

Oradean Vampyyri

D&D 4e-järjestelmää käyttävä fantasiaseikkailu
vampyyrinmetsästäjistä

Timo Rutanen, Ropecon 2010
Seikkailunkirjoituskilpailu

Alkusanat

Tämä seikkailu on kirjoitettu yrittäen välttää mahdollisimman paljon sääntötekniikkaa. Kuitenkin hahmot ja mahdolliset vastustajat on kirjoitettu D&D 4e sääntöjä käyttäen. Kukin pelinjohtaja tietysti ryhmineen päättää, mikä järjestelmä on sopiva seikkailun vetämiseksi. Pääpaino ei ole taisteluissa vaikka niitäkin saatetaan käydä. Liitteenä hahmolomakkeet sekä vampyyrin, Paronin ja Paronittaren statblockit sekä muutama erittäin yksinkertainen kartta.

Huomionarvoista on se seikka, että D&D 4e Vampyyrilordi voi surutta kävellä auringonvalossa. Tämä kannattaa huomioida muita järjestelmiä käytettäessä. Vampyyrilordin ei myöskään tarvitse yöpyä arkussa. Nämä seikat auttavat sitä sulautumaan kyläläisten keskuuteen.

Seikkailu alkaa tilanteesta, jossa Vampyyrinmetsästäjäjoukko (Pelaajahahmot) on saanut kirjeen Oradean kylän kylänvanhimmalta. Kirjeessä pyydetään apua, sillä Oradean kylään on pesiytynyt vampyyri. Useita kyläläisiä on kadonnut ja muutamia ruumiitakin on jo löydetty. Vampyyriongelman hoidosta on luvattu tuntuva palkkio, 5000 kultarahaa. Hahmot ovat kirjeen saadessaan hieman suuremmassa Debrecenin kaupungissa, josta matka Oradean kylään kestää kaksi päivää. Kaupungista hahmot voivat hankkia tarvitsemiaan varusteita tai tietoja, mutta mitään kovin tärkeää informaatiota ei ole saatavilla:

- Oradean pääelinkeino on maanviljely ja alue on maaseutua
- Oradea on noin 200 asukkaan kyläyhteisö

Matka Oradeaan

Matka Oradean kylään on tapahtumaköyhää matkustusta. Tarkkasilmäinen huomaa, ettei samansuuntaisia menijöitä juurikaan ole. Ilmeisesti huhu vampyyristä on levinnyt, mutta sen suurempaa poistuvaa pakolaisvirtaakaan ei ole. Majataloista saa irti seuraavanlaista informaatiota, riippuen keneltä kysytään:

- Vampyyri on tappanut useita kyläläisiä
- Vampyyri on repinyt kylänvanhimman pään irti
- Vampyyri on syönyt jopa kotieläimet
- Vampyyri on tappanut karjaa.
- Oradeassa asuu eräs vanha seikkailija, jota paikalliset kutsuvat 'paroniksi'. Hän ei kuitenkaan ole paroni vaan vain seikkailemisen lopettanut kaveri.

Arvauksia siitä, missä vampyyri asustaa tai kuka hän on, ei ole tarjolla.

Saapuminen Oradeaan

Saapuessaan illalla kylään pelaajahahmoja vastassa on delegaatio kyläläisiä (köyhiä maajusseja puhtaissa vaatteissa), jota johtaa kylänvanhin **Zacharias Kingst**. Hän toivottaa Vampyyrinmetsästäjät tervetulleiksi vuolain sanakääntein ja tarjoaa majoituksen omassa talossaan. Hän lupaa kertoa tarkempia tietoja illallisella. Zacharias on hieman hermostunut, eikä selvästi halua puhua avoimesti. Vaikka pelaajahahmot päättäisivätkin majoittua omiin teltoihinsa tai mihin nyt sitten keksivätkään, Zacharias pyytää silti saada jutella heidän kanssaan kahden kesken illallisen merkeissä

Muut kyläläiset näyttävät iloisilta siitä, että heidät on vihdoinkin pelastettu pahasta pulasta, johon he ovat ilman omaa syytään joutuneet. He kiittelevät urheita seikkailijoita vuolaasti ja avoimesti.

Ilta ja Illallinen sekä yöpyminen

Illallisella Zacharias kertoo tietojansa kylästä sekä pahaenteisen epäilyksensä: Oradean 'paroni' on vampyyri. Hyökkäykset alkoivat pian

sen jälkeen, kun hän muutti paikalle kaksi kuukautta sitten. Lisäksi paroni haluaa olla lähinnä omissa oloissaan omalaatuisten ystäviensä seurassa, vaikkakin hänen kartanostaan käy palvelusväkeä kylässä asioimassa. Hän ei ole kertonut kyläläisille epäilyksistään, sillä hän pelkää (ilmeisesti kyläläiset tuntien), että he saattaisivat lähteä talikoineen suoraan pahalaisen ovelle ja pääsisivät täten nopeasti hengestään.

Zacharias kannustaa pelaajahahmoja yöpymään rauhassa ja tekemään omat tarvittavat tutkimuksensa ja valmistelunsa, eikä millään tavalla vaadi, että ryhmä tekee paronille jotain. Hän vain ehdottaa tutkimuksen mahdollista suuntaa ja hyväksyy epäilykset. Hän toki pyrkii 'ryhmän vaivaa säästääkseen' ohjaamaan tutkimuksia jo aluksi 'todennäköisille raiteille'.

GM INFO: Zacharias on itse asiassa etsitty vampyyri, ja hän on tappanut kylänvanhimman ja ottanut hänen paikkansa yhteisössä. Ainoa uhka hänelle lähialueella on Paroni, ja hän näki tämän oivana tilaisuutena päästä Paronista eroon. Niinpä hän on syöttänyt liikkeelle huhuja Paronista toivoen näin 'todisteiden' riittävän. Lisäksi hän on haudannut erään tappamansa kyläläisen ruumiin Paronin kartanon tallin taakse, josta sen on maanviljelijä Orin Brock löytänyt.

Yöpyminen Zachariaksen talossa sujuu rauhallisesti. Zacharias valvoo myöhään ja on hereillä aikaisin, mutta käy kuitenkin nukkumassa sängyssään (vampyyri esittää tällä tavoin kuolevaista ja valvoo siis yön putkeen eikä paljasta itseään eikä arkkunsa kätköpaikkaa)

Metsämajoitus sujuu myös rauhallisesti, tosin keskiyöllä vartiomiehelle tulee tunne, että häntä tarkkaillaan. Mikäli hän on tehnyt ovelia varotoimia, hän huomaa punaiset silmät tuijottamassa metsästä. Silmät katoavat nopeasti eikä paikalta löydy mitään. Silmät kuuluvat Oradean Vampyyrille joka on liikkunut paikalla sumumuodossa eikä niinollen jättänyt jälkeäkään. Mikäli vampyyriä ryhdytään tässä kohdin jahtaamaan, se vaan katoaa yön pimeään sumumuodossa.

Merkittävät alueen henkilöt

GM INFO: Alla on esiteltynä merkittävät henkilöt, joita alueella elelee. Muitakin kyläläisiä ja viljelijöitä toki on. Kirjeen on lähettänyt Zacharias Kingst, ja koko kylä Paronia lukuunottamatta on osallistunut palkkion kokoamiseen kolehdilla. Paronia ei pyydetty mukaan, sillä kylän mielipide on, että hän on se vampyyri. Pelaajahahmot varmaankin haluavat haastatella erinäisiä henkilöitä ja päätellä sitten, mitä aikovat tehdä. Kannattaa ohjata ryhmä maanviljelijä Brockin puheille, elleivät he itse päätä kierrellä Paronin tiluksilla haastattelemassa.

Kylänvanhin Zacharias Kingst

Zacharias on vanhempi herrasmies, joka vaikuttaa varsin älykkäältä ja hetkittäin jopa ovelalta. Hän on hieman lipevän oloinen ja vaikuttaa olevan aidosti huolissaan kylän kohtalosta. Täten hän pyrkii auttamaan tutkimuksia kaikin mahdollisin tavoin, mutta on päättänyt jo mielessään Paronin olevan tutkimusten pääkohde ja pyrkii ohjaamaan ryhmää siihen suuntaan. Itseensä kohdistuneet epäilyt hän ohittaa pettyneellä olkien kohautuksella ja toteamuksella, että kaikki ovat toki epäiltyjä. **Zacharias on Oradean Vampyyri**, joka on saapunut paikalle 3 kuukautta sitten ja tappanut ensi töikseen kylänvanhimman ja ottanut hänen paikkansa. Hän on omaksunut roolin ja tavat täydellisesti, eivätkä kyläläiset epäile mitään. Häntä on myös äärimmäisen vaikea paljastaa, ja ruumiin löydyttyä hän väistämättä aiheuttaa yhteydenoton kylän ja Paronin välille.

Paroni Ulyen Blackstaff

'Paroni' ei ole itse asiassa paroni vaan seikkailijan elämästä oloneuvokseksi maaseudulle ryhtynyt velho. Hän päätti, että nyt hän on tarpeeksi rikas, eikä oman hengen ja terveyden riskeeraaminen ole enää järkevää. Hän on mennyt naimisiin seikkailijatoverinsa Mariana Whitecreekin kanssa, ostanut kartanon maaseudulta ja muuttanut sinne ollakseen onnellinen. Pahaksi onneksi Vampyyri oli jo paikalla ja närkästynyt vaarallisen seikkailijan läsnäolosta. Ulyen ei ota vastaan ketään kylästä, ja hänen palvelusväkensä käännyttävät kohteliaasti mutta

päättäväisesti ovelta kaikki audienssin hakijat.

Paronitar Mariana Whitecreek

'Paronitar' on paroni Ulyenin vaimo ja entinen seikkailija-taistelija. Hän on edelleen elämänsä kunnossa ja harjoittelee päivittäin. Hän on jo jättänyt seikkailijaelämän mutta pitää edelleen miekkailusta ja onkin vaarallinen vastustaja. Hänellä on erittäin räjähtävä luonne ja hän on äärimmäisen suojeleva Ulyenin suhteen. Mariana on pitkähkö ja urheilullinen nainen, joka kuitenkin osaa pukeutua myös tilanteen vaatimalla tavalla. Hän osaa ottaa myös rennosti eikä vahdi jatkuvasti ympäristöä haukkana. Tosin viime aikojen vampyyrihyökkäykset ovat saaneet Marianankin seikkailijan vaistot pintaan ja hän onkin jännittänyt muukalaisten seurassa.

Vanha Rouva Leila Winters

Leila on kylässä asuva juorukuningatar. Hän on entinen ompelijatar ja on näin luonut hyvän juoruverkoston kylän naisväkeen. Hän uskoo lähes kaiken, mitä hänelle sanotaan ja kertoo sen ensi tilassa eteenpäin. Hän on kuullut, että Paroni onkin vampyyri ja ihmetteleeekin kuiskaten kuinka hän voi 'noin vaan asua täällä'. Paronitarta hän myös paheksuu 'Naisen ei pitäisi käyttää housuja!'. Rouva Winters on erittäin konservatiivinen ja paheksuu kaikkea ja kaikkia. Hän on sen verran irti maailman menosta ettei ymmärrä pelätä henkensä puolesta.

Kauppias Hermann Swainz

Kauppias on raamikas mies, jolla on molemmat jalat tukevasti maassa. Hän on kiintynyt asuinpaikkaansa ja kauppaansa eikä aio lähteä 'yhden vampyyrinketaleen' vuoksi mihinkään. Hän on kylän ainoa kauppias ja myy niinollen vähän kaikkea. Hän on varautunut lukoilla ja improvisoiduilla aseilla, mutta ei kuitenkaan selvästi ole taistelujen karaisema veteraani vaan pelkkä kyläläinen. Hänkin on kuullut, että Paroni on kuulemma vampyyri, mutta ei tiedä miksi. Hän tiedostaakin, että se voi olla 'niitä rouva Wintersin juttuja'. Aitoa epäiltyä hän ei osaa nimetä, mutta sanoo tarkkailevansa kyllä kaikkia mutta epäilevänsä silti Paronia eniten.

