Ashtai "Nev" Nevitash

Razza: Umano | **Classe:** Cleric 1 | **Campagna:** Vecna: Le Chimere di Waterdeep | **Edizione:** D&D 2024

CA 14 | **11 HP** | **Iniziativa -1** | **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+3	-1	+3	+3	+4	+2
17	8	16	16	18	14

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+3
○	Destrezza	-1
○	Costituzione	+3
○	Intelligenza	+3
●	Saggezza	+6
●	Carisma	+4

RESISTENZE AI DANNI

Psichico (Kalashtar: Mental Discipline)

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

○	Acrobazia (Des)	-1
○	Addestrare Animali (Sag)	+4
●	Arcano (Int)	+5
●	Atletica (For)	+5
○	Inganno (Car)	+2
○	Storia (Int)	+3
●	Intuizione (Sag)	+6
○	Intimidire (Car)	+2
○	Indagine (Int)	+3
●	Medicina (Sag)	+6
○	Natura (Int)	+3
○	Percezione (Sag)	+4
○	Intrattenimento (Car)	+2
○	Persuasione (Car)	+2
●	Religione (Int)	+5
○	Rapidità di Mano (Des)	-1
○	Furtività (Des)	-1
○	Sopravvivenza (Sag)	+4

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Mazza	+5	**1d6+3 bludgeoning**	
Lancia	+5	**1d6+3 piercing**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 79 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Camicia di maglia	1	20 lb	
Scudo	1	6 lb	
Mazza	1	4 lb	
Holy Symbol	1	—	
Lancia	1	3 lb	
Zaino del Sacerdote	1	24 lb	
Strumenti del Fabbro	1	8 lb	
Lanterna a bersaglio	1	2 lb	
Holy Symbol	1	—	
Manette	1	6 lb	
Olio	1	1 lb	
Acciarino	1	1 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 79 / 240 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

- **Level**: 1
- **Channel divinity**: 1/LR

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Background: Cavaliere del Guanto

Non tutti coloro che rispondono alla chiamata di un potere superiore si accontentano di studiare le scritture in una soffocante abside del tempio. Hai scelto la via del santo guerriero unendoti all'Ordine del Guanto. Come cavaliere del Guanto, eserciti un giusto disprezzo per le forze del male, un'incrollabile cameratismo per i tuoi fratelli d'arme e una sentita compassione per i sopravvissuti della guerra. Con arma e simbolo sacro in mano, hai giurato di non riposare finché la luce della giustizia non avrà sconfitto l'ombra del caos in tutto Faerûn.

Doni del DM:

- **Lucky** (Talento)

Talenti Acquisiti:

- **Novizio del Guanto**

Lingue conosciute: Draconic, Celestial, Common

Strumenti & Veicoli: Smith's Tools

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Guidance | Mending | Toll the Dead

Incantesimi di 1° Livello

Bless | Command | Detect Magic | Healing Word

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐	
Chierico		
Incanalare Divinità	☐☐	r. breve
Talenti		
Punti Fortuna	☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Ashtai "Nev" Nevitash

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

PRIVILEGI DI CLERIC (LV 1) — TESTO COMPLETO

Dominio Divino (Lv 1)

Scegli un dominio legato al tuo dio tra quelli disponibili. Ogni dominio è descritto nelle sue caratteristiche, e ciascuno fornisce esempi di divinità associate. La tua scelta ti concede incantesimi di dominio e altre caratteristiche al 1° livello. Ti concede anche nuovi modi per utilizzare l'Incanalare Divinità al 2° livello, e ulteriori benefici al 6°, 8° e 17° livello.

Incantesimi di Dominio. Ogni dominio ha una lista di incantesimi—i suoi incantesimi di dominio—che acquisisci ai livelli del chierico indicati nella descrizione del dominio. Una volta acquisito un incantesimo di dominio, lo hai sempre preparato e non conta contro il numero di incantesimi che puoi preparare ogni giorno.

Se un incantesimo di dominio non appare nella lista degli incantesimi del chierico, è comunque un incantesimo di chierico per te.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a lanciare incantesimi attraverso la preghiera e la meditazione. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti descrivono come usi quelle regole con gli incantesimi da Chierico, che compaiono nella Chierico spell list più avanti nella descrizione della classe.

Trucchetti. Conosci tre trucchetti a tua scelta dalla Chierico spell list. Guidance, Sacred Flame e Thaumaturgy sono consigliati.

Ogni volta che guadagni un livello da Chierico, puoi sostituire uno dei tuoi trucchetti con un altro trucchetto a tua scelta dalla Chierico spell list.

Quando raggiungi i livelli da Chierico 4 e 10, impari un altro trucchetto a tua scelta dalla Chierico spell list, come mostrato nella colonna Trucchetti della tabella Caratteristiche da Chierico.

Slot incantesimo. La tabella Caratteristiche da Chierico mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1 o superiore. Recuperi tutti gli slot spesi quando termini un Long Rest.

