

# Handout 1



Sir Gorman Hotspurs



Mordun



Keela



Diane



Valerian



Crowe



Drake



Frost





**Handout 2**

**Handout 4**

**Handout 3**





## Handout 5



## Handout 6



**Hand out 7**



**Handout 8**





Falken der fløj højt over jorden studerede landskabet under sig. Den brune farve af det høje stride græs der dækkede de det bølgede landskab svajede dovent i vinden. Det var ved at være efterår og der var en kold snært i luften. Falkens øjne fulgte den lange kolonne på landevejen under sig mens den sneglede sig af sted nordpå. En gruppe af riddere i sorte rustninger udgjorde spidsen af kortegen, efterfulgt af en lukket hestevogn, med endnu en gruppe ryttere bag den, så endnu to vogne og til sidst en gruppe riddere mere som bagtrop for hele rækken. Fuglens øjne skannede de omkringliggende områder endnu en gang for tegn på noget mistænkeligt, men indtil videre havde turen været helt igennem begivenhedsløs. Falken gjorde sin herre opmærksom på at den var sulten. Den mentale godkendelse fra troldmanden kom med det samme og falken begyndte at trække væk fra kolonnen mens den spejdede efter bytte.

Nede på jorden, liggende i det høje græs var Arcas ved at blive rastløs. Han kunne se kortegen komme nærmere. Da den kom tæt nok på hans skjulested udløste han besværgelsen og så sig selv forsvinde ud af syne. Han trak sin kniv og kunne mærke blodet pumpe i årene.

"Kom nu....kom nu....kom nu! Dit svin, din gud kan ikke beskytte dig imod min klinge her præstemand!"

Tænkte han for sig selv.

"Køl ned....halvmand."

Han hørte den telepatiske besked fra Feyda og en trækning gik igennem ham. Han hadede når hun kaldte ham det. Hun gjorde det kun hvis hun var irriteret på ham.

"Ser bare frem til at passe mit arbejde, kan ikke vente til jeg får fjernet det ondsksfulde røvhul fra jordens overflade, ham og alt hans religiøse hads-propaganda. Som halv-ORC har jeg en personlig interesse i hans død."

"Ja ja, men vent på signalet. Du skal ikke lave ged i tingene med din impulsivhed."

Han hørte hende gennemgå en besværgelse i hovedet, hvordan hun tjekkede alle delene af den før hun manifesterede.

Det næste han så var en flammende kugle med et spor af gnister komme flyvende herover græsset. Den hamrede ind i den midterste vogn med et enormt brag. Siden af vognen eksploderede og træstumper fløj omkring, mens resterne af vognen væltede om på resterne af dens tag.

Ekspllosionen blev hurtigt efterfulgt af seks staccato brag, da en serie mindre eksplosioner ramte resten af kortegen.

"Yeah! Tag den hr. ypperstepræstemand, TAG den!"

Råbte Arcas mens han sprang op fra græsset.

"Ok! Mal har brugt sine sprængbolte, go go go, han er i den sidste af vognene, den havde skjold."

Han var allerede i fuldt firspring da han hørte signalet, han styrede hen mod den bagerste vogn. Den havde overlevet uden en skramme og han kunne se luften flimre omkring den. Selv om de skrækslagne heste blev drevet hårdt havde han ingen problemer med at løbe dem op. Hvert af hans skridt sendte ham 3 meter eller mere fremad. I et sidste spring kastede han sig fremad op på vognens ene side. Han tog fat i kanten af taget med den ene hånd og med den anden flåede han døren af dens hængsler.

På den anden side kunne Arcas høre Mals Repeater fyre armbrøstbolte af i raskt tempo, dens klang klang klang og skrigende fra de sorte ridders heste der blev ramt, fyldte luften omkring ham. Han kiggede op fra sit skjul og så hvordan dværgens evner med armbrøsten skar sig ind i rytternes rækker. Han tog sin vånd og pegede på den største gruppe af ridderne der trodsede stormen af bolte og udtalte et kommando ord. En aura af isnende rædsel skød frem fra spidsen imod rytterne. Med det samme begyndte hestene at

hvine og stejle, da frygten bølgede ind over dem, nogle enkelte af rytterne, der var i stand til at kontrollere deres panikslagne gangere, fortsatte fremad, men blev hurtigt skudt ned af dværgens skånselsløse armbrøst.

"Han er inde." sagde Feyda: "Præsten er nede og han smider ham ud af vognen nu."

Troldkvinden bag dem begyndte endnu en besværgelse. En grøn lysstråle skød frem fra hendes fingerspidser imod ypperstepræstens lig, som nu lå med ansigtet nedad på den støvede vej. Da strålen ramte og det grønne lys omsluttede kroppen og forvandlede ypperstepræstens lig til støv.

"Han er disintegreret." Sagde hun uden følelse.

Arcas følte en isen løbe ham ned af ryggen, måske var det hans elversjæl men hver gang han så den besværgelse, fik han kvalme.

Halv-orcen så kroppen blive til støv foran ham med stor personlig tilfredsstillelse. På vejen herskede totalt kaos; brændende vogne, panikslagne heste og mænd der løb i alle retninger, mens en konstant regn af armbrøstbolte stod fra de andres position.

"Flot arbejde" tænkte han til Feyda "Det bliver svært for ham at komme tilbage fra den omgang."

Han kiggede efter de andre og bandede for sig selv.

"Mager klokken seks! Mager klokken seks! Pas på ryggen for helvede!" Råbte han inde i hovedet.

"Lort, jeg har set ham, jeg har set ham....han er beskyttet, knive og bolte ryger forbi, Satans også" "Jeg fjerner hans besværgelser men han har allerede fået fremmanet noget."

Arcas så den flyvende troldmand falde til jorden som en sten. Som han faldt blev han gennemboret af et halvt dusin bolte og knive.

"Han er nede, lad os komme væk herfra...A A aarrgghh!"

Han hørte hende skrig og begyndte at gå i panik. Deres venskabsbeskyttelse havde ikke virket, han havde i hvert fald ikke mærket nogen smerte.

"Hold ud! Jeg kommer!"

Han styrtede hen imod de andre så hurtigt han kunne, med en kniv i sin ene hånd og sin katana i den anden.

Han så et væsen, nøgent og blegt, stå i grøften de havde lavet tidligere, foroverbøjet ved Feyda skikkelse på jorden. Han brølede af raseri og som den vendte sig imod ham, med dens tænder og kløer dryppende af rødt blod, kastede han sig imod den. Han hakkede den hoved af med sit sværd mens hans kniv sank dybt ind i brystet på den. Tingsten sank sammen og forsvandt i en sky af stinkende rådden røg. De to andre sad på jorden og gispede efter vejret, elveren holdt om sin arm mens dværgen var i gang med at lade sin armbrøst. Feyda lå på jorden, hendes før så smukke ansigt et blodigt rod.

"Hel hende så meget du kan spidsøre og lad os så komme væk herfra, Arcas du bærer hende." Sagde dværgen mens han rejste sig op. Han løb så hen til der hvor troldmanden var faldet til jorden.

Et blåt skær skinnede imellem elverens fingre da han brugte en besværgelse til at hele hende. Farven vendte tilbage til hendes krop og hendes blødninger standsede.

"Det er hvad jeg kan gøre for hende lige nu, vi må have hende ud til skjulestedet først."

Halv-orcen løftede hende blidt fra jorden og tog hende så over skulderen hvorefter de begyndte at bevæge sig østover mod de træ-klædte bakker.

....

"Hvordan har hun det?"

Spurgte han uden at tage øjnene fra guitarens strenge mens han spillede.

"Bah hun overlever, hun bliver ikke køn, men hun overlever."



Det er det vigtigste."

Dværgen kom hen og satte sig på verandaen ved siden af elveren, han tog en cigarstump fra sin brystlomme og tændte den.

"Gid du ville holde op med at ryge de tingester; det tager flere dage før stanken forsvinder og gør det umuligt at snige sig ind på noget med en næse."

"Pas nu bare dit klimperi spidsøre, i vores branche betyder hver eneste dag man er i live noget. Og hver dag jeg er i live er en dag hvor jeg lader alle mine laster styre. Bare tænk på hende derinde, hun skulle have udnyttet chancen for en smule kærlighed i tilværelsen da hun kunne. Nu er der ingen der kommer til at interessere sig for hende, i hvert fald ikke på den måde. Det kan ikke fikses med den magi vi har, hun bliver bare nødt til at leve med det, et stykke tid endnu i hvert fald..."

"Har du altid været så munter, eller er det noget der er kommet af den tid du har brugt sammen med os andre?"

"Som om du skulle snakke, af alle de elvere jeg har mødt er du den kedeligste. Det vil sige...jeg har jo ikke slået dig ihjel endnu så det kunne være du ku' muntre mig lidt op når den dag kommer."

"Er du aldrig alvorlig, er der ikke noget der betyder noget for dig mere, andet end de der stinkende tingester?"

"Næh! Hvorfor skulle jeg være det? Bare tænk på abefjæset derinde, sidder derinde og lader som om han bekymrer sig om hende. Selv om han ved hun aldrig ville have noget at gøre med en halvblods. Han er nødt til at være andstændigheden selv, den eneste gode person i hele verden og alt det lort. Han er mere fanget nu end hvis han havde været smidt i hullet. Han er nødt til at bevise overfor hele verden, hver eneste dag, at han ikke er dum orc, der har tænkt sig at smadre alt og alle. Han er nødt til at være bedre end alle andre civiliserede racer, bare fordi han kun er halvt menneske. Og hvad får han så ud af det? Respekt? Nej medlidenhed, det er det eneste han nogensinde vil få ud af alle sine gode gerninger. Jeg burde hade ham for hans urene blod, men jeg kan ikke få mig selv til det, han bliver straffet hårdere for hans grønne side, end jeg kunne gøre det, som det er nu."

"Du er simpelthen den værste dværg jeg nogensinde har mødt."

"Ha, og det skulle betyde noget når det kommer fra dig? Kom nu spil noget mere muntert, jeg er ved at brække mig over al den melankoli."

Mens han sad og nynnede falskt til elverens melodi begyndte dværgen at skille sin repeater ad, mens han pulsede på sin cigar, hans øjne fæstet på hans hænders arbejde.

Elveren kiggede ud af øjenkrogen på dværgen i gang med sin opgave. Et lille smil formede sig på læber og han koncentrerede sig igen om sit spil.

De to sad sådan et stykke tid i stilhed. Så nikkede dværgen, tilfreds med sit arbejde og rejste sig op. Han slukkede sin cigar, stak den tilbage i lommen og begyndte at bevæge sig ud i mørket. A banderas kunne se han skikkelse falde i et med træerne omkring deres gemmested. Dværgens mørkegrønne bukser med deres mørkere pletter skjulte ham lige så godt som magi. Elveren spillede videre et stykke tid, så rejste han sig, samlede sit sorte hår i en hestehale og gik indenfor i træhytten.

"Mal tager en runde, hvordan har hun det?"

"Okay, hun sover lige nu, jeg tror ikke hun har mange smerter, i hvert fald ikke lige nu."

Halvorcen kiggede op et kort øjeblik.

"Vi kunne virkelig godt bruge en præst lige nu."

"Det ved jeg godt."

"Det kunne måske godt lade sig gøre, hvis en af os nu kunne...."

"Det har vi snakket om A rcas, hold nu op, hvordan ser det ud med forsyningerne?"

"Det ser fint ud, med hvad Mal får nedlagt skulle vi kunne blive her i flere uger."

"Jeg misunder jer to og jeres mørkesyn, i vores branche er der brug for det hele tiden."

"Når man tænker på hvad det er vi laver så er det vel ikke så sært. S kurkene bruger mørket til at skjule hvad de laver, så derfor må vi gøre det samme."

"S kurkene? Tror du stadigvæk på det? At vi er heltene og de er skurkene?"

"Det er jeg nødt til. Hvad har jeg ellers tilbage hvis ikke? I er mere eller mindre alt hvad jeg har tilbage, alle andre er døde. Hvis de bare er døde for ingenting, tja så har jeg jo intet, vel?"

"Du har da stadig hende."

"Lad være med at tale ned til mig, ikke? Jeg er jo ikke dum vel, jeg ved jo godt det er håbløst. Men du kender mig, forkæmperen for dem uden håb."

"Det er vi vel alle sammen her omkring. Pas nu godt på hende ikke, sig til hvis hendes tilstand ændrer sig."

"Ja ja....selvfølgelig."

Mumlede halvorcen, langt væk igen.

Elveren gik udenfor igen, det var en kølig efterårsnat, kulden føltes rart på hans ansigt. Det fik ham til at føles bedre end han havde i flere uger snart.

Dværgen kom løbende ud fra skovbrynet, han havde et bekymret udtryk i ansigtet.

"Vi har fået selskab, et eller andet stort monstrum. Se at komme indenfor og barrikader døren, det kan godt gå hen og blive grimt."

Han løb de sidste 10 meter hen til hytten, vendte sig om og satte sig på hug på verandaen, hans armbrøst rettet mod træerne.

"Og få halvaben i gang, der er ikke tid til at flæbe og holde i hånd."

Råbte han bagud til elveren der var på vej indenfor.

"Ok hvordan ser situationen ud Mal?"

Surgte A rcas, mens han spændte de sidste af sine våben fast. Han satte sig på hug ved siden af dværgen og stirrede ud i mørket.

"Ser ud til de har været i stand til at spore os eller søge os på en eller anden måde, for helvede da også, det er det der sker når vi har så travlt!"

Da A rcas havde spændt det sidste spænde, begyndte han at bevæge sig langsomt og med hovedet nede, væk fra verandaen og ud i mørket og træerne på hyttens østside. Malvolios øjne blev pludseligt smalle, han kastede sig ned på verandaen.

"NE D!"

