



Dante

Razza: Aasimar | Classe: Fighter 3 | Campagna: L'Ira del Destino | Edizione: D&D 2014

CA 16

33 HP

Iniziativa +2

Velocità 30 ft

FORZA

-1

9

DESTREZZA

+2

14

COSTITUZIONE

+2

14

INTELLIGENZA

+0

10

SAGGEZZA

+1

13

CARISMA

+3

16

TIRI SALVEZZA

● Forza	+1
○ Destrezza	+2
● Costituzione	+4
○ Intelligenza	+0
○ Saggezza	+1
○ Carisma	+3

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Light Crossbow	+5	1d8+3 piercing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 13 | Platino (pp): 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
? Chain Mail	1	—	
? Shield	1	—	
? Light Crossbow	1	—	
Crossbow Bolts (20)	1	—	
Zaino da Esploratore	1	59 lb	
Orologio a sabbia	1	1 lb	
Manette	1	6 lb	
Half-empty bottle	1	—	
Trappola da Caccia	1	25 lb	
set da gioco a scelta	1	—	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Borsa	1	1 lb	

Peso Trasportato: 96 / 135 lb

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Fighter

- Level: 2
- Second wind: 1d10+2 PF · 1/r. breve
- Action surge: 1/SR

Warlock

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

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Aasimar

Background: Rovinato

Talenti Acquisiti:

- Tenace

Lingue conosciute: Elvish, Common

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

Armature: Armature leggere, Armature medie, Armature pesanti, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Eldritch BlastGreen-Flame Blade

Incantesimi di 1° Livello

HexWrathful Smite

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Aasimar (tratto razziale): Lesser RestorationLight

RISORSE / RESOURCES

Generale		
Ispirazione		
Guerriero		
Recuperare Energie		r. breve
Azione Impetuosa		r. breve
Magia del Patto		
Slot del Patto (liv. 1)		r. breve
Incantesimi di Stirpe (gratis)		
Restauro minore (Aasimar)		r. lungo

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

Gli aasimar maturano allo stesso ritmo degli umani ma vivono qualche anno in più.

Taglia

I aasimar sono costruiti come umani ben proporzionati. La tua taglia è Media.

Scurovisione

Thanks to your celestial 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 grey.

Resistenza Celestiale

You have resistance to necrotic and radiant damage.

Eredità Celestiale

Conosci il trucco light. Una volta raggiunto il 3° livello, puoi lanciare l'incantesimo lesser restoration una volta con questa caratteristica, e recuperi la capacità di farlo quando finisci un riposo lungo. Una volta raggiunto il 5° livello, puoi lanciare l'incantesimo daylight una volta con questa caratteristica, e recuperi la capacità di farlo quando finisci un riposo lungo. Il Carisma è la tua capacità di lancio di incantesimi per questi incantesimi.

Lingua

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Celestiale.

PRIVILEGI DI FIGHTER (LV 2) — 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.

Azione Impetuosa (Lv 2)

Puoi spingerti oltre i tuoi limiti normali per un momento. Nel tuo turno, puoi compiere un'azione aggiuntiva, tranne l'azione Magic.
Una volta usata questa caratteristica, non puoi farlo di nuovo finché non finisci un Short o un Long Rest. A partire dal livello 17, puoi usarla due volte prima di un riposo, ma solo una volta per turno.

PRIVILEGI DI WARLOCK (LV 1) — 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.

Sottoclasse: The Hexblade

L'Armalama (Lv 1)

Hai siglato un patto con un'entità misteriosa del Piano Ombra—una forza che si manifesta in armi magiche senzienti scolpite dal materiale dell'ombra. La spada nera Blackrazor è la più nota di queste armi, diffuse in tutto il multiverso. La forza ombra dietro queste armi può offrire potere ai warlock che siglano un patto con essa. Molti warlock Hexblade creano armi che emulano quelle formate nel Piano Ombra. Altri preferiscono utilizzare la magia oscura di quel piano nel loro lancio di incantesimi.

Poiché la Raven Queen è nota per aver forgiato la prima di queste armi, molti studiosi speculano che lei e la forza siano una, e che le armi, insieme ai warlock Hexblade, siano strumenti che utilizza per manipolare gli eventi sul Piano Materiale ai suoi fini incomprensibili.

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

Guerriero dell'Armalama (Lv 1)

Al 1° livello, acquisisci la formazione necessaria per armarti efficacemente per il combattimento. Acquisisci la competenza con l'armatura media, gli scudi e le armi da combattimento.

L'influenza del tuo patrono ti permette anche di canalizzare misteriosamente la tua volontà attraverso una particolare arma. Ogni volta che completi un riposo lungo, puoi toccare un'arma con cui sei competente e che non ha la proprietà due mani. Quando attacchi con quell'arma, puoi usare il tuo modificatore di Carisma, invece di Forza o Destrezza, per i lanci di attacco e danno. Questo beneficio dura fino a quando completi un riposo lungo. Se in seguito acquisisci la caratteristica Patto della Lama, questo beneficio si estende a ogni arma che conjuri con quella caratteristica, indipendentemente dal tipo di arma.

