



Character Name	
Ora Mercury (F)	

Player Name	
Victor	

Class		
Rogue	20	

Level
20

Background	Haunted One
Skill Proficiencies: Choose one from among Arcana, Deception, Investigation, Religion, and Survival Languages: Choose one exotic language (Abyssal, Celestial, Deep Speech, Draconic, Infernal, Primordial, Sylvan, or Undercommon) Equipment: A monster hunter's pack, a set of common clothes, and one trinket of special significance (see below), and a belt pouch containing 15 gp.	

Race/Subrace	
Dwarf	ANÃO DA AREIA

Alignment
Chaotic neutral

Experience Points
371.381

SPEED	25 feet
5 SQ	8 m

Max Hit Points	149
Temporary HP	
Current Hit Points	

Initiative	+10
------------	-----

ARMOR CLASS
17

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

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

Strength	Skills
+0	<input type="checkbox"/> +0 Athletics
11	

Dexterity	Skills
+5	<input type="checkbox"/> +5 Acrobatics <input checked="" type="checkbox"/> +17 Sleight of Hand <input checked="" type="checkbox"/> +17 Stealth
20	

Constitution
+2
15

Intelligence	Skills
+1	<input type="checkbox"/> +1 Arcana <input type="checkbox"/> +1 History <input checked="" type="checkbox"/> +13 Investigation <input type="checkbox"/> +1 Nature <input type="checkbox"/> +1 Religion
12	

Wisdom	Skills
+2	<input type="checkbox"/> +2 Animal Handling <input type="checkbox"/> +2 Insight <input type="checkbox"/> +2 Medicine <input checked="" type="checkbox"/> +8 Perception <input type="checkbox"/> +2 Survival
14	

Charisma	Skills
+0	<input checked="" type="checkbox"/> +6 Deception <input type="checkbox"/> +0 Intimidation <input type="checkbox"/> +0 Performance <input type="checkbox"/> +0 Persuasion
10	

Languages
COMUM, ANÃO e UNDERCOMMON

Wealth	
CP	SP
EP	GP
PP	Total

SAVING THROWS	<input type="checkbox"/> +0 Strength <input checked="" type="checkbox"/> +11 Dexterity <input type="checkbox"/> +2 Constitution <input checked="" type="checkbox"/> +7 Intelligence <input checked="" type="checkbox"/> +8 Wisdom <input type="checkbox"/> +0 Charisma
---------------	---

Death Saves	Successes	Total
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	20
Failures	HD	HIT DICE
<input type="checkbox"/>		20d8

Attack Summary		
Weapon/Spell	Bonus	Damage
Shortsword	+11	1d6+7 P
Dagger	+11	1d4+7 P
Black Gun(50ft/150ft) Revolver	+15	2d8+11 P
Trigun de Ora	+13	3d6+9 P
1/turno Sneak Attack		10d6
Pistol (30ft/90ft)	+13	1d10+9 P
Musket (40ft/120ft)	+13	1d12+9 P
Nine Lives Stealer Dagger	+13	1d4+9 P
Nine Lives Stealer Shortsword	+13	1d6+9 P

SPELLS	
SPELLCASTING ABILITY	
Charisma	
Spell Save DC	Spell Attack
14	+6

NOTES

Other Proficiencies
Weapon/Armor Proficiencies
<> Dwarven Combat Training: Você é proficiente com Battleaxes, Warhammer, Firearms (Renaissance Items: Pistol e Musket).
<> Dwarven Armor Training: light e medium.
<> Weapons: Simple weapons, Hand Crossbows, Longswords, rapiers, shortswords.

Tool Proficiencies
Thieves' Tools (prof. dobrada = Stealth) Tinker's Kit (anão) Kit de Disfarce (class) Kit de trabalho com veneno.(class)

COMBAT NOTES

Ora Mercury: Altura: 1,38m; 65 anos.
|-----| Peso: 172 lbs (78,02kg).

Personality Traits

Eu vivo pela emoção da caçada.

