

Guerriero

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

CA 12

31 HP

Iniziativa +0

Velocità 30 ft

FORZA

+3

16

DESTREZZA

+0

10

COSTITUZIONE

+3

16

INTELLIGENZA

+1

13

SAGGEZZA

+0

10

CARISMA

+0

10

TIRI SALVEZZA

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Scimitarra	+5	1d6+3 slashing	
Spada corta	+5	1d6+3 piercing	
Arco lungo	+2	1d8 piercing	

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

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

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | Argento (sp): 0 | Oro (gp): 61 | 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	
Frecce (20)	1	1 lb	
Faretra	1	1 lb	
Zaino da avventuriero delle segrete	1	61.5 lb	
Peso Trasportato: 83.5 / 210 lb			

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Fighter

- Level: 3
- Second wind: 1d10+3 PF · 2 usi (1 per r. breve, tutti col lungo)
- Action surge: 1/SR

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: Giant, Orc, Common

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

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

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Incantesimi da Incantatore

Trucchetti (Livello 0)

- Dancing Lights
- Message

Incantesimi di 1° Livello

- Burning Hands
- Comprehend Languages
- Shield

RISORSE / RESOURCES

Slot Incantesimo

Slot di 1° livello

□□

r. lungo

Generale

Ispirazione

□

Guerriero

Recuperare Energie

□□

1 per r. breve

Azione Impetuosa

□

r. breve

Tratti, talenti e incantesimi del personaggio riportati per esteso: giocabile senza manuale.

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 FIGHTER (LV 3) — 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 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.

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.

Sottoclasse: Eldritch Knight

Cavaliere Arcano (Lv 3)

Support Combat Skills with Arcane Magic

I Cavalieri Eldritch combinano la maestria marziale comune a tutti i Guerrieri con uno studio attento della magia. I loro incantesimi completano ed estendono le loro abilità di combattimento, fornendo protezione aggiuntiva per rinforzare la loro armatura e permettendo loro di affrontare molti avversari contemporaneamente con magia esplosiva.

Lancio di Incantesimi (Lv 3)

Hai imparato a lanciare incantesimi. Vedi 7 per le regole sul lancio di incantesimi. Le informazioni seguenti dettagliano come utilizzi quelle regole come Eldritch Knight.

Trucchietti. Conosci due trucchietti di tua scelta dalla Lista incantesimi di Mago (vedi la sezione della classe per la sua lista). Raggio di Gelo e Colpo di Scossa sono consigliati. Ogni volta che acquisisci un livello di Guerriero, puoi sostituire uno di questi trucchietti con un altro trucchetto di Mago di tua scelta.

Quando raggiungi il livello 10 di Guerriero, impari un altro trucchetto di Mago di tua scelta.

Slot di incantesimo. La tabella degli slot di incantesimo per Eldritch Knight mostra quanti slot di incantesimo hai per lanciare incantesimi di livello 1+. Recuperi tutti gli slot di incantesimo esauriti quando completi un Riposo Lungo.

Incantesimi preparati di livello 1+. Hai imparato la lista di incantesimi di livello 1+ disponibili per lanciarli con questa caratteristica. All'inizio, scegli tre incantesimi di livello 1 dalla Lista incantesimi di Mago. Mani di Fuoco, Salto e Scudo sono consigliati.

Il numero di incantesimi nella tua lista aumenta man mano che acquisisci livelli di Guerriero, come indicato nella colonna degli incantesimi preparati della tabella degli slot di incantesimo per Eldritch Knight. Ogni volta che questo numero aumenta, scegli incantesimi aggiuntivi dalla Lista incantesimi di Mago fino a quando il numero di incantesimi nella tua lista corrisponde al numero nella tabella. Gli incantesimi scelti devono essere di un livello per cui hai slot di incantesimo. Ad esempio, se sei un Guerriero di livello 7, la tua lista di incantesimi preparati può includere cinque incantesimi di Mago di livello 1 o 2 in qualsiasi combinazione.

Modifica degli incantesimi preparati. Ogni volta che acquisisci un livello di Guerriero, puoi sostituire un incantesimo nella tua lista con un altro incantesimo di Mago per cui hai slot di incantesimo.