Da han råbte sin advarsel ramte et stærkt rødt lys stedet hvor han havde siddet. Flammer eksploderede omkring stedet da den brændende stråle satte ild til træet. Strålen bevægede sig et kort øjeblik fra verandagulvet og op ad væggen hvor ilden også tog fat, før strålen forsvandt igen.

"Det er en Retriever! De har kraftedme sendt en forbandet dæmon efter os!"

Dværgen kastede sig frem i et rullefald, og satte sig op bag en træstub og begyndte at fyre bolte imod monstret så hurtigt han kunne. Den enorme tingest kom frem fra træerne overraskende hurtigt og stille. Den lignede en kæmpe stor edderkop med panserplade. Fire lysende øje skinnede fra dens hoved. Den var mere end dobbelt så høj som A rcas, mindst.

"Pis, pis, pis!"

Bandende i takt til hver bolt han skød. De fleste af boltene ramte målet men prellede harmløst af på dens pansrede side,



andre trængte igennem, men så ikke ud til at gøre den store skade. Edderkoppetingesten sprang frem imod hytten, med dens otte ben til afsæt fløj den gennem luften. Mens den sprang fremad vendte den hovedet imod dværgen. En lysende blå stråle skød frem fra dens øje og ramte træstubben Malvolio sad bag. Stubben eksploderede i en elektrisk energiudladning, som kastede dværgen bagud på jorden, mens ozonlugten vældede fra stedet. Edderkoppen landede på verandaen og med dens to forreste lemmer brækkede den store huller i hyttens brændende forside og tag. Så kom Arcas løbende ud fra mørket med sin katana i begge hænder og spyttet flyvende fra hans læber, mens han brølede med beserkervrede. Han hamrede ind i ryggen på dæmonen og med det ene kraftfulde slag efter det andet hakkede han ud efter edderkoppen. Med lynsnar bevægelse vendte edderkoppedæmonen sig imod ham og fangede hans arme med dens forlemmer. Den løftede Arcas op som var han en kludedukke, op til dens lysende øjne. Arcas skreg da en grå stråle ramte ham og begyndte at forvandle hans krop til sten. Så hørtes en fast røst indefra resterne af den brændende hytte og pludseligt stod et lyn op igennem dæmonens krop og eksploderede ud gennem dens brystkasse og op i nattehimlen. Monstret faldt sammen, dens øjne mistede langsomt deres glød. Arcas rejste sig op med anstrengelsen malet i ansigtet. Han humpede hen til resterne af hytten. He gik indenfor og kom kort efter ud igen, med Feyda i armene, A banderas kom ud derfra med deres grej og smed dem på jorden foran resterne af deres gemmested. Så løb han hen til dværgen og undersøgte ham for livstegn. Han koncentrerede sig og et blåt lys bredte sig mellem hans fingre. Dværgen hostede tørt og satte sig op.

"Hvor blev min cigar nu af, de er sgu dyre og jeg har snart ikke flere tilbage."

"Godt at vide at du er okay."

Sagde elveren.

"Jeg har ondt i ryggen, det samme gør mit hoved, men det kunne godt være det bare var fra elverstanken ellers tror jeg at jeg er nogenlunde hel."

"Vi må se at komme væk herfra."

Elveren satte sig ned ved siden af dværgen.

"Jeps, men hvorhen, vi kan ikke forvente nogen form for støtte før om flere dage, så vi har ikke mulighed for at krydse vestover. Syd er af gode grunde udelukket ligesom østpå er længere ind i fjendeland."

Malvolio tændte en ny cigar.

"Så må vi jo forsøge os med det nordlige pass."

Svarede elveren.

"Det er befæstet og så vidt jeg har hørt er baronen der regerer over området en værre satan. Hvis de har fået nys om vores lille tilløbsstykke er det helt sikker lukket. Hvis det sker, er vi dødsens."

Sagde dværgen eftertænksomt.

"Ikke nødvendigvis, jeg tror vi får nemmere ved at komme igennem en enkelt befæstet by end hundreder af kilometer fjendtligt land, også selvom den ene by er befæstet." Tænkte elveren højt. "Desuden skal jeg jo nok tage ind og se nærmere på byen først så vi ikke bare gladelig vandrer ind i en fælde."

"Jah det ser godt nok ud til at det er vores eneste mulighed lige nu og så længe hun er oppe og i stand til at klare turen kan vi lige så godt se at komme af sted."

De gik begge to over til de andre.

"Godt skudt, kvindemenneske" Sagde elveren med et smil. "I sidste øjeblik og det hele."

Arcas kiggede på elveren.

"Jeg tror jeg tager en runde og jager noget vildt før vi tager af

sted, mit sværd skal nok få lappet mig sammen inden længe. Der er ingen grund til du spilder dine kræfter på mig, så vidt jeg kan se fik hun ikke en skramme."

"Godt nok Arcas, bare sørg for at indhente os andre når du er færdig. Vi tager nordpå imod Nostromo passet."

Elveren nikkede til halvoren og de tre andre begyndte at vandre nordpå mens Arcas forsvandt mellem træerne.

Og således begyndte vore helte deres rejse nordpå.

Det er her historien begynder....

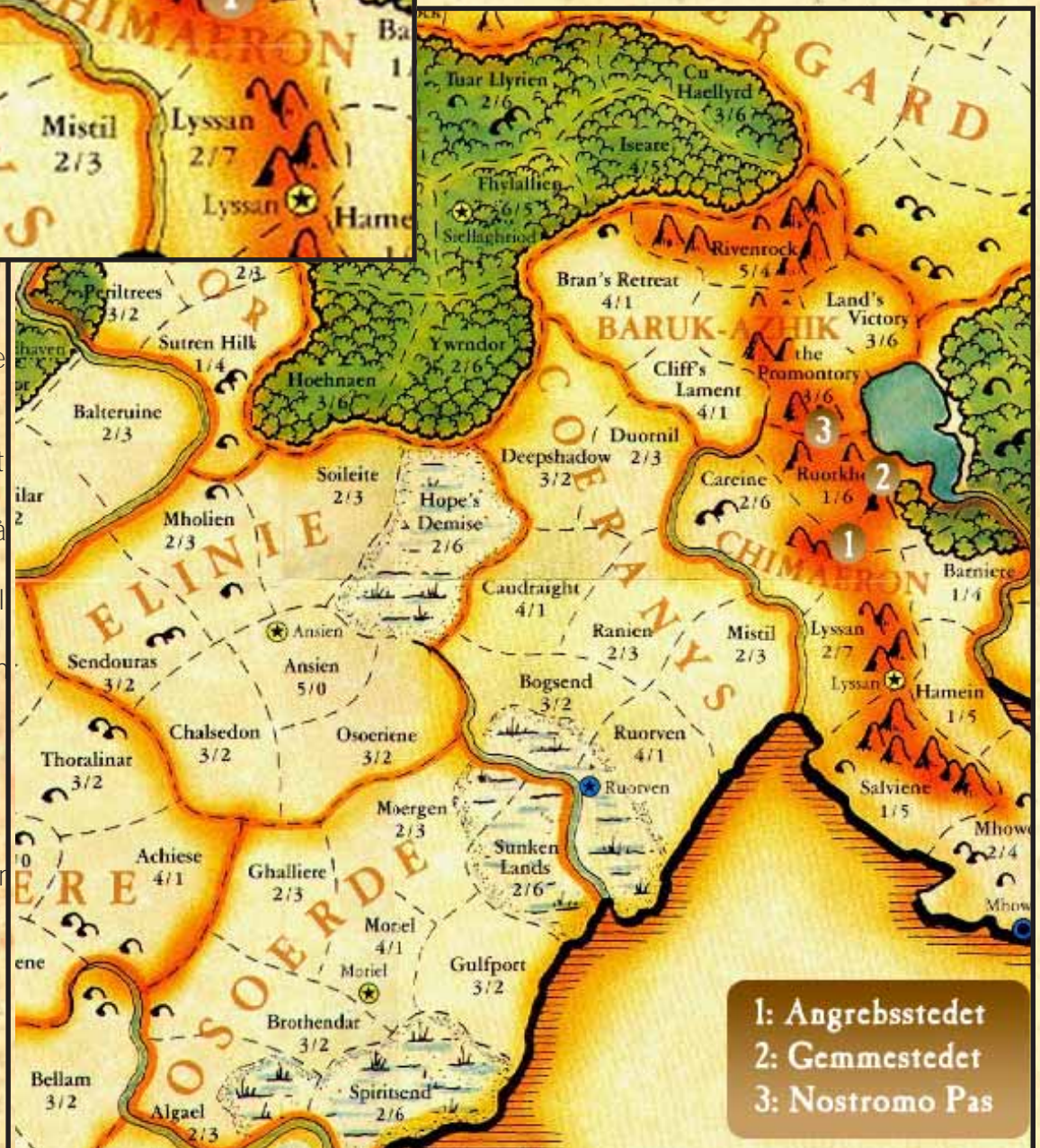


# Scenariets Baggrundshistorie



I er en gruppe af noget lignende CIA for landet Coerany, dvs. et regeringsorgan der tager sig af politiske problemer i naborigerne. Den sidste mission gik ud på at snigmyrde en højtstående Hextorpræst der havde været aktiv i nabo-riget Chimaeron. Han havde opfordret til hellig krig, oppisket en hadsk stemning imod de fremmede og været med til at arrangere folkemord mod personer med baggrund i Coerany. Mens I udførte jeres mission blev I angrebet af et udødt monster, fremkaldt af en af præsternes livvagter. Monstret sårede Feyda hårdt og I blev nødsaget

til at gemme jer i et af jeres "safehouses" for, at genvinde styrke nok til, at komme hjem. Efter at jeres position er blevet opdaget har nu brug for at komme væk og hjem så hurtigt som muligt. Problemet er bare at I befinder jer dybt inde i fjendeland og I har en såret i gruppen. I kan ikke tage syd eller østpå, vest er direkte gennem de områder der er kontrolleret af Hextor kirken, så den eneste vej er nordpå mod Nostromopasset og Baruk Azhik. Derfra kan I komme vestover og til sidst tilbage til Coerany.





# Spillertaktikker

I har arbejdet sammen som gruppe i lang tid og har derfor udviklet nogle standard taktikker når det gælder kamp, de skal ikke følges slavisk men er en god model at arbejde ud fra.

## Standard angreb/forsvar

### Runde 1

A rcas stiller sig ved Feyda og readier en action, Feyda kaster shield på sig selv hvis ikke den allerede er aktiv, ellers sender hun en maximized lightning bolt igennem fjendens rækker så vidt muligt sat efter spellcasters. A banderes starter en bardsong, og Malvolio begynder på et death attack hvis det er muligt, ellers begynder han at beskyde mål i prioriteret rækkefølge 1. spellcasters 2. specialister og andre bueskytter 3. krigere og andre nærkampselementer.

### Runde 2

A rcas bliver stående samme fremgangsmåde, Feyda kaster Ice storm, igen helst efter spellcasters, A banderas kaster knive hvis han er indenfor rækkevidde og Malvolio fortsætter sin beskydning.

Runde 3 alt efter hvor fjenderne nu befinder sig, går A rcas i gang med at hugge folk i stykker i nærkamp, Feyda bruger en wall of force til at adskille fjenderne, A banderas bruger enten knive til at kaste med eller hjælper med at flankere A rcas' modstandere. Malvolio bliver ved med at skyde så vidt muligt, ellers forsøger han også at flankere fjenderne og bruge sin hammer og sneak attacks.

### Runde 4

Hvis der stadig er modstand fortsætter alle som før, bortset fra at Feyda bruger telekinesis eller Disintegrate mod specielt farlige modstandere.

Hvis modstanderne begynder at flygte løber A rcas dem ned. Malvolio beskyder de mest sårede og A banderas bruger Tasha's hideous laughter mod krigere og andre nærkampsfolk.

Hvis modstanden er for stærk kaster A banderas Expedious retreat og løber væk, Feyda bruger en wall of force til at dække tilbagetoget, A rcas følger hende og Malvolio bruger en potion og haste og løber også væk.

## A rcas og Malvolio Covert ops

De to tager afsted sammen i mørket, de bruger begge deres darkvision og har ikke brug for andet lys.

A rcas lister forrest og undersøger ting mens Malvolio går omkring 60' bagefter og dækker ham med sin repeater. Hvis de støder på modstandere løber A rcas frem og angriber, med et death attack fra ham kombineret med et ranged death attack fra Mal, hvis det er muligt. Ellers går A rcas i nærkamp mens Mal beskyder hans modstander.

## Befæstet stilling

Hvis de skal forsvare sig imod bølger af fjender der kommer imod dem og de har en fast position.

Malvolio og Feyda lægger et ild tæppe ned der har så lang rækkevidde som muligt, det vil sige Mal skyder så mange skud af som muligt lige så snart fjenden er indenfor rækkevidde, og Feyda bruger fireballs og lightning bolts til at bløde fjenden op med, og sætter walls of force op steder der kan sørge for at dele fjenden op. Efterhånden som fjenden nærmer sig begynder de at koncentrere sig om den enkelte i stedet for bare at fyre af, sådan at de sørger for at nedlægge den enkelte før de går over til den næste fjende. A banderas begynder så sin beskydning når fjenden kommer indenfor medium og kort rækkevidde, han sørger også for så vidt muligt at nedlægge en fjende før han går videre. Ved grupper af nærkampsfolk bruger han sin Wand of Fear til at ødelægge grupperne.

A rcas bliver bare stående og tager sig af dem der når forbi de andres beskydning. Han sørger for at de andre kan fortsætte deres beskydning selvom fjenden når frem til deres position.



# Malvolio





# Malvolio

**A lignment nu:** Lawful evil

A lignment historie:

Lawful Neutral -> Lawful E vil

Hvad betyder dit alignment?:

Rigtige eller gode koncepter for dig: Lov og orden, ære, pligt, sammenhold, at stå ved sin ret.

