

Garrick Everknow

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

CA 18 **16 HP**

Iniziativa +2 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+5	+2	+4	-1	+1	+3
20	14	18	8	13	16

TIRI SALVEZZA

○	Forza	+5
○	Destrezza	+2
○	Costituzione	+4
○	Intelligenza	-1
●	Saggezza	+3
●	Carisma	+5

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Spada lunga	+7	**1d8+5 slashing**	
Giavellotto	+7	**1d6+5 piercing**	
Falce	+7	**1d4+5 slashing**	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 39 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Cotta di maglia	1	55 lb	
Scudo	1	6 lb	
Spada lunga	1	3 lb	
Giavellotto	6	12 lb	
Falce	1	2 lb	
Holy Symbol	1	—	
Zaino del Sacerdote	1	24 lb	
Strumenti da carpentiere	1	6 lb	
Kit di Guarigione	1	3 lb	
Pentola di Ferro	1	10 lb	
Pala	1	5 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 130 / 270 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Garrick Everknow

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Paladin

- **Level**: 1
- **Lay on hands**: 5 HP totali /LR
- **Channel div**: 1
- **Divine smite**: max 2dX (usa spell slot)
- **Aura range**: 10 ft

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Contadino

Sei cresciuto vicino alla terra. Anni a prenderti cura degli animali e a coltivare la terra ti hanno donato pazienza e buona salute. Hai una profonda gratitudine per la ricchezza della natura, accompagnata da un sano rispetto per la sua ira.

Doni del DM:

- **Healer** (Talento)

Talenti Acquisiti:

- **Attaccante Selvaggio**
- **Robusto**

Lingue conosciute: Draconic, Elvish, Common

Strumenti & Veicoli: Carpenter's Tools

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

Armature: Armature leggere, Armature medie, Armature pesanti, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Incantesimi di 1° Livello

Divine Smite | Shield of Faith

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo

Slot di 1° livello	☐☐	r. lungo

Generale

Ispirazione	☐	

Paladino

Imposizione delle Mani (PF)	_____ / 5	r. lungo

Tratti Razziali

Ispirazione Eroica	☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Garrick Everknow

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Pieno di Risorse

Guadagni Heroic Inspiration ogni volta che completi un Long Rest.

Abilità

Acquisisci competenza in un'abilità a tua scelta.

Versatile

Ottieni un Talento di origine a tua scelta.

PRIVILEGI DI PALADIN (LV 1) — TESTO COMPLETO

Senso del Divino (Lv 1)

La presenza di un forte male si registra sui tuoi sensi come un odore nocivo, e il bene potente risuona come musica celeste nelle tue orecchie. Come azione, puoi aprire la tua consapevolezza per rilevare tali forze. Fino alla fine del tuo prossimo turno, conosci la posizione di qualsiasi celeste, fiend o non morto entro 60 piedi da te che non sia dietro copertura totale. Conosci il tipo (celeste, fiend o non morto) di qualsiasi essere la cui presenza percepisci, ma non la sua identità (ad esempio, il vampiro Conte Strahd von Zarovich). All'interno dello stesso raggio, rilevi anche la presenza di qualsiasi luogo o oggetto consacrato o desecrato, come con l'incantesimo hallow. Puoi utilizzare questa caratteristica un numero di volte pari a 1 + il tuo modificatore di Carisma. Quando completi un riposo lungo, ripristini tutte le utilizzazioni esaurite.

Imponi le Mani (Lv 1)

Il tuo tocco benedetto può guarire le ferite. Hai un pool di potere di guarigione che si rinnova quando completi un Riposo Lungo. Con questo pool, puoi ripristinare un totale di Punti Ferita pari a cinque volte il tuo livello di Paladino.

Come Azione Bonus, puoi toccare una creatura (che potrebbe essere te stesso) e attingere al pool di guarigione per ripristinare un numero di Punti Ferita fino all'importo massimo rimasto nel pool.

