



Character Name
Romualdo de Damara E.S.(M)

Player Name
Caio

Class	
Barbarian	20

Level
20

Background	SAGE
Skill Proficiencies: Arcana, History Languages: Duas a sua Escolha. Equipment: Um pote de tinta preta, uma pena, uma pequena faca, uma carta de um colega morto com uma pergunta que você ainda não foi capaz de responder, um conjunto de roupas comuns e um cinto com bolso contendo 10 gp.	

Race/Subrace	
Human	Human (Variant)

Alignment
Lawful evil

Experience Points
371.381

SPEED	40 feet
8 SQ	12 m
Initiative	+1

Max Hit Points	290
Temporary HP	Current Hit Points

ARMOR CLASS

PROFICIENCY BONUS	+6
-------------------	----

Passive Perception	9
--------------------	---

Strength	Skills
+7	<input checked="" type="checkbox"/> +13 Athletics
24	

Dexterity	Skills
+1	<input type="checkbox"/> +1 Acrobatics <input type="checkbox"/> +1 Sleight of Hand <input type="checkbox"/> +1 Stealth
12	

Constitution
+7
24

Intelligence	Skills
+1	<input checked="" type="checkbox"/> +7 Arcana <input checked="" type="checkbox"/> +7 History <input type="checkbox"/> +1 Investigation <input type="checkbox"/> +1 Nature <input type="checkbox"/> +1 Religion
12	

Wisdom	Skills
-1	<input type="checkbox"/> -1 Animal Handling <input type="checkbox"/> -1 Insight <input type="checkbox"/> -1 Medicine <input type="checkbox"/> -1 Perception <input type="checkbox"/> -1 Survival
9	

Charisma	Skills
+3	<input type="checkbox"/> +3 Deception <input checked="" type="checkbox"/> +9 Intimidation <input type="checkbox"/> +3 Performance <input checked="" type="checkbox"/> +9 Persuasion
16	

Languages
Orc, Comum, Anão e Gigante

Wealth	
CP	SP
EP	GP
PP	Total

SAVING THROWS	<input checked="" type="checkbox"/> +13 Strength <input type="checkbox"/> +1 Dexterity <input checked="" type="checkbox"/> +13 Constitution <input type="checkbox"/> +1 Intelligence <input checked="" type="checkbox"/> +5 Wisdom <input type="checkbox"/> +3 Charisma
---------------	--

Death Saves	Successes	Total
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20
Failures	HD	HIT DICE
<input type="checkbox"/>		20d12

Attack Summary		
Weapon/Spell	Bonus	Damage
Maul	+13	2d6+7 B
Shortsword	+16	1d6+10 P
Warhammer	+13	1d8+7 B
Sword of Sharpness Greatsword	+16	2d6+10 S
Sword of Sharpness +RAGE	+16	2d6+14 S
Raseri, o Berserker Longsword	+19	1d8+13S/1d10+13S
Raseri, o Berserker +RAGE	+19	1d8+17S/1d10+17S
Raseri, o Berserker	+	2d10 aleatorio
Rage	+	+4 dmg

SPELLS	
SPELLCASTING ABILITY	
Spell Save DC	Spell Attack
NOTES	

Other Proficiencies
Weapon/Armor Proficiencies
Armor: Light e Medium armor, shields Weapons: Simple e martial weapons

Tool Proficiencies

COMBAT NOTES

Romualdo: Altura: 1,65m;
-----| Peso: 180 lbs (81,65kg).

SEGUE O DEUS Ilneval , god of strategy and hordes.

Personality Traits

Estou acostumado a ajudar àqueles que não são tão inteligentes como eu, e eu explico pacientemente tudo para os outros.

Bonds

Eu vendi minha alma por conhecimento. E eu espero fazer grandes feitos e recupera-la.

Ideals

Conhecimento. O caminho para o Conhecimento é a auto-evolução pelo conhecimento (Neutral).

Flaws

Eu ignoro soluções óbvias em favor das complicadas.

Class Features

CLASS:

<>RAGE - 6/day: Não pode usar magia em Rage. Dura 1 min, ou até ficar inconsciente, ou se não atacar ninguém desde o turno anterior.
-----| Vantagem em Saves de For e Testes de For.
-----| DMG Bonus Melee Weapon(FOR): +4
-----| Resistance: Corte / Perfurante / Contusão.
-----| Recupera as "Rages" com "Long Rest"
<>UNARMORED DEFENSE - CA = 10 + DEXMOD + CONMOD
<> Reckless Attack: Pode decidir em ter Vantagem nos ataques do turno, mas dá vantagem nos ataques dos inimigos até seu próximo turno.

<>Danger Sense: Você tem Vantagem em DEX Saves, contra efeitos que você possa ver (Não pode estar Cego, surdo ou incapacitado).

<>Brutal Critical: Em um acerto crítico com ataque melee, você rola três dados de arma adicional.

<>Relentless Rage: Sua Rage, te mantém lutando independente de suas feridas graves. Se você cair a 0 HP enquanto estiver em Rage e não morrer direto, você pode fazer um Save de Constituição DC 10, se passar você volta a 1 HP imediatamente.

-----| Cada vez que usar esta feature após a primeira vez, a DC sobe em 5. Quando fizer um descanso (short/long) a DC volta ao normal.

<>Persistent Rage: Sua Fúria é tão violenta que só acaba antes, se você cair inconsciente ou se você escolher acabar.

<> Indomitable Might: Se o total de qualquer teste de Força, for menor que o valor da sua habilidade de força, você poderá usar o valor da sua força no lugar do total.

<> Primal Champion: Você adquiriu um poder selvagem. For e Con 24.

