

Karia

Razza: Tiefling | **Classe:** Barbarian 1 | **Campagna:** L'Eco della Profezia | **Edizione:** D&D 2014

CA 17 **16 HP**

Iniziativa +3 **Velocità 30 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+4	+3	+4	+2	+1	+2
19	16	18	14	12	14

TIRI SALVEZZA

●	Forza	+6
○	Destrezza	+3
●	Costituzione	+6
○	Intelligenza	+2
○	Saggezza	+1
○	Carisma	+2

RESISTENZE AI DANNI

Fuoco (Tiefling: Hellish Resistance)

ABILITÀ & COMPETENZA (+2)

○	Acrobazia (Des)	+3
○	Addestrare Animali (Sag)	+1
○	Arcano (Int)	+2
●	Atletica (For)	+6
○	Inganno (Car)	+2
○	Storia (Int)	+2
○	Intuizione (Sag)	+1
○	Intimidire (Car)	+2
○	Indagine (Int)	+2
○	Medicina (Sag)	+1
●	Natura (Int)	+4
●	Percezione (Sag)	+3
○	Intrattenimento (Car)	+2
○	Persuasione (Car)	+2
○	Religione (Int)	+2
○	Rapidità di Mano (Des)	+3
○	Furtività (Des)	+3
●	Sopravvivenza (Sag)	+3

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Giavellotto	+6	1d6+4 piercing	
Spada lunga	+6	1d8+4 slashing	
Pugnale	+6	1d4+4 piercing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

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

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
■ **Giavellotto**	4	8 lb	
■ **Spada lunga**	1	3 lb	
■ **Pugnale**	1	1 lb	
Zaino da Esploratore	1	59 lb	
Bastone	1	4 lb	
Trappola da Caccia	1	25 lb	
Trophy from an animal you killed	1	—	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Borsa	1	1 lb	

Peso Trasportato: 105 / 270 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Barbarian

- **Level**: 1
- **Rage damage**: +2
- **Rage uses**: 2
- **Brutal crit dice**
- **Unarmored defense**: 10 + DES(3) + COS(4) = 17 CA

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Tiefling

Background: Outlander

Sei cresciuto nelle terre selvagge, lontano dalla civiltà e dai comfort della città e della tecnologia. Hai assistito alla migrazione di mandrie più grandi delle foreste, sopravvissuto a condizioni atmosferiche più estreme di quanto qualsiasi abitante di città potrebbe comprendere, e goduto la solitudine di essere l'unica creatura senziente per molti chilometri in ogni direzione. Le terre selvagge scorrono nel tuo sangue, che tu fossi un nomade, un esploratore, un recluso, un cacciatore-raccoglitore o anche un predatore. Anche in luoghi dove non conosci le caratteristiche specifiche del terreno, conosci le leggi della natura selvaggia.

Lingue conosciute: Infernal

Strumenti & Veicoli: Flute (Musical Instrument)

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

LIBRO DEGLI INCANTESIMI / SPELLBOOK

Sempre Preparati (non contano nel limite)

Tiefling (tratto razziale): Thaumaturgy

RISORSE / RESOURCES

Generale

Ispirazione ☐☐☐

Barbaro

Furia ☐☐ r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Karia

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Età

I tiefling maturano allo stesso ritmo degli umani, ma vivono qualche anno in più.

Taglia

I Tiefling hanno dimensioni e corporatura simili a quelle degli umani. La tua Taglia è Media.

Scurovisione

Grazie alla tua eredità infernale, hai una visione superiore in condizioni di buio e di luce fioca. Puoi vedere nella 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.

Resistenza Infernale

Hai resistenza ai danni da fuoco.

Retaggio Infernale

Conosci il trucchetto taumaturgia. Una volta raggiunto il 3° livello, puoi lanciare l'incantesimo ritorsione infernale come incantesimo di 2° livello con questo tratto; recuperi la capacità di lanciarlo quando termini un riposo lungo. Una volta raggiunto il 5° livello, puoi anche lanciare l'incantesimo oscurità una volta al giorno con questo tratto; recuperi la capacità di lanciarlo quando termini un riposo lungo. Il Carisma è la tua caratteristica da lancio di incantesimi per questi incantesimi.

Lingue

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Infernale.

PRIVILEGI DI BARBARIAN (LV 1) — TESTO COMPLETO

Ira (Lv 1)

In battaglia, combatti con ferocia primordiale. Nel tuo turno, puoi entrare in ira come azione bonus.

Mentre sei in ira, ottieni i seguenti benefici se non indossi un'armatura pesante:

- Hai vantaggio sui tiri per caratteristiche di Forza e sui tiri salvezza di Forza.
- Quando effettui un attacco con arma da mischia usando la Forza, ottieni un bonus di +2 al tiro per i danni. Questo bonus aumenta man mano che sali di livello.
- Hai resistenza ai danni contundenti, perforanti e da taglio.

Se sei in grado di lanciare incantesimi, non puoi lanciarli né concentrarti su di essi mentre sei in ira.

La tua ira dura 1 minuto. Termina prima se vieni messo unconscious o se il tuo turno termina e non hai attaccato una creatura ostile dall'ultimo tuo turno né hai subito danni da allora. Puoi anche terminare la tua ira nel tuo turno come azione bonus.

Una volta che hai usato l'ira per il numero massimo di volte previsto per il tuo livello da barbaro, devi completare un riposo lungo prima di poter entrare di nuovo in ira. Puoi entrare in ira 2 volte al 1° livello, 3 al 3°, 4 al 6°, 5 al 12° e 6 al 17°.

Difesa Senz'Armatura (Lv 1)

Mentre non indossi alcuna armatura, la tua Classe Armatura è pari a 10 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo modificatore di Costituzione. Puoi usare uno scudo e comunque beneficiare di questo vantaggio.

INCANTESIMI — TESTO COMPLETO

Trucchetti (Livello 0)

Taurumaturgia (Trasmutazione — PHB 2014)

Tempo: 1 azione | **Gittata:** 30 ft (9 m) | **Componenti:** V | **Durata:** 1 minuto

Manifesti una piccola meraviglia, un segno di potere soprannaturale, entro l'area di effetto. Crei uno dei seguenti effetti magici entro l'area di effetto: Se lanci questo incantesimo più volte, puoi avere fino a tre dei suoi effetti di 1 minuto attivi contemporaneamente, e puoi interrompere un simile effetto con un'azione.