Dårlige eller onde koncepter for dig: Kaos og anarki, løgn, forræderi, vægelsind og tvetydighed.

Du er lawful evil som det er nu, du er lawful fordi du har den holdning at uden lov og orden er der ingen civilisation. Hvis man ikke følgerne reglerne betyder det at andre kommer til at lide for det, hvilket kunne være dig. Derfor har du den holdning at man skal holde sit ord, gøre sin pligt og lade være med at gøre som der passer en bare fordi man lige har muligheden for det. Fordi det bider dig selv i røven i sidste ende. Du er var indtil for et par år siden Neutral fordi du ikke aktivt gjorde noget, enten for at hjælpe folk af egen fri vilje, eller forsøgte at opnå goder for dig selv, selv om du var klar over de negative konsekvenser det ville have for andre. Det har ændret sig på grund af din frygt. Du er bange for at dø og derfor ofre dine egne for selv at slippe fri da dig og dine folk blev overfaldet af en gruppe Illithids (Mind flayers). I stedet for at forsvare dine venner og måske ofre dit liv for at de kunne leve, flygtede du og overlevede selv. Det går dig på men nu hvor du ved at du er forbandet til helvedes flammer, er du begyndt at være mere ligeglad med konsekvenserne af dine handlinger. Når altså det gælder folk du ikke kender eller betyder noget for dig personligt. Du hjælper stadig de andre i gruppen fordi du ved at hver tjenste du gør dem får du højst sandsynligt tilbage igen på et andet tidspunkt.

**Baggrund:** Du har været en del af en underjordisk eliteenhed af Baruk A zhik dværge der tog sig af patruljer i udkanten af de underjordiske territorier. Du har jaget mange forskellige monstre i din tilværelse og har udviklet dine evner med dine våben i lang tid. Da du pludseligt fandt dig selv uden dit job var du nødsaget til at finde en ny arbejdsgiver. Det gjorde du sydpå i Coerany's hvor dine evner hurtigt vakte interesse. Du blev kontaktet af en adelsmand og fik et nyt job som infiltrator og problemløser for riget.

**Mål:** Overlevelse, at komme hjem igen helskindet er din vigtigste prioritet, på den sikreste måde det kan lade sig gøre, så må alt andet vige.

**Koncept om karakteren:** Malvolio er bygget op om ideen om en navy SEAL i en fantasy verden. Han har en heavy repeating crossbow med darksight sigte der er en pendant til et maskingevær a la FN-FA L. Han har camouflage bukser og en sort ringbrynje på brystet, ryger cigar når han ikke arbejder. Han kan snige sig i mørket og jage sine fjender. Ud over det har han en tohåndshammer han bruger i nærkamp for maksimal skade.

**Personlighed:** Du er ikke en typisk dværg mht. personlighed. Han er glad og kan lide ordspil og pruttehumor, at ryge sine cigarer og høre musik. Men når han bliver stresset/presset/bange bliver han "dværgeagtig" altså brysk og gnaven og kort for hovedet. Hvilket vil sige mest når der er kamp. Han har været i en farlig branche i lang tid efterhånden og er mere og mere bekymret for at falde i kamp. 1 fordi han ved han kommer i helvede og 2 fordi han ikke har lyst til at dø, heller ikke selvom der er en chance for at kunne blive genoplivet. Det er en af grundene til at hans alignment er skiftet de sidste par år. Han vil ikke længere gøre sin pligt uden at tænke på faren for ham selv. Så vil han hellere risikere andres liv end sit eget.

**Din rolle i gruppen:**

Du er ildkraft og nærkampsstøtte, ud over det er du også snigskytte og kan bevæge dig uset og lydløst. Du er især god under jorden, ikke bare fordi du er dværg, men også på grund af din karriere som underjordsjægersoldat.



## Dit forhold til de andre:

### A banderas:

E lveren er du egentligt blevet ret gode venner med, fordi han er nede på jorden, er kvik, spiller godt og er normalt fornuftig og underholdende at være sammen med. Hans udskejelser kan nogle gange blive rigtigt vilde og nogen gange tåbelige men det er for det meste god underholdning og så længe det ikke er dig han bringer i fare er det fint med dig. Hans rolle i gruppen: Han er jeres infiltrator og ansigt udadtil, det er ham der går ind i fjendtlige byer snakker med folk og pumper dem for oplysninger, det er et farligt hverv men han er i stand til at tage vare på sig selv med sine knive, både til at kaste med men også til at skære halsen over på folk med.



### Feyda:

Selv du må anerkende hendes udstråling ikke bare hendes udseende men alt omkring hende udtrykker selvsikkerhed og magt. Og magt det har hun masser af, hun kan forvandle folk til støv med en håndbevægelse og hun gør det uden at tøve. Du respekterer hende, men du er ikke specielt tæt på hende selvom I alle efterhånden har brugt ret meget tid sammen. Hendes rolle i gruppen: Hun er

jeres artilleri. Det er hende der kan bombe fjendtlige delinger i jorden med ildkugler og dets lige, og det er hende der sørger for at beskytte jer andre mod fjendtlig magi.

### Arcas:

Han er halv-orc men det kan han jo ikke gøre for. Han er en flink fyr, klogere end bastarderne ellers normalt er, men han er bare lidt for meget nogen gange, han træder altid i front, melder altid sig selv frivilligt og bekymrer sig oprigtigt om jer alle sammen, ikke at der er noget galt i det men det bliver bare for meget nogen gange. Du ved du kan stole på ham og at han er villig til at gå i døden for dig, men du er bare ikke selv lige så god en ven.

Hans rolle i gruppen: Arcas er ham der sniger sig helt tæt på ofre, hugger hovedet af dem og kæmper sig vej ud gennem fjendtlige soldater med sin halv-orc berserkerstyrke.

### Udstyr:

Reaper, din +3 Repeating Crossbow of Speed er din stolthed, et mesterværk indenfor ingenørkunst, og med kraftige besværgelser oveni er den i stand til at spy dødt i et uovertruffet tempo. Ud over dens





magasin og fortsætter med:

### 3. Hurtig skydning,

Hvis det er mange svage modstandere uden så meget rustning, eller store monstre der kan være svære at få ned bruger du for det meste dit udtømmelige magasin. Det betyder at du kan skyde så hurtigt du kan uden at skulle genlade og på den måde lægge et tæppe af projektiler over et stort område, det er specielt godt i en forsvars position. Boltene er ikke specielt kraftige (+1) men med 5 skud i runden er det kvantitet frem for kvalitet.

### 4. Specielle tilfælde,

Du har også en del andre tricks i posen, forskellige bolte til forskellige tilfælde, der kan nævnes, bolte af jern til dæmoner og sølv til djævl, bolte med død spids til at uskadeliggøre uden at dræbe, adamantium bolte med line, der kan skydes ind i vægge og bruges som entrehager.

Du har til din repeater:

- 1 Magazine of Unending Ammo +1
- 3 Magazines w. bolt of Slaying (Human, Elf, Dwarf) & 4 +3bolts
- 2 magazines w. bolts of Fire
- 2 Magazines w. silver bolts
- 2 Magazines w. cold iron bolts
- 1 Magazine w. acid bolts (1d6 acid dam)

magiske egenskaber har den også et dark sight sigt, det fungerer som et lasersigte der kun kan ses med Dark Vision, det gør at din rækkevidde for sneak attacks og Death attacks er forlænget ud til den afstand dit dark vision har, altså 120 ft. Du har forskellige standard måder at bruge den på.

### 1. Snigskytte,

når du skal dræbe en bestemt person på lang afstand bruger du sædvanligvis et af dine magasiner med en bolt of (ofrets race) slaying sammen med et death attack hvis det er muligt at komme så tæt på uset. I sådan et magasin er der så efter dræber boltene 4 + 3 bolte der skal gøre efterfølgende skud nemmere at ramme med.

### 2. Ildstøtte,

Hvis det er du bare skal sørge for så meget ødelæggelse som muligt så hurtigt som muligt bruger du et magasin med ildbolte. I et magasin er der 5 bolte der hver eksploderer når de rammer noget i en mindre eksplosion (3d6 fire dam 10 ft. radius Reflex DC 12 for half dam.), du kan tømme hele magasinet på nogle få sekunder hvis du ikke forsøger at ramme alt for præcist hvilket for det meste er nok til at sprede masser af død og ødelæggelse og kaos. Efter at have tømt magasinet skifter du over til dit udtømmelige

**Heward's Handy Haversack:** A backpack of this sort appears to be well made, well used, and quite ordinary. It is constructed of finely tanned leather, and the straps have brass hardware and buckles. It has two side pouches, each of which appears large enough to hold about a quart of material. In fact, each is like a bag of holding and can actually hold material of as much as 2 cubic feet in volume or 20 pounds in weight. The large central portion of the pack can contain up to 8 cubic feet or 80 pounds of material. Even when so filled, the backpack always weighs only 5 pounds. While such storage is useful enough, the pack has an even greater power in addition. When the wearer reaches into it for a specific item, that item is always on top. Thus, no digging around and fumbling is ever necessary to find what a haversack contains. Retrieving any specific item from a haversack is a move action, but it does not provoke the attacks of opportunity that retrieving a stored item usually does.



I nærkamp bruger du din Black Hammer, +2 A damantium Great Maul, du bruger den også til at komme igennem fohindringer med eller til at ødelægge folks våben.

Du har en +1 Fortified A damantium Chain shirt som rustning, den giver dig Damage reduction 1/- og 75% for at negere Critical hits og sneak attacks.

#### **Andet udstyr:**

Heward's Handy Haversack

Ring of Mind Shielding, makes wearer immune to Detect thought, lies or any attempt to detect alignment also gives +4 to will saves.

Gauntlets of Ogre Power, +2 Str

Bælte på brystet med 5 Beads of Force (T ænk håndgranater) de giver 5d6 i skade indenfor 10' radius

6 Potions of Cure Serious Wounds (3d8 +5)

2 potions of Neutralize Poison



# Malvolio Blackhamme

CHARACTER NAME  
Ftr/Rgr/Rog/Asn/DrH Dwarf(Hill)  
CLASS  
4/2/1/1/5 Medium  
LEVEL  
4

PLAYER  
Male  
GENDER  
40  
AGE  
Lawful Evil  
ALIGNMENT  
4'3"  
HEIGHT  
184 lbs  
WEIGHT

REGION  
St. Cuthbert  
DEITY  
Dark Blue Black  
EYES  
HAIR



## CHARACTER RECORD SHEET

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TEMP. SCORE	TEMP. MODIFIER	TOTAL	WOUNDS/CURRENT HP	NONLETHAL DAMAGE	SPEED
<b>STR</b> STRENGTH	20	+5			<b>HP</b> HIT POINTS 147			20 ft/x4
<b>DEX</b> DEXTERITY	16	+3			<b>AC</b> ARMOR CLASS TOTAL 18 = 10 + +5 + +0 + +3 + +0 + +0 + +0 + +0			-1 1/-
<b>CON</b> CONSTITUTION	22	+6						
<b>INT</b> INTELLIGENCE	16	+3			<b>TOUCH</b> ARMOR CLASS 13	<b>FLAT-FOOTED</b> ARMOR CLASS 15		
<b>WIS</b> WISDOM	11	+0						
<b>CHA</b> CHARISMA	9	-1			<b>INITIATIVE</b> MODIFIER +3 = +3 + +0			

SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MODIFIER	MAGIC MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMP. MODIFIER	CONDITIONAL MODIFIERS
<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUTION)	+14	+8	+6	+0	+0		
<b>REFLEX</b> (DEXTERITY)	+15	+12	+3	+0	+0		
<b>WILL</b> (WISDOM)	+2	+2	+0	+0	+0		

BASE ATTACK BONUS	TEMP. MODIFIER	SPELL RESISTANCE
+11/+6/+1		

GRAPPLE	TOTAL	BASE ATTACK	STR MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMP. MODIFIER
+16	+11	+5	+0	+0		

MELEE	TOTAL	BASE ATTACK BONUS	STR MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMP. MODIFIER
+16/+11/+6	+11/+6/+1	+5	+0	+0		

RANGED	TOTAL	BASE ATTACK BONUS	DEX MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMP. MODIFIER
+14/+9/+4	+11/+6/+1	+3	+0	+0		

WEAPON	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+4 Heavy Repeating Crossbow of Speed	+18/+18/+18/+13/+8	1d10+7	17-20/x2

RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	SPECIAL PROPERTIES
120 ft	12 lb	P	Medium	Two-handed, Within 30', Rapid Shot

AMMUNITION

WEAPON	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+4 Heavy Repeating Crossbow of Speed	+20/+15/+10	1d10+7	17-20/x2

RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	SPECIAL PROPERTIES
120 ft	12 lb	P	Medium	Sniping up to 120'

AMMUNITION

WEAPON	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+2 Adamantine maul	+18/+13/+8	1d10+9	20/x3

RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	SPECIAL PROPERTIES
	20 lb	B	Medium	Two-handed

