



Nome personaggio

Warlock
classe & livello
Dragonide
razza

background

nome giocatore

allineamento

punti esperienza

tratti caratteriali

max
26 punti ferita attuali

punti ferita temporanei

FORZA
10
DESTREZZA
13
COSTITUZIONE
14

INTELLIGENZA
12
SAGGEZZA
10
CARISMA
16

dadi vita
3d8

TS contro morte
S F

costituzione
14

ispirazione
bonus competenza
+2

<input type="radio"/> +0	forza	<input type="radio"/> +1	intelligenza
<input type="radio"/> +1	destrezza	<input checked="" type="radio"/> +2	saggezza
<input type="radio"/> +2	costituzione	<input checked="" type="radio"/> +5	carisma

classe armatura 12	iniziativa +1	velocità 9m
-----------------------	------------------	----------------

arma a soffio □ /riposo breve
come dragonide puoi usare la tua arma a soffio su una linea di 1.5m x 9m

benedizione dell'oscuro
quando porti una creatura ostile a 0 hp ottiene car + lvl da warlock hp temporanei

supliche occulte
deflagrazione agonizzante:
quando lanci deflagrazione occulta fai 3 danni in più
lancia occulta:
quando lanci deflagrazione occulta la gittata è 90m

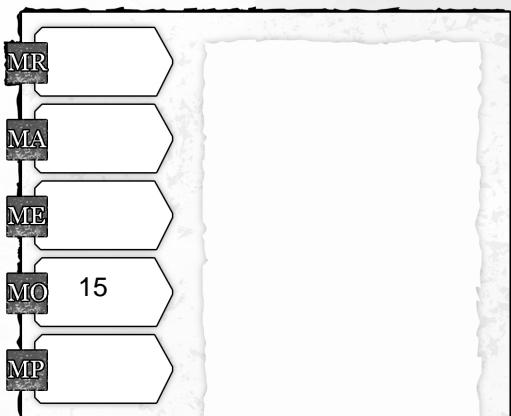
sei resistente ai danni da acido

<input type="radio"/> +1	acrobazia	DEX
<input type="radio"/> +0	addestrare animali	WIS
<input checked="" type="radio"/> +3	arcano	INT
<input checked="" type="radio"/> +2	atletica	STR
<input type="radio"/> +1	furtività	DES
<input type="radio"/> +1	indagare	INT
<input checked="" type="radio"/> +5	inganno	CAR
<input checked="" type="radio"/> +5	intimidire	CAR
<input type="radio"/> +3	intrattenere	CAR
<input type="radio"/> +0	intuizione	SAG
<input type="radio"/> +0	medicina	SAG
<input type="radio"/> +1	natura	INT
<input type="radio"/> +0	percezione	SAG
<input type="radio"/> +3	persuasione	CAR
<input type="radio"/> +1	rapidità di mano	DES
<input type="radio"/> +1	religione	INT
<input type="radio"/> +0	sopravvivenza	SAG
<input type="radio"/> +1	storia	INT

nome	bonus att.	danni / tipo
Balestra	des+comp 1+2	1d8+des 1d8+1
pugnale x2	des+comp 1+2	1d4+des 1d4+1
martello leggero	for+comp 0+2	1d4+for 1d4+0
spada corta (arma del patto)	car+comp 3+2	1d6+des 1d6+1
tocco gelido	car+2 3+2	1d8
deflagrazione occulta	car+2 3+2	1d10
mani brucianti	dex cd 13	3d6 fuoco
raggio rovente	car+comp 3+2	2d6 x3 da fuoco

attacchi & incantesimi

10 percezione passiva



altre competenze & lingue

equipaggiamento

privilegi & tratti



O trucchetti

deflagrazione occulta 1azione; 36m; istantanea

3 slot totali slot spesi

caratteristica CD tiro salvezza bonus di attacco
da incantatore incantesimi incantesimi

13

car+comp
3+2

6 slot totali slot spesi

CD tiro salvezza bonus di attacco
incantesimi incantesimi

slot totali slot spesi

mani brucianti; 1 azione; cono di 4.5m; istantanea

- intimoire infernale; 1 reazione;
18 m; istantaneo

4 slot totali slot spesi

slot totali slot spesi

slot totali slot spesi

oscurità; 1 azione; 18 m; fino a 10 min

○ raggio rovente; 1 azione; 36m; istantaneo

slot totali slot spesi

9 slot totali slot spesi

Warlock (incantesimi dettagliati)

Trucchetti (incantesimi di livello 0)

Tocco gelido

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round

L'incantatore crea una mano scheletrica e spettrale nello spazio di una creatura entro gittata, effettuando un attacco a distanza con questo incantesimo contro quella creatura per colpirla con un flusso di gelo sepolcrale. Se viene colpito, il bersaglio subisce 1d8 danni necrotici e non può recuperare punti ferita fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore. Fino ad allora, la mano si avvinghia al bersaglio.

Se l'incantatore colpisce un bersaglio non morto, quel bersaglio subisce anche svantaggio ai suoi tiri per colpire contro l'incantatore fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Deflagrazione occulta

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un raggio di energia crepitante sfreccia verso una creatura entro gittata. L'incantatore effettua un attacco a distanza con questo incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 1d10 danni da forza.

Incantesimi di livello 1

Mani brucianti

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (cono di 4,5 metri)

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore apre le mani, punta i pollici l'uno contro l'altro e dalla punta delle sue dita protese si propaga un sottile velo di fiamme. Ogni creatura entro un cono di 4,5 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 3d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Intimorire infernale

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore può effettuare quando subisce danni da una creatura entro 18 metri e che egli sia in grado di vedere

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore punta l'indice contro la creatura che gli ha inflitto danni e quella creatura è momentaneamente avviluppata da una cortina di fiamme infernali. La creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce 2d10 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d10 per ogni slot di livello superiore al 1°.

Incantesimi di livello 2

Oscurità

Tempo di lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, M (pelo di pipistrello e una goccia di pece o un pezzo di carbone)

Durata: Concentrazione, fino a 10 minuti

L'incantatore sceglie un punto situato entro gittata da cui si diffonde un'oscurità magica che riempie una sfera del raggio di 4,5 metri per la durata dell'incantesimo. L'oscurità si diffonde oltre gli angoli. Una creatura dotata di scurovisione non è in grado di vedere attraverso questa oscurità e le luci non magiche non possono illuminarla.

Se il punto scelto dall'incantatore si trova su un oggetto che egli sta impugnando o che non è indossato o trasportato da nessuno, l'oscurità si diffonde dall'oggetto e si muove assieme a esso. Coprire completamente la fonte dell'oscurità con un oggetto opaco, come una scodella o un elmo, blocca l'oscurità.

Se una parte dell'area di questo incantesimo si sovrappone a un'area di luce creata da un incantesimo di 2° livello o inferiore, l'incantesimo che ha creato la luce è dissolto.

Raggio rovente

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 36 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore crea tre raggi di fuoco e li scaglia contro uno o più bersagli entro gittata. L'incantatore effettua un attacco con incantesimo a distanza per ogni raggio. Se colpisce, il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco.