Simo

Razza: Orc | **Classe:** Cleric 17 | **Campagna:** Pelo Test 17 | **Edizione:** D&D 2024

CA 10 | 88 HP | Iniziativa +0 | Velocità 30 ft

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+0 (10)	+0 (10)	+0 (10)	+0 (10)	+0 (10)	+0 (10)

TIRI SALVEZZA

○ Forza	+0
○ Destrezza	+0
○ Costituzione	+0
○ Intelligenza	+0
● Saggezza	+6
● Carisma	+6

ABILITÀ & COMPETENZA (+6)

○ Acrobazia (Des)	+0
○ Addestrare Animali (Sag)	+0
○ Arcano (Int)	+0
○ Atletica (For)	+0
○ Inganno (Car)	+0
○ Storia (Int)	+0
○ Intuizione (Sag)	+0
○ Intimidire (Car)	+0
○ Indagine (Int)	+0
○ Medicina (Sag)	+0
○ Natura (Int)	+0
○ Percezione (Sag)	+0
○ Intrattenimento (Car)	+0
○ Persuasione (Car)	+0
○ Religione (Int)	+0
○ Rapidità di Mano (Des)	+0
○ Furtività (Des)	+0
○ Sopravvivenza (Sag)	+0

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.

Privilegi, Tratti & Talenti

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Cleric

- **Level**: 17
- **Channel divinity**: 2/LR
- **Destroy undead cr**: CR 4

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Orc

Lingue conosciute: Goblin, Orc, Common

Armi: Armi semplici

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Life Domain: Aid | Bless | Cure Wounds | Lesser Restoration | Mass Healing Word | Revivify | Aura Of Life | Death Ward | Greater Restoration | Mass Cure Wounds

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo		
Slot di 1° livello	☐☐☐☐	r. lungo
Slot di 2° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 3° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 4° livello	☐☐☐	r. lungo
Slot di 5° livello	☐☐	r. lungo
Slot di 6° livello	☐	r. lungo
Slot di 7° livello	☐	r. lungo
Slot di 8° livello	☐	r. lungo
Slot di 9° livello	☐	r. lungo
Generale		
Ispirazione	☐	
Chierico		
Incanalare Divinità	☐☐☐	r. breve
Intervento Divino	☐	r. lungo
Tratti Razziali		
Scarica d'Adrenalina	☐☐☐☐☐☐	r. breve
Resistenza Implacabile	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Simo

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Scarica d'Adrenalina

Puoi intraprendere l'azione Dash come Bonus Action. Quando lo fai, ottieni un numero di Temporary Hit Points pari al tuo Proficiency Bonus.

Puoi usare questo tratto un numero di volte pari al tuo Proficiency Bonus, e recuperi tutti gli usi spesi quando concludi un Short o Long Rest.

Scurovisione

Hai scurovisione con un raggio di 120 piedi.

Resistenza Implacabile

Quando hai 0 Hit Points ma non viene ucciso direttamente, puoi scendere a 1 Hit Point invece. Una volta utilizzato questo tratto, non puoi farlo nuovamente fino a quando non completi un lungo riposo.

PRIVILEGI DI CLERIC (LV 17) — TESTO COMPLETO

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).

Incanalare Divinità (Lv 2)

Puoi canalizzare energia divina direttamente dagli Altri Piani per alimentare effetti magici. Inizi con due tali effetti: Scintilla Divina e Scacciare Non Morti, ognuno dei quali è descritto di seguito. Ogni volta che usi Incanalare Divinità di questa classe, scegli quale effetto Incanalare Divinità di questa classe creare. Ottieni opzioni di effetto aggiuntive a livelli superiori di Chierico.

Puoi usare Incanalare Divinità di questa classe due volte. Recuperi un uso speso quando finisci un Short Rest, e recuperi tutti gli usi spesi quando finisci un Long Rest. Ottieni usi aggiuntivi quando raggiungi determinati livelli di Chierico, come mostrato nella colonna Incanalare Divinità della tabella delle Caratteristiche del Chierico.

Se un effetto Incanalare Divinità richiede un tiro salvezza, la DC è uguale alla DC di salvezza dell'incantesimo della caratteristica Lancio di Incantesimi di questa classe.

Scintilla Divina (Lv 2)

Come azione magica, punti il tuo Simbolo Sacro verso un'altra creatura che puoi vedere entro 30 piedi e concentri energia divina su di essa. Lancia 1d8 e aggiungi il tuo modificatore di Saggezza. O ripristini i punti ferita della creatura con quel totale o la costringi a fare un tiro salvezza di Costituzione. In caso di fallimento, la creatura subisce danni Necrotici o Radianti (la tua scelta) uguali a quel totale. In caso di successo, subisce la metà del danno (arrotondato per eccesso).

Lanci un d8 in più quando raggiungi i livelli di chierico 7 (2d8), 13 (3d8) e 18 (4d8).

Scacciare i Non Morti (Lv 2)

Come azione di Magic, mostri il tuo Holy Symbol e rimproveri le creature non morte. Ogni creatura non morta di tua scelta entro 30 piedi da te deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se la creatura fallisce il tiro, subisce le condizioni Frightened (spaventato) e Incapacitated (incapacitato) per 1 minuto. Per quella durata, la creatura cercherà di allontanarsi il più possibile da te durante i suoi turni. Questo effetto termina prematuramente sulla creatura se subisce danni, se tu subisci la condizione Incapacitated (incapacitato) o se muori.

Sottoclasse del Chierico (Lv 3)

Ottieni una sottoclasse di Chierico a tua scelta. Una sottoclasse è una specializzazione che ti concede caratteristiche a determinati livelli di Chierico. Per il resto della tua carriera, ottieni ciascuna delle caratteristiche della tua sottoclasse che sono di livello Chierico o inferiore.

Ustionare i Non Morti (Lv 5)

Ogni volta che usi Scacciare Non Morti, puoi tirare un numero di d8 pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1d8) e sommare i risultati. Ogni Non Morto che fallisce il suo tiro salvezza contro quell'uso di Scacciare Non Morti subisce danni Radianti pari al totale del tiro. Questo danno non termina l'effetto del turno.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 6)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse del Chierico.

Colpi Benedetti (Lv 7)

Il potere divino ti infonde in battaglia. Ottieni una delle seguenti opzioni a tua scelta (se ottieni una delle opzioni da una sottoclasse del Chierico in un libro più vecchio, usa solo l'opzione che scegli per questa caratteristica).

Colpo Divino (Lv 7)

Una volta per ogni tuo turno, quando colpisci una creatura con un tiro per colpire usando un’arma, puoi far subire al bersaglio 1d8 danni Necrotici o Radianti extra (a tua scelta).

Incantesimi Potenti (Lv 7)

Aggiungi il tuo modificatore di Saggezza al danno che infliggi con qualsiasi trucchetto da Chierico.

Intervento Divino (Lv 10)

Puoi invocare la tua divinità o pantheon per intervenire a tuo favore. Come azione Magic, scegli qualsiasi incantesimo da Chierico di livello 5 o inferiore che non richieda una Reaction per essere lanciato. Come parte della stessa azione, lanci quell’incantesimo senza spendere uno slot incantesimo o necessitare componenti materiali. Non puoi usare di nuovo questa caratteristica finché non termini un Long Rest.

Colpi Benedetti Migliorati (Lv 14)

L'opzione che hai scelto per Colpi Benedetti diventa più potente.

Colpo Divino. Il danno extra del tuo Colpo Divino aumenta a 2d8.

Incantesimo Potente. Quando lanci un trucco di Chierico e infliggi danni a una creatura con esso, puoi dare vitalità a te stesso o a un'altra creatura entro 60 piedi da te, concedendo un numero di Temporary Hit Points pari al doppio del tuo modificatore di Saggezza.

Privilegio di Sottoclasse (Lv 17)

Ottieni una caratteristica dalla tua Sottoclasse del Chierico.

Sottoclasse: Life Domain

Dominio della Vita (Lv 1)

Il Dominio della Vita si concentra sull'energia positiva che sostiene tutte le forme di vita. I Chierici che lo utilizzano sono maestri di guarigione, usando questa forza vitale per curare malattie e ferite, prendersi cura di chi ha bisogno e combattere le forze della morte e dell'undead. Quasi qualsiasi divinità non malvagia può rivendicare influenza su questo dominio, specialmente divinità agricole (come Chauntea, Arawai, e Demeter), divinità del sole (come Lathander, Pelor, e Re-Horakhty), divinità della guarigione o dell'endurance (come Ilmater, Mishakal, Apollo, e Diancecht), e divinità della casa e della comunità (come Hestia, Hathor, e Boldrei).

A ogni livello indicato del Chierico, aggiungi gli incantesimi elencati al tuo elenco di incantesimi preparati.

Competenza Bonus (Lv 1)

Quando scegli questo dominio al 1º livello, acquisisci la competenza con l'armatura pesante.

Discepolo della Vita (Lv 1)

Inoltre, a partire dal 1° livello, i tuoi incantesimi di guarigione sono più efficaci. Ogni volta che usi un incantesimo di 1° livello o superiore per ripristinare punti ferita a una creatura, la creatura recupera punti ferita aggiuntivi pari a 2 + il livello dell'incantesimo.

Canalizzare Divinità: Preservare la Vita (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi usare il tuo Incanalare Divinità per guarire i gravemente feriti.

Come azione, mostri il tuo simbolo sacro ed evoci energia curativa che può ripristinare un numero di punti ferita pari a cinque volte il tuo livello da Chierico. Scegli qualsiasi creatura entro 30 piedi da te e distribuisci quei punti ferita tra loro. Questa caratteristica può ripristinare una creatura a non più della metà del suo massimo di punti ferita. Non puoi usare questa caratteristica su un non morto o su un costrutto.

Dominio della Vita (Lv 3)

Soothe the Hurts of the World

Il Dominio della Vita si concentra sull'energia positiva che aiuta a sostenere tutte le forme di vita nell'universo multiversale. I Chierici che lo utilizzano sono maestri di guarigione, usando questa forza vitale per curare molte ferite.

L'esistenza stessa si basa sull'energia positiva associata a questo dominio, quindi un Chierico di quasi qualsiasi tradizione religiosa potrebbe sceglierlo. Questo dominio è particolarmente associato a divinità agricole, divinità della guarigione o dell'endurance, e divinità della casa e della comunità. Ordini religiosi di guarigione cercano anche la magia di questo dominio.

Discepolo della Vita (Lv 3)

Quando un incantesimo che lanci con uno slot incantesimo ripristina Hit Points a una creatura, quella creatura recupera Hit Points aggiuntivi nel turno in cui lanci l'incantesimo. I Hit Points aggiuntivi sono pari a 2 più il livello dello slot incantesimo.

Incantesimi del Dominio della Vita (Lv 3)

La tua connessione a questo dominio divino garantisce che tu abbia sempre certi incantesimi pronti. Quando raggiungi un livello del Chierico indicato nella tabella dei Spell del Dominio della Vita, da allora hai sempre quegli incantesimi preparati.

Preservare la Vita (Lv 3)

Come azione Magic, presenti il tuo Holy Symbol e spendi un uso della tua Incanalare Divinità per evocare energia curativa che può ripristinare un numero di Hit Points pari a cinque volte il tuo livello da Chierico. Scegli creature Bloodied entro 30 piedi da te (che possono includere te stesso), e distribuisci quei Hit Points tra di esse. Questa caratteristica può ripristinare una creatura a non più della metà del suo massimo Hit Point.

Guaritore Benedetto (Lv 6)

Gli incantesimi di guarigione che lanci su altri guariscono anche te. Immediatamente dopo aver lanciato un incantesimo con uno slot incantesimo che ripristina Hit Points a una o più creature diverse da te, recuperi Hit Points pari a 2 più il livello dello slot incantesimo.

