

Richard Silverwing

CHARACTER NAME

Dragonborn

RACE

Acolyte

BACKGROUND

Lawful Good

ALIGNMENT

EXPERIENCE POINTS

5

PALADIN

Oath of Vengeance

SACRED OATH

3

PROFICIENCY

PASSIVE

PERCEPTION

10

INSPIRATION

PASSIVE

INSIGHT

13

STRENGTH

19

4



4 SAVING THROWS



7 ATHLETICS

DEXTERITY

10

0



0 SAVING THROWS



0 ACROBATICS



0 SLEIGHT OF HAND



0 STEALTH

CONSTITUTION

12

1



1 SAVING THROWS

INTELLIGENCE

9

-1



-1 SAVING THROWS



-1 ARCANA



-1 HISTORY



-1 INVESTIGATION



-1 NATURE



2 RELIGION

WISDOM

10

0



3 SAVING THROWS



0 ANIMAL HANDLING



3 INSIGHT



0 MEDICINE



0 PERCEPTION



0 SURVIVAL

CHARISMA

16

3



6 SAVING THROWS



3 DECEPTION



3 INTIMIDATION



3 PERFORMANCE



6 PERSUASION

RACIAL TRAITS

Draconic Ancestry (silver). Έχεις αντοχή (resistance) σε ζημιά ψυχους (cold damage) και η ανάσα σου κάνει ζημιά ψυχους (cold damage).

Breath Weapon [1/σύντομη ή μεγάλη ανάπαυση (short ή long rest)]. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις μια κίνηση (action) για να εκπνεύσεις κρύα ενέργεια σε έναν κύβου 15ft για 2d6 (ζημιά ψυχους (cold damage)). Κάθε πλάσμα στην περιοχή θα πρέπει να κάνει ένα Constitution saving throw (DC12) και αν επιτύχουν δέχονται μόνο τη μισή ζημιά (damage).

Dragon ancestor. Όταν ρίχνεις charisma checks για να συναναστραφείς με Δρακόνες προσθέτεις το proficiency bonus σου 2 φορές.

PROFICIENCIES

LIGHT ARMOUR



SIMPLE WEAPONS



MEDIUM ARMOUR



MARTIAL WEAPONS



HEAVY ARMOUR



SHIELDS



LANGUAGES

Κοινή (Common)

Draconic

TOOLS & OTHER PROFICIENCIES

AC

17

INITIATIVE

0

SPEED

30

39

Hit Point Maximum

Temporary Hit Points

HIT DICE

Used

Total

5

d10

DEATH SAVES

SUCCESSES

FAILURES

NAME

ATK BONUS

DAMAGE/TYPE

Maul+1

+8

2d6+5

Longsword

+7

1d8+4

Javelin

+7

1d6+4

SPELL ATTACK BONUS

SPELL SAVE DC

SPELLS SLOTS

1st

2nd

3rd

4th

5th

LAY ON HANDS

Used

Total

25

DIVINE SENSE

Used

Total

4

Level (R)

SPELLS PREPARED

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

2

DIVINE SENSE

Σαν κίνηση (action) μπορείς να ελευθερώσεις τις αισθήσεις σου και να νιώσεις παρουσίες καλού και κακού. Μέχρι το τέλος του επόμενου σου γύρου ξέρεις την ποσότητα κάθε celestial, fiend ή undead 60 feet κοντά σου που δεν είναι πίσω από πλήρη κάλυψη. Γνωρίζεις τον τύπο κάθε πλάσματος που εντοπίζεις έτσι αλλά όχι την ταυτότητά του. Μπορείς επίσης να εντοπίζεις αν ένα μέρος έχει καθοριστεί ή βεβηλωθεί όπως με το ξορκι Hallow. Μπορείς να κάνεις αυτή την ικανότητα 1 + charisma modifier φορές ανά μεγάλη ανάπαυση (long rest).

LAY ON HANDS

Έχεις μία ποσότητα θεραπευτικής μαγείας αποθηκευμένη, στην οποία μπορείς να έχεις μέχρι 25 πόντους ζημιάς (hit points). Μετά από κάθε μεγάλη ανάπαυση (long rest) η αποθήκη αυτή ξαναγεμίζει. Ακουμπάς ένα πλάσμα και τραβάς δύναμη από την αποθήκη αυτή για να του επαναφέρεις πόντους ζημιάς (hit points) ίσο με τον αριθμό που τραβάς από την αποθήκη. Εναλλακτικά μπορείς να ξοδέψεις 5 πόντους ζημιάς (hit points) από την αποθήκη σου για να θεραπεύσεις το πλάσμα από μία ασθένεια ή ένα δηλητήριο (poison or disease). Μπορείς να θεραπεύσεις πάνω από μία ασθένεια ή δηλητήριο με μία χρήση του lay on hands ξοδεύοντας τους αντίστοιχους πόντους ζημιάς (hit points).

