

Sumuvuoren Salaisuus

Alkusanat (Voi kertoa myös pelaajille)

Sumuvuoren salaisuus on fantasiaseikkailu, joka sijoittuu nimeämättömään maailmaan sumukylän ympäristöön. Sumukylä on periaatteessa osa Randolphin Kuningaskuntaa, mutta on ollut eristyksissä 20 vuotta. Siitä asti, kun legendaariset Muinaiset Sankarit pelastivat kylän örkkien invaasiolta. Samalla taistelun tuoksinassa sortui ainoa linkki kuningaskuntaan ja muuhun sivilisaatioon, tie vaarallisten vuorten yli. Kyläläiset ovat joutuneet tulemaan toimeen omillaan 20 vuotta. Örkit ovat myöskin jättäneet heidät rauhaan (ilmeisesti) siksi, että sortuneen tien käyttäminen on myös örkeille mahdotonta. Tai ehkä Tappio Muinaisten Sankareiden käsissä on ollut tuoreessa muistissa.

Muinaiset sankarit lähtivät jälleen urotyötään seuraavana päivänä. Heidän mukaansa lähti muutama kyläläinen, jotka he olivat palkanneet tiluksilleen. Kenestäkään heistä ei sen koommin kuultu. Avunhakijat tosin palasivat myöhemmin takaisin kertoen tarinoita ihmeellisestä linnakkeesta ja Muinaisista Sankareista. Legendan mukaan nämä nimettömät sankarit ovat kuolemattomia.

Seikkailu on suunniteltu D&D 4E:n sääntöjen pohjalle, mutta niitä käytetään melko löyhästi. Kuitenkin on hyvä tietää miten systeemi suunnilleen toimii, tosin seikkailua voi tietenkin käyttää myös ilman sääntöjä. Tällöin taisteluja ei liene välttämätöntä käydä yksityiskohtaisesti, mikäli niin ei haluta, taistelut ovat joka tapauksessa erittäin pienessä sivuosassa. Hahmolomakkeet ovat tällöin vain suuntaa-antavia ja niistä voidaan päätellä vain minkätyyppisiä taitoja eri hahmoilla on. Päätös on jokaisen GM:n ja peliryhmän, niinkuin aina.

GM Info:

Totuus sankareiden takana on, että kauan sitten Sumuvuoren linnassa elänyt velho rakensi ryhmän (pelaajien määrä) ihmishahmoisia golemeita, jotka ovat siis nämä legendan Muinaiset Sankarit. Sankareita apuun Sumuvuoren linnasta hakenut ryhmä kyläläisiä on ottanut golemit hallintaansa, pelastaneet kylänsä ja palauttaneet golemit takaisin linnaan.

Salaisuus on säilynyt pelkästään siksi, että nuo avun hakijat ovat päättäneet olla kertomatta asiasta. Syy, miksi he eivät ole kertoneet mitään, on se, että golemista irti päästäkseen heidän on täytynyt uhrata yksi ihminen per golem sielunsiirtolaitteen käyttövoimaksi (örkit eivät kelpaa, vain ihmiset). Nämä uhrat ovat olleet aina edeltäviä avunhakijoita, jotka ovat siis olleet omalla 'vuorollaan' vastuussa 4:n ihmisen uhraamisesta kylän pelastamiseksi. Koska tällainen on yleisesti ajateltuna moraalisesti arveluttavaa, kunnan ihmisillä ei ole muuta vaihtoehtoa kuin uhrautua itse seuraavalla kerralla, ja pitää homma salassa kyläläisiltä. Golemit ovat kuitenkin tärkeä turvalaite kyläläisten suojana. Ja jos joku kertoisikin kyläläisille, nämä eivät varmaan pitäisi siitä, että kertoja on osallistunut makaaberiin ihmisten uhraamiseen.

Seikkailun alussa pelaajilla ei ole aavistustakaan golemeista, muinaisista maageista eikä Sumuvuorella olevasta linnasta. Sen sijaan Muinaisten Sankareiden legenda on tuttu. Tämä siksi, että kylässä on ollut varsin rauhallista jo pitkään, eikä siellä ole ollut ulkomaailmaan juuri minkäänlaista kontaktia. Ei ole paljon muitakaan tarinoita kerrottavaksi. Eivätkä edelliset avun hakijat ole kertoneet juuri tästä aiheesta tarinoitaan. Hehän itse aiheuttivat tien sortumisen ollessaan golemeiden puikoissa, puhumattakaan edeltäjiensä (vapaaehtoisesta)

uhraamisesta heidän vuokseen.

Edelliset avunhakijat eivät lähde hakemaan sankareita uudestaan, sillä nyt on heidän vuoronsa uhrautua Muinaisten Sankareiden sekä uusien avunhakijoiden hyväksi. He antavatkin tämän tehtävän uusille avunhakijoille surumielisesti, mutta eivät suostu kertomaan, mitä tuleman pitää. He ovat kaikessa hiljaisuudessa koulineet pelaajahahmoista soveliaita kantamaan tätä raskasta taakkaa tietäen, että heidän vuoronsa voi tulla koska tahansa, kun kylä tarvitsee Muinaisia Sankareita jälleen. Täten ratkaisu kylän tulevaisuudesta jää tavallaan pelaajahahmojen käsiin, mutta tämän seikkailun ulkopuolelle. Heidän vuoronsa uhrautuahan tulisi vasta seuraavalla kerralla.

Kartta ja ympäristö

Sumukylä sijaitsee vuoriston ympäröimässä laaksossa. Nimensä kylä on saanut paikalla olevasta yleisestä säätyypistä, joka on siis sumu. Laaksosta ulkomaailmaan pääsee vain yhtä tietä, ja tämä tie on ollut tukossa 20 vuotta. Muita keinoja päästä pois on lentäminen ja raskaan sarjan vuorikiipeily. Kyläläiset eivät hallitse kumpaakaan, joten he ovat jumissa kunnes tie korjataan. Jostain syystä kuningas ei ole ohjannut resursseja tiehen, ja kylä on jäänyt unholaan vuoristoon. Kylän noin 100 asukasta ovat tulleet toimeen omillaan, viljelyllä ja metsästyksellä. Elämä on rankkaa mutta laakso on pystynyt ylläpitämään kylän populaatiota. Myös matalan tason taikuus on auttanut asiassa. Kyläläiset ovat ylpeitä siitä, että he ovat selvinneet yksin, mutta muistavat aina kiittää Muinaisia Sankareita heidän korvaamattomasta avustaan.

GM Info:

Kyläläiset olisivat pystyneet korjaamaan tien noiden 20 vuoden aikana, mutta eivät ole niin tehneet. Syitä voi olla erilaisia, ja eri kyläläiset antavat erityyppisiä vastauksia kysyttäessä:

- He eivät halunneet maksaa veroja
- Muinaiset Sankarit kertoivat heille ettei se ole hyvä idea.
- Heillä ei ollut tienrakennusexperttejä
- Tie on poikki niin pahasta kohtaa, ettei sitä voi korjata ilman välineitä.

Voit päättää itse todellisen syyn, mikäli se on tarpeellista. Joka tapauksessa Muinaiset Sankarit eivät halua kyläläisten ramppaavan Sumuvuoren linnassa, joten on kätevää, että sinne johtava tie on sortuman takana. Joka tapauksessa seikkailun on tarkoitus rajoittaa laaksoon, tienpätkään sortumakohdalle, Sumuvuorelle ja ympäröivään lähimaastoon.

Kylän metsästäjät voivat auttaa polkujen ja maaston kanssa, mutta kukaan ei tiedä reittiä Sumuvuorelle. Kukaan muu, kuin edelliset avunhakijat, jotka sen toki neuvovat pelaajahahmoille heti kun on käynyt selväksi, että Muinaisia Sankareita tarvitaan jälleen.

Pelaajien ja GM:n kartat liitteinä.

Aikajana

Tässä on esitetty päivän ajankulku oletettuna. Jos pelaajat käyttävät aikaa muuhun kuin kriittisiin aktiviteetteihin, lisää tuhlattu aika muistiinpanoissasi listalle. Jos mitään ei tehdä, koko kylä ja sen kaikki asukkaat on hävitetty ennen seuraavan auringon nousua örkkien toimesta. Hahmoilla on juuri tarpeeksi aikaa ehtiä estämään invaasio, vaikka kaikki hommat menisivätkin täysin pieleen kunhan vaan eivät tuhlaa aikaa mihinkään epäoleelliseen. Huonoin mahdollinen lopputulos on, että golemit saavat armeijan kiinni, kun se on vielä vuorilla matkalla kohti kylää.

Kello	08	12	13-14	16-17	20-22	21-24	23-01	06
Pelaajat	Herätys	Tammella	Avain hallussa	Sortumalla	Linna	Salaisuus	Sortumalla	?
Örkit:	zzZZzz	zzZZzz	zzZZzz	zzZZzz	Ylös	Kaivuut	Pakkaus	Kylässä

Hahmot/Pelaajat

Seikkailu on suunniteltu neljälle hahmolle, mutta sitä on helppo skaalata tarvittaessa. Tällöin täytyy koko ajan pitää mielessä skaalaus, sillä useat osat rekvisiitasta ja tarinoista on muutettava tukemaan uutta määrää.

