

Barbaro

Razza: Warforged | Classe: Barbarian 3 | Campagna: Tappabuchi | Edizione: D&D 2024

CA 15

35 HP

Iniziativa +2

Velocità 30 ft

FORZA

+3

17

DESTREZZA

+2

14

COSTITUZIONE

+3

16

INTELLIGENZA

-1

8

SAGGEZZA

+0

10

CARISMA

-1

8

TIRI SALVEZZA

☒ Forza	+5
☐ Destrezza	+2
☒ Costituzione	+5
☐ Intelligenza	-1
☐ Saggezza	+0
☐ Carisma	-1

ARMI & ATTACCHI

Nessuna arma equipaggiata.

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 125 | Platino (pp): 0

Inventario vuoto o nessun oggetto visibile.

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

☐ Acrobazia (Des)	+2
☐ Addestrare Animali (Sag)	+0
☐ Arcano (Int)	-1
☒ Atletica (For)	+5
☐ Inganno (Car)	-1
☐ Storia (Int)	-1
☐ Intuizione (Sag)	+0
☒ Intimidire (Car)	+1
☐ Indagine (Int)	-1
☐ Medicina (Sag)	+0
☐ Natura (Int)	-1
☒ Percezione (Sag)	+2
☐ Intrattenimento (Car)	-1
☐ Persuasione (Car)	-1
☐ Religione (Int)	-1
☐ Rapidità di Mano (Des)	+2
☐ Furtività (Des)	+2
☒ Sopravvivenza (Sag)	+2

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Barbarian

- Level: 3
- Rage damage: +2
- Rage uses: 3
- Brutal crit dice
- Unarmored defense: $10 + \text{DES}(2) + \text{COS}(3) = 15 \text{ CA}$

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Warforged

Background: Soldato

Hai iniziato ad addestrarti per la guerra non appena hai raggiunto l'età adulta e porti con te pochi preziosi ricordi della vita prima di imbracciare le armi. La battaglia è nel tuo sangue. A volte ti sorprendi a eseguire riflessivamente gli esercizi di combattimento base che hai imparato per primi. Alla fine, hai messo quell'addestramento a uso sul campo di battaglia, proteggendo il regno facendo la guerra.

Talenti Acquisiti:

- Attaccante Selvaggio

Lingue conosciute: Dwarvish, Elvish, Common

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

RISORSE / RESOURCES

Generale

Ispirazione ☐

Barbaro

Furia ☐☐☐ r. lungo

Furia Divina ☐ r. lungo

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Resistenza da Costrutto
Hai Resistance ai danni da veleno. Hai anche Advantage ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione Poisoned.

Protezione Integrata
Ottieni un bonus di +1 alla tua Classe Armatura. Inoltre, l'armatura che indossi non può essere rimossa contro la tua volontà finché sei in vita.

Riposo da Sentinella
Non hai bisogno di dormire, e la magia non può farti addormentare. Puoi terminare un Long Rest in 6 ore se trascorri quelle ore in uno stato inattivo e immobile. Durante questo periodo appari inerme ma rimani cosciente.

Design Specializzato
Ottieni una competenza in un'abilità e una competenza negli strumenti a tua scelta.

Instancabile
Non acquisisci livelli di Exhaustion dovuti a disidratazione, malnutrizione o soffocamento.

PRIVILEGI DI BARBARIAN (LV 3) — 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.

Maestria nelle Armi (Lv 1)
La tua formazione con le armi ti permette di utilizzare le proprietà di maestria delle armi di due tipi di armi semplici o marziali di tua scelta, come Asce grandi e Asce da lancio.
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 Barbaro, 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 Barbaro.

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.

Sottoclasse del Barbaro (Lv 3)

Ottieni una sottoclasse del Barbaro a tua scelta. Una sottoclasse è una specializzazione che ti concede caratteristiche a determinati livelli da Barbaro. Per il resto della tua carriera, ottieni ciascuna delle caratteristiche della tua sottoclasse che siano del tuo livello da Barbaro o inferiore.

Sottoclasse: Path of the Zealot

Sentiero del Fanatico (Lv 3)

Rage in Ecstatic Union with a God

I barbaro che percorrono la Via del Zelota ricevono doni da un dio o pantheon. Questi Barbaro vivono la loro Ira come un episodio estatico di unione divina che li infonde di potere. Sono spesso alleati dei sacerdoti e altri seguaci del loro dio o pantheon.

Furia Divina (Lv 3)

Puoi incanalare potere divino nei tuoi colpi. In ogni tuo turno mentre la tua Ira è attiva, la prima creatura che colpisci con un'arma o con un Unarmed Strike subisce danni extra pari a 1d6 più metà del tuo livello da Barbaro (arrotondato per difetto). I danni extra sono Necrotici o Radianti; scegli il tipo ogni volta che infliggi i danni.

Guerriero degli Dei (Lv 3)

Una entità divina aiuta a garantire che tu possa continuare il combattimento. Hai una riserva di quattro d12 che puoi spendere per curarti. Come Bonus Action, puoi spendere dadi dalla riserva, tirarli e recuperare un numero di Hit Points pari al totale del tiro.

La tua riserva recupera tutti i dadi spesi quando termini un Long Rest.

Il numero massimo di dadi nella riserva aumenta di uno quando raggiungi i livelli da Barbaro 6 (5 dadi), 12 (6 dadi) e 17 (7 dadi).

TALENTI — TESTO COMPLETO

Attaccante Selvaggio (XPHB 2024)

Ti sei allenato a infliggere colpi particolarmente dannosi. Una volta per turno, quando colpisci un bersaglio con un'arma, puoi tirare due volte i dadi di danno dell'arma e usare contro il bersaglio il tiro che preferisci.