

Dharvir

CA 12

25 HP

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

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

<input type="radio"/> Forza	-1
<input type="radio"/> Destrezza	+2
<input type="radio"/> Costituzione	+2
<input type="radio"/> Intelligenza	+0
<input checked="" type="radio"/> Saggezza	+2
<input checked="" type="radio"/> Carisma	+5

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.

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

<input type="radio"/> Acrobazia (Des)	+2
<input type="radio"/> Addestrare Animali (Sag)	+0
<input checked="" type="radio"/> Arcano (Int)	+2
<input type="radio"/> Atletica (For)	-1
<input checked="" type="radio"/> Inganno (Car)	+5
<input checked="" type="radio"/> Storia (Int)	+2
<input type="radio"/> Intuizione (Sag)	+0
<input type="radio"/> Intimidire (Car)	+3
<input type="radio"/> Indagine (Int)	+0
<input type="radio"/> Medicina (Sag)	+0
<input type="radio"/> Natura (Int)	+0
<input type="radio"/> Percezione (Sag)	+0
<input type="radio"/> Intrattenimento (Car)	+3
<input checked="" type="radio"/> Persuasione (Car)	+5
<input type="radio"/> Religione (Int)	+0
<input type="radio"/> Rapidità di Mano (Des)	+2
<input type="radio"/> Furtività (Des)	+2
<input type="radio"/> Sopravvivenza (Sag)	+0

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cantrip_tier

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: Noble

Lingue conosciute: Any 1 Languages

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)

Luce Guaritrice (d6) _____ / 4

r. breve

r. lungo

Tratti Razziali

Infernal Legacy

r. lungo

)}}

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Age

Tieflings mature at the same rate as humans but live a few years longer.

Size

Tieflings are about the same size and build as humans. Your size is Medium.

Darkvision

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.

Hellish Resistance

You have resistance to fire damage.

Infernal Legacy

You know the thaumaturgy cantrip. Once you reach 3rd level, you can cast the hellish rebuke spell as a 2nd-level spell with this trait; you regain the ability to cast it when you finish a long rest. Once you reach 5th level, you can also cast the darkness spell once per day with this trait; you regain the ability to cast it when you finish a long rest. Charisma is your spellcasting ability for these spells.

Languages

You can speak, read, and write Common and Infernal.

PRIVILEGI DI WARLOCK (LV 3) — TESTO COMPLETO

Patrono Ultraterreno (Lv 1)

At 1st level, you have struck a bargain with an otherworldly being chosen from the list of available patrons. Your choice grants you features at 1st level and again at 6th, 10th, and 14th level.

Magia del Patto (Lv 1)

Your arcane research and the magic bestowed on you by your patron have given you facility with spells. See 10 for the general rules of spellcasting and 11 for the warlock spell list.

Cantrips. You know two cantrips of your choice from the warlock spell list. You learn additional warlock cantrips of your choice at higher levels, as shown in the Cantrips Known column of the Warlock table.

Spell Slots.

The Warlock table shows how many spell slots you have to cast your warlock spells of 1st through 5th level. The table also shows what the level of those slots is; all of your spell slots are the same level. To cast one of your warlock spells of 1st level or higher, you must expend a spell slot. You regain all expended spell slots when you finish a short or long rest.

For example, when you are 5th level, you have two 3rd-level spell slots. To cast the 1st-level spell witch bolt, you must spend one of those slots, and you cast it as a 3rd-level spell.

Spells Known of 1st Level and Higher.

At 1st level, you know two 1st-level spells of your choice from the warlock spell list.

The Spells Known column of the Warlock table shows when you learn more warlock spells of your choice of 1st level and higher. A spell you choose must be of a level no higher than what's shown in the table's Slot Level column for your level. When you reach 6th level, for example, you learn a new warlock spell, which can be 1st, 2nd, or 3rd level.

Additionally, when you gain a level in this class, you can choose one of the warlock spells you know and replace it with another spell from the warlock spell list, which also must be of a level for which you have spell slots.

Spellcasting Ability.

Charisma is your spellcasting ability for your warlock spells, so you use your Charisma whenever a spell refers to your spellcasting ability. In addition, you use your Charisma modifier when setting the saving throw DC for a warlock spell you cast and when making an attack roll with one.

Spell.

Spell.

Spellcasting Focus. You can use an arcane focus as a spellcasting focus for your warlock spells.

Suppliche Occulte (Lv 2)

In your study of occult lore, you have unearthed eldritch invocations, fragments of forbidden knowledge that imbue you with an abiding magical ability.

At 2nd level, you gain two eldritch invocations of your choice. A list of the available options can be found on the Optional Features page. When you gain certain warlock levels, you gain additional invocations of your choice, as shown in the Invocations Known column of the Warlock table.

Additionally, when you gain a level in this class, you can choose one of the invocations you know and replace it with another invocation that you could learn at that level.

If an eldritch invocation has prerequisites, you must meet them to learn it. You can learn the invocation at the same time that you meet its prerequisites. A level prerequisite refers to your level in this class.

Dono del Patto (Lv 3)

At 3rd level, your otherworldly patron bestows a gift upon you for your loyal service. You gain one of the following features of your choice.

Sottoclasse: The Celestial

The Celestial (Lv 1)

Your patron is a powerful being of the Upper Planes. You have bound yourself to an ancient empyrean, solar, ki-rin, unicorn, or other entity that resides in the planes of everlasting bliss. Your pact with that being allows you to experience the barest touch of the holy light that illuminates the multiverse.

Being connected to such power can cause changes in your behavior and beliefs. You might find yourself driven to annihilate the undead, to defeat fiends, and to protect the innocent. At times, your heart might also be filled with a longing for the celestial realm of your patron, and a desire to wander that paradise for the rest of your days. But you know that your mission is among mortals for now, and that your pact binds you to bring light to the dark places of the world.

Expanded Spell List.

The Celestial lets you choose from an expanded list of spells when you learn a warlock spell. The following spells are added to the warlock spell list for you.

Celestial Expanded Spells

Spell Level	Spells
1st	cure wounds, guiding bolt
2nd	flaming sphere, lesser restoration
3rd	daylight, revivify
4th	guardian of faith, wall of fire
5th	flame strike, greater restoration

Bonus Cantrips (Lv 1)

At 1st level, you learn the sacred flame and light cantrips. They count as warlock cantrips for you, but they don't count against your number of cantrips known.

Healing Light (Lv 1)

At 1st level, you gain the ability to channel celestial energy to heal wounds. You have a pool of d6s that you spend to fuel this healing. The number of dice in the pool equals 1 + your warlock level.

As a bonus action, you can heal one creature you can see within 60 feet of you, spending dice from the pool. The maximum number of dice you can spend at once equals your Charisma modifier (minimum of one die). Roll the dice you spend, add them together, and restore a number of hit points equal to the total.

Your pool regains all expended dice when you finish a long rest.

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

Impari Catena del Famiglio. Quando lanci questo incantesimo puoi scegliere il normale famiglio oppure una forma speciale: impling, pseudodrago, quasit o spiritello.

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 sfreccia verso una creatura nel raggio d'azione. Effettua un tiro di attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d10 danni da forza. L'incantesimo crea più di un raggio quando raggiungi livelli superiori: 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 di attacco 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 flutuante 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 recupera un numero di punti ferita pari a 1d8 + il tuo modificatore di capacità di incantesimo. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

Ai Livelli Superiori.

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the healing increases by 1d8 for each slot level above 1st.

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.

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the damage increases by 2d10 for each slot level above 1st.

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, assordito, 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.