Bonds

Eu deixo meus pensamentos e descobertas em um diário (journal). Meu diário é meu legado.

Ideals

Eu tenho um chamado negro que me coloca acima da Lei (chaotic).

Flaws

Eu tenho um Vício. ("colecciona Aneis")

Class Features

CLASS:

[] Rogue:

<> Sneak Attack. Você sabe atacar subitamente e explorar a distração do inimigo. 1/turno, você pode causar 9d6 de dano extra a uma criatura que ele acerte com um ataque, desde que tenha vantagem no ataque. O ataque deve ser feito com Armas com propriedade finesse ou ranged.

Você não precisa de vantagem no ataque se outro inimigo do alvo está dentro de 5 ft (1sq ou 1,5m) do alvo, e este inimigo não esteja incapacitado.

<> Expertise: 2x proficiência em 2 skills: Investigation, Stealth, Sleight of Hand e Thieves' Tools.

<> Cunning Action. Em cada turno, vc pode usar 1 bonus action para usar Dash, Disengage, ou Hide.

<> Uncanny Dodge: Quando um atacante que você pode ver, te acertar com um ataque, você pode usar sua reaction para diminuir o dano do ataque pela metade.

<> Evasion. Você pode Agilmente se esquivar da área de certos efeitos, como firebreath de um dragão ou a magia Ice storm. Quando você for forçado a jogar um Saving Throw de Destreza para levar metade do dano num sucesso, ao invés disso ele não levará dano num sucesso ou metade numa falha.

<> Reliable Talent: Sempre que Você usar uma Skill que tenha proficiência, Você pode tratar toda rolagem de d20 menor ou igual a 9 como 10 de resultado.

<> Blindsense: Se você é capaz de escutar, você está ciente da localização de toda criatura escondida ou invisível dentro de 10ft (2sq ou 3m) de você.

<> Slippery Mind: Você adquiriu grande força mental. Você tem Proficiência com Wisdom Save.

<> Elusive: Você se tornou tão evasivo, que ataques raramente tem vantagem contra você. Nenhum ataque tem Vantagem contra você, enquanto não estiver incapacitado.

<> Stroke of Luck: Se seus ataques errarem um alvo dentro do seu alcance, você pode transformar o erro em um acerto. Alternativamente, se você falhar em um teste de habilidade, você pode tratar o resultado do d20 como um 20. Quando usar este aspecto, você não pode usa-lo novamente até realizar um descanso.

<> Rogue Archetype: Assassino:

-----| Bonus Proficiencies: Você é proficiente com Kit de Disfarce e Kit de trabalho com veneno.

-----| Assassinate: Você é muito mais mortal quando age antes de seus inimigos. Você ganha vantagem nos ataques contra criatura que ainda não tenha agido no combate, e adicionalmente qualquer acerto contra uma criatura que for surpreendida é um acerto crítico.

-----| Infiltration Expertise: Você pode sem falhas, criar uma identidade falsa para si mesmo. Você precisa passar 7 dias e 25po para estabelecer uma História, profissão e afiliações para a identidade. Você não pode estabelecer uma identidade que já pertence a alguém. Por exemplo, você pode comprar roupas, cartas de apresentação, certificados de aparência oficial, para se tornar um membro de uma guilda de mercadores, de uma cidade remota, para infiltrar a companhia de outros mercadores ricos.

Depois, se você adotar a nova identidade como disfarce, outras criaturas acreditarão que é você pois não tem motivos óbvios para duvidar.

-----| Impostor: Você ganhou a habilidade de infalivelmente imitar, a escrita, a fala e o comportamento de uma pessoa. Para tal, você precisará passar pelo menos 3 horas estudando estes três aspectos do alvo.

Seu disfarce é indiscernível para o observador casual. Se uma criatura desconfiada suspeitar que algo está estranho, você terá vantagem no teste de Carisma (Deception), para evitar detecção.

-----| Death Strike: Você se tornou um mestre da morte instantânea. Quando você atacar e acertar uma criatura que estiver surpreendida, ela precisa fazer um Saving Throw (DC: 8+Modif. Destreza + Proficiência). Numa falha, dobre o dano do ataque contra ela.