Pelaajahahmot ovat kylän nousevia merkkihenkilöitä, nuoria mutta lupaavia oppipoikia ja apumiehiä. Hahmoja voi räätälöidä pelaajille sopiviksi sukupuolen, nimen ja muiden ominaisuuksien kohdilta. Joka tapauksessa kaikki tuntevat toisensa ja ovat vähintäänkin tuttuja elleivät ystäviä.

- Nuori opettaja – Tuo seurueeseen tietämystä Muinaisista Sankareista sekä heidän uroteoistaan
- Kylän sheriffin seuraaja/apusheriffi – Auktoriteetin roolissa, kyläläiset luottavat häneen
- Metsästäjä/maastontuntija – Pystyy auttamaan maaston kanssa
- Druidi/parantaja – Jonkun täytyy huolehtia mahdollisista haavoittumisista örkkien kanssa

Valmiiksi tehdyt D&D 4e hahmolomakkeet liitteenä.

Seikkailu alkaa

Eräänä päivänä vuorilta nousee savua. Rumpujen pahaenteinen kumina kuuluu tuulessa. Tämän ensimmäisenä huomanneet metsästäjät ovat lähettäneet tiedustelijoita, ja nyt kylässä on kokoonnuttu odottamaan uutisia. Illansuussa toinen tiedustelija (nuori poika) palaa juosten verissäpäin ja täysin hengästyneenä.

Kysellessä hän on niin poissa tolaltaan, ettei pysty sanomaan, missä toinen tiedustelija on, miksi hän on yltäpäältä veressä ja mitä on tapahtunut. Rauhoittelun jälkeen (Diplomacy DC 18, 4/3, Diplomacy, Insight) [1]

ONNISTUMINEN: Tiedustelija on nimeltään Leon, ja hänen parinsa John. John on joutunut örkkien nuolten tappamaksi, ja Leon itse pääsi juuri ja juuri pakoon. He olivat käyneet sortumakohdalla, ja örkit olivat saaneet raivattua siitä osan ja ovat päättäneet tulla lävitse. Niitä on ainakin 100 toisella reunalla, seassa muutama peikkokin. Kestänee enää päivän tai 2 ennenkuin ne saavat raivattua tien tukoksesta. Savun aiheuttajaa Leon ei ole nähnyt, mutta olettaa sen nousevan örkkien leiristä sortumakohdan toiselta puolen. Ainakin savun lähde oli varsin lähellä sortumaa.

EPÄONNISTUMINEN: Tiedustelija on Leon, hänen parinsa John ammuttiin, örkit ovat tulossa. Sen jälkeen hän on liian sekava ymmärrettäväksi. Hän ei pysty kertomaan edes missä on ollut. Tiedetään vain, että tiedustelijat olivat menossa tietä pitkin tutkimaan, mistä savu nousee. Leon ei pysty kertomaan savusta mitään.

GM Info:

Lon on käynyt sortumalla kaverinsa Johnin kanssa. Siellä sortumaa purkamassa olevat örkit ampuivat Johnin ja haavoittivat Leonia. Leon sitten juoksi pää kolmantena jalkana suoraan kylään ollen todella järkyttynyt, sillä hän on nuori kloppi joka ei ole koskaan nähnyt örkkejä. Lisäksi hänen paras ystävänsä on juuri tapettu raa'asti.

Neuvonpito

Kyläläiset ovat tietenkin huolissaan ja peloissaan, sillä he ovat ansassa laaksossaan. Ainoa tie pakoon on juuri se tie, jota pitkin örkit ovat tulossa. Seuraa kiivasta väittelyä ja keskustelua eri vaihtoehtoista, puolustusbarrikadien rakentamisesta pakenemiseen vuorille. Toivottavasti pelaajat ymmärtävät, että on kiire eikä aikaa jahkailla. Neuvonpidon tuloksena pelaajahahmot valitaan hakemaan Muinaiset Sankarit hätiin. Mikäli neuvonpidossa tapahtuu muunlainen päätös julkisesti, Edmond ystävineen antaa tehtävän yksityisesti salassa neuvonpidon jälkeen.

Edelliset avunhakijat:

Edmond – Kylän sheriffi ja de facto päällikkö. Rehti ja roteva isähahmo
Alayna – Kylän opettajatar. Viisas ja hyvin perillä asioista mutta hiljainen ja hauras
Ragnar – Metsästäjä ja mestarijäljestäjä. Osaa asiansa ja viihtyy erämaassa ja metsällä
Timothy – Druidi ja kasvientuntija. Keskittyy kasveihin, hajamielinen professori

Jotain on tehtävä ja nopeasti, ja ainoa järkevä vaihtoehto on lähteä hakemaan Muinaisia Sankareita apuun. Edelliset avunhakijat ovat vielä elossa kylässä, ja neuvottelujen jälkeen Ragnar suostuu neuvomaan pelaajahahmoille (ja vain heille) miten Sumuvuorelle päästään. Valitettavasti se tarkoittaa örkkijoukon ohittamista tavalla tai toisella. Sumuvuoren linna on nimittäin toisella puolella sortumaa. Kukaan heistä ei suostu lähtemään mukaan, vaan Edmond ilmoittaa jämäkästi, että pelaajahahmot ovat ainoat henkilöt, kenet Muinaiset Sankarit suostuvat tapaamaan. Varsinkin, kun Edmond patistaa Timothyä kertomaan, minne piilotti taika-amuletin, joka vaaditaan heidän löytämisekseen.

Timothy kertoo amuletin olevan piilotettuna keskikokoisen tammen oksankoloon ja kertoo paikankin. Ennen kuin retkikunta lähtee kylästä, tehdään selväksi, että on tarkoitus hakea tuo amuletti ja jatkaa välittömästi Sumuvuorelle käymättä enää kylässä. Alayna muistuttaa vielä lopuksi surumielisesti, että kun aika tulee, he lähtevät mukaan. Muut nyökkäävät tähän vakavan yksimielisesti ja toivottavat onnea heille kaikille.

GM Info:

Alayna tarkoittaa sanomisellaan sitä, että he suostuvat uhrautumaan pelaajahahmojen eteen, jotta nämä pääsevät golemeista takaisin omiin ruumiisiinsa. Mutta tätä he eivät vielä ääneen sano, koska se voisi aiheuttaa sen, että Muinaisten Sankareiden apu on liian kallista pelaajien mielestä. He arvelevat, että sankareita tarvitaan ja ovat valmiita uhrautumaan kuten heidän edeltäjänsä uhrautuivat heidän puolestaan.

Mikäli pelaajia on eri määrä kuin 4, lisää tai vähennä avunhakijoiden määrää niin, että se täsmää pelaajien määrän kanssa. Tällöin jokainen edellinen joutuu uhrautumaan ja toisaalta ei jäädä vajaaksikaan. Näin vältymme moraalisen ongelman syntymiseltä ja sen mahdolliselta epäuskottavalta ratkaisulta. Avunhakijat joka tapauksessa tietävät, montako golemia on eli montako uutta avunhakijaa tarvitaan.

Matka tammelle ja amuletti

Matkaan on järkevää lähteä aikaisin seuraavan päivän aamuna, sillä neuvonpidon aikaan on jo myöhä, eikä pimeällä vuoristossa ole turvallista liikkua. Tammi löytyy helposti, mutta vastassa on ongelma. Parin koboldin tiedustelujoukko on päässyt sortuman ohi ja törmää hahmoihin tammella. Jos hahmot ovat edenneet piilossa, he voivat yllättää koboldit. Kun koboldit huomaavat hahmot, koboldit pyrkivät karkuun ilmoittaakseen pomolleen löytyneistä hahmoista. Ne arvelevat ettei kannata hyökätä ilman ylivoimaa mutta taistelevat kuolemaan saakka jäätyään kiinni. Ryhmässä on 1 Kobold wyrmpriest ja 3 Kobold Skirmisherä (150+3x100 = 450xp). Skaalaa sopivaksi pelaajaryhmälle.

Mikäli hahmot kuulustelevat kobreja, he eivät saa irti muuta kuin vahvistuksen siitä, että aikaa örkkiin saapumiseen on enää vajaa päivä. Koboldijoukko on ammuttu tälle puolelle heittokoneella, ja niitä oli alunperin enemmän, mutta osa osui seinään ja/tai putosi rotkoon. Tällainen sopii tietenkin hyvin örkeille, joille koboldit ovat vain käyttöesineitä.

GM Info:

Matkaan tammelle kuluu aikaa 4 tuntia. Mikäli D&D 4e ei ole tuttu, kannattaa unohtaa nämä säännöt ja pelauttaa helppo taistelu haluamallasi systeemillä. Koboldien on tarkoitus vain havainnollistaa sitä, että jos koboldit ovat näinkin rasittavia, örkit ovat aidosti vaarallisia eivätkä mitään nyrkillä tapettavia.

