

# TEST DMG 2

CA 16

13 HP

Razza: Aasimar | Classe: Cleric 1 | Campagna: Dark Age of Camelot | Edizione: D&amp;D 2014

Iniziativa +5

Velocità 30 ft

FORZA

**+5**

20

DESTREZZA

**+5**

20

COSTITUZIONE

**+5**

20

INTELLIGENZA

**+5**

20

SAGGEZZA

**+5**

20

CARISMA

**+5**

20

## TIRI SALVEZZA

<input type="radio"/> Forza	+5
<input type="radio"/> Destrezza	+5
<input type="radio"/> Costituzione	+5
<input type="radio"/> Intelligenza	+5
<input checked="" type="radio"/> Saggezza	+7
<input checked="" type="radio"/> Carisma	+7

## ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Warhammer	<b>++7</b>	+ bludgeoning	
Light Crossbow	<b>++7</b>	+ piercing	

## ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

<input type="radio"/> Acrobazia (Des)	+5
<input type="radio"/> Addestrare Animali (Sag)	+5
<input type="radio"/> Arcano (Int)	+5
<input type="radio"/> Atletica (For)	+5
<input type="radio"/> Inganno (Car)	+5
<input type="radio"/> Storia (Int)	+5
<input checked="" type="radio"/> Intuizione (Sag)	<b>+7</b>
<input type="radio"/> Intimidire (Car)	+5
<input type="radio"/> Indagine (Int)	+5
<input checked="" type="radio"/> Medicina (Sag)	<b>+7</b>
<input type="radio"/> Natura (Int)	+5
<input type="radio"/> Percezione (Sag)	+5
<input type="radio"/> Intrattenimento (Car)	+5
<input checked="" type="radio"/> Persuasione (Car)	<b>+7</b>
<input checked="" type="radio"/> Religione (Int)	<b>+7</b>
<input type="radio"/> Rapidità di Mano (Des)	+5
<input type="radio"/> Furtività (Des)	+5
<input type="radio"/> Sopravvivenza (Sag)	+5

## EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
? Shield	1	—	
? Shield	1	—	
? Warhammer	1	—	
? Chain Mail	1	—	
? Light Crossbow	1	—	
Holy Symbol	1	—	
Focusspellcastingholy	1	—	
Crossbow Bolts (20)	1	—	
Explorer's Pack	1	59 lb	
			Peso Trasportato: 59 / 300 lb

**PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI**

Cantrip\_tier

**Cleric**

- Level: 1
- Channel Divinity: 1/LR
- Destroy Undead Cr:

**TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE**

Tratti Razziali: Aasimar

Background: Acolyte

Lingue conosciute: Any 2 Languages

**LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK**

**Incantesimi da Incantatore**

**Trucchetti (Livello 0)**

Sacred Flame   Toll the Dead   Word of Radiance

**Incantesimi di 1° Livello**

Cure Wounds   Guiding Bolt   Healing Word   Inflict Wounds   Protection from Evil and Good   Purify Food and Drink

**Sempre Preparati (non contano nel limite)**

Death Domain: False Life   Ray Of Sickness

Aasimar (tratto razziale): Light

**RISORSE / RESOURCES**

**Slot Incantesimo**

Slot di 1° livello   r. lungo

**Generale**

Ispirazione

**Chierico**

Incanalare Divinità  r. breve

**Tratti Razziali**

Celestial Legacy  r. lungo

Radiant Soul  r. lungo

)}}

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

## TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

### Age

Aasimar mature at the same rate as humans but live a few years longer.

### Size

Aasimar are built like well-proportioned humans. Your size is Medium.

### Darkvision

Thanks to your celestial heritage, you have superior vision in dark and dim conditions. You can see in dim light within 60 feet of you as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. You can't discern color in darkness, only shades of grey.

### Celestial Resistance

You have resistance to necrotic and radiant damage.

### Celestial Legacy

You know the light cantrip. Once you reach 3rd level, you can cast the lesser restoration spell once with this trait, and you regain the ability to do so when you finish a long rest. Once you reach 5th level, you can cast the daylight spell once with this trait, and you regain the ability to do so when you finish a long rest. Charisma is your spellcasting ability for these spells.

### Language

You can speak, read, and write Common and Celestial.

### Radiant Soul (Sottorazza)

Starting at 3rd level, you can use your action to unleash the divine energy within yourself, causing your eyes to glimmer and two luminous, incorporeal wings to sprout from your back.

