

Red

Razza: Tiefling | **Classe:** Warlock 1 | **Campagna:** L'Eco della Profezia | **Edizione:** D&D 2014

CA 14 **12 HP**

Iniziativa +3 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+1	+3	+4	+2	+2	+5
13	16	18	14	15	20

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+1
○	Destrezza	+3
○	Costituzione	+4
○	Intelligenza	+2
●	Saggezza	+4
●	Carisma	+7

RESISTENZE AI DANNI

Fuoco (Tiefling: Hellish Resistance)

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

○	Acrobazia (Des)	+3
○	Addestrare Animali (Sag)	+2
○	Arcano (Int)	+2
○	Atletica (For)	+1
●	Inganno (Car)	+7
○	Storia (Int)	+2
●	Intuizione (Sag)	+4
●	Intimidire (Car)	+7
○	Indagine (Int)	+2
○	Medicina (Sag)	+2
○	Natura (Int)	+2
○	Percezione (Sag)	+2
○	Intrattenimento (Car)	+5
●	Persuasione (Car)	+7
○	Religione (Int)	+2
○	Rapidità di Mano (Des)	+3
○	Furtività (Des)	+3
○	Sopravvivenza (Sag)	+2

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Pugnale	+7	**1d4+5 piercing**	
Lancia	+7	**1d6+5 piercing**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 18 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Armatura di cuoio	1	10 lb	
Pugnale	2	2 lb	
Lancia	1	3 lb	
weaponSimple	1	—	
Focus Arcano A Scelta	1	—	
Zaino da avventuriero delle segrete	1	61.5 lb	
Bottle of black ink	1	—	
Penna d'Inchiostro	1	—	
Sheets of paper	5	—	
Set Da Gioco A Scelta	1	—	
Anello Sigillare	1	—	
Abiti eleganti	1	6 lb	
Borsa	1	1 lb	

Peso Trasportato: 83.5 / 195 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

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: Tiefling

Background: Ricompensato

Stavi vivendo una vita difficile prima che il tuo destino cambiasse improvvisamente grazie a una miracolosa svolta di buona fortuna. Forse una divinità benevola ti ha dato esattamente ciò che desideravi di più. Potresti esserti imbattuto in un Mazzo di Molte Cose e aver pescato una carta con un effetto potente e positivo. O forse hai ereditato una modesta fortuna da un parente lontano di cui non sapevi nemmeno dell'esistenza. In ogni caso, hai lasciato le miserie quotidiane della tua vecchia vita in favore di una vita di avventura ed emozioni. I tuoi vecchi debiti sono stati saldati, le responsabilità che pensavi ineludibili sono alle tue spalle, o hai improvvisamente acquisito abilità rare e insolite sconosciute alla gente comune.

Talenti Acquisiti:

- **Iniziato alla Magia**

Lingue conosciute: Celestial

Strumenti & Veicoli: Dice Set (Gaming Set)

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Eldritch Blast | Lightning Lure

Incantesimi di 1° Livello

Armor of Agathys | Shield

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Iniziato alla Magia: Message (Trucchetto) | Vicious Mockery (Trucchetto) | Healing Word

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Tiefling (tratto razziale): Thaumaturgy

RISORSE / RESOURCES

Generale		
Ispirazione	☐☐☐	
Magia del Patto		
Slot del Patto (liv. 1)	☐	r. breve
Incantesimi da Talenti (gratis)		
Parola curativa (Iniziato alla Magia)	☐	r. lungo
Magia del Patto		
Maledizione dell'Armalama	☐	r. breve

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Red

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

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

Grazie alla tua eredità infernale, hai una visione superiore in condizioni di buio e di luce fioca. Puoi vedere nella luce fioca entro 18 metri da te come se fosse luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Non puoi distinguere i colori nell'oscurità, solo sfumature di grigio.

Resistenza Infernale

Hai resistenza ai danni da fuoco.

Retaggio Infernale

Conosci il trucchetto taumaturgia. Una volta raggiunto il 3° livello, puoi lanciare l'incantesimo ritorsione 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.

Aspetto (Sottorazza)

Il tuo tiefling potrebbe non assomigliare agli altri tiefling. Invece delle caratteristiche fisiche descritte nel Manuale del Giocatore, scegli 1d4+1 delle seguenti caratteristiche: piccole corna; zanne o denti affilati; lingua biforcuta; occhi da gatto; sei dita per mano; gambe da capra; zoccoli biforcuti; coda biforcuta; pelle coriacea o squamosa; pelle rossa o blu scuro; non proietta ombra o riflesso; emana un odore di zolfo.

Alato (Sottorazza)

Hai ali simili a quelle di un pipistrello che spuntano dalle tue scapole. Hai una velocità di volo di 30 piedi finché non indossi armature pesanti.

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)

Le tue ricerche arcane e la magia concessa da te dal tuo patrono ti hanno reso esperto negli incantesimi. Vedi 10 per le regole generali del Lancio di Incantesimi e 11 per l'warlock spell list.

Dardi Stregoneschi. Conosci due dardi stregoneschi a tua scelta dalla lista incantesimi warlock. Impari altri dardi stregoneschi warlock a tua scelta ai livelli superiori, come mostrato nella colonna Dardi Conosciuti della tabella Warlock.

