FEYDRICH

Dømt for: Voldtægt under magisk tvang, Voldtægt, Tyveri, Magisk dominans, Anden kønslig omgang, Mord.

Stikord: Fed, bange, dum men udspekuleret, hævngerrig, følsom, forkælet.

Mål: At overleve, at slippe af med den magiske cyste i din krop, at slippe væk fra fængslet.

Du har altid været en livsnyder. Alt hvad livet har kunnet tilbyde dig af oplevelser for sanserne har været dit mål. Mad, drikke, sex, spil, musik så længe det har involveret nydelse har du været interesseret. Det der har adskilt dig fra andre er at du har haft iboende magiske kræfter, du er sorceror og det har gjort dig i stand til at manipulere, kontrollere og bestemme over de fleste folk omkring dig, blot ved at fokusere viljen. Det har betydet at du har levet et liv af overflod, hvis der var mad du ville have, fik du det, vin du ville smage gjorde du det, kvinder, mænd, piger, drenge du tog dem alle og brugte dem til du ikke gad mere.

Men nu er det alt sammen forbi. En dag gik det galt og en gruppe riddere brød ind i dit perversionskammer og slæbte dit enorme svedende korpus med, klynkende og tiggende med snot, savl og tårer løbende ned af kinderne. Du blev smidt i Rorshach fængslet og frataget dine magiske kræfter ved hjælp af en halsring. Du ligger nu under alle i hierarkiet, du har ingen evner, ingen forbindelser, ingen magt. Du har dog lidt evner i køkkenet, fordi du altid har nydt at spise og har været interesseret i at udforske lige præcis det område. Før havde du alt, nu har du intet, og det er ikke til at holde ud. Du er villig til at gøre hvad som helst for at slippe fri, men du kan ikke.

Det næste der skete med dig er nemlig, at du efter at være blevet dolket inde i madsalen blev sendt hen på infirmeriet. Dr. Ambronsius helede dig, men han gjorde også noget andet ved dig. Han indsatte en cyste, en knude af sit eget kød, som nu er fyldt med en magisk betændelse. Den gør at han har dit liv i sine hænder. Han kan til enhver tid, med sin viljes kraft få cysten til at vokse sig enorm og fortære din krop og på den måde slå dig ihjel.

Det er derfor du er blevet stikker. Cysten blev plantet for at du vil adlyde Warden Joseph i alt og du er nu blevet spion og stikker for ham, med opgaven at opsnuse flugtforsøg eller oprør. Ud over det er du sat på køkkentjans og det dig der er med til at lave maden og dele den ud til de andre fanger, et særligt privilegium på grund af god opførsel.

Flugten:
Nikolai har planlagt en flugt. Du er en del af den og du er gået med til at gøre forsøget sammen med ham og tre andre fanger. Din rolle i flugten har været for det første at bage nogle dele efter Nikolais anvisninger og hans egen opskrift. Det blev til nogle små stenagtige ting der kan kombineres til at danne flere forskellige nøgler der passer til dørene i fængslet. Den skulle du transportere hen til Siobhan på dagen for flugten. Du har dog lavet to kopier så du også har en nøgle selv. Ud over det har du smuglet nogle stærke krydderier ind til at bruge for at fjerne spor for sporhundene når I kommer uden for murene. Der er dog den detalje at alt dette har du allerede fortalt Warden og han vil give dig mentalt besked når du skal være med til at forråde gruppen og standse flugten.

Hemmelighed: Masochist Det er noget du ikke engang helt har indrømmet overfor dig selv, du nyder faktisk at blive domineret og straffet. Selvfølgelig vil du væk, men smerten er meget fængende.

Startscene:
Når i starter scenariet her du en kort scene hvor du bliver antastet i gården af Lord Korvals hextorkumpaner i gården anført af Dallus, en stor brutal bølle, der har fået besked på at tryne dig af Lord Korval. Scenen stopper når du har fået tilstrækkeligt mange tæv til at vagtkaptajn Dargan går ind og bryder slagsmålet op.

Relationer til de andre flugtfanger:

Nikolai
Han er en af de få der ikke tryner dig her i fængslet. Alle de andre betragter dig som et bytte, men han er faktisk til at snakke med. Det er også ham der står for planlægningen af flugten og han er sindssygt klog. Du er faktisk lidt ked af at skulle forråde netop ham. Fordi du så vil miste den eneste her på stedet som kunne betragtes, ikke som ven, men i det mindste som ikke fjendtlig.

Sir Alanleigh
Du kender ham af ry. En mand af ære og en mægtig ridder. Han er nok meget svær at underlægge sig, desværre. Han kunne være en mægtig allieret og han kunne måske hvis han kom ud, lægge et ord ind for dig hos kongen, så de onde fængselsvagter kan blive straffet for deres forbrydelser imod dig.

Siobhan
Hun taler ikke med dig og hvis hun kigger i din retning føles det som om hun afskyr dig. Hun er supertrænet og er altid i gang med at meditere eller at holde sig i form. Hun er Lord Korvals tjener og bodyguard. Det ville være en udsøgt nydelse hvis du kunne få hende i din magt, knække hendes "rene sind" og misbruge hendes perfekte krop.

Lord Korval Bright
Han stod åbenbart for Hextorkulten der blev udryddet. Han er en bølle og et svin og han bruger enhver mulighed på at vise hvordan han er over dig og hvor meget han betragter dig som underlegen. Han har ved flere lejligheder tævet dig bare for underholdningens skyld, og det var ham der stak dig ned så du endte hos Dr. Ambronsius. Du har givet ham knust glasskår i maden den sidste tid som hævn. Du er ikke begejstret for at han skal med på flugten, og det er vigtigt at han ved du er en nødvendig del af HELE planen for at slippe ud.

Relationer til fangevogterne:

Mal Blodhunden
Han er fængslets sporhund, en dværg med store bidske blodhunde han bruger til at jage undslupne fanger med, som han så skyder med sin armbrøst med bolte der forankrer dem til træer eller klipper. Han kigger altid på dig som om du er et bytte og ignorer dig selvom du tiltaler ham.

Vagtkaptajn Dargan
En stor kold kriger, med en stang af massivt sort metal han bruger til at intimidere og gennemtæve uregerlige fanger med. Det er ham der sørger for orden i fængslet. Han tæver dig uden at blinke hvis du rager udenfor den mindste smule, han virker ligeglad med dig.

Neutral Evil Human Feyblooded Sorceror level 10

STATS

STR	13	+1
DEX	10	+0
CON	16	+3
INT	14	+2
WIS	8	-1
CHA	20	+5

COMBAT STATS

BAB	+5	AC	10
CMB	+6	CMD	16
Hitpoints	68	Initiative	+0

SAVES

Will	+6	Ref	+3	Fort	+6

SKILLS

Bluff	18
Diplomacy	18
Sense Motive	9
Knowledge Nobility	7
Perform - String Instruments	9
Perform - Sing	9
Use Magic Device	18
Spellcraft	8
Profession - Cooking	9

ABILITIES / DESCRIPTION

ABILITIES	DESCRIPTION
Woodland Stride	Kan bevæge sig uhindret igennem terræn uden at kunne spores
Arcane Compulsion	+2 DC til compulsion spells, er medregnet
Laughing Touch*	Melee touch, få en person til at grine hysterisk og kun kunne tage en move action i en runde.
Fleeting Glance*	Du kan gøre dig selv usynlig med greater invisibility i op til 10 runder om dagen, de behøver ikke være sammenhængende.
Spells*	Du har mægtige besværgelser

TOUCH ATTACK - MAGI

To hit	+5	Special
Damage	Special	Kommer an på hvilken magi der bruges
Critical	20/x2	

FYSISK ANGREB

To hit	+6	Special
Damage	1d3+1	Provokes attacks of opportunity
Critical	20/x2	

FEATS / DESCRIPTION

FEATS	DESCRIPTION
Greater Spell Focus	+2 DC til enchantment spells, er medregnet
Greater Spell Penetration	+4 Caster level imod Spellresistence
Extend Spell	En besværgelse varer dobbelt så lang tid. Bruger et spell slot 2 levels højere.
Quicken Spell	Cast a spell as a free action. Uses a spell slot 4 levels higher. Den betyder du har mulighed for at caste 2 magier på en runde.

GEAR

Fange halsring

Du har en metallisk ring om halsen. Den er symbolet på at du er fange og den gør samtidigt at du ikke er i stand til at bruge magiske evner, eller evner der grænser til magi.
Ringen har ingen lås, den er i et solidt stykke metal. De fanger der har forsøgt at fjerne den er blevet straffet med en elektrisk udladning der lammede dem og lod dem ligge i smertefulde spasmer indtil Dr. Ambronsius kom og tog sig af dem.
Du kan ikke bruge evnerne markeret med en * før din halsring er blevet fjernet.

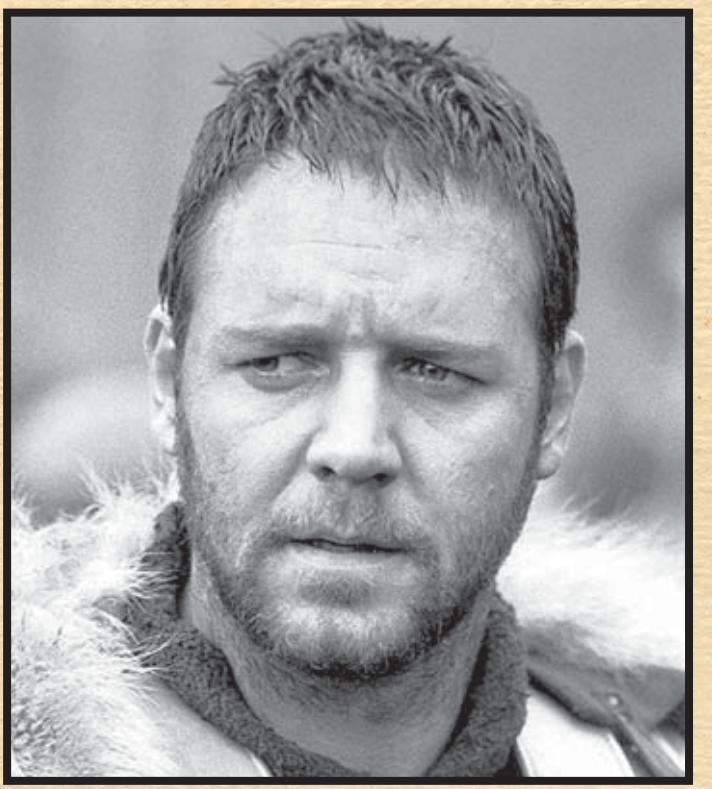
Hjemmebagt Skeletonkey

Du har bagt dele efter en meget speciel opskrift fra Nikolai der til sammen kan danne en nøgle der passer til alle døre i fængslet, undtagen dem der er lukket med magi.

Stærke Krydderier

Du har en pose med en meget stærk krydderiblanding du kan bruge til at gøre jeres spor meget svære at spore ved lugt. Den kan også bruges til at smide i ansigtet på en der vil dig ondt.
+6 Melee touch - Vedkommende skal slå et Fort save eller blive nauseated 1d3 runder.

SPELLS	DC	DESCRIPTION
5TH LEVEL 4/DAY		
Dominate Person	Will 24	Gør en person til din viljeløse slave, vil dog ikke gøre ting såsom at begå selvmord eller andet direkte imod hans personlighed.
4TH LEVEL 6/DAY		
Charm Monster	Will 23	Gør et hvilket som helst levende væsen til din ven.
Fear	Will 23	En kegle af frygt udspringer fra dine hænder og får alle foran dig til at flygte i rædsel for dig. Selv hvis de klarer deres save er de shaken i 1 runde.
Poison	Fort 19	Du rører ved en person der får 1d3 i con skade hver runde indtil han klarer sit save.
3RD LEVEL 7/DAY		
Major Image	Will 18	Du kan skabe illusioner med lyd og lugt.
Suggestion	Will 22	Du kan komme med noget der lyder som et godt forslag som du tvinger vedkommende til at gøre. Dog ikke hvis det er direkte skadeligt for offeret.
Deep Slumber	Will 22	Du kan få et væsen på under 8 hit dice eller levels til at falde i dyb søvn.
Hold Person	Will 22	Du kan paralysere en person fuldstændigt. Vedkommende får et save hver runde for at bryde den.
2ND LEVEL 7/DAY		
Hideous Laughter	Will 21	Offeret falder om på jorden i hysterisk latter. Ude af stand til at gøre andet i 10 runder.
Inivisibility	-	Du kan gøre dig usynlig. Aggressive handlinger bryder besværgelsen.
Detect Thoughts	Will 17	Du kan læse de overfladetanker på offeret.
See Invisibility	-	Du kan se usynlige ting og væsner.
Arcane Lock	-	Du kan låse en dør på magisk vis så den ikke kan brydes op.
1ST LEVEL 7/DAY		
Entangle	Ref 16	Du kan få planter i et stort område til at gribe fat i fjender og holde dem fast.
Charm Person	Will 20	Du får en person til at være din ven.
Sleep	Will 20	Du får et væsen med 4 eller færre hit dice eller levels til at falde i søvn.
Disguise Self	-	Du får +10 til Disguise checks.
Ray of Enfeeblement	Fort 16	Du skyder en stråle ud der dræner 1d6 +3 Str fra offeret. Ranged touch.
Unseen Servant	-	Du skaber en usynlig kraft der fungerer som din personlige tjener. Den kan løfte lette ting men fungerer kun så længe den kan se og høre dig.



SIR ALANLEIGH

Dømt for: Højforræderi.

Stikord: Ædel, pragmatisk, godhjertet, hård, urokkelig.

Mål: At frelse konge, land og familie, at beskytte uskyldige, at overholde retfærdige love at slippe ud af fængslet.