Kobold Wyrmpriest (W) Small natural humanoid	Level 3 Artillery (Leader) XP 150	4 Kobold Skirmishers (S) Small natural humanoid	Level 1 Skirmisher XP 100 each
Initiative +4	Senses Perception +4; darkvision	Initiative +5	Senses Perception +0; darkvision
HP 36; Bloodied 18		HP 27; Bloodied 13	
AC 17; Fortitude 13, Reflex 15, Will 15; see also trap sense		AC 15; Fortitude 11, Reflex 14, Will 13; see also trap sense	
Speed 6		Speed 6	
⚔ Spear (standard; at-will) ⚔ Weapon		⚔ Spear (standard; at-will) ⚔ Weapon	
+7 vs. AC; 1d8 damage.		+6 vs. AC; 1d8 damage; see also mob attack.	
⚡ Energy Orb (standard; at-will) ⚔ Cold		Combat Advantage	
Ranged 10; +6 vs. Reflex; 1d10 + 3 cold damage.		The kobold skirmisher deals 1d6 extra damage on melee and ranged attacks against any target it has combat advantage against.	
⚡ Incite Faith (minor; encounter)		Mob Attack	
Close burst 10; kobold allies in the burst gain 5 temporary hit points and shift 1 square.		The kobold skirmisher gains a +1 bonus to attack rolls per kobold ally adjacent to the target.	
⚡ Dragon Breath (standard; encounter) ⚔ Cold		Shifty (minor; at-will)	
Close blast 3; +6 vs. Fortitude; 1d10 + 3 cold damage. Miss: Half damage.		The kobold shifts 1 square.	
Shifty (minor; at-will)		Trap Sense	
The kobold shifts 1 square.		The kobold gains a +2 bonus to all defenses against traps.	
Trap Sense		Alignment Evil	
The kobold gains a +2 bonus to all defenses against traps.		Languages Common, Draconic	
Alignment Evil		Skills Acrobatics +7, Stealth +9, Thievery +9	
Skills Stealth +10, Thievery +10		Str 8 (-1) Dex 16 (+3) Wis 10 (+0)	
Str 9 (+0) Dex 16 (+4) Wis 17 (+4)		Con 11 (+0) Int 6 (-2) Cha 15 (+2)	
Con 12 (+2) Int 9 (+0) Cha 12 (+2)		Equipment hide armor, spear	
Equipment hide armor, spear, bone mask			

Taistelun laannuttua hahmot joutuvat kiipeilemään tammeen ja etsimään amulettia oksankolosta. Tammi on toki 20 vuodessa hieman kasvanut, joten alkuperäinen kuvaus voi olla hieman väärässä. Timothy on hieman hajamielinen ja unohti tämän pikkuseikan. Tästä johtuen hahmot joutuvat venymään hieman ja etsimään (Athletics, Perception DC 18 – 4/3, Athletics, Perception).

ONNISTUMINEN: Amuletti löytyy nopeasti ja sujuvasti tammen oksankolosta niinkuin pitikin

EPÄONNISTUMINEN: Amulettin löytämiseen kuluu tuntia pidempi aika kuin onnistuessa..

Mainitse pelaajille, että aikaa tärväytyi vaarallisen paljon. Tämän testin lopputulos ei vaikuta seikkailun kulkuun vaan vain kerronnan tyyliin, elleivät pelaajat saa muuten tärväättyä aikaa.

Molemmissa tapauksissa hahmot saavat haltuunsa maagisen amuletin, jossa on riimukirjoitusta. Hahmot eivät saa selville mitä siinä lukee, tai mitään muutakaan järkevää amuletista.

Matka sumuvuorelle

Amuletin löytämisen jälkeen on tarkoitus kulkea sortumakohdalle, päästä siitä ylitse, hiipiä örkkileirin lävitse (örkit nukkuvat päivällä ja paikalla on vain vartija tai pari) ja päästä Sumuvuorelle. Matka sortumalle on helppo ja tapahtumaton sillä jokainen kylän asukas tietää kyllä, missä tie kulkee. Tämän jälkeen on vuorossa sortuman yli kiipeily ja örkkileirin läpi hiiviskely.

Aluksi kiipeilytesti: (Athletics, DC 16 – 4/3, Athletics, Perception, Stealth)

ONNISTUMINEN: Ryhmä kiipeilee sortuman ylitse ja pääsee örkkien puolelle hälytystä tekemättä

EPÄONNISTUMINEN: Ryhmä kiipeilee sortuman ylitse ja pääsee örkkien puolelle, mutta vartija on kuullut jotain ja seuraava hiiviskelytesti vaikeutuu 2:lla

Paikalla on yksi vartija keskellä leiriä, jota ei ole pakko hälyttää mikäli seuraava kykytesti onnistuu. Jokainen pelaaja heittää testin (Stealth, DC 13 – 4/3) (Stealth, DC 15 – 4/3 mikäli edeltävä kiipeilytesti epäonnistui)

ONNISTUMINEN: Kaikki pelaajat onnistuvat testissä: Pelaajat hiipivät leirin ohitse ja örkkivartija ei kiinnitä heihin huomiota

EPÄONNISTUMINEN: Örkkivartija huomaa hahmot ja hahmot joutuvat mukiloimaan örkin ennenkuin se antaa hälytyksen..

GM Info:

Matka tammelta sortumalle kestää 3 tuntia. Ei kannata pelauttaa taistelua, vaan todeta, että vartija jää siihen kirves otsassa ja että nyt kannattaisi aika pian poistua ennenkuin joku kaipaa häntä tai vahdinvaihto tulee. Mikäli pelaajat alkavat tässä kohtaa elvistellä liikaa, pari örkkiä voi herätä ja jahdata heidät pois SATAPÄISESTÄ örkkileiristä. Hahmoilla ei ole MITÄÄN mahdollisuutta tappaa kaikkia örkkejä tässä vaiheessa. Sellaisen yrittäminen vain lopettaisi seikkailun siihen, että hahmot ja kylä lahdataan armottomasti. Taistelun voi toki pelauttaa mikäli tekee mieli, tällöin vartija voi yrittää ylimielisesti hoidella itse tunkeilijat, mutta pyrkii tekemään hälytystä joutuessaan tappiolle.

Örkkileirin ohitettuaan matka Sumuvuorelle sujuu nopeasti, Örkeillä ei ole takana vartijoita eikä muutakaan, ja hahmot ovatkin illan tullen Sumuvuorella.

Sumuvuoren linna

Örkkiarmeijan ohitettuaan matka sumuvuorelle vaatii kykytestin (Nature DC 14 – 3/3, Perception)

ONNISTUMINEN: Reitti löytyy ensi yrittämällä piilotettuna kivikkoon ja naamioituna taidokkaasti (taikakeinoin autettuna) Aikaa matkaan sortumalta linnalle kuluu 3 tuntia.

EPÄONNISTUMINEN: Reitin etsintään tuhrautuu aikaa ylimääräinen 1 tunti. Koko matkaan kuluu aikaa täten 4 tuntia

Sumuvuoren linna on jo ulkoapäin melko karuhko linnaksi, mutta hyvässä kunnossa sekä ulkoa, että sisältä. Mikäli hahmot ovat erittäin varovaisia ja tutkailevat linnoitusta kauempaa, heille voi tulla käsitys, että se on tyhjillään. Joka tapauksessa hahmot halunnevat sisään, huutelut yms huomion

herättämiset saavat aikaan vain portin viereisessä tornissa pesivät linnut pakosalalle. Portin laskettava metallisäleikkö on kiinni, ja sen nostaminen ei hahmoilta onnistu mitenkään. Joudutaan siis kiipeilemään. Muurin harjalle kiipeilyn DC on 15, ja siinä pitää onnistua 2 kertaa ilman, että epäonnistuu 5 tai enemmän (jos putoaa puolimatka, ottaa 1d10 vahinkoa). Kun yksi on taiteillut itsensä muurin harjalle, hän voi joko käyttää portin ruosteista nostomekanismia (muutama minuutti veivausta) tai viritellä köydet. Köyden avulla DC on enää 10, ja 2 henkilöä voi nostaa yhden kerrallaan köyden avulla ilman heittoja. Muita järkeviä reittejä pitkin kiipeilyssä on sama DC 15.

Laskeutuminen muurilta onnistuu seinään pultattuja metallitikkaita pitkin, tai sitten tornissa olevia portaita. Portin nostomekanismia ei voi lukita (se osa on ruostunut), eli kun pyörästä päästetään irti, portti rämähtää alas vauhdilla. Tornia ja muuria ei muutenkaan ole kunnostettu vuosikausiin.

Itse linna on hyvässä kunnossa. Ikkunoita ei tosin ole ja rakennus onkin bunkkerimainen lukuunottamatta vahvaa etuovea. Koputtelu ei auta, ja sisään astuessaan hahmot tapaavat Jamesin. Linnan kaikki huoneet on valaistu seinille sijoitetuilla maagisesti palavilla soihduilla, ja missään huoneessa ei ole lattialla mattoja, vaan ne ovat silkkää kiveä.

