

Barbaro Umano 5

“La magia è quello sterile giochetto che si frapponne per qualche secondo tra il mio maglio e il tuo cranio spiaccicato”

Sei un inquisitore brutale in grado di bloccare e ridurre in poltiglia i potenti maghi con il tuo ancor più potente maglio.

Background (Inquisitore)

Il tuo lavoro è individuare, recuperare informazioni e distruggere un pericoloso ordine di maghi. Personalmente non è una causa in cui credi profondamente, ma ti permette di sfogare la tua violenza distruttiva, hai una pergamena che ti autorizza a farlo e vieni persino pagato! Sapere che i tuoi bersagli stanno tramando azioni orribili e fanno ogni male ti permette di sentirti a posto con la coscienza, visto che avresti rimorsi a fare ciò che fai a persone innocenti.

Inquisitore Riconosciuto. La tua posizione è riconosciuta da chi risponde alla stessa autorità a cui tu fai capo. Questa ti ha dato il diritto di investigare con ogni mezzo e di condannare i colpevoli.

Tratto di personalità. Il mio istinto non mi ha mai tradito, la prima impressione è sempre quella giusta.

Ideale. Non sono io a giudicare, sono solo un esecutore.

Legame. Ho emesso una condanna ingiusta, e ora la famiglia della vittima vuole che io paghi per questo.

Difetto. Non ho nessuna pietà per i sospetti, sono ciò su cui sfogo la mia sete di violenza e distruzione.

Capacità da Barbaro

Ira. In battaglia, nel tuo turno puoi entrare in ira come azione bonus. Guadagni i seguenti benefici:

- Vantaggio alle prove di Forza e i Tiri Salvezza di Forza
- Quando fai attacchi con armi in mischia, hai un bonus di +2 al danno
- Hai resistenza al danno contundente, perforante e tagliente

L'Ira dura 1 minuto. Finisce prima se vieni reso incosciente o se il tuo turno termina e non hai attaccato una creatura ostile sin dal tuo turno precedente o preso danno da allora. Puoi terminare l'Ira come azione bonus. Puoi andare in Ira tre volte. Recuperi gli usi con un riposo lungo.

Difesa non corazzata. Finché non indossi armature, la tua CA è data da 10 + Destrezza + Costituzione. Puoi usare uno scudo.

Senso del Pericolo. Hai vantaggio ai Tiri Salvezza di Destrezza contro effetti che puoi vedere, come trappole e magie, finché non sei cieco, assordato o incapacitato.

Daewyn Almaster

Umanoide medio (umano), archetipo Berserker, caotico malvagio

Classe Armatura 14 (16 con scudo)
Punti Ferita 55 (Dadi Vita 5d12)
Velocità 12 metri

FOR 16 (+3)	DES 12 (+1)	COS 16 (+3)
INT 10 (+0)	SAG 12 (+1)	CAR 8 (-1)

Competenze (+3 bonus competenza)

Tiri Salvezza For +6, Cos +6, Sag +4

Abilità Percezione +4, Intimidire +2

(+6 con Forza), Intuizione +4,

Investigare +3, Arcano +3

Armature Leggere e medie, scudi

Resistenze Danni da forza

Immunità Magic Missile

Attrezzi Strumenti di tortura

Sensi Percezione Passiva 14

Linguaggi Comune, Draconico

Azioni

Attaccare. Puoi attaccare due volte quando usi quest'azione, con una tra:

Attacco Sperimentato. Quando fai il tuo primo attacco nel tuo turno, puoi decidere di attaccare in modo sperimentato. Se lo fai hai vantaggio a tutti i tiri di attacco con arma in mischia usando Forza durante questo turno, ma i tiri di attacco contro di te hanno vantaggio fino al tuo prossimo turno.

Attacco extra. Puoi attaccare due volte anziché una sola ogni volta che utilizzi l'azione di Attaccare nel tuo turno.

Movimento rapido. Finché non indossi armature pesanti la tua velocità aumenta di 3m.

Percorso Primitivo: Berserker

Frenesia. Puoi entrare in Frenesia quando sei in Ira. Se lo fai, finché sei in Ira puoi fare un singolo attacco con arma in mischia come azione bonus in ciascuno dei tuoi turni dopo questo. Quando l'Ira finisce, soffri di un livello di affaticamento.

Livello	Effetto
1	Svantaggio alle prove di caratteristica
2	Velocità dimezzata
3	Svantaggio ai tiri di attacco e Tiri Salvezza
4	Punti ferita massimi dimezzati
5	Velocità ridotta a 0
6	Morte

Gli effetti sono cumulabili. Un riposo lungo, avendo mangiato e bevuto, riduce di 1 il livello di affaticamento.

Maglio. Attacco con arma in mischia: +6 per colpire, un bersaglio, due mani.

Colpito: 2d6+3 danni contundenti.

Ascia da battaglia. Attacco con arma in mischia: +6 per colpire, un bersaglio.

Colpito: 1d8+3 danni taglienti (1d10+3 se usata a due mani).

Giavellotto. Attacco con arma a distanza: +6 per colpire, portata 9/36 metri. **Colpito:** 1d6+3 danni perforanti.

Vantaggi

Senso del Pericolo. Vantaggio ai TS di Destrezza contro effetti che puoi vedere.

Ammazzamaghi. Vantaggio ai TS contro magie lanciate entro 1,5m da te. Imponi svantaggio a concentrazione dai tuoi danni

Reazioni

Ammazzamaghi. Chi lancia magie adiacente a te provoca attacchi di opportunità da te.

Opzioni

Ira. +2 al danno, Vantaggio alle prove e ai TS di Forza, resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.

Attacco Sperimentato. Vantaggio a colpire, ma gli altri hanno vantaggio a colpirti.

Frenesia. Un attacco in più a turno, ma alla fine dell'Ira subisci affaticamento.

Talenti

Resiliente. Hai +1 a Saggezza e ottieni il bonus di competenza ai tiri salvezza di Saggezza.

Ammazzamaghi. Conosci tecniche per combattere gli incantatori, ottenendo i seguenti benefici:

- Quando una creatura entro 1,5m da te lancia una magia, puoi usare la tua reazione per fare un attacco con arma da mischia contro quella creatura.
- Quando fai danno a una creatura che si sta concentrando su una magia, quella creatura ha svantaggio al TS per mantenere la concentrazione.
- Hai vantaggio ai Tiri Salvezza contro magie lanciate da creature entro 1,5m da te.

Equipaggiamento

Maglio, ascia da battaglia, giavellotti (5), scudo, zaino da esploratore, distintivo di servizio, libro delle leggi, pergamena di autorizzazione, manette, vestiti per officiare, vestiti comuni, strumenti di tortura, monete (7 mo, 9 ma).

Fermaglio dello Scudo

Oggetto meraviglioso, non comune. Fintanto che lo indossi, hai resistenza ai danni da forza e immunità a Magic Missile.