



Kalyraen

Razza: Elf | Classe: Bard 1 | Campagna: Vecna: Le Guardie di Neverwinter |
Edizione: D&D 2024

CA 15

11 HP

Iniziativa +4

Velocità 30 ft

FORZA

-1

8

DESTREZZA

+4

18

COSTITUZIONE

+3

17

INTELLIGENZA

+2

14

SAGGEZZA

+2

14

CARISMA

+4

19

TIRI SALVEZZA

☐	Forza	-1
☒	Destrezza	+6
☐	Costituzione	+3
☐	Intelligenza	+2
☐	Saggezza	+2
☒	Carisma	+6

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Pugnale	+6	1d4+4 piercing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 27 | Platino (pp): 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
■ Armatura di cuoio	1	10 lb	
■ Pugnale	2	2 lb	
Lira	1	2 lb	
Zaino da intrattenitore	1	38 lb	
Libro	1	5 lb	
Materiali da calligrafo	1	5 lb	
Holy Symbol	1	—	
Parchment	10	—	
Mantello	1	4 lb	
			Peso Trasportato: 66 / 120 lb

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Bard

- Level: 1
- Bardic insp die: d6
- Bardic insp uses: 4/LR (CHA mod)

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Elf

Background: Spia del Conclave Gioiellato

Pubblicamente sei un cortigiano, un mediatore o un intrattenitore. Ma dietro quel volto affascinante si nasconde una mente affinata per raccogliere segreti. Addestrato dagli incantatori del Conclave Gioiellato, sai come usare il tuo fascino e la tua arguzia (più un po' di magia) per infiltrarti nelle organizzazioni, scoprire informazioni e mediare accordi.

Doni del DM:

- Musician (Talent)

Talenti Acquisiti:

- Eloquenza Arcana

Lingue conosciute: Elvish, Undercommon, Common

Strumenti & Veicoli: Disguise Kit, Lyre (Musical Instrument), Lute (Musical Instrument), Pan Flute (Musical Instrument)

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

- Mage Hand
- Message

Incantesimi di 1° Livello

- Cure Wounds
- Healing Word
- Identify
- Sleep

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Eloquenza Arcana:

Vicious Mockery (sempre prep. · 1/riposo lungo)

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Drow (tratto razziale):

Dancing Lights

Arcane Eloquence (talento):

Vicious Mockery

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello		r. lungo
Generale		
Ispirazione		
Bardo		
Ispirazione Bardica		r. lungo
Tratti Razziali		
Lignaggio Elfico		r. lungo

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Scurovisione

Hai scurovisione con un raggio di 60 piedi.

Lignaggio Elfico

Fai parte di una stirpe che ti concede capacità sovnaturali. Scegli una stirpe dalla tabella delle Stirpi Elfiche. Ottenrai il beneficio di livello 1 di quella stirpe. Quando raggiungi i livelli di personaggio 3 e 5, impari un incantesimo di livello superiore, come indicato nella tabella. Hai sempre quel incantesimo preparato. Puoi castarlo una volta senza slot incantesimo, e riprendi la possibilità di castarlo in questo modo quando completi un Long Rest. Puoi anche castarlo usando qualsiasi slot incantesimo disponibile del livello appropriato. Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua capacità di lancio di incantesimi per gli incantesimi che casti con questa caratteristica (scegli l'abilità quando selezioni la stirpe).

Ascendenza Fatata

Hai Advantage sui tiri salvezza che effettui per evitare o terminare la condizione Charmed.

Sensi Acuti

Hai competenza nell'abilità Intuizione, Percezione o Sopravvivenza.

Trance

Non hai bisogno di dormire, e la magia non può farti addormentare. Puoi completare un Long Rest in 4 ore se passi quelle ore in una meditazione simile a trance, durante la quale mantieni la coscienza.

Discendenza Elfica: Drow (Sottorazza)

Scurovisione aumentata a 120 piedi. Conosci il truccetto Luci danzanti. Al livello 3 ottieni Fuoco Fatato, al livello 5 Oscurità (1/riposo lungo, o con slot incantesimo).

