

Dharvir

Razza: Tiefling | Classe: Warlock 3 | Campagna: L'Ira del Destino | Edizione: D&D 2014

CA 12

25 HP

Iniziativa +2

Velocità 30 ft

FORZA

-1

8

DESTREZZA

+2

14

COSTITUZIONE

+2

14

INTELLIGENZA

+0

11

SAGGEZZA

+0

10

CARISMA

+3

17

TIRI SALVEZZA

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

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

ARMI & ATTACCHI

Nessuna arma equipaggiata.

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Inventario vuoto o nessun oggetto visibile.

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Warlock

- Level: 3
- Pact slots: 1
- Pact slot level: 2
- Invocations: 2
- Eldritch blast: 1 raggio

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Tiefling

Background: Nobile

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

- Eldritch Blast
- Mage Hand

Incantesimi di 1° Livello

- Cure Wounds
- Hellish Rebuke

Incantesimi di 2° Livello

- Lesser Restoration
- Misty Step

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Tiefling (tratto razziale):

Hellish Rebuke

Thaumaturgy

RISORSE / RESOURCES

Generale

Ispirazione

Magia del Patto

Slot del Patto (liv. 2)

r. breve

Luce Guaritrice (d6)

_____ / 4

r. lungo

Incantesimi di Stirpe (gratis)

Hellish Rebuke#2 (Asmodeus)

r. lungo

Tratti Razziali

Retaggio Infernale

r. lungo

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

I tiefling maturano allo stesso ritmo degli umani, ma vivono qualche anno in più.

Taglia

I Tiefling hanno dimensioni e corporatura simili a quelle degli umani. La tua Taglia è Media.

Scurovisione

Thanks to your infernal heritage, you have superior vision in dark and dim conditions. You can see in dim light within 60 feet of you as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. You can't discern color in darkness, only shades of gray.

Resistenza Infernale

Hai resistenza ai danni da fuoco.

Retaggio Infernale

Conosci il trucchetto taumaturgia. Una volta raggiunto il 3° livello, puoi lanciare l'incantesimo ritorzione infernale come incantesimo di 2° livello con questo tratto; recuperi la capacità di lanciarlo quando termini un riposo lungo. Una volta raggiunto il 5° livello, puoi anche lanciare l'incantesimo oscurità una volta al giorno con questo tratto; recuperi la capacità di lanciarlo quando termini un riposo lungo. Il Carisma è la tua caratteristica da lancio di incantesimi per questi incantesimi.

Lingue

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Infernale.

PRIVILEGI DI WARLOCK (LV 3) — TESTO COMPLETO

Patrono Ultraterreno (Lv 1)

Al 1° livello, hai stipulato un patto con un essere ultraterreno scelto dall'elenco dei patroni disponibili. La tua scelta ti conferisce caratteristiche al 1° livello e di nuovo al 6°, 10° e 14° livello.

Magia del Patto (Lv 1)

Attraverso una cerimonia occulto, hai formato un patto con un'entità misteriosa per ottenere poteri magici. L'entità è una voce nelle ombre—la sua identità è incerta—ma il suo dono per te è concreto: la capacità di lanciare incantesimi. Vedi 7 per le regole sul lancio di incantesimi. Le informazioni qui sotto dettagliano come usi quelle regole con gli incantesimi del Warlock, che appaiono nella lista degli incantesimi del Warlock più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Conosci due trucchetti del Warlock a tua scelta. Eldritch Blast e Prestidigitation sono raccomandati. Ogni volta che guadagni un livello di Warlock, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti da questa caratteristica con un altro trucchetto del Warlock a tua scelta.

Quando raggiungi i livelli 4 e 10 di Warlock, impari un altro trucchetto del Warlock a tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella delle Caratteristiche del Warlock.

