

# Rayla Alyon

CHARACTER NAME

140

AGE

4'10"

HEIGHT

105 lb.

WEIGHT

DISTINGUISHING MARKS

Πράσινα

EYES

Χαλκοκόκκινο

SKIN

Μακριά Καστανά

HAIR

SCARS

## PERSONALITY TRAITS

· Έχω τη δικές μου απόψεις για το τι θεωρείται φαγητό και τι όχι, και βρίσκω τις διατροφικές συνήθειες αυτών γύρω μου αποκρουστικές.  
· Ξεκινώ τη μέρα μου με μικρές παραδοσιακές τελετουργίες, που είναι άγνωστες στους γύρω μου.

## IDEALS

**Φιλοπεριέργη: Τα πάντα είναι καινούρια, αλλά έχω δίψα για μάθηση.**

## BONDS

**Η ελευθερία μου είναι το πιο πολύτιμο αγαθό μου. Δεν θα αφήσω ποτέ κανέναν να μου την αφαιρέσει.**

## FLAWS

**Έχω μια αδυναμία για τα αλκοολούχα ποτά και άλλες απολαύσεις αυτού του τύπου.**

## BACKGROUND

Far Traveler: Exile (Εξόριστη)

Καταγωγή: Evermeet

Τα φημισμένα νησιά των ζωτικών μακριά προς τη δύση είναι η πατρίδα των ζωτικών που δεν βρέθηκαν ποτέ στο Faerun. Το βρίσκουν συχνά δυσκολότερο μέρος απ' ό,τι το περιέμεναν όταν κάνουν τελικά το ταξίδι. Όσο ξετιτεύονται από το Evermeet είναι είτε εξόριστοι, αναγκασμένοι να φύγουν επειδή διέπραξαν κάποια παράβαση των νόμων των ζωτικών, ή απεσταλμένοι που έρχονται στο Faerun για έναν σκοπό που ωφελεί τον πολιτισμό και την κοινωνία των ζωτικών.

Background Feature: All Eyes on You

Η προφορά σου, οι συνήθειες, οι ιδιωματισμοί και ίσως ακόμα και η εμφάνισή σου, αναδεικνύουν ότι είσαι ξένη. Περίεργες ματιές κατευθύνονται προς το μέρος σου όπου και να πας, το οποίο μπορεί να είναι ενοχλητικό, αλλά αποκτά παράλληλα το φιλικό ενδιαφέρον λόγων και άλλων που ενδιαφέρονται για μακρινούς τόπους, και προφανώς καθημερινών ανθρώπων που ανυπομονούν να ακούσουν ιστορίες για την πατρίδα σου.

Μπορείς να μετατρέψεις αυτήν την προσοχή μίσω διαπραγμάτευση σε πρόσβαση σε ανθρώπους και τοποθεσίες για εσένα και τους συναξιδιώτες σου, που διαφορετικά δεν θα διέθετες. Ευγενείς άρχοντες, λόγιοι και πλούσιοι έμποροι συγκαταλέγονται ανάμεσα σε αυτούς που ίσως να ενδιαφέρονται να ακούσουν για τη μακρινή σου πατρίδα και το λαό σου.

## ALLIES

## ENEMIES

## ADDITIONAL FEATURES & TRAITS

### Racial Traits

(Race) **Darkvision:** Συνηθισμένη στα φεγγαρόλουστα δάση και στο νυχτερινό ουρανό, έχεις ανώτερη όραση στο σκοτάδι και σε συνθήκες χαμηλού φωτισμού. Μπορείς να δεις σε χαμηλό φωτισμό (dim light) έως και 60 feet σαν να ήταν έντονος φωτισμός (bright light), και στο σκοτάδι (darkness) σαν να ήταν χαμηλός φωτισμός (dim light). Δεν μπορείς να διακρίνεις χρώματα στο σκοτάδι (darkness), μόνο αποχρώσεις του γκρι.

(Race) **Fey Ancestry:** Έχεις πλεονέκτημα (advantage) όταν προσπαθείς να αποφύγεις τη γητευση (charm) και η μαγεία δε μπορεί να σε κοιμησει.

(Race) **Trance:** Τα ζωτικά δεν έχουν ανάγκη από ύπνο. Αντ' αυτού διαλογίζονται (meditate) βαθιά, παραμένοντας μισκοιμισμένοι, για 4 ώρες κάθε ημέρα. Ο κοινός όρος για αυτού του είδους το διαλογισμό λέγεται Trance. Όσο διαλογίζεσαι, μπορείς κατά κάποιο τρόπο να ονειρευτείς. Τέτοια όνειρα αποτελούν στην πραγματικότητα πνευματικές ασκήσεις οι οποίες γίνονται αυθόρμητα μετά από χρόνια εξάσκησης. Η ξεκούραση με αυτή τη μέθοδο επιφέρει ίδιο όφελος με αυτό που λαμβάνει ένας άνθρωπος μετά από οχτώ ώρες κανονικού ύπνου.