Colpi Benedetti (Lv 8)

8th-level cleric optional feature, which replaces the Divine Strike feature

Sei benedetto da una potenza divina in battaglia. Quando una creatura subisce danni da uno dei tuoi trucchetti o attacchi con arma, puoi infliggere anche 1d8 danni radianti a quella creatura. Una volta inflitto questo danno, non puoi usare di nuovo questa caratteristica fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Colpo Divino (Lv 8)

Al 8° livello, ottieni la capacità di infondere i tuoi colpi d'arma con energia divina. Una volta per ogni tuo turno, quando colpisci una creatura con un attacco d'arma, puoi far sì che l'attacco infligga un danno extra 1d8 radiante al bersaglio. Quando raggiungi il 14° livello, il danno extra aumenta a 2d8.

Guarigione Suprema (Lv 17)

Quando normalmente tireresti uno o più dadi per ripristinare Hit Points a una creatura con un incantesimo o Incanalare Divinità, non tirare quei dadi per la cura; usa invece il numero più alto possibile per ogni dado. Ad esempio, invece di ripristinare 2d6 Hit Points a una creatura con un incantesimo, ne ripristini 12.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

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°.

Incantesimi di 2° Livello

Aiuto (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V, S, M (a strip of white cloth) | **Durata:** 8 ore

Scegli fino a tre creature nel raggio d'azione. Il massimo e i punti ferita attuali di ogni bersaglio aumentano di 5 per la durata.

Ai Livelli Superiori.

I Hit Points di ogni bersaglio aumentano di 5 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 2.

Restauro minore (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Tocchi una creatura e poni fine a una condizione su di essa: Accecato, Assordato, Paralizzato, o Avvelenato.

Incantesimi di 3° Livello

Parola curativa di massa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Fino a sei creature a tua scelta che puoi vedere nel raggio d'azione recuperano punti ferita pari a 2d4 più il tuo modificatore di Lancio di Incantesimi.

Ai Livelli Superiori.

Il recupero aumenta di 1d4 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 3.

Rivitalizzare (Negromanzia — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (a diamond worth 300+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** Istantanea

Tocchi una creatura che è morta nell'ultimo minuto. Quella creatura ritorna in vita con 1 Hit Point. Questo incantesimo non può far rivivere una creatura morta per vecchiaia, né ripristina parti del corpo mancanti.

Incantesimi di 4° Livello

Aura della vita (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Per la durata dell'incantesimo, un'aura si irradia da te in un'Emanazione di 30 piedi. Mentre sei nell'aura, tu e i tuoi alleati avete Resistenza ai danni necrotici e i vostri massimi di Punti Ferita non possono essere ridotti. Se un alleato con 0 Punti Ferita inizia il proprio turno nell'aura, quell'alleato recupera 1 Punto Ferita.

Protezione dalla Morte (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S | **Durata:** 8 ore

Tocchi una creatura e le concedi una misura di protezione dalla morte. La prima volta in cui il bersaglio scenderebbe a 0 Punti ferita prima che il incantesimo finisca, il bersaglio scende invece a 1 Punto ferita, e l'incantesimo termina. Se l'incantesimo è ancora in atto quando il bersaglio viene sottoposto a un effetto che lo ucciderebbe istantaneamente senza infliggere danni, quell'effetto viene negato al bersaglio, e l'incantesimo termina.

Incantesimi di 5° Livello

Restauro Maggiore (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (diamond dust worth 100+ GP, which the spell consumes) | **Durata:** Istantanea

Tocchi una creatura e rimuovi magicamente uno dei seguenti effetti da essa:

Guarigione di Massa (Abiurazione — XPHB 2024)

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

Un'onda di energia curativa si diffonde da un punto che puoi vedere entro portata. Scegli fino a sei creature in una Sphere di 30 piedi di raggio centrata su quel punto. Ogni bersaglio recupera Hit Points pari a 5d8 più il tuo modificatore di capacità di lancio.

Ai Livelli Superiori.

La guarigione aumenta di 1d8 per ogni livello di slot incantesimo superiore a 5.