Roderick

Razza: Reborn | **Classe:** Barbarian 6 | **Campagna:** Il Cuore di Brinehaven | **Edizione:** D&D 2014

CA 13 **71 HP**

Iniziativa +1 **Velocità 40 ft**

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
+3	+1	+2	-1	+1	-1
17	13	15	8	12	8

TIRI SALVEZZA

●	Forza	+6
○	Destrezza	+1
●	Costituzione	+5
○	Intelligenza	-1
○	Saggezza	+1
○	Carisma	-1

RESISTENZE AI DANNI

Veleno (Reborn: Deathless Nature)

ABILITÀ & COMPETENZA (+3)

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

ARMI & ATTACCHI

Arma	Bonus Atk	Danno	Note
Javelin	+6	1d6+3 piercing	
Giavellotto	+6	1d6+3 piercing	
Handaxe	+6	1d6+3 slashing	

EQUIPAGGIAMENTO & INVENTARIO

Rame (cp): 0 | **Argento (sp):** 0 | **Oro (gp):** 13 | **Platino (pp):** 0

Oggetto	Qt.	Peso	Note / Dettagli
Javelin	4	—	
Giavellotto	4	8 lb	
Handaxe	2	—	
Zaino da Esploratore	1	59 lb	
Zaino da Esploratore	1	59 lb	
arma da guerra da mischia a scelta	1	—	
Orologio a sabbia	1	1 lb	
Manette	1	6 lb	
Half-empty bottle	1	—	
Trappola da Caccia	1	25 lb	
set da gioco a scelta	1	—	
Vestiti da viaggiatore	1	4 lb	
Borsa	1	1 lb	

Peso Trasportato: 163 / 225 lb

Privilegi, Tratti & Talenti

PG: Roderick

PRIVILEGI DI CLASSE & ABILITÀ SPECIALI

Barbarian

- **Level**: 6
- **Rage damage**: +2
- **Rage uses**: 4
- **Brutal crit dice**
- **Unarmored defense**: 10 + DES(1) + COS(2) = 13 CA

TRATTI DI RAZZA, TALENTI & COMPETENZE

Tratti Razziali: Reborn

Background: Rovinato

Tutto stava andando così bene! Avevi una vita di lusso, amore e comfort quando improvvisamente hai perso tutto. Forse sei stato incastrato per crimini che non hai commesso e hai perso la tua reputazione, fortuna e carriera. Forse un drago in preda alla furia o un altro mostro ha cancellato tutto ciò che possedevi in un singolo pomeriggio catastrofico. O potresti aver cercato un Mazzo di Molte Cose, sperando di rendere la tua vita di successo ancora più gloriosa—per poi pescare una carta distruttiva che ha cambiato il tuo destino per sempre. La tua disperazione ti ha spinto alla carriera di avventuriero. Non cerchi dungeon oscuri e i loro abitanti mostruosi per eccitazione e gloria; lo fai perché ogni altra strada ti è chiusa. Ma sei già salito in alto sulla ruota della fortuna una volta, e con fortuna e determinazione, potresti farlo di nuovo.

Talenti Acquisiti:

- **Robusto**

Armi: Armi semplici, Armi da guerra

Armature: Armature leggere, Armature medie, Scudi

RISORSE / RESOURCES

Generale

Ispirazione	☐☐☐	

Barbaro

Furia	☐☐☐☐	r. lungo

Tratti Razziali

Conoscenza da una Vita Passata	☐☐☐	r. lungo

Appendice — Testo Completo delle Regole

PG: Roderick

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

TRATTI RAZZIALI — TESTO COMPLETO

Taglia

Sei Media o Piccola. Scegli la taglia quando acquisisci questa discendenza.

Eredità Ancestrale

Se sostituisci una razza con questa discendenza, puoi conservare i seguenti elementi di quella razza: qualsiasi competenza in abilità ottenuta da essa e qualsiasi velocità di arrampicata, volo o nuoto ottenuta da essa.

Se non conservi nessuno di questi elementi o scegli questa discendenza al momento della creazione del personaggio, ottieni competenza in due abilità a tua scelta.

Natura Senza Morte

Hai sfuggito alla morte, un fatto rappresentato dai seguenti benefici:

- Hai vantaggio sui tiri salvezza contro le malattie e l'essere poisoned, e hai resistenza ai danni da veleno.
- Hai vantaggio sui tiri salvezza di morte.
- Non hai bisogno di mangiare, bere o respirare.
- Non hai bisogno di dormire, e la magia non può farti dormire. Puoi terminare un riposo lungo in 4 ore se trascorri quelle ore in uno stato inattivo e immobile, durante il quale mantieni la coscienza.