Du er blevet offer for justitsmord. Det er Yashards skyld. Du kan med rette, som den første i historien i et fængsel, sige at du er helt og fuldkommen uskyldig, men rent faktisk er blevet udsat for et komplot. Du har tjent Kong Rogr af Roesone hele dit liv, trofast, loyalt og altid med loven på din side. Du har som en af kongens nærmeste været med til at støbe den nye forfatning hvorpå Roesone nu skal bygges til gavn for alle borgere. Utrætteligt, gennem dit virke som rigsmarskal, har du beskyttet riget imod fjender, ydre som indre, og som kongens personlige livvagt har du forhindret flere attenter på hans kongelige højhed.
Yashard var åbenbart klogere end dig. Som du stod der i tronrummet, anklaget for lands-forræderi, kunne du se hvordan det ville gå. Du havde haft besøg af en gammel ven fra dine eventyrer dage, en ven hvis liv du har reddet flere gange og som også havde reddet dit, Constantien. I havde snakket om løst og fast, og om hans position som rådgiver for hertugen af Mhoried og din som kongens rådgiver. Som to venner, intet andet. Men det fandt Yashard ud af. Yashard som repræsenterer den nye orden, lederen af det nye parlament der skal tale borgernes sag i riget. Han tog dig og din vens samtale, fordrejede fakta som kun en advokat kan, fik det til at fremstå som du og Constantien i virkeligheden stod for at manipulere jeres herrer. Da Mhoried og Roesone var tæt på krig virkede det som om at du havde arbejdet imod din herre. Men det eneste du altid har gjort er at arbejde for din konge og dit rige. Du forsøgte at mægle fred gennem din ven. Men Yashard fik det til at ligne højforræderi. Din ven, Kong Rogr stod nu i en umulig situation. Han vidste du var uskyldig, men hvis han ikke straffede dig under loven ville det være det samme som at erklære den nye forfatning ugyldig. Den selvsamme forfatning du har været med til at skabe. Men erkendte han dig skyldig ville det betyde et liv i fængsel for hans bedste ven og mest loyale livvagt, rigets marskal. Det eneste du kan trøste dig ved er at under den nye forfatning er dødsstraffen blevet ophævet og derfor er du nu endt i Rorschach. Stedet du selv har været med til at bygge og skaffe mange af dets nuværende beboere.

Flugten:
Du er gået med til at flygte sammen med fire andre fanger. Det har været et umuligt valg. Du er klar over at det vil koste dig alt. Pelor vil fratage dig alle dine velsignelser, men du er nødt til det. Fanget imellem din ære og din pligt er du nødt til at vælge pligten. Constantien har sendt beskeder mens du har været i fængslet. Riget er ved at bryde sammen, folket er på randen af åbent oprør og mange, inklusivt din søn Michael og din kone Elenora er forsvundet på mystisk vis. Du ved at det er Yashards værk og du ved at du er den eneste som har mulighed for at tage kontrollen over hæren og genoprette ro og orden. Hvis ikke du flygter vil hele landet lide, din konge blive henrettet og din familie forsvinde for altid. Derfor er du gået med på Nikolais plan. Det han skal bruge din hjælp til er at åbne døren ind til Ambronsius gemakker. Du ved dog Lord Korval Bright og Siobhan ikke har tænkt sig bare at lade dig slippe væk uden videre, ligesom du helst heller ikke ser at de andre to fanger rent faktisk får deres frihed.

Hemmelighed: Stolthed. Du ved du ikke hører til her og det æder dig op indeni, du ved at du burde tage din skæbne med sindsro og lade Pelors lys lede dig. Du kan bare ikke holde det ud, du er bedre end alle her på øen, du fortjener ikke dette her efter alt dit utrættelige arbejde for en bedre verden. Det er den rigtige grund til du vil flygte, men det har du ikke engang indrømmet overfor dig selv, endnu.

Startscene: Du har fået foretræde for Warden for at forsøge at overtale ham til at få lov til at komme ind til fastlandet. Roesone, kongen og din familie er i fare, og han ved jo du er uskyldig.

Relationer til de andre fanger:

Siobhan
Du ledte det angreb på Hextortemplet der fik både munken Siobhan og Sir Korval Bright fanget. Du så hvordan hun kæmpede sig igennem dine riddere, før du endeligt fik hende ned. En hård kamp, tungbevæbnet hellig paladin imod en ubevæbnet kvinde. Du fik kamp til stregen og var flere gange overbevist om at hun ville dræbe dig. Men du sejrede og hun endte i fængsel. Hun tjener en ond gud, men har sin egen forkvaklede form for ære.

Feydrich
Du kender ham af ry. Han har haft magiske evner fra fødslen og har misbrugt dem til at kunne leve et liv i dekadence. En fed ulækker kujon, som misbruger andre for sin egen vindings skyld. Men det værste er at han blev først stoppet da han kom til at bruge sine kræfter imod en fra adlen, så længe han misbrugte almindelige mennesker, bønder, handelsfolk eller håndværkere lod lovens håndhævere ham være. En skamplet på dit riges ære. Han er ond, dum og selvcentreret.

Nikolai
Du kender ham ikke rigtigt. Det var ikke dig der fangede ham, det var Yashard der fældede ham i sidste ende. Men du ved at han var leder og hjerne bag et stort netværk af forbrydere der bevægede sig i alle samfundslag. Han er ond, men ud over det ved du faktisk ikke rigtigt hvor du har ham.

Sir Korval Bright
Lederen af Hextorkulten som du var med til at udrydde. Han flygtede mens du kæmpede mod munken. Dine riddere fangede ham, men han nåede at dræbe 3 af dem inden han til sidst overgav sig. På vejen til fængslet myrdede han to vagter med gift inden han kom til stedet. Han er ond og livsfarlig, en kriger der bruger alle de beskidte kneb han har mulighed for, er ligeglad med alt og alle og gerne ofrer sine egne folk for at kunne slippe væk selv. Du har intet andet end den dybeste foragt til overs for ham.

Relationer til fangevogterne

Warden Joseph Rorshach
Han er en troldmand med speciale i divination, han blev valgt netop derfor, fordi du blandt andet mente at det ville være en god ide at have en leder der var i stand til at forudse hvad de indsatte kunne finde på. Du kan ikke mærke ondskab hos ham, men det ville også være nemt at sløre for en som ham. Du vil lade hans handlinger tale for ham.

Mal Sporhunden
Du kan mærke at den lille bryske dværg med hans bidske hunde ikke bærer ondskab i sit hjerte, og det håber du vil vise sig at holde stik. Han har et ry for at kunne fange enhver fange der forsøger at undslippe, og at han aldrig misser sit mål med sin specielle armbrøst.

Vagtkaptajn Dargan
Du ved hvem han er, han var i sin tid en af sortskjorterne, rigets eliteinfanteri, og at han udmærkede sig på slagmarken for mod og kampevner. Han er ikke ond af hjerte selvom mange af fangerne nok vil mene noget andet.

Dr. Professor Gorbus Ambronsius
Han er ond. Du ved ikke hvad der er sket i den tid den sære tynde gamle mand har været herude på øen, men du kan tydeligt mærke den cancer af ondskab der emmer fra ham. Hvis han skal sørge for fangernes ve og vel er du meget bekymret.

Lawful Good Human Paladin level 11

STATS

STR	14	+2
DEX	13	+1
CON	18	+4
INT	13	+1
WIS	14	+2
CHA	20	+5

COMBAT STATS

BAB	+11	AC	11
CMB	+13	CMD	24
Hitpoints	132	Initiative	+1

SAVES

Will	+16	Ref	+9	Fort	+18

SKILLS

Diplomacy	15
Climb	3
Ride	11
Sense motive	16
Spellcraft	10
nobility	9
Religion	9
Heal	6

FEATS	DESCRIPTION
Improved unarmed strike	No penalties for fighting unarmed.
Combat expertise	Trade -4 to hit +4 AC
Toughness	+1 hitpoint per level, er medregnet
Iron will	+2 will saves, er medregnet.
Improved iron will	Once a day reroll failed will save.
Great fortitude	+2 fortitude saves, er medregnet.
Improved great fortitude	Once a day reroll failed fortitude save.
Endurance	+4 to resist nonlethal damage.
Diehard	Stay conscious until -18 hitpoints.

FYSISK ANGREB

To hit	+13	Special
Damage	1d3+2	Ved full attack har du to ekstra angreb med +8/+3.
Critical	20/x2	

SMITE EVIL ATTACK

To hit	+18	Special	+5 AC
Damage	1d3+13	Ved full attack har du to ekstra angreb med +13/+8.	
Critical	20/x2		

SMITE EVIL + DIVINE BOND*

To hit	+19	Special	+5 AC
Damage	1d3+14	+2d6 Holy damage. Ved full attack har du to ekstra angreb med +13/+8.	
Critical	20/x2		

SPELLS	DESCRIPTION
1ST 3/DAY	
Protection from evil	+2 AC & +2 saves imod onde personer og deres magier.
Divine favor	+1 to hit og damage.
Lesser restoration	Kurerer 1d4 skade til en stat.
2ND 3/DAY	
Remove paralysis	Fjerner lammelse fra en person.
Resist energy	Modstå op til 10 damage fra et element (fire, acid, lightning, cold) per runde.
Eagles splendor	+4 i Charisma, det giver en bonus på +2 til alle saves og +2 ekstra i AC og to hit for smite evil angreb.
3RD 2/DAY	
Discern lies	Du bliver klar over om folk taler usandt eller forsøger at omgås sandheden på anden vis.
Dispel Magic	Du kan forsøge at fjerne besværgelser.

GEAR

Fange halsring

Du har en metallisk ring om halsen. Den er symbolet på at du er fange og den gør samtidigt at du ikke er i stand til at bruge magiske evner, eller evner der grænser til magi. Ringen har ingen lås, den er i et solidt stykke metal. De fanger der har forsøgt at fjerne den er blevet straffet med en elektrisk udladning der lammede dem og lod dem ligge i smertefulde spasmer indtil Dr. Ambronsius kom og tog sig af dem.
Du kan ikke bruge evnerne markeret med en * før din halsring er blevet fjernet.

ABILITIES	DESCRIPTION
Aura of good	You radiate good.
Smite evil	4/day vs. evil creature or person. Alle dine angreb får følgende plusser: +5 to hit & +11 dam Du får oveni +5 AC imod vedkommende. Den varer indtil vedkommende er død eller du vælger et andet mål.
Divine grace	+5 to all saves, er medregnet.
Lay on hands 10/day*	6d6 points of healing on self as a swift action, on others as a move action.
Aura of courage	Immune to fear Allies within 10' +4 saves against fear.
Divine health	Immune to disease.
Aura of resolve	Immune to charm effects.
Aura of justice	Use 2 smite attempts to give allies within 10' smite evil ability for 1 minute.
Detect evil	Du kan mærke ondskab.
Divine bond*	Give your unarmed strike +1 holy quality for 1 minute.
Divine channel*	Use 2 lay on hands to channel 6d6 points of healing to all with 30' radius.
Spells*	Du har nogle hellige besværgelser.

Tips:

Du er utroligt sejlivet. Der er mange besværgelser der ikke virker imod dig og du har ekstremt høje save imod alle andre.

Du har masser af hitpoints og har mulighed for at hele dig selv en gang i runden mens du kæmper.

Du kan kan kæmpe ubevæbnet uden minusser og hvis du samtidigt bruger din Smite Evil evne imod en modstander er der ikke mange der kan klare dig mand mod mand.

Hvis du bliver presset af flere modstandere så er det om at komme ind i en position hvor de ikke kan komme til dig mere end en ad gangen.

LORD KORVAL BRIGHT

Dømt for: Højforræderi, Konspiration imod kronen, mord, Vold af særlig grov karakter, mordbrand,

Stikord: Temperamentsfuld, ondskabsfuld, bølle, egoist, desperat, usikker.

Mål: At overleve, at få grusom hævn over alle dem du hader og som har spærret dig inde.

Du er Hextor's udvalgte. Den onde gud for tyranni havde udvalgt dig til at bygge en hær i Roesone som skulle omstyrte den blødhjertede konge. Du er en kriger og har altid været det, alt hvad du har villet have har du taget med magt fra dem der var svagere end dig. Heldigvis har de fleste været svagere end dig. Du var godt i gang med at få stablet en Hextorkult på benene i det skjulte, men nogen forrådte dig. For pludselig som I stod ved den månedlige storceremoni blev dørene brudt op og Roesones riddere anført af Sir Allanleigh stormede ind og nedkæmpede alle der ikke overgav sig med det samme. Du valgte at gøre det eneste rigtige og sendte din bodyguard ind for at forsinke Allanleigh og forsøgte så at komme væk på din stridshest. Uheldigvis havde de forudset den mulighed og en gruppe riddere var klar på at standse dig. De fik dig ned i sidste ende, men ikke før du fik nakket tre af de svin.

Her i fængslet har du efterhånden fået skabt dig en magtbase ved hjælp din evne til at forvandle hvad som helst til et dødeligt våben og så tilstedeværelsen af de andre overlevende Hextorkultister i fængslet. Det har selvfølgelig kostet et par ture i isolation men det er ikke noget du ikke kan klare. Du har Dallus til at styre banden og vise at du stadig har indflydelse herinde, selvom du er i isolation.

Flugten:
Du har fået mulighed for at flygte sammen med fire af de andre fanger. Det er helt fint med dig, og så vidt du ved skal du ikke gøre noget særligt under selve flugten. Det er Nikolai der har planlagt det hele og han skulle bruge din tjener Siobhan og derfor er du jo selvfølgelig selvskrevet som en del af flugten. Du er også ret glad for at de to sidste er Allanleigh og Feydrich. Det vil være den perfekte mulighed for at få hævn over dem, det bliver i hvert fald over dit lig at de også får lov at undslippe når de ikke længere skal bruges.

Hemmelighed:
Religiøs. Du er bange for at dø og komme i helvede. Du har set det sted du vil ende hvis ikke du har vist dig værdig til at blive godkendt af Hextor. Du har set hvordan du vil blive torturreret i al evighed. Derfor er din største frygt at dø uden at du har fået Hextor eller en anden guds velsignelse så du ved hvor du ender i efterlivet.

Startscene: Beskriv hvordan du reagerer i en kort scene hvor du bliver afstraffet for at have været tæt på at slå en anden fange ihjel, ved at banke et tinkrus ind i brystet på ham. Dværgen Mal står for at give dig 50 slag med pisken. Vil du bide smerten og hånen i dig? Vil du svare igen og rase imod ham? Vil du forsøge at slippe fri velvidende at du ikke vil kunne stille noget op imod vagterne og bare vil blive straffet endnu hårdere?

Relationer til de andre fanger:

Sir Allanleigh
Det dumme svin. Det var ham og hans folk der fældede dig og din spirende Hextorkult. Du var tæt på at få opbygget din uovervindelige hær, men han ødelagde alt. Han skal lide og han skal lide meget før han dør en smertefuld død.