AMMUNITION

WEAPON	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL

RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	SPECIAL PROPERTIES

AMMUNITION

WEAPON	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL

RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	SPECIAL PROPERTIES

AMMUNITION

WEAPON	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL

RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	SPECIAL PROPERTIES

AMMUNITION

WEAPON	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL

RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE	SPECIAL PROPERTIES

AMMUNITION

SKILLS	SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	MAX RANKS			
				RANKS	16 / 8	16 / 8	16 / 8
<input type="checkbox"/>	Appraise <sup>1</sup>	INT	+3	= 3	+ 0	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Balance <sup>1</sup>	DEX*	+4	= 3	+ 0	+ 1	
<input type="checkbox"/>	Bluff <sup>1</sup>	CHA	+1	= -1	+ 2	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Climb <sup>1</sup>	STR*	+9	= 5	+ 5	+ -1	
<input type="checkbox"/>	Concentration <sup>1</sup>	CON	+6	= 6	+ 0	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Craft skills... <sup>1</sup>	INT	+3	= 3	+ 0	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Craft (Trapmaking) <sup>1</sup>	INT	+11	= 3	+ 8	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Diplomacy <sup>1</sup>	CHA	+1	= -1	+ 0	+ 2	
<input type="checkbox"/>	Disable Device	INT	+12	= 3	+ 9	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Disguise <sup>1</sup>	CHA	+3	= -1	+ 4	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Escape Artist <sup>1</sup>	DEX*	+2	= 3	+ 0	+ -1	
<input type="checkbox"/>	Forgery <sup>1</sup>	INT	+3	= 3	+ 0	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Gather Information <sup>1</sup>	CHA	-1	= -1	+ 0	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Heal <sup>1</sup>	WIS	+0	= 0	+ 0	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Hide <sup>1</sup>	DEX*	+15	= 3	+ 13	+ -1	
<input type="checkbox"/>	Intimidate <sup>1</sup>	CHA	-1	= -1	+ 0	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Jump <sup>1</sup>	STR*	+0	= 5	+ 0	+ -5	
<input type="checkbox"/>	Knowledge (dungeoneering)	INT	+5	= 3	+ 2	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Knowledge (local)	INT	+5	= 3	+ 2	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Listen <sup>1</sup>	WIS	+14	= 0	+ 12	+ 2	
<input type="checkbox"/>	Move Silently <sup>1</sup>	DEX*	+16	= 3	+ 14	+ -1	
<input type="checkbox"/>	Perform skills ... <sup>1</sup>	CHA	-1	= -1	+ 0	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Ride <sup>1</sup>	DEX	+3	= 3	+ 0	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Search <sup>1</sup>	INT	+11	= 3	+ 8	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Sense Motive <sup>1</sup>	WIS	+7	= 0	+ 7	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Sleight of Hand	DEX*	+6	= 3	+ 4	+ -1	
<input type="checkbox"/>	Spot <sup>1</sup>	WIS	+14	= 0	+ 12	+ 2	
<input type="checkbox"/>	Survival <sup>1</sup>	WIS	+9	= 0	+ 9	+ 0	
<input type="checkbox"/>	Swim <sup>1</sup>	STR**	+3	= 5	+ 0	+ -2	
<input type="checkbox"/>	Tumble	DEX*	+8	= 3	+ 6	+ -1	
<input type="checkbox"/>	Use Rope <sup>1</sup>	DEX	+3	= 3	+ 0	+ 0	

Skills marked with<sup>1</sup> can be used normally even if the character has zero (0) skill ranks.  
Skills marked with are cross-class skills.  
\* ARMOR CHECK PENALTY applies. \*\* Twice ARMOR CHECK PENALTY applies.



CAMPAIGN	EXPERIENCE POINTS
----------	-------------------

**ARMOR/PROTECTIVE ITEM**

ARMOR/PROTECTIVE ITEM		TYPE	ARMOR BONUS	MAX DEX BONUS
+1 Adamantine chain shirt		Light	+5	+4
ACP	SPELL FAILURE	SPEED	WEIGHT	SPECIAL PROPERTIES
−1	20%	20	25	Medium Fortification 75%

**SHIELD/PROTECTIVE ITEM**

SHIELD/PROTECTIVE ITEM	ARMOR BONUS	WEIGHT	CHECK PENALTY	SPELL FAILURE
SPECIAL PROPERTIES				

**OTHER POSSESSIONS**

ITEM	Wgt	ITEM	Wgt
Reaper,		Ammunition Types:	
+4 Heavy Repeating Crossbow of Speed		1 Magazine of Unending Ammo +1	
+2 Adamantium Maul		3 Magazines w. bolt of Slaying	
+1 Medium Fortification Adamantite Chain Shirt		(Human, Elf, Dwarf) & 4 +2 bolts	
Heward's Handy Haversack		2 magazines w. bolts of Fire	
Ring of Mind Shielding		2 Magazines w. silver bolts	
Gauntlets of Ogre Power		2 magazines w. cold iron bolts	
Belt w. 5 Beads of Force			
6 Potions of Cure Serious Wounds			
2 potions of Neutralize Poison			
Pick			
Chalk			
10 Iron Rations			
Ink			
Inkpen			
Flint & Steel			
Pots & Pans			
3 Waterskins			
2 Wineskins			
Bedroll			
Healer's Kit			
Grapling Hook w. 100 yards of Silk Rope			
5 Sheets of Paper			
2 Pints of Lamp Oil			
4 Alchemists Fire			
2 Tanglefoot Bags			
3 Thunderstones			
Enough Cigars			
Enough Smokesticks			
		TOTAL WEIGHT CARRIED	25

## NOTES

[illegible]

## LANGUAGES

**Common**

Dwarven

Elven

Orc

**Undercommon**

### SPECIAL ABILITIES/FEATS

## — RACE ABILITIES —

- +2 Constitution, -2 Charisma
- Base land speed of 20 feet.
- Darkvision 120 feet.
- +2 racial bonus on Fortitude saves against poison.
- Stonecunning: +4 racial bonus on checks to notice unusual stonework. Can find such by passing within 10 feet, and can find stonework traps as a rogue can. Can intuit depth.
- Weapon Familiarity: You treat dwarven waraxes and dwarven urgroshes as martial weapons, rather than exotic weapons.
- Stability: Dwarves are exceptionally stable on their feet. A dwarf gains a +4 bonus on ability checks made to resist being bull rushed or tripped when standing on the ground.
- +2 racial bonus on saving throws against spells and spell-like effects
- +1 racial bonus on attack rolls against orcs and goblinoids
- +4 dodge bonus against giants
- +2 racial bonus on Appraise and Craft checks that deal with stone or metal.
- Favored Class: Fighter
- CLASS ABILITIES —

## — CLASS ABILITIES —

- Proficient in all armor and

- Proficient with all simple and martial weapons, and with Hand Crossbow, Repeating Heavy Crossbow, Dwarven Urgrosh, Dwarven Waraxe.
  - Wild Empathy(Ex): You can make a check(1d20+1) to improve the attitude of an animal. You must be within 30 feet of the animal, and it generally takes one minute to perform the action.
  - Favored Enemy: You have certain types of enemies that you have extensive knowledge about. Against these creatures, you gain the listed bonus to Bluff, Listen, Sense Motive, Spot, and Survival checks, as well as weapon damage rolls.
    - Aberration (+2 bonus)
  - Sneak Attack: Any time someone you attack is denied their Dexterity bonus to AC, or you are flanking them, you inflict an extra 3d6 damage. Ranged attacks must be within 30 feet to gain this, and this extra damage is not increased on a critical hit. Creatures that are immune to critical hits ignore this damage, as do creatures with concealment
  - Trapping(Ex): You can use the Search skill to locate traps when the task has a DC higher than 20. You can use the Disable Device skill to disarm magic traps.
  - Death Attack: If you study your victim for 3 rounds, attack that target within another 3 rounds, then make a sneak attack with a melee weapon that successfully deals damage, you can paralyze or kill the target if they fail a Fortitude save (DC 19).
  - Poison Use: You do not risk accidentally poisoning yourself when applying poison to a blade.
  - Improved Stonemasonry(Ex): You gain a +2 racial bonus on checks to notice unusual stonework. Can find such by passing within 10 feet, and can find stonework traps as a rogue can. You can intuit depth.
  - Enhanced Darkvision(Ex): If you don't already have darkvision you gain darkvision 60 ft. If you have darkvision its range increases an additional 60 ft.
  - Stone's Hue(Su): When within 5 ft. of a stone or earth wall, you can take on the coloration of the stones seeming to blend into the surface of the wall (+10 circumstance bonus on Hide checks). When within 5 ft. of the wall, you can hide yourself from view in the open without having anything to hide behind.
- FEATS —
- Alertness
  - Blind-Fight
  - Exotic Weapon Proficiency (Crossbow, Repeating Heavy)
  - Improved Critical (Crossbow, Repeating Heavy)
  - Point Blank Shot
  - Precise Shot
  - Rapid Shot<sup>2</sup>
  - Track<sup>2</sup>
  - Weapon Focus (Crossbow, Repeating Heavy)
  - Weapon Specialization (Crossbow, Repeating Heavy)

— FEATS —

- Alertness
- Blind-Fight
- Exotic Weapon Proficiency (Crossbow, Repeating Heavy)
- Improved Critical (Crossbow, Repeating Heavy)
- Point Blank Shot
- Precise Shot
- Rapid Shot<sup>2</sup>
- Track<sup>2</sup>
- Weapon Focus (Crossbow, Repeating Heavy)
- Weapon Specialization (Crossbow, Repeating Heavy)

## CARRYING INFO

Diagram illustrating three load categories:

- LIGHT LOAD**: 1-133
- MED LOAD**: 134-266
- HEAVY LOAD**: 267-400

## TURN/REBUKE ATTEMPTS

Times/Day	Used	Turning/Rebuking Check Modifier
1	1	0
2	2	0
3	3	0
4	4	0
5	5	0
6	6	0
7	7	0
8	8	0
9	9	0
10	10	0
11	11	0
12	12	0
13	13	0
14	14	0
15	15	0
16	16	0
17	17	0
18	18	0
19	19	0
20	20	0
21	21	0
22	22	0
23	23	0
24	24	0
25	25	0
26	26	0
27	27	0
28	28	0
29	29	0
30	30	0
31	31	0
32	32	0
33	33	0
34	34	0
35	35	0
36	36	0
37	37	0
38	38	0
39	39	0
40	40	0
41	41	0
42	42	0
43	43	0
44	44	0
45	45	0
46	46	0
47	47	0
48	48	0
49	49	0
50	50	0
51	51	0
52	52	0
53	53	0
54	54	0
55	55	0
56	56	0
57	57	0
58	58	0
59	59	0
60	60	0
61	61	0
62	62	0
63	63	0
64	64	0
65	65	0
66	66	0
67	67	0
68	68	0
69	69	0
70	70	0
71	71	0
72	72	0
73	73	0
74	74	0
75	75	0
76	76	0
77	77	0
78	78	0
79	79	0
80	80	0
81	81	0
82	82	0
83	83	0
84	84	0
85	85	0
86	86	0
87	87	0
88	88	0
89	89	0
90	90	0
91	91	0
92	92	0
93	93	0
94	94	0
95	95	0
96	96	0
97	97	0
98	98	0
99	99	0
100	100	0

400	800	2.000
LIFT OVER HEAD	LIFT OFF GROUND	PUSH DRAG

## MONEY

CP	
SP	
GP	
PP	

Turning/Ret- uiking	Most Powerful Undead Affected(Max HD)
Up to 0	
1-3	
4-6	
7-9	
10-12	
13-15	
16-18	
19-21	
22+	

# of HD Turned/Rebuked

2d6

Your cleric level is double the HD of the undead or more, the undead are destroyed/commanded rather than turned/rebuked. Spelling rebuking/turning works like turning/rebuking, but you must equal or exceed the check result of the cleric who rebuked/turned.



# Abanderas





# Abanderas

**A lignment nu:** Chaotic Neutral A lignment historie: Neutral Good -> True Neutral -> Chaotic Neutral

Hvad betyder hans alignment?:

Rigtige eller gode koncepter for dig: Frihed, Venner, Kunst,

Dårlige eller onde koncepter for dig: Stærk regeringsmagt, uretfærdige love, begrænsninger, Traditioner uden formål.

Du er en fri ånd Chaotic Neutral,

**Baggrund:** For længe siden var du en sorgløs sjæl. Som bard rejste du rundt, underholdte folk, drak og morede dig, var sammen med kvinder i flæng. Kort sagt, du levede et liv uden bekymringer. Du var dog en ægte idealist, en forkæmper for den gode sag, de svages beskytter og et bolværk imod verdens ondskab. Det ændrede sig først da du mistede kvinden i dit liv. Hun var dig utro. Ikke at det var første gang nogen havde været det overfor dig, men hun vakte følelser i dig som overraskede dig selv. Du blev knust og bitter. Du var ikke længere i stand til, at være den blåøjede idealist du engang var. Det næste skift skete da hendes elsker forsøgte at hænge dig op på en masse forbrydelser for, at få dig dræbt. Da du blev dømt til døden for forbrydelser da ikke bare var opspind men dårligt fundet på oveni mistede du troen på retfærdighed gennem loven. Da du sad og ventede på at blive henrettet blev du kontaktet af Lord Grey, en adelsmand der ledte en organisation til rigets beskyttelse. Han tilbød dig frihed, penge og muligheder til gengæld for din troskab. Da du intet havde at miste sagde du ja. Du har nu arbejdet som spion og snigmorder for Coerany's bedste i flere år, det der holder dig fast er hverken pligten eller pengene, du er også ligeglad med sagen. Det der betyder noget for dig er dine kollegaer, du er blevet nære venner med Malvolio selvom i er et umage par, og du ved at du kan stole fuldt på Arcas og Feyda, desværre her på det sidste er Feyda begyndt at komme med tilnærmelser til dig, ikke at du ikke er tiltrukket af hende, men det betyder at jeres sammenhold kan være truet.

**Mål:** At få løst dit dilemma om hvorvidt du skal gøre noget ved Feydas tilnærmelser og dermed såre Arcas, eller skal afvise hende og dermed såre hende og måske endda vække hendes vrede. Eller helst ville du kunne sørge for at ingen af parterne blev såret.

**Koncept om karakteren:** Abanderas er bygget op omkring Desperados hovedperson. En suave guitarist der kan charmere enhver men også er i stand til at sparke røv, her ikke med en kuffert fuld af pistoler, men med kasteknive en masse. En mørklødet elver med sort hår halvlangt hår og brune øjne.