FIGHTING STYLE

Great Weapon Fighting: Όταν φέρεις 1 ή 2 σε ζάρι για ζημιά που ρίχνεις σε επίθεση με όπλο που κρατάς στα δύο χέρια τότε μπορείς να ξαναρίξεις αυτό το ζάρι.

DIVINE SMITE

Όταν χτυπάς ένα πλάσμα με όπλο εξ επαφής, μπορείς να ξοδέψεις μια χρήση ξορκισμού (spell slot) για να κάνεις επιπλέον 2d8 radiant damage ή 3d8 radiant damage αν ο στόχος είναι undead ή fiend, με επιπλέον 1d8 για κάθε επίπεδο της χρήσης ξορκισμού (spell level) μεγαλύτερο από 1.

DIVINE HEALTH

Ιερή μαγεία κυλάει μέσα σου και σε καθιστά ανυπερβλήτο σε αρρώστιες (Disease).

SACRED OATH FEATURE

Channel Divinity [1 χρήση ανά σύντομη ή μεγάλη ανάπαυση (short or long rest)]

EXTRA ATTACK

Μπορείς να επιτεθείς (attack) δύο φορές αντί για μία όταν χρησιμοποιείς κίνηση επίθεσης (attack action) στον γύρο σου.

Magic Items

Maul + 1

Σε επιθέσεις με αυτή την μαγική σφύρα προσθέτεις +1 στις ζημιές επίθεσης και ζημιάς (attack and damage rolls).

Σημειώσεις

Richard Silverwing

CHARACTER NAME

42	5'11"	187 lb.	-
AGE	HEIGHT	WEIGHT	DISTINGUISHING MARKS
Γαλάζια	Ασημένιες Φολίδες	-	-
EYES	SKIN	HAIR	SCARS

PERSONALITY TRAITS

Αναφέρομαι στα ιερά κείμενα με κάθε ευκαιρία
Δεν είμαι καθόλου ανεκτικός σε άλλες θρησκείες
και κατακρίνω τη λατρεία άλλων θεών

IDEALS

Εμπιστεύομαι την θεότητα μου να
καθοδηγήσει τις πράξεις μου και πιστεύω ότι
αν δουλέψω σκληρά τα πάντα θα πάνε καλά.

BONDS

Κάνω τα πάντα για τον απλό λαό.

FLAWS

Κρίνω τους άλλους αυστηρά και
εμένα αυστηρότερα.

BACKGROUND

Έχεις ξοδέψει την ζωή σου στην
υπηρεσία ενός ναού του Bahamut.
Υπηρετείς σαν διάμεσος μεταξύ του
βασιλείου του ιερού κόσμου και του
θνητού κόσμου, εκτελώντας ιερές
τελετές και προσφέροντας θυσίες έτσι
ώστε να διαμεσολαβήσεις ψιθύρους
στην παρουσία του Θείου. Δεν είσαι
απαραίτητα κληρικός- το να τελείς ιερά
μυστήρια δεν είναι το ίδιο με το να
διοχετεύεις θεϊκή ενέργεια.

ALLIES

ENEMIES

ADDITIONAL FEATURES & TRAITS

Επιλογές Channel Divinity:

- Abjure Enemy:

Σηκώνεις το ιερό σου σύμβολο και λες μια
προσευχή. Διαλέγεις ένα πλάσμα 60 feet
κοντά σου που να μπορείς να δεις και
αυτό το πλάσμα πρέπει να φέρει ένα DC
12 Wisdom Saving Throw αλλιώς είναι
τρομοκρατείται (frightened) για 1 λεπτό ή
μέχρι να δεχτεί ζημιά (damage). Όσο είναι
τρομοκρατημένο (frightened) η ταχύτητα
του είναι 0. Αν φέρει τη ζαριά αποφυγής
(Saving Throw) η ταχύτητα του πέφτει στο
μισό για 1 λεπτό ή μέχρι να δεχτεί ζημιά
(damage). Αν ο στόχος είναι undead, fiend
ή δεν μπορεί να τρομοκρατηθεί
(frightened) η ικανότητα αποτυγχάνει

- Vow of Enmity:

Σαν επιπλέον κίνηση (bonus action)
διαλέγεις ένα πλάσμα 10 feet κοντά σου
να γίνει στοχευμένος εχθρός σου, για 1
λεπτό έχεις πλεονέκτημα (advantage) σε
ζαριές επίθεσης (attack rolls) ενάντια του
μέχρι να πέσει αναίσθητος ή να έχει 0 HP

Spellcasting: Ετοιμάζεις 6 ξόρκια από την
λίστα ξορκιών του Paladin μετά από κάθε
μεγάλη ανάπαυση (long rest). Αυτά είναι
τα ξόρκια που μπορείς να
χρησιμοποιήσεις. Οι χρήσεις ξορκιών
(spell slots) επανέρχονται μετά από κάθε
μεγάλη ανάπαυση (Long rest). Πρέπει να
χρησιμοποιείς ένα Ιερό Σύμβολο (Holy
Symbol) μέσω από το οποίο κάνεις τα
ξόρκια σου.

Κι άλλες Σημειώσεις