

Zhaeryn Vhal'keth

Razza: Githyanki | **Classe:** Warlock 1 | **Campagna:** Vecna: Le Chimere di Waterdeep | **Edizione:** D&D 2024

CA 15 **11 HP**

Iniziativa +4 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	+4	+3	+2	+2	+4
8	18	16	15	15	19

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
○	Destrezza	+4
○	Costituzione	+3
○	Intelligenza	+2
●	Saggezza	+4
●	Carisma	+6

RESISTENZE AI DANNI

Necrotico (Portal Jumper)
Psichico (Githyanki: Psychic Resilience)

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Falce	+6	1d4+4 slashing	
Pugnale	+6	1d4+4 piercing	
Arco corto	+6	1d6+4 piercing	
Spada grande	+6	2d6+4 slashing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 33 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Armatura di cuoio	1	10 lb	
Falce	1	2 lb	
Pugnale	2	2 lb	
Arco corto	1	2 lb	
Spada grande	1	6 lb	
Sfera	1	3 lb	
Libro	1	5 lb	
Zaino dello Studente	1	10 lb	
Frecce (20)	1	1 lb	
Strumenti del Tessitore	1	5 lb	
Mappa	1	—	
Faretra	1	1 lb	
Corda	1	5 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 56 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Zhaeryn Vhal'keth

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Warlock

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

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Githyanki

Background: Iniziato Tessitore dell'Orizzonte

La tua adolescenza è stata segnata da un'inarrestabile voglia di viaggiare. Hai lasciato casa e hai iniziato i tuoi viaggi non appena ne hai avuto la possibilità. Lungo il cammino, hai incontrato i coraggiosi conjuratori dei Horizon Weavers, che ti hanno insegnato parte della loro magia di teletrasporto per ampliare le tue esplorazioni.

Doni del DM:

- **Arcane Artist** (Talento)

Talenti Acquisiti:

- **Saltatore di Portali**

Lingue conosciute: Elvish, Undercommon, Common

Strumenti & Veicoli: Weaver's Tools, Calligrapher's Supplies

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Eldritch Blast | Mind Sliver

Incantesimi di 1° Livello

Armor of Agathys | Bane

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Githyanki (tratto razziale): Mage Hand

Arcane Artist (talento): Minor Illusion

RISORSE / RESOURCES

Generale		
Ispirazione	☐	
Magia del Patto		
Slot del Patto (liv. 1)	☐	r. breve
Talenti		
Portal Step (Portal Jumper)	☐☐	r. lungo
Inspiring Magic (Arcane Artist)	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Zhaeryn Vhal'keth

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Conoscenza Astrale

Puoi accedere misteriosamente a un serbatoio di esperienze di entità connesse al Piano Astrale. Ogni volta che termini un riposo lungo, ottieni competenza in un'abilità a tua scelta e con un'arma o uno strumento a tua scelta, scelti dal Manuale del Giocatore, mentre proietti momentaneamente la tua coscienza nel Piano Astrale. Queste competenze durano fino alla fine del tuo prossimo riposo lungo.

Psionica Githyanki

Conosci il trucchetto mage hand, e la mano è invisible quando lanci il trucchetto con questo tratto.

A partire dal 3° livello, puoi lanciare l'incantesimo jump con questo tratto. A partire dal 5° livello, puoi anche lanciare misty step con esso. Una volta che lanci jump o misty step con questo tratto, non puoi lanciare quell'incantesimo con esso di nuovo finché non concludi un riposo lungo. Puoi anche lanciare uno di quegli incantesimi usando qualsiasi slot incantesimo tu abbia del livello appropriato.

Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua caratteristica per il lancio di incantesimi per questi incantesimi quando li lanci con questo tratto (scegli quando selezioni questa razza). Nessuno di questi incantesimi richiede componenti dell'incantesimo quando li lanci con questo tratto.

Resilienza Psichica

Hai resistenza ai danni psichici.

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.

Opzioni Invocazione Arcana (Lv 1)

Le opzioni di Invocazione Eldritch sono elencate in ordine alfabetico.

Suppliche Occulte (Lv 1)

Hai scoperto le Suppliche Occulte, frammenti di conoscenza proibita che ti conferiscono un'abilità magica permanente o altri insegnamenti. Ottieni una supplica a tua scelta, come Patto del Tomo. Le suppliche sono descritte nella sezione "Eldritch Invocation Options" più avanti nella descrizione di questa classe.

Prerequisiti. Se una supplica ha un prerequisito, devi soddisfarlo per apprendere quella supplica. Per esempio, se una supplica richiede di essere un Warlock di livello 5+, puoi selezionare la supplica una volta raggiunto il livello 5 da Warlock.