Racial Traits & Feats

RACE:

<> Dwarfen Combat Training: Você é proficiente com Battleaxes, Warhammer, Firearms (Renaissance Items: Pistol e Musket).

<> Dwarfen Armor Training: light e medium.

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

<> Speed: Sua Velocidade não diminui por usar armadura pesada.

<> Dwarfen Resilience: Vantagem em Saves contra Venenos. E resistência contra venenos.

<> Metalwork: Sempre que fizer um teste de inteligência (investigação), para analisar o funcionamento de quaisquer trabalhos em metal, você será considerado treinado na Skill Investigação, caso seja treinado dobre a proficiência. Além disso, você pode adicionar Tinker's tools em suas opções do traço anão Tool Proficiency.

FEATS:

<> SharpShooter: Você dominou as armas de longo alcance, e pode fazer ataques que outros acham impossível. Você ganha os seguintes benefícios:

-----| Atacar a longa distancia não impões desvantagem em ataques com Ranged Weapon;

-----| Seus ataques com Ranged Weapon, ignoram 1/2 cobertura e 3/4 de cobertura;

-----| Antes de fazer um ataque com uma Ranged Weapon que você é proficiente, você pode escolher tirar -5 da rolagem de ataque. Se o ataque acertar, você adiciona +10 no dano deste ataque.

<> Alert: Sempre alerta para o perigo, Você ganha +5 em iniciativa.

-----| Enquanto consciente você não pode ser surpreendido.

-----| Outras criaturas não ganham vantagem em ataques VS você por estarem escondidas.

<> Lucky: Você tem uma sorte inexplicável, que te ajuda no momento certo.

-----| Você tem 3 pontos de Sorte. Em qualquer momento que você fizer um ataque, um teste de habilidade ou um saving throw, você pode gastar um ponto de Sorte, para rolar um d20 adicional, você escolhe qual d20 usar. Você deve escolher usar a Sorte antes que o resultado do teste seja revelado. -----| Você Recupera seus pontos gastos quando termina um descanso Longo.

<> Ability Mastery: Você dominou a sua destreza ganhando os seguintes benefícios:

-----| Quando você fizer um ataque usando esta habilidade você ganha um bônus de +2 no dano.

-----| Quando você rolar um saving throw com esta habilidade, você pode re-rolar o dado e usar qualquer resultado. Você não pode usar este benefício novamente até realizar um descanso Longo.

<> Magic Initiate: Treinado como iniciante em Bardo: Você pode conjurar as Cantrips: Minor illusion e true strike. E uma vez por por descanso longo, você pode conjurar a Magia de nível 1: Unseen Servant

Other Features

Empty space for other features.

GIFTS OF IANTARKEL

SPELL:		<u>Spider Climb</u>		Wisdom	
SPELL LEVEL:	2	Chance of Use:	90%	Use Per day	2
Success DC:	12	Spell Slot Use / Spell Level update			Sim

Casting time: 1 Action
 Range: Touch
 Components: V, S, M (a drop of bitumen and a spider)
 Duration: Concentration, up to 1 hour

Until the spell ends, one willing creature you touch gains the ability to move up, down, and across vertical surfaces and upside down along ceilings, while leaving its hands free. The target also gains a climbing speed equal to its walking speed.

Page: 277 Players Handbook

Other Traits & Notes

Evento: Você fez Coisas terríveis para se vingar do assassinato de alguém que você amava. Você se tornou um monstro, e isso assombra seus sonhos mais vívidos.

Gift Notes

Empty space for gift notes.

ATTUNED	MAGIC ITEMS	ITEM TYPE / LOCATION	NOTES
1	Black Gun	Weapon	(ver item).
2	Bracers of Artillery	Arms	bonus de +2 no ataque e dano com armas de fogo
3	Armor of resistance	Armor	Necrotic Resistance

	MYSTIC TATTOO	LOCATION	NOTES
1			
2			
3			