Slot Incantesimo. La tabella Warlock mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi warlock spells di livello 1° al 5°. La tabella mostra anche il livello di quei slot; tutti i tuoi slot incantesimo sono dello stesso livello. Per lanciare uno dei tuoi incantesimi warlock di livello 1° o superiore, devi spendere uno slot incantesimo. Ripristini tutti gli slot incantesimo spesi quando completi un riposo breve o riposo lungo.

Per esempio, quando sei al 5° livello, hai due slot incantesimo di livello 3°. Per lanciare l'incantesimo di livello 1° witch bolt, devi spendere uno di quei slot, e lo lanci come incantesimo di livello 3°.

Incantesimi Conosciuti di Livello 1° e Superiori. Al 1° livello, conosci due incantesimi di livello 1° a tua scelta dalla lista incantesimi warlock.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Warlock mostra quando impari altri incantesimi warlock a tua scelta di livello 1° e superiore. Un incantesimo che scegli deve essere di un livello non superiore a quello mostrato nella colonna Livello Slot della tabella per il tuo livello. Quando raggiungi il 6° livello, per esempio, impari un nuovo incantesimo warlock, che può essere di livello 1°, 2° o 3°.

Inoltre, quando guadagni un livello in questa classe, puoi scegliere uno degli incantesimi warlock che conosci e sostituirlo con un altro incantesimo dalla lista incantesimi warlock, che deve anche essere di un livello per cui hai slot incantesimo.

Abilità di Lancio di Incantesimi. Carisma è la tua abilità di lancio di incantesimi per gli incantesimi warlock, quindi usi il tuo Carisma ogni volta che un incantesimo si riferisce alla tua abilità di lancio di incantesimi. Inoltre, usi il tuo modificatore Carisma quando stabilisci la difficoltà del tiro salvezza per un incantesimo warlock che lanci e quando effettui un tiro per colpire con uno di essi.

Focus per il Lancio di Incantesimi. Puoi usare un arcane focus come focus per il lancio di incantesimi per gli incantesimi 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 1º 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 1º 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.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Iniziato alla Magia (PHB 2014)

Scegli una classe: bardo, chierico, druido, stregone, warlock, o mago. Impara due trucchetti della tua scelta dalla lista degli incantesimi di quella classe.

Inoltre, scegli un incantesimo di 1° livello da imparare dalla stessa lista. Utilizzando questo talento, puoi lanciare l'incantesimo una volta al suo livello più basso, e devi completare un riposo lungo prima di poterlo lanciare in questo modo di nuovo.

La tua abilità di lancio di incantesimi per questi incantesimi dipende dalla classe che hai scelto: Carisma per bardo, stregone, o warlock; Saggezza per chierico o druido; o Intelligenza per mago.

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.

Richiamo fulmineo (Invocazione — TCE 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (15 ft (4,5 m) raggio) | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Crei un flagello di energia fulminea che colpisce una creatura a tua scelta che puoi vedere entro 15 piedi da te. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Forza o essere trascinato fino a 10 piedi in linea retta verso di te e poi subire 1d8 danni da fulmine se si trova entro 5 piedi da te. Il danno di questo incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

Messaggio (Trasmutazione — PHB 2014)

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

Punti il dito verso una creatura entro la portata e sussurri un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) sente il messaggio e può rispondere con un sussurro che solo tu puoi sentire. Puoi lanciare questo incantesimo attraverso oggetti solidi se conosci il bersaglio e sai che si trova oltre la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, 2,5 centimetri di metallo comune, un sottile foglio di piombo o 90 centimetri di legno bloccano l'incantesimo. L'incantesimo non deve seguire una linea retta e può spostarsi liberamente dietro gli angoli o attraverso aperture.

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.

Beffa Crudele (Ammaliamento — PHB 2014)

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

Lanci una serie di insulti carichi di incantesimi sottili contro una creatura visibile entro portata. Se la creatura può sentirti (anche se non deve comprenderti), deve superare un tiro di salvezza di Saggezza o subire 1d4 danni psichici e svantaggio sul prossimo tiro d'attacco prima della fine del suo prossimo turno. Il danno della magia aumenta di 1d4 al 5º livello (2d4), al 11º livello (3d4) e al 17º livello (4d4).

Incantesimi di 1° Livello

Armatura di Agathys (Abiurazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a cup of water) | **Durata:** 1 ora

Una forza magica protettiva ti avvolge, manifestandosi come un gelo spettrale che copre te e il tuo equipaggiamento. Ottieni 5 punti ferita temporanei per tutta la durata. Se una creatura ti colpisce con un attacco in mischia mentre possiedi questi punti ferita, la creatura subisce 5 danni da freddo.

Ai Livelli Superiori.

Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, sia i punti ferita temporanei sia il danno da freddo aumentano di 5 per ogni livello di slot superiore al 1°.

Parola curativa (Invocazione — PHB 2014)

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 punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di caratteristica da 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 1d4 per ogni livello di slot superiore al 1° .

Scudo (Abiurazione — PHB 2014)

Tempo: 1 reazione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 round

Una barriera invisibile di forza magica appare e ti protegge. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, ottieni un bonus di +5 alla CA, incluso contro l'attacco che ha scatenato l'effetto, e non subisci danni da dardi incantati.