Siobhan
Din egen lille kamphund. Hun var en af dine inderste folk i kulten. Hun kom til fra Hextors hovedsæde i Chimaeron og har hjulpet dig med at træne folk, snigmyrde modstandere og med hvad du ellers har haft brug for. Hun er nok den bedste kriger du nogensinde har oplevet og fuldstændigt dødbringende selv med de bare næver. Hun er dit redskab og adlyder dig i alt, så hun skal bruges til at dræbe Allanleigh med når chancen byder sig.

Feydrich
Grisen. Han er en fed, klam, ynkelig spytklat. Du nyder at underkue ham, at se ham vride sig. Før var han højt på strå med sine magiske kræfter, som han kunne få folk til at gøre hvad han havde lyst til med. Nu kan han selv mærke hvordan det føles at blive kostet rundt med. Du har fået ham til at skrige og bløde ved flere lejligheder. Det er dog ham der giver dig din mad og du mistænker det fede svin for at komme noget i den.

Nikolai
Ham der har lagt planen. Han er lidt svær at tyde, men han har hovedet rigtigt på. Han skal bare ikke komme og tro at det er ham der styrer tingene. Det kan godt være at det er hans plan, men du er ikke bare hans lille nikkedukke der gør hvad der bliver sagt.

Relationer til fangevogterne:

Warden Joseph Rorshach
Han er et fjols. Det er hans fængsel og han får åbenbart jern på af at udspionere folk med sine magiske evner. Som om det skulle kunne hjælpe ham hvis han en dag stod overfor dig hvor du havde en sten i hånden.

Vagtkaptajn Dargan
Han holder orden i fængslet. Du laver ballade så jeres forhold anstrengt for at sige det mildt. Han er en lille pissemyre der tror han er sej fordi han har en jernstang han kan slå folk i hovedet med. De fleste er bange for ham her i fængslet, men ikke dig. Du har dog ikke specielt meget lyst til at tage en kamp mand mod mand, fordi der ville være for stor risiko for selv at komme til skade, du har flere gange fået sat brækkede lemmer og knuste fingre på plads efter hans behandling.

Sporhunden Mal
Den lille dværg hvis opgave det er at opspore og fange undslupne fanger. Han er åbenbart ret god til det med sine store hunde og sin armbrøst der kan skyde alle mulige slags underlige bolte. Han skal bare på tæt hold, så er han færdig.

Dr. Gorbus Ambronsius
Han er ubehagelig og mærkelig, en der kombinerer præsteskab og troldmandsmagi. Han er en tynd splejset gammel fyr der mumler mere til sig selv eller sin gudinde end han snakker med folk. Det er ham der heler folk i fængslet men det er ikke noget du har haft behov for særligt ofte, undtagen når du har været oppe imod Dargan, men det er et stykke tid siden efterhånden.

Neutral Evil Human Fighter Barbarian level 10

STATS

STR	21	+5
DEX	14	+2
CON	15	+2
INT	13	+1
WIS	9	-1
CHA	16	+4

COMBAT STATS

BAB	+10	AC	12
CMB	+15	CMD	27
Hitpoints	94	Initiative	+2

SAVES

Will	+2	Ref	+5	Fort	+11

SKILLS

Intimidate	21
Acrobatics	12
Religion	6
Sense motive	9
Perception	12
Nobility	6
Strategy	5
Climb	12

ABILITIES

ABILITIES	DESCRIPTION
Improved uncanny dodge	Du kan ikke blive flanked.
Trap sense +2	+2 save imod fælder.
Damage reduction 1/-	Du trækker 1 fra per angreb der er fysisk skade.
Bravery	+1 vs. fear
Rage	+4 str +4 con +2 will saves and rage powers for 20 rounds/day
Rage powers: Intimidating glare*	Intimidate check imod en modstander. Han bliver shaken 1d4 runder +1 runde per 5 over DC.
No escape*	Du får et gratis move efter en fjende der flygter fra dig.
Strength Surge*	Du kan få +8 til et styrkeslag en gang per rage. Det er nok til at du har mulighed for at smadre en låst dør eksempelvis.

FEATS

FEATS	DESCRIPTION
Intimidating prowess	Add STR bonus to intimidate, er medregnet.
Catch off guard	Du kan bruge alt som et improviseret våben. En tinkop et bordben, det er lige meget.
Improvised weapon mastery	Du har ekstra bonusser, med improviserede våben.
Power attack	-3 to hit +9 to dam.
Vital strike	Dobbelt våbenskade på første angreb i runden.
Lunge	-2 AC 10' reach 1 round.
Critical focus	+4 to confirm criticals.
Bleeding Critical	2d6 bleed on criticals.
Improved critical (Improvised weapons)	Bedre criticals med improviserede våben.

IMPROVISERET VAABEN

To hit	+15	Special
Damage	2d8+5	Med full attack har du et ekstra angreb: +10/1d8+5 damage
Critical	17-20/x2	

POWER ATTACK

To hit	+12	Special
Damage	2d8+14	Med full attack har du et ekstra angreb: +7/1d8+14 damage
Critical	17-20/x2	

GEAR

Fange halsring

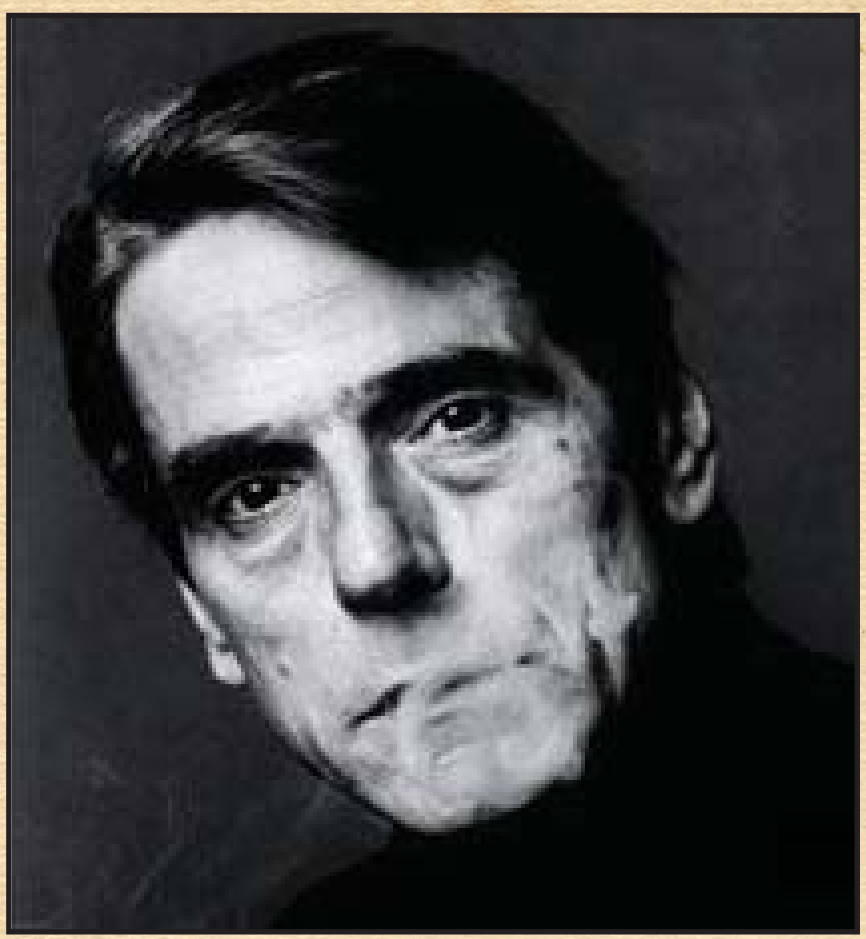
Du har en metallisk ring om halsen. Den er symbolet på at du er fange og den gør samtidigt at du ikke er i stand til at bruge magiske evner, eller evner der grænser til magi.
Ringen har ingen lås, den er i et solidt stykke metal. De fanger der har forsøgt at fjerne den er blevet straffet med en elektrisk udladning der lammede dem og lod dem ligge i smertefulde spasmer indtil Dr. Ambronsius kom og tog sig af dem.
Du kan ikke bruge evnerne markeret med en * før din halsring er blevet fjernet.

Tips:

Med lunge featen kan du få ekstra rækkevidde på dine angreb. Brug det eksempelvis til at stå bag nogen og angrib forbi dem.

Uden din halsring har du også mulighed for at bruge dine Rage powers der kan bane vej igennem døre i fængslet.

Det bliver meget svært at tage Sir Alenleigh alene, hvis du skal have en chance er du nødt til at lave et koordineret angreb med Siobhan.



NIKOLAI

Dømt for: Omgang med djævle, Omgang med dæmoniske væsner, Frembringelse af udøde, Kidnapning, Mord, Englemord.

Stikord: Gammel, afdæmpet, intelligent, smilende, diplomatisk, behagelig, udspekuleret.

Mål: At vise Warden Joseph Rorschach din overlegenhed, at få befriet din familiar.

Du er meget utilfreds med at være endt her. Grunden til du er havnet her er det nogle vil kalde for karma, andre uheld, eller bare slet og ret tilfældighed. Noget du ikke kunne gardere dig imod. Du er intet mindre end et geni. Andre der sagde den slags ville måske være på grænsen til sindssyge, men det er faktisk tilfældet. Du har altid været i stand til at forstå sammenhænge og forhold på et højere plan end andre mennesker og alt hvad du har kastet dig over har du excelleret i. Du gik fra at være et fattigt gadebarn til at blive en forretningsmand, magiker, ingeniør, kunstner med så stort talent at du hurtigt begyndte at kede dig. Du havde brug for udfordringer, noget til at stimulere din nysgerrighed og dit ønske om at vide alt om alt. Derfor begyndte du at forske. Fordi du aldrig har været bundet af så vulgære moralbegreber som godt og ondt, har du eksperimenteret med at fremkalde og kontrollere forskellige former for væsner fra andre eksistenssfærer. Det var både djævle, dæmoner, udøde, engle, elementarånder, listen fortsætter. Du har eksperimenteret på dyr, mennesker, elvere, dværge orker etc. Dit mål var selvfølgelig aldrig at skade nogen, men du var da nødt til at få beskidte fingre en gang imellem og hvad andre betragtede som afskyeligt og amoralsk har du altid set på med mere objektive øjne. Derfor har du også brudt love som du anså for tåbelige, brugt personer som du anså for at være overflødige, ting der var nødvendige. Eksempelvis har du for at få stillet dine mandige behov fremmanet forskellige former for kvindelige yppige væsner fra de nedre planer. En af dem blev endda med barn med dig for længe siden, noget du er godt tilfreds med, da det betyder du har en fysisk efterkommer et eller andet sted ude i verden, en efterkommer der vel er en velvoksen person nu.

Det der fældede dig var en tåbelig tilfældighed som ingen kunne have garderet sig imod. En lille drengs bold det forkerte sted det forkerte tidspunkt, en vagt blandt sine mange kollegaer på en eller anden form for øvelse og pludseligt sidder man indespærret sammen med mordere, galninge og alt muligt andet rak. Der var dog noget omkring omstændighederne du fandt ret besynderligt.

Hemmelighed: Hovmodighed. Du tror simpelthen ikke på at nogen kan være dig overlegen, at andre på nogen måde kan måle sig med dig. Det gør dig overmodig og får dig til at tage for store chancer overfor folk du ikke anser som reelle trusler.

Startscene:
Efter de andre har haft deres startscener, har du en kort scene med de andre flugtfanger. Du har 4 minutter, real time, til at forklare dem planen inden i udfører den nogle timer efter om natten. Der er ikke tid til diskussioner eller udenomssnak da dette er det eneste hul i Wardens overvågning hvor du har mulighed for at briefe dem alle samlet.

Relationer til de andre flugtfanger:

Sir Alanleigh
Han er nøglen. Du har brug for ham til den kritiske del af planen med at komme ind i infirmeriet. Det vil gå imod alle hans principper og hans ære at gøre det. Han gik med på planen fordi hans konge og riget er i fare. Du har fået ud af ham at Yashard, der fik ham sat i fængsel og som er lederen af parlamentet, har opildnet folket til oprør og mange er allerede døde og andre forsvundet, deriblandt Sir Alanleighs kone og søn. Derfor er han modstræbende indvilget i at gå med til at samarbejde med jer andre om flugtplanen.

Siobhan
Hun er det andet kritiske punkt i planen. Hun er den eneste der er i stand til at smadre igennem tremmerne nede i den snævre brønd og til at snige sig ind og gøre det af med vagter på en diskret måde. Hun er nok en af verdens bedste krigere, men vil ikke samarbejde med mindre hendes "herre" Lord Korval Bright, får lov til at komme med, men denne disciplinerede og ærekære munk kunne ikke overbevises med gode argumenter, så derfor er Sir Korval Brights deltagelse i flugten prisen du må betale.

Feydrich
Den tredje nødvendige brik i puslespillet. Uden hans unikke adgang til køkkenet og bageriet er det ikke muligt at få lavet de ting I skal bruge. Men ud over det har du ikke meget til overs for ham. Han er fed, dum, ulækker, doven og fej. Han er blevet givet mægtige magiske kræfter fra fødslen, men har spildt dem på at udleve en hedonistisk livsstil der har parasiteret på andre folk. Han er også den du er mest usikker på med hensyn til flugten. Du er 70% sikker på at han har forrådt jer, enten af egen fri vilje, eller gennem tvang. Hvis du føler dig truet er det nemt at udpege ham som forræder og derved få opmærksomheden væk fra dig.

Lord Korval Bright
Et nødvendigt onde. Han er dum, brutal og utilregnelig. Han lever af andre folks frygt og forsøger at underkue alle omkring sig. Han er uden tvivl en stærk og dygtig kriger, men han mangler disciplin og forståelse for hvilken situation han er i. Han er fuldstændig ubrugelig i flugten, da flugten allerede er fejlet, hvis det bliver nødvendigt at skulle kæmpe. Du har en anelse om at han måske er forræder og bare vil med i flugten for at hævne sig på Sir Alanleigh. Noget du ikke kan acceptere før I er igennem infirmeriet.

Relationer til fangevogterne

Warden Joseph Rorshach
Han er toppen af selvsikkerhed, som specialiseret Diviner har han gjort sit livsværk i at vide alt om alt hvad der foregår på øen. Det er meget morsomt for dig netop derfor at få ham ned med nakken. Du ser ham som en modstander der er værd at vinde over, og det er dels grunden til at du har lavet flugtplanen(erne).

