

Dante

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

CA 18 **33 HP**

Iniziativa +2 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	+2	+2	+0	+1	+3
9	14	14	10	13	16

TIRI SALVEZZA

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

RESISTENZE AI DANNI

Necrotico (Aasimar: Celestial Resistance)
Radioso (Aasimar: Celestial Resistance)

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, Tratti & Talenti

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

Tutto stava andando così bene! Avevi una vita di lusso, amore e comfort quando improvvisamente hai perso tutto. Forse sei stato incastrato per crimini che non hai commesso e hai perso la tua reputazione, fortuna e carriera. Forse un drago in preda alla furia o un altro mostro ha cancellato tutto ciò che possedevi in un singolo pomeriggio catastrofico. O potresti aver cercato un Mazzo di Molte Cose, sperando di rendere la tua vita di successo ancora più gloriosa—per poi pescare una carta distruttiva che ha cambiato il tuo destino per sempre. La tua disperazione ti ha spinto alla carriera di avventuriero. Non cerchi dungeon oscuri e i loro abitanti mostruosi per eccitazione e gloria; lo fai perché ogni altra strada ti è chiusa. Ma sei già salito in alto sulla ruota della fortuna una volta, e con fortuna e determinazione, potresti farlo di nuovo.

Talenti Acquisiti:

- **Robusto**

Lingue conosciute: 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 Blast · Green-Flame Blade

Incantesimi di 1° Livello

Hex · Wrathful Smite

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Aasimar (tratto razziale): Lesser Restoration · Light

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
Magia del Patto		
Maledizione dell'Armalama	☐	r. breve

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Dante

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

Gli aasimar hanno una corporatura simile a quella di umani ben proporzionati. La tua taglia è Media.

Scurovisione

Grazie alla tua eredità celestiale, 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 Celestiale

Hai resistenza ai danni necrotici e radianti.

Eredità Celestiale

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

Lingua

Puoi parlare, leggere e scrivere in Comune e in Celestiale.

PRIVILEGI DI FIGHTER (LV 2) — TESTO COMPLETO

Stile di Combattimento (Lv 1)

Adotti uno stile di combattimento particolare come tua specialità. Scegli una delle seguenti opzioni. Non puoi prendere la stessa opzione di Stile di Combattimento più di una volta, anche se hai la possibilità di scegliere di nuovo.

Seconda Linfa (Lv 1)

Hai una riserva limitata di vigore su cui puoi attingere per proteggerti dal danno. Durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per recuperare punti ferita pari a 1d10 + il tuo livello da guerriero.

Una volta usata questa caratteristica, devi concludere un riposo breve o lungo prima di poterla usare di nuovo.

Azione Impetuosa (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi spingerti oltre i tuoi normali limiti per un momento. Durante il tuo turno, puoi compiere un'azione aggiuntiva.

Una volta utilizzata questa caratteristica, devi concludere un riposo breve o un riposo lungo prima di poterla usare di nuovo. A partire dal 17° livello, puoi usarla due volte prima di un riposo, ma solo una volta nello stesso 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)

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.

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

Robusto (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.

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.

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 l'incantesimo e effettua un attacco corpo a corpo con essa contro una creatura entro 5 piedi da te. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce gli effetti normali dell'attacco con l'arma, e puoi far saltare il fuoco verde dal bersaglio a un'altra creatura a tua scelta che puoi vedere entro 5 piedi da essa. La seconda creatura subisce danni da fiamma pari al tuo modificatore di capacità di lancio di incantesimi. Il danno di questa magia aumenta quando raggiungi determinati livelli. Al 5° livello, l'attacco corpo a corpo infligge un ulteriore 1d8 danni da fiamma al bersaglio su colpo, e i danni da fiamma alla seconda creatura aumentano a 1d8 + il tuo modificatore di capacità di lancio di incantesimi. Entrambi i tiri di danno aumentano di 1d8 al 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.