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

Eloquenza Arcana (AU 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Trucchetto. Impari il trucchetto Vicious Mockery. Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi per questo incantesimo (scegli quando selezioni questo talento).

Parlatore Scaltro. Quando effettui una prova di Carisma (Deception, Intimidation o Persuasion), puoi tirare 1d4 e aggiungere il numero ottenuto alla prova di caratteristica.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Luci danzanti (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S, M (a bit of phosphorus) | **Durata:** 1 minuto

Crea fino a quattro luci della grandezza di una torcia entro la portata, facendole apparire come torce, lanterne o orbi luminosi sospesi per la durata. In alternativa, puoi combinare le quattro luci in una forma luminosa di dimensioni Medie che è vagamente umanoide. Qualsiasi forma tu scelga, ogni luce emette Luce Debole in un raggio di 10 piedi. Come Azione Bonus, puoi spostare le luci fino a 60 piedi verso uno spazio entro la portata. Una luce deve essere a meno di 20 piedi da un'altra luce creata da questo incantesimo, e una luce scompare se supera la portata dell'incantesimo.

Mano Magica (Evocazione — XPHB 2024)

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. La mano svanisce se si trova a più di 30 piedi di distanza da te o se lanci nuovamente questo incantesimo. Quando lanci l'incantesimo, 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, oppure versare il contenuto di una fiala. Come Magic azione nei tuoi turni successivi, puoi controllare nuovamente la mano. Come parte di quell'azione, puoi muovere la mano fino a 30 piedi. La mano non può attaccare, attivare oggetti magici o trasportare più di 10 libbre.

Messaggio (Trasmutazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** S, M (a copper wire) | **Durata:** 1 round

Indichi una creatura entro l'area di effetto e sussurrate un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) sente il messaggio e può rispondere con un sussurro che solo voi potete sentire. Potete lanciare questo incantesimo attraverso oggetti solidi se siete familiari con il bersaglio e sapete che si trova oltre la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, metallo o legno, oppure un sottile foglio di piombo bloccano l'incantesimo.

Beffa Crudele (Ammaliamento — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Lanci un getto di insulti carichi di incantesimi sottili su una creatura che puoi vedere o sentire entro la gittata. La creatura deve riuscire a un tiro salvezza di Saggezza o subire 1d6 danni psichici e avere svantaggio sul prossimo tiro per colpire che effettua prima della fine del suo prossimo turno.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d6 quando raggiungi i livelli 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

Incantesimi di 1° Livello

Cura Ferite (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Una creatura che tocchi ripristina un numero di Punti Ferita pari a 2d8 + il modificatore della tua abilità di lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1°.

Parola curativa (Abiurazione — XPHB 2024)

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 Hit Points pari a 2d4 più il tuo modificatore di caratteristica da lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d4 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1°.

Identificare (Divinazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a pearl worth 100+ GP) | **Durata:** Istantanea

Tocchi un oggetto per tutta la durata della castazione dell'incantesimo. Se l'oggetto è un oggetto magico o un altro oggetto magico, ne apprendi le proprietà e come usarle, se richiede Attunement, e quante cariche possiede, se ne ha. Apprendi se l'oggetto è influenzato da incantesimi persistenti e quali siano. Se l'oggetto è stato creato tramite un incantesimo, ne apprendi il nome. Se invece tocchi una creatura per tutta la durata della castazione, apprendi quali incantesimi persistenti, se presenti, la stiano influenzando attualmente.

Sonno (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a pinch of sand or rose petals) | **Durata:** 1 minuto

Ogni creatura a tua scelta in una sfera di 1,5 metri di raggio Sphere centrata su un punto entro portata deve superare un tiro salvezza di Saggezza o subire la condizione Incapacitated fino alla fine del suo prossimo turno, dopodiché deve ripetere il tiro. Se il bersaglio fallisce il secondo tiro, il bersaglio ha la condizione Unconscious per tutta la durata. L'incantesimo termina su un bersaglio se subisce danni o se qualcuno entro 1,5 metri da esso compie un'azione per scuoterlo fuori dall'effetto dell'incantesimo. Le creature che non dormono, come gli elfi, o che hanno Immunity alla condizione Exhaustion superano automaticamente i tiri salvezza contro questo incantesimo.