Eteinen

Eteinen on yksinkertainen sisääntuloaula jossa on 4 ovea eikä muita nähtävyyksiä. Paitsi salin oven vieressä seisova hovimestari James. James ei liikahta tuumaakaan eikä reagoin muutenkaan muuhun kuin hyökkäyksiin ennenkuin joku astuu sisään.

Kun ensimmäinen hahmo astuu sisään, James astuu eteenpäin salin ovelta ja lausuu seuraavat sanat: "Tervetuloa Sumuvuoren linnaan, arvoisat vieraat. Olkaa hyvät, ja jättäkää aseenne ja haarniskanne oikealla puolellanne olevaan asehuoneeseen." Tämän sanoessaan James astuu eteisen keskelle ja osoittaa vasemmalla kädellään asehuoneen ovelle ja jää niille sijoilleen kuin kivettyneenä. James ei liikahdakaan tästä tilasta ennenkuin

- 1) Joku tulee asehuoneesta ulos. Tällöin James lausuu seuraavasti:
"Voitte astua salongin puolelle odottelemaan, Isäntä liittyy seuraanne tuota pikaa." Samalla hän osoittaa oikealla kädellään salongin ovelle ja kivettyy jälleen paikalleen. Tästä hän 'resetoituu' alkuperäiselle paikalleen salin ovelle, kun kaikki poistuvat eteisestä.
- 2) Kaikki poistuvat eteisestä, tällöin James 'resetoituu' takaisin alkupaikalleen ja tervehtii taas uusia tulijoita, mikäli joku astuu etuovesta sisään.

GM Info:

James on hovimestariksi puettu ja ihmiseksi maalattu kivigolem, joka osaa toimittaa vain nuo 2 viestiä. Jamesia ei voi havaita golemiksi muuten kuin erittäin lähietäisyydeltä, ja toki koskettamalla. Hänen kanssaan ei voi keskustella eikä hänellä ole mitään varusteita mukanaan. James myös pitää linnan kunnossa siivoamalla ja suorittamalla korjaustoimenpiteitä joka aamu, mutta tätä hahmot eivät mitenkään tiedä (vielä).

James myös tunnistaa muut golemit 'isännäkseen' ja heidät huomattaessaan kumartaa ja tervehtii heitä 'Hyvää huomenta/päivää/iltaa, Isäntä!'. James painaa noin 2 tonnia ja korjaa tasapainonsa, mikäli joku yrittää esimerkiksi kaataa hänet. Hyökkäyksiä vastaan James puolustautuu suojautumalla käsillään ja pyrkimällä väistämään. Hahmot eivät käytännössä pysty vahingoittamaan Jamesia mitenkään eikä James vahingoita ketään.

Asehuone

Asehuoneessa on erilaisia aseiden säilytystelineitä ja kannattimia, sekä haarniskoille vastaavia. Kaikki ovat hyvässä kunnossa, mutta huone on muuten tyhjä.

Salonki

Salongissa on keskellä 3 mukavaa sohvia ja niiden keskellä pöytä. Seinustoilla on tuoleja ja huone on muutenkin maalattu viihtyisäksi. Huoneen huomionarvoisin seikka on seinille ripustetut taulut. Tauluja on 5 kullakin ovettomalla seinällä, ja niistä 5 on tyhjiä (pelkkiä kehystettyjä kankaita) ja 5:ssä on kuvattu 5 erilaista taistelua, joissa 4 tuntematonta sankaria taistelee milloin mitään pahuutta vastaan. Kaikki maalauksissa esiintyvät henkilöt ovat eri henkilöitä, mutta kaikkien maalausten velhoilla on keskenään samat varusteet. Samoin soturin, papin ja kelmin varusteet.

GM Info:

Maalauksissa on kuvattuna Muinaisten Sankareiden oikeat kasvot, mutta golemeiden varusteet taisteluissa milloin mitään vastustajaa vastaan. Viimeisimmässä taulussa on kuvattuna Edelliset avunhakijat taistelemassa örkkilaumaa vastaan vuoristopolulla. Hahmot varmasti tunnistavat heidät kuvasta. Myös hahmojen kasvot kuvautuvat kuudenteen tauluun heidän palauttaessaan golemit takaisin alakertaan. Taistelu, johon heidät maalataan, kuvaa heidän taisteluun örkkejä vastaan.

Sali

Ruokasali, jossa 2 suurta pöytää penkkeineen. Seinillä on koristeellisia ornamentteja.

Makuuhuone

Velhon makuuhuone. Pari hyllyä, pöytä, sänky, merimiesarkku. Kaikki siistittyjä ja hyväkuntoisia. Vuoteessa on hienot silkkiset petivaatteet, mutta arkku on tyhjä. Siinä huoneen asukki on muinoin säilyttänyt vaatteitaan.

Laboratorio

Huoneessa on keskellä kaukalo, jossa on kivenmuruja. Kaukalon vieressä pöydällä on kivenveistotyökaluja. Laboratorion takaseinällä on hylly, jossa on erittäin pölyisiä kirjoja, jotka hajoavat lähes kosketuksesta. Oikealla seinällä olevalla pöydällä on muistiinpanoja ja kirjoitusvälineitä, kaikki todella pahasti ajan syömiä. Koko laboratorio on muutenkin täysin siivoamatta, ja vuosikymmenet ovat kohdelleet sitä kaltoin.

Huoneen vasemmalla reunalla on lattiassa painauma, johon amuletti täsmälleen sopii kuviopuoli alaspäin (kunhan lokonen on ensin puhdistettu pölystä ja roskista). Kun amuletti painetaan paikalleen, kuuluu vaimea loksahdus, ja lattiasta alkaa hitaasti laskeutua 1 metri säteeltään oleva ympyränmuotoinen laatta hissinä alakertaan. Amuletin poistamalla lokosestaan hissin suunta vaihtuu, ja se nousee hitaasti takaisin laboratorion lattiaksi. Hissi on täysin turvallinen, ja se jaksaa nostaa kaikki 4 golemia kerralla (~8 tonnia), joskaan siinä ei ole kaiteita joten päätä kannattaa noustessa varoa.

Teoriassa alakertaan voi jäädä loukkuun, jos poistaa amuletin menemättä hissiin. Näin tekijä voi vielä pelastautua painamalla amuletin hissin pohjaa (katossa) vasten. Kun amulettia ei enää paineta pohjaa vasten, se putoaa lattialle ja hissi pysähtyy metrin korkeuteen jääden siihen paikalleen, kunnes amulettia taas käytetään. Hissiä ei voi liikuttaa sivusuunnassa.

Jos vielä lisäksi heitti amuletin hissin päälle, joutuu kuolemaan nälkään kellarissa, josta ei ole muita poistumisteitä. Pelaajat tunnetusti tekevät kaikenlaista merkittävää ja siihen kannattaa varautua.

Lattian aukosta kiipeäminen köyden avulla on Athletics DC 10, epäonnistuminen yli 5:llä aiheuttaa putoamisena 1d10 vahinkoa.

Keittiö

Keittiössä on normaaleja ruoanlaittovälineitä, muttei mitään ruokatavaroita. Tynnyrit nurkissa ovat tyhjillään, ja muutenkin keittiö on todella siisti.

ALAKERTA

Alakerta on ristin muotoinen 7x7 metrin kokoinen huone, jossa on 4 kivistä sarkofagin tyyppistä arkkua kukin omalla reunallaan (kartta). Sarkofagien kannet ovat läpinäkyvää rikkoutumatonta lasia, ja niissä jokaisessa nukkuu yksi hyvässä kunnossa oleva henkilö yksinkertainen kaapu päällään. Sarkofageja ei voi rikkoa, ja lisäksi jokaisen päässä (pään takana) on pyöreä noin jalkapallon kokoinen heikosti valoa hohtava oranssi jalokivi.

Kiven koskettaminen aiheuttaa välittömästi sielun siirtymisen (ensimmäisen) koskijan kehosta sarkofagissa nukkuvaan golemiin. Tällöin koskija kokee mustan humauksen ja herää selältään arkusta, jonka kansi liukuu hiljaa sivuun seinää kohti. Kannen aukeamista ei voi pysäyttää mitenkään. Koskijan ruumis lyhyistyy koomassa maahan. Lisäksi kivi välähtää oranssia valoa joka sammuu hiljalleen kokonaan. Arkun kansi sulkeutuu, jos sinne laitetaan jotain painavaa. Muuten se jää auki, ja aukeaa jos painava esine otetaan pois kesken sulkeutumisen.

GM Info:

Mikäli joku kysyy, on varsin selvää, että ruumis ilman sielua ei voi selvitä montaa päivää ilman todella pätevää apua.

Arcana DC 15 -testi sarkofagista selvittää, että ruumis säilyy siellä pidempään kuin ulkopuolella.

