

NAME:			HERO PATH:			RACE:			 -20 Dark
REP:	FATE:	LIFE:	GOLD PIECES:			ENCOUNTER MODIFIER:			

Primary		Adjusted		Experience Track		Unlocks the Abilities below at 50	
STRENGTH (Str)				★○○○○○○○○○○○○○○○		MIGHTY BLOW ☐ During Combat Dmg Rolls of 6 roll again and add to the roll	
DEXTERITY (Dex)				★○○○○○○○○○○○○○○○		PERFECT AIM ☐ Roll again for Hit Location and choose either result	
INTELLIGENCE (Int)				★○○○○○○○○○○○○○○○		SPELL CASTER ☐ Can now use Spells from the Spell Book	

Roll D10	DMG Mod	Location	ITEMS	STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	FIX	A/S	Item Found, roll 1d6 1-2=  3-4=  5-6= 
1	+3	Head										A:	□□□□□ ☒
2	+2	Back										A:	□□□□□ ☒
3	+1	Torso										A:	□□□□□ ☒
4	-	Arms										A:	□□□□□ ☒
5	-	Hands										A:	□□□□□ ☒
6	-	Main H											□□□□□ ☒
7	-	Off H										S:	□□□□□ ☒
8	BC	Waist										A:	□□□□□ ☒
9	-1	Legs										A:	□□□□□ ☒
10	-1	Feet										A:	□□□□□ ☒
			Neck										Oil ○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○
			Ring										Food ○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○
			Ring										Picks ○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○
Dmg Deflected to shield shades ½ a pip				TOTALS									

BELT SLOTS	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
------------	-----	-----	-----	-----	------

BEAST (Level)	BEAST BONUS	GP	○○○○○○○○○○○○○	ABILITIES	HP
---------------	-------------	----	---------------	-----------	----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

KEYS	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	POISON	○	○	○	○	○	○	○	○
LEVER	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	DISEASE	○	○	○	○	○	○	○	○

SKILLS			Experience Track		Level	Bonus	SPELL BOOK	Cost	HEALTH POINTS (HP)	
1	Agility	★○○○○○○○○○○○○○				+20			PRIMARY:	
2	Aware	★○○○○○○○○○○○○○				+15			ADJUSTED:	
3	Bravery	★○○○○○○○○○○○○○			50+	+10			CURRENT	
4	Dodge	★○○○○○○○○○○○○○				+5			OBJECTIVES:	
5	Escape	★○○○○○○○○○○○○○				+0			TIME TRACK	
6	Locks	★○○○○○○○○○○○○○			60+	-0			MOD:	
7	Lucky	★○○○○○○○○○○○○○			70+	-5				
8	Magic	★○○○○○○○○○○○○○			80+	-10				
9	Strong	★○○○○○○○○○○○○○			90+	-15				
10	Traps	★○○○○○○○○○○○○○			100	-20				

ARTISAN SHEET

NAME:			ARTISAN (Art)		○○○○○○○○○○○●
Salvage Skill		○○○○○○○○○○○●	Crafting Skill		○○○○○○○○○○○●

STANDARD and UPGRADED MATERIALS											
LESSER MATERIAL			FULL MATERIAL			LESSER MATERIAL			FULL MATERIAL		
1-10	Wood/Bone Splinters		44-53	Wood/Bone (5gp)		87	Violet Shard (8gp)		94	Violet Crystal (80gp)	
11-20	Leather/Hide Scrap		54-63	Leather/Hide (8gp)		88	Orange Shard (8gp)		95	Orange Crystal (80gp)	
21-30	Iron Ingots (1gp)		64-73	Iron (10gp)		89	Yellow Shard (8gp)		96	Yellow Crystal (80gp)	
31-34	Bronze Ingots (2gp)		74-77	Bronze (20gp)		90	Blue Shard (8gp)		97	Blue Crystal (80gp)	
35-37	Silver Ingots (3gp)		78-80	Silver (30gp)		91	Green Shard (8gp)		98	Green Crystal (80gp)	
38-40	Gold Ingots (4gp)		81-83	Gold (40gp)		92	Red Shard (8gp)		99	Red Crystal (80gp)	
41-43	Azure Ingots (6gp)		84-86	Azure (60gp)		93	Indigo Shard (8gp)		100	Indigo Crystal (80gp)	

SCRAPS ○○

At the end of a quest during the Artisan step, roll 1d100 for each shaded pip, and add 1 material to the result above, then remove the pip.

