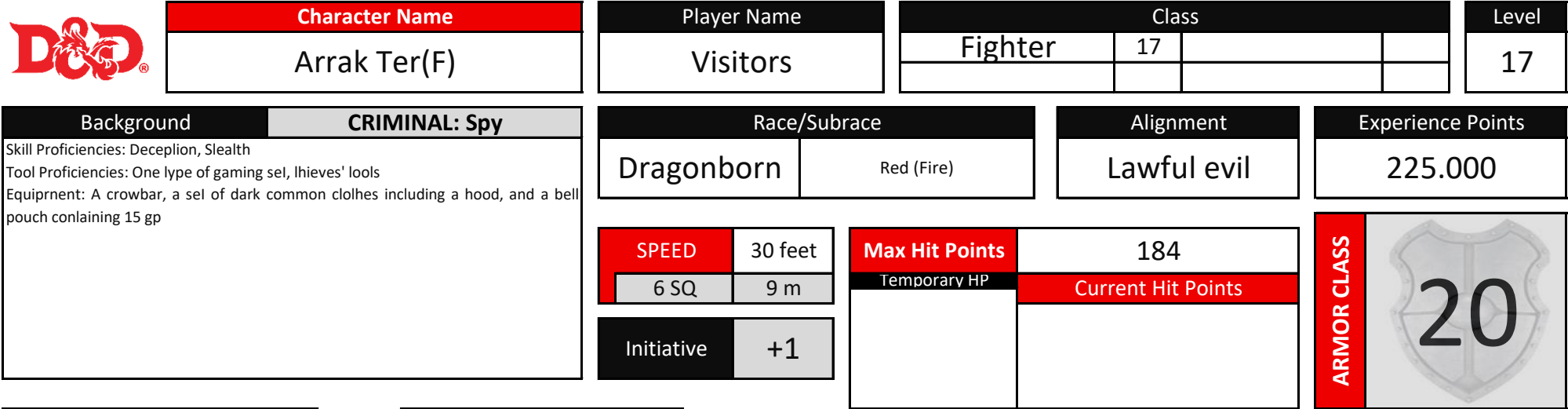




Passive Perception	18
--------------------	----

Dexterity	Skills	
+1	☐	+1 Acrobatics
	☐	+1 Sleight of Hand
	☒	+7 Stealth
12		

Intelligence	Skills	
-1	☐	-1 Arcana
	☐	-1 History
	☐	-1 Investigation
	☐	-1 Nature
	☐	-1 Religion
8		

Charisma	Skills	
+2	☒	+8 Deception
	☐	+2 Intimidation
	☐	+2 Performance
	☐	+2 Persuasion
14		

Wealth		
CP		SP
EP		GP
PP	Total	

Death Saves	Successes			HD	Total
	☐	☐	☐		17
	Failures				HIT DICE
	☐	☐	☐		17d10

SPELLS		
	SPELLCASTING ABILITY	
	Spell Save DC	Spell Attack
NOTES		

Thieve's tools
Dados de jogo

Class Features and Racial Traits

Altura: 1,93m;
-----| Peso: 263 lbs (119,29kg).

RACE:
<>ANCESTRAL DRACONICO - GOLD (FIRE)
-----| BREATH WEAPON: CONE 15 ft (3sq / 4,5m) (DEX SAVE) - DC [8+CONmod+prof.] = 18
DMG: 5d6 em falha, metade com sucesso.

-----| Recupera o Breath weapon com "short rest"

<>RESISTENCIA ANCESTRAL - RESIST. FIRE

FEATS:
<>Sentinel: Você dominou técnicas para tomar vantagem de cada deslize na guarda do inimigo, ganhando os seguintes benefícios:
-----| Quando você acertar uma criatura com ataques de oportunidade, o Speed da criatura se torna 0 para o resto do turno.
-----| Criaturas geram ataques de oportunidade mesmo que tomem a ação de Disengage antes de sair do seu alcance.
-----| Quando uma criatura dentro de 5ft (1sq ou 1,5m) de você fizer um ataque contra um alvo que não seja você (e o alvo não tenha este feat), você pode usar sua Reação para fazer um Melee weapon Attack contra a criatura.

<>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 critico com uma arma melee, ou reduzir o HP de uma criatura a 0 com um critico, 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.

CLASS:
<>FIGHTING STYLE: Great Weapon Fighting - reroll dano 1 vez caso tire 1 ou 2 nos dados(precisa ficar com segundo resultado - melee weapon com duas)

<>SECOND WIND: usar ação de bônus no seu turno para recuperar 1d10+lvl (para usar novamente precisa de qualquer descanso)

<>Action Surge: No seu Turno você pode usar uma Ação adicional fora a sua ação normal. Você pode usar o Surge 2 vezes por descanso(short/long).