Slot Incantesimo. La tabella delle Caratteristiche del Warlock mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi del Warlock di livelli 1–5. La tabella mostra anche il livello di quegli slot, tutti dello stesso livello. Recuperi tutti gli slot incantesimo di Magia del Patto spesi quando termini un Short o un Long Rest. Per esempio, quando sei un Warlock di livello 5, hai due slot incantesimo di livello 3. Per lanciare l'incantesimo di livello 1 Witch Bolt, devi spendere uno di quegli slot, e lo lanci come un incantesimo di livello 3.

Incantesimi Preparati di Livello 1+. Prepari l'elenco degli incantesimi di livello 1+ disponibili per te da lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli due incantesimi di livello 1 del Warlock. Charm Person e Hex sono raccomandati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli di Warlock, come mostrato nella colonna Incantesimi Preparati della tabella delle Caratteristiche del Warlock. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi del Warlock aggiuntivi finché il numero di incantesimi nella tua lista corrisponde al numero nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello non superiore a quello mostrato nella colonna Livello Slot della tabella per il tuo livello. Quando raggiungi il livello 6, ad esempio, impari un nuovo incantesimo del Warlock, che può essere di livelli 1–3.

Se un'altra caratteristica del Warlock ti dà incantesimi che hai sempre preparato, quegli incantesimi non contano contro il numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma contano come incantesimi del Warlock per te.

Cambiare i Tuoi Incantesimi Preparati. Ogni volta che guadagni un livello di Warlock, puoi sostituire un incantesimo nella tua lista con un altro incantesimo del Warlock di un livello idoneo.

Abilità di Lancio di Incantesimi. Il Carisma è l'abilità di lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi del Warlock.

Focalizzazione di Lancio di Incantesimi. Puoi usare un Arcane Focus come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi del Warlock.

Suppliche Occulte (Lv 2)

Nel tuo studio del sapere occulto, hai scoperto le Suppliche Occulte, frammenti di conoscenza proibita che ti conferiscono un'abilità magica permanente.

Al 2° livello, ottieni due suppliche occulte a tua scelta. Un elenco delle opzioni disponibili si trova nella pagina Optional Features. Quando guadagni certi livelli da Warlock, ottieni suppliche aggiuntive a tua scelta, come mostrato nella colonna Suppliche Conosciute della tabella del Warlock.

Inoltre, quando guadagni un livello in questa classe, puoi scegliere una delle suppliche che conosci e sostituirla con un'altra supplica che potresti apprendere a quel livello.

Se una supplica occulta ha dei prerequisiti, devi soddisfarli per apprenderla. Puoi apprendere la supplica nello stesso momento in cui soddisfi i suoi prerequisiti. Un prerequisito di livello si riferisce al tuo livello in questa classe.

Dono del Patto (Lv 3)

Al 3° livello, il tuo patrono ultraterreno ti conferisce un dono per il tuo servizio leale. Guadagni una delle seguenti caratteristiche a tua scelta.

Sottoclasse: The Celestial

Il Celestiale (Lv 1)

Il tuo patrono è un essere potente del Piano Superiore. Ti sei legato a un antico empyreano, solare, ki-rin, unicorno o altra entità che risiede nei piani di beatitudine eterna. Il tuo patto con questa entità ti permette di sperimentare il minimo tocco della luce sacra che illumina l'universo multiversale.

Essere connesso a tale potere può causare cambiamenti nel tuo comportamento e nelle tue convinzioni. Potresti sentirti spinto a distruggere i non-morti, a sconfiggere i fiend, e a proteggere gli innocenti. A volte, il tuo cuore potrebbe anche essere pieno di desiderio per il regno celeste del tuo patrono, e di desiderio di vagare in quel paradiso per il resto dei tuoi giorni. Ma sai che la tua missione è tra i mortali per ora, e che il tuo patto ti lega a portare luce nei luoghi oscuri del mondo.

Elenco Esteso di Incantesimi. Il patrono Celeste ti permette di scegliere dagli incantesimi aggiunti alla lista degli incantesimi del warlock. I seguenti incantesimi sono aggiunti alla lista del warlock per te.