Opettajatar Alice Trencher

Kylän ainoa opettaja on järkyttävän peloissaan sekä omasta puolestaan mutta ennenkaikkean lasten puolesta. 'Kuinka näin voi käydä eikä kukaan tee mitään!' Hän kuitenkin rauhoittuu mikäli hänelle vakuutetaan, että homma hoituu nyt. Kysyttäessä epäilyistään hän sanoo 'Luulisin, että sen täytyy olla Paroni Blackstaff. Se hirviö iski samaan aikaan kun Paroni saapui. Sen täytyy olla se Paroni.' Hän ei kuitenkaan tiedä Paronista lähes mitään, vaan uskoo huhuja joita rouva Winters ja vampyyri levittävät.

Maanviljelijä Orin Brock

Orin on eräs Paronin maiden viljelijöistä. Hän on auringon hyvin ruskettava jäntevä herra, joka viljelee maata ja siinä kaikki. Hän asuu yksin mökissään Paronin mailla. Hän on tavannut paronin kerran silloin, kun hän muutti paikalle ja puhui viljelijöille. Hän vaikutti aika tiukalta, varsinkin yksityisyytensä suhteen. Mitään ongelmia ei kuitenkaan ole ollut, mutta Orin on silti huolissaan. Toissapäivänä Orin löysi kartanon lähettyiltä jotain epäilyttävää. Hän näyttää paikan mielellään illan tultua, sillä hänellä on peltotyöt kesken. Hän vaikuttaa huolestuneelta vampyyrin johdosta, mutta uskoo silti pystyvänsä tarvittaessa puolustautumaan. Sitäpaitsi minne hän voisi paeta ?

Hovimestari Charles Smith

Smith on Paronin hovimestari. Hän on siis ainoa paronin väestä, jonka pelaajahahmot helposti pystyvät tapaamaan. Hän on erittäin korrekti, kohtelias ja hyväryhtinen pitkä mies. Hän neuvoo kaikille tien kylään ja pyytää poistumaan ensi tilassa, sillä kartanon piha on yksityisaluetta, eikä Paroni halua tulla häirityksi. Hän on hieman pahoillaan, mutta Paronin ohjeet ovat selvät. Vampyyrikyselyihin hän tuhahtaa hieman halveksuen 'Ne ovat Wintersin muijan juorupuheita'. Mikäli pelaajahahmot tunkeutuvat väkisin sisään, Smith ei pyri estämään heitä fyysisesti vaan esittää äärimmäisen närkästyksensä moiseen epäkohteliaisuuteen ja poistuu arvokkaasti hälyyttämään Paronin. Hän ei missään vaiheessa sorru väkivaltaan, ja jos häntä estetään, hän antautuu arvokkaasti mutta ei kerro mitään.

Paronin kartano

Paronilla on kylän ulkopuolella olevien viljelysmaiden keskellä oleva kartano. Siellä hän viettää aikaansa palvelusväkensä ja vaimonsa kanssa, eikä ota vastaan vierailijoita. Hovimestari Smith vastaa oveen kolkutteluihin mutta hänellä on ohjeet käännättää kaikki pois. Kartanon takapihalla työskentelee puutarhuri mutta häntä lähestyttäessä hän vaan viheltää (kovaan ääneen) merkiksi Hovimestarille, joka sitten hetken päästä saapuu paikalle. Puutarhuri ei vastaa mitään, vaan osoittaa peukalollaan hovimestarin suuntaan ja jatkaa töitään. Väkivaltaan hän vastaa painimalla ja tönimällä mutta ei kovemmin. Hän myös juoksee pakoon mikäli mahdollista.

Itse kartano on 2-kerroksinen loistelias puurakennus, jossa on noin 15 huonetta. Kartanon pihalla on piharakennuksena aitta palvelusväelle sekä huussi. Hieman kauempana on lisää rakennuksia työvälineille sekä talli työhevosille. Kartanon takana on siisti ja kookas puutarha. Paroni asustelee kartanon yläkerrassa viettäen aikaa vaimonsa kanssa, lukien kirjoja tai tehden kevyttä maagista tutkimusta. Hän ei kuitenkaan ole fanaattinen tutkimustensa kanssa, vaan se on enemmänkin harrastus. Paronitar taas käy ulkona enemmänkin, ja hänet saattaa nähdä lenkkeilemässä maastopoluilla.

Palvelusväkeen kuuluu hovimestari, puutarhuri, kokki ja 2 piikaa. Koko palvelusväki yöpyy aitassa, Paroni vaimoineen taas kartanossa. Yleensä Paroni ei välitä hälyttimistä tai ansoista mutta nyt vampyyrin tultua hän pitää ovia Arcane Lockissa, makuuhuoneen ikkunoissa sekä eteisaulan yläkerrassa Eye of Alarm, joka pitää kovan torvimekkalan (think vuvuzela) hälyyttäessään.

Kartanon Epäilyttävä Löydös

Maanviljelijä Brock on löytänyt kartanon tallien takaa oudon asian, jonka hän epäilee liittyvän vampyyriin. Hän suostuu illan tullen näyttämään paikan. Tallin takana on selvästi kaivettu maata suorakulmaiselta alueelta, ja lyhyen kaivausoperaation jälkeen paljastuu pari viikkoa vanha ihmisen ruumis. Paikalla on saappaanjälkiä talleille. Yhdet ovat Brockin jäljet, kun hän edellispäivänä löysi paikan autettuaan

Paronin talleilla. Loput saappaanjäljet ovat epäilemättä sen, joka hautasi ruumiin. Brock on ruumiin löydyttyä aidosti erittäin pelästynyt ja lähtee pikimmiten pois samaa tietä kuin tulikin. Hän ei suostu missään tapauksessa lähestymään kartanoa.

GM INFO: Ruumiin on haudannut Oradian Vampyyri tarkoituksena johtaa metsästäjät Paronin kimppuun. Ruumis on tarkoituksella siirretty ja haudattu helposti löydettäväksi pari päivää sitten, mutta vampyyrin jalanjälkiä ei erikseen löydy. Ruumis on eräs kyläläisistä, jonka vampyyri on tappanut ja imenyt kuiviin viikko sitten. Häntä ei kukaan paikallisista tai hahmoista pysty tunnistamaan.

Mikäli ryhmä päättää palata kylään ja kertoo Zachariakselle löydöstään, hän suuttuu ja vaatii paronin päätä vadille 'selvien todisteiden' löydyttyä. Mikäli ryhmä vielä vitkuttelee, hän painelee ulos vihaisena keräämään kyläläisistä lynkkausjoukkoa Paronin muiluttamiseksi. Väkivaltaan hän vastaa tarvittaessa nyrkein ja vaatii ryhmää 'ansaitsemaan palkkionsa'.

Zachariaksen voi vielä lepyttää kertomalla, että tänä yönä ryhmä aikoo edetä Paronin suhteen. Hän kuitenkin vaatii saada tietää suunnitelman ja vaikuttaa erittäin vihaiselta Paronia kohtaan. Jos mitään ei ole tapahtunut puoliyöhön mennessä, Zacharias lähtee keräämään lynkkausjoukkoa.

Mikäli ryhmä käy Paronin luona, mutta palaa kylään niin, että Paroni ei ole kuollut, maanpaossa tai vankina, Zacharias ryhtyy keräämään lynkkausjoukkoa eikä häntä tässä pysäytetä enää puhumalla.

Mikäli Zachariaksen kimppuun käydään aseina tai loitsuina, hän huutaa kyläläisiä apuun josta seuraa joko taistelu tai ryhmän poistuminen kylän alueelta. Zacharias ei taistele vastaan, vaikka ryhmä ei häntä todennäköisesti pystykään tappamaan. Hän näyttää kuitenkin haavoittuvaista saadakseen kyläläiset puolelleen.

GM INFO: Tästä kohdasta tarina voi edetä kahdella tavalla: Lynkkausjoukko muodostuu, tai ryhmä lähtee kohtaamaan Paronia. Lynkkausjoukko voi muodostua myös ryhmän palattua Paronin luota, kuten edellä kerrotaan.

1) Lynkkausjoukko muodostuu

Mikäli lynkkausjoukko muodostuu, sitä on enää mahdotonta estää puhumalla lähtemästä Paronin kartanolle. Zacharias on erittäin pidetty henkilö ja lisäksi taitava puhuja, joka saa helposti kyläläiset murhanhimoisen kiihkon valtaan. Joukkoon kuuluu noin 30 kyläläistä sekä legendaariset soihdut ja talikot.

Mikäli joukko pääsee Paronin tiluksille, syntyy taistelu jonka tuoksinassa Paronin palvelusväki pääsee hengestään ja kartano ulkorakennukseen poltetaan. Kyläläiset eivät kuitenkaan mahda Paronittaren miekalle ja Paronin loitsuille proverbialista paskaakaan, vaan heidät kaikki lahdataan armottomasti palavan kartanon pihalle. Kaikki paitsi Oradian Vampyyri Zacharias, joka on mystisesti kadonnut jonnekin nähdessään taistelun kääntyvän epäedulliseen suuntaan.

Mikäli ryhmä kohtaa Paronin taistelussa ja voittaa tämän, kyläläisistä osa selviää, Zacharias (tietysti) mukaan lukien. Kyläläiset maksavat palkkion ja ryhmä poistuu tehtävä suoritettuna. Muutaman päivän kuluttua kuitenkin kuuluu uutisia alueelta, joiden mukaan siellä on edelleen Vampyyri, mutta se on taas kokonaan toinen tarina.

Mikäli ryhmä ei taistele paronia vastaan, Paroni ottaa kylän rautaiseen hallintaansa ja vaatii ryhmää poistumaan alueelta, sillä he ovat saaneet aikaan jo tarpeeksi vahinkoa. Mikäli ryhmä huomaa erehdyksensä lisäksi kylänvanhimman kadonneen ja tajuaa missä mennään, Paroni vain tuhahtaa 'nämä hommat eivät ole amatööreille'. Palkkiota ei myöskään makseta, sillä Vampyyriähän ei ole metsästetty. Vampyyri joutuu vaihtamaan aluetta sillä se ei halua riskeerata yhteenottoa vihaisen Paronin ja vieläkin vihaisemman Paronittaren kanssa. Seikkailu päättyy tällä tavoin apeissa merkeissä.

2) Paronin kohtaaminen

Ryhmä voi kohdata Paronin parilla tapaa. Ensinnäkin ryhmä voi lähteä taisteluun Paronia vastaan avoimesti taikka sitten yrittää puhua Paronin kanssa. Paroni on myös huomannut ylimääräistä liikehdintää seudullaan (mikäli hahmot löysivät haudatun ruumiin) ja on varuillaan. Hänen vaimonsa on myös sotajalalla ja valmiina hyökkäyksiä varten.

Puhuen:

He ovat molemmat vakuuttuneita siitä, että ryhmä on joukko Vampyyrin käytyreitä eikä aio kertoa heille mitään. Hän vaatii ryhmää poistumaan ja etsimään todellista Vampyyriä muualta, sillä täältä sitä ei tulla löytämään. Mikäli ryhmä ei suostu lähtemään, Paroni on valmis puolustamaan omaisuuttaan taistellen, mutta Paronitar on vähemmän kärsivällinen. Hän lähtee raahaamaan ja tönimään ryhmää ulos ovesta henkilökohtaisesti.

He eivät kuitenkaan käytä sen kovempaa väkivaltaa, ellei joku vedä asetta, tee uhkaavia taikoja tai riko jotain arvokasta. Mikäli niin käy, syntyy väistämättä taistelu.

Mikäli ryhmä uskoo, ettei Paroni ole Vampyyri, hän on valmis kuuntelemaan ehdotuksia eikä käyttäydy uhkaavasti. Hänkin tietysti mielellään näkisi Vampyyrin tapettuna.

Taistellen:

Taistelu tapahtuu lähes varmasti eteishallissa, siitä pitävät Paronin maagiset hälyyttimet huolen. Makuuhuoneeseen on mahdotonta tunkeutua hälyyttämättä Paronia ennen sitä, mutta (toisen kerroksen) ikkunasta voi katsoa sisälle ellei kosketa ikkunaa, karmeja tai ikkunalautaa, joka taas laukaisee hälyytyksen.

Palvelusväki ei osallistu taisteluun, vaan pakenee suojaan aittaan josta heidät voi myöhemmin löytää veitsin aseistautuneina. He kuitenkin antautuvat auliisti kunhan saavat pitää henkensä.

Jos Paroni taistelun häviää, hän on valmis antautumaan, mikäli saa poistua alueelta hengissä vaimoineen, tai mikäli hänelle taataan Oikea Tutkimus, jossa hänet tietysti todettaisiin ihmiseksi eikä vampyyriksi. Hän kuitenkin tietää, että kylässä tuomio olisi varma, eikä suostu sellaiseen.