Puoi anche spendere 5 Punti Ferita dal pool di potere di guarigione per rimuovere la Avvelenato dalla creatura; quei punti non ripristinano neanche Punti Ferita alla creatura.

Lancio di Incantesimi (Lv 1)

Hai imparato a lanciare gli incantesimi attraverso preghiere e meditazione. Vedi 7 per le regole sul Lancio di Incantesimi. Le informazioni seguenti dettagliano come utilizzi quelle regole con gli incantesimi del Paladino, che appaiono nell'Paladin spell list più avanti nella descrizione della classe.

Slot Incantesimo. La tabella delle Caratteristiche del Paladino mostra quanti slot incantesimo hai per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1+. Ripristini tutti gli slot spesi quando finisci un Riposo Lungo.

Incantesimi Preparati di Livello 1+. Prepara l'elenco di incantesimi di livello 1+ che sono disponibili per te da lanciare con questa caratteristica. Per iniziare, scegli due level 1 Paladin spells. Eroismo e Colpo infuocato sono consigliati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che guadagni livelli del Paladino, come mostrato nella colonna Incantesimi Preparati della tabella delle Caratteristiche del Paladino. Ogni volta che quel numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi del Paladino finché il numero di incantesimi nella tua lista non corrisponde al numero nella tabella delle Caratteristiche del Paladino. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per cui hai slot incantesimo. Per esempio, se sei un Paladino di livello 5, la tua lista di incantesimi preparati può includere sei incantesimi del Paladino di livello 1 o 2 in qualsiasi combinazione.

Se un'altra caratteristica del Paladino ti dà incantesimi che hai sempre preparati, quegli incantesimi non contano contro il numero di incantesimi che puoi preparare con questa caratteristica, ma quegli incantesimi contano comunque come incantesimi del Paladino per te.

Modifica degli Incantesimi Preparati. Ogni volta che finisci un Riposo Lungo, puoi sostituire un incantesimo nella tua lista con un altro incantesimo del Paladino per cui hai slot incantesimo.

Abilità di Lancio di Incantesimi. Carisma è la tua abilità di lancio di incantesimi per gli incantesimi del Paladino.

Focalizzatore di Lancio di Incantesimi. Puoi usare un Simbolo Sacro come Focalizzatore di Lancio di Incantesimi per gli incantesimi del Paladino.

Maestria nelle Armi (Lv 1)

La tua formazione con le armi ti permette di utilizzare le proprietà di maestria delle armi di due tipi di armi semplici o marziali di tua scelta con cui sei esperto, come Spade lunghe e Giavellotti.

Ogni volta che completi un Riposo lungo, puoi cambiare i tipi di armi che hai scelto. Ad esempio, potresti passare all'uso delle proprietà di maestria delle armi di Asce da battaglia e Fruste.

Quando raggiungi certi livelli di Guerriero, acquisisci la capacità di utilizzare le proprietà di maestria delle armi di altri tipi di armi, come indicato nella colonna Maestria delle armi della tabella Caratteristiche del Guerriero.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Attaccante Selvaggio (XPHB 2024)

Ti sei allenato a infliggere colpi particolarmente dannosi. Una volta per turno, quando colpisci un bersaglio con un'arma, puoi tirare due volte i dadi di danno dell'arma e usare contro il bersaglio il tiro che preferisci.

Robusto (XPHB 2024)

Il tuo massimo di Punti ferita aumenta di un'importo pari al doppio del tuo livello di personaggio quando guadagni questo Talento. Ogni volta che guadagni un livello di personaggio successivamente, il tuo massimo di Punti ferita aumenta di un'importo aggiuntivo di 2 Punti ferita.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Incantesimi di 1° Livello

Punizione Divina (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione bonus | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V | **Durata:** Istantanea

Il bersaglio subisce un danno radiante extra 2d8 dall'attacco. Il danno aumenta di 1d8 se il bersaglio è un Diavolo o un Non Morto.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d8 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.