(Subrace) **Mask of the Wild:** Μπορείς να επιχειρήσεις να κρυφτείς (hide) ακόμη κι όταν είσαι ελαφρώς δυσδιάκριτος (lightly obscured) από φυλλώματα, καταρρακτώδη βροχή, χιόνι που πέφτει, ομίχλη και άλλα φυσικά φαινόμενα.

## Wild Shape Specifics

**Wild Shape:** Μπορείς να χρησιμοποιήσεις μία επιπλέον κίνηση (bonus action) για να πάρεις μαγικά τη μορφή ενός θηρίου που έχεις αντικρίσει στο παρελθόν. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτή την ικανότητα δύο φορές. Η ικανότητα χρήσης της ανακτάται μετά την ολοκλήρωση μιας σύντομης ή μεγάλης ανάπαυσης (short or long rest). Έχεις τη δυνατότητα να μεταμορφωθείς σε οποιοδήποτε θηριο έχει challenge rating 1 ή μικρότερο και δεν έχει ταχύτητα πτήσης (flying speed).

Μπορείς να παραμείνεις στη μορφή του θηρίου για 1 ώρα. Έπειτα επανέρχεται στην κανονική σου μορφή εκτός εάν ξοδέψεις ακόμα μία χρήση της ικανότητας. Για να ανακτήσεις την κανονική σου μορφή πριν από τη μία ώρα, χρησιμοποιείς μία επιπλέον κίνηση (bonus action) στον γύρο σου. Την ανακτάς αυτομάτως σε περίπτωση που πέσεις αναισθητός (unconscious), φτάσεις στους 0 πόντους ζημιάς ή πεθάνεις. Όσο είσαι μεταμορφωμένος ισχύουν οι ακόλουθοι κανόνες:

· Τα στατιστικά σου αντικαθίστανται με αυτά του θηρίου, αλλά διατηρείς την ηθική σου ευθυγράμμιση (alignment), την πρωσοπικότητά σου, καθώς και τους βαθμούς Ευφύιας, Σοφίας και Χαρισματικότητας (Intelligence, Wisdom and Charisma scores). Επίσης διατηρείς την εκπαίδευση (proficiencies) σε δεξιότητες (skills) και σε ζαριές αποφυγής (saving throws), καθώς αποκτάς επιπλέον αυτήν που διαθέτει το θηριο. Αν το θηριο έχει την ίδια εκπαίδευση (proficiency) με εσένα και το μπόνους στον δικό του πίνακα στατιστικών είναι μεγαλύτερο από το δικό σου, χρησιμοποιείς το δικό του πλεονέκτημα αντί του δικού σου. Αν όμως έχει θρυλικές κινήσεις ή κινήσεις λημεριού (legendary or lair actions) δεν μπορείς να τις χρησιμοποιήσεις.

· Όταν μεταμορφώνεσαι, αποκτάς τους πόντους ζημιάς (hit points) του θηρίου και τα Hit Dice του. Όταν επανέρχεται στην κανονική σου μορφή, επιστρέφεις στους πόντους ζημιάς που είχες πριν μεταμορφωθείς. Όμως, αν επανέλθεις επειδή έπεσες στους 0 πόντους ζημιάς οποιαδήποτε επιπλέον ζημιά (damage) μεταφέρεται στην κανονική σου μορφή. Εφόσον η επιπλέον ζημιά δεν αρκεί για να μειώσει τους πόντους ζημιάς της κανονικής σου μορφής στο 0, δεν πέφτεις αναισθητός (unconscious).

· Δεν μπορείς να εκτελέσεις ζόρκια, και η ικανότητά σου να μιλήσεις ή να κάνεις οποιαδήποτε κίνηση (action) που απαιτεί χέρια είναι περιορισμένη σύμφωνα με τις δυνατότητες του θηρίου. Η μεταμόρφωση, ωστόσο, δεν διακόπτει τη συγκέντρωση (concentration) σε κάποιο ζόρκι που έχεις ήδη εκτελέσει, ούτε σε αποτρέπει από το να κάνεις κάποια κίνηση που είναι μέρος ενός ζορκιού που έχεις ήδη εκτελέσει, όπως το ζόρκι call lightning.

