

Veronica di Atkhatla

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

CA 16 **15 HP** **Iniziativa +5** **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+3	+3	+3	+3	+2	-1
17	17	17	17	14	8

TIRI SALVEZZA

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

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

○	Acrobazia (Des)	+3
○	Addestrare Animali (Sag)	+2
●	Arcano (Int)	+5
●	Atletica (For)	+5
○	Inganno (Car)	-1
●	Storia (Int)	+5
○	Intuizione (Sag)	+2
○	Intimidire (Car)	-1
○	Indagine (Int)	+3
○	Medicina (Sag)	+2
○	Natura (Int)	+3
●	Percezione (Sag)	+4
○	Intrattenimento (Car)	-1
○	Persuasione (Car)	-1
○	Religione (Int)	+3
○	Rapidità di Mano (Des)	+3
○	Furtività (Des)	+3
●	Sopravvivenza (Sag)	+4

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Tridente	+5	**1d6+3 piercing**	TOPPLE.

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 205 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Scudo	1	6 lb	
Cotta di maglia	1	55 lb	
Tridente	1	4 lb	
Giavellotto	10	20 lb	
Manette	3	18 lb	
Pugnale	2	2 lb	
Zaino da Esploratore	1	55 lb	
Lanterna con Cappuccio	1	2 lb	
Carte da gioco	1	—	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Corda	1	—	

Peso Trasportato: 166 / 225 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Veronica di Atkhatla

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Fighter

- **Level**: 1
- **Second wind**: 1d10+1 PF · 2 usi (1 per r. breve, tutti col lungo)

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Human

Background: Guardia

I tuoi piedi aching quando ricordi le innumerevoli ore trascorse nella tua postazione nella torre. Sei stato addestrato a tenere un occhio verso l'esterno della muraglia, osservando i marauder che si avvicinano dalla foresta vicina, e l'altro occhio verso l'interno della muraglia, cercando borseggiatori e disturbatori.

Doni del DM:

- **Arcane Safeguard** (Talento)

Talenti Acquisiti:

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

Lingue conosciute: Draconic, Halfling, Common

Strumenti & Veicoli: Dice Set (Gaming Set)

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

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

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Arcane Safeguard (talento): Resistance

RISORSE / RESOURCES

Generale		
Ispirazione	☐	
Guerriero		
Recuperare Energie	☐☐	1 per r. breve
Tratti Razziali		
Ispirazione Eroica	☐	r. lungo
Talenti		
Cantrip (Arcane Safeguard)	☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Veronica di Atkhatla

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 1) — 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.

STILE DI COMBATTIMENTO (FIGHTER) — TESTO COMPLETO

Defense

Bonus di +1 alla CA mentre indossi un'armatura.

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.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Resistenza (Abiurazione, Concentrazione — XPHB 2024)

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

Tocchi una creatura consenziente e scegli un tipo di danno: acido, contundente, freddo, fuoco, fulmine, necrotico, perforante, veleno, radioso, tagliente o tuono. Quando la creatura subisce danni del tipo scelto prima che l'incantesimo termini, la creatura riduce il danno totale subito di 1d4. Una creatura può beneficiare di questo incantesimo solo una volta per turno.