Toisen heistä pudottua tajuttomaksi voi syntyä tilaisuus neuvotella antautumisesta jos ryhmä niin haluaa. Mikäli toinen kuolee, toinen taistelee myös kuolemaan asti koston vimalla. **HUOM:** Tajutonta henkilöä ei vielä lasketa kuolleeksi. Kumpikaan ei missään oloissa jätä puolisoaan kuolemaan. Paronin voittaessa taistelun hän armottomasti

tappaa kimppuunsa hyökänneet pahantekijät.

Loppuyhteenveto

Mikäli Paroni jää henkiin, Zacharias tekee ensin kaikkensa, että hänet hirtetään tai vähintään ajetaan pysyvästi pois alueelta. Mikäli tämä epäonnistuu, esimerkiksi ryhmä on päättänyt tuoda ulkopuolisen tutkijan tai tuomarin toteamaan Paronin rodun, Zacharias katoaa sopivan tilaisuuden tullen jolloin asioiden oikea laita käy nopeasti ilmeiseksi (ja Paroni siis syyttömäksi). Paroni takaa kylän turvallisuuden jatkossa, kunhan hänet on ensin todettu syyttömäksi ja anteeksipyyntö esitetty.

Mikäli Paroni (ja Paronitar) on kuollut tai ajettu pois seudulta, Zacharias maksaa kyläläisten keräämän 5000 gp:n palkkion ja kiittää heitä hyvästä työstä. Myöhemmin ryhmän jo poistuttua alueelta, kuuluu uutisia Vampyyrin riehumisen jatkumisesta Oradeassa.

Mikäli ryhmä jollain käsittämättömällä tavalla saa selville, että Zacharias on vampyyri, on selvää että vastustaja on erittäin vaarallinen ryhmälle. Vampyyri ei kuitenkaan halua taistella heitä vastaan vaan tyytyy pakenemaan näytettyään ensin vähän voimaansa. Tässä tapauksessa kyläläiset maksavat palkkion ja kiittävät avusta. Paroni lupaa pitää huolen, ettei vampyyri enää palaa seudulle.

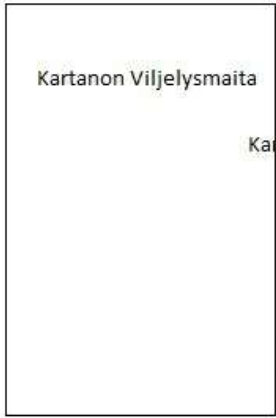
Seikkailun juoni on lyhyesti seuraava:

1. Kyläläiset ovat kutsuneet apua vampyyrinmetsästäjiltä
2. Vampyyri on piilottanut todisteita paronia vastaan ja on myös halunnut ryhmän paikalle
3. Vampyyri käyttää ryhmää ja kyläläisiä hyödykseen päästäkseen Paronista eroon
4. Vampyyri jatkaa saalistusta kylässä tai pakenee paikalta. Kiinni se jää vain ÄÄRIMMÄISEN huonolla tuurilla.

Ryhmälle kannattaa seikkailun jälkeen mainita, jos Vampyyri jäi rellestämään vapaasti.

Seikkailu on kirjoitettu niin, että Vampyyri vie todella helposti aivan

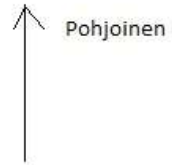
kaikkia kuin pässiä narussa ja mitä vähemmän sitä vastaan hangoitellaan, sitä helpommin asiat tuntuvat sujuvan. Seikkailun tarkoituksena ei ole tarjoilla perinteistä onnellista loppua, vaan on itse asiassa sangen todennäköistä, että ainakin joku viaton tapetaan raa'asti. Seikkailun tarkoituksena on kuvata Vampyyriä pahantekijänä ja se tehdään manipuloivan poliitikon (kylänvanhin) ja tekaistun todistusaineiston kautta.



Kartano



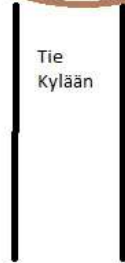
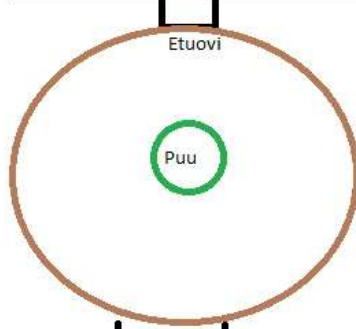
Oradean
Kylä

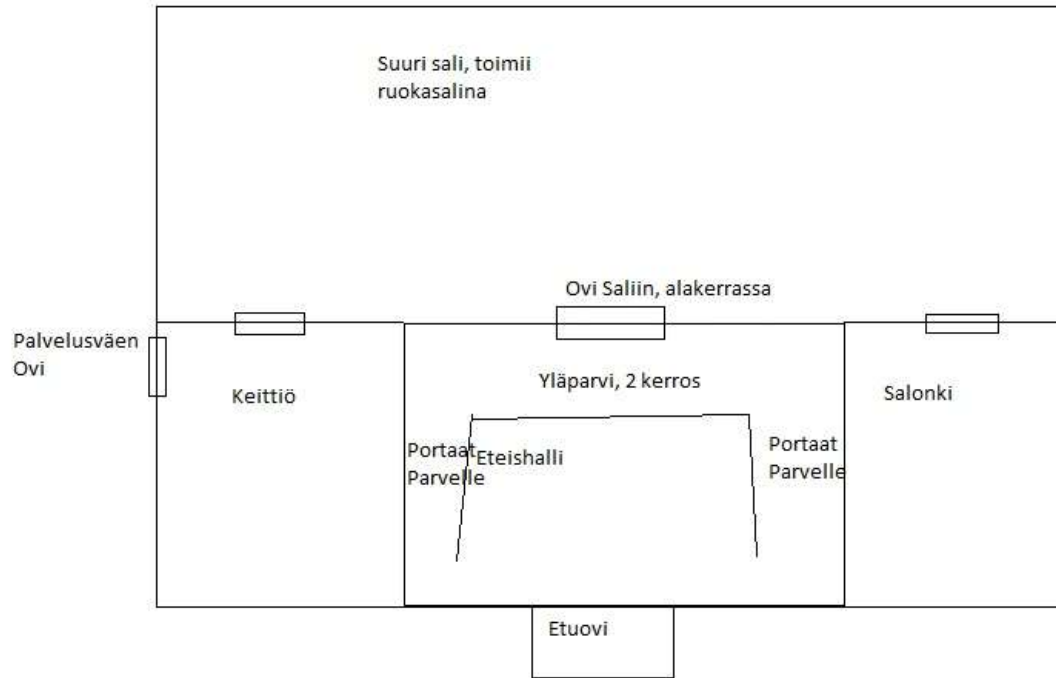


Pohjoinen

Tie Debreceniin







Mariana Whitecreek

Level 7 Elite Soldier (Leader)

Medium natural humanoid

XP 600

Initiative +5 **Senses** Perception +5

HP 156; **Bloodied** 78

AC 24; **Fortitude** 21; **Reflex** 19; **Will** 20

Saving Throws +2

Speed 6

Action Points 1

⊕ **Long Sword** (standard; at-will) • **Weapon**

Melee; +14 vs AC; 1d8 + 5 damage, and target is marked until the end of Mariana's next turn.

⊕ **Super Cleave** (standard; recharge ☒ ☒)

Melee, 2 targets, one attack each; +14 vs AC; 2d8 + 5 damage

↩ **Sword Spin** (standard; encounter)

Close Burst 1; +14 vs AC; 2d6 + 5 damage and target is knocked prone.

Combat Superiority (standard; at-will)

If Mariana hits on an Opportunity Attack provoked by moving, the target's movement ends.

Alignment Unaligned

Languages —

Skills Athletics +13, Endurance +10, Heal +10, Intimidate +8

Str 20 (+8)

Dex 10 (+3)

Wis 15 (+5)

Con 14 (+5)

Int 12 (+4)

Cha 11 (+3)

Equipment Longsword, Scale Armor, Heavy Shield

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Ulyen Blackstaff

Level 7 Elite Controller

Medium natural humanoid

XP 600

Initiative +4 **Senses** Perception +6

HP 152; **Bloodied** 76

AC 22; **Fortitude** 19; **Reflex** 21; **Will** 20

Saving Throws +2

Speed 6

Action Points 1

⚔ **Staff Swing** (standard; at-will) • **Weapon**

+12 vs AC; 1d8 + 4 damage

☼ **Magic Missile** (standard; at-will) • **Arcane, Force, Implement**

Ranged 10; +11 vs Reflex; 2d4 + 8 Force Damage, and push target 1 square

⚡ **Thunderwave** (standard; at-will) • **Implement**

Close Blast 3; +11 vs Fortitude; 1d6 + 9 damage, and the target is pushed 2 squares

❄ **Frost Burst** (standard; encounter) • **Arcane, Cold**

Area burst 2 within 10; +11 vs Reflex; 4d8 + 5 damage and slowed until end of Ulyen's next turn.

Alignment Unaligned

Languages —

Skills Arcana +13, Diplomacy +7, Dungeoneering +11, History +13

Str 10 (+3)

Dex 12 (+4)

Wis 17 (+6)

Con 12 (+4)

Int 21 (+8)

Cha 8 (+2)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Oradean Vampyyri

Level 11 Elite Lurker

Medium natural humanoid (undead)

XP 1 200

Initiative +12 **Senses** Perception +10; darkvision

HP 186; **Bloodied** 93

Regeneration 10 (regeneration does not function while the vampire lord is exposed to direct sunlight)

AC 29; **Fortitude** 30; **Reflex** 27; **Will** 25

Immune disease; poison; **Resist** 10 necrotic; **Vulnerable** 10 radiant

Saving Throws +2

Speed 8 , Climb 4 (spider climb)

Action Points 1

⬇ **Short Sword** (standard; at-will) • **Weapon**

+13 vs AC; 1d6 + 8 damage

⬇ **Deft Strike** (standard; at-will) • **Weapon**

The vampire lord moves up to 2 squares and makes a melee basic attack at a +2 bonus.

⬇ **Imperiling Strike** (standard; encounter)

+15 vs Fortitude; 1d6 + 10 damage, and the target takes a -3 penalty to AC and Reflex defenses until the end of the vampire lord's next turn

⬇ **Blood Drain** (standard; recharges when an adjacent creature becomes bloodied) • **Healing**

Requires combat advantage against the target; +13 vs Fortitude; 2d12 + 8 damage, the target is weakened (save ends), and the vampire lord regains 46 hit points

👁 **Dominating Gaze** (minor; recharge ☹) • **Charm**

Ranged 5; +13 vs Will; the target is dominated (save ends, with a -2 penalty on the saving throw). Aftereffect: The target is dazed (save ends). The vampire lord can dominate only one creature at a time

Combat Advantage

A vampire lord deals 3d6 extra damage against any target it has combat advantage against.

Mist Form (standard; encounter) • **Polymorph**

The vampire lord becomes insubstantial and gains a fly speed of 12, but cannot make attacks. The vampire lord can remain in mist form for up to 1 hour or end the effect as a minor action.

Second Wind (standard; encounter) • **Healing**

The vampire lord spends a healing surge and regains 46 hit points. The vampire gains a +2 bonus to all defenses until the start of its next turn.