· Διατηρείς τον όφελος από τα χαρακτηριστικά της κλάσης (class), της φυλής (race) ή κάποιας άλλης προέλευσης και μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις εφόσον η νέα σου μορφή έχει τη φυσική δυνατότητα για να τα πράξει. Όμως δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις καμία από τις ξεχωριστές αισθήσεις σου (special senses), όπως το darkvision, εκτός και αν η νέα σου μορφή έχει επίσης αυτή την αίσθηση.

· Επιλέγεις εάν ο εξοπλισμός σου πέφτει στο έδαφος στο χώρο όπου βρίσκεσαι, εάν συγχωνεύεται στην νέα μορφή, ή εάν φοριέται από αυτή. Ο εξοπλισμός που φοριέται λειτουργεί κανονικά, αλλά ο DM αποφασίζει εάν είναι πρακτικό για τη νέα μορφή να φοράει ένα κομμάτι του εξοπλισμού με βάση το σχήμα και το μέγεθος του πλάσματος. Ο εξοπλισμός δεν αλλάζει σχήμα ή μέγεθος για να ταιριάζει με τη νέα μορφή, και εάν δεν μπορεί να φορεθεί πρέπει είτε να πέσει στο έδαφος ή να συγχωνευτεί. Εάν συγχωνευτεί δεν έχει καμία επίδραση μέχρι να αφήσεις αυτή τη μορφή.

## Κι άλλες Σημειώσεις

# Rayla Alyon

CHARACTER NAME

Wood Elf

RACE

Far Traveler

BACKGROUND

Chaotic Neutral

ALIGNMENT

EXPERIENCE POINTS



# DRUID

Circle of the Moon

DRUID CIRCLE

5

LEVEL 2

**+3** PROFICIENCY

PASSIVE PERCEPTION **17**

INSPIRATION

PASSIVE INSIGHT **17**

**STRENGTH**

**-1**

**8**

◆ -1 SAVING THROWS

○ -1 ATHLETICS

**DEXTERITY**

**+3**

**16**

◆ +3 SAVING THROWS

○ +3 ACROBATICS

○ +3 SLEIGHT OF HAND

○ +3 STEALTH

**CONSTITUTION**

**+2**

**14**

◆ +2 SAVING THROWS

**INTELLIGENCE**

**+1**

**12**

◆ +4 SAVING THROWS

○ +4 ARCANА

○ +1 HISTORY

○ +1 INVESTIGATION

○ +4 NATURE

○ +1 RELIGION

**WISDOM**

**+4**

**18**

◆ +7 SAVING THROWS

○ +4 ANIMAL HANDLING

○ +7 INSIGHT

○ +7 MEDICINE

○ +7 PERCEPTION

○ +4 SURVIVAL

**CHARISMA**

**-1**

**8**

◆ -1 SAVING THROWS

○ -1 DECEPTION

○ -1 INTIMIDATION

○ -1 PERFORMANCE

○ -1 PERSUASION

AC **15**

INITIATIVE **+3**

SPEED **35**

Hit Point Maximum **38**

Temporary Hit Points

HIT DICE

Used Total

**5**

DEATH SAVES

SUCCESSES ○○○○

FAILURES ○○○○

| NAME       | ATK BONUS | DAMAGE/TYPE    |
|------------|-----------|----------------|
| Scimitar   | +6        | 1d6+3 slashing |
| Dagger     | +6        | 1d4+3 piercing |
| Thorn Whip | +7        | 2d6 piercing   |

SPELL ATTACK BONUS **+7**

SPELL SAVE DC **15**

WILD SHAPE

Used Total

**1** **2**

Max CR

BEAST SHAPES KNOWN

**Magic Item**

**Staff of the Python:** Μπορείς να χρησιμοποιήσεις την κίνηση σου (action) για να πες τη μαγική φράση της ράβδου και να την πετάξεις στο έδαφος εντός 10 feet από εσένα. Η ράβδος γίνεται ένα γιγαντιαίο βόας συσφιγκτήρας (giant constrictor snake) υπό τον έλεγχό σου και δρα σε δικό του Initiative. Χρησιμοποιώντας μία επιπλέον κίνηση (bonus action) για να πες τη μαγική φράση ξανά, επιστρέφεις τη ράβδο στην κανονική της μορφή στο χώρο όπου προηγουμένως καταλάμβανε το φίδι.

Στον γύρο σου, μπορείς διανοητικά να προσταξείς το φίδι εάν βρίσκεται εντός 60 feet από εσένα και δεν είναι ανίκανος (Incappedated). Επιλέγεις τι κίνηση (action) θα κάνει το φίδι και που θα μετακινηθεί κατά την διάρκεια του επόμενου γύρου του ή μπορείς να δώσεις μια γενική εντολή, όπως το να επιτεθεί τους εχθρούς σου ή να φρουρήσει μια περιοχή.

