo modificatore di Destrezza diventa +4.
- Il tuo bonus di attacco e i danni dei tuoi attacchi basati su Destrezza, come quelli del tuo arco lungo, aumentano di 1.
- Il tuo modificatore dei tiri salvezza su Destrezza aumenta di 1.
- Il tuo modificatore delle abilità basate su Destrezza aumenta di 1.
- Finché indossi un'armatura leggera o non indossi alcuna armatura, la tua Classe Armatura aumenta di 1.
- La tua iniziativa aumenta di 1.

5° LIVELLO: 6.500 PE

Attacco Extra. Ogni volta che effettui l'azione di Attacco nel tuo turno, puoi effettuare due attacchi anziché uno, come parte dell'azione effettuata.

Bonus di Competenza. Il tuo bonus di competenza aumenta a +3, con i seguenti effetti:

- Il tuo bonus di attacco aumenta di 1 per le armi in cui sei competente.
- Il tuo modificatore dei tiri salvezza e delle abilità in cui sei competente (indicate da un ●) aumenta di 1.
- Dal momento che il tuo modificatore dell'abilità Percezione è aumentato, anche il tuo punteggio di Saggezza (Percezione) passiva aumenta di 1.

MIGLIORARE L'ARMATURA

Man mano che acquisisci tesori, puoi comprare armature migliori per incrementare la tua Classe Armatura. Il regolamento contiene la descrizione dei vari oggetti con cui equipaggiarti, incluse le armature.