Luke Bernhal

Razza: Human | **Classe:** Fighter 6 | **Campagna:** Al Posto Tranquillo | **Edizione:** D&D 2024

CA 16 **70 HP**

Iniziativa +7 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
-1	**+4**	**+3**	**+1**	**+1**	**+0**
8	18	16	13	12	10

TIRI SALVEZZA

●	Forza	+2
○	Destrezza	+4
●	Costituzione	+6
○	Intelligenza	+1
○	Saggezza	+1
○	Carisma	+0

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

●	Acrobazia (Des)	+7
○	Addestrare Animali (Sag)	+1
○	Arcano (Int)	+1
○	Atletica (For)	-1
●	Inganno (Car)	+3
○	Storia (Int)	+1
○	Intuizione (Sag)	+1
○	Intimidire (Car)	+0
○	Indagine (Int)	+1
○	Medicina (Sag)	+1
○	Natura (Int)	+1
◐	Percezione (Sag)	+7
○	Intrattenimento (Car)	+0
●	Persuasione (Car)	+3
○	Religione (Int)	+1
●	Rapidità di Mano (Des)	+7
●	Furtività (Des)	+7
○	Sopravvivenza (Sag)	+1

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Scimitarra	+7	**1d6+4 slashing**	NICK.
Spada corta	+7	**1d6+4 piercing**	VEX.
Arco lungo	+7	**1d8+4 piercing**	SLOW.
Pugnale	+7	**1d4+4 piercing**	NICK.

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 27 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Cuoio borchiato	1	13 lb	
Scimitarra	1	3 lb	
Spada corta	1	2 lb	
Arco lungo	1	2 lb	
Pugnale	2	2 lb	
Frecce (20)	1	1 lb	
Faretra	1	1 lb	
Zaino da avventuriero delle segrete	1	61.5 lb	
Attrezzi da ladro	1	1 lb	
Piede di porco	1	5 lb	
Borsa	2	2 lb	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	

Peso Trasportato: 97.5 / 120 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Luke Bernhal

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Fighter

- **Level**: 6
- **Second wind**: 1d10+6 PF · 3 usi (1 per r. breve, tutti col lungo)
- **Action surge**: 1/SR
- **Extra attack**: 2
- **Psionic dice**: 6d8
- **Psionic strike**: Colpo Psionico: 1d8 + mod. INT danni da forza

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Criminale

Hai tirato a campare in vicoli bui, tagliando borse o svaligiando negozi. Forse facevi parte di una piccola banda di malfattori simili che vegliavano l'uno sull'altro. O forse eri un lupo solitario, che si arrangiava da solo contro la gilda dei ladri locale e fuorilegge più temibili.

Doni del DM:

- **Perception** (Expertise) *— Fazione Guanto D'Arme*

Talenti Acquisiti:

- **Robusto**
- **Allerta**

Lingue conosciute: Common Sign Language, Elvish, Common

Strumenti & Veicoli: Thieves' Tools

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

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

RISORSE / RESOURCES

Generale		
Ispirazione	☐	
Guerriero		
Recuperare Energie	☐☐☐	1 per r. breve
Azione Impetuosa	☐	r. breve
Dado Psionico (d8)	☐☐☐☐☐☐	r. lungo
Tratti Razziali		
Ispirazione Eroica	☐	r. lungo
Guerriero		
Movimento Telecinetico	☐	r. breve

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Luke Bernhal

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 FIGHTER (LV 6) — 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.

Maestria nelle Armi (Lv 1)

La tua formazione con le armi ti permette di utilizzare le proprietà di maestria delle armi di tre tipi di armi semplici o marziali di tua scelta. Ogni volta che completi un Riposo lungo, puoi praticare esercizi con le armi e modificare una delle scelte di armi.

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.

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.

Mente Tattica (Lv 2)

Hai una mente per le tattiche in battaglia e fuori. Quando fallisci una prova di caratteristica, puoi spendere un uso della tua Seconda Linfa per spingerti verso il successo. Invece di recuperare Hit Points, tiri 1d10 e aggiungi il risultato alla prova di caratteristica, potenzialmente trasformandola in un successo. Se la prova fallisce ancora, questo uso della Seconda Linfa non viene speso.

Archetipo del Guerriero (Lv 3)

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

Attacco Aggiuntivo (Lv 5)

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

Spostamento Tattico (Lv 5)

Ogni volta che attivi la tua Seconda Linfa con una Bonus Action, puoi muoverti fino a metà della tua Speed senza provocare Opportunity Attacks.

Sottoclasse: Psi Warrior

Campo Protettivo (Lv 3)

Quando tu o un'altra creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te subite danni, puoi prendere una Reaction per spendere un dado di Energia Psionica, tirare il dado e ridurre i danni subiti del numero tirato più il tuo modificatore di Intelligenza (riduzione minima di 1), creando uno scudo momentaneo di forza telecinetica.

Guerriero Psionico (Lv 3)

Augment Physical Might with Psionic Power

I Guerrieri Psi risvegliano il potere delle loro menti per potenziare la loro forza fisica. Sfruttano questo potere psionico per infondere i loro colpi d'arma, scatenare energia telecinetica e creare barriere di forza mentale.

Colpo Psionico (Lv 3)

Puoi spingere le tue armi con forza psionica. Una volta per ciascuno dei tuoi turni, subito dopo aver colpito un bersaglio entro 9 metri da te con un attacco e avergli inflitto danni con un'arma, puoi spendere un Dado Energia Psionica, tirarlo e infliggere danni da Forza al bersaglio pari al risultato del tiro più il tuo modificatore di Intelligenza.

Movimento Telecinetico (Lv 3)

Potete muovere un oggetto o una creatura con la mente. Come Magic azione, scegliete un bersaglio che potete vedere entro 30 piedi da voi; il bersaglio deve essere un oggetto libero di dimensioni Large o inferiori o una creatura volontaria diversa da voi. Trasportate il bersaglio fino a 30 piedi in uno spazio libero che potete vedere. In alternativa, se il bersaglio è un oggetto Tiny, potete trasportarlo nella vostra mano o da essa.

Dopo aver compiuto questa azione, non potete farlo di nuovo fino a quando non completate un Short o Long Rest a meno che non spenda un Psionic Energy Die (nessuna azione richiesta) per ripristinare l'uso.

Potere Psionico (Lv 3)

Alberghi una sorgente di energia psionica dentro di te. È rappresentata dai tuoi Dadi Energia Psionica, che alimentano i poteri di questa sottoclasse. La tabella Dadi Energia Psi Warrior mostra la dimensione del dado e il numero di questi dadi che possiedi al raggiungimento di determinati livelli da Guerriero.

Qualsiasi caratteristica di questa sottoclasse che utilizza un Dado Energia Psionica usa solo i dadi di questa sottoclasse. Alcuni dei tuoi poteri consumano il Dado Energia Psionica, come specificato nella descrizione del potere, e non puoi usare un potere se richiede l'uso di un dado quando tutti i tuoi Dadi Energia Psionica sono stati spesi.

Recuperi uno dei tuoi Dadi Energia Psionica spesi quando termini un Short Rest, e li recuperi tutti quando termini un Long Rest.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Allerta (XPHB 2024)

Ottieni i seguenti benefici.

Competenza di Iniziativa. Quando tiri Initiative, puoi aggiungere il tuo Proficiency Bonus al tiro.

Scambio di Iniziativa. Subito dopo aver tirato Initiative, puoi scambiare la tua Initiative con quella di un alleato consenziente nello stesso combattimento. Non puoi effettuare questo scambio se tu o l'alleato avete la condizione Incapacitated.

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.