Kun ensimmäinen golem nousee arkusta, aktivoituu golemit rakentaneen velhon viesti. Hissiin ilmestyy illuusio vanhasta mustaan kaapuun pukeutuneesta voitonriemuisen näköisestä velhosta, joka puhuu seuraavasti:

'Hienoa, tervetuloa, tervetuloa rakas lapseni.. Sinä olet ensimmäinen monista.. monista joiden kautta me tulemme vielä hallitsemaan maailmaa! Prosessia pitää vielä kehittää mutta se toimii jo ! Pidä kiirettä.. sinulla on vain päivä aikaa.. maaginen kivi, joka siirtää sielun, tarvitsee energiaa ennenkuin se rikkoutuu! Mene, ja tuo mukanas joku ihminen, en välitä siitä, kuka! Keskiyön aikaan se voidaan taas ladata. Onnistuin viimeinkin! Sinun kasvosi ikuistetaan Kenraalien galleriaan, kun johdat joukkomme voittoon ihmisistä, jotka rohkenivat epäillä minua! Ahhhahahahahahhaaaa!'

GM Info:

Viestin velho on ilmeisesti hieman häiriintynyt 'evil overlord' tyyppi, joka on rakentanut golemit työkaluikseen maailman valloittamiseksi. Mutta hän on sittemmin kadonnut, golemit tosin jäivät. Ja kyläläiset ovat käyttäneet niitä omiin tarkoituksiinsa. Mikäli päivän kuluessa jalokivelle ei tuoda uutta henkilöä, jonka elinvoima siis imeytyy kiveen, kivi rikkoutuu ja sitä vastaava golem murenee. Tätä ei tarkalleen tiedä kukaan. Kuitenkin voidaan epäillä, että jotain pahaa tapahtuu golemille, sielulle tai ruumiille, ellei kiveä ladata. Tällaista kohtaloa tuskin kukaan haluaa, ja sen vuoksi Edelliset avunhakijat ovat vapaaehtoisia pelastamaan nykyiset (pelaajahahmot).

Tästä eteenpäin on mahdollista, että pelaajat päättävät olla käyttämättä muita golemeita. Monet pelaajaryhmät tosin ottavat ne kaikki, kun ne nyt ovat siinä kerran. Voit myös vihjata, ettei yksi ole ehkä tarpeeksi voimallinen pieksemään satapäistä örkkilaumaa.

Sarkofagin takana on kullekin golemille omanlaiset varusteet, klassiseen pappi, velho, kelmi ja taistelija- tyyliin, ja jokaisen golemin ominaisuudet vastaavat myös tätä klassista jakoa. Golemeiden hahmolomakkeita ei ole mukana, ja mikäli halutaan pelauttaa taistelua, oletta että jokainen golem tappaa örkin yhdellä iskulla ja että örkit eivät saa aikaiseksi naarmuakaan vaikka tekisivät mitä. Golemeiden on tarkoitus olla ns. turkasen kauhistuttavia taistelukoneita.

Jokaisella golemilla on myös hahmoja etäisesti muistuttavat kasvonpiirteet, mutta niitä ei voi suoraan tunnistaa. Äänikin on hieman muuttunut. Golemeiksi niitä ei voi tunnistaa kuin asiaan vihkiytynyt asiantuntija, joita ei kylästä löydy. Toki ne painavat aika lailla (pari tonnia kappaleelta), eli jalanjäljet voivat olla raskaat..

Loppuselvitys

Hahmot epäilemättä keksivät pian, mikä on homman idea, ja että he voivat nyt käydä vetämässä örkkejä turpaan helposti. Laskuportinkin nostaminen sujuu helposti taistelijalta. Sen jälkeen on jäljellä enää sielunsiirtolaitteen 'polttoaineen' hankinta.

Hahmot luultavasti menevät joko käymään kylässä, jossa heitä juhlietaan Muinaisina Sankareina, jotka ovat taas kerran tulleet apuun hädän hetkellä. Tai vaihtoehtoisesti he voivat ottaa yhteyttä Edellisiin avunhakijoihin salaa ottamatta riskiä, että joku tunnistaisi heidät tai mistä on kyse.

Hahmot voivat jopa haluta paljastaa salaisuuden kyläläisille, mutta siinäkin tapauksessa Edelliset avunhakijat uhrautuvat sielujen palauttamiseksi. Jäljellä on enää matka takaisin Sumuvuorelle, sielunsiirtolaitteen lataus ja sielujen palautus, sekä matka takaisin kotikylään. Siellä kyläläiset jo odottavatkin kysymyksineen.

Sääntöjä

[1]

Kykystin toiminta:

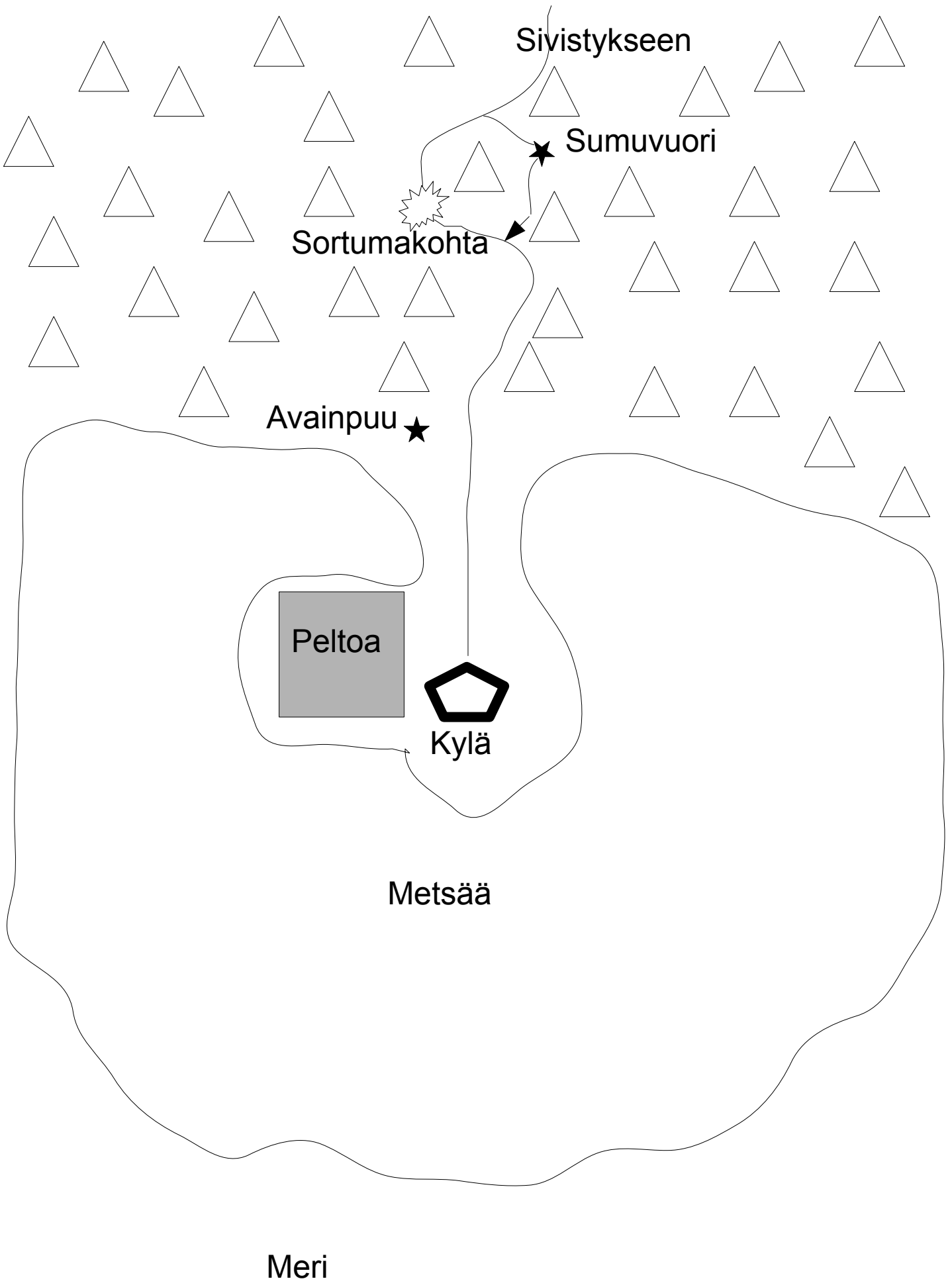
Aluksi notaatio:(esimerkki:) (Diplomacy DC 22 - 4/3, Diplomacy, Insight)

Tämä tarkoittaa sitä, että kyseisessä kohtaa seikkailua on tarkoitus käyttää taitoa (1d20+taitobonus) Diplomacy, lopputulokseksi yritetään saada vähintään 22, ja pitää saavuttaa 4 onnistumista ennenkuin tulee 3 epäonnistumista. Luonnollinen 20 nopanheitolla antaa 2 onnistumista. Luonnollinen 1 ei epäonnistu automaattisesti, se vaan on kovin pieni luku.

Mikäli joku toinen ryhmässä haluaa auttaa, hän voi käyttää joko Diplomacya tai Insightia jolloin DC on 10. Auttaessa onnistuminen antaa +2 seuraavaan Diplomacyn heittoon, ja tulee siis tietysti heittää ensiksi. Auttamisessa epäonnistumisesta ei seuraa mitään, ja auttaa voi vain 1 henkilö, jolla kyseinen taito on treenattuna (asiasta mitään tietämättömät eivät voi olla avuksi).

