

Roderick

Razza: Reborn | Classe: Barbarian 6 | Campagna: Il Cuore di Brinehaven | Edizione: D&D 2014

CA 13

71 HP

Iniziativa +1

Velocità 30 ft

FORZA

+3

17

DESTREZZA

+1

13

COSTITUZIONE

+2

15

INTELLIGENZA

-1

8

SAGGEZZA

+1

12

CARISMA

-1

8

TIRI SALVEZZA

● Forza	+6
○ Destrezza	+1
● Costituzione	+5
○ Intelligenza	-1
○ Saggezza	+1
○ Carisma	-1

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Javelin	+6	1d6+3 piercing	
Giavellotto	+6	1d6+3 piercing	
Handaxe	+6	1d6+3 slashing	

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

○ Acrobazia (Des)	+1
○ Addestrare Animali (Sag)	+1
○ Arcano (Int)	-1
● Atletica (For)	+6
○ Inganno (Car)	-1
○ Storia (Int)	-1
○ Intuizione (Sag)	+1
● Intimidire (Car)	+2
○ Indagine (Int)	-1
○ Medicina (Sag)	+1
○ Natura (Int)	-1
● Percezione (Sag)	+4
○ Intrattenimento (Car)	-1
● Persuasione (Car)	+2
○ Religione (Int)	-1
○ Rapidità di Mano (Des)	+1
● Furtività (Des)	+4
● Sopravvivenza (Sag)	+4

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 13 | Platino (pp): 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
? Javelin	4	—	
? Giavellotto	4	8 lb	
? Handaxe	2	—	
Zaino da Esploratore	1	59 lb	
Zaino da Esploratore	1	59 lb	
arma da guerra da mischia a scelta	1	—	
Orologio a sabbia	1	1 lb	
Manette	1	6 lb	
Half-empty bottle	1	—	
Trappola da Caccia	1	25 lb	
set da gioco a scelta	1	—	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Borsa	1	1 lb	

Peso Trasportato: 163 / 225 lb

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Barbarian

- Level: 6
- Rage damage: +2
- Rage uses: 4
- Brutal crit dice
- Unarmored defense: 10 + DES(1) + COS(2) = 13 CA

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Reborn

Background: Rovinato

Talenti Acquisiti:

- Tenace

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

RISORSE / RESOURCES

Generale

Ispirazione ☐☐☐

Barbaro

Furia ☐☐☐☐ r. lungo

Tratti Razziali

Conoscenza da una Vita Passata ☐☐☐ r. lungo

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Taglia

Sei Media o Piccola. Scegli la taglia quando acquisisci questa discendenza.

Eredità Ancestrale

Se sostituisci una razza con questa discendenza, puoi conservare i seguenti elementi di quella razza: qualsiasi competenza in abilità ottenuta da essa e qualsiasi velocità di arrampicata, volo o nuoto ottenuta da essa.

Se non conservi nessuno di questi elementi o scegli questa discendenza al momento della creazione del personaggio, ottieni competenza in due abilità a tua scelta.

Natura Senza Morte

Hai sfuggito alla morte, un fatto rappresentato dai seguenti benefici:

- Hai vantaggio sui tiri salvezza contro le malattie e l'essere poisoned, e hai resistenza ai danni da veleno.
- Hai vantaggio sui tiri salvezza di morte.
- Non hai bisogno di mangiare, bere o respirare.
- Non hai bisogno di dormire, e la magia non può farti dormire. Puoi terminare un riposo lungo in 4 ore se trascorri quelle ore in uno stato inattivo e immobile, durante il quale mantieni la coscienza.

Conoscenza da una Vita Passata

You temporarily remember glimpses of the past, perhaps faded memories from ages ago or a previous life. When you make an ability check that uses a skill, you can roll a d6 immediately after seeing the number on the d20 and add the number on the d6 to the check. You can use this feature a number of times equal to your proficiency bonus, and you regain all expended uses when you finish a long rest.

PRIVILEGI DI BARBARIAN (LV 6) — TESTO COMPLETO

Ira (Lv 1)

Puoi infondere te stesso con un potere primordiale chiamato Ira, una forza che ti concede forza e resilienza straordinarie. Puoi entrare in essa come Bonus Action se non indossi un'armatura Pesante.

Puoi entrare in Ira il numero di volte indicato nella colonna Ire del tavolo delle Caratteristiche del Barbaro per il tuo livello da Barbaro. Recuperi un uso speso quando termini un Short Rest, e recuperi tutti gli usi spesi quando termini un Long Rest.

Mentre è attiva, la tua Ira segue le regole seguenti.

Resistenza ai Danni. Hai Resistance ai danni da Perforazione, Contusione e Taglio.

Danno dell'Ira. Quando effettui un attacco usando Forza—con un'arma o un Unarmed Strike—e infliggi danni al bersaglio, ottieni un bonus ai danni che aumenta man mano che guadagni livelli da Barbaro, come mostrato nella colonna Danno dell'Ira del tavolo delle Caratteristiche del Barbaro.