Vagtkaptajn Dargan
Han er ikke andet end en forudsigelig maskine. Følger ordrer blindt og har en stor pind han kan slå med. Du kan ikke andet end at ynke ham. Han er god til at brække folks lemmer og forhindre dem i at bevæge sig. Han skal holdes på afstand og overtages med magi der binder hans vilje.

Sporhunden Mal
En særling, der har mere til fælles med de hunde han omgiver sig med end folk i al almindelighed. Han er god til at fange tåber der forsøger at løbe deres vej, men det er heller ikke

et specielt svært job. Han har en armbrøst han bruger til at fæstne folk til andre genstande med, mens han bruger sine hunde til at vælte fanger og holde dem nede. Han har også andre små magiske ting der kan nogle tricks og et væld af specielle bolte til sin armbrøst.

Dr. Gorbus Ambronsius
En excentriker der på nogle måde minder lidt om dig. Dog er han tydeligvis fuldkommen galt afmarcheret. Du kan nemlig se at han for det første er begyndt at eksperimentere på sig selv med nekromantisk magi, og at han ser ud til at ville føre sine studier ud til fængselsbefolkningen. Du kan se at han er begyndt at have mange kvaliteter som normalt findes blandt udøde, blandt andet heles han ikke længere af positiv energi.

Flugten

Du har planlagt et flugtforsøg der involverer 4 andre fanger. Selve forsøget er du klar over vil fejle, blandt andet fordi du er sikker på der er en forræder med i gruppen, men det er også kun første del af din egen overordnede plan for at flygte.
Der er forskellige forhold der gør sig gældende omkring øen:

- Øen er dækket af en Forbiddance spell der forhindrer enhver form for magi der benytter sig af andre planer, hvilket inkluderer summoning og alle teleport, planeshift og lign.

- Du ved der er en undtagelse, Josephs tårnkontor er det højeste punkt på øen, og det er muligt at teleportere sig derfra da det lige præcis stikker over det magiske skjold. Du har dog sagt at der findes to steder på øen der ikke er dækket af skjoldet. Det er begge løgne.

- Der er en Windwall magi rundt om øen der gør det umuligt at flyve på og omkring øen fordi den blæser alt luftbåren ind i klipperne og ned i havet.

- Døren ind til infirmeriet er låst med positiv energi, hvilket betyder at kun en person der kanaliserer positiv energi kan åbne den, andre forsøg starter en alarm.

- Øen ligger langt ude fra kysten og det er ikke muligt at komme til at fra den andet end ved at være en meget stærk flyver, eller ved skib. Der er kun et sted både kan lægge til, det er ved den naturlige havn ved fangevogternes landsby og selv det er svært.

De forskellige trin i planen er som følger:

Trin 1, Feydrich har bagt delene til en nøgle i køkkenet. Den skal han give til Siobhan i hendes daglige madration på dagen for flugtforsøget.

Trin 2, Siobhan sniger sig ned og uskadeliggører vagterne i det centrale tårn. Derefter åbner hun for resten af jeres celler. Det skal ske meget diskret for ikke at alarmere andre vagter eller de andre fanger i cellerne omkring jer. Hvis det først er sket er flugten slut, også for dig. Siobhan skal så fortsætte ind og tage sig af vagterne i vagtstuen før infirmeriet på samme diskrete måde.

Trin 3, Sir allanleigh kan åbne ind til infirmeriet hvilket giver jer adgang til brønden nede i Ambronsius' laboratorium. I brønden er der tremmer som munken kan ødelægge og kravle igennem. Din familiar har placeret en pose med vigtige forsyninger til jer dernede. Det drejer sig tre magiske æg der kan fjerne halsringene, og 2 immovable rods som var alt hvad han kunne bære.

Trin 4, Fra brønden og ud i gården, er i nødt til komme igennem celleblokkene A og B og de fire vagter derinde, og de to vagter i vagtstuen mellem celleblokkene og gården. Det skulle være meget lettere når først nogle af jer har fået låst op for jeres magiske evner. Herfra op over murene ved hjælp af immovable rods fra posen, alternativ kan Siobhan klatre op og hænge reb ned. Sådan at I kan undgå piggene på murene og pigtråden på toppen.

Trin 5, Udenfor murene skal I så langt væk at I ikke længere er indenfor beskyttelsesskjoldet. Derfor er I nødt til at tage ud på enten sydspidsen af øen igennem sumpen, eller vove turen ind til molen ved havnen ved vagtlandsbyen, hvilket er hurtigere men med meget større risiko for at blive opdaget.

Trin 6, Du kaster planeshift mens du holder ved de andre og I rejser ud i the outlands hvor I kan hvile og så efterfølgende planeshifte tilbage igen, men denne gang inde på fastlandet.

Det er den officielle plan som du fortæller de andre og som du er sikker på at Warden også kender detaljerne i.

Din egen flugtplan

Hele "flugtplanen" er faktisk ikke den måde du vil flygte på. De dybere lag i din plan er meget enkle. Det handler ikke om at slippe væk for jer. Det handler om at åbne så nogen kan komme ind. Du har din familiar en lille Imp ved navn Ichabod, står klar til at komme ind, men han kunne ikke komme igennem tremmerne nede i brønden i Ambronsius' laboratorium og han kan ikke komme ud igen på grund af beskyttelsesmagierne omkring øen. Ichabod har to ting som han har taget fra sækken nede i brønden. Den ene en scroll of antimagic field og den anden et fjerde magisk æg til at fjerne halssringen. Når først I er trængt ind i infirmeriet kan Ichabod komme ind, og da han både er usynlig, lille og kan flyve er hans opgave at tage direkte op på Wardens kontor og vente der til du kommer derop. Du er flere gange blevet sendt derop for at tale med ham og du kan bede om en privat samtale uden problemer. Han stoler nok på sine magiske evner til at han ikke har vagter tilstede samme med jer. Alene er det blot at bruge scrollen med antimagic field. Du kan så i ro og mag, med fysisk magt overvinde Joseph og derfra gøre brug af dine magier til at slippe væk fra fængslet det eneste sted hvor det rent faktisk er muligt.

Derfor er de eneste vigtige punkter for dig i fangeflugten at I når til infirmeriet, får ødelagt tremmerne i brønden og at du ikke kommer til skade under flugten. Derfor vil du overgive dig uden kamp når planen først går i vasken og være så samarbejdsvillig som muligt for at undgå en for hård straf. Derfor er du heller ikke interesseret i for meget kaos, kamp og døde.

Neutral Evil Human Wizard Loremaster level 12

STATS

STR	13	+1
DEX	13	+1
CON	12	+1
INT	22	+6
WIS	12	+1
CHA	14	+2

COMBAT STATS

BAB	+6	AC	12
CMB	+7	CMD	18
Hitpoints	66	Initiative	+2

SAVES

Will	+9	Ref	+6	Fort	+9

SKILLS

Metalworking	19
Engineering	21
Bluff	14
Diplomacy	14
Sense motive	13
Spellcraft	21
Linguistics	19
Disable Device	14
Sleight of hand	14
Stealth	14
Dungeoneering	21
Perception	13
Fly	17
Arcane	21
History	21
Planes	21
Religion	21
Local	21
Nobility	21

ABILITIES	DESCRIPTION
Arcane Bond	Du har en familiar som du deler et magisk bånd med.
Scribe Scroll	Du kan skrive magiske scrolls.
Transmuters blessing	+ 3 physical stat du vælger selv hvilken stat du vil booste hver dag.
Telekinetic fist*	Et ranged touch angreb du kan ramme folk med indenfor 10 meter. 1d4+6 damage.
Spells*	Du har adgang til besværgelser.

FEATS	DESCRIPTION
Improved Familiar	Du har en Imp Familiar ved navn Ichabod.
Spell mastery	Du har en masse magier du ikke længere behøver en spellbook for at caste. Det er magierne på din liste.
Quicken Spell	Cast spell as a free action. Det koster 4 level højere spell slot.
Toughness	+1 hitpoint/level, er medregnet.
Combat Casting	+ 4 caster level, når du kaster magi defensivt.
Silent Spell	Bruge magi uden tale. Det koster 1 level højere spell slot.
Still Spell	Bruge magi uden hånd-bevægelser. Det koster 1 level højere spell slot.
Skill Focus knowledge arcane	+3 knowledge arcane.
Improved unarmed strike	Ingen minusser for at angribe uden våben.
Greater Grapple	+4 CMB & CMD ved grapple, ingen attacks of opportunity. move action at holde grapple.

NAERKAMP

To hit	+7	Special
Damage	1d3+1	
Critical	20/x2	

RANGED TOUCH

To hit	+8	Special
Damage	spell	
Critical	20/x2	

GRAPPLE ATTACK

To hit	+11 vs CMD	Special
Damage	grapple	Du kan holde folk fast og efterfølgende give dem skade eller bruge magi mens du holder vedkommende.
Critical	20/x2	

GEAR

Fange halsring

Du har en metallisk ring om halsen. Den er symbolet på at du er fange og den gør samtidigt at du ikke er i stand til at bruge magiske evner, eller evner der grænser til magi.
Ringen har ingen lås, den er i et solidt stykke metal. De fanger der har forsøgt at fjerne den er blevet straffet med en elektrisk udladning der lammede dem og lod dem ligge i smertefulde spasmer indtil Dr. Ambronsius kom og tog sig af dem.
Du kan ikke bruge evnerne markeret med en * før din halsring er blevet fjernet.

SPELLS	DC	DESCRIPTION
6TH 4/DAY		
Flesh to stone	Fort 22	Forvandler en person til sten.
Repulsion	Will 22	Forhindrer fjendtlige i at komme tæt på dig.
Contingency	-	Du kan have en spell til at kastes under forhold du bestemmer.
5TH 5/DAY		
Teleport	-	Du kan teleportere dig selv og 4 andre op til 1500 kilometer.
Telekinesis	Will 21	Du kan flytte ting med tankens kraft. Smide med folk og tunge ting.
Fabricate	-	Du kan skabe færdiglavede genstande ud af råmaterialer.
Passwall	-	Du kan skabe en passage igennem vægge.
4TH 6/DAY		
Stone shape	-	Du kan forme sten som du har lyst til.
Phantasmal killer	Will 20 og Fort 20	Du kan få et offer til at se sit værste mareridt. Offeret skal klare først et will save og derefter et fortitude save eller dø. Hvis han ikke klarer sit will save men dog sit fortitude save får vedkommende 1d8+12 i skade.
Greater Invisibility	-	Du bliver usynlig også selvom du angriber.
3RD 6/DAY		
Dispel Magic	-	Besværgelsen ophæver magier.
Haste	-	Du og dine allierede får +1 to hit +1 AC, +1 reflex save, dobbelt movement og et ekstra angreb ved full attack.
Slow	Will 19	Dine fjender bliver langsomme og kan kun tage en standard eller move action per tur, halveret deres move, -1 to hit, -1 AC, -1 reflex save.
Nondetection	-	Du bliver umulig at finde ved hjælp af divination magi.
Lightning Bolt	Ref 19	Du skyder et lyn ud af fingerspidserne der antænder ting og giver 10d6 i skade, kan bruges til at skyde igennem objekter.
2ND 6/DAY		
Knock	-	Du kan åbne en ikke magisk låst dør.
Make whole	-	Du kan reparere ting der er ødelagte.
Whispering wind	-	Du kan sende en besked over vinden op til 18 kilometer.
Scorching ray	Ranged touch	Skyd op til 3 ildstråler der hver giver 4d6 i skade. Det kræver et ranged touch per stråle.
1ST 6/DAY		
Erase	-	Fjerner skrift på overflader.
Feather fall	-	Du falder langsomt til jorden uden at slå dig.
Jump	-	Du får +10 til acrobatics slag der involverer at hoppe.
Reduce Person	-	Tryller en person om til halv størrelse.
Shocking grasp	17	Dine hænder bliver ladet med lyn der giver 5d6 i skade ved berøring.

SIOBHAN

Dømt for: Højforræderi, Mord, Spionage.

Stikord: Kold, disciplineret, arrogant, overlegen, dedikeret, betaler sin gæld.

Mål: At vinde over Sir Allanleigh i en fair kamp, at tage hævn over Sir Korval Bright, at slippe ud af fængslet.

Dit mål har altid været at blive den største kriger i verden. Hextor var villig til at vise dig vejen og give dig muligheden. Derfor blev du hans tjener, villig til at gøre hvad som helst i hans navn da det ville bringe dig tættere og tættere på dit mål. Du er disciplineret, i perfekt fysisk form, nådesløs og kold. Kort sagt den perfekte kriger. Du er endt i fængslet på grund af din tidligere herre Sir Korval Bright. Hextors præsteskab bad dig tage til Roesone og hjælpe Sir Korval med at starte en Hextorkult op. Du skulle blandt andet træne folk og snigmyrde besværlige elementer. Den første del var ikke noget problem, den anden del viste sig dog at være sværere da Sir Korval ikke formåede at forstå det politiske spil i landet på nogen måde, han var ikke klar over hvem der var hans venner og hvem der var hans fjender, så han behandlede alle ens med sit brutale og afstumpede lederskab. Det endte med han blev forrådt og kulten blev afsløret og de fleste dræbt i kamp og resten arresteret og sendt herud i fængsel.

Flugten:
Du har indvilliget i at være med i Nikolais flugtplan. Selvfølgelig vil du gerne slippe væk, men det er faktisk mere muligheden for at få gjort op med nogle gamle regnskaber der motiverer dig. Nikolai skal bruge dig til at gøre det diskret af med vagter og til at smadre nogle tremmer og andre småopgaver der ikke skulle volde dig de store vanskeligheder. Du har insisteret på at din "herre" også kom med i flugten og det var et ultimativt krav fra din side af. Det var også noget Nikolai ikke brød sig om hvilket var en lille bonus.

Hemmelighed:
Forelsket. Efter Sir Alanleigh vandt over dig har du haft en masse forskellige meget kraftige følelser. Han fylder dine tanker og dine drømme. Du mediterer og træner for at komme af med følelserne men de slipper ikke deres tag. Du har lyst til at slå ham ihjel for den indflydelse han har på dig, men samtidigt har du også bare lyst til at han vinder over dig i kamp, så du overgive dig til ham og hans gud og søge tilgivelse for dine synder.

