

Bringwen

Razza: Dwarf | Classe: Fighter 8 | Campagna: Dark age of Camelot | Edizione: D&D 2014

CA 18

69 HP

Iniziativa +2

Velocità 25 ft

FORZA

+5

20

DESTREZZA

+2

14

COSTITUZIONE

+3

17

INTELLIGENZA

+1

13

SAGGEZZA

+1

13

CARISMA

+0

10

TIRI SALVEZZA

● Forza	+8
○ Destrezza	+2
● Costituzione	+6
○ Intelligenza	+1
○ Saggezza	+1
○ Carisma	+0

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

○ Acrobazia (Des)	+2
● Addestrare Animali (Sag)	+4
○ Arcano (Int)	+1
● Atletica (For)	+8
○ Inganno (Car)	+0
○ Storia (Int)	+1
○ Intuizione (Sag)	+1
○ Intimidire (Car)	+0
○ Indagine (Int)	+1
○ Medicina (Sag)	+1
○ Natura (Int)	+1
● Percezione (Sag)	+4
○ Intrattenimento (Car)	+0
○ Persuasione (Car)	+0
○ Religione (Int)	+1
○ Rapidità di Mano (Des)	+2
○ Furtività (Des)	+2
● Sopravvivenza (Sag)	+4

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Handaxe	+8	1d6+7 slashing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 10 | Platino (pp): 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
? Chain Mail	1	—	
? Shield	1	—	
? Handaxe	2	—	
arma da guerra a scelta	1	—	
Zaino da Esploratore	1	59 lb	
Pozione di Guarigione Maggiore	2	1 lb	
arnesi da artigiano a scelta	1	—	
Pala	1	5 lb	
Pentola di Ferro	1	10 lb	
Vestiti Comuni	1	3 lb	
Borsa	1	1 lb	
Peso Trasportato: 79 / 270 lb			

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Fighter

- Level: 8
- Second wind: 1d10+8 PF · 1/r. breve
- Action surge: 1/SR
- Extra attack: 2
- Superiority dice: 5d8

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Dwarf

Background: Eroe Popolare

Talenti Acquisiti:

- Maestro dello Scudo
- Sentinella
- Maestro dell'arma d'asta

Strumenti & Veicoli: Vehicles (land)

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

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

RISORSE / RESOURCES

Generale

Ispirazione

Guerriero

Recuperare Energie		r. breve
Azione Impetuosa		r. breve
Dadi Superiorità		r. breve

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

I nani maturano allo stesso ritmo degli umani, ma sono considerati giovani finché non raggiungono l'Età di 50 anni. In media, vivono circa 350 anni.

Taglia

I Nani sono alti tra 4 e 5 piedi e pesano in media circa 150 libbre. La tua taglia è Media.

Velocità

La tua velocità non è ridotta dall'indossare un'armatura pesante.

Scurovisione

Accustomed to life underground, 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 gray.

Resilienza dei Nani

Hai vantaggio sui tiri salvezza contro il veleno, e hai resistenza ai danni da veleno.

Addestramento al Combattimento dei Nani

Hai competenza con battleaxe, handaxe, light hammer e warhammer.

Competenza negli Strumenti

Guadagni competenza con gli artisan's tools di tua scelta: Smith's tools, brewer's supplies, o mason's tools.

Senso della Pietra

Whenever you make an Intelligence (History) check related to the origin of stonework, you are considered proficient in the History skill and add double your proficiency bonus to the check, instead of your normal proficiency bonus.

Lingue

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Nanico. Il nanico è pieno di consonanti dure e suoni gutturali, e queste caratteristiche si riversano in qualsiasi altra lingua che un nano possa parlare.

Addestramento all'Armatura Nanica (Sottorazza)

Hai competenza con armature leggere e medie.