Conoscenza da una Vita Passata

Ricordi temporaneamente brevi frammenti del passato, forse ricordi sbiaditi di epoche remote o di una vita precedente. Quando esegui una prova di caratteristica che usa un'abilità, puoi lanciare un d6 immediatamente dopo aver visto il risultato del d20 e aggiungere il risultato del d6 alla prova. Puoi usare questa caratteristica un numero di volte pari al tuo bonus di competenza, e recuperi tutti gli usi spesi quando finisci un riposo lungo.

PRIVILEGI DI BARBARIAN (LV 6) — 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.

Senso del Pericolo (Lv 2)

Al 2° livello, acquisisci un senso innaturale per capire quando le cose nei dintorni non sono come dovrebbero essere, dandoti un vantaggio quando schivi il pericolo. Hai vantaggio sui tiri salvezza di Destrezza contro gli effetti che puoi vedere, come trappole e incantesimi. Per ottenere questo beneficio, non puoi essere blinded, deafened o incapacitated.

Attacco Sconsiderato (Lv 2)

A partire dal 2° livello, puoi mettere da parte ogni preoccupazione per la difesa per attaccare con disperazione feroce. Quando effettui il tuo primo attacco nel tuo turno, puoi decidere di attaccare in modo sconsiderato. Ciò ti conferisce vantaggio sui tiri per attacco con arma da mischia che usano la Forza durante questo turno, ma i tiri per attacco contro di te hanno vantaggio fino al tuo prossimo turno.

Conoscenza Primordiale (Lv 3)

3rd-level barbarian optional feature

Quando raggiungi il 3° livello e di nuovo al 10° livello, ottieni competenza in un'abilità a tua scelta dalla lista delle abilità disponibili per i barbaro al 1° livello.

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.

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.

Movimento Rapido (Lv 5)

A partire dal 5° livello, la tua Velocità aumenta di 3 metri mentre non indossi un'armatura pesante.

Caratteristica del Cammino (Lv 6)

Al 6° livello, guadagni una caratteristica del tuo Via Primordiale.

Sottoclasse: Path of the Ancestral Guardian

Sentiero del Guardiano Ancestrale (Lv 3)

Alcuni barbaro provengono da culture che venerano i loro antenati. Queste tribù insegnano che i guerrieri del passato dimorano nel mondo come potenti spiriti, che possono guidare e proteggere i vivi. Quando un barbaro che segue questa via entra in ira, il barbaro contatta il mondo degli spiriti e invoca questi spiriti guardiani per aiuto.

I barbaro che attingono ai loro guardiani ancestrali possono combattere meglio per proteggere le loro tribù e i loro alleati. Per consolidare i legami con i loro guardiani ancestrali, i barbaro che seguono questa via si ricoprono di elaborate tatuaggi che celebrano le gesta dei loro antenati. Questi tatuaggi narrano saghe di vittorie contro mostri terribili e altri rivali temibili.

Protettori Ancestrali (Lv 3)

Partendo dal 3º livello, quando scegli questo percorso, guerrieri spettrali appaiono quando entri in rabbia. Mentre sei in rabbia, la prima creatura che colpisci con un attacco nel tuo turno diventa il bersaglio dei guerrieri, che ostacolano i loro attacchi. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, quel bersaglio ha svantaggio su qualsiasi lancio di attacco che non sia contro di te, e quando il bersaglio colpisce una creatura diversa da te con un attacco, quella creatura ha resistenza al danno causato dall'attacco. L'effetto sul bersaglio termina prematuramente se la tua rabbia termina.

Scudo Spirituale (Lv 6)

A partire dal 6° livello, gli spiriti guardiani che ti aiutano possono fornire protezione soprannaturale a coloro che difendi. Se sei in furia e un'altra creatura che puoi vedere entro 30 piedi da te subisce danni, puoi usare la tua reazione per ridurre quel danno di 2d6.

Quando raggiungi certi livelli in questa classe, puoi ridurre il danno ulteriormente: di 3d6 al 10° livello e di 4d6 al 14° livello.

TALENTI — TESTO COMPLETO

Robusto (PHB 2014)

Il tuo massimo di punti ferita aumenta di un'importo pari al doppio del tuo livello quando guadagni questo Talento. Ogni volta che guadagni un livello successivamente, il tuo massimo di punti ferita aumenta di un'importo aggiuntivo di 2 punti ferita.