Trucchetti Bonus (Lv 1)

Al 1° livello, impari i cantrips sacred flame e light. Questi contano come cantrips di warlock per te, ma non riducono il numero di cantrips noti.

Luce Curativa (Lv 1)

Al 1° livello, acquisisci la capacità di canalizzare energia celestiale per guarire le ferite. Hai un pool di d6 che spendi per alimentare questa guarigione. Il numero di dadi nel pool è uguale a 1 + il tuo livello di stregone.

Come Azione Bonus azione bonus, puoi guarire una creatura che puoi vedere entro 60 piedi da te, spendendo dadi dal pool. Il massimo numero di dadi che puoi spendere contemporaneamente è uguale al tuo modificatore di Carisma (minimo un dado). Lancia i dadi che spendi, sommalie e ripristina un numero di Punti Ferita pari al totale.

Il tuo pool ripristina tutti i dadi spesi quando completi un Riposo Lungo.

SUPPLICHE OCCULTE (WARLOCK) — TESTO COMPLETO

Agonizing Blast

Aggiungi il modificatore di Carisma al danno di Eldritch Blast.

Repelling Blast

Quando colpisci una creatura con Eldritch Blast, puoi spingerla di 10 piedi.

DONO DEL PATTO (WARLOCK) — TESTO COMPLETO

Pact of the Chain

You learn the find familiar spell and can cast it as a ritual. The spell doesn't count against your number of spells known. When you cast the spell, you can choose one of the normal forms for your familiar or one of the following special forms: imp, pseudodragon, quasit, or sprite. Additionally, when you take the Attack action, you can forgo one of your own attacks to allow your familiar to use its reaction to make one attack of its own.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Raggio Eldritch (Invocazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | Gittata: 120 ft (36 m) | Componenti: V, S | Durata: Istantanea

Un raggio di energia crepitante scatta verso una creatura entro la portata. Effettua un tiro per colpire con un attacco magico a distanza contro il bersaglio. Se lo colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da forza. L'incantesimo crea più raggi quando raggiungi livelli più alti: due raggi al 5° livello, tre raggi all'11° livello e quattro raggi al 17° livello. Puoi dirigere i raggi verso lo stesso bersaglio o verso bersagli diversi. Effettua un tiro per colpire separato per ogni raggio.

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.

Taurumaturgia (Trasmutazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V | **Durata:** 1 minuto

Manifesti una piccola meraviglia, un segno di potere soprannaturale, entro l'area di effetto. Crei uno dei seguenti effetti magici entro l'area di effetto: Se lanci questo incantesimo più volte, puoi avere fino a tre dei suoi effetti di 1 minuto attivi contemporaneamente, e puoi interrompere un simile effetto con un'azione.

Incantesimi di 1° Livello

Cura Ferite (Invocazione — PHB 2014)

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

Una creatura che tocchi ripristina un numero di punti ferita pari a 1d8 + il modificatore della tua abilità di 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 1d8 per ogni livello di slot superiore al 1°.

Ribellione Infernale (Invocazione — PHB 2014)

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

Punti il dito, e la creatura che ti ha danneggiato è momentaneamente avvolta da fiamme infernali. La creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza. Subisce 2d10 danni da fuoco se il tiro salvezza fallisce, o la metà se riesce.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, il danno aumenta di 1d10 per ogni livello di slot superiore al 1°.

Incantesimi di 2° Livello

Restauro minore (Abiurazione — PHB 2014)

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

Tocchi una creatura e puoi porre fine a una malattia o a una condizione che la affligge. La condizione può essere accecato, assordato, paralizzato, o avvelenato.

Passo Nebbioso (Evocazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Circondato brevemente da una nebbia argentea, ti teletrasporti fino a 30 piedi in uno spazio non occupato che puoi vedere.