SALVAGE – Test: Artisan (Art) [S: salvage materials] [F: item destroyed] (*Salvage*)
DUNGEON SALVAGE – Test: Artisan (Art) -10 [S: shade 1 scraps pip] [F: nothing] (*Salvage*)
CRAFTING – Test: Art (- Schematic Modifier) [S: item is crafted] [F: nothing is crafted] (*Crafting*)

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

SCHEMATIC NAME		MOD	STANDARD MATERIALS				UPGRADED MATERIALS				VALUE
SLOT	ITEM NAME		STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S

COMBAT EXPERIENCE SHEET

	MONSTER	LEVEL 10 EXPERIENCE TRACK	REACTION MODIFIER	LEVEL 20 EXPERIENCE TRACK
B	BANSHEE 	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Holy Strength - Ignore Fear Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Dodge - Monster -2 Dmg</i>
	BASILISK	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Resistant - Ignore Poison Result</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Gaze Block - Ignore Petrify* Result</i>
	BEAR	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Dodge - Monster Dmg -2</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Weakness - Monster -2 DEF</i>
	BEASTMAN	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Advantage - Adventurer +2 Dmg</i>	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Feint - Adventurer +5 Attack</i>
	BEASTMAN ARCHER	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Dodge - Monster -2 Dmg</i>	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Dodge - Monster -2 Dmg</i>
	BEASTMAN CHAMPION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Feint - Adventure +5 Attack</i>	-1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Tactics - Adventurer +10 Attack</i>
	BEASTMAN WITCH	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Feint - Adventure +5 Attack</i>	-1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Disruption - Ignore Dark Magic Result</i>
	BLACK DRAGON	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage - Ignore Fear Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Disruption - Ignore Dark Magic Result</i>
	BLUE DRAGON	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage - Ignore Fear Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Evade Freeze - Ignore Freeze Result</i>
C	CENTAUR	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Weakness - Monster -2 DEF</i>	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Advantage - Adventurer +2 Dmg</i>
	CENTAUR CHAMPION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Feint - Adventure +5 Attack</i>	-1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Counter - Monster -5 Attack</i>
	CERBERUS 	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage - Ignore Fear Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Demon Slayer - Adventurer +3 Dmg</i>
	CHIMERA	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage - Ignore Fear Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Nimble - Monster -1 Attacks</i>
	COCKATRICE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Advantage - Adventurer +2 Dmg</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Gaze Block - Ignore Petrify* Result</i>
	CYCLOPS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Impact - Ignore Dazed Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Largeless - Ignore Large Result</i>
D	DEMON 	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Evade Fire - Ignore Avoid Fire Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Demon Slayer - Adventurer +3 Dmg</i>
	DEMON LORD 	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Largeless - Ignore Large Result</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Demon Slayer - Adventurer +3 Dmg</i>
	DIRE WOLVES	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Manoeuvre - Ignore Leap* Result</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge - Ignore Pack AV Bonus</i>
	DOPPELGÄNGER	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Tactics - Adventurer +10 Attack</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Advantage - Adventurer +2 Dmg</i>
E	ECHIDNA 	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Resistant - Ignore Poison Result</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Gaze Block - Ignore Petrify* Result</i>
	EVIL WARLOCK	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Tactics - Adventurer +10 Attack</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Disruption - Ignore Dark Magic Result</i>
F	FIRE ELEMENTAL	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Largeless - Ignore Large Result</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Evade Fire - Ignore Avoid Fire Test</i>
	FIRE WYRM	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Evade Fire - Ignore Avoid Fire Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Nimble - Monster -1 Attacks</i>
	FROST WYRM	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Evade Freeze - Ignore Freeze Result</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Nimble - Monster -1 Attacks</i>
G	GARGOYLE 	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage - Ignore Fear Test</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Impact - Ignore Dazed Test</i>