Abilità di lancio di incantesimi. L'Intelligenza è la tua abilità di lancio di incantesimi per gli incantesimi di Mago.

Focus per il lancio di incantesimi. Puoi utilizzare un Foco Arcano come Focus per il lancio di incantesimi per i tuoi incantesimi di Mago.

Vincolo d'Arma (Lv 3)

Al 3° livello, impari un rituale che crea un legame magico tra te e un'arma. Esegui il rituale nell'arco di 1 ora, che può essere fatto durante un riposo breve. L'arma deve rimanere a portata di mano per tutta la durata del rituale; al termine lo tocchi e forgi il legame.

Una volta che hai legato un'arma a te, non puoi essere disarmato di quell'arma a meno che non sia incapacitated. Se si trova sullo stesso piano di esistenza, puoi evocare quell'arma come azione bonus nel tuo turno, facendola teletrasportare istantaneamente nella tua mano.

Puoi avere fino a due armi legate, ma puoi evocarne solo una alla volta con la tua azione bonus. Se tenti di legare una terza arma, devi rompere il legame con una delle altre due.

Legame di Guerra (Lv 3)

Magia del Feywild

STILE DI COMBATTIMENTO (FIGHTER) — TESTO COMPLETO

Two-Weapon Fighting

When you engage in two-weapon fighting, you can add your ability modifier to the damage of the second attack.

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.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Luci danzanti (Illusione, Concentrazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** V, S, M (a bit of phosphorus) | **Durata:** 1 minuto

Crea fino a quattro luci della grandezza di una torcia entro la portata, facendole apparire come torce, lanterne o orbi luminosi sospesi per la durata. In alternativa, puoi combinare le quattro luci in una forma luminosa di dimensioni Medie che è vagamente umanoide. Qualsiasi forma tu scelga, ogni luce emette Luce Debole in un raggio di 10 piedi. Come Azione Bonus, puoi spostare le luci fino a 60 piedi verso uno spazio entro la portata. Una luce deve essere a meno di 20 piedi da un'altra luce creata da questo incantesimo, e una luce scompare se supera la portata dell'incantesimo.

Messaggio (Trasmutazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 120 ft (36 m) | **Componenti:** S, M (a copper wire) | **Durata:** 1 round

Indichi una creatura entro l'area di effetto e sussurrate un messaggio. Il bersaglio (e solo il bersaglio) sente il messaggio e può rispondere con un sussurro che solo voi potete sentire. Potete lanciare questo incantesimo attraverso oggetti solidi se siete familiari con il bersaglio e sapete che si trova oltre la barriera. Il silenzio magico, 30 centimetri di pietra, metallo o legno, oppure un sottile foglio di piombo bloccano l'incantesimo.

Incantesimi di 1° Livello

Mani Brucenti (Invocazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé (15 ft (4,5 m) cono) | **Componenti:** V, S | **Durata:** Istantanea

Una sottile lamina di fiamme scaturisce da te. Ogni creatura in un Cone di 15 piedi effettua un tiro salvezza di Destrezza, subendo 3d6 danni da Fuoco se il tiro fallisce o la metà dei danni se riesce. Gli oggetti infiammabili nel Cone che non sono indossati o trasportati iniziano a burning.

Ai Livelli Superiori.

Il danno aumenta di 1d6 per ogni livello di slot incantesimo superiore al 1.

Comprensione dei linguaggi (Divinazione, Rituale — XPHB 2024)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S, M (a pinch of soot and salt) | **Durata:** 1 ora

Per tutta la durata, comprendi il significato letterale di qualsiasi lingua che senti o vedi firmata. Comprendi anche qualsiasi lingua scritta che vedi, ma devi toccare la superficie su cui le parole sono scritte. Ci vuole circa 1?minuto per leggere una pagina di testo. Questo incantesimo non decodifica simboli né messaggi segreti.

Scudo (Abiurazione — XPHB 2024)

Tempo: 1 reazione | **Gittata:** Sé | **Componenti:** V, S | **Durata:** 1 round

Una barriera impercettibile di forza magica ti protegge. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, ottieni un bonus di +5 alla CA, incluso contro l'attacco che ha scatenato l'incantesimo, e non subisci danni da Magic Missile.