Kuka hyvänsä ryhmässä voi yrittää (toki kannattaa valita se, jolla on paras taito kyseiseen toimintaan.) ja yleensä joku yksi henkilö päätyy heittämään noppaa muutaman kerran jonka jälkeen lopputulos on selvillä.

Lopputuloksena voi olla joko ONNISTUMINEN tai EPÄONNISTUMINEN, riippuen siitä saavuttiko ryhmä x onnistumista ennenkuin tuli y epäonnistumista. Molemmat vaihtoehdot tapaukset on kykystin kohdalla ilmoitettu.



Sivistykseen

Sumuvuori

Sortumakohta

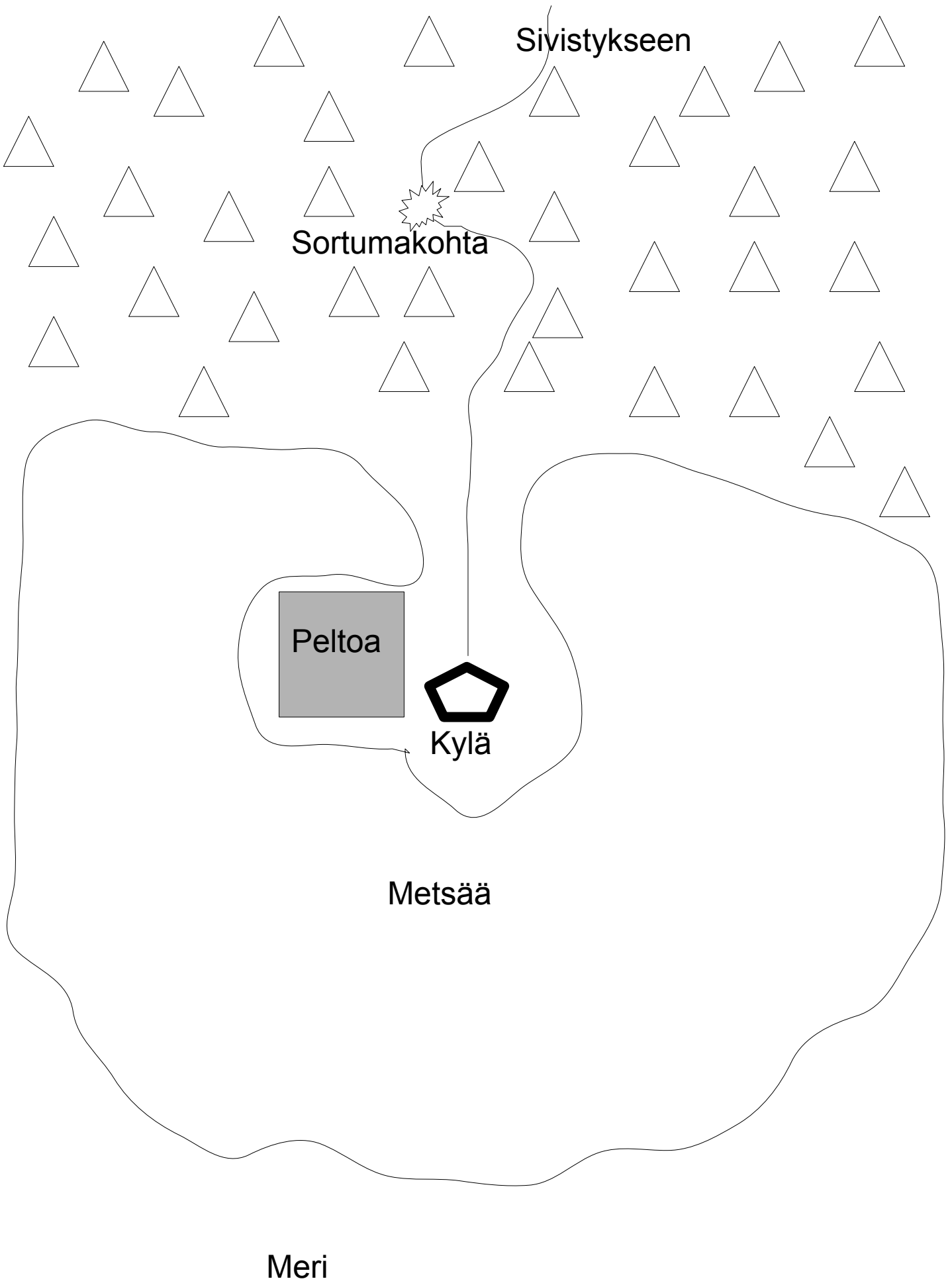
Avainpuu

Peltoa

Kylä

Metsää

Meri



Sivistykseen

Sortumakohta

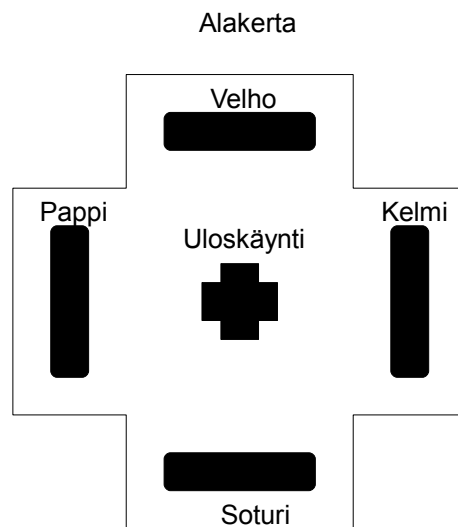
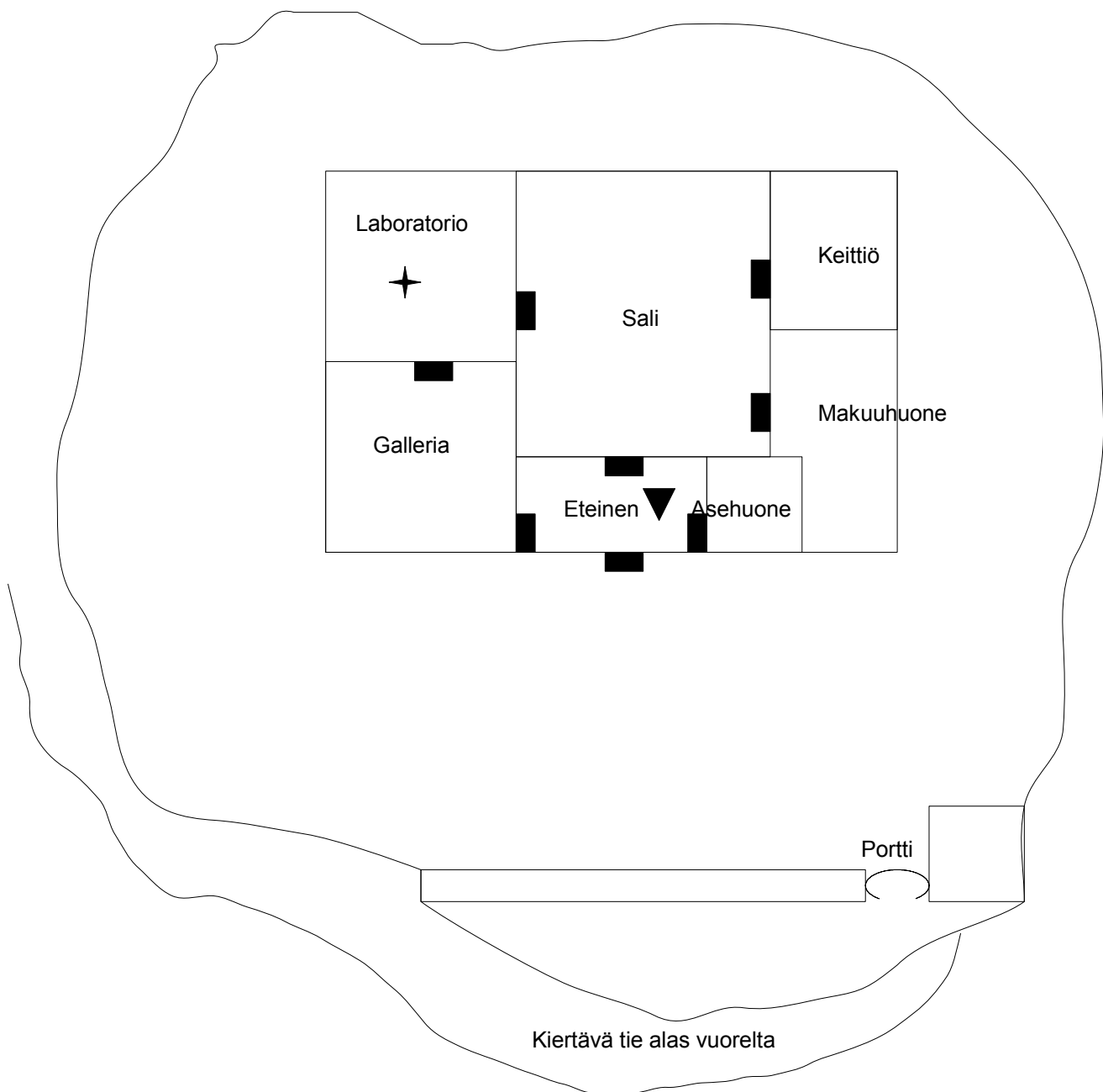
Peltoa

