

Marek Vosk

Razza: Human | **Classe:** Rogue 6 | **Campagna:** Al Posto Tranquillo | **Edizione:** D&D 2024

CA 16 **46 HP**

Iniziativa +4 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	+4	+2	+0	+1	+2
8	18	14	10	12	14

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
●	Destrezza	+7
○	Costituzione	+2
●	Intelligenza	+3
○	Saggezza	+1
○	Carisma	+2

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

●	Acrobazia (Des)	+7
○	Addestrare Animali (Sag)	+1
○	Arcano (Int)	+0
○	Atletica (For)	-1
◐	Inganno (Car)	+8
○	Storia (Int)	+0
●	Intuizione (Sag)	+4
○	Intimidire (Car)	+2
○	Indagine (Int)	+0
○	Medicina (Sag)	+1
○	Natura (Int)	+0
◐	Percezione (Sag)	+7
○	Intrattenimento (Car)	+2
◐	Persuasione (Car)	+8
○	Religione (Int)	+0
●	Rapidità di Mano (Des)	+7
◐	Furtività (Des)	+10
○	Sopravvivenza (Sag)	+1

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Pugnale	+7	**1d4+4 piercing**	NICK.
Spada corta	+7	**1d6+4 piercing**	VEX.
Arco corto	+7	**1d6+4 piercing**	
Pugnale	+7	**1d4+4 piercing**	NICK.
Lama Psichica	+7	**1d6+4 psichici**	VEX.
Lama Psichica (azione bonus)	+7	**1d4+4 psichici**	VEX.

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 9 | **Platino (pp):** 6

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Pugnale	2	2 lb	
Spada corta	1	2 lb	
Arco corto	1	2 lb	
Pugnale	2	2 lb	
Cuoio borchiato	1	13 lb	
Armatura di cuoio	1	10 lb	
Frecce (20)	1	1 lb	
Faretra	1	1 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Zaino del ladro	1	44.5 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Set di Tre-Draghi Ante	1	—	
Materasso	1	7 lb	
Borsa	2	2 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 92.5 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Marek Vosk

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Fighter

- **Level**: 1
- **Second wind**: 1d10+1 PF · 2 usi (1 per r. breve, tutti col lungo)

Rogue

- **Level**: 5
- **Sneak attack**: 3d6
- **Uncanny dodge**
- **Save dc**: 15
- **Cunning strikes**: Disarm, Poison, Trip, Withdraw
- **Psionic dice**: 6d8
- **Psychic blade**: 1d6 psichici (1d4 con la seconda lama)

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Viandante

Sei cresciuto per le strade circondato da scarti similmente sfortunati, alcuni amici e alcuni rivali. Hai dormito dove potevi e hai fatto lavori saltuari per il cibo. A volte, quando la fame divenne insopportabile, ti sei rivolto al furto. Tuttavia, non hai mai perso il tuo orgoglio né abbandonato la speranza. Il destino non è ancora concluso con te.

Doni del DM:

- **Persuasion** (Expertise) *— Fazione Harpist*

Talenti Acquisiti:

- **Tattiche degli Zhentarim**
- **Ruffiano degli Zhentarim**
- **Fortunato**

Lingue conosciute: Elvish, Halfling, Common

Strumenti & Veicoli: Thieves' Tools

Armi: Armi semplici, Martial weapons that have the Finesse or Light property, Armi da guerra

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

RISORSE / RESOURCES

Generale		
Ispirazione	☐	
Ladro		
Dado Psionico (d8)	☐☐☐☐☐☐	r. lungo
Guerriero		
Recuperare Energie	☐☐	1 per r. breve
Tratti Razziali		
Ispirazione Eroica	☐	r. lungo
Talenti		
Punti Fortuna	☐☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Marek Vosk

Tratti, talenti e incantesimi del personaggio riportati per esteso: giocabile senza manuale.

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Pieno di Risorse

Guadagni Heroic Inspiration ogni volta che completi un Long Rest.

Abilità

Acquisisci competenza in un'abilità a tua scelta.

Versatile

Ottieni un Talento di origine a tua scelta.

PRIVILEGI DI ROGUE (LV 5) — TESTO COMPLETO

Maestria (Lv 1)

Ottieni Expertise in due delle tue competenze di abilità a tua scelta. Sleight of Hand e Stealth sono consigliate se hai competenza in esse.

Al 6° livello da Ladro, ottieni Expertise in altre due delle tue competenze di abilità a tua scelta.

Attacco Furtivo (Lv 1)

Sai colpire con sottigliezza e sfruttare la distrazione di un avversario. Una volta per turno, puoi infliggere 1d6 danni extra a una creatura che colpisci con un tiro per colpire se hai Advantage sul tiro e l'attacco usa un'arma Fini o a distanza. Il tipo di danno extra è lo stesso del tipo dell'arma.

Non hai bisogno di Advantage sul tiro per colpire se almeno uno dei tuoi alleati è entro 5 piedi dal bersaglio, l'alleato non è Incapacitated e tu non hai Disadvantage sul tiro per colpire.