Incantesimi preparati di livello 1+. Prepari l'elenco degli incantesimi di livello 1 o superiore che puoi lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli quattro incantesimi di livello 1 dalla Chierico spell list. Bless, Cure Wounds, Guiding Bolt e Shield of Faith sono consigliati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli da Chierico, come mostrato nella colonna Incantesimi preparati della tabella Caratteristiche da Chierico. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi dalla Chierico spell list finché il numero di incantesimi nella tua lista corrisponde a quello indicato nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per il quale possiedi slot incantesimo. Per esempio, se sei un Chierico di livello 3, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi di livello 1 e 2 in qualsiasi combinazione.

Se un'altra caratteristica da Chierico ti fornisce incantesimi che hai sempre preparato, quegli incantesimi non contano nel numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma contano comunque come incantesimi da Chierico per te.

Modifica dei tuoi incantesimi preparati. Ogni volta che termini un Long Rest, puoi cambiare la tua lista di incantesimi preparati, sostituendo uno qualsiasi degli incantesimi con altri incantesimi da Chierico per i quali hai slot incantesimo.

Abilità di lancio. Saggezza è la tua abilità di lancio per gli incantesimi da Chierico.

Focus per il lancio di incantesimi. Puoi usare un Holy Symbol come Spellcasting Focus per i tuoi incantesimi da Chierico.

Ordine Divino (Lv 1)

Ti sei dedicato a uno dei seguenti ruoli sacri a tua scelta.

Protettore (Lv 1)

Addestrato per la battaglia, ottieni competenza con Martial weapons e addestramento con Heavy armor.

Taumaturgo (Lv 1)

Conosci un trucchetto extra dalla Cleric spell list. Inoltre, la tua connessione mistica al divino ti concede un bonus alle prove di Intelligenza (Arcana o Religion). Il bonus è pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo +1).

TALENTI — TESTO COMPLETO

Novizio del Guanto (FRHoF 2024)

Stai Unito. Quando un alleato entro 5 piedi da te è soggetto a un effetto che lo spingerebbe o lo tirerebbe, puoi usare una Reaction per impedire che quell'alleato venga spinto o tirato. Per ricevere questo beneficio, l'alleato non può avere la condizione Incapacitated.

Vigilante. Quando usi l'azione Ready, il prossimo tiro per colpire effettuato contro di te ha Disadvantage prima dell'inizio del tuo prossimo turno.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Guida (Divinazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 minuto

Tocchi una creatura consenziente e scegli un'abilità. Finché l'incantesimo non termina, la creatura aggiunge 1d4 a qualsiasi prova di caratteristica che utilizzi l'abilità scelta.

Riparazione (Trasmutazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 minuto | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (two lodestones) | **Durata:** Istantanea

Questo incantesimo ripara una singola rottura o strappo in un oggetto che tocchi, come l'anello di una catena spezzata, le due metà di una chiave rotta, un mantello strappato o un otre che perde. Finché la rottura o lo strappo non superano i 30 centimetri in qualsiasi dimensione, lo ripari, senza lasciare traccia del danno precedente. Questo incantesimo può riparare fisicamente un oggetto magico, ma non può restituire la magia a tale oggetto.

Rintocco Funebre (Negromanzia — XPHB 2024)

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

Indichi una creatura che puoi vedere entro la portata, e per un istante il suono di una campana dolente riempie l'aria intorno ad essa. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Saggezza o subirà 1d8 danni necrotici. Se il bersaglio ha perso dei suoi punti ferita, subirà invece 1d12 danni necrotici. Il danno dell'incantesimo aumenta di un dado quando raggiungi il 5° livello (2d8 o 2d12), l'11° livello (3d8 o 3d12) e il 17° livello (4d8 o 4d12).

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di un dado quando raggiungi i livelli 5 (2d8 o 2d12), 11 (3d8 o 3d12) e 17 (4d8 o 4d12).

Incantesimi di 1° Livello

Benedizione (Ammaliamento, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a Holy Symbol worth 5+ GP) | **Durata:** 1 minuto

Benedici fino a tre creature entro la portata. Ogni volta che un bersaglio effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza prima che l'incantesimo termini, il bersaglio aggiunge 1d4 al tiro per colpire o al tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Puoi bersagliare una creatura aggiuntiva per ogni livello di slot incantesimo superiore a 1.

Comando (Ammaliamento — XPHB 2024)

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

Parli un comando di una sola parola a una creatura che puoi vedere nel raggio d'azione. Il bersaglio deve riuscire a superare un tiro salvezza di Saggezza o eseguire il comando al suo prossimo turno. Scegli il comando tra queste opzioni:

Ai Livelli Superiori.

Puoi influenzare una creatura aggiuntiva per ogni livello dello slot incantesimo superiore al 1

Rilevare la magia (Divinazione, Rituale, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (30 ft (9 m) sfera) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 10 minuti

Per tutta la durata, percepisci la presenza di effetti magici entro 30 piedi da te. Se percepisci tali effetti, puoi compiere l'Magic per vedere un'aura fioca attorno a qualsiasi creatura o oggetto visibile nell'area che porti la magia, e se un effetto è stato creato da un incantesimo, apprendi la 7 dell'incantesimo. L'incantesimo è bloccato da 1 piede di pietra, terra o legno; 1 pollice di metallo; o un sottile foglio di piombo.

Parola curativa (Abiurazione — XPHB 2024)

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 Hit Points pari a 2d4 più il tuo modificatore di caratteristica da lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d4 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1° .