Kylä

Metsää

Meri

Sumuvuoren Linna



- ▼ Golem-Hovimestari James
- ✦ Amuletti-avaimella suljettu reitti alakertaan
- Ovi

Player Name _____

Character Name _____ Level _____ Class _____ Paragon Path _____ Epic Destiny _____ Total XP _____

Race _____ Size _____ Age _____ Gender _____ Height _____ Weight _____ Alignment _____ Deity _____ Adventuring Company or Other Affiliations _____

INITIATIVE

SCORE DEX 1/2 LEVEL MISC

Initiative

CONDITIONAL MODIFIERS

DEFENSES

SCORE DEFENSE 10 + 1/2 LVL ARMOR / ABIL CLASS FEAT ENH MISC MISC

AC

CONDITIONAL BONUSES

MOVEMENT

SCORE BASE ARMOR ITEM MISC

Speed (Squares)

SPECIAL MOVEMENT

ABILITY SCORES

SCORE	ABILITY	ABIL MOD	MOD + 1/2 LVL
<input type="text"/>	STR Strength	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CON Constitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	DEX Dexterity	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	INT Intelligence	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	WIS Wisdom	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CHA Charisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>

FORT

DEFENSE 10 + 1/2 LVL ABIL CLASS FEAT ENH MISC MISC

FORT

CONDITIONAL BONUSES

REF

DEFENSE 10 + 1/2 LVL ABIL CLASS FEAT ENH MISC MISC

REF

CONDITIONAL BONUSES

WILL

DEFENSE 10 + 1/2 LVL ABIL CLASS FEAT ENH MISC MISC

WILL

CONDITIONAL BONUSES

SENSES

SCORE PASSIVE SENSE BASE SKILL BONUS

Passive Insight 10 +

Passive Perception 10 +

SPECIAL SENSES

ATTACK WORKSPACE

ABILITY:

ATT BONUS 1/2 LVL ABIL CLASS PROF FEAT ENH MISC

ABILITY:

DAMAGE WORKSPACE

ABILITY:

DAMAGE ABIL FEAT ENH MISC MISC

ABILITY:

HIT POINTS

MAX HP BLOODED HEALING SURGES SURGE VALUE SURGES/DAY

1/2 HP 1/4 HP

CURRENT HIT POINTS CURRENT SURGE USES

ACTION POINTS

Action Points MILESTONES 0 1 2 3 ACTION POINTS 1 2 3

ADDITIONAL EFFECTS FOR SPENDING ACTION POINTS

SECOND WIND 1/ENCOUNTER USED

TEMPORARY HIT POINTS

DEATH SAVING THROW FAILURES

SAVING THROW MODS

RESISTANCES

CURRENT CONDITIONS AND EFFECTS

RACE FEATURES

ABILITY SCORE MODS

SKILLS

BONUS	SKILL NAME	ABIL MOD +1/2 LVL	TRND (+5)	ARMOR PENALTY	MISC
<input type="checkbox"/>	Acrobatics	DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Arcana	INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Athletics	STR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Bluff	CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Diplomacy	CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Dungeoneering	WIS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Endurance	CON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Heal	WIS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	History	INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Insight	WIS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Intimidate	CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Nature	WIS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Perception	WIS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Religion	INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Stealth	DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Streetwise	CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a <input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Thievery	DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

CLASS / PATH / DESTINY FEATURES

BASIC ATTACKS

ATTACK	DEFENSE	WEAPON OR POWER	DAMAGE
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

FEATS

LANGUAGES KNOWN

POWER INDEX	
List your powers below. Check the box when the power is used. Clear the box when the power renews.	
AT-WILL POWERS	
ENCOUNTER POWERS	
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
DAILY POWERS	
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
UTILITY POWERS	
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
OTHER EQUIPMENT	
COINS AND OTHER WEALTH	

MAGIC ITEM INDEX	
List your powers below. Check the box when the power is used. Clear the box when the power renews.	
MAGIC ITEMS	
WEAPON	<input type="checkbox"/>
WEAPON	<input type="checkbox"/>
WEAPON	<input type="checkbox"/>
WEAPON	<input type="checkbox"/>
ARMOR	<input type="checkbox"/>
ARMS	<input type="checkbox"/>
FEET	<input type="checkbox"/>
HANDS	<input type="checkbox"/>
HEAD	<input type="checkbox"/>
NECK	<input type="checkbox"/>
RING	<input type="checkbox"/>
RING	<input type="checkbox"/>
WAIST	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
<i>Daily Item Powers Per Day</i>	
Heroic (1-10) <input type="checkbox"/>	Milestone <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>
Paragon (11-20) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Milestone <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>
Epic (21-30) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Milestone <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>

PERSONALITY TRAITS	

MANNERISMS AND APPEARANCE	

CHARACTER BACKGROUND	

COMPANIONS AND ALLIES	
NAME	NOTES
NAME	NOTES
NAME	NOTES
NAME	NOTES
NAME	NOTES
NAME	NOTES

SESSION AND CAMPAIGN NOTES	

DUNGEONS & DRAGONS

CHARACTER SHEET

Player Name _____

Character Name _____

Level _____

Class _____

Paragon Path _____

Epic Destiny _____

Total XP _____

Race _____ Size _____ Age _____ Gender _____ Height _____ Weight _____ Alignment _____ Deity _____ Adventuring Company or Other Affiliations _____

INITIATIVE

SCORE	DEX	1/2 LEVEL	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CONDITIONAL MODIFIERS			

DEFENSES

SCORE	DEFENSE	10 +	ARMOR /	1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CONDITIONAL BONUSES										

MOVEMENT

SCORE	BASE	ARMOR	ITEM	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Speed (Squares) <input type="text"/>				
SPECIAL MOVEMENT				

ABILITY SCORES

SCORE	ABILITY	ABIL MOD	MOD + 1/2 LVL
<input type="text"/>	STR Strength	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CON Constitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	DEX Dexterity	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	INT Intelligence	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	WIS Wisdom	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CHA Charisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>

FORT

DEFENSE	10 +	1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CONDITIONAL BONUSES								

REF

DEFENSE	10 +	1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CONDITIONAL BONUSES								

WILL

DEFENSE	10 +	1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CONDITIONAL BONUSES								

SENSES

SCORE	PASSIVE SENSE	BASE	SKILL BONUS
<input type="text"/>	Passive Insight	10	+ <input type="text"/>
<input type="text"/>	Passive Perception	10	+ <input type="text"/>
SPECIAL SENSES			

ATTACK WORKSPACE

ABILITY: _____

ATT BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ABILITY: _____							

DAMAGE WORKSPACE

ABILITY: _____

DAMAGE	ABIL	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ABILITY: _____					

HIT POINTS

MAX HP	BLOODED	HEALING SURGES	SURGE VALUE	SURGES/DAY
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CURRENT HIT POINTS		CURRENT SURGE USES		
<input type="text"/>		<input type="text"/>		
SECOND WIND 1/ENCOUNTER		USED	<input type="checkbox"/>	
TEMPORARY HIT POINTS				
<input type="text"/>				
DEATH SAVING THROW FAILURES <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				
SAVING THROW MODS				
<input type="text"/>				
RESISTANCES				
<input type="text"/>				
CURRENT CONDITIONS AND EFFECTS				
<input type="text"/>				

ACTION POINTS

Action Points	MILESTONES	ACTION POINTS
<input type="text"/>	0	1
	1	2
	2	3

ADDITIONAL EFFECTS FOR SPENDING ACTION POINTS

RACE FEATURES

ABILITY SCORE MODS

CLASS / PATH / DESTINY FEATURES

DAMAGE

ABIL	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ABILITY: _____

DAMAGE

ABIL	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ABILITY: _____

BASIC ATTACKS

ATTACK	DEFENSE	WEAPON OR POWER	DAMAGE
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	_____	_____
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	_____	_____
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	_____	_____
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	_____	_____

SKILLS

BONUS	SKILL NAME	ABIL MOD + 1/2 LVL	TRND (+5)	ARMOR PENALTY	MISC
<input type="checkbox"/>	Acrobatics	DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	Arcana	INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	Athletics	STR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	Bluff	CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	Diplomacy	CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	Dungeoneering	WIS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	Endurance	CON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	Heal	WIS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	History	INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	Insight	WIS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	Intimidate	CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	Nature	WIS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	Perception	WIS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	Religion	INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	Stealth	DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	Streetwise	CHA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	n/a _____
<input type="checkbox"/>	Thievery	DEX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

FEATS

LANGUAGES KNOWN

POWER INDEX	
List your powers below. Check the box when the power is used. Clear the box when the power renews.	
AT-WILL POWERS	
ENCOUNTER POWERS	
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
DAILY POWERS	
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
UTILITY POWERS	
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

