

Malvolio (Mal)



Malvolio, Mal blandt venner

Rigtige dvaergenavn Darragan

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

Dårlige eller onde koncepter for ham: Kaos og anarki, løgn, forræderi, vægelsind og tvetydighed. Han er lawful som det er nu, lawful fordi han har den holdning at uden lov og orden er der ingen civilisation. Hvis man ikke følgerne reglerne betyder det at andre kommer til at lide for det, hvilket kunne være ham. Derfor har han den holdning at man skal holde sit ord, gøre sin pligt og lade være med at gøre som der passer en bare fordi man lige har muligheden for det. Fordi det bider en selv i røven i sidste ende.

Han var indtil for et par år siden Neutral fordi han ikke aktivt gjorde noget, enten for at hjælpe folk af egen fri vilje, eller forsøgte at opnå goder for sig selv, selv om han var klar over de negative konsekvenser det ville have for andre. Det har ændret sig på grund af hans frygt. Han er bange for at dø og derfor ofre han sine egne for selv at slippe fri da han og hans folk blev overfaldet af en gruppe Illithids (Mind flayers). I stedet for at forsvare sine venner og måske ofre sit liv for at de kunne leve, flygtede han og overlevede selv. Det går ham på men nu hvor han ved at han er forbandet til helvedes flammer, er han begyndt at være mere ligeglad med konsekvenserne af sine handlinger. Når altså det gælder folk han ikke kender eller betyder noget for ham personligt. Han hjælper stadig andre fordi han ved at hver tjeneste han gør dem får han højst sandsynligt tilbage igen på et andet tidspunkt.

Baggrund: Han har været en del af en underjordisk eliteenhed af Baruk Azhik dværge Den sorte militis eller "Sortskjorterne" der tog sig af patruljer i udkanten af de underjordiske territorier. Han har jaget mange forskellige monstre i sin tilværelse og har udviklet sine evner med sine våben i lang tid. Da han pludseligt fandt sig selv uden job var han nødsaget til at finde en ny arbejdsgiver. Det gjorde han sydpå hvor hans evner hurtigt vakte interesse.

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

Koncept om karakteren: Malvolio er bygget op om ideen om en navy SEAL i en fantasy verden. Han har en heavy repeating crossbow med darksight sigte der er en pendant til et maskingevær a la FN-FAL. Han har camouflagede bukser og en sort ringbrynje på brystet, ryger cigar når han ikke arbejder. Han kan snige sig i mørket og jage sine fjender. Ud over det har han en tohåndsøkse han bruger i nærkamp for maksimal skade (ligesom den på billedet bare i økseformat). Han kan godt lide at bruge sine hænder, det er ham selv der står for at holde sit grej i orden og for at udvikle det.

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

Hans rolle i gruppen:

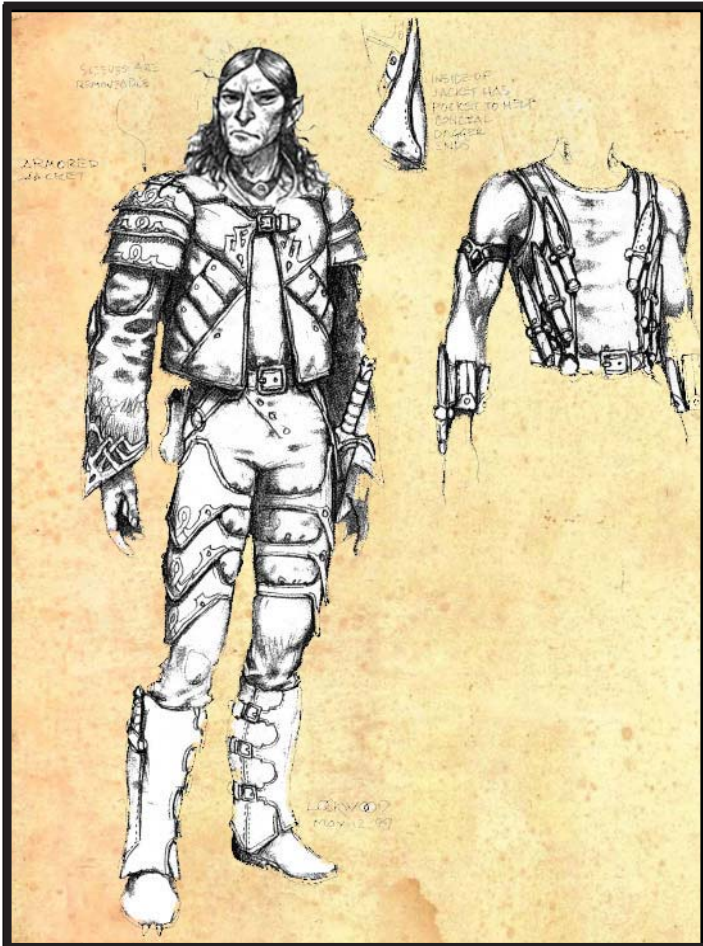
Han er ildkraft og nærkampsstøtte, ud over det er han også snigskytte og kan bevæge sig uset og lydløst. Han er især god under jorden, ikke bare fordi han er dværg, men også på grund af sin karriere som underjordsjægersoldat.

