



Character Name	
Johnson (M)	

Player Name	
Elias	

Class			
Paladin	16	Fighter	4

Level
20

Background	FAR TRAVELER
Skill Proficiencies: Insight, Perception	
Tool Proficiencies: Qualquer instrumento musical ou um Gaming Set, algo provavelmente nativo de sua terra natal.	
Languages: Uma de sua escolha.	
Equipment: Um conjunto de Roupas de Viajante, um instrumento musical ou kit de jogo que você seja proficiente, mapas mal desenhados de sua terra natal que dizem onde você está em Faerun, uma pequena joia valendo 10 gp elaborada no estilo de sua terra natal, e uma pequena bolsa contendo 5 gp.	

Race/Subrace	
Half-orc	

Alignment
Lawful good

Experience Points
376.275

SPEED	30 feet
6 SQ	9 m
Initiative	+0

Max Hit Points	232
Temporary HP	Current Hit Points

ARMOR CLASS
23

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

Passive Perception	17
--------------------	----

Strength	Skills
+6	<input checked="" type="checkbox"/> +12 Athletics
22	

Dexterity	Skills
+0	<input type="checkbox"/> +0 Acrobatics <input type="checkbox"/> +0 Sleight of Hand <input type="checkbox"/> +0 Stealth
10	

Constitution
+3
16

Intelligence	Skills
+1	<input type="checkbox"/> +1 Arcana <input type="checkbox"/> +1 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 checked="" type="checkbox"/> +7 Insight <input type="checkbox"/> +1 Medicine <input checked="" type="checkbox"/> +7 Perception <input type="checkbox"/> +1 Survival
12	

Charisma	Skills
+4	<input type="checkbox"/> +4 Deception <input checked="" type="checkbox"/> +10 Intimidation <input type="checkbox"/> +4 Performance <input checked="" type="checkbox"/> +10 Persuasion
18	

Languages
Common, Orc e Abissal

Wealth	
CP	SP
EP	GP
PP	Total

SAVING THROWS	<input type="checkbox"/> +6 Strength
<input type="checkbox"/> +0 Dexterity	
<input type="checkbox"/> +3 Constitution	
<input type="checkbox"/> +1 Intelligence	
<input checked="" type="checkbox"/> +7 Wisdom	
<input checked="" type="checkbox"/> +10 Charisma	

Death Saves	Successes	Total
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20
Failures	HD	HIT DICE
<input type="checkbox"/>		20d10

Attack Summary		
Weapon/Spell	Bonus	Damage
Sun Blade Longsword	+14	1d8+8/1d10+8 Rd
Warhammer	+12	1d8+6/1d10+6 B
Mace	+12	1d6+6 B
Longbow	+6	1d8+0
Holy Avenger Longsword	+15	1d8+9/1d10+9 S
Holy Avenger Vs Undead, Fiend		2d10 Radiant

SPELLS	
SPELLCASTING ABILITY	
Charisma	
Spell Save DC	Spell Attack
20	+12

NOTES

Other Proficiencies
Weapon/Armor Proficiencies
Armor: All armor, shields Weapons: Simples e martial weapons

Tool Proficiencies
Instrumento Musical: Ukulele Artisan's Tools: Calligrapher's Supplies

COMBAT NOTES

Johnson: Altura: 1,73m |-----| Peso: 195 lbs (88,45kg).
DEUS RAOUL DUKE

Personality Traits

Emissário de Zakhara: Eu expresso minha Afeição e desprezo em formas que são desconhecidas aos outros.

Ideals

Reservado. Por ser alguém novo nestas estranhas terras, sou cauteloso e respeitoso em meus tratamentos. (lawfull)

Class Features

CLASS:

[] Paladino:

<> DIVINE SENSE - 60 FT detecta e sabe o tipo(celestial, fiend, or undead) - USA 1 +CHAMod (total = 4)

<> LAY ON HANDS - POOL de Cura (5xLVL) = 30

-----| 1 action.