Startscene:
Du har en startscene hvor du sidder i din celle og enten træner eller mediterer, beskriv det. Dr. Gorbus Ambronius kommer op til cellen op begynder at snakke med dig om din krop og dit helbred. Hvordan reagerer du på ham? Ignorer du ham, snakker du med ham, eller forsøger du at få fat i ham og give ham en lærestreg? Scenen slutter når han går igen.

Relationer til de andre fanger:

Sir Korval Bright
Din tidligere herre. Han var Hextorkultens våbenarm og det var hans opgave at underlægge sig landet i krigsgudens navn. Men han er en kujon der forsøgte at redde sit eget liv da tingene gik galt. Han flygtede og overgav sig i sidste ende i stedet for at dø i kamp. Den bedste hævn skal serveres iskold, så derfor lader du stadig som om han er din herre og at det er din pligt at adlyde ham, indtil tidspunktet hvor det er tydeligt at han ikke er Hextors udvalgte. Når det tidspunkt kommer vil du give ham hans straf.

Sir Alanleigh
Han overvandt dig i kamp, da Hextorkulten som du er en del af blev udryddet i Roesone. Han er den eneste der har kunnet måle sig med dig i kamp og den eneste der har besejret dig. Det er noget der går imod dit mål om at være den mægtigste kriger i verden. Du har respekt for manden da han er ærefuld og en ekseptionel kriger, men hans godhjertede natur gør ham svag. Dit største ønske er at få en chance for at møde ham i en lige kamp igen og vinde over ham.

Feydrich
En ynkelig mand, uden nogen form for disciplin eller selvkontrol, ingen motivation ud over at sørge for sin krops behov. Han er din fuldstændige modsætning, alt hvad han har opnået har været igennem hans gudsgivne evner og dem har han misbrugt bare for at gøre sit liv behageligt. Han er et ynkeligt kryb og burde udryddes.

Nikolai
Han holder sig meget i baggrunden, men du har lagt mærke til ham netop af den grund. Han er snu, og farlig. Han er meget god til at argumentere og dreje tingene, men du ved at han er ude på at hjælpe sig selv, hans venlige forstående smil når aldrig op til øjnene. Men hvis der er en der kunne få jer ud fra dette elendige fængsel er det ham

Relationer til fangevogterne:

Vagtkaptajn Dargan
Han er hård og brutal, men det er han også nødt til at være. Han er dog konsekvent og disciplineret, hvilket er egenskaber du godt kan lide. Du har ikke problemer med ham normalt, men du ville ikke have noget imod at kæmpe imod ham i en reel en mod en kamp. Det ville være spændende at se hvordan hans adamantiumknippel ville klare sig imod dine bare næver.

Warden Joseph Rorshach
Er svag, bruger magi som krykke, han har sine spioner og øjne overalt og han nyder at have magt over sine fanger. Han er den type leder du ikke kan andet end at foragte. Kujonen der stiller sig bag andre mens han råber skældsord efter sine modstandere.

Dr. Gorbus Ambronsius
Manden er gal. Du kan se det i hans øjne og du kan lugte råddenskaben inden i ham. Han har ikke altid været sådan men på det sidste er det blevet tydeligt for dig. Han har flere gange forsøgt at få dig undersøgt i infirmeriet men indtil videre har du snoet dig udenom.

Sporhunden Mal
En dværg der tror at hans hunde og armbrøst er nok til at standse en flugtfange. Det ville det ikke være hvis den fange var dig. Der ville han være prisgivet og du ville kunne tørre det selvtilfredse smil af han læber.

Lawful Evil Halforc Monk level 10

STATS

STR	16	+3
DEX	18	+4
CON	14	+2
INT	13	+1
WIS	16	+3
CHA	7	-2

COMBAT STATS

BAB	+7	AC	20
CMB	+13	CMD	32
Hitpoints	89	Initiative	+4

SAVES

Will	+10	Ref	+10	Fort	+9

SKILLS

Acrobatics	16
Climb	14
Escape Artist	13
Swim	9
Sense motive	14
Perception	16
Religion	7
Stealth	16
Sleight of Hand	16

ABILITIES

ABILITIES	DESCRIPTION
Flurry of blows	To ekstra angreb per runde med nærkampsangreb ved full attack.
Orc Ferocity	Du holder dig ved bevidsthed 1 runde efter du kommer under 0 hitpoints.
Stunning fist	Du kan bruge et angreb på at stunne din fjende 1 runde DC 18.
Unarmed strike	Hele din krop er et våben.
Fast movement +30ft.	Du bevæger dig dobbelt så hurtigt som almindelige mennesker. Du har +8 til checks hvor du skal hoppe.
Maneuver training	Du har bonusser til specialangreb, er medregnet.
Still mind	Du har +2 til saves mod enchantment spells.
Slow fall 50 ft.	Du får ikke skade ved fald på under 20 meter.
High jump	Du kan hoppe højere end almindelige mennesker.
Dark Vision	Du kan se i mørke.
Purity of body	Du er immun overfor alle sygdomme.
Improved evasion	Ved reflex saves får du kun halv skade hvis du fejler et save eller ingen skade hvis du klarer det.
Ki Pool*	Du har en pool på 8 point du kan bruge forskellige måder. Du kan bruge 2 point for at få et ekstra angreb i full attack. Du kan bruge 1 point til at gøre dine angreb magiske eller lawful. Du kan bruge 1 point og få +20 til jump checks.
Wholeness of body*	Du kan hele dig selv 10 hitpoints ved at bruge 2 ki points.

GEAR

Fange halsring

Du har en metallisk ring om halsen. Den er symbolet på at du er fange og den gør samtidigt at du ikke er i stand til at bruge magiske evner, eller evner der grænser til magi.
Ringen har ingen lås, den er i et solidt stykke metal. De fanger der har forsøgt at fjerne den er blevet straffet med en elektrisk udladning der lammede dem og lod dem ligge i smertefulde spasmer indtil Dr. Ambronsius kom og tog sig af dem.
Du kan ikke bruge evnerne markeret med en * før din halsring er blevet fjernet.

GRAPPLE

		Special
To hit	+17	Du kan holde folk fast og give dem skade hver runde
Damage	1d10+3	
Critical	20/x2	

STANDARD ANGREB

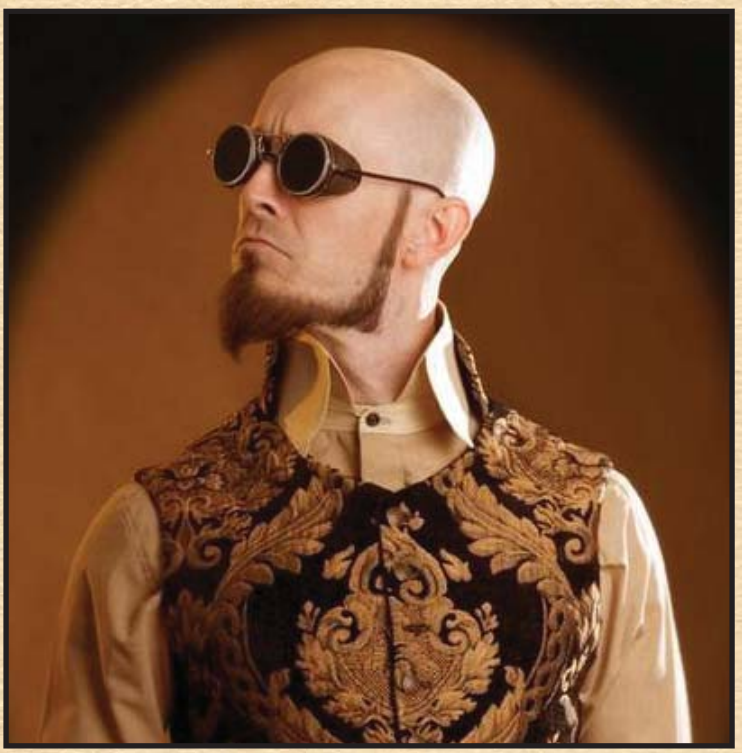
		Special
To hit	+11	Ved full attack har du 3 ekstra angreb, +11/+6/+6
Damage	1d10+3	
Critical	20/x2	

KI POOL ANGREB

		Special	Full attack
To hit	+11	4 ekstra angreb, 6 med medusas wrath. 4x+11 og 2x+6.	
Damage	1d10+3		
Critical	20/x2		

FEATS

FEATS	DESCRIPTION
Greater trip	+4 CMB & CMD ved grapple, det er en moveaction at holde et grapple.
Dodge	+1 AC, er medregnet.
Spring attack	Kan bevæge sig, angribe og bevæge sig væk igen.
Wind Stance	Når du bevæger dig får du 20% concealment imod projektiler.
Deflect arrows	Du kan parere et projektil væk hver runde.
Medusa's Wrath	Ved Fjender der er stunned, staggered, flat footed, dazed, paralyzed eller unconscious får du to ekstra angreb.
Combat reflexes	Du har 4 ekstra attacks of opportunity per runde.



WARDEN JOSEPH RORSCHACH

Leder af fænglset

Stikord: Besidderisk, overlegen, oppe i årene, autoritær, irritabel, sorte solbriller.

Mål: At forhindre Søster Olenne i at opdage og rapportere sandheden om fængslet. Altid at have kontrollen.

Vær opmærksom på: Det er dig der står for timingen af tingene. Det I skal have gjort er at I skal beslutte hvad konsekvenserne af flugten skal være for fangerne, og så få dem udført umiddelbart bagefter. Derefter skal søster Olenne have en rundtur (hurtig og overfladisk) af fængslet og så sendes hjem igen. Du må ikke slå fangerne ihjel eller maltraktere dem med vilje, og normalt bruger du dine to værktøjer Vagtkaptajn Dargan og Mal til at holde disciplin og til at udmåle og udføre selve afstraffelserne. Du plejer faktisk at lade det være lidt op til dem med de rent praktiske ting omkring at udmåle og udføre straffe.

Det her er dit fængsel, og du har gjort det til en dyd at vide ALT hvad der foregår. Du bruger dine magiske evner til formålet og har udviklet forskellige spells til det samme. Du har mulighed for at kigge direkte ind i en hvilken som helst celle blot ved at vilje det. Du har usynlige flyvende øjne du kan se igennem i alle gange og i alle rum. Du læser jævnligt tilfældige fangers tanker for at finde ud af hvad de pønser på, og fanger du er specielt opmærksomme på læser du grundigt igennem for at vide alt om hvem de er og hvad de planlægger. Det faktum at kongen har sendt en udsending fra Pelorkirken ud for at undersøge fængslet og omstændighederne for flugtforsøget en udsøgt fornærmelse. Den unge gimpe skal ikke komme og tro hun er noget, eller at hun har noget at sige. Det DIT fængsel og hvad der sker her bestemmer DU. Og det ville være ødelæggende for dig hvis hun rent faktisk fandt ud af at flugtforsøget var et fingeret baghold med Sir Alanleigh som mål. Mon ikke det var muligt at vende det så det virker som om det var Sir Alanleigh der stod for flugtforsøget.

Vigtige informationer:
Du kendte alt til flugtforsøget, Feydrich havde fortalt alle detaljer og derfor stod I klar til at tage fangerne. Det der dog nager dig er at Nikolai overgav sig så nemt, og du har en mistanke om at den grå herre har mere oppe i ærmet end du lige umiddelbart er klar over, hvilket du ikke kan udstå. Han skal straffes hårdt og presses til det yderste så du kan få de informationer du skal bruge ud af ham.

Under alle omstændigheder var selve fangeflugten for dig et påskud der skulle bruges til at forsøge at få slået Sir Allanleigh ihjel. Ideen var at han skulle dø under flugtforsøget, enten ved sine medkumpaners hænder, eller hvis han gjorde for meget modstand.

Da du mødte den unge ambitiøse troldmand Yashard, lederen af det nye parlament i Roesone, hvor han afslørede overfor dig præcist hvordan han havde fået dømt den ærværdige paladin Sir Alanleigh for højforræderi, kunne du godt se hvor du skulle satse din fremtid. Det var på foranledning af Yashard at forsøget blev gjort, en Paladins uheldige død til gengæld for uindskrænket magt over fængslet og dets fanger, når Yashard har fået væltet Kong Rogr.

Et af dine nyeste midler er Dr. Gorbus Ambronsius eksperimenter udi nekromantik. Han planter dele af sit eget kød i forsøgsdyr og kan på den måde manipulere med dem magisk med utrolig lethed. Du har ladet ham pode en af fangerne indtil videre, Feydrich, for at se hvordan det virker, og hvis det er tilfredsstillende, skal du lære teknikken og lade alle fangerne podes med dit eget kød, så at deres liv vitterligt vil være i dine hænder.

Hemmelighed: Kontrolfreak. Du er NØDT til at vide alt og have styr på alt. Frygten for at miste kontrollen kan lamme dig fuldstændigt og du reagerer dårligt på pludselige uventede situationer. Så bliver du hidsig, irrationel og usammenhængende indtil du føler der er styr på tingene igen.

Neutral Evil Human Diviner level 11

STATS

STR	7	-2
DEX	14	+2
CON	11	0
INT	21	+5
WIS	14	+2
CHA	15	+2

COMBAT STATS

BAB	+5	AC	20
CMB	+3	CMD	15
Hitpoints	31	Initiative	+11

SAVES

Will	+9	Ref	+5	Fort	+3

SKILLS

Fly	15
Bluff	12
Linguistics	19
Sense motive	12
Knowledge: Engineering	10
Knowledge: Religion	10
Knowledge: History	10
Knowledge: Local	10
Knowledge: Nobility	10
Knowledge: Planes	10
Knowledge: Arcane	19
Spellcraft	19
Perception	13

ABILITIES	DESCRIPTION
Forewarned	Du kan handle i en surpriserunde.
Arcane Bond	Briller - dine sorte briller gør dig i stand til at genkalde en hvilken som helst magi du har på din spell list.
Scrying adept	Du har altid detect scrying aktiveret. Scryed subjects har -10 til saves.
Diviner's fortune	Touch for at give +5 insight bonus på alle slag i 1 round 8/day.