**Personlighed:**

Stille og rolig, du har en aura af mystik og spænding og du er klar over det, men det betyder ikke at du er selvfed. Du har en tilbageholdenhed der kommer af din fortid, hvor du før i tiden var mere flamboyant er du nu afdæmpet. Men du får stadigvæk et kæmpe sus når det gælder kamp, et sus der nogen gange gør at du falder tilbage i dine gamle vaner da du ikke bare skulle overleve men også give et godt show imens.

**Din rolle i gruppen:**

Du er gruppens ansigt udadtil og du har det tvivlsomme hverv at være den der går ind i fjendens by og finder ud af tingene. Nogle gange kan det godt gå galt og så er du nødt til at slippe ud igen lidt hurtigt.



## Dit forhold til de andre:

### Feyda:

Du har et problem med Feyda, hun er smuk og magtfuld, vant til at opnå de ting i tilværelsen hun stiler efter. Problemet er at hun i øjeblikket stiler efter dig, du er ikke sikker på om hun er forelsket, bare vil såre Arcas eller ser dig som en ting der skal vindes, men du er i øjeblikket i et dilemma. Du ville ikke have noget imod at være sammen med hende som så mange andre af de kvinder du har været sammen med, men du har ikke lyst til alle konsekvenserne af en mulig romance og så er du forøvrigt ikke følelsesmæssigt interesseret i hende.

Hendes rolle i gruppen: Hun er jeres artilleri. Det er hende der kan bombe fjendtlige delinger i jorden med ildkugler og dets lige, og det er hende der sørger for at beskytte jer andre mod fjendtlig magi.



### Arcas:

Han er halv-orc og den idealist du engang var. Han er lidt for meget nogen gange og han minder dig hele tiden om den person du engang var. Han træder altid i front, melder altid sig selv frivilligt og bekymrer sig oprigtigt om jer alle sammen, ikke at der er noget galt i det men det bliver bare for meget nogen gange. Du ved du kan stole på ham og at han er villig til at gå i døden for dig, du er ikke sikker på om du ville gøre det samme for ham. Hans rolle i gruppen: Arcas er ham der sniger sig helt tæt på ofre, hugger hovedet af dem og kæmper sig vej ud gennem fjendtlige soldater med sin halv-orc berserkerstyrke.



### Malvolio (Mal):

Dig og dværgen er efterhånden blevet gode venner. Mest af alt fordi i begge to godt kan lide musik og små ordspil. Du ved at han ikke mener noget med sine små øgenavne og at han også godt kan klare at få taget lidt pis på sig selv.

Hans rolle i gruppen: Han er snigskytte, og den der dækker jer andre med sin armbrøst han er også god til at komme uset rundt og han kan åbne alle døre med sin hammer.

### Udstyr:

Du har to Gloves of Returning der hver gemmer en +3 Returning Dagger, du kan udløse handskerne med en lille bevægelse så du kan have knivene i hænderne på et splitsekund.

Hvis du for eksempel tager hænderne op kan du bruge dine 2 knive i et overraskelsesangreb..

Hvis du så vinder initiativet kan du trække yderligere seks +1 returning daggers fra din jakke og nå at kaste dem alle sammen i din runde. A alle dine knive vender så tilbage til deres pladser bagefter. Du kan selvfølgelig også vælge at komme væk derfra hvis det er en problematisk situation.

Du har en +2 Leather Armour of Invulnerability der giver dig damage reduction på 5/magic, hvilket er meget brugbart hvis man er i barslagsmål eller flygter fra vagters pile og bolte. Et billede af en skorpion bryder dens ryg.



### Andet udstyr:

Guitar, du spiller næsten altid på den, og du har din egen kendingsmelodi som du for det meste spiller på forskellige måder ud fra forskellige temaer eller humører du er i.

Wand of Fear med 5 Charges tilbage.

Brooch of Shielding, den kan absorbere skade fra magic missiles, lige nu kan den absorbere 73 points i skade endnu før den er opbrugt.

3 Potions of Haste 2.100 gp



## Abanderas

CHARACTER NAME

Brd/Due/MaT

CLASS

6/1/6

LEVEL

Medium

Elf(High)

RACE

Humanoid (Elf)

TYPE

PLAYER

Male

GENDER

126

AGE

Chaotic Neutral

ALIGNMENT

5'4"

HEIGHT

140 lbs

WEIGHT

REGION

Olidammara

DEITY

Brown

EYES

Black

HAIR



## CHARACTER RECORD SHEET

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TEMP. SCORE	TEMP. MODIFIER	TOTAL	WOUNDS/CURRENT HP	NONLETHAL DAMAGE	SPEED
<b>STR</b> STRENGTH	15	+2			<b>HP</b> HIT POINTS	88		30 ft/x4
<b>DEX</b> DEXTERITY	22	+6			<b>AC</b> ARMOR CLASS	20 = 10 + +4 + +0 + +6 + +0 + +0 + +0 + +0		5/Magic
<b>CON</b> CONSTITUTION	14	+2			TOTAL			
<b>INT</b> INTELLIGENCE	16	+3			<b>TOUCH</b> ARMOR CLASS	16	<b>FLAT-FOOTED</b> ARMOR CLASS	14
<b>WIS</b> WISDOM	11	+0			<b>INITIATIVE</b> MODIFIER	+6 = +6 + +0		
<b>CHA</b> CHARISMA	18	+4			TOTAL			

SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MODIFIER	MAGIC MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMP. MODIFIER	CONDITIONAL MODIFIERS
<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUTION)	+6	+4	+2	+0	+0		
<b>REFLEX</b> (DEXTERITY)	+18	+12	+6	+0	+0		
<b>WILL</b> (WISDOM)	+7	+7	+0	+0	+0		

BASE ATTACK BONUS	+11/+6/+1	TEMP.		<b>SPELL RESISTANCE</b>	
<b>GRAPPLE</b> MODIFIER	+13 = +11 + +2 + +0 + +0	TOTAL		<b>ARCANE SPELL FAILURE</b>	10%

MELEE ATTACK BONUS	TOTAL	BASE ATTACK BONUS	STR MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMP. MODIFIER
+13/+8/+3	+11/+6/+1	+2	+0	+0		
RANGED ATTACK BONUS	TOTAL	BASE ATTACK BONUS	DEX MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMP. MODIFIER
+17/+12/+7	+11/+6/+1	+6	+0	+0		

WEAPON	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Returning Dagger	+22/+17/+12	1d4+6	17-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium
SPECIAL PROPERTIES			
Thrown, Within 30'			

AMMUNITION ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WEAPON	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+1 Returning Dagger	+20/+15/+10	1d4+4	17-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium
SPECIAL PROPERTIES			
Thrown, Within 30'			

AMMUNITION ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

WEAPON	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Returning Dagger	+19/+14/+9	1d4+5	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium
SPECIAL PROPERTIES			
Two-Weapon (primary)			

<b>Bard</b>	
<b>CASTER LVL</b>	6
<b>SPELL SAVE</b>	+4
DC MOD	

SPELL SAVE DC

LEVEL

SPELLS PER DAY

# 3	# 4	# 5	# 6	# 7	# 8	# 9	# 10	# 11	# 12
14	15	16							
0	1ST	2ND	3RD	4TH	5TH	6TH	7TH	8TH	9TH
3	4	3							

Character: Abanderas

## SPELL RANGES

CLOSE RANGE (25 ft. + 5 ft. / 2 levels)	40 ft.
MEDIUM RANGE (100 ft. + 10 ft. / level)	160 ft.
LONG RANGE (400 ft. + 40 ft. / level)	640 ft.

## SPELL LIST

spell name	school	comp	cast time	range	duration	save	SR	description	ref
— 0-Level Spells (Cantrips) —									
Detect Magic	div	vs	1a	60 ft.	[c]->6 min(D)	None	No	Detects spells and magic items within 60 ft.	phb:219
Mage Hand	tra	vs	1a	Close	[c]	None	No	5-pound telekinesis.	phb:249
Message	tra[lang]	vsf	1a	Med	60 min	None	No	Whispered conversation at distance.	phb:253
Open/Close	tra	vsf	1a	Close	Inst.	Will neg(o)	Yes(o)	Opens or closes small or light things.	phb:258
Prestidigitation	uni	vsf	1a	10 ft.	1 hr	see text	No	Performs minor tricks.	phb:264
Read Magic	div	vsf	1a	Personal	60 min			Read scrolls and spellbooks.	phb:269
— 1st-Level Spells —									
Cure Light Wounds	con(healing)	vs	1a	Touch	Inst	Will half(h)*	Yes(h)*	Cures 1d8+5 damage.	phb:215
Expeditious Retreat	tra	vs	1a	Personal	6 min(D)			Your speed increases by 30 ft.	phb:228
Identify	div	vsm/df	1 hr	Touch	Inst	None	No	Determines properties of magic item.	phb:243
Tasha's Hideous Laughter	en(comp)[mind]	vsm	1a	Close	6 rd	Will neg	Yes	Subject loses actions.	phb:292
— 2nd-Level Spells —									
Bladeweave	ill(patt)[mind]	v	1 swift	Personal	6 rd(D)	see text	see text	Melee attacks daze opponent.	cr:144
Detect Thoughts	div(mind)	vsm/df	1a	60 ft.	[c]->6 min(D)	Will neg*	No	Allows "listening" to surface thoughts.	phb:220
Invisibility, Swift	ill(glam)	v	1 swift	Personal	1 rd			Invisible.	cr:153



Armor			Type	Armor Bonus	Max Dex Bonus
+2 Scorpion Leather of Invulnerability			Light	+4	+8
ACp	Spell Failure	Speed	Weight	Special Properties	
+0	10%	30	15	Invulnerability	

<b>SPECIAL PROPERTIES</b>					

[illegible][illegible]

- RACE ABILITIES —
- +2 Dexterity, -2 Constitution
- Base land speed of 30 feet.
- Low-Light Vision
- Immunity to sleep effects
- +2 racial bonus on saving throws against Enchantment spells or effects.
- +2 racial bonus on Listen, Search, and Spot checks
- Automatic Searching: Passing within 5 feet of a secret or concealed door entitles you to a free Search check, as if you were actively looking for it
- Favored Class: Wizard
- CLASS ABILITIES —
- Proficient in light armor, and all shields(except tower shields)
- Proficient with all simple and martial weapons, and with Whip, Whip-dagger.
- You can cast bard spells while wearing light armor without incurring the normal arcane spell failure chance.
- Bardic Knowledge(Ex): You possess a special Knowledge skill for stray bits of trivia. This Knowledge check is 1d20+9
- Bardic Music: Performances can create varied magical effects 6 times per day.
  - ▣ Countersong(Su): You can counter any sonic or language-dependent magical effect. Anyone within 30 feet can use your Perform check in place of their saving throw. You can maintain a countersong for 10 rounds.
  - ▣ Fascinate(Sp): You can fascinate 2 creature(s) within 90 feet. If you beat their Will save with a Perform check, they will listen quietly for up to 6 round(s).
  - ▣ Inspire Courage(Su): While singing, all allies who can hear you gain a +1 morale bonus to saving throws against charm and fear effects, and a +1 morale bonus to attack and weapon damage rolls. The effect lasts as long as you sing plus 5 rounds.
  - ▣ Inspire Competence(Su): You can help an ally succeed at a task. They get a +2 competence bonus to skill checks as long as they are able to see and hear you and are within 30 feet. This can be maintained for 2 minutes.
  - ▣ Suggestion(Sp): You can make a suggestion (as the spell) to a creature you have already fascinated. Will save (DC 17 negates).
- Evasion(Ex): On a successful Reflex save against a magical attack, you take no damage.
- Canny Defense(Ex): When not wearing armor, you add 1 to your Dex bonus to modify Armor Class while wielding a melee weapon.
- Thrown Weapon Trick(Ex):
  - ▣ Doubletoss: you may throw two weapons at one or two targets within 30 ft. You apply your full Str bonus to each weapon. The normal penalties for fighting with two weapons apply;
  - ▣ Palm Throw: when using little thrown weapons (darts, shuriken, daggers), you may throw two with a single attack roll. Damage for each weapon is rolled separately and you do not apply your Str bonus;
  - ▣ Tumble Toss: when wearing light, medium, or no armor, you can make a single thrown weapon attack at any point during a tumble as a standard action. If the results of the tumble attempt is 25 or higher, you do not provoke attacks of opportunity regardless of how many opponents threaten you.
- Critical Throw(Ex): You gain the Improved Critical feat with any thrown weapon for which you have Weapon Focus.
- FEATS —
- Dodge
- Snatch Arrows<sup>2</sup>
- Point Blank Shot
- Precise Shot
- Quick Draw<sup>2</sup>
- Two-Weapon Fighting
- Weapon Finesse
- Weapon Focus (Dagger)

<div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">1-66</div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">167-133</div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">134-200</div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">             Times/Day  <input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/> </div> <div style="text-align: center;">             Used  <input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/> </div> </div> <div style="text-align: right; padding-top: 10px;">             Turning/Rebuking              Check Modifier <input style="width: 50px; height: 30px;" type="text"/> </div>	
<div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">LIGHT LOAD</div>	<div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">MED LOAD</div>	<div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">HEAVY LOAD</div>
<div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">200</div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">LIFT OVER HEAD</div>	<div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">400</div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">LIFT OFF GROUND</div>	<div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">1,000</div> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 10px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 24px;">PUSH DRAG</div>

Turning/Rebuking	Most Powerful Undeaf Affected(Max HD)
Up to 0	
1-3	
4-6	
7-9	
10-12	
13-15	
16-18	
19-21	
22+	

206

# of HD Turned/Rebuked

2d6

If your cleric level is double the HD of the undeaf or more, the undeaf are destroyed/commanded rather than turned/rebuked. Dispelling rebuking/turning works like turning/rebuking, but you must equal or exceed the check result of the cleric who rebuked/turned.