Kontakter:



Maulden

Hans fætter som er en warlock. han valgte at søge væk fra Barukh Azhik pga. sine interesser. Mal fandt frem til ham under sin eksil og Maulden har hjulpet ham med et sted at være mad på bordet og magisk assistance når det har været nødvendigt. Til gengæld står Mal nu med en ret stor gæld over for ham i form af tjenester og/eller goder. De er gode nok venner men Mal bryder sig ikke om den vej Maulden har taget med de dæmoniske kræfter, Maulden mener at Mal er dobbeltmorsk da han selv har ofret sin moralske integritet som lejesoldat og tjæ, morder.



Abanderas

En elverbarde. Han og Mal er blevet gode venner fordi Mal syntes han spiller godt på sin guitar og han tager ikke sig selv for højtideligt. Ud over det har han også kontakter i den kriminelle undergrund og det betyder at Abanderas af og til sørger for arbejde til Mal, når han har brug for noget støtte i kamp. Han og Mal mødtes på den lokale "Tarrasque Bar" hvor Abanderas spillede regelmæssigt. Mal begyndte at give ham drinks og snakke med ham og de to fandt ud af at de åbenbart kikkede godt sammen. Den kvikke flyvske og smilende elver, med den tørre, kyniske og til tider lidt platte dværg.

Adventuring Gear

Body:

Leather Armor
Cloak, very dark gray

Arms:

Steel bracers with Viking markings in gold

Back:

Crossbow
Greataxe with Viking markings in gold
Backpack
30 feet of string
Toolkit
Grappling hook with 60 feet of rope
Climbing kit
6 Pitons
Thieves Toolkit
Hammer
Mirror
Healers kit
Bedroll
Whetstone
Flint and steel
Crowbar
Rations
Waterskin
Needle & Thread
Black bandana
Signal horn
Pot & Pan
Cutlery & 3 spoons
Spices:
(Salt, Pepper, Paprika, Herbs)
Bowl & Plate
Razor
Steel wire
Scroll case & maps
Pulley
Deck of cards & pair of dice
Pint of oil

Quiver:

50 Normal Bolts
3 Grappling bolts

Belt:

Black Dagger
Skinning knife
Pick
Bag of caltrops
2 Belt Pouches
25 Smokesticks(Matches)
Enough cigars

Feet:

Steel shod boots with steel caps

Special equipment:

Black dagger

det er en dolk alle sortskjorter får udleveret når de har gennemført deres rekruttid. På dolken kan man se hvor godt den enkelte dværg har klaret det. Det kan ses ved antallet af sølvnitte der bliver sat ind i skæftet. Det går fra 1 nitte, hvis man bare gennemfører, til 5 nitte, ved en virkelig ekseptionelt rekrut. Det er også almindeligt at lave små mærker i skæftet for at vise forskellige hændelser eller udmærkelser. For eksempel med et hak for hver fjende nedlagt, et tyndt bånd af sølv for hver mission man har gennemført. Mal har fået 3 nitte, en for at have gennemført, en for at have dræbt en drow og en for at have advaret om et angreb på byen. Han har også nogle andre mærkninger fra sine missioner men taler ikke om dem.

Bracers & Axe

Mal økse og armbånd er lavet af hans onkel, Mauldens far, Maldrin. Han lavede dem oprindeligt som en gave til sin søn da han skulle træde ind i Jerngarden som sin far. Uheldigvis var det ikke den sti Maulden valgte at følge og derfor har han givet dem til Mal i stedet for. Maulden virkede ligeglad med at hans fætter fik hans udstyr og han har aldrig bemærket noget til Mal omkring det. Tingene er ikke magiske men de er meget smukke og flot håndværk med vikingemærkninger der slanger sig ind og ud mellem hinanden i guld.

Zharr & Gor



De to mastiffer Mal har trænet fra de var hvalpe. De er lydige og veltrænede og Mal har brugt dem som sporhunde og som kamphunde. Med en vægt på henholdsvis 143 og 151 pund er de et par tunge drenge der hjælper med at holde folk Mal ikke har lyst til at snakke med væk.

Jeg forestiller mig at hundenes kommandoer er tyske ord; Zharr! Gor! Hinter!

Zharr betyder ild i dværgemål og Gor betyder bæst. Zharr er den hurtige aggressive, mens Gor er den mere tunge og ondskabsfulde. Zharr er mest lydige, mens Gor nogen gange kan være lidt oprørsk.