Alignment Evil

Languages Common

Skills Acrobatics +15, Athletics +18, Bluff +13, Intimidate +13, Stealth +15, Thievery +15

Str 26 (+13)

Dex 20 (+10)

Wis 11 (+5)

Con 13 (+6)

Int 12 (+6)

Cha 16 (+8)

Equipment Leather Armor, Short sword

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Player Name

Aleysha Vinyara 5 Cleric 5500
 Character Name Level Class Paragon Path Epic Destiny Total XP
 Elf Medium Female 6'0" 140 lb Lawful Good Pelor
 Race Size Age Gender Height Weight Alignment Deity Adventuring Company RPGA Number

INITIATIVE

SCORE	DEX	1/2 LVL	MISC
4	2	2	

CONDITIONAL MODIFIERS

DEFENSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ARMOR/ ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
19	AC	12	6			1		

CONDITIONAL BONUSES

MOVEMENT

SCORE	BASE	ARMOR	ITEM	MISC
6	Speed (Squares)	7	-1	

SPECIAL MOVEMENT

ABILITY SCORES

SCORE	ABILITY	ABIL MOD	MOD + 1/2 LVL
10	STR Strength	0	2
10	CON Constitution	0	2
15	DEX Dexterity	2	4
8	INT Intelligence	-1	1
20	WIS Wisdom	5	7
16	CHA Charisma	3	5

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
13	FORT	12				1		

CONDITIONAL BONUSES

CONDITIONAL BONUSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
15	REF	12	2			1		

CONDITIONAL BONUSES

CONDITIONAL BONUSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
20	WILL	12	5	2		1		

CONDITIONAL BONUSES

CONDITIONAL BONUSES

HIT POINTS

MAX HP	BLOODED	HEALING SURGES
47	23	11
	1/2 HP	1/4 HP

CURRENT HIT POINTS

CURRENT SURGE USES

SECOND WIND 1/ENCOUNTER

USED

TEMPORARY HIT POINTS

DEATH SAVING THROW FAILURES

SAVING THROW MODS

RESISTANCES Resist 5 Poison

CURRENT CONDITIONS AND EFFECTS

ACTION POINTS

Action Points	MILESTONES	ACTION POINTS
	0	1
	1	2
	2	3

ADDITIONAL EFFECTS FOR SPENDING ACTION POINTS

RACE FEATURES

Elven Weapon Proficiency - Proficient with longbow and sl

Group Awareness - Non-elf allies within 5 get +1 to Percep

Elven Accuracy - Use elven accuracy as an encounter power

Fey Origin - Your origin is fey, not natural

Wild Step - Ignore difficult terrain when shifting (even when

DAMAGE WORKSPACE

ABILITY: Melee Basic Attack - Magic Mace +1

DAMAGE

1d8+1

ABILITY: Melee Basic Attack - Unarmed

DAMAGE

1d4

BASIC ATTACKS

ATTACK	DEFENSE	WEAPON OR POWER	DAMAGE
5	vs AC	Magic Mace +1	1d8+1
2	vs AC	Unarmed (Melee)	1d4
4	vs AC	Unarmed (Range)	1d4+2
	vs		

SKILLS

BONUS	SKILL NAME	ABIL MOD + 1/2 LVL	TRND (+5)	ARMOR PENALTY	MISC
3	Acrobatics	DEX 4	0	-1	0
6	Arcana	INT 1	5	n/a	0
1	Athletics	STR 2	0	-1	0
5	Bluff	CHA 5	0	n/a	0
10	Diplomacy	CHA 5	5	n/a	0
7	Dungeoneering	WIS 7	0	n/a	0
1	Endurance	CON 2	0	-1	0
12	Heal	WIS 7	5	n/a	0
1	History	INT 1	0	n/a	0
7	Insight	WIS 7	0	n/a	0
5	Intimidate	CHA 5	0	n/a	0
9	Nature	WIS 7	0	n/a	2
9	Perception	WIS 7	0	n/a	2
6	Religion	INT 1	5	n/a	0
3	Stealth	DEX 4	0	-1	0
5	Streetwise	CHA 5	0	n/a	0
3	Thievery	DEX 4	0	-1	0

CLASS / PATH / DESTINY FEATURES

Channel Divinity - Invoke a channel divinity class feature

or other power; encounter.

Healer's Lore - Add Wis modifier to hp healed on cleric

healing powers.

Healing Word - Use healing word as an encounter (special)

power; minor action.

Ritual Casting - Gain Ritual Caster as a bonus feat.

LANGUAGES KNOWN

Common, Elven

FEATS

Ritual Caster - Master and perform rituals

Toughness - Gain 5 additional hit points per tier

Pelor's Radiance - Use Channel Divinity to invoke Pelor's

radiance

Defensive Grace - Bonus to defenses when you use

healer's mercy

POWER INDEX

List your powers below.
 Check the box when the power is used.
 Clear the box when the power renews.

AT-WILL POWERS

Astral Seal	<input type="checkbox"/>
Sacred Flame	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

ENCOUNTER POWERS

Second Wind	<input type="checkbox"/>
Elven Accuracy	<input type="checkbox"/>
Healing Word	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Divine Glow	<input type="checkbox"/>
Pelor's Radiance	<input type="checkbox"/>
Daunting Light	<input type="checkbox"/>

DAILY POWERS

Font of Tears	<input type="checkbox"/>
Hold Foe	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

UTILITY POWERS

Life Transference	<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"/>

OTHER EQUIPMENT

Ritual Book
Adventurer's Kit

COINS AND OTHER WEALTH

Money on hand: 100 gp
Stored money: 0 gp
Encumbrance: 84 / 100

MAGIC ITEM INDEX

List your powers below.
 Check the box when the power is used.
 Clear the box when the power renews.

MAGIC ITEMS

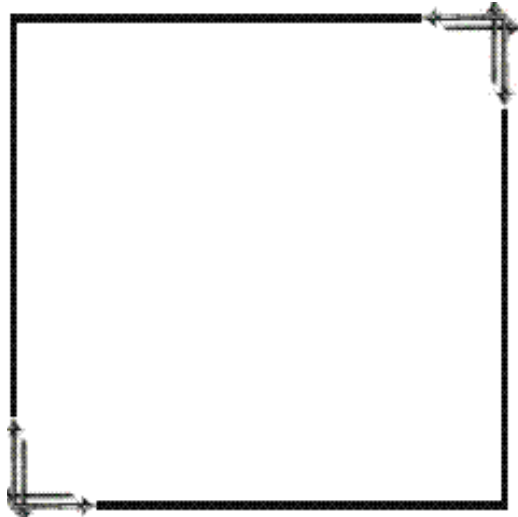
WEAPON	Magic Mace +1 (E)	<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
ARMOR	Chainmail of Sacrifice +1 (E)	<input type="checkbox"/>
ARMS		<input type="checkbox"/>
FEET		<input type="checkbox"/>
HANDS		<input type="checkbox"/>
HEAD		<input type="checkbox"/>
NECK	Periapt of Proof against Poison +1 (E)	<input type="checkbox"/>
RING		<input type="checkbox"/>
RING		<input type="checkbox"/>
WAIST		<input type="checkbox"/>
	Magic Holy Symbol +2 (Off-hand)	<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"/>	/	<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"/>	/	<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"/>	/	<input type="checkbox"/>

RITUALS / ALCHEMY

Gentle Repose

CHARACTER PORTRAIT**PERSONALITY TRAITS**

MANNERISMS AND APPEARANCE

CHARACTER BACKGROUND

COMPANIONS AND ALLIES

SESSION AND CAMPAIGN NOTES

CHARACTER NAME
Aleysha Vinyara

PLAYER NAME

RACE Elf CLASS Cleric LEVEL 5

HP	SCORE	ABILITY	MOD	AC
47	10	STR	+0	19
	10	CON	+0	
Spd	15	DEX	+2	Fort
6	8	INT	-1	13
Init	20	WIS	+5	Ref
+4	16	CHA	+3	15
				Will
				20

17 Passive Insight 19 Passive Perception


Skills

3	Acrobatics	DEX	
6	Arcana	INT	(Trained)
1	Athletics	STR	
5	Bluff	CHA	
10	Diplomacy	CHA	(Trained)
7	Dungeoneering	WIS	
1	Endurance	CON	
12	Heal	WIS	(Trained)
1	History	INT	
7	Insight	WIS	
5	Intimidate	CHA	
9	Nature	WIS	
9	Perception	WIS	
6	Religion	INT	(Trained)
3	Stealth	DEX	
5	Streetwise	CHA	
3	Thievery	DEX	

ADDITIONAL EFFECTS

Action Point

ADDITIONAL EFFECTS



Effect: Gain a standard action this turn.
Special: You are reset to one action point when you take an extended rest. You gain an action point each milestone.

PLAY DATA DUNGEONS & DRAGONS

PLAY DATA DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTER SPECIAL DUNGEONS & DRAGONS

Second Wind

KEYWORDS

Standard Personal USED

ACTION RANGE

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

Effect: You spend a healing surge and regain 11 hit points. You gain a +2 bonus to all defenses until the start of your next turn.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Cleric LEVEL 1 BOOK PH

Astral Seal

KEYWORDS Divine, Healing, Implement USED

Standard 5 Ranged 5 USED

ACTION RANGE

11 vs Reflex One creature

ATTACK DEFENSE TARGET

Attack: Wisdom +2 vs. Reflex
Hit: Until the end of your next turn, the target takes a -2 penalty to all defenses. The next ally who hits it before the end of your next turn regains hit points equal to 2 + your Charisma modifier (+3).

Magic Holy Symbol +2: +11 attack regain an additional 5 hit points.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Cleric LEVEL 1 BOOK DP

Sacred Flame

KEYWORDS Divine, Implement, Radiant USED

Standard 5 Ranged 5 USED

ACTION RANGE

9 vs Reflex One creature

ATTACK DEFENSE TARGET

Attack: Wisdom vs. Reflex
Hit: 1d6 + Wisdom modifier (+5) radiant damage, and one ally you can see chooses either to gain temporary hit points equal to your Charisma modifier (+3) + one-half your level or to make a saving throw. Increase damage to 2d6 + Wisdom modifier (+5) at 21st level.

Magic Holy Symbol +2: +9 attack, 1d6+7 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Cleric LEVEL 1 BOOK PH

UTILITY POWER DUNGEONS & DRAGONS

AT-WILL POWER DUNGEONS & DRAGONS

AT-WILL POWER DUNGEONS & DRAGONS

Elven Accuracy

KEYWORDS

Free Personal USED

ACTION RANGE

vs

ATTACK DEFENSE TARGET

Effect: Reroll an attack roll. Use the second roll, even if it's lower.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Racial Power LEVEL * BOOK PH

Healing Word

KEYWORDS Divine, Healing USED

Minor See below USED

ACTION RANGE

vs You or one ally

ATTACK DEFENSE TARGET

Special: You can use this power twice per encounter, but only once per round. At 16th level, you can use this power three times per encounter.
Effect: The target can spend a healing surge and regain an additional 1d6 hit points. Increase the amount of additional hit points regained to 2d6 at 6th level, 3d6 at 11th level, 4d6 at 16th level, 5d6 at 21st level, and 6d6 at 26th level.

Unarmed: +2 attack regain an additional 5 hit points.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Cleric LEVEL 1 BOOK PH

Divine Glow

KEYWORDS Divine, Implement, Radiant USED

Standard Close blast 3 USED

ACTION 3 RANGE

9 vs Reflex Each enemy in blast

ATTACK DEFENSE TARGET

Attack: Wisdom vs. Reflex
Hit: 1d8 + Wisdom modifier (+5) radiant damage.
Effect: Allies in the blast gain a +2 power bonus to attack rolls until the end of your next turn.