PRIVILEGI DI FIGHTER (LV 8) — TESTO COMPLETO

Stile di Combattimento (Lv 1)

Hai affinato la tua abilità marziale e ottieni un Fighting Style feat a tua scelta. Defense è consigliato.
Ogni volta che guadagni un livello di Guerriero, puoi sostituire l'abilità scelta con un diverso Fighting Style feat.

Seconda Linfa (Lv 1)

Hai un serbatoio limitato di resistenza fisica e mentale da cui puoi attingere. Come Bonus Action, puoi usarlo per recuperare Hit Points pari a 1d10 più il tuo livello da Guerriero.
Puoi usare questa caratteristica due volte. Recuperi un uso speso quando termini un Short Rest, e recuperi tutti gli usi spesi quando termini un Long Rest.
Quando raggiungi certi livelli da Guerriero, ottieni più usi di questa caratteristica, come mostrato nella colonna Seconda Linfa della tabella Caratteristiche del Guerriero.

Azione Impetuosa (Lv 2)

Puoi spingerti oltre i tuoi limiti normali per un momento. Nel tuo turno, puoi compiere un'azione aggiuntiva, tranne l'azione Magic.
Una volta usata questa caratteristica, non puoi farlo di nuovo finché non finisci un Short o un Long Rest. A partire dal livello 17, puoi usarla due volte prima di un riposo, ma solo una volta per turno.

Archetipo Marziale (Lv 3)

Al 3° livello, scegli un archetipo dalla lista disponibile che ti sforzi di emulare nei tuoi stili e tecniche di combattimento. L'archetipo che scegli ti concede caratteristiche al 3° livello e di nuovo al 7°, 10°, 15° e 18° livello.

Versatilità Marziale (Lv 4)

4th-level fighter optional feature

Ogni volta che raggiungi un livello in questa classe che concede la caratteristica Miglioramento del Punteggio di Capacità, puoi fare una delle seguenti cose, mentre sposti il focus della tua pratica marziale:

- Sostituire uno fighting style che conosci con un altro Stile di Combattimento disponibile ai Guerrieri.
- Se conosci delle maneuvers dall'archetipo Battle Master, puoi sostituire una manovra che conosci con una diversa manovra.

Attacco Aggiuntivo (Lv 5)

Puoi attaccare due volte invece di una ogni volta che effettui l'azione Attack nel tuo turno.

Caratteristica dell'Archetipo Marziale (Lv 7)

Al 7° livello, ottieni una caratteristica concessa dal tuo Archetipo Marziale.

Sottoclasse: Battle Master

Maestro di Battaglia (Lv 3)

Padronanza di Manovre di Battaglia Avanzate

I Battle Masters sono studenti dell'arte della battaglia, imparando tecniche marziali passate attraverso generazioni. I Battle Masters più abili sono figure equilibrate che combinano le loro abilità di combattimento con studi accademici in storia, teoria e arte."

Superiorità in Combattimento (Lv 3)

La tua esperienza sul campo di battaglia ha affinato le tue tecniche di combattimento. Impari manovre alimentate da dadi speciali chiamati Dadi di Superiorità.

Manovre. Impari tre manovre a tua scelta dalla sezione "Maneuvers Options" più avanti nella descrizione di questa sottoclasse. Molte manovre migliorano un attacco in qualche modo. Puoi usare una sola manovra per attacco.

Impari due manovre aggiuntive a tua scelta quando raggiungi i livelli Guerriero 7, 10 e 15. Ogni volta che impari nuove manovre, puoi anche sostituire una manovra che conosci con un'altra diversa.

Dadi di Superiorità. Hai quattro Dadi di Superiorità, che sono d8. Un Dado di Superiorità si consuma quando lo usi. R recuperi tutti i Dadi di Superiorità consumati al termine di un Short o Long Rest.

Ottieni un Dado di Superiorità aggiuntivo quando raggiungi i livelli Guerriero 7 (cinque dadi in totale) e 15 (sei dadi in totale).

