

Bryngwen

Razza: Dwarf | Classe: Fighter 8 | Campagna: Waterdeep: Dragon Heist | Edizione: D&D 2014

CA 19

84 HP

Iniziativa +2

Velocità 25 ft

FORZA

+5

20

DESTREZZA

+2

15

COSTITUZIONE

+4

18

INTELLIGENZA

+1

13

SAGGEZZA

+2

14

CARISMA

+2

14

TIRI SALVEZZA

☒	Forza	+8
☐	Destrezza	+2
☒	Costituzione	+7
☐	Intelligenza	+1
☐	Saggezza	+2
☐	Carisma	+2

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

☐	Acrobazia (Des)	+2
☒	Addestrare Animali (Sag)	+5
☐	Arcano (Int)	+1
☒	Atletica (For)	+8
☐	Inganno (Car)	+2
☐	Storia (Int)	+1
☐	Intuizione (Sag)	+2
☒	Intimidire (Car)	+5
☐	Indagine (Int)	+1
☐	Medicina (Sag)	+2
☐	Natura (Int)	+1
☐	Percezione (Sag)	+2
☐	Intrattenimento (Car)	+2
☐	Persuasione (Car)	+2
☐	Religione (Int)	+1
☐	Rapidità di Mano (Des)	+2
☐	Furtività (Des)	+2
☒	Sopravvivenza (Sag)	+5

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Ascia da mano	+8	1d6+7 slashing	
Ascia da battaglia +1	+9	1d8+8 slashing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
☒ Cotta di maglia	1	55 lb	
☒ Ascia da mano	2	4 lb	
☒ Ascia da battaglia +1	1	4 lb	
☒ Scudo +1	1	6 lb	
Martello da guerra	1	2 lb	
Scudo	1	6 lb	
Zaino da Esploratore	1	59 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: 155 / 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

Provieni da un umile rango sociale, ma sei destinato a molto di più. Già i abitanti del tuo villaggio ti considerano il loro campione, e il tuo destino ti chiama a combattere i tiranni e i mostri che minacciano i comuni cittadini ovunque.

Talenti Acquisiti:

- Sentinella
- Maestro dello Scudo
- Sterminatore di Maghi

Strumenti & Veicoli: Vehicles (land), Brewer's Supplies

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 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

Abituato alla vita sotterranea, hai una visione superiore in condizioni di oscurità e penombra. Puoi vedere in luce fioca entro 18 metri da te come se fosse luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Non puoi distinguere i colori nell'oscurità, solo sfumature di grigio.

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

Ogni volta che effettui un controllo di Intelligenza (History) relativo all'origine di un'opera in pietra, sei considerato competente nell'abilità History e aggiungi il doppio del tuo bonus di competenza al controllo, invece del tuo normale bonus di competenza.

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)

Adotti uno stile di combattimento particolare come tua specialità. Scegli una delle seguenti opzioni. Non puoi prendere la stessa opzione di Stile di Combattimento più di una volta, anche se hai la possibilità di scegliere di nuovo.

Seconda Linfa

(Lv 1)

Hai una riserva limitata di vigore su cui puoi attingere per proteggerti dal danno. Durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per recuperare punti ferita pari a 1d10 + il tuo livello da guerriero.

Una volta usata questa caratteristica, devi concludere un riposo breve o lungo prima di poterla usare di nuovo.

Azione Impetuosa

(Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi spingerti oltre i tuoi normali limiti per un momento. Durante il tuo turno, puoi compiere un'azione aggiuntiva.

Una volta utilizzata questa caratteristica, devi concludere un riposo breve o un riposo lungo prima di poterla usare di nuovo. A partire dal 17° livello, puoi usarla due volte prima di un riposo, ma solo una volta nello stesso 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 spostati 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)

A partire dal 5° livello, puoi attaccare due volte, invece di una, ogni volta che esegui l'Attack durante il tuo turno.