# Arcas





# Arcas

**A lignment nu:** Neutral Good A lignment historie: Chaotic E vil -> T rue Neutral -> Neutral Good  
Hvad betyder hans alignment?:

Rigtige eller gode koncepter for dig: Venner, Troen på det gode i folk, Frihed, Mod og Udholdenhed.  
Dårlige eller onde koncepter for dig: Tyranni, Uretfærdige love, Smålighed, Frygt, Mistro og Had.

## Baggrund:

Du startede med at være vred på alle. Da du var ung hadede du hele verden og du følte at hele verden hadede dig igen. Du gjorde hvad der passede dig, sloges drak voldtog dræbte folk hvis du kunne slippe afsted med det. Du levede som dusørjæger med speciale i mennesker, du havde et princip at du kun bragte folk tilbage døde. Men så skete der noget i dit liv. Du mødte en gruppe omrejsende sigøjnere, de var ligeglad med hvem du var og hvad du havde lavet før, de bød dig velkommen i deres midte som en ligeværdig. De viste dig respekt og du gav dem det tilbage. I var stadig samfundets bærmænd men i fandt sammenhold i jeres egen lille verden. Du begyndte at lære deres traditioner og blev undervist i sværddansens kunst. og begyndte også at optræde når i kom til byer istedet for kun at være vagt og pengeindkræver overfor stædige kroejere. Det var en god tid i dit liv. Dit andet skift kom da du fandt dig selv i rollen som ofret, ikke som tidligere hvor du følte at var offer for hele verdens had mod orcer og halvorcere, men som et offer for noget helt andet. En by i kom igennem havde pest. De fleste af dine rejsefæller døde hurtigt mens du på grund af din hårdførhed var bedre istand til at stå imod soten. Dine venner var døde og byen dødsdømt, du kunne bare have været gået fra det hele, men istedet besluttede du dig for at hjælpe de sidste overlevende i byen. Du plejede dem du kunne og så hvordan din hjælp bragte folk tilbage fra dødens rand. Du så den effekt din egen tilværelse kunne have på andre og det forandrede noget i dig. Efter din oplevelse havde du ikke noget bestemt mål, men så blev du kontaktet af Lord Grey, han tilbød dig en mulighed for at hjælpe, at hjælpe et helt land og et helt folk, igennem en organisation der tog sig af Coerannys sikkerhed. Det gav dig et nyt mål med livet nu havde du et formål, at gøre verden til et bedre sted ved at bruge dine evner. Hver gang du dræber en ond tyrann eller hadsk præst ved du at du hjælper andre.

## Mål:

At sørge for at Feyda og andre og dig selv overlever, i den rækkefølge. Du ville gerne overbevise Feyda om at det er det indre der tæller, ikke det ydre og at du ville være den ideelle mand for hende.

**Koncept om karakteren:** Arcas er den hjemvendte søn, på den måde at han startede sit liv vred på hele verden, kun ude på at andre skulle få det værre end han selv havde det. Han fik vendt billedet og er nu til sidst blevet den inkarnerede idealist der tror på den gode sag og det gode individ. Han kæmper nu aktivt for at gøre verden et bedre sted og imod dem han engang selv tilhørte.

## Personlighed:

Du har tendens til at være noget frembrusende og impulsiv, men du er i det mindste klar over det og forsøger at holde det nede. Du er nemlig ikke den hjerneløse beserker halv-orc der går amok over hvad som helst og slår først og spørg bagefter, den person er ikke længere dig. Du er nu en helt igennem en reel person, du siger hvad du mener og mener hvad du siger, du mener at jeres arbejde er vigtigt og godt og at i gør verden til et bedre sted. Du er altid hjælpsom og forventer ingen tak. Den måde du mener at man kan ændre verden på er gennem det gode eksempel, hvis folk ikke vil se ikke vil lytte og ikke vil ændre sig er det op til dem, men hvis de så begynder at lade det gå ud over uskyldige...så er det din beserkervrede kan få dem banket på plads for der har den sin gyldighed..

## Din rolle i gruppen:

Du er den person der sniger sig tæt på tyrannen og hugger hovedet af ham i retfærdighedens tjeneste. Du er stor men let til bens og kan være lydløs og uset når du ønsker det. Du er også den i gruppen der er bedst i nærkamp og så er du Feydas beskytter. Det er dig der sørger for hun ikke kommer noget til og i har blandt andet et par Friend Shield ringe der gør at du kan tage halvdelen af hendes sår på dig. Du er lykkelig for den mulighed du har fået igennem denne gruppe og du ville give dit liv for enhver af dine våbenbrødre, også



selvom de ikke ville gøre det samme for dig, fordi det handler ikke om hvad andre vil gøre for dig, det handler om hvem du er og hvad du viser andre du er. Hvis du skulle være et dyr ville du være en cobra, lynhurtig og dødelig.

### Dit forhold til de andre:

#### Malvolio (Mal):

Du kan godt synes at dværgen er lidt sær nogen gange og han er ikke altid lige god til at udtrykke sig diplomatisk overfor dig, specielt er du lidt ked af alle hans øgenavne også selvom de bare er for sjov. I arbejder dog rigtigt godt sammen specielt når det kun er jer to alene i mørket, der kommer i virkeligt til jeres ret, han bag dig med armbrøsten og dig foran på den måde er der ikke den ting i ikke kan nedlægge. Hans rolle i gruppen: Han er snigskytte, og den der dækker jer andre med sin armbrøst han er også god til at komme uset rundt og han kan åbne alle døre med sin hammer.

#### A banderas:

E lveren er helt igennem en behagelig person at være sammen med, han er den slags der kan gøre folk i godt humør uden egentligt at sige noget eller gøre noget særligt, han har bare en speciel evne. Han er god til at lytte og i har meget ens holdninger om mange ting, han er dog



en smule kysisk til tider, men han har aldrig behandlet dig som andet end en ligeværdig og du gengælder den respekt han viser dig.

#### Feyda:

Hun er et menneske, en af dem der engang var dine plageånder og som du lærte at jage. Men Feyda er noget specielt, hun har en effekt på dig som du ikke kan forklare, der er intet i verden du ikke ville gøre for hende men samtidigt er du også godt klar over at hun ikke har det på samme måde overfor dig. Hun er alt det du aldrig kan få men du elsker hende alligevel for håbet er aldrig forgæves, håb er det der gør dig til en bedre person.

Hendes rolle i gruppen: Hun er jeres artilleri. Det er hende der kan bombe fjendtlige delinger i jorden med ildkugler og dets lige, og det er hende der sørger for at beskytte jer andre mod fjendtlig magi.



## Udstyr:

Din +2 Life Drinker Katana, er dit hovedvåben i nærkamp, den giver dig halvdelen af den skade du udøver på dine modstandere tilbage til dig og heler på den måde dine sår, det er en af grundene til at du er i stand til at kæmpe dig vej ud af snesevis af fjender.

Din +3 Human Bane Dagger er dit værktøj imod tyranniet, et Death- Sneak attack med din overmenneskelige styrke og denne kniv betyder at en menneskelig tyran er død i første hug..

## Andet udstyr:

Du har et par Boots of Striding and Springing der gør dig endnu hurtigere og mere mobil.

Du har et Belt of Giant Strength +6 der gør din allerede utrolige styrke overmenneskelig.

Du har et par Bracers of Armour +5 til at beskytte dig.

Du har en af et par Friend Shield ringe den anden har Feyda, de gør at i hver især når som helst kan kaste Shield other på hinanden, men det er næsten kun dig der kaster den på hende, den virker i 3 timer ad gangen.

I din besiddelse har du også et Scabbard of Keen Edges, det gør dig i stand til at kaste Keen Edge på din Katana 3 gange om dagen, hvilket giver en en crit på (17-20 x2), det varer i 10 minutter.



This spell wards the subject and creates a mystic connection between you and the subject so that some of its wounds are transferred to you. The subject gains a +1 deflection bonus to AC and a +1 resistance bonus on saves. Additionally, the subject takes only half damage from all wounds and attacks (including that dealt by special abilities) that deal hit point damage. The amount of damage not taken by the warded creature is taken by you. Forms of harm that do not involve hit points, such as *charm* effects, temporary ability damage, level draining, and death effects, are not affected. If the subject suffers a reduction of hit points from a lowered Constitution score, the reduction is not split with you because it is not hit point damage. When the spell ends, subsequent damage is no longer divided between the subject and you, but damage already split is not reassigned to the subject.

If you and the subject of the spell move out of range of each other, the spell ends.



## Arcas

CHARACTER NAME

Bbn/Rgr/Rog/Asn/Drv

Half-Orc

PLAYER

Male

Neutral Good

Kord

CLASS

2/2/1/4/4

Medium

RACE

Humanoid (Orc)

GENDER

28

ALIGNMENT

6'8"

238 lbs

DEITY

Yellow

Black Dreadlocks

LEVEL

SIZE

TYPE



## CHARACTER RECORD SHEET

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TEMP. SCORE	TEMP. MODIFIER	TOTAL	WOUNDS/CURRENT HP	NONLETHAL DAMAGE	SPEED
<b>STR</b> STRENGTH	28	+9			<b>HP</b> HIT POINTS	112		55 ft/x4

<b>DEX</b> DEXTERITY	16	+3			<b>AC</b> ARMOR CLASS	19	10 + +5 + +0 + +3 + +0 + +0 + +0 + +1	
<b>CON</b> CONSTITUTION	17	+3			TOTAL		ARMOR BONUS SHIELD BONUS DEX MODIFIER SIZE MODIFIER NATURAL ARMOR DEFLECT MOD MISC MOD	ARMOR CHECK PENALTY DAMAGE REDUCTION

<b>INT</b> INTELLIGENCE	13	+1			<b>TOUCH</b> ARMOR CLASS	14	<b>FLAT-FOOTED</b> ARMOR CLASS	19
<b>WIS</b> WISDOM	11	+0			<b>INITIATIVE</b> MODIFIER	+3	+3 + +0	

<b>CHA</b> CHARISMA	8	-1			TOTAL		DEX MODIFIER MISC. MODIFIER	
<b>SAVING THROWS</b>								

<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUTION)	TOTAL	+11	+8	+3	+0	+0		
<b>REFLEX</b> (DEXTERITY)	TOTAL	+16	+13	+3	+0	+0		
<b>WILL</b> (WISDOM)	TOTAL	+5	+5	+0	+0	+0		

<b>BASE ATTACK BONUS</b>	+11/+6/+1							
<b>GRAPPLE</b> MODIFIER	+20	+11	+9	+0	+0			
TOTAL		BASE ATTACK	STR MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC. MODIFIER			

<b>MELEE</b> ATTACK BONUS	TOTAL	+20/+15/+10	+11/+6/+1	+9	+0	+0		
<b>RANGED</b> ATTACK BONUS	TOTAL	+14/+9/+4	+11/+6/+1	+3	+0	+0		
		BASE ATTACK BONUS	DEX MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMP. MODIFIER		

<b>SPELL RESISTANCE</b>								
<b>ARCANE SPELL FAILURE</b>								

<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+2 Lifedrinker Katana	+23/+18/+13	1d10+15	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
6 lb	S	Medium	Two-handed

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+23/+18/+13	1d4+12	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+2 Lifedrinker Katana	+21/+16/+11	1d10+11	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
6 lb	S	Medium	Two-Weapon (primary)

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

AMMUNITION	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□		
<b>WEAPON</b>	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+3 Human Bane Dagger	+21	1d4+7	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium

SKILLS		MAX RANKS				16 / 8	
SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	RANKS		MISC. MODIFIER	
<input type="checkbox"/> Appraise <sup>1</sup>	INT	+1	=	1	+	0	
<input type="checkbox"/> Balance <sup>1</sup>	DEX*	+5	=	3	+	0	
<input type="checkbox"/> Bluff <sup>1</sup>	CHA	-1	=	-1	+	0	
<input type="checkbox"/> Climb <sup>1</sup>	STR*	+16	=	9	+	7	
<input type="checkbox"/> Concentration <sup>1</sup>	CON	+3	=	3	+	0	
<input type="checkbox"/> Craft skills... <sup>1</sup>	INT	+1	=	1	+	0	
<input type="checkbox"/> Diplomacy <sup>1</sup>	CHA	-1	=	-1	+	0	
<input type="checkbox"/> Disguise <sup>1</sup>	CHA	+3	=	-1	+	4	
<input type="checkbox"/> Escape Artist <sup>1</sup>	DEX*	+3	=	3	+	0	
<input type="checkbox"/> Forgery <sup>1</sup>	INT	+1	=	1	+	0	
<input type="checkbox"/> Gather Information <sup>1</sup>	CHA	-1	=	-1	+	0	
<input type="checkbox"/> Heal <sup>1</sup>	WIS	+2	=	0	+	2	
<input type="checkbox"/> Hide <sup>1</sup>	DEX*	+16	=	3	+	13	
<input type="checkbox"/> Intimidate <sup>1</sup>	CHA	+3	=	-1	+	4	
<input type="checkbox"/> Jump <sup>1</sup>	STR*	+35	=	9	+	11	
<input type="checkbox"/> Listen <sup>1</sup>	WIS	+0	=	0	+	0	
<input type="checkbox"/> Move Silently <sup>1</sup>	DEX*	+17	=	3	+	14	
<input type="checkbox"/> Perform skills ... <sup>1</sup>	CHA	-1	=	-1	+	0	
<input type="checkbox"/> Perform (dance)	CHA	+2	=	-1	+	3	
<input type="checkbox"/> Ride <sup>1</sup>	DEX	+3	=	3	+	0	
<input type="checkbox"/> Search <sup>1</sup>	INT	+1	=	1	+	0	
<input type="checkbox"/> Sense Motive <sup>1</sup>	WIS	+0	=	0	+	0	
<input type="checkbox"/> Spot <sup>1</sup>	WIS	+2	=	0	+	2	
<input type="checkbox"/> Survival <sup>1</sup>	WIS	+7	=	0	+	7	
<input type="checkbox"/> Swim <sup>1</sup>	STR**	+9	=	9	+	0	
<input type="checkbox"/> Tumble	DEX*	+12	=	3	+	7	
<input type="checkbox"/> Use Rope <sup>1</sup>	DEX	+3	=	3	+	0	

Skills marked with <sup>1</sup> can be used normally even if the character has zero (0) skill ranks.

