

Elazira The Unforgiving

CHARACTER NAME

Half-Orc

RACE

Folk Hero

BACKGROUND

Chaotic Good

ALIGNMENT

EXPERIENCE POINTS



BARBARIAN

Path of the Ancestral Guardian

PRIMAL PATH

+3

PROFICIENCY

PASSIVE PERCEPTION

13

INSPIRATION

PASSIVE INSIGHT

10

STRENGTH

19

+4

STRENGTH

16

+3

Χωρίς τα Gauntlets of Ogre Power

DEXTERITY

14

+2

SAVING THROWS

+2

ACROBATICS

+2

SLEIGHT OF HAND

+2

STEALTH

CONSTITUTION

16

+3

SAVING THROWS

+6

INTELLIGENCE

8

-1

SAVING THROWS

-1

ARCANA

-1

HISTORY

-1

INVESTIGATION

-1

NATURE

-1

RELIGION

WISDOM

10

+0

SAVING THROWS

+0

ANIMAL HANDLING

+0

INSIGHT

+0

MEDICINE

+3

PERCEPTION

+3

SURVIVAL

CHARISMA

10

+0

SAVING THROWS

+0

DECEPTION

+3

INTIMIDATION

+0

PERFORMANCE

+0

PERSUASION

PROFICIENCIES

LIGHT ARMOUR

SIMPLE WEAPONS

MEDIUM ARMOUR

MARTIAL WEAPONS

HEAVY ARMOUR

SHIELDS

LANGUAGES

Κοινή(Common), Orc

TOOLS & OTHER PROFICIENCIES

Vehicles land,
Cook's utensils

AC

16

INITIATIVE

+2

SPEED

40

55

Hit Point Maximum

Temporary Hit Points

HIT DICE

Used Total

5

d12

DEATH SAVES

SUCCESSSES

FAILURES

NAME	ATK BONUS	DAMAGE/TYPE
Greataxe	+7 vs AC	1d12+4 slashing / 1d12+6 slashing ae
Handaxe	+7 vs AC	1d6+4 slashing/1d6+6slashing ae
Javelin	+7 vs AC	1d6+3 piercing

RAGE

Used Total

3

Damage

BRUTAL CRITICAL

ADDITIONAL COMBAT FEATURES

RAGE

Τρεις φορές μετά από μεγάλη ανάπαυση (long rest) μπορείς να μπεις σε rage σαν bonus action. Όσο είσαι σε rage ισχύουν τα εξής

- Έχεις πλεονέκτημα (advantage) σε Strength checks και saving throws
- Όταν κάνεις επίθεση με όπλο χρησιμοποιώντας Strength έχεις +2 στη ζημιά (damage)
- Έχεις αντοχή (resistance) σε bludgeoning, piercing and slashing damage

Το rage σου κρατάει για 1 λεπτό (10 γύρους) και τελειώνει αν πέσεις αναισθητός ή αν τελειώσει ο γύρος σου και δεν έχεις επιτεθεί ή δεχτεί ζημιά από τον προηγούμενο γύρο. Μπορείς να το τελειώσεις και μόνος σου σαν επιπλέον κίνηση (bonus action).

UNARMoured DEFENCE

Όταν δεν φοράς πανοπλία, ακόμα και αν κρατάς ασπίδα το armor class σου είναι 10 + Dexterity modifier + Constitution modifier.

RECKLESS ATTACK

Όταν κάνεις τη πρώτη σου επίθεση στον γύρο μπορείς να διαλέξεις να επιτεθείς ριμοκίνδυνα. Έτσι παίρνεις πλεονέκτημα (advantage) σε όλες τις ζημιές επίθεσης (attack rolls) strength που κάνεις αυτό το γύρο αλλά και όλες οι επιθέσεις ενάντια σου παίρνουν πλεονέκτημα (advantage) μέχρι την αρχή του επόμενου σου γύρου.

DANGER SENSE

Έχεις πλεονέκτημα (advantage) σε Dexterity ζημιές αποφυγής (saving throws) όταν μπορείς να δεις τι το προκάλεσε. Για να χρησιμοποιήσεις αυτή τη δυνατότητα πρέπει να μην είσαι τυφλός, κουφός ή ανίκανος για δράση (blinded, deafened, or incapacitated).

PRIMAL PATH FEATURE

Ancestral Protectors: Όταν μπαίνεις σε rage τα αρχαία πνεύματα των πολεμιστών προγόνων σου πολεμούν μαζί σου. Στην διάρκεια του rage το πρώτο πλάσμα που χτυπάς με μια επίθεση στο γύρο σου γίνεται στόχος των πολεμιστών, που εμποδίζουν τις επιθέσεις του. Μέχρι την αρχή του επόμενου γύρου, αυτός ο στόχος έχει μειονέκτημα σε οποιαδήποτε επίθεση που δεν είναι εναντίον σου και όταν ο στόχος χτυπήσει ένα πλάσμα εκτός από εσένα με μια επίθεση, αυτό το πλάσμα έχει αντοχή (resistance) στη ζημιά των επιθέσεων του στόχου.