	MONSTER	LEVEL 10 EXPERIENCE TRACK	REACTION MODIFIER	LEVEL 20 EXPERIENCE TRACK
G	GHOST 🐼	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Holy Strength - Ignore Fear Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Counter - Monster -5 Attack</i>
	GHOUL 🐼	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Holy Strength - Ignore Fear Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Feint - Adventure +5 Attack</i>
	GIANT	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Largeless - Ignore Large Result</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Impact - Ignore Dazed Test</i>
	GIANT ANTS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Advantage - Adventurer +2 Dmg</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge - Ignore Pack AV Bonus</i>
	GIANT APES	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge - Ignore Pack AV Bonus</i>	-1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge - Ignore Pack AV Bonus</i>
	GIANT BATS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Lure - Ignore Fly Penalty</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Alert - Ignore Surprise</i>
	GIANT BOAR	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Counter - Monster -5 Attack</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Weakness - Monster -1 DEF</i>
	GIANT CENTIPEDE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Resistant - Ignore Poison Result</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Weakness - Monster -2 DEF</i>
	GIANT CRAB	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Dodge - Monster -2 Dmg</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Weakness - Monster -2 DEF</i>
	GIANT MOTH	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Subterfuge - Monster -10 Attack</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Lure - Ignore Fly Penalty</i>
	GIANT OOZES	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Tactics - Adventurer +10 Attack</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Web Dodge - Ignore Avoid Web Test</i>
	GIANT RATS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Protection - Ignore Disease Result</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge - Ignore Pack AV Bonus</i>
	GIANT ROC	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage - Ignore Fear Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Lure - Ignore Fly Penalty</i>
	GIANT SCORPION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Manoeuvre - Ignore Leap* Result</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Resistant - Ignore Poison Result</i>
	GIANT SNAKE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Resistant - Ignore Poison Result</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Dodge - Monster -2 Dmg</i>
	GIANT SPIDER	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Weakness - Monster -2 DEF</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Web Dodge - Ignore Avoid Web Test</i>
	GIANT VAMPIRE BAT 🐼	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Lure - Ignore Fly Penalty</i>	-1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Counter - Monster -5 Attack</i>
	GIANT WASPS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Weakness - Monster -1 DEF</i>	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Tactics - Adventurer +10 Attack</i>
	GOATMAN	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Dodge - Monster -2 Dmg</i>	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Feint - Adventure +5 Attack</i>
	GOATMAN ARCHER	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Alert - Ignore Surprise</i>	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Advantage - Adventurer +2 Dmg</i>
	GOATMAN PRIEST	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Advantage - Adventurer +2 Dmg</i>	-1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Disruption - Ignore Dark Magic Result</i>
	GOBLIN ARCHER	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Alert - Ignore Surprise</i>	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge - Ignore Pack AV Bonus</i>
	GOBLIN WARLOCK	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Dodge - Monster -2 Dmg</i>	-1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Disruption - Ignore Dark Magic Result</i>
	GOBLINOIDS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Feint - Adventure +5 Attack</i>	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge - Ignore Pack AV Bonus</i>
	GOBLINS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Counter - Monster -5 Attack</i>	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge - Ignore Pack AV Bonus</i>
	GOLDEN DRAGON	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage - Ignore Fear Test</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Dragon Slayer - Adventurer +4 Dmg</i>
	GREEN DRAGON	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Resistant - Ignore Poison Result</i>	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Largeless - Ignore Large Result</i>