Skills marked with ☒ are cross-class skills.

\* ARMOR CHECK PENALTY applies \*\* Twice ARMOR CHECK PENALTY applies



## SHIELD

--	--

## GEAR

PROTECTIVE ITEM		TYPE		ARMOR BONUS	MAX DEX BONUS
Bracers of Armor +5		None		+5	
ACP	SPELL FAILURE	SPEED	WEIGHT	SPECIAL PROPERTIES	
+0	0%	55	0		

SHIELD		ARMOR BONUS	WEIGHT	CHECK PENALTY	SPELL FAILURE
SPECIAL PROPERTIES					

**OTHER POSSESSIONS**[illegible]

## NOTES

	Common
	Giant
	Orc

### SPECIAL ABILITIES/FEATS

— RACE ABILITIES —

- +2 Strength, -2 Intelligence, -2 Charisma
- Base land speed of 30 feet.
- Darkvision 60 feet.
- Orc Blood: can use items keyed towards orcs
- Favored Class: Barbarian

— CLASS ABILITIES —

- Proficient in light and medium armor, and all shields (except lower shields)
- Proficient with all simple and martial weapons, and with Hand Crossbow.
- Fast Movement(Ex): +10 to speed when in medium armor or lighter and not carrying a heavy load.
- Rage: You can fly into a screaming frenzy once per encounter, up to 1 time per day. This gives +4 to Strength and Constitution, +26 hit points, and a +2 morale bonus to Will saves, but gives a -2 penalty to AC. Cannot use any skills that require patience or concentration while enraged. Your rage lasts up to 8 rounds.
- Uncanny Dodge(Ex): You retain your Dexterity bonus to AC even if flanked or struck by an invisible attacker.
- Improved Uncanny Dodge(Ex): You can no longer be flanked, except by a level 10 rogue.
- Wild Empathy(Ex): You can make a check (1d20+1) to improve the attitude of an animal. You must be within 30 feet of the animal, and it generally takes one minute to perform the action.
- Favored Enemy: You have certain types of enemies that you have extensive knowledge about. Against these creatures, you gain the listed bonus to Bluff, Listen, Sense Motive, Spot, and Survival checks, as well as weapon damage rolls.
  - Humanoid (human) (+2 bonus)
- Sneak Attack: Any time someone you attack is denied their Dexterity bonus to AC, or you are flanking them, you inflict an extra 3d6 damage. Ranged attacks must be within 30 feet to gain this, and this extra damage is not increased on a critical hit. Creatures that are immune to critical hits ignore this damage, as do creatures with concealment
- Trapping(Ex): You can use the Search skill to locate traps when the task has a DC higher than 20. You can use the Disable Device skill to disarm magic traps.
- Death Attack: If you study your victim for 3 rounds, attack that target within another 3 rounds, then make a sneak attack with a melee weapon that successfully deals damage, you can paralyze or kill the target if they fail a Fortitude save (DC 15).
- Poison Use: You do not risk accidentally poisoning yourself when applying poison to a blade.
- Poison Resistance: You have a +2 to all saving throws against poison
- AC Bonus(Ex): You gain a +1 bonus to AC as long as you wear no or light armor and are not carrying a shield. You lose this bonus if immobilized or helpless.
- Dervish Dance(Ex): 2 times per day, you can take a single move action and still make a full attack, but you must move 5 feet between each attack and cannot return to a square you just exited. You gain a +2 bonus on attack and damage rolls when performing the dervish dance with a slashing weapon.
- Movement Mastery(Ex): Your movement is not affected by adverse conditions. When making a Jump, Perform (dance), or Tumble check you may take 10 even if stress or distractions would normally prevent you from doing so.
- Slashing Blades: You treat a scimitar as a light weapon for all purposes including fighting with two weapons.
- Fast Movement(Ex): When wearing light armor or carrying no more than a light load your movement increases by +5 ft.
- Dance of Death: You have the benefits of the Cleave feat while doing a dervish dance, even if don't meet the prerequisites. You do not have to move 5 ft. before making the extra attack granted by this ability.

— FEATS —

- Combat Expertise
- Dodge
- Mobility
- Spring Attack<sup>2</sup>
- Exotic Weapon Proficiency (Sword, Bastard)
- Track<sup>2</sup>
- Two-Weapon Fighting<sup>2</sup>

## Assassin

<b>CASTER LVL</b>	4
<b>SPELL SAVE</b>	+1
	DC MOD

SPELL	SAVE DC	LEVEL	SPELLS PER DAY
1	13	1	4
2	14	2	3
3	15	3	2
4	16	4	1
5	17	5	0
6	18	6	0
7	19	7	0
8	20	8	0
9	21	9	0
10	22	10	0
11	23	11	0
12	24	12	0
13	25	13	0
14	26	14	0
15	27	15	0
16	28	16	0
17	29	17	0
18	30	18	0
19	31	19	0
20	32	20	0
21	33	21	0
22	34	22	0
23	35	23	0
24	36	24	0
25	37	25	0
26	38	26	0
27	39	27	0
28	40	28	0
29	41	29	0
30	42	30	0
31	43	31	0
32	44	32	0
33	45	33	0
34	46	34	0
35	47	35	0
36	48	36	0
37	49	37	0
38	50	38	0
39	51	39	0
40	52	40	0
41	53	41	0
42	54	42	0
43	55	43	0
44	56	44	0
45	57	45	0
46	58	46	0
47	59	47	0
48	60	48	0
49	61	49	0
50	62	50	0
51	63	51	0
52	64	52	0
53	65	53	0
54	66	54	0
55	67	55	0
56	68	56	0
57	69	57	0
58	70	58	0
59	71	59	0
60	72	60	0
61	73	61	0
62	74	62	0
63	75	63	0
64	76	64	0
65	77	65	0
66	78	66	0
67	79	67	0
68	80	68	0
69	81	69	0
70	82	70	0
71	83	71	0
72	84	72	0
73	85	73	0
74	86	74	0
75	87	75	0
76	88	76	0
77	89	77	0
78	90	78	0
79	91	79	0
80	92	80	0
81	93	81	0
82	94	82	0
83	95	83	0
84	96	84	0
85	97	85	0
86	98	86	0
87	99	87	0
88	100	88	0
89	101	89	0
90	102	90	0
91	103	91	0
92	104	92	0
93	105	93	0
94	106	94	0
95	107	95	0
96	108	96	0
97	109	97	0
98	110	98	0
99	111	99	0
100	112	100	0

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	12	13							
0	1ST	2ND	3RD	4TH	5TH	6TH	7TH	8TH	9TH
	4	1							

**Character:** Arcas

## SPELL RANGES

<b>CLOSE RANGE</b> (25 ft. + 5 ft. / 2 levels)	<b>35 ft.</b>
<b>MEDIUM RANGE</b> (100 ft. + 10 ft. / level)	<b>140 ft.</b>
<b>LONG RANGE</b> (400 ft. + 40 ft. / level)	<b>560 ft.</b>

## SPELL LIST

[illegible]



# Feyda Raunn





# Feyda Raunn

**A lignment nu:** T rue Neutral A lignment historie:

Neutral Good -> T rue Neutral

Hvad betyder hendes alignment?:

Rigtige eller gode koncepter for dig: Magt, Evne, Mod og Udholdenhed, Frihed fra begrænsninger.

Dårlige eller onde koncepter for dig: Svaghed, Dumhed, Inkompetence, Fanatisme, Idealisme.

**Baggrund:** Engang var du forkælet, engang var du et objekt der skulle skaffe din familie status og rigdom gennem ægteskab, engang udnyttede du dit udseende til at skaffe dig alt hvad du havde lyst til. Ikke længere. Du blev træt af hvad du så som en meningsløs tilværelse uden andet formål end at holde fester og snakke om skandaler. Du besluttede dig for at vende det hele ryggen og skabe dig en tilværelse med betydning. Du fandt ud af at du havde talent for magi, at det kom naturligt for dig og at du havde gået rundt i mange år med et utroligt uopdaget potentiale. Du sluttede dig til forskellige grupper og ordener og grupper af idealister for at få erfaring og for at gøre en forskel. Til sidst blev dit talent opdaget af Lord Grey, lederen af en organisation i Coerany's der tog sig af rigets sikkerhed. Du begyndte at arbejde som agent og har vist dit værd utallige gange, i en fasttømret gruppe af dygtige specialister. Men du er begyndt at blive disillusioneret og kynisk, verden har lært dig at selv med de bedste hensigter kan man skade andre og gøre verden til et værre sted. Du har lært at den gode sag ikke altid er den gode sag og at de reneste hjerter ikke altid er vejen til retfærdighed. Det lærte du da du sendte din kommede mand ind i Limbo da han viste sig at være en dobbeltagent fra Chimera, i elskede hinanden men han ville ikke opgive sin loyalitet overfor en ond statsmagt. Du har nu besluttet dig for at finde en mere passende partner, og igennem jeres tætte kontakt sammen er du begyndt at se A banderas som potentiel, problemet er det sædvanlige, at andre bliver håbløst forelsket i dig og forventer at du skal gengælde deres følelser. Du har prøvet det så mange gange at du ikke længere kan forholde dig til deres følelser hvis de nærer følelser for dig, er det deres problem. Du har valgt at specialisere dig indenfor magiens verden og du har valgt at beskæftige dig med ren kraft, da det er den reneste form for magisk magt der eksisterer. Det er krævende og et avanceret område og derfor føler du dig helt hjemme i det.

**Bemærk:** Ved scenariets start har du fået drænet din Charisma fra 19 til 14, hvilket betyder at du kun er i stand til at kaste spells fra 4th level og nedefter. Du kan dog stadig bruge dine metamagiske feats til at udnytte dine spellslots for 5th og 6th level, eks. en maximized tager en 6th level slot. For at kunne bruge dine mest magtfulde besværgelser skal du have hævet din Charisma op til min .16.

**Mål:** At overleve, at få dine evner genoprettet til deres normale styrke, at få overvundet A banderas tøven.

**Koncept om karakteren:** Ideen bag Feyda er en kvinde der hele sit liv har fået alt hvad hun pegede på, på grund af sit udseende. Det blev hun træt af og har kæmpet sig til at blive en magtfuld troldkvinde for at have en reel grund til at fortjene respekt. Hun er den frie uafhængige kvinde.

**Personlighed:** Du har oplevet at have alt, hvad du kunne ønske dig og derfor har ting opnået uden anstrengelse ingen værdi for dig. Du får en tilfredsstillelse ud af at være i stand til at opnå dine ønsker og mål ved at kæmpe for dem. Du er selvsikker, intelligent og magtfuld. Alt hvad du har nu er noget du har fortjent og hvis du møder modstand eller bliver sat tilbage betyder det ikke noget, for du skal nok komme ovenpå igen. Når du gør noget gør du det ordentligt.

**Din rolle i gruppen:**

Du er artilleriet i gruppen. Du sender ildkugler og lynkiler efter fjenden, disintegrerer specielt farlige modstandere og beskytter de andre mod fjendtlig magi.



## Dit forhold til de andre:

### Arcas:

Han er din beskytter, han er desuden håbløst forelsket i dig. Du syntes han er sød men han er halv-orc og forkert på alle måder for dig. Han ville gerne være mere end gode venner men det har du gjort klart overfor ham at det kommer ikke til at ske. Du ved at han uden at tøve ville ofre livet for din skyld, men han ved også godt at du ikke ville gøre det samme for ham.

Hans rolle i gruppen: Han er den der sniger sig helt tæt på jeres mål og gør det af med dem. Han er så fuldt ud i stand til at kæmpe sig ud gennem horder af vagter og andre farer. Han er også din beskytter, du har en ring der gør at han kan tage noget af de sår du bliver påført på sig selv.



### A banderas:

E lveren har en ubenægteligt magtfuld karisma. Han er bevidst om det men er beskeden omkring det. Du har overvejet at indlede et forhold med ham simpelthen fordi jeres kemi passer så godt sammen, indtil videre har han ikke været specielt aggressiv i sine flirts måske fordi han vil skåne Arcas følelser. Men Arcas følelser er ikke dit problem og hvis han ikke kan tage at du ikke er interesseret i ham må han jo finde noget andet at tage sig til.

Hans rolle i gruppen: Han er den der tager ind til fjendtlige byer og samler informationer, nogle gange tager du med ham. Faren og den specielle følelse af sammenhold, når i to har været alene mod en hel by, har betydet at i har haft nogle følelsesmæssigt ret intense stunder.



### Malvolio (Mal):

Du kan godt synes at dværgen er lidt sær nogen gange og han er ikke altid lige god til at udtrykke sig diplomatisk overfor dig. Specielt er du lidt ked af alle hans øgenavne, også selvom de bare er for sjov.. I arbejder dog rigtigt godt sammen, specielt når det kun er jer to alene i mørket. Der kommer i virkeligt til jeres ret, han bag dig med armbrøsten og dig foran, på den måde er der ikke den ting i ikke kan nedlægge. Hans rolle i gruppen: Han er snigskytte, og den der dækker jer andre med sin armbrøst han er også god til at komme uset rundt og han kan åbne alle døre med sin hammer.

### Udstyr:

Du har en Ring of Wizardry III på den ene hånd, den fordobler antallet af 3. grads magier du kan kaste per dag.