FEATS	DESCRIPTION
Extend spell	Du kan få en magi til at vare dobbelt så længe Det koster en spell slot 2 levels højere.
Silent Spell	Du kan bruge magi uden at sige noget. Det koster en spell slot 1 level højere.
Still Spell	Du kan bruge magi uden fagter. Det koster et spell slot 1 level højere.
Quicken Spell	Du kan bruge en besværgelse som free action. Det koster en spell slot 4 levels højere
Spell focus	Du har plus 1 til saves for divination spells, er medregenet.
Spell penetration	Du har +2 til caster level for at overvinde spell resistence.
Widen spell	Du kan fordoble en magis virksomme område. Det koster en spell slot 2 levels højere.
Maximize Spell	Du kan maksimere alle variabler i en spell. Det koster en spell slot 3 levels højere.
Enlarge Spell	Du kan gange alle variabler i en spell med 1.5. Det koster en spell slot 2 levels højere.

RANGED TOUCH

To hit	+7	Special
Damage	spell	
Critical	20/x2	

FYSISK ANGREB

To hit	+3	Special
Damage	1d3-2	Provokes attacks of opportunity.
Critical	20/x2	

Tips:
I fysisk kamp er du ubrugelig. sats på at bruge magier der forhindrer folk i at bevæge sig frit og send dine folk efter dem.
Du har mulighed for næsten altid at handle først og samtidigt vide alt om alle. True seeing og divination magier kan fortælle dig lige hvad du gerne vil vide.

GEAR

All-seeing Googles - Dine sorte obsidianbriller du altid går med. De gør dig i stand til at se og høre igennem et hvilket som helst af dine usynlige spionøjne du har over hele fængslet. I bund og grund videokameraer med lyd.

Crystal Ball - En kugle midt på dit kontor der har den evne at det kan give dig en fuldstændig oversigt over hele fængslet på en gang, hvor alle med en halssring lyser rødt for dit indre øjne og gør det meget nemt at overskue og koordinere vagter taktisk.

Rod of Metamagic Quickening - Denne lille stav gør det muligt for dig at caste 2 spells per runde tre gange om dagen.

Fur of Comfort - Denne pels gør at du altid befinder dig behageligt, regn rammer dig ikke, varme mærker du ikke, stanken fra de uvaskede fanger bliver til blomsterdufte.

SPELLS	DC	DESCRIPTION
6TH 2/DAY		
True Seeing	-	Du kan se igennem alle illusioner, usynlighed og forklædninger.
Repulsion	Will 21	Levende væsner kan ikke nærme sig dig.
Chain Lightning	Ref 21	Lyn skyder ud af dine hænder og rammer dine fjender i rummet. De får 11d6 i skade hver.
5TH 4/DAY		
Telepathic bond	-	Skaber et telepatisk bånd mellem dig og dine allierede.
Baleful Polymorph	Fort 20	Forvandler en fjende til et harmløst lille dyr.
Wall of Force	-	Skaber en usynlig, ubrydelig kraftvæg, enten i en kugle eller som en lige væg.
Waves of fatigue	Fort 20	Gør alle dine fjender i samme rum fatigued.
4TH 5/DAY		
Arcane eye	-	
Locate Creature	-	Du kan mærke hvilken retning en person du leder efter er i.
Enervation	Ranged touch	En sort energistråle skyder ud af din hånd og giver den du rammer 1d4 negative levels.
Fear	Will 18	Dine fjender foran dig flygter i rædsel.
Wall of Ice	-	Du skaber en væg af is der er næsten umulig at bryde igennem.
3RD 6/DAY		
Arcane Sight	-	Du kan se magiske auraer omkring dig, så du ved hvilke besværgelser folk caster og hvilke beskyttelsesmagier de har kørende.
Slow	Will 18	Dine fjender sløves og kan kun tage enten en move eller en standard action, plus de får -1AC,- to hit, -1 reflex save.
Fly	-	Du og 3 af dine allierede du berører kan flyve.
Lightning bolt	-	En kile af lyn skyder fra dine fingerspidser og frem. Alle der bliver fanget i den får 10d6 i skade, halvdelen hvis de klare deres save.
Deep Slumber	Will 18	En fjende på 8 hit dice eller levels falder i dyb søvn.
Dispel Magic	-	Du kan fjerne en fjendes besværgelser
2ND 6/DAY		
Detect thoughts	WIll 19	Du kan læse overfladetanker på personer du snakker med.
Locate Object	-	Du kan mærke i hvilken retning en genstand du leder efter befinder sig.
Ghoul Touch	Fort 17	Din berøring lammer din fjende.
Scorching Ray	Ranged Touch	3 stråler af ild skyder fra din hånd, som hvis de rammer giver 4d6 i skade hver.
Knock	-	Du åbner en låst dør.
1ST 6/DAY		
Identify	-	Du lærer en magisk genstands egenskaber at kende.
True Strike	-	Du får +20 til dit næste angreb, som også ignorerer concealment.
Magic Missile	-	5 flyvende kraftpile rammer din fjende og giver hver 1d4+1 i skade.
Mage Armor	-	Du skaber en magisk rustning omkring dig, den giver +4 AC.
Shield	-	Du skaber et magisk skjold foran dig, det beskytter mod magic missiles og giver dig +4 cover AC.

MAL SPORHUNDEN

Fængslets eftersøgningsleder

Stikord: Brysk dværg, sadist, kold og distanceret, arret.

Mål: At blive den nye vagtkaptajn.

Du holder dig for det meste nede i nærheden af din kennel. Dine pligter går ud på at indfange undvegne fanger, uden at slå dem ihjel. Ikke en let opgave når man tænker på hvad det er for kvaliteter folk kommer til fængslet med. Du har udviklet en del teknikker af forskellig art der kombinerer din armbrøst, bidske mastiffer, magiske remedier og tekniske anordninger. Der findes ikke den fange du ikke kan få ned at ligge og holdt fast i løbet af få sekunder.

Du er normalt med til at afstraffe fangerne sammen med vagtkaptajn Dargan. Derfor er du også med til mødet for at få besked på hvad der skal ske. Det er normalt Dargan der tager sig af de hårde ting, hvor du mere er den der hjælper med at udspørge sammen med Warden. Du har en lang række torturinstrumenter du selv har lavet og der findes ikke den del af kroppen du ikke kan pine på en eller anden måde. Du elsker det. Du nyder at have den magt over fangerne når du får lov at give los. Du ser i deres øjne og hører i deres skrig alle de folk der igennem dit liv har pint og plaget dig. Derfor vil du også gøre dit for at forsøge at få straffene til de undvegne fanger så hårde som muligt. Kom gerne med farverige forslag, det er lige meget om de bliver afvist, det handler mere om at presse dem så langt ud som muligt. Det irriterer dig at du ikke har samme magt som Dargan har. Hvis du drev fængslet ville du kunne gøre det bedre og du ville have mulighed for at vise fangerne hvad det ville sige at sætte sig i respekt.

Det er selvfølgelig Warden der bestemmer og har det sidste ord, men du plejer godt at kunne have nogen indflydelse, specielt når du viser dig fra din kreative side. Du tror også at han er ved at være træt af Dargan og hans evindelige firkantede måde at se tingene på, hvilket måske kunne hjælpe dig til at stige i hierarkiet.

Ambronius skal sørge for fangerne helbred under og efter afstraffelserne, men du er ikke sikker på han kan passe sit job længere. Du har hjulpet ham meget med at skaffe dyr fra sumpene, som du ved han har eksperimenteret på dem på alle mulige meget groteske og ulækre måder. Du blander dig dog ikke i det, da det ikke er din opgave og du har stadig brug for at blive helet af ham, modgifter og den slags en gang imellem. Du lader ham dog ikke røre dine hunde længere.

Søster Olenne er lige kommet til øen, hun skal åbenbart være med til at bestemme hvad der skal ske med fangerne eller noget i den stil. Du bryder dig ikke om hvis hun skal ind og blande sig og være sød og rar overfor fangerne. Det her er din chance for virkelig at give dem en hård medfart, noget de har fortjent efter deres tåbelige flugtforsøg. Dem alle sammen, specielt forrædere, ligesom Feydrich, det fede svin.

Chaotic Evil Dwarven Ranger level 11

STATS

STR	12	+1
DEX	18	+4
CON	16	+3
INT	16	+3
WIS	14	+2
CHA	8	-1

COMBAT STATS

BAB	+11	AC	20
CMB	+12	CMD	26
Hitpoints	112	Initiative	+12

SAVES

Will	+5	Ref	+11	Fort	+10

SKILLS

Profession: Torture	17
Craft: Bowyer	15
Climb	15
Sense motive	13
Knowledge: Engineering	10
Craft: Mechanical	15
Survival	16
Stealth	18
Perception	16

ABILITIES / DESCRIPTION

ABILITIES	DESCRIPTION
Favored enemies:	+4 to hit og damage og skills vs. Humans & Orcs, er medregnet.
Hatred	+1 vs Orcs & Goblinoids.
Track	Du kan bruge survival til at spore folk.
Hardy	+2 vs Poison & Spells
Stability	+4 vs. trip & Bull Rush
Combat Style (Ranged)	Ekstra feats til afstandsvåben.
Stone Cunning	Du ved altid hvor langt du er under jorden, og du kan finde stenfælder som en tyv.
Endurance	+4 vs. nonlethal damage.
Favored Terrain	(+4 Prison, +2 Swamp)
Woodland Stride	Du kan bevæge dig igennem terræn uden problemer og kan ikke spores.
Swift Tracker	Du kan spore folk uden at sætte farten ned.
Evasion	Hvis du klarer et reflex save får du ingen skade.
Darkvision 60'	Du kan se i mørke.
Quarry	Du kan udpege en person dagligt som dit bytte. Du får +2 til at ramme og alle critical threats bliver automatisk til critical hits.

FEATS / DESCRIPTION

FEATS	DESCRIPTION
Endurance	+4 to resist non-lethal damage.
Die Hard	Conscious to -16 hitpoints.
Improved Precise Shot	No penalties for less than total cover or total concealment.
Pin Point Targeting	1 angreb der ignorer rustning.
Deadly aim	-3 to hit for +6 damage
Point Blank shot	+1 to hit & dam within 30 feet
Far shot	Halve penalties for range.
Improved Initiative	+4 initiative, er medregnet
Rapid Reload	Reload free action.

CROSSBOW

To hit	+21	Special
Damage	1d10+6	Ved full attack har du 4 skud. +21/+21/+16/+11
Critical	19-20/x2	

KASTET KRUKKE

To hit	+15	Special
Damage	Gift	Du kan kaste to på en runde.
Critical	-	

MANACLE ANGREB

To hit	+16	Special
Damage	Grappled	De kan bruges til at lænke en fange fast til et objekt.
Critical	-	

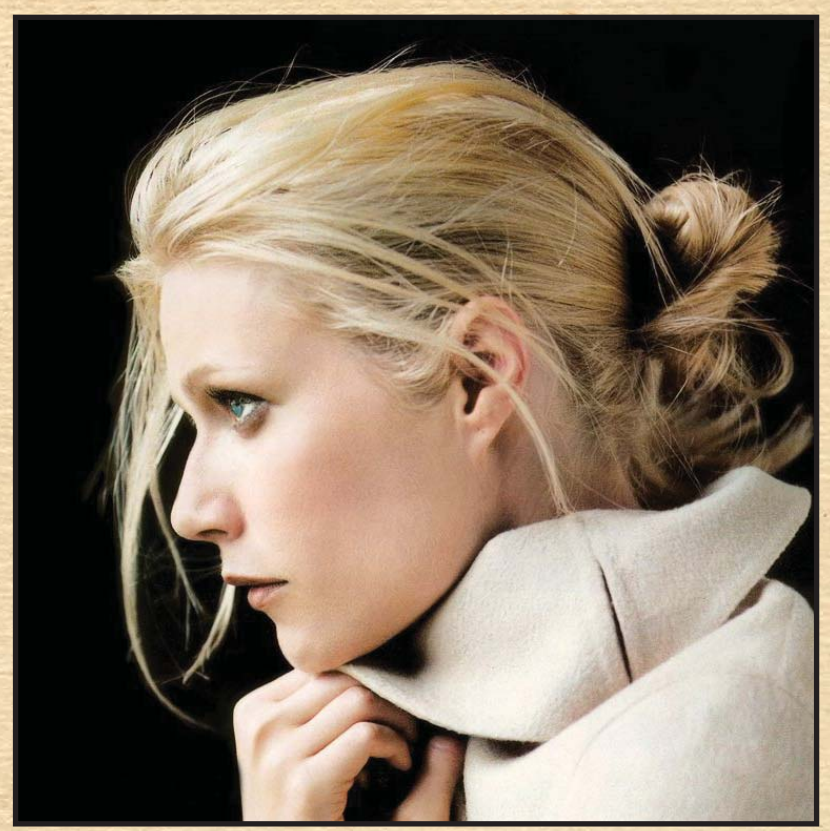
Tips:
Du kan give sindssygt meget i skade per runde, hvis du har tænkt dig at dræbe, men der hvor du virkeligt har dine talenter er i at holde folk fast.

Dine hund løber ind og vælter en fjende hvor du så kommer bagefter og lænker dem.

Dine spearing bolte kombineret med giftgas kan også være ekstremt effektivt.

Hvis du ikke har lyst til at folk kommer for tæt på så spred nogle caltrops hen ad en gang og stå for enden.

GEAR
Handy Haversack – En rygsæk der er i stand til at opbevare utroligt meget i sit ekstradimensionelle lager-rum. Samtidigt er den i stand at fremdrage lige præcis den genstand du ønsker. I regeltekniske termer fungerer det som quickdraw feat, plus at alle former for almindelige ikke magiske genstande kan du hive frem hvis du skal bruge det. Eksempelvis en stige.
Masterwork torture kit – Alt hvad hjertet kan begære til at få folk til at ønske de var døde
Specialbolte du har 5 af hver:
Explosive – 2d6 fire dam i et medium størrelse område såsom et almindeligt rum, de sætter også ild til ting.
Poison 1 – Fort save DC 16 i 6 runder ellers 1d6 STR damage 2 saves ends.
Poison 2 – Fort save DC 16 i 6 runder ellers 1d6 DEX damage 2 saves ends.
Poison 3 – Fort save DC 16 i 4 runder ellers 1d6 CON damage 1 save ends.
Spearing – hvis bolten rammer skal vedkommende slå et reflex save DC 15 for at undgå at blive fæstnet til nærmeste overflade. For hver ekstra bolt stiger DC med +4. For at slippe fri kræver det et STR check DC 18
Stun – Fort save DC 17 ellers bliver vedkommende stunned i 1 runde.
+2 Heavy Crossbow of Speed – Din armbrøst der kan skyde med utrolig hastighed takket være dens magiske buestreng der er selvladende. Du har lige så mange almindelige bolte som du har brug for.
5 krukker med giftgas – De samme slags gifte som dine bolte, de kastes og danner en giftig sky i et medium størrelse område såsom et almindeligt størrelse kammer. Du kan kaste to på en runde.
Fløjte – Kan bruges til at alarmere med og til at kontrollere dine hunde.
Skeletonkey – Du har en nøgle der passer til alle døre i fængslet.
4 Spring loaded manacles – Du har nogle mekaniske lænker. du kan lænke folk med et CMB angreb uden fare for dig selv. Oveni får du +4 hvis de ligger ned. Lænkede fanger tæller som grappled.
Bag of caltrops – Du har en pose med partisansøm. De kan gøre det meget svært for folk at løbe hurtigt hen til dig hvis du strøer dem ud foran dig, ligesom de også er forgiftede med din STR gift.