Magic Holy Symbol +2: +9 attack, 1d8+7 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Cleric LEVEL 1 BOOK PH

ENCOUNTER POWER DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTER POWER DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTER POWER DUNGEONS & DRAGONS

Pelor's Radiance

KEYWORDS Divine, Implement, Radiant

Standard 10 Ranged 10

ACTION **RANGE**

9 vs Will Each undead creature in burst

ATTACK **DEFENSE** **TARGET**

Channel Divinity: You can use only one channel divinity power per encounter
Attack: Wisdom vs. Will
Hit: 1d12 + Wisdom modifier (+5) radiant damage, and the target is stunned until the end of your next turn.
 Increase damage to 2d12 at 5th level, 3d12 at 11th, 4d12 at 15th, 5d12 at 21st, and 6d12 at 25th.
 Magic Holy Symbol +2: +9 attack, 2d12+7 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Cleric LEVEL 3 BOOK PH

Daunting Light

KEYWORDS Divine, Implement, Radiant

Standard 10 Ranged 10

ACTION **RANGE**

9 vs Reflex One creature

ATTACK **DEFENSE** **TARGET**

Attack: Wisdom vs. Reflex
Hit: 2d10 + Wisdom modifier (+5) radiant damage.
Effect: One ally you can see gains combat advantage against the target until the end of your next turn.
 Magic Holy Symbol +2: +9 attack, 2d10+7 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Cleric LEVEL 3 BOOK PH

Font of Tears

KEYWORDS Divine, Implement, Zone

Standard Close burst 3

ACTION 3 **RANGE**

9 vs Will Each enemy in burst

ATTACK **DEFENSE** **TARGET**

Attack: Wisdom vs. Will
Hit: The target is dazed (save ends).
Effect: The burst creates a zone of shimmering energy that lasts until the end of your next turn. Any enemy that starts its turn within the zone takes a -2 penalty to attack rolls until the end of its next turn.
Sustain Minor: The zone persists.
 Magic Holy Symbol +2: +9 attack

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Cleric LEVEL 1 BOOK DP

Hold Foe

KEYWORDS Divine, Implement

Standard 10 Ranged 10

ACTION **RANGE**

9 vs Will One creature

ATTACK **DEFENSE** **TARGET**

Attack: Wisdom vs. Will
Hit: 2d6 + Wisdom modifier (+5) damage. The target is dazed and immobilized (save ends both).
Miss: Half damage, and the target is slowed until the end of your next turn.
 Magic Holy Symbol +2: +9 attack, 2d6+7 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Cleric LEVEL 5 BOOK DP

Life Transference

KEYWORDS Divine, Healing

Standard * Melee touch

ACTION **RANGE**

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

Target: One creature
Effect: You take damage equal to your healing surge value, which can't be reduced in any way. The target regains hit points equal to twice that value.
 Unarmed: +2 attack regain an additional 5 hit points.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Cleric LEVEL 2 BOOK DP

Magic Holy Symbol +2

DAMAGE	PROFICIENT	GROUP	RANGE
+2 attack rolls and damage rolls		6	+2d6 damage
ENHANCEMENT		LEVEL	CRITICAL
PROPERTIES			
<input type="checkbox"/> AT-WILL <input type="checkbox"/> ENCOUNTER <input type="checkbox"/> DAILY			
POWER			
ITEM SLOT	Off-hand	WEIGHT 0	PRICE 1800 BOOK PH

Magic Mace +1

1d8	2	Mace	RANGE
DAMAGE	PROFICIENT	GROUP	RANGE
+1 attack rolls and damage rolls		1	+1d6 damage
ENHANCEMENT		LEVEL	CRITICAL
PROPERTIES			
Versatile			
Melee Basic Attack: +5 attack, 1d8+1 damage			
<input type="checkbox"/> AT-WILL <input type="checkbox"/> ENCOUNTER <input type="checkbox"/> DAILY			
POWER			
ITEM SLOT	One-hand	WEIGHT 6	PRICE 360 BOOK PH

Chainmail of Sacrifice +1

6	-1	-1	1
AC BONUS	CHECK	SPEED	QUANTITY
+1 AC		5	Armor
ENHANCEMENT		LEVEL	TYPE
PROPERTIES			
<input checked="" type="checkbox"/> AT-WILL <input type="checkbox"/> ENCOUNTER <input checked="" type="checkbox"/> DAILY			
POWER			
Power (At-Will): Minor Action. Use this power when you are adjacent to an ally who is subject to an effect that a save can end. The ally is no longer affected, and you now have the effect. You cannot make a saving throw against this effect until the end of your next turn. Power (Daily • Healing): Minor Action. Spend a healing surge. One ally within 5 squares of you regains hit points as though he or she had spent a healing surge.			
ITEM SLOT	Body	WEIGHT 40	PRICE 1000 BOOK PH

Periapt of Proof against Poison +1

AC BONUS	CHECK	SPEED	1
AC BONUS	CHECK	SPEED	QUANTITY
+1 Fortitude, Reflex, and Will		4	Neck Slot Item
ENHANCEMENT		LEVEL	TYPE
PROPERTIES			
You gain resist 5 poison.			
<input type="checkbox"/> AT-WILL <input type="checkbox"/> ENCOUNTER <input checked="" type="checkbox"/> DAILY			
POWER			
Power (Daily): Immediate Interrupt. Trigger: You take damage from a poison attack. Effect: Your resistance to poison increases by 15 until the end of your next turn.			
ITEM SLOT	Neck	WEIGHT 0	PRICE 840 BOOK AV2

Player Name

Armand Aurakan		5	Fighter					5 500
Character Name		Level	Class		Paragon Path		Epic Destiny	Total XP
Goliath		Medium	Male	7'5"	300 lb	Lawful Good	Pelor	
Race		Size	Age	Gender	Height	Weight	Alignment	Deity
		Adventuring Company			RPGA Number			

INITIATIVE

SCORE	DEX	1/2 LVL	MISC
3	1	2	

CONDITIONAL MODIFIERS

DEFENSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ARMOR/ ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
20	AC	12	7			1		

CONDITIONAL BONUSSES

MOVEMENT

SCORE	BASE	ARMOR	ITEM	MISC
5	Speed (Squares)	6	-1	

SPECIAL MOVEMENT

ABILITY SCORES

SCORE	ABILITY	ABIL MOD	MOD + 1/2 LVL
20	STR Strength	5	7
18	CON Constitution	4	6
13	DEX Dexterity	1	3
10	INT Intelligence	0	2
10	WIS Wisdom	0	2
8	CHA Charisma	-1	1

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
20	FORT	12	5	2		1		

CONDITIONAL BONUSSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
14	REF	12	1			1		

CONDITIONAL BONUSSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
14	WILL	12				1	1	

CONDITIONAL BONUSSES

SENSES

SCORE	PASSIVE SENSE	BASE	SKILL BONUS
12	Passive Insight	10	+ 2

SCORE	PASSIVE SENSE	BASE	SKILL BONUS
12	Passive Perception	10	+ 2

SPECIAL SENSES

ATTACK WORKSPACE

ABILITY: Melee Basic Attack - Magic Greataxe +2

ATT BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
+ 11	2	5		2		2	

ABILITY: Melee Basic Attack - Unarmed

ATT BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
+ 7	2	5					

HIT POINTS

MAX HP	HEALING SURGES
57	BLOODIED 28
	SURGE VALUE 14
	SURGES/DAY 13
	1/2 HP
	1/4 HP
CURRENT HIT POINTS	CURRENT SURGE USES
SECOND WIND 1/ENCOUNTER	USED
TEMPORARY HIT POINTS	
DEATH SAVING THROW FAILURES	
SAVING THROW MODS	
RESISTANCES	
CURRENT CONDITIONS AND EFFECTS	

ACTION POINTS

Action Points	MILESTONES	ACTION POINTS
	0	1
	1	2
	2	3

ADDITIONAL EFFECTS FOR SPENDING ACTION POINTS

RACE FEATURES

- Mountain's Tenacity** - +1 racial bonus to Will
- Powerful Athlete** - Roll twice and use either result when making Athletics check to jump or climb
- Stone's Endurance** - Have the stone's endurance power

DAMAGE WORKSPACE

ABILITY: Melee Basic Attack - Magic Greataxe +2

DAMAGE	ABIL	FEAT	ENH	MISC	MISC
1d12+9	5	2	2		

ABILITY: Melee Basic Attack - Unarmed

DAMAGE	ABIL	FEAT	ENH	MISC	MISC
1d4+5	5				

BASIC ATTACKS

ATTACK	DEFENSE	WEAPON OR POWER	DAMAGE
11	vs AC	Magic Greataxe +2	1d12+9
7	vs AC	Unarmed (Melee)	1d4+5
3	vs AC	Unarmed (Range)	1d4+1
	vs		

SKILLS

BONUS	SKILL NAME	ABIL MOD	TRND (+5)	ARMOR PENALTY	MISC
3	Acrobatics	DEX	3	0	n/a
2	Arcana	INT	2	0	n/a
14	Athletics	STR	7	5	n/a
1	Bluff	CHA	1	0	n/a
1	Diplomacy	CHA	1	0	n/a
2	Dungeoneering	WIS	2	0	n/a
11	Endurance	CON	6	5	n/a
7	Heal	WIS	2	5	n/a
2	History	INT	2	0	n/a
2	Insight	WIS	2	0	n/a
1	Intimidate	CHA	1	0	n/a
4	Nature	WIS	2	0	n/a
2	Perception	WIS	2	0	n/a
2	Religion	INT	2	0	n/a
3	Stealth	DEX	3	0	n/a
1	Streetwise	CHA	1	0	n/a
3	Thievery	DEX	3	0	n/a

CLASS / PATH / DESTINY FEATURES

- Combat Challenge** - Mark foes you attack. They get -2 to attacks not including you. Make basic melee attack against adjacent marked foe who shifts or makes attack not including you. Mark lasts until end of your next turn or marked by other.
- Fighter Talents** - Select a Fighter Talent.

FEATS

- Goliath Greatweapon Prowess** - Gain proficiency, +2 damage with simple and military two-handed melee weapons
- Combat Reflexes** - +1 to opportunity attacks
- Potent Challenge** - Add Con modifier damage to target hit with attack granted by Combat Challenge

LANGUAGES KNOWN

Common, Dwarven

POWER INDEX

List your powers below.
Check the box when the power is used.
Clear the box when the power renews.

AT-WILL POWERS

Combat Challenge	<input type="checkbox"/>
Crushing Surge	<input type="checkbox"/>
Brash Strike	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

ENCOUNTER POWERS

Second Wind	<input type="checkbox"/>
Stone's Endurance	<input type="checkbox"/>
Covering Attack	<input type="checkbox"/>
Bull Charge	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

DAILY POWERS

Comeback Strike	<input type="checkbox"/>
Dizzying Blow	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

UTILITY POWERS

Unstoppable	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

OTHER EQUIPMENT

Adventurer's Kit

COINS AND OTHER WEALTH

Money on hand: 10 gp
Stored money: 0 gp
Encumbrance: 90 / 200

MAGIC ITEM INDEX

List your powers below.
Check the box when the power is used.
Clear the box when the power renews.

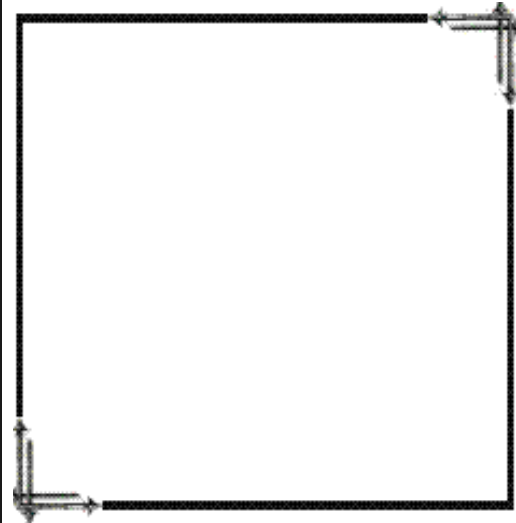
MAGIC ITEMS

WEAPON	Magic Greataxe +2 (E)	<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
ARMOR	Supporting Scale Armor +1 (E)	<input type="checkbox"/>
ARMS	Executioner's Bracers (heroic tier) (E)	<input type="checkbox"/>
FEET		<input type="checkbox"/>
HANDS		<input type="checkbox"/>
HEAD		<input type="checkbox"/>
NECK	Cloak of the Walking Wounded +1 (E)	<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"/>	/	<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"/>	/	<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"/>	/	<input type="checkbox"/>

RITUALS / ALCHEMY

CHARACTER PORTRAIT**PERSONALITY TRAITS**

MANNERISMS AND APPEARANCE

CHARACTER BACKGROUND

COMPANIONS AND ALLIES

SESSION AND CAMPAIGN NOTES

CHARACTER NAME
Armand Aurakan

PLAYER NAME

RACE Goliath CLASS Fighter LEVEL 5

HP 57	SCORE ABILITY MOD 20 STR +5	AC 20
Spd 5	18 CON +4	Fort 20
Init +3	13 DEX +1	Ref 14
	10 INT +0	Will 14
	10 WIS +0	
	8 CHA -1	

12 Passive Insight 12 Passive Perception


Skills

3	Acrobatics	DEX	
2	Arcana	INT	
14	Athletics	STR	(Trained)
1	Bluff	CHA	
1	Diplomacy	CHA	
2	Dungeoneering	WIS	
11	Endurance	CON	(Trained)
7	Heal	WIS	(Trained)
2	History	INT	
2	Insight	WIS	
1	Intimidate	CHA	
4	Nature	WIS	
2	Perception	WIS	
2	Religion	INT	
3	Stealth	DEX	
1	Streetwise	CHA	
3	Thievery	DEX	

ADDITIONAL EFFECTS

Action Point

ADDITIONAL EFFECTS



Effect: Gain a standard action this turn.
Special: You are reset to one action point when you take an extended rest. You gain an action point each milestone.