+1 Dagger of Venom, denne kniv er din sidste forsvarslinie, den gør dig i stand til tre gange om dagen at bruge magien Poison på en du sårer med kniven (DC 14).

Du har en Robe of Blending på, ud over at den gør dig i stand til fuldstændigt at falde i med omgivelserne (+10 til Hide checks) gør den også at du kan bruge Disguise Self til at ændre dit udseende for alle andre end dine venner.



### Andet udstyr:

Du har en af et par Friend Shield ringe, den anden har Arcas, de gør at i hver især når som helst kan kaste Shield Other på hinanden, sådan at den der aktiverer den, tager halvdelen af den andens skade, men det er næsten kun ham der kaster den på dig, den virker i 3 timer ad gangen.

Scroll of Telekinesis

Scroll of Evard's Black Tentacles

Scroll of Mass Invisibility

Scroll of Prismatic Spray



# Feyda Raunn

CHARACTER NAME  
 Sorcerer/Argent Savant Human

CLASS  
 10/3

LEVEL  
 10

SIZE  
 Medium

RACE  
 Humanoid (Human)

PLAYER  
 Female Neutral

GENDER  
 28

AGE  
 28

ALIGNMENT  
 5'6"

HEIGHT  
 176 lbs

WEIGHT  
 176 lbs

REGION

DEITY  
 Hazel

EYES  
 Brown

HAIR  
 Brown



## CHARACTER RECORD SHEET

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TEMP. SCORE	TEMP. MODIFIER	TOTAL	WOUNDS/CURRENT HP	NONLETHAL DAMAGE	SPEED
<b>STR</b> STRENGTH	12	+1			<b>HP</b> HIT POINTS 53			30 ft/x4
<b>DEX</b> DEXTERITY	14	+2			<b>AC</b> ARMOR CLASS 12	10	+0 + +0 + +2 + +0 + +0 + +0 + +0	
<b>CON</b> CONSTITUTION	13	+1			<b>TOUCH</b> ARMOR CLASS 12	<b>FLAT-FOOTED</b> ARMOR CLASS	10	
<b>INT</b> INTELLIGENCE	17	+3			<b>INITIATIVE</b> MODIFIER	+6	+2 + +4	
<b>WIS</b> WISDOM	13	+1						
<b>CHA</b> CHARISMA	20	+5						

SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MODIFIER	MAGIC MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMP. MODIFIER	CONDITIONAL MODIFIERS
<b>FORTITUDE</b> (CONSTITUTION)	+5	+4	+1	+0	+0		
<b>REFLEX</b> (DEXTERITY)	+6	+4	+2	+0	+0		
<b>WILL</b> (WISDOM)	+11	+10	+1	+0	+0		

BASE ATTACK BONUS	TEMP. MODIFIER	SPELL RESISTANCE	ARCANE SPELL FAILURE
+6/+1			
<b>GRAPPLE</b> MODIFIER	+7	+6	+1
TOTAL	BASE ATTACK	STR MODIFIER	SIZE MODIFIER

MELEE	TOTAL	BASE ATTACK BONUS	STR MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMP. MODIFIER
ATTACK BONUS	+7/+2	+6/+1	+1	+0	+0	
RANGED	TOTAL	BASE ATTACK BONUS	DEX MODIFIER	SIZE MODIFIER	MISC. MODIFIER	TEMP. MODIFIER
ATTACK BONUS	+8/+3	+6/+1	+2	+0	+0	

WEAPON	TOTAL ATTACK BONUS	DAMAGE	CRITICAL
+1 Dagger of Venom	+8/+3	1d4+2	19-20/x2
RANGE	WEIGHT	TYPE	SIZE
10 ft	1 lb	P/S	Medium
SPECIAL PROPERTIES			
One-handed			

CAMPAIGN	EXPERIENCE POINTS

GEAR				
ARMOR/PROTECTIVE ITEM				
TYPE	ARMOR BONUS	MAX DEX BONUS	ACP	SPELL FAILURE
SPEED	WEIGHT	SPECIAL PROPERTIES		

SHIELD/PROTECTIVE ITEM				
ARMOR BONUS	WEIGHT	CHECK PENALTY	SPELL FAILURE	
SPECIAL PROPERTIES				

OTHER POSSESSIONS			
ITEM	Wgt	ITEM	Wgt
Ring of Wizardry III			
+1 Dagger of Venom			
Robe of Blending			
Friend Shield Ring			
Scroll of Telekinesis			
Scroll of Evard's Black Tentacles			
Scroll of Mass Invisibility			
Scroll of Prismatic Spray			

NOTES		LANGUAGES	
		Common	
		Draconic	
		Dwarven	
		Elven	
		Ignan	

SKILLS		MAX RANKS		16 / 8	
SKILL NAME	KEY ABILITY	SKILL MODIFIER	ABILITY MODIFIER	RANKS	MISC. MODIFIER
<input checked="" type="checkbox"/> Appraise <sup>1</sup>	INT	+3	= 3	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Balance <sup>1</sup>	DEX*	+2	= 2	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> Bluff <sup>1</sup>	CHA	+15	= 5	+ 10	+ 0
<input type="checkbox"/> Climb <sup>1</sup>	STR*	+1	= 1	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> Concentration <sup>1</sup>	CON	+16	= 1	+ 15	+ 0
<input type="checkbox"/> Craft skills... <sup>1</sup>	INT	+3	= 3	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Diplomacy <sup>1</sup>	CHA	+12	= 5	+ 3	+ 4
<input checked="" type="checkbox"/> Disguise <sup>1</sup>	CHA	+5	= 5	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Escape Artist <sup>1</sup>	DEX*	+2	= 2	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Forgery <sup>1</sup>	INT	+3	= 3	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Gather Information <sup>1</sup>	CHA	+5	= 5	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Heal <sup>1</sup>	WIS	+1	= 1	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> Hide <sup>1</sup>	DEX*	+2	= 2	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidate <sup>1</sup>	CHA	+12	= 5	+ 5	+ 2
<input checked="" type="checkbox"/> Jump <sup>1</sup>	STR*	+1	= 1	+ 0	+ 0
<input type="checkbox"/> Knowledge (arcana)	INT	+17	= 3	+ 14	+ 0
<input type="checkbox"/> Knowledge (geography)	INT	+6	= 3	+ 3	+ 0
<input type="checkbox"/> Knowledge (history)	INT	+6	= 3	+ 3	+ 0
<input type="checkbox"/> Knowledge (local)	INT	+6	= 3	+ 3	+ 0
<input type="checkbox"/> Knowledge (nobility)	INT	+6	= 3	+ 3	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Listen <sup>1</sup>	WIS	+1	= 1	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Move Silently <sup>1</sup>	DEX*	+2	= 2	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Perform skills ... <sup>1</sup>	CHA	+5	= 5	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Ride <sup>1</sup>	DEX	+2	= 2	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Search <sup>1</sup>	INT	+3	= 3	+ 0	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Sense Motive <sup>1</sup>	WIS	+7	= 1	+ 6	+ 0
<input checked="" type="checkbox"/> Speak Language	INT		= 0	+ 1	+ 0
<input type="checkbox"/> Spellcraft	INT	+20	= 3	+ 15	+ 2
<input checked="" type="checkbox"/> Spot <sup>1</sup>	WIS	+1	= 1	+ 0	+ 0

SPECIAL ABILITIES/FEATS	
— RACE ABILITIES —	
• Base land speed of 30 feet.	
• Favored Class: Any	
— CLASS ABILITIES —	
• Proficient with all simple weapons, and with Shortbow, Composite Shortbow.	
• Familiar: You may call a familiar as a magical companion.	
• Force Specialization(Ex): You have a bonus to attack and damage rolls with force spells.	
• Force Armor (Ex): Forces effects from spells that affect AC improve in effectiveness.	
• Enduring Force(Ex): The duration of your force spells is doubled. The DC to counter or dispel your force spells increases.	
— FEATS —	
• Combat Casting	
• Improved Initiative	
• Weapon Focus (Ray)	
• Maximize Spell	
• Silent Spell	
• Still Spell	

CARRYING INFO		
1-43	44-86	87-130
LIGHT LOAD	MED LOAD	HEAVY LOAD



## Sorcerer

CASTER LVL	
12	

12

**SPELL SAVE**

+5

+5

SPELL SAVE DC	# 5		# 5		# 5		# 5		# 5		# 5		# 5		# 5	
15	16	17	18	19	20	21										
<b>0</b>	<b>1ST</b>	<b>2ND</b>	<b>3RD</b>	<b>4TH</b>	<b>5TH</b>	<b>6TH</b>	<b>7TH</b>	<b>8TH</b>	<b>9TH</b>							
6	8	7	13	7	6	3										
6                      8                      7                      7                      6                      3                      -1                      -1                      -1 <b>Character: Feyda Raunn</b>																

## SPELL RANGES

<b>CLOSE RANGE</b> (25 ft. + 5 ft. / 2 levels)	<b>55 ft.</b>
---	---------------

<b>MEDIUM RANGE</b> <b>(100 ft. + 10 ft. / level)</b>	<b>220 ft.</b>
<b>LONG RANGE</b>	

**LONG RANGE** 880 ft.  
(400 ft. + 40 ft. / level)

## SPELL LIST

prep	spell name	school	comp	cast time	range	duration	save	SR	description	ref
	— 0-Level Spells (Cantrips) —									
	Arcane Mark	uni	vs	1a	0 ft.	Perm	None	No	Inscribes a personal rune (visible or invisible).	pbh201
	Detect Magic	div	vs	1a	60 ft.	[cj]>12 min(D)	None	No	Detects spells and magic items within 60 ft.	pbh219
	Disrupt Undead	nec	vs	1a	Close	1st	None	Yes	Deals 1d6 damage to one undead.	pbh223
	Light	evol[light]	vm/df	1a	Touch	120 min(D)	None	No	Object shines like a torch.	pbh248
	Mage Hand	tra	vs	1a	Close	[cl]	None	No	5-pound telekinesis.	pbh249
	Message	tr[alang]	vsf	1a	Med	120 min	None	No	Whispered conversation at distance.	pbh253
	Open/Close	tra	vsf	1a	Close	1st	Will neg(o)	Yes(o)	Opens or closes small or light things.	pbh258
	Preserve Organ	nec[evul]	vsdf	10 mins	Touch	24 hrs	Fort neg	Yes	Protects one detached organ from decay for 24 hours.	vd:101
	Read Magic	div	vsf	1a	Personal	120 min			Read scrolls and spellbooks.	pbh269
	— 1st-Level Spells —									
	Mage Armor	con[creation][force]	vsf	1a	Touch	24 hrs	Will neg(h)	No	Gives subject +4 to armor bonus	pbh249
	Magic Missile	evol[force]	vs	1a	Med	1st	None	Yes	5 missiles deal 1d4+2 damage each	pbh251
	Orb of Acid, Lesser	con[creation][acid]	vs	1a	Close	1st	None	No	Orb of acid on ranged touch attack deals 5d8 of damage	ca:115
	Protection from Evil	abj[good]	vsm/df	1a	Touch	12 min(D)	Will neg(h)	No*	+2 to AC and saves, counter mind control, hedge out elementals and outsiders.	pbh266
	Shield	abj[force]	vs	1a	Personal	24min(D)			Invisible disc gives +6 to AC, blocks magic missiles.	pbh278
	— 2nd-Level Spells —									
	Detect Thoughts	div[mind]	vsf/df	1a	60 ft.	[cj]>12 min(D)	Will neg*	No	Allows "listening" to surface thoughts.	pbh220
	Invisibility	ill[cam]	vsm/df	1a	Per or Tch	12 min(D)	Will neg(h), Will ne Yes(h,o)	No	Subject is invisible for 12 minutes or until it attacks.	pbh245
	Locate Object	div	vsf/df	1a	Long	12 min	None	No	Senses direction toward object (specific or type).	pbh249
	Protection from Arrows	abj	vsf	1a	Touch	12 hrs*	Will neg(h)	Yes(h)	DR 10/magic vs. ranged weapons, can absorb 120 damage.	pbh266
	Scorching Ray	evol[fire]	vs	1a	Close	1st	None	Yes	3 ranged touch attack(s) deal 4d6 fire damage.	pbh274
	— 3rd-Level Spells —									
	Dispel Magic	abj	vs	1a	Med	1st	None	No	Cancels magical spells and effects.	pbh223
	Fireball	evol[fire]	vsm	1a	Long	1st	Ref half	Yes	10d6 damage, 20-ft. radius.	pbh231
	Lightning Bolt	evol[electricity]	vsm	1a	120 ft.	1st	Ref half	Yes	Electricity deals 10d6 damage.	pbh248
	Sepia Snake Sigh	con[creation][force]	vsm	10 mins	Touch	Special	Ref neg	No	Creates text symbol that immobilizes reader.	pbh276
	— 4th-Level Spells —									
	Confusion	en(comp)[mind]	vsm/df	1a	Med	12 rd	Will neg	Yes	0+1-10: Atk you;1+1-20: Act normal;21-50: Drow;51-70 Flee;71-00: Atk nearest.	pbh212
	Elevation	nec	vs	1a	Close	1st	None	Yes	Subject gains 1d4 negative levels.	pbh226
	Ice Storm	evol[cold]	vsm/df	1a	Long	1 rd	None	Yes	Hail deals 5d6 damage in cylinder 40 ft. across.	pbh243
	— 5th-Level Spells —									
	Telekinesis	tra	vs	1a	Long	[cj]>12 rds*	Will neg(o), None*	Yes(o)*	Moves object, attacks creature, or hurls object or creature.	pbh292
	Wall of Force	evol[force]	vsm	1a	Close	24 rd(D)	None	No	Wall is immune to damage.	pbh298
	— 6th-Level Spells —									
	Disintegrate	tra	vsm/df	1a	Med	1st	Fort prt(o)	Yes	Makes one creature or object vanish.	pbh222