Dungeons & Dragons

CHARACTER SHEET

Player Name **Stefan Lægteskov**

Malvolio (Mal) Blackaxe

2 Ranger

1.000

Character Name **Dwarf** Size **M** Age **Male** Height **4'9"** Weight **165lbs.** Alignment **Unaligned** Deity **loun**
 Paragon Path Epic Destiny Adventuring Company or Other Affiliations
 Total XP

INITIATIVE

SCORE	DEX	1/2 LEVEL	MISC
6	3	1	2

CONDITIONAL MODIFIERS

DEFENSES

SCORE	DEFENSE	10+ 1/2 LVL	ARMOR/ ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
16	AC	11	5					

CONDITIONAL REMARKS

MOVEMENT

SCORE	BASE	ARMOR	ITEM	MISC
5	Speed (Squares)	5		

SPECIAL MOVEMENT

ABILITY SCORES

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

DEFENSE	10+ 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
15	FORT	11	3	1			

CONDITIONAL REMARKS

DEFENSE	10+ 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
15	REF	11	3	1			

CONDITIONAL REMARKS

DEFENSE	10+ 1/2 LVL	ABIL	CLASS	FEAT	ENH	MISC	MISC
15	WILL	11	3	1			

CONDITIONAL REMARKS

SENSES

SCORE	PASSIVE SCORE	SKILL BONUS
14	Passive Insight	10 + 4
19	Passive Perception	10 + 9

SPECIAL SENSES

ATTACK WORKSPACE

ABILITY: Crossbow

ATTACK BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
+6	1	3		2			

ABILITY: Battleaxe

ATTACK BONUS	1/2 LVL	ABIL	CLASS	PROF	FEAT	ENH	MISC
+4	1	1		2			

HIT POINTS

MAX HP	BLOODED	HEALING SURGES	SURGE VALUE	SURGES DAY
38	19	9	9	9

ACTION POINTS

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

ADDITIONAL EFFECTS FOR SPENDING ACTION POINTS

DAMAGE WORKSPACE

ABILITY: Crossbow

DAMAGE	ABIL	FEAT	ENH	MISC	MISC
3	3				

ABILITY: Battleaxe

DAMAGE	ABIL	FEAT	ENH	MISC	MISC
1	1				

RACE FEATURES

- ABILITY SCORE MODS
- Cast-Iron Stomach: +5 Poison Save
 - Dwarven Resilience: Use 2nd Wind as minor action
 - Proficient with throwing hammer and warhammer
 - Encumbered Speed: Not slowed by armor or weight
 - Stand Your Ground: -1 to forced moves, save on knockdowns

BASIC ATTACKS

ATTACK	DEFENSE	WEAPON OR POWER	DAMAGE
+4	vs AC	Battleaxe	1D10+1
+6	vs AC	Crossbow	1D8+3
+5	vs AC	Dagger	1D4+1
+7	vs AC	Dagger(Thrown)	1D4+3

CLASS / PATH / DESTINY FEATURES

- Fighting Syle
- Hunters Quarry: +1d6 damage to quarry
- Prime Shot: +1 Ranged if you're closest
- Sneak attack: Encounter power +2d6 damage if combat advantage

FEATS

- Sneak of shadows
- Gain Thievery and Sneak Attack Ability
- Toughness
- Gain 5 HP's per tier
- Quick Draw
- draw with attack, +2 Initiative

SKILLS

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

LANGUAGES KNOWN

Common Dwarven

Racial traits/Class Features/Feats

Cast-Iron Stomach: +5 racial bonus to saving throws against poison.

Dwarven Resilience: You can use your second wind as a minor action instead of a standard action.

Dwarven Weapon Proficiency: You gain proficiency with the throwing hammer and the warhammer.

Encumbered Speed: You move at your normal speed even when it would normally be reduced by armor or a heavy load. Other effects that limit speed (such as difficult terrain or magical effects) affect you normally.

Stand Your Ground: When an effect forces you to move—through a pull, a push, or a slide—you can move 1 square less than the effect specifies. This means an effect that normally pulls, pushes, or slides a target 1 square does not force you to move unless you want to.

In addition, when an attack would knock you prone, you can immediately make a saving throw to avoid falling prone.

SNEAK OF SHADOWS

[MULTICLASS ROGUE]

Prerequisite: Dex 13

Benefit: You gain training in the Thievery skill.

Once per encounter, you can use the rogue's Sneak Attack class feature.

CLASS TRAITS

Role: Striker. You concentrate on either ranged attacks or two-weapon melee fighting to deal a lot of damage to one enemy at a time. Your attacks rely on speed and mobility, since you prefer to use hit-and-run tactics whenever possible.

Power Source: Martial. Your talents depend on extensive training and practice, inner confidence, and natural proficiency.