OLENNE AF BRIGHTSTONE

Præstinde fra fastlandet

Stikord: Pæn, kold, retskaffen, overlegen, ung.

Du er en ung ambitiøs præstinde af guden Pelor. Du har fået den officiele opgave at inspicere fængslet og videregive en rapport til kongen og kirken om hvad der er foregået, siden der har været en gruppe fanger der har forsøgt at undslippe. Der er nemlig en mistanke om at flugten rent faktisk er et dække for at forsøge at komme Sir Alanleigh til livs, noget der bekymrer kongen ekstremt meget. Uheldigvis er du blevet kaldt hjem igen hurtigst muligt efter du lige er ankommet på øen. Inde på fastlandet har folket startet et oprør og du skal bruges i kampen for at bevare landets lovlige regering. Derfor er du nødt til at tage af sted ligeså snart tidevandet er skiftet og du kan sejle væk fra øen igen om to timer.

Mål:

- Udrede hvad der er sket op til og under selve flugtforsøget.
- Finde ud af hvorfor de er nået så langt.
- Afgøre hvilke sanktioner der skal være for de fanger der deltog.
- Sørge for at sanktionerne er humane og indenfor forfatningen.
  Dvs. de må ikke dø, lide alt for stor fysisk overlast eller blive permanent skadede.
- Underrette kongen og Pelorkirken om de generelle forhold i fængslet og om alle rent faktisk passer deres arbejde.
- Dvs. finde beviser for om ledelsen er blevet korrupt, ond eller på anden måde kompromitteret.

Det der er planlagt er at I skal beslutte hvad konsekvenserne af flugten skal være for fangerne, og så få eventuelle straffe udført umiddelbart bagefter. Derefter skal du lave en grundig inspektion af fængslet og så derefter vende hjem igen, forhåbentligt med konkrete beviser.

Du ved at Warden Joseph Rorshach bestemmer over fængslet og at han har gjort det i en hel del år efterhånden. Så han mener nok at det er hans egen lille verden. Men du har kongens magt bag dig, så det kan godt være det bliver nødvendigt at gøre brug af den for at få den hidsige lille mand til at makke ret.

Du er klar over at det er en farlig opgave. Hvis det viser sig du finder inkriminerende beviser, kunne det tænkes at folkene i fængslet ikke vil lade dig rapportere det videre. Derfor lad være med at trænge folk op i en krog med det samme, selvom du finder beviser. Sørg for at folk på fastlandet ved hvor du er og hvad du finder ud af efterhånden, og sørg for at fængselsfolkene også ved at du er i kontakt med fastlandet.

Hemmelighed: Usikkerhed. Du stoler ikke på dig selv og dine egne evner og derfor forsøger du altid at presse dig selv. At forsøge at nå mere, at være dygtigere. Hvis folk er nedladende overfor dig er det som et slag i ansigtet, det kan gøre dig fuldkommen kold af raseri og selv om du ved at en god pelorpræst tilgiver, så har du flere gange fået hævn over folk der ikke kunne vare deres tunge.

Neutral Good Human Cleric level 10

STATS

STR	10	+0
DEX	13	+1
CON	10	+0
INT	14	+2
WIS	20	+5
CHA	16	+3

COMBAT STATS

BAB	+7	AC	15
CMB	+7	CMD	18
Hitpoints	54	Initiative	+5

SAVES

Will	+14	Ref	+4	Fort	+7

SKILLS

Heal	+17
Knowledge: Arcana	+10
Knowledge: Religion	+15
Knowledge: History	+10
Knowledge: Nobility	+10
Sense Motive	+19
Perception	+19
Diplomacy	+13

TOUCH ATTACK

To hit	+7	Special
Damage	Spell	
Critical	20/x2	

RANGED TOUCH

To hit	+8	Special
Damage	Spell	
Critical	20/x2	

PELORS FINGER

To hit	+10	Special
Damage	1d8+3	2d6 holy damage
Critical	20/x3	

ABILITIES / DESCRIPTION

ABILITIES	DESCRIPTION
Healing Domain	**Rebuke Death** Du kan hele et levende væsen 1d4+5 hitpoints, ved en berøring 8 gange om dagen. **Healer's Blessing** Alle dine heal spells tæller som om de var empowered,er medregnet.
Good Domain	**Touch of Good** Du kan give en allieret en +5 bonus til alle checks i 1 runde 8 gange om dagen. **Holy Lance** Du kan gøre et våben holy i op til 5 runder om dagen.
Channel Divine	Du kan hele dig selv og alle i samme rum 5d6 hitpoints, udøde tager det som skade i stedet (Will DC 18 for halv skade). Du kan gøre dette 6 gange om dagen.
Aura of Good	Du udstråler godhed.

FEATS / DESCRIPTION

FEATS	DESCRIPTION
Improved Initiative	+4 til initiativ, er medregnet.
Quicken Spell	Du kan bruge en besværgelse som free action. Det koster en spell slot 4 levels højere
Combat Casting	+4 caster level for at caste defensivt.
Channel Smite	Du kan bruge din channel divine evne til at give 5d6 ekstra i skade til udøde igennem Pelors Finger.
Alertness	Du har +2 til Perception og Sense Motive, er medregnet.
Improved Iron Will	+2 til Will saves og du har mulighed for en gang om dagen at slå et will save om.

GEAR

Diamant - du har medbragt en juvel der kan bruges til at bringe en enkelt død person tilbage til de levende.

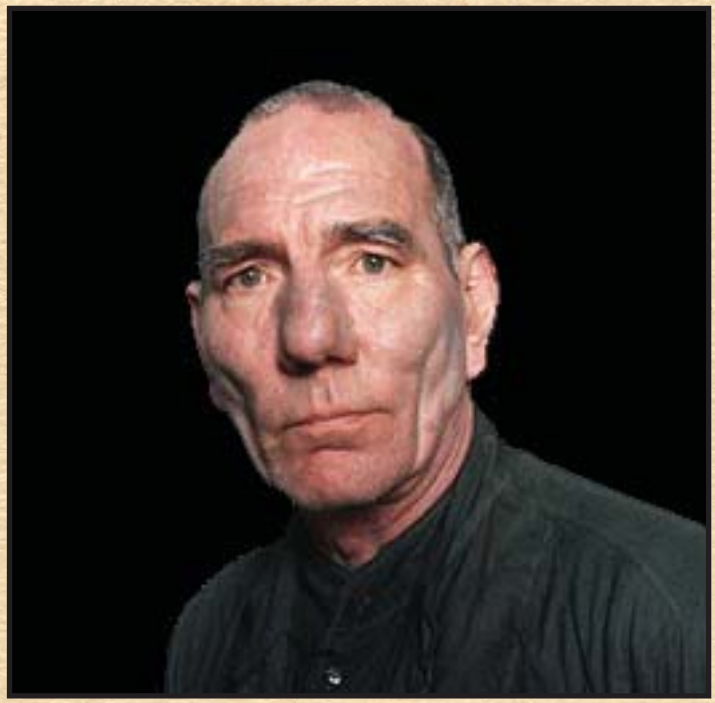
Kongelig Signetring - Beviset på din autoritet. Den kan bruges til at sende et nødråb hvis du er i fare.

Hellig Solskive - Dit hellige symbol som præst, du skal bruge det for at kunne bruge besværgelser.

Pelors Finger - +3 Holy Sølv mace med et gyldent hoved.

Tips:
En død person der er villig til at vidne om noget meget inkriminerende kunne blive genoplivet som belønning.

SPELLS	DC	DESCRIPTION
5TH 4/DAY		
Raise Dead	-	Du vækker en død person til live igen, kræver for 5000 gp diamant.
Dispel Evil	Fort 20	Du bliver omgivet af en aura af lys, der beskytter dig mod ondskab. DU får +4 AC mod onde og ved en berøring fjerne en ond besværgelse eller en besværgelse fra et ondt væsen.
Breath of Life	-	Du heler en person 10d6+15 hitpoints, du kan også bruge den til at hele en person der lige er død og bringe ham tilbage til livet.
True Seeing	-	Du kan se igennem alle illusioner, usynlighed og forklædninger.
4TH 5/DAY		
Cure Critical Wounds	-	Du heler et levende væsen for 6d8+15 hitpoints.
Holy Smite	Will 19	Ikke gode væsner i et rum bliver skadet af hellig energi for 5d8 i skade og bliver blinde i 1 runde. Hvis de klarer deres save får de halv skade og ingen blindhed.
Sending	-	Du kan sende en kort besked til hvem som helst, hvor som helst.
Death Ward	-	Du er beskyttet imod alle nekromantiske magier og effekter.
Discern Lies	Will 19	Du kan høre om folk lyver eller taler usandt.
3RD 6/DAY		
Cure Serious Wounds	-	Du heler et levende væsen for 5d8+10 hitpoints.
Searing light	Ranged touch	Du skyder en stråle af brændende lys fra din hånd. Den giver den du rammer 5d8 i skade, 10d6 mod udøde.
Water Walk	-	Du og dine allierede kan gå på vandet.
Dispel Magic	-	Du kan fjerne en fjendes besværgelser.
Speak with Dead	-	Du kan tale med et lig og stille det op til 10 spørgsmål.
2ND 6/DAY		
Cure Moderate Wounds	-	Du heler et levende væsen for 3d8+15 hitpoints.
Zone of Truth	Will 17	Alle i samme rum som dig er ude af stand til at lyve.
Gentle Repose	-	Et lig er velbevaret i 10 dage.
Calm Emotions	-	En oprørt, vred, trist eller på anden vis i sine følelsers vold falder til ro.
1ST 6/DAY		
Cure Light Wounds	-	Du heler et levende væsen for 2d6+7 hitpoints.
Protection from evil	-	Du er beskyttet imod ondskab, du fr +2 AC, kan ikke domineres af magi og får +2 saves imod magier fra onde væsner.
Command	Will 16	En person skal adlyde en kort odre, såsom sit, stå, stop!
Deathwatch	-	Du kan se hvor tæt folk omkring dig er på at dø, om de er levende, døde, udøde, eller magiske konstruktioner.
Sanctuary	Will 16	Fjender kan ikke angribe dig så længe du ikke angriber nogen.



DR. GORBUS AMBRONSIUS

Fængslets læge

Stikord: Gammel, lugter fælt ud af munden, intelligent, excentrisk, velklædt, perfektionist.

Mål: At sørge for at du kan fortsætte dine eksperimenter uhindret.

Du har som opgave at sørge for at fangerne er sunde og raske, ved godt helbred og, i tilfælde af at de bliver syge eller skadede, at de får den rette behandling så de kan komme på benene igen. Det er en rimeligt enkel opgave for det meste og du har masser af tid til at lave dine egne ting. Du er begyndt at eksperimentere. På dig selv, på forsøgsdyr fra sumpen og nu også på fangerne. Da Warden fandt ud af det blev han ikke vred, men i stedet satte han nogle retningslinjer for hvordan og hvorledes eksperimenterne kunne foregå på en måde der tjente fængslets ånd. Selv om det ret beset strider imod de gældende regler. Et stort gennembrud er at implantere cyster. Ved at have en klump væv fra dig selv indopereret i dine forsøgsdyrs kroppe fandt du ud af at du meget nemmere kunne manipulere forsøgsdyrene med din magi. Uheldigvis blev vævet hurtigt meget betændt og dermed en cyste fuld af pus. Det betød at forsøgsdyrene efterhånden blev meget syge og til sidst døde. På den positive side fandt du ud af at du faktisk kunne fremskynde denne proces og faktisk dræbe dem ved at lade cysten udvikle sig med eksplosiv hast ved hjælp af nekromantisk magi. Noget ofret ikke kunne beskytte sig imod. Den første fange der er blevet indopereret væv er Feydrich. Han er dermed i din magt da du til enhver tid kan bruge en besværgelse der vil dræbe ham på en meget smertefuld og ekstremt modbydelig måde. Din egen krop er også blevet brugt til forsøg og du har selv flere cyster siddende. Derfor er du begyndt at lugte meget dårligt ud af munden. Du er heller ikke længere selv i stand til at åbne døren til infirmeriet, da du ikke kan kanalisere positiv energi længere uden at skade dig selv. Derfor bruger du en Rod of Positive Energy Channeling du selv har lavet. Den duplikerer effekten, ja faktisk har du to. En du har på dig, og en i reserve i dine private gemakker fordi du har lidt en vane med at forlægge dem, når du er opslugt af dit arbejde.

Søster Olenne - Det er ikke så godt hun er her. Det skulle jo meget nødigt komme frem for Pelorkirken hvad det er du går og laver herude. Derfor er det bedst hvis hun ikke er her for lang tid, eller at hun får lov til at undersøge stedet og fangerne for nøje. Det gælder om at holde hende væk fra dig, væk fra infirmeriet og i særdeleshed væk fra dit forsøgslaboratorium. Warden Joseph har du et glimrende forhold til ham, han lader dig gøre alt hvad du har lyst til så længe det bliver på hans præmisser, og det er såmænd fint nok. Du ville dog elske hvis du kunne få en cyste ind i ham på et tidspunkt, men han har vist sig for snu indtil videre…

Vagtkaptajn Dargan - han har undgået dig på det sidste, han kommer ikke engang hen for at blive helet længere hvis han er blevet skadet. Det er underligt og du er bange for han er begyndt at vide for meget. Hvilket ikke er så godt fordi han er meget nidkær om at overholde fængslet regler. Hvis han vidste hvad du lavede ville han nok ikke tøve med at smide dig ind sammen med de andre indsatte.