Maledizione dell'Armalama (Lv 1)

A partire dal 1° livello, acquisisci la capacità di posare una maledizione dannosa su qualcuno. Come Azione Bonus azione bonus, scegli una creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te. La creatura è maledetta per 1 minuto. La maledizione termina prematuramente se la creatura muore, tu muori o sei Incapacitato.

Finché la maledizione non termina, guadagni i seguenti benefici:

- Guadagni un bonus ai lanci di danno contro la creatura maledetta. Il bonus è uguale al tuo bonus di competenza.
- Ogni tiro di attacco che fai contro la creatura maledetta è un colpo critico se ottieni 19 o 20 su un d20.
- Se la creatura maledetta muore, ripristini punti ferita pari al tuo livello di stregone + il tuo modificatore di Carisma (minimo 1 punto ferita).

Non puoi usare questa caratteristica di nuovo fino a quando non completi un riposo breve o lungo.

STILE DI COMBATTIMENTO (FIGHTER) — TESTO COMPLETO

Dueling

When you are wielding a melee weapon in one hand and no other weapons, you gain a +2 bonus to damage rolls with that weapon.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Tenace (PHB 2014)

Il tuo massimo di punti ferita aumenta di un'importo pari al doppio del tuo livello quando guadagni questo Talento. Ogni volta che guadagni un livello successivamente, il tuo massimo di punti ferita aumenta di un'importo aggiuntivo di 2 punti ferita.

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.

Lama di fiamma verde (Invocazione — TCE 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (5 ft (1,5 m) raggio) | **Componenti:** S, M (a melee weapon worth at least 1 sp) | **Durata:** Istantanea

Brandisci l'arma usata per lanciare l'incantesimo e effettui un attacco in mischia con essa contro una creatura entro 5 piedi da te. Se colpisci, il bersaglio subisce gli effetti normali dell'attacco con l'arma, e puoi far sì che fuoco verde salti dal bersaglio a un'altra creatura a tua scelta che puoi vedere entro 5 piedi da esso. La seconda creatura subisce danni da fuoco pari al tuo modificatore di capacità di . Il danno di questo incantesimo aumenta quando raggiungi determinati livelli. Al 5° livello, l'attacco in mischia infligge un ulteriore 1d8 danno da fuoco al bersaglio se colpisci, e il danno da fuoco alla seconda creatura aumenta a 1d8 + il tuo modificatore di capacità di . Entrambi i tiri di danno aumentano di 1d8 all'11° livello (2d8 e 2d8) e al 17° livello (3d8 e 3d8).

Luce (Invocazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, M (a firefly or phosphorescent moss) | **Durata:** 1 ora

Tocchi un oggetto che non superi i 3 metri in qualsiasi dimensione. Fino alla fine dell'incantesimo, l'oggetto emette luce brillante in un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri. La luce può essere del colore che preferisci. Coprire completamente l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se lo lanci di nuovo o se lo interrompi con un'azione. Se prendi come bersaglio un oggetto tenuto o indossato da una creatura ostile, tale creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza per evitare l'incantesimo.

Incantesimi di 1° Livello

Maledizione (Ammaliamento, Concentrazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** 90 ft (27 m) | **Componenti:** V, S, M (the petrified eye of a newt) | **Durata:** 1 ora

Poni una maledizione su una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione. Finché l'incantesimo non termina, infliggi un danno necrotico aggiuntivo 1d6 al bersaglio ogni volta che lo colpisci con un attacco. Inoltre, scegli un'abilità quando lanci l'incantesimo. Il bersaglio ha svantaggio alle prove di abilità effettuate con l'abilità scelta. Se il bersaglio scende a 0 punti ferita prima che questo incantesimo termini, puoi usare un'azione bonus nel tuo turno successivo per maledire una nuova creatura. Un remove curse lanciato sul bersaglio termina questo incantesimo in anticipo.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° o 4° livello, puoi mantenere la tua concentrazione sull'incantesimo per fino a 8 ore. Quando usi uno slot incantesimo di 5° livello o superiore, puoi mantenere la tua concentrazione sull'incantesimo per fino a 24 ore.

Colpo Terrificante (Invocazione, Concentrazione — PHB 2014)

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

La prossima volta che colpisci con un attacco con arma corpo a corpo durante la durata di questo incantesimo, il tuo attacco infligge 1d6 danni psichici extra. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza o sarà frightened nei tuoi confronti fino alla fine dell'incantesimo. Come azione, la creatura può effettuare una prova di Saggezza contro la CD del tuo tiro salvezza degli incantesimi per rafforzare la propria determinazione e porre fine a questo incantesimo.

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.