Key Abilities: Strength, Dexterity, Wisdom

Armor Proficiencies: Cloth, leather, hide

Weapon Proficiencies: Simple melee, military melee, simple ranged, military ranged

Bonus to Defense: +1 Fortitude, +1 Reflex

Hit Points at 1st Level: 12 + Constitution score

Hit Points per Level Gained: 5

Healing Surges per Day: 6 + Constitution modifier

Trained Skills: Dungeoneering or Nature (your choice).

From the class skills list below, choose four more trained skills at 1st level.

Class Skills: Acrobatics (Dex), Athletics (Str), Dungeoneering (Wis), Endurance (Con), Heal (Wis), Nature (Wis), Perception (Wis), Stealth (Dex)

TOUGHNESS

Benefit: When you take this feat, you gain additional hit points. You gain an additional 5 hit points at each tier of play (at 1st, 11th, and 21st level).

HUNTER'S QUARRY

Once per turn as a minor action, you can designate the enemy nearest to you as your quarry.

Once per round, you deal extra damage to your quarry. The extra damage is based on your level. If you can make multiple attacks in a round, you decide which attack to apply the extra damage to after all the attacks are rolled.

The hunter's quarry effect remains active until the end of the encounter, until the quarry is defeated, or until you designate a different target as your quarry.

You can designate one enemy as your quarry at a time.

Level	Hunter's Quarry Extra Damage
1st-10th	+1d6
11th-20th	+2d6
21st-30th	+3d6

PRIME SHOT

If none of your allies are nearer to your target than you are, you receive a +1 bonus to ranged attack rolls against that target.

QUICK DRAW

Prerequisite: Dex 13

Benefit: You can draw a weapon (or an object stored in a belt pouch, bandolier, or similar container, such as a potion) as part of the same action used to attack with the weapon or use the object.

You also gain a +2 feat bonus to initiative checks.

At Will Powers

Careful Attack Ranger Attack 1

You study the enemy, looking for a gap in his defenses. Only when you find it do you strike.

At-Will ♦ Martial, Weapon

Standard Action Melee or Ranged weapon

Requirement: You must be wielding two melee weapons or a ranged weapon.

Target: One creature

Attack: Strength + 2 vs. AC (melee) or Dexterity + 2 vs. AC (ranged).

Hit: 1[W] damage (melee) or 1[W] damage (ranged).

Increase damage to 2[W] (melee) or 2[W] (ranged) at 21st level.

Twin Strike Ranger Attack 1

If the first attack doesn't kill it, the second one might.

At-Will ♦ Martial, Weapon

Standard Action Melee or Ranged weapon

Requirement: You must be wielding two melee weapons or a ranged weapon.

Targets: One or two creatures

Attack: Strength vs. AC (melee; main weapon and off-hand weapon) or Dexterity vs. AC (ranged), two attacks

Hit: 1[W] damage per attack.

Increase damage to 2[W] at 21st level.

Encounter Powers

Fox's Cunning Ranger Attack 1

Using the momentum from your enemy's blow to fall back or slip to one side, you make a sudden retaliatory attack as he stumbles to regain his composure.

Encounter ♦ Martial, Weapon

Immediate Reaction Melee or Ranged weapon

Trigger: An enemy makes a melee attack against you

Attack: You can shift 1 square, then make a basic attack against the enemy.

Special: Gain a power bonus to your basic attack roll equal to your Wisdom modifier.

SNEAK ATTACK

Once per round, when you have combat advantage against an enemy and are using a weapon from the light blade, the crossbow, or the sling weapon group, an attack you make against that enemy deals extra damage if the attack hits. You decide whether to apply the extra damage after making the damage roll. As you advance in level, your extra damage increases.

Level	Sneak Attack Damage
1st-10th	+2d6
11th-20th	+3d6
21st-30th	+5d6

Unbalancing Parry Ranger Utility 2

You deftly block your enemy's strike and turn his momentum against him, causing him to stumble to the side.

Encounter ♦ Martial, Weapon

Immediate Reaction Melee 1

Trigger: An enemy misses you with a melee attack

Effect: Slide the enemy into a square adjacent to you and gain combat advantage against it until the end of your next turn.

Daily Powers

Hunter's Bear Trap Ranger Attack 1

A well-placed shot to the leg leaves your enemy hobbled and bleeding.

Daily ♦ Martial, Weapon

Standard Action Melee or Ranged weapon

Target: One creature

Attack: Strength vs. AC (melee) or Dexterity vs. AC (ranged)

Hit: 2[W] + Strength modifier damage (melee) or 2[W] +

Dexterity modifier damage (ranged), and the target is slowed and takes ongoing 5 damage (save ends both).

Miss: Half damage, no ongoing damage, and the target is slowed until the end of your next turn.