Il numero di attacchi aumenta a tre quando raggiungi l'11° livello in questa classe e a quattro quando raggiungi il 20° livello in questa classe.

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)

Coloro che emulano l'archetipo del Maestro di Battaglia praticano tecniche marziali tramandate attraverso le generazioni. Per un Maestro di Battaglia, il combattimento è una disciplina accademica, che può includere anche materie al di fuori della battaglia, come la fabbricazione di armi e la calligrafia. Non tutti i guerrieri assorbono le lezioni di storia, teoria e arte che caratterizzano l'archetipo del Maestro di Battaglia, ma coloro che lo fanno diventano guerrieri completi, dotati di grande abilità e conoscenza.

Superiorità in Combattimento (Lv 3)

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, impari manovre alimentate da dadi speciali chiamati dadi di superiorità.

Manovre. Impari tre manovre a tua scelta, elencate sotto "Manovre" qui sotto. Molte manovre migliorano un attacco in qualche modo. Puoi usare una sola manovra per attacco.

Impari due manovre aggiuntive a tua scelta al 7°, 10° e 15° livello. 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 viene consumato quando lo usi. Ripiani tutti i tuoi dadi di superiorità consumati quando completi un riposo breve o lungo.

Guadagni un altro dado di superiorità al 7° livello e un altro al 15° livello.

Tiri Salvezza. Alcune delle tue manovre richiedono al tuo bersaglio di effettuare un tiro salvezza per resistere agli effetti della manovra. Il CD del tiro salvezza si calcola come segue:

Opzioni di Manovra (Lv 3)

{@i 3° livello Guerriero ({variantrule optional class features|tce|opzionale caratteristica})

Se hai accesso ai manovre, queste vengono aggiunte alla lista delle opzioni disponibili per te. Le manovre sono disponibili anche per i Battle Masters ma anche per i personaggi che hanno una caratteristica speciale come lo stile di combattimento {Superior Technique|TCE} o il talento {Martial Adept}.

Manovre (Lv 3)

Le manovre sono presentate in ordine alfabetico.

Studente della Guerra (Lv 3)

Al 3° livello, ottieni la competenza con un tipo di artisan's tools a tua scelta.

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)

Se trascorri almeno 1 minuto a osservare o interagire con un'altra creatura al di fuori del combattimento, puoi apprendere determinate informazioni sulle sue capacità rispetto alle tue. Il DM ti dice se la creatura è tua pari, superiore o inferiore per due delle seguenti caratteristiche a tua scelta:

- Punteggio di Forza
- Punteggio di Destrezza
- Punteggio di Costituzione
- Classe Armatura
- Punti ferita attuali
- Livelli totali di classe (se presenti)
- Livelli di classe Guerriero (se presenti)

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.

Goadng Attack

When you hit a creature with a weapon attack, you can expend one superiority die to attempt to goad the target into attacking you. You add the superiority die to the attack's damage roll, and the target must make a Wisdom saving throw. On a failed save, the target has disadvantage on all attack rolls against targets other than you until the end of your next turn.

Riposte

When a creature misses you with a melee attack, you can use your reaction and expend one superiority die to make a melee weapon attack against the creature. If you hit, you add 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.

SCELTE DI SOTTOCLASSE (FIGHTER) — TESTO COMPLETO

Strumento da Artigiano (Studiante di Guerra): Brewer's Supplies

TALENTI — TESTO COMPLETO

Sterminatore di Maghi (PHB 2014)

Hai praticato tecniche utili nel combattimento in mischia contro incantatori, ottenendo i seguenti benefici:

- Quando una creatura entro 5 piedi da te lancia un incantesimo, puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco con arma da mischia contro quella creatura.
- Quando danneggi una creatura che sta concentrating su un incantesimo, quella creatura ha svantaggio sul tiro salvezza che effettua per mantenere la sua concentration.
- Hai vantaggio sui tiri salvezza contro incantesimi lanciati da creature entro 5 piedi da te.

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.