Naal Yaeldrin

Razza: Khoravar | **Classe:** Cleric 1 | **Campagna:** Vecna: Le Guardie di Neverwinter | **Edizione:** D&D 2024

CA 17 | 11 HP

Iniziativa +3 | Velocità 30 ft

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+2	+3	+3	+3	+5	-1
14	16	16	16	20	8

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+2
○	Destrezza	+3
○	Costituzione	+3
○	Intelligenza	+3
●	Saggezza	+7
●	Carisma	+1

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

○	Acrobazia (Des)	+3
○	Addestrare Animali (Sag)	+5
○	Arcano (Int)	+8
○	Atletica (For)	+2
○	Inganno (Car)	-1
○	Storia (Int)	+3
●	Intuizione (Sag)	+7
○	Intimidire (Car)	-1
○	Indagine (Int)	+3
●	Medicina (Sag)	+7
○	Natura (Int)	+3
●	Percezione (Sag)	+7
○	Intrattenimento (Car)	-1
●	Persuasione (Car)	+1
●	Religione (Int)	+10
○	Rapidità di Mano (Des)	+3
○	Furtività (Des)	+3
○	Sopravvivenza (Sag)	+5

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Mazza	**+4**	**1d6+2 bludgeoning**	
Proiettili da frombola (20)	**+5**	**1d4+3 bludgeoning**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 2 | **Argento (sp):** 5 | **Oro (gp):** 0 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
■ **Mazza**	1	4 lb	
■ **Proiettili da frombola (20)**	2	3 lb	
■ **Scudo**	1	6 lb	
■ **Cuoio borchiato**	1	13 lb	
■ **Simbolo Sacro (5Gp)**	1	—	
Pugnale	1	1 lb	
Frombola	1	—	
Martello leggero	1	2 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Zaino	1	5 lb	
Piede di porco	1	5 lb	
Torcia	10	10 lb	
Caltrappole (sacco da 20)	1	2 lb	
Acciarino	1	1 lb	
Razioni	10	20 lb	
Bottiglia d'Acqua	1	5 lb	
Corda	1	5 lb	
Olio	10	10 lb	
Kit da scalatore	1	12 lb	
Palline di acciaio	1	2 lb	
Chiodi di Ferro	1	5 lb	
Gancio da Arrampicata	1	4 lb	
Blocco e Carrucola	1	5 lb	
Whetstone	1	—	
Materasso	1	7 lb	
mess kit	1	—	
Sacco	2	1 lb	
soap	1	—	
Scala	1	25 lb	
Fischietto Segnale	1	—	
Corda	2	—	
Lanterna a bersaglio	1	2 lb	
Libro preghiere (Libro 25Gp)	1	—	

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettag
Tenda	1	20 lb	
Specchio	1	0.5 lb	
Pala	1	5 lb	
		Peso Trasportato: 184.5 / 210 lb	

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Naal Yaeldrin

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

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

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Khoravar

Background: Accolito

Ti sei dedicato al servizio in un tempio, sia situato in una città o isolato in un bosco sacro. Lì hai svolto riti in onore di un dio o di un pantheon. Hai servito sotto un sacerdote e studiato la religione. Grazie all'istruzione del sacerdote e alla tua devozione, hai anche appreso a canalizzare una modesta quantità di potere divino a beneficio del tuo luogo di culto e delle persone che vi pregano.

Doni del DM:

- **Arcane Undertaker** (Talento)

Talenti Acquisiti:

- **Magic Initiate (Cleric)**

Lingue conosciute: Draconic, Elvish, Common

Strumenti & Veicoli: Calligrapher's Supplies

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

Resistance | Sacred Flame | Thaumaturgy | Word of Radiance

Incantesimi di 1° Livello

Bless | Cure Wounds | Detect Magic | Shield of Faith

Incantesimi da Razza, Talenti o Sottoclasse

Magic Initiate (Cleric): Guidance (Trucchetto) | Mending (Trucchetto) | Healing Word

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Khoravar (tratto razziale): True Strike

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐	
Chierico		
Incanalare Divinità	☐☐	r. breve
Incantesimi da Talenti (gratis)		
Parola curativa (Iniziato alla Magia)	☐	r. lungo
Talenti		
Understanding of Death (Arcane Undertaker)	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Naal Yaeldrin

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Scurovisione

Hai scurovisione con un raggio di 60 piedi.