-----| Cura 1hp por ponto. ou gastando 5 pontos, cura: Doença/Veneno (pode curar varias doenças ou venenos, basta gastar 5pts para cada)

-----| Não afeta mortos vivos ou constructs.

<> Divine Smite: Quando acertar uma criatura com melee weapon attack, vc pode gastar 1 slot de magia para dar 2d8 extra dmg(radiante) + 1d8/nível acima de nível 1 de slot (max 5d8). O dano aumenta em 1d8 caso a criatura seja Undead/fiend.

<> Fighting Style:

-----| Defesa: +1 AC enquanto usar armor.

<> Divine Health: A Magia divina que flui em seu corpo te torna imune a doenças.

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

<> Aura Of Protection: Sempre que você ou uma criatura amigável, dentro de 10ft (2sq ou 3m) de você precise realizar um Saving Throw sua aura cede um bônus no save igual ao modificador de Carisma (minimo de 1). Você precisa estar consciente para isso.

<> Aura of Courage: Enquanto você estiver consciente, você e criaturas amigáveis dentro de 10ft (2sq ou 3m) não podem ficar amedrontados.

<>Improved Divine Smite: Você está tão impregnado com poder Justo, que todos os teus ataques melee, carregam poder divino com eles. Sempre que você acertar uma criatura com uma arma melee, a criatura recebe 1d8 de dano radiante extra. Se você também usar Divine Smite com um ataque, adicione este dano ao dano extra do Divine Smite.

<> Cleansing Touch: Você pode usar uma ação para tocar e acabar uma magia em você ou em uma criatura que aceite ser limpa. Usa chamod (min 1) por descanso longo.

<> SACRED OATH: O Penitente (justiça, Virtude, Ordem)

-----| Oath Spells: Sanctuary, Compelled Duel, Lesser Restoration, Warding Bond, Aura of Vitality e Life Transference. estas magias estão sempre preparadas, e não contam como magias preparadas por dia.

<> Channel Divinity: 1 por long/short rest

-----| Proteção do Penitente. Ativa como uma ação de bônus. Correntes de energia divina se ligarão a todos os seus aliados [30ft (6sq ou 9m)]. Por 1 minuto, enquanto seus aliados estiverem ligados às correntes, você pode escolher sofrer 1d6 de dano Rad, para causar desvantagens nos ataques feitos contra eles

-----| Flagelo da Penitência. Você pode com uma ação imbuir sua arma, e por 1 minuto, ao acertar o inimigo, você pode rolar 1d4 de dano Rad, a um máximo de 5d4, em você e para cada dado de dano sofrido, adicionar 1d8 de dano radiante extra nos ataques desta arma. Adicionalmente, ao Divine Smite com o Flagelo da Penitência, você pode sofrer 1d8 de dano Rad, e aumentar os dados do seu Divine Smite de d8 para d10.

<> Aura da Reconciliação: No nível 7, Você e quaisquer criaturas dentro de 10ft (2sq ou 3m), ganham bônus de dano igual ao Carisma Mod.(mín.1). Caso uma criatura inimiga esteja dentro da aura, ela receberá o bônus apenas em ataques efetuados contra o paladino.

<> Recuperação do Penitente: Equanto em batalha, e seu HP estiver igual ou menor que a metade, no inicio do seu turno você pode usar Lay on Hands em você como ação livre. Adicionalmente, 1/encontro, caso tenha gasto todo seu Pool, você pode se curar em até metade de seu Pool, mas receberá 1,5 x metade da cura recebida como dano radiante ao final da batalha.

[] Guerreiro:

<> FIGHTING STYLE: Protection - Quando uma criatura atacar outro alvo que não seja você em até 5ft (1sq ou 1,5m) de você, você pode usar sua Reação para impor desvantagem neste ataque. Você precisa ver a criatura atacante e estar usando um escudo.