	MONSTER	LEVEL 10 EXPERIENCE TRACK	REACTION MODIFIER	LEVEL 20 EXPERIENCE TRACK
G	GRIFFON	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage</i> - Ignore Fear Test	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Lure</i> – Ignore Fly Penalty
H	HARPY	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Lure</i> – Ignore Fly Penalty	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Resistant</i> - Ignore Poison Result
	HELL HOUNDS 🐾	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Manoeuvre</i> - Ignore Leap* Result	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge</i> – Ignore Pack AV Bonus
	HOBGOBLINS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge</i> – Ignore Pack AV Bonus	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Counter</i> - Monster -5 Attack
	HYDRA 🐉	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Evade Fire</i> - Ignore Avoid Fire Test	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Largeless</i> - Ignore Large Result
I	IMPS 🐉	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge</i> – Ignore Pack AV Bonus	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Evade Fire</i> - Ignore Avoid Fire Test
L	LAMIA 🐉	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage</i> - Ignore Fear Test	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Disruption</i> - Ignore Dark Magic Result
	LICH LORD ☠️	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Disruption</i> - Ignore Dark Magic Result	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Stay Dead</i> – Roll again Resurrection
	LIZARDMAN	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Tactics</i> - Adventurer +10 Attack	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Counter</i> - Monster -5 Attack
	LIZARDMAN ROCK SLINGER	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Alert</i> – Ignore Surprise	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Advantage</i> - Adventurer +2 Dmg
M	MANTICORE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage</i> - Ignore Fear Test	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Largeless</i> - Ignore Large Result
	MEDUSA 🐉	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage</i> - Ignore Fear Test	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Gaze Block</i> - Ignore Petrify* Result
	MINOTAUR	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage</i> - Ignore Fear Test	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Largeless</i> - Ignore Large Result
	MOUNTAIN LIONS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Manoeuvre</i> - Ignore Leap* Result	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge</i> – Ignore Pack AV Bonus
	MUMMY ☠️	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Holy Strength</i> - Ignore Fear Test	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Protection</i> - Ignore Disease Result
N	NECROMANCER	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Disruption</i> - Ignore Dark Magic Result	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Stay Dead</i> – Roll again Resurrection
	NEMEAN LIONS	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge</i> – Ignore Pack AV Bonus	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Manoeuvre</i> - Ignore Leap* Result
O	OGRE	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage</i> - Ignore Fear Test	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Largeless</i> - Ignore Large Result
	ORC	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Feint</i> - Adventure +5 Attack	+1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Advantage</i> - Adventurer +2 Dmg
	ORC ARCHER	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Weakness</i> - Monster -2 DEF	+1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Alert</i> – Ignore Surprise
	ORC CHAMPION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Counter</i> - Monster -5 Attack	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Tactics</i> - Adventurer +10 Attack
	ORC WARLOCK	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Advantage</i> - Adventurer +2 Dmg	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Disruption</i> - Ignore Dark Magic Result
P	PHOENIX	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Courage</i> - Ignore Fear Test	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Evade Fire</i> - Ignore Avoid Fire Test
R	RATMAN CHAMPION	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Feint</i> - Adventure +5 Attack	-1	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Protection</i> - Ignore Disease Result
	RATMEN	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Protection</i> - Ignore Disease Result	+2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Charge</i> – Ignore Pack AV Bonus
	RED DRAGON	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Evade Fire</i> - Ignore Avoid Fire Test	-2	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Dragon Slayer</i> – Adventurer +4 Dmg
	REVEN. DWARF CHAMPION 🐉	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Feint</i> - Adventure +5 Attack	+0	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ <i>Advantage</i> - Adventurer +2 Dmg