MAGIC ITEM INDEX	
List your powers below. Check the box when the power is used. Clear the box when the power renews.	
MAGIC ITEMS	
WEAPON	<input type="checkbox"/>
WEAPON	<input type="checkbox"/>
WEAPON	<input type="checkbox"/>
WEAPON	<input type="checkbox"/>
ARMOR	<input type="checkbox"/>
ARMS	<input type="checkbox"/>
FEET	<input type="checkbox"/>
HANDS	<input type="checkbox"/>
HEAD	<input type="checkbox"/>
NECK	<input type="checkbox"/>
RING	<input type="checkbox"/>
RING	<input type="checkbox"/>
WAIST	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
Daily Item Powers Per Day	
Heroic (1-10) <input type="checkbox"/>	Milestone <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Paragon (11-20) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Milestone <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Epic (21-30) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Milestone <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

PERSONALITY TRAITS

MANNERISMS AND APPEARANCE

CHARACTER BACKGROUND

COMPANIONS AND ALLIES

NAME _____	NOTES _____
NAME _____	NOTES _____
NAME _____	NOTES _____
NAME _____	NOTES _____
NAME _____	NOTES _____
NAME _____	NOTES _____

SESSION AND CAMPAIGN NOTES

OTHER EQUIPMENT

RITUALS

COINS AND OTHER WEALTH

Player Name _____

Character Name _____ Level _____ Class _____ Paragon Path _____ Epic Destiny _____ Total XP _____

Race _____ Size _____ Age _____ Gender _____ Height _____ Weight _____ Alignment _____ Deity _____ Adventuring Company or Other Affiliations _____

INITIATIVE

SCORE DEX 1/2 LEVEL MISC

Initiative

CONDITIONAL MODIFIERS _____

DEFENSES

SCORE DEFENSE 10 + 1/2 LVL ABIL CLASS FEAT ENH MISC MISC

AC

CONDITIONAL BONUSES _____

MOVEMENT

SCORE BASE ARMOR ITEM MISC

Speed (Squares)

SPECIAL MOVEMENT _____

ABILITY SCORES

SCORE	ABILITY	ABIL MOD	MOD + 1/2 LVL
<input type="text"/>	STR Strength	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CON Constitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	DEX Dexterity	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	INT Intelligence	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	WIS Wisdom	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CHA Charisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>

FORT

DEFENSE 10 + 1/2 LVL ABIL CLASS FEAT ENH MISC MISC

CONDITIONAL BONUSES _____

REF

DEFENSE 10 + 1/2 LVL ABIL CLASS FEAT ENH MISC MISC

CONDITIONAL BONUSES _____

WILL

DEFENSE 10 + 1/2 LVL ABIL CLASS FEAT ENH MISC MISC

CONDITIONAL BONUSES _____

SENSES

SCORE PASSIVE SENSE BASE SKILL BONUS

Passive Insight 10 +

Passive Perception 10 +

SPECIAL SENSES _____

HIT POINTS

MAX HP

BLOODED

HEALING SURGES

SURGE VALUE	SURGES/DAY
<input type="text"/>	<input type="text"/>

1/2 HP 1/4 HP

CURRENT HIT POINTS

CURRENT SURGE USES

ACTION POINTS

Action Points

MILESTONES	ACTION POINTS
0	1
1	2
2	3

ADDITIONAL EFFECTS FOR SPENDING ACTION POINTS _____

ATTACK WORKSPACE

ABILITY: _____

ATT BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ABILITY: _____

DAMAGE WORKSPACE

ABILITY: _____

ATT BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SECOND WIND 1/ENCOUNTER USED

TEMPORARY HIT POINTS _____

DEATH SAVING THROW FAILURES

SAVING THROW MODS _____

RESISTANCES _____

CURRENT CONDITIONS AND EFFECTS _____

RACE FEATURES

ABILITY SCORE MODS _____

DAMAGE ABIL FEAT ENH MISC

ABILITY: _____

DAMAGE ABIL FEAT ENH MISC

ABILITY: _____

SKILLS

BONUS	SKILL NAME	ABIL MOD + 1/2 LVL	TRND (+5)	ARMOR PENALTY	MISC
<input type="checkbox"/>	Acrobatics	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Arcana	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Athletics	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Bluff	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Diplomacy	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Dungeoneering	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Endurance	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Heal	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	History	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Insight	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Intimidate	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Nature	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Perception	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Religion	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Stealth	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Streetwise	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Thievery	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CLASS / PATH / DESTINY FEATURES

BASIC ATTACKS

ATTACK	DEFENSE	WEAPON OR POWER	DAMAGE
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	_____	_____
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	_____	_____
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	_____	_____
<input type="text"/>	VS <input type="text"/>	_____	_____

LANGUAGES KNOWN

FEATS

Player Name

Character Name Level Class Paragon Path Epic Destiny Total XP

Race Size Age Gender Height Weight Alignment Deity Adventuring Company or Other Affiliations

INITIATIVE

SCORE	DEX	1/2 LEVEL	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CONDITIONAL MODIFIERS

DEFENSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ARMOR / ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CONDITIONAL BONUSES

MOVEMENT

SCORE	BASE	ARMOR	ITEM	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Speed (Squares)

SPECIAL MOVEMENT

ABILITY SCORES

SCORE	ABILITY	ABIL MOD	MOD + 1/2 LVL
<input type="text"/>	STR Strength	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CON Constitution	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	DEX Dexterity	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	INT Intelligence	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	WIS Wisdom	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	CHA Charisma	<input type="text"/>	<input type="text"/>

FORT

DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CONDITIONAL BONUSES

REF

DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CONDITIONAL BONUSES

WILL

DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CONDITIONAL BONUSES

SENSES

SCORE	PASSIVE SENSE	BASE	SKILL BONUS
<input type="text"/>	Passive Insight	10	+ <input type="text"/>
<input type="text"/>	Passive Perception	10	+ <input type="text"/>

SPECIAL SENSES

HIT POINTS

MAX HP	BLOODED	HEALING SURGES
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	1/2 HP	1/4 HP

ACTION POINTS

Action Points	MILESTONES	ACTION POINTS
<input type="text"/>	0	1
	1	2
	2	3

ADDITIONAL EFFECTS FOR SPENDING ACTION POINTS

ATTACK WORKSPACE

ABILITY:

ATT BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ABILITY:

DAMAGE WORKSPACE

ABILITY:

DAMAGE	ABIL	FEAT	ENH	MISC	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CURRENT HIT POINTS	CURRENT SURGE USES
<input type="text"/>	<input type="text"/>
SECOND WIND 1/ENCOUNTER USED <input type="checkbox"/>	
TEMPORARY HIT POINTS	
DEATH SAVING THROW FAILURES <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
SAVING THROW MODS	
RESISTANCES	
CURRENT CONDITIONS AND EFFECTS	

RACE FEATURES

ABILITY SCORE MODS

BASIC ATTACKS

ATTACK	DEFENSE	WEAPON OR POWER	DAMAGE
<input type="text"/>	vs <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	vs <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	vs <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	vs <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SKILLS

BONUS	SKILL NAME	ABIL MOD + 1/2 LVL	TRND (+5)	ARMOR PENALTY	MISC
<input type="checkbox"/>	Acrobatics	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Arcana	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Athletics	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Bluff	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Diplomacy	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Dungeoneering	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Endurance	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Heal	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	History	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Insight	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Intimidate	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Nature	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Perception	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Religion	INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Stealth	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	Streetwise	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	n/a
<input type="checkbox"/>	Thievery	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CLASS / PATH / DESTINY FEATURES

FEATS

LANGUAGES KNOWN

POWER INDEX
List your powers below. Check the box when the power is used. Clear the box when the power renews.
AT-WILL POWERS
ENCOUNTER POWERS
DAILY POWERS
UTILITY POWERS

MAGIC ITEM INDEX	
List your powers below. Check the box when the power is used. Clear the box when the power renews.	
MAGIC ITEMS	
WEAPON <input type="checkbox"/>	
WEAPON <input type="checkbox"/>	
WEAPON <input type="checkbox"/>	
WEAPON <input type="checkbox"/>	
ARMOR <input type="checkbox"/>	
ARMS <input type="checkbox"/>	
FEET <input type="checkbox"/>	
HANDS <input type="checkbox"/>	
HEAD <input type="checkbox"/>	
NECK <input type="checkbox"/>	
RING <input type="checkbox"/>	
RING <input type="checkbox"/>	
WAIST <input type="checkbox"/>	
Daily Item Powers Per Day	
Heroic (1-10) <input type="checkbox"/>	Milestone <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>
Paragon (11-20) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Milestone <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>
Epic (21-30) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Milestone <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>

PERSONALITY TRAITS

MANNERISMS AND APPEARANCE

CHARACTER BACKGROUND

COMPANIONS AND ALLIES

NAME _____	NOTES _____
NAME _____	NOTES _____
NAME _____	NOTES _____
NAME _____	NOTES _____
NAME _____	NOTES _____
NAME _____	NOTES _____
NAME _____	NOTES _____

SESSION AND CAMPAIGN NOTES

OTHER EQUIPMENT

RITUALS

COINS AND OTHER WEALTH