Il danno extra aumenta man mano che guadagni livelli da Ladro, come mostrato nella colonna Attacco Furtivo della tabella Caratteristiche del Ladro.

Gergo dei Ladri (Lv 1)

Hai imparato varie lingue nelle comunità dove hai esercitato i tuoi talenti da furfante. Conosci il Gergo dei Ladri e un'altra lingua a tua scelta, che scegli dalle tabelle delle lingue in 2.

Maestria nelle Armi (Lv 1)

Il tuo addestramento con le armi ti permette di utilizzare le proprietà di maestria di due tipi di armi a tua scelta con cui hai competenza, come pugnali e archi corti.

Ogni volta che completi un Riposo Lungo, puoi cambiare i tipi di armi che hai scelto. Ad esempio, potresti passare all'uso delle proprietà di maestria di scimitarre e spade corte.

Azione Astuta (Lv 2)

Il tuo rapido pensiero e la tua agilità ti permettono di muoverti e agire velocemente. Nel tuo turno, puoi compiere una delle seguenti azioni come Bonus Action: Dash, Disengage o Hide.

Archetipo del Ladro (Lv 3)

Al 3° livello scegli un archetipo che emuli nell'esercizio delle tue capacità da ladro dall'elenco degli archetipi disponibili. La tua scelta di archetipo ti concede caratteristiche al 3°, 9°, 13° e 17° livello.

Mira Ferma (Lv 3)

Come Bonus Action, ti concedi Advantage sul tuo prossimo tiro per colpire nel turno corrente. Puoi usare questa caratteristica solo se non ti sei mosso durante questo turno, e dopo averla usata, la tua Speed è 0 fino alla fine del turno corrente.

Archetipo del Ladro (Lv 3)

Ottieni una sottoclasse del Ladro a tua scelta. Una sottoclasse è una specializzazione che ti concede caratteristiche a determinati livelli da Ladro. Per il resto della tua carriera, ottieni ciascuna delle caratteristiche della tua sottoclasse che corrispondono al tuo livello da Ladro o inferiore.

Schivata Istintiva (Lv 5)

Quando un attaccante che puoi vedere ti colpisce con un tiro per colpire, puoi usare una reazione per dimezzare il danno dell'attacco inflitto a te (arrotondando per difetto).

Colpo Astuto (Lv 5)

Hai sviluppato modi astuti per usare il tuo Attacco Furtivo. Quando infliggi danni da Attacco Furtivo, puoi aggiungere uno dei seguenti effetti Colpo Astuto. Ogni effetto ha un costo in dadi, pari al numero di dadi di danno dell'Attacco Furtivo che devi rinunciare per aggiungere l'effetto. Rimuovi il dado prima di tirare, e l'effetto si verifica subito dopo che i danni dell'attacco sono stati inflitti. Per esempio, se aggiungi l'effetto Veleno, rimuovi 1d6 dai danni dell'Attacco Furtivo prima di tirare.

Se un effetto Colpo Astuto richiede un tiro salvezza, la DC è pari a 8 più il tuo modificatore di Destrezza e bonus di competenza.

Veleno (Costo: 1d6) (Lv 5)

Aggiungi un veleno al tuo colpo, costringendo il bersaglio a effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se il tiro fallisce, il bersaglio subisce la condizione Poisoned per 1 minuto. Alla fine di ciascuno dei suoi turni, il bersaglio Poisoned ripete il tiro salvezza, terminando l'effetto su se stesso in caso di successo.

Per usare questo effetto, devi avere un Poisoner's Kit con te.

Inciampare (Costo: 1d6) (Lv 5)

Se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subire la condizione Prone (prono).

Disimpegnarsi (Costo: 1d6) (Lv 5)

Immediatamente dopo l'attacco, puoi muoverti di una distanza pari fino alla metà della tua Velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Sottoclasse: Soulknife

Abilità Psionicamente Potenziata (Lv 3)

Se fallisci una prova di caratteristica usando un'abilità o uno strumento con cui hai competenza, puoi tirare un dado di Energia Psionica e aggiungere il risultato alla prova, potenzialmente trasformando il fallimento in successo. Il dado è speso solo se il tiro riesce allora.

Sussurri Psichici (Lv 3)

Puoi stabilire una comunicazione telepatica tra te e altri. Come azione Magic, scegli una o più creature che puoi vedere, fino a un numero di creature pari al tuo Proficiency Bonus, e poi tiri un Dado Energia Psionica. Per un numero di ore pari al risultato del tiro, le creature scelte possono parlare telepaticamente con te, e tu puoi parlare telepaticamente con loro. Per inviare o ricevere un messaggio (nessuna azione richiesta), tu e l'altra creatura dovete trovarvi entro 1 miglio l'una dall'altra. Una creatura può terminare la connessione telepatica in qualsiasi momento (nessuna azione richiesta).

Lama dell'Anima (Lv 3)

Colpisci i Nemici con Lame Psioniche

Un Soulknife colpisce con la mente, tagliando le barriere sia fisiche che psichiche. Questi Ladri scoprono il potere psionico dentro di sé e lo incanalano per svolgere il loro lavoro da ladro. Come Soulknife, le tue abilità psioniche potrebbero perseguitarti fin dall'infanzia, rivelandone il pieno potenziale solo quando hai sperimentato lo stress dell'avventura. Oppure potresti aver cercato un ordine di adepti psichici e trascorso anni a imparare come manifestare il tuo potere.

