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	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	**+2**	**+2**	**+0**	**+0**	**+3**
8	14	14	11	10	17

TIRI SALVEZZA

○	Forza	-1
○	Destrezza	+2
○	Costituzione	+2
○	Intelligenza	+0
●	Saggezza	+2
●	Carisma	+5

RESISTENZE AI DANNI

Fuoco (Tiefling: Hellish Resistance)

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, Tratti & Talenti

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

Comprendi ricchezza, potere e privilegio. Porti un titolo nobiliare, e la tua famiglia possiede terre, riscuote tasse e esercita una significativa influenza politica. Potresti essere un aristocratico viziato estraneo al lavoro o al disagio, un ex mercante appena elevato alla nobiltà, o un mascalzone diseredato con un senso di diritto sproporzionato. Oppure potresti essere un onesto, laborioso proprietario terriero che tiene profondamente alla gente che vive e lavora sulle sue terre, ben consapevole della sua responsabilità verso di loro. Lavora con il tuo DM per trovare un titolo appropriato e determinare quanta autorità quel titolo comporta. Un titolo nobiliare non sta in piedi da solo: è connesso a un'intera famiglia, e qualunque titolo tu abbia, lo passerai ai tuoi figli. Non solo devi determinare il tuo titolo nobiliare, ma dovresti anche lavorare con il DM per descrivere la tua famiglia e la loro influenza su di te. La tua famiglia è antica e consolidata, o il tuo titolo è stato conferito solo di recente? Quanta influenza esercitano, e su quale area? Che reputazione ha la tua famiglia tra gli altri aristocratici della regione? Come la gente comune li considera? Qual è la tua posizione nella famiglia? Sei l'erede del capofamiglia? Hai già ereditato il titolo? Come ti senti riguardo a quella responsabilità? O sei così in basso nella linea di successione che a nessuno importa cosa fai, finché non imbarazzi la famiglia? Come si sente il capofamiglia riguardo alla tua carriera da avventuriero? Sei nelle grazie della tua famiglia, o bandito dal resto della famiglia? La tua famiglia ha uno stemma? Un'insegna che potresti portare su un anello sigillo? Colori particolari che indossi sempre? Un animale che consideri un simbolo della tua stirpe o persino un membro spirituale della famiglia? Questi dettagli aiutano a stabilire la tua famiglia e il tuo titolo come elementi del mondo della campagna.

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)

The Celestial: Sacred Flame | Light

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

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Dharvir

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.

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)

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.

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 1º 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 1º 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.

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.

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.

Fiamma sacra (Invocazione — PHB 2014)

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

Una radianza simile a una fiamma scende su una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subirà 1d8 danni radiosi. Il bersaglio non trae alcun beneficio dalla copertura per questo tiro salvezza. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

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.