Second Wind

KEYWORDS

Standard Personal

ACTION **RANGE**

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

Effect: You spend a healing surge and regain 14 hit points. You gain a +2 bonus to all defenses until the start of your next turn.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS LEVEL BOOK *PH*

Combat Challenge

KEYWORDS Martial, Weapon

Imm Interr * Melee

ACTION **RANGE**

vs

ATTACK	DEFENSE	TARGET
--------	---------	--------

Effect: Whenever an enemy marked by you is adjacent to you and shifts or makes an attack that does not include you, you can make a melee basic attack against that enemy.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS LEVEL * BOOK *PH*

Crushing Surge

KEYWORDS Invigorating, Martial, Weapon

Standard * Melee weapon

ACTION **RANGE**

11 vs AC One creature

ATTACK	DEFENSE	TARGET
--------	---------	--------

Attack: Strength vs. AC
Hit: 1[W] + Strength modifier (+5) damage. Increase damage to 2[W] + Strength modifier (+5) at 21st level.

Magic Greataxe +2: +11 attack, 1d12+9 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Fighter LEVEL 1 BOOK *MP*

Brash Strike

KEYWORDS Martial, Weapon

Standard * Melee weapon

ACTION **RANGE**

13 vs AC One creature

ATTACK	DEFENSE	TARGET
--------	---------	--------

Attack: Strength +2 vs. AC
Hit: 1[W] + Strength modifier (+5) damage. Increase damage to 2[W] + Strength modifier (+5) at 21st level.
Weapon: If you're wielding an axe, a hammer, or a mace, the attack deals extra damage equal to your Constitution modifier (+4).
Effect: You grant combat advantage to the target until the start of your next turn.

Magic Greataxe +2: +13 attack, 1d12+13 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Fighter LEVEL 1 BOOK *MP*

Stone's Endurance

KEYWORDS

Minor Personal

ACTION **RANGE**

vs

ATTACK	DEFENSE	TARGET
--------	---------	--------

Effect: You gain resist 5 to all damage until the end of your next turn.
Level 11: Resist 10 to all damage.
Level 21: Resist 15 to all damage.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Racial Power LEVEL * BOOK *PH2*

Covering Attack

KEYWORDS Martial, Weapon

Standard * Melee weapon

ACTION **RANGE**

11 vs AC One creature

ATTACK	DEFENSE	TARGET
--------	---------	--------

Attack: Strength vs. AC
Hit: 2[W] + Strength modifier (+5) damage, and an ally adjacent to the target can shift 2 squares.

Magic Greataxe +2: +11 attack, 2d12+9 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Fighter LEVEL 1 BOOK *PH*

Bull Charge

KEYWORDS: Invigorating, Martial, Weapon

Standard * Melee weapon

ACTION **RANGE**

11	vs	Fort	One creature
ATTACK		DEFENSE	TARGET

Hit: 2[W] + Strength modifier (+5) damage, and you push the target 1 square. You then shift 1 square to a square the target vacated. Make a secondary attack against the target.

Secondary Attack: Strength vs. Fortitude

Hit: You knock the target prone.

Special: When charging, you can use this power in place of a melee basic attack.

Magic Greataxe +2: +11 attack, 2d12+9 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS: Fighter | LEVEL: 3 | BOOK: MP2

ENCOUNTER POWER DUNGEONS & DRAGONS

Comeback Strike

KEYWORDS: Healing, Martial, Reliable, Weapon

Standard * Melee weapon

ACTION **RANGE**

11	vs	AC	One creature
ATTACK		DEFENSE	TARGET

Attack: Strength vs. AC

Hit: 2[W] + Strength modifier (+5) damage, and you can spend a healing surge.

Magic Greataxe +2: +11 attack, 2d12+9 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS: Fighter | LEVEL: 1 | BOOK: PH

DAILY POWER DUNGEONS & DRAGONS

Dizzying Blow

KEYWORDS: Martial, Reliable, Weapon

Standard * Melee weapon

ACTION **RANGE**

11	vs	AC	One creature
ATTACK		DEFENSE	TARGET

Attack: Strength vs. AC

Hit: 3[W] + Strength modifier (+5) damage, and the target is immobilized (save ends).

Magic Greataxe +2: +11 attack, 3d12+9 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS: Fighter | LEVEL: 5 | BOOK: PH

DAILY POWER DUNGEONS & DRAGONS

Unstoppable

KEYWORDS: Healing, Martial

Minor Personal

ACTION **RANGE**

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

Effect: You gain temporary hit points equal to 2d6 + your Constitution modifier (+4).

Unarmed: +2 attack

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS: Fighter | LEVEL: 2 | BOOK: PH

UTILITY POWER DUNGEONS & DRAGONS

Magic Greataxe +2

1d12	2	Axe	
DAMAGE	PROFICIENT	GROUP	RANGE

+2 attack rolls and damage rolls

6	+2d6 damage	
ENHANCEMENT	LEVEL	CRITICAL

PROPERTIES

High Crit

Melee Basic Attack: +11 attack, 1d12+9 damage

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

POWER

Two-Hands	12	1800	PH
ITEM SLOT	WEIGHT	PRICE	BOOK

MAGIC WEAPON DUNGEONS & DRAGONS

Supporting Scale Armor +1

7	-	-1	1
AC BONUS	CHECK	SPEED	QUANTITY

+1 AC

5	Armor	
ENHANCEMENT	LEVEL	TYPE

PROPERTIES

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

POWER

Power (Daily): No Action. Trigger: An effect dazes or stuns you. Effect: You make a saving throw against the triggering effect. On a save, the effect ends.

Body	45	1000	PH
ITEM SLOT	WEIGHT	PRICE	BOOK

MAGIC ITEM DUNGEONS & DRAGONS

Cloak of the Walking Wounded +1

			1
AC BONUS	CHECK	SPEED	QUANTITY

+1 Fortitude, Reflex, and Will

4	Neck Slot Item	
ENHANCEMENT	LEVEL	TYPE

PROPERTIES

If you use your second wind while bloodied, you can expend two healing surges instead of one (gaining hit points from both).

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

POWER

Neck	0	840	AV
ITEM SLOT	WEIGHT	PRICE	BOOK

MAGIC ITEM DUNGEONS & DRAGONS

Executioner's Bracers (heroic tier)

			1
AC BONUS	CHECK	SPEED	QUANTITY

3

	Arms Slot Item	
ENHANCEMENT	LEVEL	TYPE

PROPERTIES

When you score a critical hit, the attack deals 1d6 extra damage.

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

POWER

Arms	0	680	AV2
ITEM SLOT	WEIGHT	PRICE	BOOK

MAGIC ITEM DUNGEONS & DRAGONS

Player Name

Lawrence von Argento

5

Rogue

5 500

Character Name

Level

Class

Paragon Path

Epic Destiny

Total XP

Human

Medium

24

Male

5'8"

175 lb

Lawful Good

Mammon

Race

Size

Age

Gender

Height

Weight

Alignment

Deity

Adventuring Company

RPGA Number

INITIATIVE

SCORE	DEX	1/2 LVL	MISC
7	5	2	

CONDITIONAL MODIFIERS

DEFENSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ARMOR/ ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
20	AC	12	7			1		

CONDITIONAL BONUSES

MOVEMENT

SCORE	BASE	ARMOR	ITEM	MISC
6	Speed (Squares)	6		

SPECIAL MOVEMENT

ABILITY SCORES

SCORE	ABILITY	ABIL MOD	MOD + 1/2 LVL
16	STR Strength	3	5
13	CON Constitution	1	3
20	DEX Dexterity	5	7
10	INT Intelligence	0	2
10	WIS Wisdom	0	2
8	CHA Charisma	-1	1

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ARMOR/ ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
17	FORT	12	3			1	1	

CONDITIONAL BONUSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ARMOR/ ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
21	REF	12	5	2		1	1	

CONDITIONAL BONUSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ARMOR/ ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
14	WILL	12				1	1	

CONDITIONAL BONUSES

SENSES

SCORE	PASSIVE SENSE	BASE	SKILL BONUS
12	Passive Insight	10 +	2

SCORE	PASSIVE SENSE	BASE	SKILL BONUS
17	Passive Perception	10 +	7

SPECIAL SENSES

ATTACK WORKSPACE

ABILITY: Melee Basic Attack - Magic Mace +2

ATT BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
+ 7	2	3				2	

ABILITY: Melee Basic Attack - Unarmed

ATT BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
+ 5	2	3					

HIT POINTS

MAX HP	BLOODIED	HEALING SURGES
45	22	11
	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

DAMAGE WORKSPACE

ABILITY: Melee Basic Attack - Magic Mace +2

DAMAGE	ABIL	FEAT	ENH	MISC	MISC
1d8+5	3	2			

ABILITY: Melee Basic Attack - Unarmed

DAMAGE	ABIL	FEAT	ENH	MISC	MISC
1d4+3	3				

RACE FEATURES

- Bonus Feat** - Choose an extra feat at 1st level.
- Bonus Skill** - Trained in one additional class skill.
- Bonus At-Will Power** - Know one extra 1st-level attack power from your class.

BASIC ATTACKS

ATTACK	DEFENSE	WEAPON OR POWER	DAMAGE
7	vs AC	Magic Mace +2	1d8+5
5	vs AC	Unarmed (Melee)	1d4+3
7	vs AC	Unarmed (Range)	1d4+5
	vs		

Human Defense Bonuses - +1 to Fortitude, Reflex, and Will.

CLASS / PATH / DESTINY FEATURES

- First Strike** - At encounter start, get combat advantage against foes that haven't acted yet.
- Rogue Tactics** - Choose one of the rogue tactics.
- Sneak Attack** - Once per round, if you have combat advantage and hit with a crossbow, light blade, or sling, deal extra damage.

FEATS

- Backstabber** - Sneak Attack dice increase to d8s
- Focused Mind**
- Risky Shift** - Shift 1 extra square and grant combat advantage
- Rash Sneak Attack** - Grant combat advantage for extra Sneak Attack damage

SKILLS

BONUS	SKILL NAME	ABIL	MOD + 1/2 LVL	TRND (+5)	ARMOR PENALTY	MISC
13	Acrobatics	DEX	7	5	n/a	1
2	Arcana	INT	2	0	n/a	0
5	Athletics	STR	5	0	n/a	0
6	Bluff	CHA	1	5	n/a	0
1	Diplomacy	CHA	1	0	n/a	0
7	Dungeoneering	WIS	2	5	n/a	0
3	Endurance	CON	3	0	n/a	0
2	Heal	WIS	2	0	n/a	0
2	History	INT	2	0	n/a	0
2	Insight	WIS	2	0	n/a	0
1	Intimidate	CHA	1	0	n/a	0
2	Nature	WIS	2	0	n/a	0
7	Perception	WIS	2	5	n/a	0
2	Religion	INT	2	0	n/a	0
12	Stealth	DEX	7	5	n/a	0
6	Streetwise	CHA	1	5	n/a	0
12	Thievery	DEX	7	5	n/a	0

LANGUAGES KNOWN

Common, Elven

POWER INDEX

List your powers below.
 Check the box when the power is used.
 Clear the box when the power renews.

AT-WILL POWERS

Riposte Strike	
Disheartening Strike	
Acrobatic Strike	

ENCOUNTER POWERS

Second Wind	<input type="checkbox"/>
Dazing Strike	<input type="checkbox"/>
Brutal Trick	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

DAILY POWERS

Press the Advantage	<input type="checkbox"/>
Go for the Eyes	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

UTILITY POWERS

Tumble	<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"/>

OTHER EQUIPMENT

Adventurer's Kit

COINS AND OTHER WEALTH

Money on hand: 85 gp
Stored money: 0 gp
Encumbrance: 55 / 160

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	Magic Mace +2 (E)	<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
ARMOR	Bloodcut Leather Armor +1 (E)	<input type="checkbox"/>
ARMS		<input type="checkbox"/>
FEET	Acrobat Boots (heroic tier) (E)	<input type="checkbox"/>
HANDS		<input type="checkbox"/>
HEAD		<input type="checkbox"/>
NECK	Frostwolf Pelt +1 (E)	<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"/>

Daily Item Powers Per Day

Heroic (1-10)	<input type="checkbox"/>	Milestone	<input type="checkbox"/>	/	<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"/>	/	<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"/>	/	<input type="checkbox"/>

RITUALS / ALCHEMY

CHARACTER PORTRAIT**PERSONALITY TRAITS**

MANNERISMS AND APPEARANCE

CHARACTER BACKGROUND

COMPANIONS AND ALLIES

SESSION AND CAMPAIGN NOTES

CHARACTER NAME
Lawrence von Argento

PLAYER NAME

RACE Human CLASS Rogue LEVEL 5

SCORE	ABILITY	MOD
HP	16 STR	+3
45	13 CON	+1
Spd	20 DEX	+5
6	10 INT	+0
Init	10 WIS	+0
+7	8 CHA	-1

AC	20
Fort	17
Ref	21
Will	14

12 Passive Insight 17 Passive Perception


Skills

13	Acrobatics	DEX	(Trained)
2	Arcana	INT	
5	Athletics	STR	
6	Bluff	CHA	(Trained)
1	Diplomacy	CHA	
7	Dungeoneering	WIS	(Trained)
3	Endurance	CON	
2	Heal	WIS	
2	History	INT	
2	Insight	WIS	
1	Intimidate	CHA	
2	Nature	WIS	
7	Perception	WIS	(Trained)
2	Religion	INT	
12	Stealth	DEX	(Trained)
6	Streetwise	CHA	(Trained)
12	Thievery	DEX	(Trained)

ADDITIONAL EFFECTS

Action Point

ADDITIONAL EFFECTS



Effect: Gain a standard action this turn.
Special: You are reset to one action point when you take an extended rest. You gain an action point each milestone.