EXTRA ATTACK

Όταν κάνεις κίνηση επίθεσης (attack action) στο γύρο σου μπορείς να κάνεις δυο επιθέσεις αντί για μια.

FAST MOVEMENT

Η ταχύτητά σου αυξάνεται κατά 10 feet όσο δεν φοράς βoriά πανοπλία (Heavy Armor).

Magic Items

Gauntlets of Ogre Power

Το Strength Score σου είναι 19 όσο φοράς αυτά τα γάντια. Δεν έχουν καμία επίδραση αν το Strength Score σου είναι ήδη 19 ή περισσότερο χωρίς αυτά.

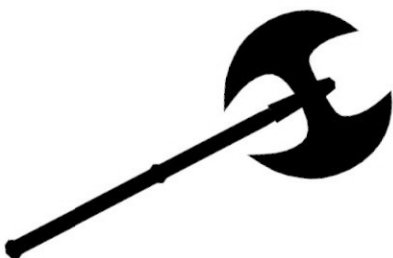
Racial Traits

Darkvision. Μπορείς να δεις σε χαμηλό φωτισμό έως και 60 feet σαν να ήταν εντονός φωτισμός και σε απόλυτο σκοτάδι σα να ήταν χαμηλός φωτισμός. Δεν μπορείς να αναγνωρίσεις χρώματα στο σκοτάδι παρά μόνο αποχρώσεις του γκρι.

Relentless Endurance. Όταν πέσεις στα στους 0 πόντους ζημιάς (hit points) αλλά δεν έχεις σκοτωθεί, μπορείς αυτόματα να σταθεροποιήσεις την υγεία σου ανακτώντας 1 πόντο ζημιάς (hit point). (1/ανά long rest).

Savage Attacks. Όταν καταφέρεις ένα καίριο χτύπημα (Critical hit) με ένα όπλο κοντινής απόστασης (melee weapon), μπορείς να ρίξεις ένα από τα ζάρια που χρησιμοποιείς για να προκαλέσεις ζημιά (damage), μια επιπλέον φορά και να το προσθέσεις στο συνολικό damage του καίριου χτυπήματος (Critical hit).

Σημειώσεις





Ελαζίρα η Αδυσώπητη(Elazira The Unforgiving)

CHARACTER NAME

30	6'2"	160 lb.	La Muerte Face Paint
AGE	HEIGHT	WEIGHT	DISTINGUISHING MARKS
Κίτρινα	Ανοιχτό Μπλε	Κόκκινα	
EYES	SKIN	HAIR	SCARS

CHARACTER APPEARANCE

PERSONALITY TRAITS

-Εάν κάποιος έχει πρόβλημα, είμαι πάντα έτοιμος να βοηθήσω.
-Είμαι ατομο της δρασης,οχι της σκεψης.

IDEALS

Κανείς και τίποτα δεν μπορεί να με απομακρύνει από το πεπρωμένο μου.

BONDS

Τα εργαλεία μου είναι σύμβολα της ζωής που εχω αφήσει πίσω και τα κουβαλάω έτσι ώστε να μην ξεχάσω ποτέ τις ρίζες μου.

FLAWS

Είμαι πεπεισμένος για τη σημασία του πεπρωμένου μου,παραβλεπωντας τις αδυναμίες μου και τον κίνδυνο αποτυχίας.

BACKGROUND

Rustic Hospitality : Δεδομένου ότι προέρχеше από τις λαικες ταξεις, ταιριάζεις μεταξύ τους με ευκολία. Μπορείς να βρείς ένα μέρος για να κρυφτείς, να ξεκουραστείς ή να ανακάμψεις μεταξύ άλλων κοινων ατομων, εκτός εάν έχεις δείξει οτι αποτελεις κίνδυνογια αυτούς. Θα σε προστατεύσουν από το νόμο ή οποιοσδήποτε άλλο σε ψάχνει, αν και δεν θα διακινδυνεύσουν τη ζωή τους για εσενα.

ALLIES

ENEMIES

ADDITIONAL FEATURES & TRAITS

Great Weapon Master: Κατά την διάρκεια του γύρου σου , όταν καταφέρεις ένα Καίριο χτύπημα (Critical hit) με ένα όπλο κοντινής απόστασης (melee weapon) ή μειώσεις ένα πλάσμα στους 0 πόντους ζημίας (hit points) , μπορείς να πραγματοποιήσεις μια επιπλέον επίθεση με melee όπλο ως επιπλέον κίνηση (bonus action).
Πριν κάνεις μια επίθεση με ένα βαρύ όπλο (heavy weapon) στο οποίο είσαι εκπαιδευμένος (proficient), μπορείς να επιλέξεις να πάρεις ένα – 5 στη ζαριά επίθεσης (attack roll). Εάν η επίθεση χτυπήσει, προσθέτεις ένα +10 στη ζαριά ζημιάς (damage roll) .

Κι άλλες Σημειώσεις

(αλλά ας μην κοροιδευόμαστε κύριε βάρβαρε, όλοι ξέρουμε πως αυτός ο χώρος θα μείνει άδειος)