Ascendenza Fatata

Hai Advantage sui tiri salvezza che effettui per evitare o terminare la condizione Charmed.

Dono Fatato

Conosci il trucco Amicizia. Ogni volta che completi un Riposo Lungo, puoi sostituire quel trucco con un altro trucco dalla lista degli incantesimi di Chierico, Druido o Mago. Intelligenza, Saggezza o Carisma è la tua abilità di lancio incantesimi per esso (scegli l'abilità quando selezioni questa specie).

Resistenza alla Letargia

Quando fallisci un tiro salvezza per evitare o terminare la condizione Unconscious, puoi riuscirci invece. Una volta usato questo tratto, non puoi farlo di nuovo finché non completi 1d4 Long Rests.

Versatilità nelle Competenze

Ottieni competenza in un'abilità a tua scelta o la Competenza negli Strumenti con uno strumento a tua scelta. Ogni volta che concludi un Long Rest, puoi sostituirla con un'altra competenza in un'abilità o con un'altra Competenza negli Strumenti.

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).

CLASS ORDER (CLERIC_ORDER) — TESTO COMPLETO

Thaumaturge

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.

Resistenza (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Tocchi una creatura consenziente e scegli un tipo di danno: acido, contundente, freddo, fuoco, fulmine, necrotico, perforante, veleno, radioso, tagliente o tuono. Quando la creatura subisce danni del tipo scelto prima che l'incantesimo termini, la creatura riduce il danno totale subito di 1d4. Una creatura può beneficiare di questo incantesimo solo una volta per turno.

Fiamma sacra (Invocazione — XPHB 2024)

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

Un raggio di luce simile a una fiamma scende su una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza di Destrezza o subirà 1d8 danni radiosi. Il bersaglio non trae alcun beneficio dalla Copertura Mezza Cover o dalla Copertura Tre Quarti Cover per questo tiro salvezza.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 quando raggiungi i livelli 5 (2d8), 11 (3d8) e 17 (4d8).

Taurumaturgia (Trasmutazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V | **Durata:** 1 minuto

Manifesti una piccola meraviglia entro l'area di effetto. Crei uno degli effetti elencati di seguito entro l'area di effetto. Se lanci questo incantesimo più volte, puoi avere fino a tre dei suoi effetti di 1 minuto attivi contemporaneamente.

Colpo Vero (Divinazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** S, M (a weapon with which you have proficiency and that is worth 1+ CP) | **Durata:** Istantanea

Guidato da un lampo di intuizione magica, effettui un attacco con l'arma usata nel lancio dell'incantesimo. L'attacco usa la tua capacità di Lancio di Incantesimi per i tiri di attacco e di danno invece di usare Forza o Destrezza. Se l'attacco infligge danni, può essere danno Radiant o il tipo di danno normale dell'arma (a tua scelta).

Ai Livelli Superiori.

Indipendentemente dal fatto che tu infligga danni Sacro o il tipo di danno normale dell'arma, l'attacco infligge danni Sacro extra quando raggiungi i livelli 5 (1d6), 11 (2d6) e 17 (3d6).

Parola di Radianza (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 5 ft (1,5 m) | **Componenti:** V, M (a sunburst token) | **Durata:** Istantanea

Pronunci un verbo divino e una radianza ardente erompe da te. Ogni creatura a tua scelta che riesci a vedere entro la portata deve riuscire a superare un tiro salvezza di Costituzione o subire 1d6 danni radianti. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d6 quando raggiungi il 5° livello (2d6), l'11° livello (3d6) e il 17° livello (4d6).

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d6 quando raggiungi i livelli 5 (2d6), 11 (3d6) e 17 (4d6).

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.

Cura Ferite (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Una creatura che tocchi ripristina un numero di Punti Ferita pari a 2d8 + il modificatore della tua abilità di lancio di incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 2d8 per ogni livello di 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° .

Scudo della fede (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** 60 ft (18 m) | **Componenti:** V, S, M (a prayer scroll) | **Durata:** 10 minuti

Un campo scintillante circonda una creatura a tua scelta entro la portata, concedendole un bonus di +2 alla CA per la durata.