Sostituzione e Acquisizione di Suppliche. Ogni volta che guadagni un livello da Warlock, puoi sostituire una delle tue suppliche con un'altra per la quale sei idoneo. Non puoi sostituire una supplica se è un prerequisito per un'altra supplica che possiedi.

Quando guadagni certi livelli da Warlock, ottieni più suppliche a tua scelta, come mostrato nella colonna Suppliche della tabella Caratteristiche del Warlock.

Non puoi scegliere la stessa supplica più di una volta a meno che la sua descrizione non dica il contrario.

SUPPLICHE OCCULTE (WARLOCK) — TESTO COMPLETO

Pact of the Blade

As a Bonus Action, you can conjure a pact weapon in your hand—a Simple or Martial Melee weapon of your choice with which you bond—or create a bond with a magic weapon you touch; you can't bond with a magic weapon if someone else is attuned to it or another Warlock is bonded with it. Until the bond ends, you have proficiency with the weapon, and you can use it as a Spellcasting Focus.

Whenever you attack with the bonded weapon, you can use your Charisma modifier for the attack and damage rolls instead of using Strength or Dexterity; and you can cause the weapon to deal Necrotic, Psychic, or Radiant damage or its normal damage type.

Your bond with the weapon ends if you use this feature's Bonus Action again, if the weapon is more than 5 feet away from you for 1 minute or more, or if you die. A conjured weapon disappears when the bond ends.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Saltatore di Portali (AU 2024)

Ottieni i seguenti vantaggi.

Resilienza Altro Mondiale. Hai Resistance a uno dei seguenti tipi di danno: necrotico, psichico o radiante (scegli al momento di selezionare questo Talento).

Passo Portale. Puoi spendere 15 piedi di movimento per teletrasportarti in uno spazio vuoto che puoi vedere entro 15 piedi da te. Puoi usare questo vantaggio un numero di volte pari al tuo Proficiency Bonus ma solo una volta per turno, e rigagni tutti gli usi spesi quando completi un Long Rest.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Raggio Eldritch (Invocazione — XPHB 2024)

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

Scagli un raggio di energia crepitante. Effettua un attacco con incantesimo a distanza contro una creatura o un oggetto a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da Forza.

Ai Livelli Superiori.

L'incantesimo crea due fasci al 5° livello, tre fasci all'11° livello e quattro fasci al 17° livello. Puoi dirigere i fasci allo stesso bersaglio o a bersagli diversi. Effettua un tiro per colpire separato per ogni fascio.

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.

Spaccamente Mentale (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Scagli un disorientante picco di energia psichica nella mente di una creatura che puoi vedere entro la portata. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Intelligenza o subirà 1d6 danni psichici e sottrarrà 1d4 al prossimo tiro salvezza che effettuerà prima della fine del tuo turno successivo. Il danno di questo incantesimo aumenta di 1d6 quando raggiungi determinati livelli: 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).

Ai Livelli Superiori.

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

Illusione Minore (Illusione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** S, M (a bit of fleece) | **Durata:** 1 minuto

Crei un suono o l'immagine di un oggetto entro la portata che dura per l'intera durata. Vedi le descrizioni seguenti per gli effetti di ciascuno. L'illusione termina se lanci nuovamente questo incantesimo. Se una creatura compie un'azione di Studio per esaminare il suono o l'immagine, può determinare che si tratti di un'illusione superando una prova di Intelligenza (Investigazione) contro il tuo CD di salvataggio dell'incantesimo. Se una creatura scopre la natura dell'illusione, quest'ultima diventa tenue per tale creatura.

Incantesimi di 1° Livello

Armatura di Agathys (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a shard of blue glass) | **Durata:** 1 ora

Una magica nebbia protettiva ti circonda. Guadagni 5 Temporary Hit Points. Se una creatura ti colpisce con un attacco a corpo a corpo prima che l'incantesimo finisca, la creatura subisce 5 danni di freddo. L'incantesimo termina anticipatamente se non hai più Temporary Hit Points.

Ai Livelli Superiori.

I Temporary Hit Points e il danno da Freddo aumentano entrambi di 5 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 1.

Maledizione (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a drop of blood) | **Durata:** 1 minuto

Fino a tre creature a tua scelta che puoi vedere entro il raggio devono ciascuna effettuare un tiro salvezza su Carisma. Ogni volta che un bersaglio che fallisce questo tiro salvezza effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio deve sottrarre 1d4 dal tiro per colpire o dal tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Puoi bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore a 1.