Εάν το φίδι φτάσει τους 0 πόντους ζωής, πεθαίνει και ανακάτ τη μορφή της ράβδου. Η ράβδος τότε θρυμματίζεται και καταστρέφεται. Αν το φίδι επιστρέψει στη μορφή της ράβδου πριν χάσει όλους τους πόντους ζωής του, τότε τους ανακάτ όλους.

*ψάξε στατιστικά για το "Giant Constrictor Snake"*

SPELLS SLOTS

| 1st | 2nd | 3rd | 4th | 5th | 6th | 7th | 8th | 9th |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   |
| ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   |
| ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   |
| ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   | ○   |

Cantrips Known **3**

RACIAL TRAITS

PROFICIENCIES

LIGHT ARMOUR

SIMPLE WEAPONS

MEDIUM ARMOUR

MARTIAL WEAPONS

HEAVY ARMOUR

SHIELDS

LANGUAGES

Κοινή (Common), Elvish, Sylvan, Druidic

TOOLS & OTHER PROFICIENCIES

Ρόπαλα (clubs), μαχαίρα (daggers), βελόκια (darts), ακόντια (javelins), απελαστικά (maces), κοντάρια (quarterstaves), γυατά. Εργαλεία Βοτανολογίας (Herbalism Kit), Ζετ Ζαρώων (Dice Set)

**WILD SHAPE**

Wild Shape: Μπορείς να χρησιμοποιήσεις μία επιπλέον κίνηση (bonus action) για να πάρεις μαγικά τη μορφή ενός θηρίου που έχεις αντικρίσει στο παρελθόν. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτή την ικανότητα δύο φορές. Η ικανότητα χρήσης της ανασταί μετά την ολοκλήρωση μιας σύντομης ή μεγάλης ανάπαυσης (short or long rest). Έχεις τη δυνατότητα να μεταμορφωθείς σε οποιοδήποτε θηριο έχει challenge rating 1 ή μικρότερο και δεν έχει ταχύτητα πτήσης (flying speed). Μπορείς να παραμένεις στη μορφή του θηρίου για 1 ώρα. Έπειτα επανέρχεται στην κανονική σου μορφή εκτός εάν ξοδέψεις ακόμα μία χρήση της ικανότητας. Για να ανασταίς την κανονική σου μορφή πριν από τη μία ώρα, χρησιμοποιείς μία επιπλέον κίνηση (bonus action) στον γύρο σου. Την ανακάτς αυτόματως σε περίπτωση που πέσει ανείσθητος (unconscious), φτάσεις στους 0 πόντους ζωής ή πεθάνεις.

| Level | Max. CR | Limitations                 | Example     |
|-------|---------|-----------------------------|-------------|
| 2nd   | 1/4     | No flying or swimming speed | Wolf        |
| 4th   | 1/2     | No flying speed             | Crocodile   |
| 8th   | 1       | —                           | Giant Eagle |

**DRUID CIRCLE FEATURE**

Combat Wild Shape: Όσο είσαι μεταμορφωμένος με το Wild Shape, μπορείς να χρησιμοποιήσεις μία επιπλέον κίνηση (bonus action) για να ξοδέψεις μία χρήση ξορκιού (spell slot) για να ανακάτσεις 1d8 πόντους ζωής ανά επίπεδο χρήσης ξορκιού που ξοδέψες.

**TOOLS & OTHER PROFICIENCIES**

**Weapons:** clubs, daggers, darts, javelins, maces, quarterstaves, scimitars, sickles, slings, spears, longsword, shortsword, shortbow, longbow

**Tools:** Herbalism Kit, Dice Set

**Σημειώσεις**

Level: (R)

**CANTRIPS & SPELLS PREPARED**

|   |   |                    |   |
|---|---|--------------------|---|
| 0 | ○ | Druidcraft         | ○ |
| 0 | ○ | Thorn Whip         | ○ |
| 0 | ○ | Resistance         | ○ |
| 1 | ○ | Charm Person       | ○ |
| 1 | ○ | Cure Wounds        | ○ |
| 1 | ● | Detect Magic       | ○ |
| 1 | ● | Speak With Animals | ○ |
| 1 | ○ | Thunderwave        | ○ |
| 2 | ○ | Flame Blade        | ○ |
| 2 | ○ | Hold Person        | ○ |
| 2 | ○ | Moonbeam           | ○ |
| 3 | ○ | Call Lighting      | ○ |
|   | ○ |                    | ○ |
|   | ○ |                    | ○ |
|   | ○ |                    | ○ |
|   | ○ |                    | ○ |
|   | ○ |                    | ○ |