<>PRIMAL PATH: BERZERKER:

-----| Frenzy Rage: Você pode entrar numa Frenzy Rage quando entrar em Rage. Poderá usar sua Bonus action para fazer um ataque Extra. Ao sair da Rage, você ganhará um nível de Exaustão.

-----| Mindless Rage: Você não pode ser "encantado" ou "amedrontado" enquanto em rage. Se você já estiver sobre o efeito quando entrar em rage, os efeitos são suspensos pela duração da rage.

-----| Intimidating Presence: Você pode usar sua ação para amedrontar alguém com sua presença intimidante. Quando assim o fizer, escolha uma criatura dentro de 30ft (6sq ou 9m) de você. Se a criatura puder te ver ou ouvir, ela deve passar num save de Wisdom (DC 8+proficiência+charisma mod.) ou ficará "Frightened" de você até o final do seu próximo turno. Nos próximos turnos você pode usar sua ação para estender a duração do efeito.

<>Extra Attack: Quando usar a ação para atacar você pode atacar duas vezes.

<>Fast Movement: Speed +10ft(2sq/3m)

<>Feral Instinct: Seus instintos lhe concedem Vantagem em iniciativa. Em adição a isto, sempre que você for surpreendido no início do combate, você pode agir normalmente desde que entre em Rage antes de fazer qualquer coisa.

<>Retaliation: Quando você sofrer dano de uma criatura, que esteja a 5ft(1sq ou 1,5m) de você, você pode usar sua reação para fazer um melee weapon attack contra esta criatura.

Racial Traits & Feats

RACE:

<>SAVAGE ATTACKER: Rerola o dano da arma 1 vez por rodada(fica com qualquer result)

FEATS:

<>Unarmored Rage Defense: Enquanto em rage a nova formula de Unarmored Defense será substituída por: "10 + Modificador de Constituição + Modificador de Força". AC 20 em Rage.

<>Mage Slayer: Você praticou varias técnicas uteis em combate melee contra Spellcasters, ganhando os seguintes benefícios:

-----| Quando uma criatura dentro de 5ft (1sq 1,5m) de você usar uma magia, você pode usar sua reação para fazer um ataque melee com arma contra a criatura.

-----| Quando você causar dano em uma criatura que está concentrando numa magia, a criatura tem desvantagem no save de concentração.

-----| Você tem vantagem nos Saves contra magias usadas por criaturas que estão a 5ft (1sq ou 1,5m) de você.

<>Great Weapon Master: Você aprendeu a colocar o peso de uma arma para sua vantagem, deixando seu impulso engrandecer seus ataques. Benefícios:

-----| No seu turno, quando você acertar um ataque crítico com uma arma melee, ou reduzir o HP de uma criatura a 0 com um crítico, você pode fazer um Melee Weapon Attack como bônus action.

-----| Antes de fazer um ataque Melee com uma arma pesada que você seja proficiente, você pode escolher tomar 5 de penalidade na rolagem do ataque. Se acertar adicione +10 ao dano do ataque.

<>Resilient: Sabedoria (+1): Ganha Proficiência nos Saves com essa Habilidade.

<> Cerco de Romualdo: Uma técnica criada em 2329 Ri, por Romualdo de Damara. Você se tornou capaz de focar em um oponente a sua frente até que ele caia, impedindo seu oponente de fugir, intimidando-o com sua presença e ataques ferozes. Quando uma criatura começar o turno dentro de 5 ft (1sq ou 1,5m) de você, e caso você tenha causado dano em ao menos um ataque no seu turno anterior, ela sofrerá as seguintes Consequências:

-----| Caso a criatura, tente se mover por dentro de seu alcance, ou para fora dele, ela provoca um ataque de oportunidade de você quando demonstrar a intenção de se mover, mesmo que use a Ação de Disengage. Se você acertar o ataque de oportunidade nesta criatura, ela não consegue se mover, ficando com 0 de Movimento (Speed) para o resto do turno.

-----| Se a criatura tentar escapar de seu alcance utilizando magia, ela deve primeiro passar num teste de Concentração, com Dificuldade (DC) igual a 7 + Modificador de Força + Bônus Proficiência + Número de Ataques certos (com dano) feitos por você na criatura no seu último turno. Se falhar, a criatura fica impedida de conjurar magia para sair de seu alcance, mas pode conjurar outras magias.

Other Features

GIFTS OF IANTARKEL					
SPELL:	Haste	Charisma			
SPELL LEVEL:	3	Chance of Use:	90%	Use Per day	2
Success DC:	13	Spell Slot Use / Spell Level update			Sim
Casting time: 1 Action Range: 30 feet Components: V, S, M (a shaving of licorice root) Duration: Concentration, up to 1 minute Choose a willing creature that you can see within range. Until the spell ends, the target's speed is doubled, it gains a +2 bonus to AC, it has advantage on Dexterity saving throws, and it gains an additional action on each of its turns. That action can be used only to take the Attack (one weapon attack only), Dash, Disengage, Hide, or Use an Object action. When the spell ends, the target can't move or take actions until after its next turn, as a wave of lethargy sweeps over it. Page: 250 Players Handbook					

Other Traits & Notes

Gift Notes

ATTUNED	MAGIC ITEMS	ITEM TYPE / LOCATION	NOTES
1	Periapt of Wound Closure	Neck	Estabiliza sempre que estiver morrendo no inicio de seu turno. (ver item)
2	Rasari, o Berserker	Weapon	(Ver Item)
3	Bracers of Ilneval	Braços	Bonus de +2 AC, +1 Attack (ver item)

MYSTIC TATTOO	LOCATION	NOTES
1		
2		
3		