Lederen af sporhundene Mal - han er ikke lige din kop te, med sin bryske og ensporede tankegang. Men du har haft meget brug for ham til at indfange dyr til dine eksperimenter. Hvis han er klar over hvad de skal bruges til, viser han det ikke, hvilket er helt fint med dig. Du ville nødig skulle til at have ham som din fjende.

Hemmelighed: Fortabt. Du har faktisk mistet grebet. Dine egne cyster i dig har nået et punkt hvor de har overtaget din krop og du er faktisk blevet mere udød end levende, med trang til at fysisk angribe folk og fortære deres hjerner. Indtil videre har du dog undertrykt trangen.

Lawful Evil Human Cleric of Wee Jas - Necromancer - Mystic Theurge level 11

STATS

STR	9	-1
DEX	12	+1
CON	9	-1
INT	18	+4
WIS	18	+4
CHA	12	+1

COMBAT STATS

BAB	+5	AC	15
CMB	+4	CMD	15
Hitpoints	28	Initiative	+1

SAVES

Will	+13	Ref	+3	Fort	+6

SKILLS

Knowledge: Religion	+18
Knowledge: Arcana	+18
Knowledge: History	+18
Knowledge: Local	+18
Knowledge: Nature	+18
Spellcraft	+18
Heal	+18
Linguistics	+18

ABILITIES	DESCRIPTION
Aura	Du udstråler en aura af law.
Channel Energy 2d6 DC 12	Du kan fylde et område omkring dig med unholy energi der heler dig og udøde, men skader levende væsner i samme rum.
Death domain	Bleeding touch angreb.
Magic domain	Bonus spells, er medregnet.
Grave Touch	Du kan gøre en fjende shaken 1 runde ved at røre ham. 7/day.
Combine Spells (3rd)	Du kan bruge spell slots fra cleric til at wizard spells og omvendt.
Arcane Bond	Dit hellige symbol, uden det kan du ikke bruge magi.

RANGED TOUCH	
To hit	+6
Damage	Spell
Critical	20/x2

TOUCH ATTACK	
To hit	+4
Damage	Spell
Critical	20/x2

BLEEDING TOUCH

To hit	+4	Special
Damage	6	Det er bleeding skade der varer i 6 runder.
Critical	20/x2	

FEATS	DESCRIPTION
Command Undead	Du kan kontrollere udøde i samme rum. Det er et Will save DC 16 at modstå.
Greater Spell Focus (Necromancy)	Dine Necromancy spells har +2 DC, er medregnet
Quicken Spell	Du kan bruge en besværgelse som free action. Det koster en spell slot 4 levels højere
Craft Magic Ritual	Du kan igennem magiske ritualer skabe specielle efftekter (Cyster)
Combat Casting	+4 caster level for at caste defensivt.
Improved Great Fortitude	Du har +2 til Fortitude saves, er medregnet, og en gang om dagen må du slå et fejlet fortitude save om.

GEAR

Rod of divine energy - En lille sølvstav der udsender en lille ladning positiv energi når den rør ved en overflade, lidt ubehageligt for dig men nok til at åbne dørene i infirmeriet, kapellet, dit laboratorium og dit kammer. Du har en på dig for det meste og en anden der ligger i reserve i dit kammer.

Ruby Ring of Wee Jas - En ring af sølv med en rhombeformet stor rubin. Den giver dig evnen til at bruge Wee Jas kraft over døden og magi. Regelteknisk gør den alle Necromancy spells maximized.

CYSTER

Du har en evne til at skabe nekrotiske cyster i folk. Det gør du ved at du syr en del af dit eget kød ind i offeret og udfører et magisk ritual. Det tager en dag at udføre og hvis det lykkedes (offeret får et fortitude save imod magical disease DC 23) har du et direkte link til offeret. Det vil sige du kan caste en hvilken som helst magi på vedkommende uden at han/hun/den/det får et save imod magien. Yderligere kan du, som en del af magien som en free action, koncentrere dig og få cysten til at vokse enormt. Det betyder at offeret eksploderer i en sky af pus og råddent kød.

Wizard Spells

SPELLS	DC	DESCRIPTION
4TH 4/DAY		
Enervation	Ranged touch	En sort energistråle skyder ud af din hånd og giver den du rammer 4 negative levels.
Fear	Will 20	Dine fjender foran dig flygter i rædsel.
3RD 5/DAY		
Vampiric Touch	Touch	Din berøring dræner 24 hit points fra din fjende og giver dem til dig.
Deep Slumber	Will 18	En fjende på 8 hit dice eller levels falder i dyb søvn.
Ray of Exhaustion	Ranged Touch	En stråle skyder ud fra din hånd og gør den den rammer exhausted.
2ND 6/DAY		
Spectral Hand	-	Du skaber en flyvende gennemsigtig hånd der kan bruges til som en forlængelse af din hånd til at røre dine fjender uden du skal tæt på dem. Den giver dig oveni +2 til at ramme dem.
Ghoul Touch	Fort 19	Din berøring lammer din fjende.
False Life	-	Du får 18 ekstra hit points.
Blindnees	Fort 19	
1ST 6/DAY		
Ray of Enfeeblement	Ranged touch	En stråle der giver 10 i skade til din mostanders Strength skyder ud fra din hånd.
True Strike	-	Du får +20 til dit næste angreb, som også ignorerer concealment.
Chill Touch	Fort 18	Du rører ved en fjende og giver ham 6 i skade plus at han skal slå et save eller få 1 i Strength skade.
Shield	-	Du skaber et magisk skjold foran dig, det beskytter mod magic missiles og giver dig +4 cover AC.

Cleric Spells

SPELLS	DC	DESCRIPTION
4TH 4/DAY		
Death Ward	-	Du er beskyttet imod nekromatiske effekter.
Cure Critical wounds	-	Du heler en person 4d8+8 hit points.
Poison	Fort 20	Du forgifter en person med din berøring. Vedkommende får 3 i skade til sin Constitution hver runde i 6 runder eller indtil han klarer et save.
3RD 5/DAY		
Animate Dead	-	Du animerer et lig, som bliver til en udød under din kommando.
Dispel Magic	-	Du kan fjerne en fjendes besværgelser.
Cure Serious Wounds	-	Du heler en person 3d8+8 hit points.
Contagion	Fort 19	Du giver en person du rør ved en ekstremt farlig sygdom.
2ND 6/DAY		
Death Knell	-	Du dræber et døende væsen og får +2 i Strength og 16 ekstra hitpoints.
Cure Light wounds	-	Du heler en person 2d8+8 hit points.
Magic Mouth	-	Du skaber en mund på en overflade der gengiver et budskab du har indtalt.
Hold Person	Will 16	Du paralyserer din modstander i 8 runder, eller indtil han klarer et save.
1ST 6/DAY		
Cause Fear	Will 17	Du lærer en magisk genstands egenskaber at kende.
Cure Light wounds	-	Du heler en person 1d8+5 hit points.
Deathwatch	-	Du kan se hvor tæt folk omkring dig er på at dø, om de er levende, døde, udøde, eller magiske konstruktioner.

KAPTAJN DARGAN

Vagtkaptajn for fænglset

Stikord: Loyal, hård, retfærdig, kynisk, brutal

Mål: At sørge for at fængslet stadig har sin lovmæssige integritet intakt.

En retskaffen mand sat i en umulig position. Dit ønske var det samme som kongens ambition engang, at holde alle disse farlige eksistenser indespærret sådan at de ikke kunne forvolde skade på verden omkring dem. Du var tidligere en højtdekoreret kaptajn af sortskjorterne, kongens eliteinfanteri og Sir Allanleigh udvalgte dig personligt til stillingen. Men efter nogle år hvor fangerne hele tiden presser på og prøver grænser, laver små ondskabsfulde baghold og i det hele taget fortsætter med at være de ondskabsfulde individer de hele tiden har været. Ja så er det blevet sådan at du selv har været nødt til at eskalere, at øge brugen af magt, brugen af vold. Nu er dit ry så blevet den sadistiske vagtkaptajn der nådesløst slår ned på enhver der stikker næsen for langt frem. Men det er du nødt til at være, ellers bukker du selv under. Du bruger din adamantiumstang både som symbol og som konkret afstraffelsesmiddel. Den er symbolet på din ubøjelige vilje, din pligt overfor konge og fængslet.

Du er meget mistænksom omkring omstændighederne for flugten. Du er meget utilfreds med hvert eneste offer blandt vagterne, for hvis Joseph vidste besked burde han have grebet ind for at undgå at dine folk kom til skade.

Det er også dig der i vid udstrækning fungerer som ham der udfører straffe i fængslet. Derfor er du sammen med de andre med til dette møde hvor I skal afgøre hvad der skal ske med flugtfangerne. Det bliver så dit, og i mindre udstrækning Mals hverv at udføre dem, derfor er det vigtigt I er klar over præcist hvad der skal ske og hvor langt I skal gå.

Det er selvfølgelig Warden der skal bestemme hvad der skal ske i sidste ende med fangerne, men du plejer at være en del af processen netop fordi du har brug for at diskutere de konkrete straffe i detaljer. Må de for eksempel miste bevidstheden? Må de brække lemmerne? Skal de være i stand til at kunne skrige eller ej? Alle den slags detaljer skal du have ham til at afgøre.

Ambronsius skal sørge for deres helbred under afstraffelserne, men du bryder dig ikke særligt meget om ham længere, han er blevet mærkelig på det sidste og lugter utroligt grimt efterhånden, som kom der en stank af råddenskab fra hans indre ud gennem munden på ham.

Søster Olenne er en nytilkommen Pelorpræstinde åbenbart er kommet til øen for at overvære afstraffelsen af flugtfangerne, hvilket er ret usædvanligt. Hun virker til at være noget kold og fokuseret på sin opgave og hun virker ikke til at bryde sig om stedet, hvilket du egentligt ikke kan bebrejde hende. Men du er ikke helt sikker på hvor meget hun har at sige i sagen.

Mal plejer at hjælpe dig med at udføre straffe på fangerne. Han har en tendens til at gå for langt og du mistænker ham lidt for at nyde sit hverv lidt for meget.

Hemmelighed: Barnemorder - du dræbte din lille datter. Moderen, din kone, døde ved fødslen og det var i et anfald af afmagt hvor din datter ikke ville stoppe med at græde. Du ruskede hende og noget sagde knæk. Derfor har du svoret aldrig at miste besindelsen igen eller tillade andre omkring dig at miste den, hvis de gør, må de stoppes, det er til deres eget bedste.

Lawful Neutral Human Fighter level 11

STATS

STR	20	+5
DEX	16	+3
CON	14	+2
INT	13	+1
WIS	10	+0
CHA	12	+1

COMBAT STATS

BAB	+11	AC	22
CMB	+16	CMD	29
Hitpoints	101	Initiative	+3

SAVES

Will	+3	Ref	+6	Fort	+9

SKILLS

Intimidate	22
Sense motive	11
Knowledge: Religion	4
Knowledge: History	4
Knowledge: Local	4
Knowledge: Nobility	4
Perception	11

ABILITIES / DESCRIPTION

ABILITIES	DESCRIPTION
Weapon Training 3	+3 to hit og damage med Ruler
Armor Training 3	Fuld movement ingen minusser i hans rustning.
Bravery	+3 saves vs. fear.

FEATS / DESCRIPTION

FEATS	DESCRIPTION
Greater Weapon Focus (Ruler)	+2 to hit CMB & CMD with Ruler. Er medregnet
Critical Focus	+4 to confirm criticals.
Hobbling Critical	Halve movement of opponent on critical.
Improved critical (Ruler)	Double threat range of ruler.
Dazzling Display	Intimidate check der gør alle dine fjender i samme rum shaken i 1 runde DC 20. For hver 5 du kommer over er de shaken i en runde mere.
Shatter Defenses	Hvis du rammer en modstander der er Shaken bliver han også flat footed i 1 runde.
Deadly Stroke	Double damage and 1 con bleed for attacks against, flatfooted, staggered or stunned opponent.
Greater Grapple	+4 to grapple, maintaining grapple is a move action.
Improved Unarmed Strike	No penalties with unarmed strike.
Improved Vital Strike	Triple weapon damage on first strike, er medregnet.
Intimidating Prowess	+5 to Intimidate, er medregnet.

GEAR

Ruler – En ottekantet adamantiumstang på en meter. Den kan smadre stort set alt og du bruger den blandt andet til at brække folks arme og ben, og kranier hvis det er nødvendigt. Den er symbolet på at det er dig der bestemmer, derfor navnet Ruler.

+ 1 Fortified Adamantium Breastplate – Sort ringbrynje med tilhørende sort brystplade og hjelm. Du bærer den som et sæt tøj, og den hindrer ikke din mobilitet på nogen måde. Den gør at du er immun overfor tricks såsom sneak attacks, criticals, og stun attacks. Den har vist sig meget anvendelig i fængslets hårde verden. Giver dig damage reduction 2/–

Skeletonkey – En nøgle der passer til alle døre i fængslet.

Fløjte – Til at alarmere andre vagter i fængslet med.

Tips:
Gå frem imod dine fjender, lav et dazzling display (intimidate +22), det gør dine fjender shaken, slå så på dem med dit deadly stroke og de er færdige.

Tag fat i fjender der vil flygte sådan du kan holde dem fast mens du gennembanker dem.

Du er svag imod magi der påvirker sindet, så tag fjendtlige troldmænd ud først. Du kan bedre holde til fysiske angreb.

RULER STANDARD ANGREB

		Special
To hit	+22	Du kan angribe tre gange med full attack. +22/+17/+12. De to sidste angreb giver dog kun 1d10+11.
Damage	3d10+11	
Critical	19-20/x3	

SUNDER ANGREB

		Special
To hit	+18 CMB	Dette angreb er imod fjenders våben. hvis det rammer er våbenet ødelagt.
Damage	special	
Critical	19-20/x3	

GRAPPLE

		Special	Maintaines.
To hit	+20	Du kan holde folk fast og stadig angribe dem med din Ruler, dog med -4 til at ramme.	
Damage	Grappled		
Critical	20/x2		

DEADLY STROKE RULER

		Special	1 con bleed
To hit	+22	Dette angreb er imod fjender der er flat footed, stunned unconscious, eller staggered.	
Damage	4d10+22		
Critical	19-20/x3		