<>Extra Attack: Quando usar a ação para atacar você pode atacar 3 vezes (4 vezes no lvl 20).

<>Indomitable: Você pode re-rolar um saving throw que falhar. Se o fizer, precisa usar o segundo resultado. Pode usar 2 vez por Long Rest (nível 17 pode usar 3 vezes).

<> MARTIAL ARCHETYPE: SAMURAI
-----| Bonus Proficiency: Insight.

-----| Fighting Spirit: Sua intensidade em batalha, te protege e te ajudam a atingir de verdade. Como Ação de Bônus, durante seu turno, você pode se dar Vantagem nos ataques com arma até o final deste turno.
Quando fizer isso você ganha HP temporário de 10. (Você pode usar esta feature 3 vezes, e reganha todos os usos com Long Rest).

-----| Elegant Courtier: Sua disciplina e atenção ao detalhe permitem que você se destaque em situações sociais. Sempre que fizer um teste de carisma (Persuasion), você ganha um bônus igual a WisMod.
Este Auto controle também lhe concede proficiência em Saves de Wisdom. Caso já tenha você ganha Inteligencia ou Carisma (sua escolha).

-----| Tireless Spirit: Quando você rolar iniciativa, e não tiver nenhum uso de Fighting Spirits sobrando, você reganha o uso de 1.

-----| Rapid Strike: Você aprendeu a trocar precisão por ataques rápidos. Se você usar sua ação para atacar no seu turno, e tiver vantagem em uma rolagem de ataque contra um dos alvos, você pode deixar a vantagem de lado para aquele ataque, e fazer um ataque adicional contra o alvo, como parte da mesma ação. Você não pode fazer isso mais de uma vez por turno.

Spellcasting Class		Spellcasting Ability	Spell Save DC	Spell Attack Bonus
1				
2				

Cantrips Known	

3rd-Level Spells Known	0	
Expend	0	
Slots	0	

6th-Level Spells Known	0	
Expend	0	
Slots	0	

1st-Level Spells Known	0	
Expend	0	
Slots	0	

4th-Level Spells Known	0	
Expend	0	
Slots	0	

7th-Level Spells Known	0	
Expend	0	
Slots	0	

2nd-Level Spells Known	0	
Expend	0	
Slots	0	

5th-Level Spells Known	0	
Expend	0	
Slots	0	

8th-Level Spells Known	0	
Expend	0	
Slots	0	

9th-Level Spells Known	0	
Expend	0	
Slots	0	

FEATURES & MAGIC ITEMS' BONUSES			BONUS AWARDED				
		ITEMS & FEATURES	Spell Save DC	Spell Attack Bonus	Spell Damage	Spellcasting Class:	
	☐						
	☐						
	☐						
	☐						
	☐						
	☐						
	☐						
	☐						
	☐						
	☐						
	☐						
NOTES							

Magic Items Features and Notes	

Personality Traits

Você é sempre Respeitoso e Educado.

Bonds

Eu nunca vou esquecer a derrota devastadora que minha companhia sofreu, ous os inimigos que a causaram.

Ideals

Might. Na vida como na guerra, a Força mais poderosa ganha. (evil)

Flaws

Meu odio pelos meus inimigos é cego e Irracional.

GIFTS OF IANTARKEL

SPELL:

Holy Weapon

Charisma

SPELL LEVEL:

5

Chance of Use:

90%

Use Per day

USES

2

USED

Success DC:

15

Spell Slot Use / Spell Level update

Não

Casting time: 1 Bonus Action

Range: Touch

Components: V, S

Duration: Concentration, up to 1 hour

You imbue a weapon you touch with holy power. Until the spell ends, the weapon emits bright light in a 30—foot radius and dim light for an additional 30 feet. In addition, weapon attacks made with it deal an extra 2d8 radiant damage on a hit. If the weapon isn’t already a magic weapon, it becomes one for the duration. As a bonus action on your turn, you can dismiss this spell and cause the weapon to emit a burst of radiance. Each creature of your choice that you can see within 30 feet ofyou must make a Constitution saving throw. On a failed save, a creature takes 4d8 radiant damage, and it is blinded for 1 minute. On a successful save, a creature takes half as much damage and isn’t blinded. At the end of each Ofits turns, a blinded creature can make a Constitution saving throw, ending the effect on itselfon a success.

Page: 157 from Xanathar’s Guide To Everything

Feat Traits & Notes

Other Notes & Features

ATTUNED

MAGIC ITEMS

ITEM TYPE / LOCATION

NOTES

1

2

3

MYSTIC TATTOO

LOCATION

NOTES

1

2

3