PLAY DATA DUNGEONS & DRAGONS

PLAY DATA DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTER SPECIAL DUNGEONS & DRAGONS

Second Wind

KEYWORDS Standard, Personal

ACTION: Standard, Personal, Range

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

Effect: You spend a healing surge and regain 11 hit points. You gain a +2 bonus to all defenses until the start of your next turn.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Rogue LEVEL 1 BOOK PH

Riposte Strike

KEYWORDS Martial, Weapon

ACTION: Standard, Range

ATTACK vs DEFENSE TARGET

Requirement: You must be wielding a light blade.
Attack: Dexterity vs. AC
Hit: 1[W] + Dexterity modifier (+5) damage. If the target attacks you before the start of your next turn, you make your riposte against the target as an immediate interrupt: a Strength vs. AC attack that deals 1[W] + Strength modifier (+3) damage. Increase damage to 2[W] + Dexterity modifier (+5) and riposte to 2[W] + Strength modifier (+3) at 21st level.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Rogue LEVEL 1 BOOK PH

Disheartening Strike

KEYWORDS Martial, Rattling, Weapon

ACTION: Standard, Range

ATTACK vs DEFENSE TARGET

Requirement: You must be wielding a crossbow, a light blade, or a sling.
Attack: Dexterity vs. AC
Hit: 1[W] + Dexterity modifier (+5) damage. Increase damage to 2[W] + Dexterity modifier (+5) at 21st level.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Rogue LEVEL 1 BOOK MP

UTILITY POWER DUNGEONS & DRAGONS

AT-WILL POWER DUNGEONS & DRAGONS

AT-WILL POWER DUNGEONS & DRAGONS

Acrobatic Strike

KEYWORDS Martial, Weapon

ACTION: Standard, Range

ATTACK vs DEFENSE TARGET

Prerequisite: You must be trained in Acrobatics.
Requirement: You must be wielding a light blade.
Attack: Dexterity vs. AC
Hit: 1[W] + Dexterity modifier (+5) damage. If you are grabbed, you escape the grab.
Level 21: 2[W] + Dexterity modifier (+5) damage.
Effect: Before or after the attack, you shift 1 square.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Rogue LEVEL 1 BOOK MP2

Dazing Strike

KEYWORDS Martial, Weapon

ACTION: Standard, Range

ATTACK vs DEFENSE TARGET

Requirement: You must be wielding a light blade.
Attack: Dexterity vs. AC
Hit: 1[W] + Dexterity modifier (+5) damage, and the target is dazed until the end of your next turn.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Rogue LEVEL 1 BOOK PH

Brutal Trick

KEYWORDS Martial, Rattling, Weapon

ACTION: Standard, Range

ATTACK vs DEFENSE TARGET

Requirement: You must be wielding a light blade.
Attack: Dexterity vs. AC. This attack provokes an opportunity attack from the target. If the target misses with the opportunity attack, you target the lower of its AC or Reflex.
Ruthless Ruffian: If the target misses or does not make the opportunity attack, you can target the lower of its AC, Fortitude, or Reflex.
Hit: 3[W] + Dexterity modifier (+5) damage.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Rogue LEVEL 3 BOOK MP2

AT-WILL POWER DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTER POWER DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTER POWER DUNGEONS & DRAGONS

Press the Advantage

KEYWORDS Martial, Weapon		USED
Free	* ↓ ↗	Melee weapon
ACTION	↶ ↷	RANGE
vs		The triggering enemy
ATTACK	DEFENSE	TARGET
<p>Trigger: You bloody an enemy with a melee attack</p> <p>Requirement: You must be wielding a light blade.</p> <p>Attack: Dexterity vs. AC</p> <p>Hit: 2[W] + Dexterity modifier (+5) damage.</p> <p>Miss: Half damage.</p>		
ADDITIONAL EFFECTS		
CLASS Rogue	LEVEL 1	BOOK MP
DAILY POWER		DUNGEONS & DRAGONS

Go for the Eyes

KEYWORDS Martial, Weapon		USED
Standard	* ↓ ↗	Melee or Ranged weapon
ACTION	↶ ↷	RANGE
vs		One creature
ATTACK	DEFENSE	TARGET
<p>Requirement: You must be wielding a crossbow, a light blade, or a sling.</p> <p>Attack: Dexterity vs. AC</p> <p>Hit: 2[W] + Dexterity modifier (+5) damage, and the target is blinded and can't shift until the end of your next turn.</p> <p>Aftereffect: Until the end of the encounter, whenever you damage the target, it takes a -2 penalty to attack rolls and can't shift until the end of your next turn.</p> <p>Miss: If you were hidden from the target before the attack, you do not expend this power.</p>		
ADDITIONAL EFFECTS		
CLASS Rogue	LEVEL 5	BOOK MP2
DAILY POWER		DUNGEONS & DRAGONS

Tumble

KEYWORDS Martial		USED
Move	↓ ↗	Personal
ACTION	↶ ↷	RANGE
<input type="checkbox"/> AT-WILL	<input checked="" type="checkbox"/> ENCOUNTER	<input type="checkbox"/> DAILY
<p>Prerequisite: You must be trained in Acrobatics.</p> <p>Effect: You can shift a number of squares equal to one-half your speed.</p>		
ADDITIONAL EFFECTS		
CLASS Rogue	LEVEL 2	BOOK PH
UTILITY POWER		DUNGEONS & DRAGONS

Magic Mace +2

1d8	2	Mace	
DAMAGE	PROFICIENT	GROUP	RANGE
+2 attack rolls and damage rolls		6	+2d6 damage
ENHANCEMENT		LEVEL	CRITICAL
<p>PROPERTIES</p> <p>Versatile</p> <p>Melee Basic Attack: +7 attack, 1d8+5 damage</p>			
<input type="checkbox"/> AT-WILL	<input type="checkbox"/> ENCOUNTER	<input type="checkbox"/> DAILY	
POWER			
ITEM SLOT One-hand	WEIGHT 6	PRICE 1800	BOOK PH
MAGIC WEAPON		DUNGEONS & DRAGONS	

Bloodcut Leather Armor +1

2	-	-	1
AC BONUS	CHECK	SPEED	QUANTITY
+1 AC		4	Armor
ENHANCEMENT		LEVEL	TYPE
<p>PROPERTIES</p>			
<input type="checkbox"/> AT-WILL	<input type="checkbox"/> ENCOUNTER	<input type="checkbox"/> DAILY	
POWER			
<p>Power (Healing Surge): Minor Action. While you are bloodied, use this armor to gain resist 10 to all damage until the end of your next turn.</p>			
ITEM SLOT Body	WEIGHT 15	PRICE 840	BOOK PH
MAGIC ITEM		DUNGEONS & DRAGONS	

Frostwolf Pelt +1

			1
AC BONUS	CHECK	SPEED	QUANTITY
+1 Fortitude, Reflex, and Will		4	Neck Slot Item
ENHANCEMENT		LEVEL	TYPE
<p>PROPERTIES</p> <p>You gain resist 5 cold.</p>			
<input type="checkbox"/> AT-WILL	<input type="checkbox"/> ENCOUNTER	<input checked="" type="checkbox"/> DAILY	
POWER			
<p>Power (Daily): Immediate Reaction. Trigger: An enemy adjacent to you hits you. Effect: The triggering enemy is knocked prone.</p>			
ITEM SLOT Neck	WEIGHT 0	PRICE 840	BOOK AV2
MAGIC ITEM		DUNGEONS & DRAGONS	

Acrobat Boots (heroic tier)

			1
AC BONUS	CHECK	SPEED	QUANTITY
		2	Feet Slot Item
ENHANCEMENT		LEVEL	TYPE
<p>PROPERTIES</p> <p>Gain a +1 item bonus to Acrobatics checks.</p>			
<input checked="" type="checkbox"/> AT-WILL	<input type="checkbox"/> ENCOUNTER	<input type="checkbox"/> DAILY	
POWER			
<p>Power (At-Will): Minor Action. Stand up from prone.</p>			
ITEM SLOT Feet	WEIGHT 0	PRICE 520	BOOK PH
MAGIC ITEM		DUNGEONS & DRAGONS	

Player Name

Miriam Clouddancer 5 Sorcerer 5 500

Character Name Level Class Paragon Path Epic Destiny Total XP

Half-Elf Medium 22 Female 5'8" 150 lb Lawful Good Tempus

Race Size Age Gender Height Weight Alignment Deity Adventuring Company RPGA Number

INITIATIVE

SCORE	DEX	1/2 LVL	MISC
3	1	2	

CONDITIONAL MODIFIERS

DEFENSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ARMOR/ ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
14	AC	12	1			1		

CONDITIONAL BONUSES

MOVEMENT

SCORE	BASE	ARMOR	ITEM	MISC
6	Speed (Squares)	6		

SPECIAL MOVEMENT

ABILITY SCORES

SCORE	ABILITY	ABIL MOD	MOD + 1/2 LVL
16	STR Strength	3	5
12	CON Constitution	1	3
13	DEX Dexterity	1	3
10	INT Intelligence	0	2
8	WIS Wisdom	-1	1
20	CHA Charisma	5	7

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
16	FORT	12	3			1		

CONDITIONAL BONUSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
14	REF	12	1			1		

CONDITIONAL BONUSES

SCORE	DEFENSE	10 + 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
20	WILL	12	5	2		1		

CONDITIONAL BONUSES

HIT POINTS

MAX HP	BLOODIED	HEALING SURGES
44	22	11
	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

DAMAGE WORKSPACE

ABILITY: Melee Basic Attack - Magic Staff +2

ATT BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
+ 9	2	3		2		2	

ABILITY: Melee Basic Attack - Unarmed

ATT BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
+ 5	2	3					

RACE FEATURES

- Dilettante** - Choose at-will power from other class; use as encounter power.
- Dual Heritage** - Count as elf, half-elf, and human for choosing feats.
- Group Diplomacy** - Allies within 10 get +1 to Diplomacy.

BASIC ATTACKS

ATTACK	DEFENSE	WEAPON OR POWER	DAMAGE
9	vs Ref	Acid Orb (Magic Staff +2)	1d10+11
5	vs AC	Unarmed (Melee)	1d4+3
3	vs AC	Unarmed (Range)	1d4+3

SKILLS

BONUS	SKILL NAME	ABIL	MOD + 1/2 LVL	TRND (+5)	ARMOR PENALTY	MISC
3	Acrobatics	DEX	3	0	n/a	0
7	Arcana	INT	2	5	n/a	0
5	Athletics	STR	5	0	n/a	0
7	Bluff	CHA	7	0	n/a	0
9	Diplomacy	CHA	7	0	n/a	2
6	Dungeoneering	WIS	1	5	n/a	0
3	Endurance	CON	3	0	n/a	0
1	Heal	WIS	1	0	n/a	0
7	History	INT	2	5	n/a	0
3	Insight	WIS	1	0	n/a	2
7	Intimidate	CHA	7	0	n/a	0
6	Nature	WIS	1	5	n/a	0
1	Perception	WIS	1	0	n/a	0
2	Religion	INT	2	0	n/a	0
3	Stealth	DEX	3	0	n/a	0
7	Streetwise	CHA	7	0	n/a	0
3	Thievery	DEX	3	0	n/a	0

CLASS / PATH / DESTINY FEATURES

Spell Source - Each sorcerer has a Spell Source

FEATS

- Dual Implement Spellcaster** - Add off-hand implement enhancement to damage rolls
- Warding Soul** - Adjacent allies gain your resistances
- Bardic Dilettante** - Bard: skill training, majestic word 1/day

LANGUAGES KNOWN

Common, Elven, Dwarven

POWER INDEX

List your powers below.
Check the box when the power is used.
Clear the box when the power renews.

