



Race/Subrace		Alignment		Experience Points	
Half-orc		Neutral good		387.536	

SPEED		30 feet		Max Hit Points		143	
6 SQ		9 m		Temporary HP		Current Hit Points	
Initiative		+3					

ARMOR CLASS	

Wealth		
CP		SP
EP		GP
PP		Total

Tools: (Flauta, Bandolin e Castanholas)

FLASH GORDON: Altura: 1,63m;
-----|Peso: 168 lbs (76,20kg).

Seguidor de Bahamut

Personality Traits Não tem nada melhor que um bom Mistério.	Bonds Eu trabalho para preservar uma Biblioteca, universidade, scriptorium ou monastério.
Ideals Poder. Conhecimento é o caminho para o poder e Dominação.(Evil)	Flaws Eu falo sem realmente pensar nas palavras, invariavelmente insultando os outros.
Class Features CLASS: <>BARDIC INSPIRATION (Pode usar Mod Cha/dia) - Pode inspirar 1 criatura(60 ft) usando 1 Bonus Action: A criatura ganha 1d12 USAR DENTRO DE 10 MIN. ----- [] Font of Inspiration: Você recupera as Inspirações com Short ou Long rest. <> Magias: Pode trocar 1 magia da lista de magias conhecidas por outra (precisa ter SLOT do nível da magia) ----- Recupera todos os Slots de Magia com Long Rest. ----- Pode fazer Rituais com magias de bardo que tenham a tag "Ritual" <> Focus: Instrumentos Musicais (substitui componentes materiais - Exceto: a consumir ou específicos) <> Jack of All Trades: pode incluir metade da proficiencia em todo teste de habilidade que não tenha proficiencia. <> Song of Rest: Durante "Short Rest", Enquanto você toca musica calma ou recita uma oração, todo aliado que se curar no periodo de "S.R.",recupera 1d12 hp extra no fim do rest. <> Countercharm: Você ganha a Habilidade de usar notas musicais ou palavras de poder (1 ação), para quebrar efeitos de CHARM ou Medo contra criaturas amigáveis dentro de 30ft.(6sq/9m), concedendo vantagem nos saves até o final do próximo turno. A criatura precisa poder escutar você. <> Expertise: proficiencia dobrada em 4 skills: Performance, Persuasion, Perception e History. <> Magical Secrets: Cantrip (Eldritch Blast), Disintegrate (6th Level), Wind Walk (6th Level), Destructive Wave (5th Level), Sunburst (8th Level), Wish (9th Level) <> SUPERIOR INSPIRATION: Quando você rolar iniciativa, e não tiver nenhuma Inspiração Bardica sobrando, você recupera o uso de 1. <>BARD COLLEGE: 1 - College of Lore: Você sabe um pouco de quase tudo, colecionando informações de diversas fontes. ----- Bonus Prof.: Proficiencia em 3 skills. ----- Cutting Words: Você pode usar Suas palavras como reação para atrapalhar uma criatura(que possa ouvir) que você pode ver dentro de 60ft, vc rola um dado de Bardic Inspiration para diminuir o resultado de um teste de habilidade, ataque ou dano . ----- Additional Magical Secrets: Counterspell e Spirits Guardians. (elas não contam como magias conhecidas). ----- Peerless Skill: Quando você fizer um teste de habilidade, você pode gastar uma Bardic Inspiration em seu próprio teste (Você precisa escolher usar antes de o DM dizer o resultado do teste).	Racial Traits & Feats RACE: <>DARKVISION: 60 ft (12sq / 18m) <>Relentless Endurance: ao ser reduzido a 0 mas não morto. ele pode ir a 1hp ao invés disso (1 por "long rest".) <>SAVAGE ATTACKS: NO CRITICO (melee) JOGA 1 DADO EXTRA DE DANO. FEATS: <>Lingua Perversa: Você tem Vantagem em testes de habilidade para intimidar alguém (Skills: Intimidation). E você adicionará seu modificador de carisma no dano com Vicious Mockery. <>Silver-Tongued : Você melhorou suas habilidades de conversação, para melhor enganar os outros. ----- Você ganha proficiência na skill Deception. ----- Quando você usar a ação de ataque no seu turno, você pode trocar um de seus ataques, para tentar enganar um humanoide que você veja dentro de 30ft(6sq ou 9m), que possa te ver e ouvir. Faça um teste de Carisma (deception) contra o Sabedoria (insight) do alvo, se passar no teste, seus movimentos não provocam ataques de oportunidade do alvo, e seus Attack rolls contra ele tem vantagem (benefícios duram até o final do teu próximo turno). Se o teste falhar o alvo não pode ser mais enganado desta forma por 1 hora. <>War Caster: Você tem vantagens em saves de Constituição que você fizer para Concentração em uma magia, quando tomar dano. ----- Você pode utilizar seus componentes Somáticos mesmo quando estiver com as mãos ocupadas com armas ou arma e escudo. ----- Quando o movimento de uma criatura hostil causar ataque de oportunidade de você, você pode usar sua reação para Conjurar uma magia na criatura, ao invés de ataca-lo. A magia precisa ter um casting de 1 action, e precisa ter apenas uma criatura como alvo.

Other Features	

GIFTS OF IANTARKEL									
SPELL:	Divine Word					Wisdom			
SPELL LEVEL:	7	Chance of Use: 85%			Use Per day	USES		USED	
Success DC:	17	Spell Slot Use / Spell Level update				1			
					NãO				

Casting time: 1 Bonus Action
Range: 30 feet
Components: V
Duration: Instantaneous

You utter a divine word, imbued with the power that shaped the world at the dawn of creation.

Choose any number of creatures you can see within range. Each creature that can hear you must make a Charisma saving throw. On a failed save, a creature suffers an effect based on its current hit points:

- 50 hit points or fewer: deafened for 1 minute
- 40 hit points or fewer: deafened and blinded for 10 minutes
- 30 hit points or fewer: blinded, deafened, and stunned for 1 hour
- 20 hit points or fewer: killed instantly

Regardless of their current hit points, a celestial, an elemental, a fey, or a fiend that fails its save is forced back to its plane of origin (if it isn't there already) and can't return to your current plane for 24 hours by any means short of a wish spell.

[illegible][illegible]

ATTUNED	MAGIC ITEMS	ITEM TYPE / LOCATION	NOTES
1	Sword of Songs and Dance	Focus	Bonus em Spell DC e ataques com Spell. (ver item)
2			
3	BELT OF DWARVENKIND		Adiciona +1 na CA e +1 nos saving Throws

	MYSTIC TATTOO	LOCATION	NOTES
1			
2			
3			

Cantrips Known	0	☒	Vicious Mockery
	0	☒	Message
	0	☒	Mage Hand
	0	☒	Eldritch Blast
	0	☐	
	0	☐	
	0	☐	
	0	☐	
	0	☐	
	0	☐	
	0	☐	
	0	☐	
	0	☐	
	0	☐	
	0	☐	
	0	☐	

0	☒	Sending
	☒	Leomund's Tiny Hut [Ritual]
	☒	Hypnotic Pattern [C]
	☒	Counterspell
3	☐	
	☐	
3rd-Level Spells Known	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	

0	☒	Disintegrate
	☒	Wind Walk
	☐	
2	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	

0	☒	Teleport
	☒	Forcecage
	☐	
2	☐	

[illegible][illegible][illegible]

0	☒	Teleport
Expected	☒	Forcecage
	☐	
2	☐	
7th-Level Spells Known slots	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	Divine Word [Iantarkel's Gift]

[illegible][illegible][illegible]