Tiri salvezza. Se una manovra richiede un tiro salvezza, la DC è pari a 8 più il tuo modificatore di Forza o Destrezza (a tua scelta) e Proficiency Bonus.

Opzioni di Manovra (Lv 3)

Le manovre sono presentate qui in ordine alfabetico.

Manovre (Lv 3)

Le manovre sono presentate in ordine alfabetico.

Studente della Guerra (Lv 3)

Proficienza con strumenti...

Manovre Aggiuntive (Lv 7)

Al 7° livello, impari due manovre aggiuntive a tua scelta.

Dado di Superiorità Aggiuntivo (Lv 7)

Ottieni un altro dado di superiorità al 7° livello.

Conoscere il Nemico (Lv 7)

Con la tua abilità di comprensione, puoi decifrare le intenzioni degli avversari.

STILE DI COMBATTIMENTO (FIGHTER) — TESTO COMPLETO

Dueling

When you are wielding a melee weapon in one hand and no other weapons, you gain a +2 bonus to damage rolls with that weapon.

MANOVRE (FIGHTER) — TESTO COMPLETO

Bait and Switch

When you're within 5 feet of a creature on your turn, you can expend one superiority die and switch places with that creature, provided you spend at least 5 feet of movement and the creature is willing and isn't incapacitated. This movement doesn't provoke opportunity attacks. Roll the superiority die. Until the start of your next turn, you or the other creature (your choice) gains a bonus to AC equal to the number rolled.

Commander's Strike

When you take the Attack action on your turn, you can forgo one of your attacks and use a bonus action to direct one of your companions to strike. When you do so, choose a friendly creature who can see or hear you and expend one superiority die. That creature can immediately use its reaction to make one weapon attack, adding the superiority die to the attack's damage roll.

Trip Attack

When you hit a creature with a weapon attack, you can expend one superiority die to attempt to knock the target down. You add the superiority die to the attack's damage roll, and if the target is Large or smaller, it must make a Strength saving throw. On a failed save, you knock the target prone.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Maestro dell'arma d'asta (PHB 2014)

Puoi tenere i tuoi nemici a distanza con armi da lancia. Ricevi i seguenti vantaggi:

- Quando compi l'azione di attacco e attaccando con solo un glaive, halberd, quarterstaff o spear, puoi usare un'azione di melee con l'estremità opposta dell'arma; questo attacco usa lo stesso modificatore dell'abilità.
- Il danno del tuo arma ha un d6 e l'attacco causa danno di schianto.

Sentinella (PHB 2014)

Hai padroneggiato tecniche per sfruttare ogni minimo errore nella guardia di un nemico, ottenendo i seguenti benefici:

- Quando colpisci una creatura con un attacco di opportunità, la velocità della creatura diventa 0 per il resto del turno.
- Le creature provocano attacchi di opportunità da parte tua anche se compiono l'azione Disengage prima di lasciare la tua portata.
- Quando una creatura entro 5 piedi da te effettua un attacco contro un bersaglio diverso da te (e quel bersaglio non possiede questo talento), puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco con arma da mischia contro la creatura attaccante.

Maestro dello Scudo (PHB 2014)

Usi gli scudi non solo per protezione ma anche per l'offensiva. Ottieni i seguenti benefici mentre impugni uno shield:

- Se effettui l'azione Attack nel tuo turno, puoi usare un'azione bonus per tentare di shove una creatura entro 5 piedi da te con il tuo scudo.
- Se non sei incapacitated, puoi aggiungere il bonus di CA del tuo scudo a qualsiasi tiro salvezza di Destrezza che effettui contro un incantesimo o altro effetto dannoso che ti colpisca solo.
- Se sei soggetto a un effetto che ti permette di effettuare un tiro salvezza di Destrezza per subire solo metà dei danni, puoi usare la tua reazione per non subire danni se riesci nel tiro salvezza, interponendo il tuo scudo tra te e la fonte dell'effetto.