AT-WILL POWERS

Burning Spray	
Acid Orb	

ENCOUNTER POWERS

Second Wind	<input type="checkbox"/>
Ire Strike	<input type="checkbox"/>
Tearing Claws	<input type="checkbox"/>
Dancing Lightning	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

DAILY POWERS

Lightning Breath	<input type="checkbox"/>
Majestic Word	<input type="checkbox"/>
Slaad's Gambit	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

UTILITY POWERS

Absorb Storm	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

OTHER EQUIPMENT

Adventurer's Kit

COINS AND OTHER WEALTH

Money on hand: 100 gp
Stored money: 0 gp
Encumbrance: 39 / 160

MAGIC ITEM INDEX

List your powers below.
Check the box when the power is used.
Clear the box when the power renews.

MAGIC ITEMS

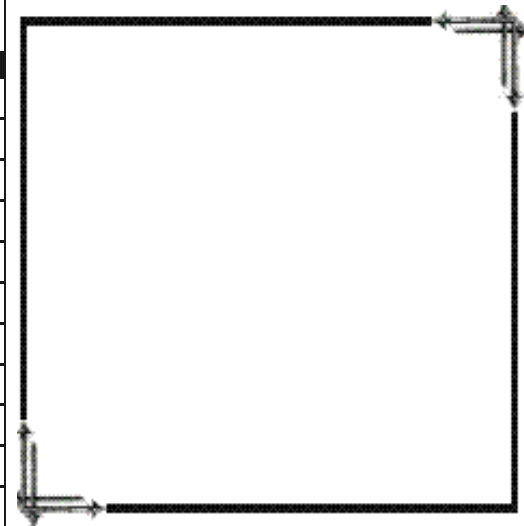
WEAPON	Magic Staff +2 (Off-hand) (E)	<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
WEAPON		<input type="checkbox"/>
ARMOR	Parchment Cloth Armor (Basic Clothing) +1 (E)	<input type="checkbox"/>
ARMS	Bracers of the Perfect Shot (heroic tier) (E)	<input type="checkbox"/>
FEET		<input type="checkbox"/>
HANDS		<input type="checkbox"/>
HEAD		<input type="checkbox"/>
NECK	Cape of the Mountebank +1 (E)	<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"/>

Daily Item Powers Per Day

Heroic (1-10)	<input type="checkbox"/>	Milestone	<input type="checkbox"/>	/	<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"/>	/	<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"/>	/	<input type="checkbox"/>

RITUALS / ALCHEMY

CHARACTER PORTRAIT



PERSONALITY TRAITS

MANNERISMS AND APPEARANCE

CHARACTER BACKGROUND

COMPANIONS AND ALLIES

SESSION AND CAMPAIGN NOTES

CHARACTER NAME
Miriam Clouddancer

PLAYER NAME

RACE Half-Elf CLASS Sorcerer LEVEL 5

HP	SCORE	ABILITY	MOD	AC
44	16	STR	+3	14
Spd	12	CON	+1	Fort
6	13	DEX	+1	16
Init	10	INT	+0	Ref
+3	8	WIS	-1	14
	20	CHA	+5	Will
				20

13 Passive Insight 11 Passive Perception


Skills

3	Acrobatics	DEX	
7	Arcana	INT	(Trained)
5	Athletics	STR	
7	Bluff	CHA	
9	Diplomacy	CHA	
6	Dungeoneering	WIS	(Trained)
3	Endurance	CON	
1	Heal	WIS	
7	History	INT	(Trained)
3	Insight	WIS	
7	Intimidate	CHA	
6	Nature	WIS	(Trained)
1	Perception	WIS	
2	Religion	INT	
3	Stealth	DEX	
7	Streetwise	CHA	
3	Thievery	DEX	

ADDITIONAL EFFECTS

Action Point

ADDITIONAL EFFECTS



Effect: Gain a standard action this turn.
Special: You are reset to one action point when you take an extended rest. You gain an action point each milestone.

PLAY DATA DUNGEONS & DRAGONS

PLAY DATA DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTER SPECIAL DUNGEONS & DRAGONS

Second Wind

KEYWORDS

Standard Personal ACTION RANGE

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

Effect: You spend a healing surge and regain 11 hit points. You gain a +2 bonus to all defenses until the start of your next turn.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Sorcerer LEVEL 5 BOOK PH

Burning Spray

KEYWORDS Arcane, Fire, Implement USED

Standard Close blast 3 ACTION RANGE

9 vs Reflex Each creature in blast ATTACK DEFENSE TARGET

Attack: Charisma vs. Reflex
Hit: 1d8 + Charisma modifier (+5) fire damage. Level 21: 2d8 + Charisma modifier (+5) fire damage.
Dragon Magic: The next enemy that hits you with a melee attack before the end of your next turn takes fire damage equal to your Strength modifier (+3).
Magic Staff +2: +9 attack, 1d8+9 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Sorcerer LEVEL 1 BOOK PH2

Acid Orb

KEYWORDS Acid, Arcane, Implement USED

Standard Ranged 20 ACTION RANGE

9 vs Reflex One creature ATTACK DEFENSE TARGET

Attack: Charisma vs. Reflex
Hit: 1d10 + Charisma modifier (+5) acid damage. Level 21: 2d10 + Charisma modifier (+5) acid damage.
Special: This power can be used as a ranged basic attack.
Magic Staff +2: +9 attack, 1d10+11 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Sorcerer LEVEL 1 BOOK PH2

UTILITY POWER DUNGEONS & DRAGONS

AT-WILL POWER DUNGEONS & DRAGONS

AT-WILL POWER DUNGEONS & DRAGONS

Ire Strike

KEYWORDS

Standard ACTION RANGE

9 vs Reflex ATTACK DEFENSE TARGET

Attack: Charisma vs. Reflex
Hit: 1d10 + Charisma modifier (+5) damage, and you push the target 1 square.
Dragon Magic: If the target is bloodied, you push it 3 squares instead of 1.
Magic Staff +2: +9 attack, 1d10+9 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Sorcerer LEVEL * BOOK

Tearing Claws

KEYWORDS Arcane, Implement USED

Standard Close burst 1 ACTION RANGE

9 vs Reflex Each enemy in burst ATTACK DEFENSE TARGET

Attack: Charisma vs. Reflex
Hit: 1d10 + Charisma modifier (+5) damage, and you push the target 1 square.
Dragon Magic: If the target is bloodied, you push it 3 squares instead of 1.
Magic Staff +2: +9 attack, 1d10+9 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Sorcerer LEVEL 1 BOOK AP

Dancing Lightning

KEYWORDS Arcane, Implement, Lightning, Thunder USED

Standard Ranged 10 ACTION RANGE

9 vs Reflex One creature ATTACK DEFENSE TARGET

Attack: Charisma vs. Reflex
Hit: 2d10 + Charisma modifier (+5) lightning damage, and each creature adjacent to the target takes thunder damage equal to your Charisma modifier (+5).
Magic Staff +2: +9 attack, 2d10+9 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Sorcerer LEVEL 3 BOOK PH2

ENCOUNTER POWER DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTER POWER DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTER POWER DUNGEONS & DRAGONS

Lightning Breath

KEYWORDS Arcane, Implement, Lightning USED

Standard Close blast 3

ACTION 3 **RANGE**

9 vs Reflex Each creature in blast

ATTACK DEFENSE TARGET

Attack: Charisma vs. Reflex
Hit: 3d8 + Charisma modifier (+5) lightning damage.
Miss: Half damage.
Effect: Until the end of your next turn, whenever an enemy hits you with a melee attack, you push that enemy 1 square.
Dragon Magic: The enemy also takes 5 lightning damage.
Sustain Minor: The effect persists.

Magic Staff +2: +9 attack, 3d8+9 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Sorcerer LEVEL 1 BOOK PH2

DAILY POWER DUNGEONS & DRAGONS

Majestic Word

KEYWORDS Arcane, Healing USED

Minor See below

ACTION **RANGE**

vs You or one ally in burst

ATTACK DEFENSE TARGET

Effect: The target can spend a healing surge and regain additional hit points equal to your Charisma modifier (+5). You also slide the target 1 square.
 Level 6: 1d6 + Charisma modifier (+5) additional hit points.
 Level 11: 2d6 + Charisma modifier (+5) additional hit points.
 Level 16: 3d6 + Charisma modifier (+5) additional hit points.
 Level 21: 4d6 + Charisma modifier (+5) additional hit points.
 Level 26: 5d6 + Charisma modifier (+5) additional hit points.

Unarmed: +2 attack

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Bard LEVEL BOOK PH2

DAILY POWER DUNGEONS & DRAGONS

Slaad's Gambit

KEYWORDS Arcane, Implement, Psychic, Teleportation USED

Imm Interr 5 Ranged 5

ACTION **RANGE**

9 vs Will The triggering enemy

ATTACK DEFENSE TARGET

Trigger: An enemy within 5 squares of you hits you
Effect: Before the attack, you teleport your speed.
Attack: Charisma vs. Will
Hit: 2d10 + Charisma modifier (+5) psychic damage.
Miss: Half damage.

Magic Staff +2: +9 attack, 2d10+9 damage

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Sorcerer LEVEL 5 BOOK AP

DAILY POWER DUNGEONS & DRAGONS

Absorb Storm

KEYWORDS Arcane USED

Imm React Personal

ACTION **RANGE**

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

Trigger: You take cold, lightning, or thunder damage
Effect: Until the end of the encounter, you gain resistance to the triggering damage type equal to your Charisma modifier (+5). Your next attack before the end of the encounter that deals the triggering damage type gains a +2 bonus to the attack roll.

ADDITIONAL EFFECTS

CLASS Sorcerer LEVEL 2 BOOK AP

UTILITY POWER DUNGEONS & DRAGONS

Magic Staff +2

DAMAGE	PROFICIENT	GROUP	RANGE
+2 attack rolls and damage rolls		6	+2d6 damage
ENHANCEMENT		LEVEL	CRITICAL

PROPERTIES
 Melee Basic Attack: +9 attack, 1d8+5 damage
 Acid Orb: +9 attack, 1d10+11 damage

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

POWER

ITEM SLOT Off-hand WEIGHT 0 PRICE 1800 BOOK PH

MAGIC WEAPON DUNGEONS & DRAGONS

Parchment Cloth Armor (Basic Clothing)

AC BONUS	CHECK	SPEED	QUANTITY
+1 AC		4	Armor
ENHANCEMENT		LEVEL	TYPE

PROPERTIES
 This armor contains a number of arcane charges equal to its enhancement bonus. Recharging the armor requires an extended rest.

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

POWER
Power (At-Will): Free. Trigger: You use an arcane power and make an attack roll. Effect: You spend any number of unused charges from this armor and gain a power bonus to the attack roll for the triggering power equal to the number of charges spent.

ITEM SLOT Body WEIGHT 4 PRICE 840 BOOK PH

MAGIC ITEM DUNGEONS & DRAGONS

Cape of the Mountebank +1

AC BONUS	CHECK	SPEED	QUANTITY
+1 Fortitude, Reflex, and Will		5	Neck Slot Item
ENHANCEMENT		LEVEL	TYPE

PROPERTIES

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

POWER
Power (Daily • Teleportation): Immediate Reaction. Use this power when you are hit by an attack. Teleport 5 squares and gain combat advantage against the attacker until the end of your next turn.

ITEM SLOT Neck WEIGHT 0 PRICE 1000 BOOK AV

MAGIC ITEM DUNGEONS & DRAGONS

Bracers of the Perfect Shot (heroic tier)

AC BONUS	CHECK	SPEED	QUANTITY
		3	Arms Slot Item
ENHANCEMENT		LEVEL	TYPE

PROPERTIES
 When you hit with a ranged basic attack, you gain a +2 item bonus to the damage roll.

AT-WILL ENCOUNTER DAILY

POWER

ITEM SLOT Arms WEIGHT 0 PRICE 680 BOOK PH

MAGIC ITEM DUNGEONS & DRAGONS