Your transformation lasts for 1 minute or until you end it as a bonus action. During it, you have a flying speed of 30 feet, and once on each of your turns, you can deal extra radiant damage to one target when you deal damage to it with an attack or a spell. The extra radiant damage equals your level.

Once you use this trait, you can't use it again until you finish a long rest.

## PRIVILEGI DI CLERIC (LV 1) — TESTO COMPLETO

### Dominio Divino (Lv 1)

Choose one domain related to your deity from the list of available domains. Each domain is detailed in their own feature, and each one provides examples of gods associated with it. Your choice grants you domain spells and other features when you choose it at 1st level. It also grants you additional ways to use Channel Divinity when you gain that feature at 2nd level, and additional benefits at 6th, 8th, and 17th levels.

#### Domain Spells.

Each domain has a list of spells—its domain spells—that you gain at the cleric levels noted in the domain description. Once you gain a domain spell, you always have it prepared, and it doesn't count against the number of spells you can prepare each day.

If you have a domain spell that doesn't appear on the cleric spell list, the spell is nonetheless a cleric spell for you.

## Lancio di Incantesimi (Lv 1)

As a conduit for divine power, you can cast cleric spells. See 10 for the general rules of spellcasting and 11 for a selection of cleric spells.

**Cantrips.** At 1st level, you know three cantrips of your choice from the cleric spell list. You learn additional cleric cantrips of your choice at higher levels, as shown in the Cantrips Known column of the Cleric table.

### Preparing and Casting Spells.

The Cleric table shows how many spell slots you have to cast your cleric spells of 1st level and higher. To cast one of these spells, you must expend a slot of the spell's level or higher. You regain all expended spell slots when you finish a long rest.

You prepare the list of cleric spells that are available for you to cast, choosing from the cleric spell list. When you do so, choose a number of cleric spells equal to your Wisdom modifier + your cleric level (minimum of one spell). The spells must be of a level for which you have spell slots.

For example, if you are a 3rd-level cleric, you have four 1st-level and two 2nd-level spell slots. With a Wisdom of 16, your list of prepared spells can include six spells of 1st or 2nd level, in any combination. If you prepare the 1st-level spell cure wounds, you can cast it using a 1st-level or 2nd-level slot. Casting the spell doesn't remove it from your list of prepared spells.

You can change your list of prepared spells when you finish a long rest. Preparing a new list of cleric spells requires time spent in prayer and meditation: at least 1 minute per spell level for each spell on your list.

### Spellcasting Ability.

Wisdom is your spellcasting ability for your cleric spells. The power of your spells comes from your devotion to your deity. You use your Wisdom whenever a cleric spell refers to your spellcasting ability. In addition, you use your Wisdom modifier when setting the saving throw DC for a cleric spell you cast and when making an attack roll with one.

### Spell.

### Spell.

**Ritual Casting.** You can cast a cleric spell as a ritual if that spell has the ritual tag and you have the spell prepared.

**Spellcasting Focus.** You can use a holy symbol as a spellcasting focus for your cleric spells.

## Sottoclasse: Death Domain

### Death Domain (Lv 1)

The Death domain is concerned with the forces that cause death, as well as the negative energy that gives rise to undead creatures. Deities such as Chemosh, Myrkul, and Wee Jas are patrons of necromancers, death knights, liches, mummy lords, and vampires. Gods of the Death domain also embody murder (Anubis, Bhaal, and Pyremius), pain (Iuz or Loviatar), disease or poison (Incubulos, Talona, or Morgion), and the underworld (Hades and Hel).

At each indicated cleric level, add the listed spells to your spells prepared. They do not count towards your limit.

#### Death Domain Spells

Cleric Level	Spells
1st	false life, ray of sickness
3rd	blindness/deafness, ray of enfeeblement
5th	animate dead, vampiric touch
7th	blight, death ward
9th	antilife shell, cloudkill

### Bonus Proficiency (Lv 1)

When the cleric chooses this domain at 1st level, he or she gains proficiency with martial weapons.

### Reaper (Lv 1)

At 1st level, the cleric learns one necromancy cantrip of his or her choice from any spell list. When the cleric casts a necromancy cantrip that normally targets only one creature, the spell can instead target two creatures within range and within 5 feet of each other.

## INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

### Trucchetti (Livello 0)

#### Luce (Invocazione — PHB 2014)

**Tempo:** 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, M (a firefly or phosphorescent moss) | **Durata:** 1 ora

Tocchi un oggetto che non superi i 3 metri in qualsiasi dimensione. Fino alla fine dell'incantesimo, l'oggetto emette luce brillante in un raggio di 6 metri e luce fioca per altri 6 metri. La luce può essere del colore che preferisci. Coprire completamente l'oggetto con qualcosa di opaco blocca la luce. L'incantesimo termina se lo lanci di nuovo o se lo interrompi con un'azione. Se prendi come bersaglio un oggetto tenuto o indossato da una creatura ostile, tale creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza per evitare l'incantesimo.

#### Fiamma sacra (Invocazione — PHB 2014)

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

Una radianza simile a una fiamma scende su una creatura che puoi vedere entro l'area di effetto. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subirà 1d8 danni radiosi. Il bersaglio non trae alcun beneficio dalla copertura per questo tiro salvezza. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), l'11° livello (3d8) e il 17° livello (4d8).

### **Rintocco Funebre** (Negromanzia — XGE 2014)

**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).

### **Parola di Radianza** (Invocazione — XGE 2014)

**Tempo:** 1 azione | **Gittata:** 5 ft (1,5 m) | **Componenti:** V, M (a holy symbol) | **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).

### **Incantesimi di 1° Livello**

#### **Cura Ferite** (Invocazione — PHB 2014)

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

Una creatura che tocchi recupera un numero di punti ferita pari a 1d8 + il tuo modificatore di capacità di incantesimo. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the healing increases by 1d8 for each slot level above 1st.

#### **Vita Falsa** (Negromanzia — PHB 2014)

**Tempo:** 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a small amount of alcohol or distilled spirits) | **Durata:** 1 ora

Rinforzandoti con una facsimile necromantica della vita, guadagni 1d4 + 4 punti ferita temporanei per tutta la durata.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, you gain 5 additional temporary hit points for each slot level above 1st.

#### **Dardo Guida** (Invocazione — PHB 2014)

**Tempo:** 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 round

Un lampo di luce sfreccia verso una creatura a tua scelta entro portata. Effettua un tiro di attacco a distanza contro il bersaglio. Se colpisci, il bersaglio subisce 4d6 danni radianti, e il prossimo tiro di attacco effettuato contro questo bersaglio prima della fine del tuo prossimo turno ha vantaggio, grazie alla luce fioca mistica che scintilla sul bersaglio fino ad allora.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the damage increases by 4d6 for each slot level above 1st.

#### **Parola curativa** (Invocazione — PHB 2014)

**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 punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di capacità di incantesimo. Questo incantesimo non ha effetto su non morti o costrutti.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the healing increases by 1d4 for each slot level above 1st.

#### **Ferite inflitte** (Negromanzia — PHB 2014)

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

Effettua un attacco magico corpo a corpo contro una creatura che puoi raggiungere. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce 3d10 danni necrotici.

#### **Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the damage increases by 3d10 for each slot level above 1st.

#### **Protezione dal male e dal bene** (Abiurazione, Concentrazione — PHB 2014)

**Tempo:** 1 azione | **Gittata:** Contatto | **Componenti:** V, S, M (holy water or powdered silver and iron, which the spell consumes) | **Durata:** 10 minuti

Fino alla fine dell'incantesimo, una creatura consenziente che tocchi è protetta contro certi tipi di creature: aberrazioni, celestiali, elementali, fate, diavoli e non morti. La protezione conferisce diversi benefici. Creature di questi tipi hanno svantaggio alle prove di attacco contro il bersaglio. Inoltre, il bersaglio non può essere incantato, spaventato o posseduto da esse. Se il bersaglio è già incantato, spaventato o posseduto da una creatura di questo tipo, ha vantaggio a ogni nuovo tiro salvezza contro l'effetto pertinente.

#### **Purificare cibo e bevande** (Trasmutazione, Rituale — PHB 2014)

**Tempo:** 1 azione | **Gittata:** 10 ft (3 m) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Tutto il cibo e le bevande non magiche all'interno di una sfera con raggio di 5 piedi centrata su un punto a tua scelta entro la portata vengono purificati e resi privi di veleno e malattie.

**Raggio di Malattia** (Negromanzia — PHB 2014)

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

Un raggio di energia verdastra nauseabonda scatta verso una creatura entro gittata. Effettua un attacco magico a distanza contro il bersaglio. In caso di colpo, il bersaglio subisce 2d8 danni da veleno e deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, è inoltre avvelenato fino alla fine del tuo turno successivo.

**Ai Livelli Superiori.**

When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the damage increases by 2d8 for each slot level above 1st.