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

<> Action Surge: No seu Turno você pode usar uma Ação adicional fora a sua ação normal. Precisa descansar (short/long) antes de usar novamente.

<> MARTIAL ARCHETYPE: Battle Master

-----| Combat Superiority: Você aprendeu 3 Manobras que são alimentadas por dados chamados Dados de Superioridade.

-----| Dados de Superioridade: Você tem 4 dados de Superioridade, que são d8. Você recupera todo dado usado em cada descanso (Longo ou Curto).

-----| Saving Throws: Algumas manobras requerem do seu alvo um Saving Throw. ADC para suas manobras é 8 + Mod Força + Proficiência = 17.

-----| Manobras: Você aprendeu 3 manobras, Maneuvering Attack, Disarming Attack e o Precision Attack. Você pode usar apenas uma manobra por ataque.

-----| Student of War: Você ganha proficiência com um Artisan's Tools: Calligrapher's Supplies.

Bonds

Eu não tenho nenhuma causa maior que servir ao meu povo.

Flaws

Eu não tenho nenhuma amabilidade por algumas ações e motivações do povo destas terras, pois estas são muito diferentes de mim.

Racial Traits & Feats

RACE:

<>DARKVISION: 60 ft (12sq / 18m)

<>Relentless Endurance: ao ser reduzido a 0 mas não morto, pode ir a 1hp ao invés disso (1 por "long rest".)

<>SAVAGE ATTACKS: NO CRÍTICO (melee) JOGA 1 DADO EXTRA DE DANO.

FEATS:

<> Tough: +2 HP por nível.

<> Shield Master: Se você usar uma ação de Ataque no seu turno, você pode usar a bônus action para tentar empurrar uma criatura com seu escudo, dentro de 5ft (1sq 1,5m) de você.

-----| Se Você não estiver incapacitado, você pode adicionar o bônus de CA do escudo ao seu Saving Throw de Destreza, contra magias ou quaisquer efeitos de dano que afetem apenas você como alvo.

-----| Caso seja sujeito a um efeito que te permita utilizar um saving throw de Destreza para receber metade do dano, você pode usar sua reação para não levar dano algum caso passe no teste, colocando o escudo entre você e a fonte do efeito.

<> Recuperação Divina: você aprendeu a recuperar parte de sua energia p/canalizar o poder divino de suas magias.

-----| 1/dia quando você terminar um short rest, você pode escolher spell slots gastos para recuperar. Os Spell Slots precisam ter um nível combinado igual ou menor que metade de seu nível de spellcaster divino (round up) e nenhum slot pode ser do nível 6 ou superior.

<> Orcish Fury: Sua furia Orc lhe concedeu os seguintes bonus: +1 em Constituição.

-----| Quando você acertar um ataque com arma simples ou marcial, você pode rolar 1 dado de dano extra.

-----| Imediatamente após o uso da Relentless Endurance, você pode usar sua reação p/atacar c/uma arma.

<>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.

Other Features

GIFTS OF IANTARKEL						
SPELL:	True Strike		Wisdom			
SPELL LEVEL:	Cantrip	Chance of Use:	100%	Use Per day	USES	USED
Success DC:	-	Spell Slot Use / Spell Level update			-	
Casting time: 1 Action Range: 30 feet Components: S Duration: Concentration, up to 1 round You extend your hand and point a finger at a target in range. Your magic grants you a brief insight into the target's defenses. On your next turn, you gain advantage on your first attack roll against the target, provided that this spell hasn't ended. Page: 284 Players Handbook						

Other Traits & Notes

Gift Notes

ATTUNED	MAGIC ITEMS	ITEM TYPE / LOCATION	NOTES
1	Holy Avenger	Weapon	(ver item)
2	Plate of Dragon Hunter	Armor	(Ver Item)
3	Holy Symbol of Raoul Duke	Holy Symbol	(Ver Item)

MYSTIC TATTOO	LOCATION	NOTES
1		
2		
3		