Potere Psionico (Lv 3)

Alberghi una sorgente di energia psionica dentro di te. È rappresentata dai tuoi Dadi Energia Psionica, che alimentano alcuni poteri di questa sottoclasse. La tabella Dadi Energia Soulknife mostra il numero di questi dadi che possiedi al raggiungimento di determinati livelli da Ladro, e la tabella indica la dimensione del dado.

Qualsiasi caratteristica di questa sottoclasse che utilizza un Dado Energia Psionica usa solo i dadi di questa sottoclasse. Alcuni dei tuoi poteri consumano un Dado Energia Psionica, come specificato nella descrizione del potere, e non puoi usare un potere se richiede l'uso di un dado quando tutti i tuoi Dadi Energia Psionica sono stati spesi.

Recuperi uno dei tuoi Dadi Energia Psionica spesi quando termini un Short Rest, e li recuperi tutti quando termini un Long Rest.

La prima volta che usi questo potere dopo ogni Long Rest, non consumi il Dado Energia Psionica. Tutte le altre volte che usi il potere, consumi il dado.

Lame Psichiche (Lv 3)

Puoi manifestare lame scintillanti di energia psichica. Ogni volta che effettui l'azione Attack o effettui un Opportunity Attack, puoi manifestare una Psychic Blade nella tua mano libera e effettuare l'attacco con quella lama. La lama magica ha le seguenti caratteristiche:

La lama svanisce immediatamente dopo aver colpito o mancato il bersaglio, e non lascia traccia se infligge danni.

Dopo aver attaccato con la lama nel tuo turno, puoi effettuare un attacco in mischia o a distanza con una seconda lama psichica come Bonus Action nello stesso turno se la tua altra mano è libera per crearla. Il dado danno di questo attacco bonus è 1d4 invece di 1d6.

PRIVILEGI DI FIGHTER (LV 1) — TESTO COMPLETO

Stile di Combattimento (Lv 1)

Hai affinato la tua abilità marziale e ottieni un Fighting Style feat a tua scelta. Defense è consigliato.

Ogni volta che guadagni un livello di Guerriero, puoi sostituire l'abilità scelta con un diverso Fighting Style feat.

Seconda Linfa (Lv 1)

Hai un serbatoio limitato di resistenza fisica e mentale da cui puoi attingere. Come Bonus Action, puoi usarlo per recuperare Hit Points pari a 1d10 più il tuo livello da Guerriero.

Puoi usare questa caratteristica due volte. Recuperi un uso speso quando termini un Short Rest, e recuperi tutti gli usi spesi quando termini un Long Rest.

Quando raggiungi certi livelli da Guerriero, ottieni più usi di questa caratteristica, come mostrato nella colonna Seconda Linfa della tabella Caratteristiche del Guerriero.

Maestria nelle Armi (Lv 1)

La tua formazione con le armi ti permette di utilizzare le proprietà di maestria delle armi di tre tipi di armi semplici o marziali di tua scelta. Ogni volta che completi un Riposo lungo, puoi praticare esercizi con le armi e modificare una delle scelte di armi.

Quando raggiungi certi livelli di Guerriero, acquisisci la capacità di utilizzare le proprietà di maestria delle armi di altri tipi di armi, come indicato nella colonna Maestria delle armi della tabella Caratteristiche del Guerriero.

STILE DI COMBATTIMENTO (FIGHTER) — TESTO COMPLETO

Two-Weapon Fighting

When you engage in two-weapon fighting, you can add your ability modifier to the damage of the second attack.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Fortunato (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Punti Fortuna. Hai un numero di Punti Fortuna pari al tuo Proficiency Bonus e puoi spendere i punti per i benefici sotto. Riacquisti i Punti Fortuna spesi quando termini un Long Rest.

Vantaggio. Quando tiri un d20 per una D20 Test, puoi spendere 1 Punto Fortuna per concederti Advantage sul tiro.

Svantaggio. Quando una creatura tira un d20 per un tiro per colpire contro di te, puoi spendere 1 Punto Fortuna per imporre Disadvantage a quel tiro.

Ruffiano degli Zhentarim (FRHoF 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Sfruttare l'Apertura. Quando tiri i danni per un Opportunity Attack, puoi tirare i dadi del danno due volte e usare uno dei due tiri contro il bersaglio.

Famiglia Prima. Se hai Heroic Inspiration quando tiri Initiative, puoi spenderla per concedere a te stesso e ai tuoi alleati Advantage su quel tiro di Initiative.

Tattiche degli Zhentarim (FRHoF 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Ritorsione. Subito dopo che una creatura entro 5 piedi da te ti colpisce con un attacco in mischia, puoi effettuare un Opportunity Attack contro quella creatura.

Mercenario Versatile. Quando termini un Long Rest, scegli un'abilità in cui sei competente. Hai Expertise in quell'abilità fino al termine del tuo prossimo Long Rest.