Vantaggio di Forza. Hai Advantage sulle prove di Forza e sui tiri salvezza di Forza.

Nessuna Concentrazione o Incantesimi. Non puoi mantenere Concentration, e non puoi lanciare incantesimi.

Durata. L'Ira dura fino alla fine del tuo prossimo turno, e termina prima se indossi un'armatura Pesante o se sei Incapacitated. Se la tua Ira è ancora attiva al tuo prossimo turno, puoi estenderla per un altro round facendo una delle seguenti azioni:

- Effettuare un tiro per colpire contro un nemico.
- Costringere un nemico a effettuare un tiro salvezza.
- Usare una Bonus Action per estendere la tua Ira.

Ogni volta che l'Ira viene estesa, dura fino alla fine del tuo prossimo turno. Puoi mantenere un'Ira per un massimo di 10 minuti.

Difesa Senz'Armatura (Lv 1)

Finché non indossi alcuna armatura, la tua Classe Armatura base è pari a 10 più i tuoi modificatori di Destrezza e Costituzione. Puoi usare uno Scudo e continuare a ottenere questo beneficio.

Senso del Pericolo (Lv 2)

Acquisisci un senso innato di quando le cose non sono come dovrebbero essere, dandoti un vantaggio quando schivi i pericoli. Hai Advantage sui tiri salvezza di Destrezza a meno che non abbia la condizione Incapacitated.

Attacco Sconsiderato (Lv 2)

Puoi mettere da parte ogni preoccupazione per la difesa per attaccare con ferocia aumentata. Quando effettui il tuo primo tiro per colpire nel tuo turno, puoi decidere di attaccare in modo spericolato. Questo ti concede Advantage sui tiri per colpire usando Forza fino all'inizio del tuo prossimo turno, ma i tiri per colpire contro di te hanno Advantage nello stesso intervallo.

Conoscenza Primordiale (Lv 3)

Acquisisci competenza in un'abilità a tua scelta dalla lista di abilità disponibili per i Barbaro al 1° livello.

Inoltre, mentre la tua Ira è attiva, puoi canalizzare il potere primordiale quando tenti determinate prove; ogni volta che effettui una prova di caratteristica usando una delle seguenti abilità, puoi effettuarla come prova di Forza anche se normalmente usa un'altra capacità: Acrobatics, Intimidation, Perception, Stealth o Survival.

Quando usi questa capacità, la tua Forza rappresenta il potere primordiale che scorre in te, affinando la tua agilità, portamento e sensi.

Via Primordiale (Lv 3)

Al 3° livello, scegli un percorso che plasma la natura della tua ira dalla lista dei percorsi disponibili. La tua scelta ti concede caratteristiche al 3° livello e nuovamente al 6°, 10° e 14° livello.

Attacco Aggiuntivo (Lv 5)

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

Movimento Rapido (Lv 5)

La tua velocità aumenta di 10 piedi finché non indossi un'armatura Pesante.

Caratteristica del Cammino (Lv 6)

Al 6° livello, guadagni una caratteristica del tuo Via Primordiale.

Sottoclasse: Path of the Ancestral Guardian

Sentiero del Guardiano Ancestrale (Lv 3)

Alcuni barbaro provengono da culture che venerano i loro antenati. Queste tribù insegnano che i guerrieri del passato dimorano nel mondo come potenti spiriti, che possono guidare e proteggere i vivi. Quando un barbaro che segue questa via entra in ira, il barbaro contatta il mondo degli spiriti e invoca questi spiriti guardiani per aiuto.

I barbaro che attingono ai loro guardiani ancestrali possono combattere meglio per proteggere le loro tribù e i loro alleati. Per consolidare i legami con i loro guardiani ancestrali, i barbaro che seguono questa via si ricoprono di elaborate tatuaggi che celebrano le gesta dei loro antenati. Questi tatuaggi narrano saghe di vittorie contro mostri terribili e altri rivali temibili.

Protettori Ancestrali (Lv 3)

Partendo dal 3° livello, quando scegli questo percorso, guerrieri spettrali appaiono quando entri in rabbia. Mentre sei in rabbia, la prima creatura che colpisci con un attacco nel tuo turno diventa il bersaglio dei guerrieri, che ostacolano i loro attacchi. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, quel bersaglio ha svantaggio su qualsiasi lancio di attacco che non sia contro di te, e quando il bersaglio colpisce una creatura diversa da te con un attacco, quella creatura ha resistenza al danno causato dall'attacco. L'effetto sul bersaglio termina prematuramente se la tua rabbia termina.

Scudo Spirituale (Lv 6)

A partire dal 6° livello, gli spiriti guardiani che ti aiutano possono fornire protezione soprannaturale a coloro che difendi. Se sei in furia e un'altra creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te subisce danni, puoi usare la tua reazione per ridurre quel danno di 2d6.

Quando raggiungi certi livelli in questa classe, puoi ridurre il danno ulteriormente: di 3d6 al 10° livello e di 4d6 al 14° livello.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Tenace (PHB 2014)

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