	MONSTER	LEVEL 10 EXPERIENCE TRACK	REACTION MODIFIER	LEVEL 20 EXPERIENCE TRACK
R	REVENANT DWARF 	○○○○○○○○○○○○ <i>Holy Strength</i> - Ignore Fear Test	+0	○○○○○○○○○○○○ <i>Counter</i> - Monster -5 Attack
	REVENANT ELF ARCHER 	○○○○○○○○○○○○ <i>Holy Strength</i> - Ignore Fear Test	+0	○○○○○○○○○○○○ <i>Feint</i> - Adventure +5 Attack
	REVENANT ELF CHAMPION 	○○○○○○○○○○○○ <i>Counter</i> - Monster -5 Attack	+0	○○○○○○○○○○○○ <i>Advantage</i> - Adventurer +2 Dmg
S	SHADE 	○○○○○○○○○○○○ <i>Holy Strength</i> - Ignore Fear Test	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Advantage</i> - Adventurer +2 Dmg
	SIREN 	○○○○○○○○○○○○ <i>Tactics</i> – Adventurer +10 Attack	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Disruption</i> – Ignore Dark Magic Result
	SKELETON 	○○○○○○○○○○○○ <i>Holy Strength</i> - Ignore Fear Test	+0	○○○○○○○○○○○○ <i>Dodge</i> – Monster -2 Dmg
	SKELETON DRAGON 	○○○○○○○○○○○○ <i>Holy Strength</i> - Ignore Fear Test	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Dragon Slayer</i> – Adventurer +4 Dmg
	SKELETON SPIDERS 	○○○○○○○○○○○○ <i>Alert</i> – Ignore Surprise	+0	○○○○○○○○○○○○ <i>Web Dodge</i> - Ignore Avoid Web Test
	SPHINX	○○○○○○○○○○○○ <i>Weakness</i> – Monster -2 DEF	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Disruption</i> – Ignore Dark Magic Result
	SPIDER QUEEN	○○○○○○○○○○○○ <i>Weakness</i> – Monster -2 DEF	-1	○○○○○○○○○○○○ <i>Web Dodge</i> - Ignore Avoid Web Test
	STONE GOLEM	○○○○○○○○○○○○ <i>Largeless</i> - Ignore Large Result	+0	○○○○○○○○○○○○ <i>Impact</i> - Ignore Dazed Test
	SUCCUBUS 	○○○○○○○○○○○○ <i>Lure</i> – Ignore Fly Penalty	-1	○○○○○○○○○○○○ <i>Disruption</i> – Ignore Dark Magic Result
	TITAN	○○○○○○○○○○○○ <i>Largeless</i> - Ignore Large Result	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Impact</i> - Ignore Dazed Test
T	TRICKSTERS 	○○○○○○○○○○○○ <i>Counter</i> - Monster -5 Attack	+2	○○○○○○○○○○○○ <i>Disruption</i> – Ignore Dark Magic Result
	TROLL	○○○○○○○○○○○○ <i>Largeless</i> - Ignore Large Result	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Troll Slayer</i> - Adventurer +2 Dmg
	VALKYRIES	○○○○○○○○○○○○ <i>Lure</i> – Ignore Fly Penalty	-1	○○○○○○○○○○○○ <i>Tactics</i> – Adventurer +10 Attack
V	VAMPIRE 	○○○○○○○○○○○○ <i>Disruption</i> – Ignore Dark Magic Result	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Stay Dead</i> – Roll again Resurrection
	VAMPIRE LORD 	○○○○○○○○○○○○ <i>Disruption</i> – Ignore Dark Magic Result	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Stay Dead</i> – Roll again Resurrection
	WENDIGO 	○○○○○○○○○○○○ <i>Courage</i> - Ignore Fear Test	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Tactics</i> – Adventurer +10 Attack
W	WEREWOLVES 	○○○○○○○○○○○○ <i>Manoeuvre</i> – Ignore Leap* Result	-1	○○○○○○○○○○○○ <i>Charge</i> – Ignore Pack AV Bonus
	WHITE DRAGON	○○○○○○○○○○○○ <i>Largeless</i> - Ignore Large Result	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Dragon Slayer</i> – Adventurer +4 Dmg
	WIGHT 	○○○○○○○○○○○○ <i>Holy Strength</i> - Ignore Fear Test	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Stay Dead</i> – Roll again Resurrection
	WRAITH 	○○○○○○○○○○○○ <i>Holy Strength</i> - Ignore Fear Test	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Tactics</i> – Adventurer +10 Attack
	WYRM	○○○○○○○○○○○○ <i>Largeless</i> - Ignore Large Result	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Nimble</i> – Monster -1 Attacks
	WYVERN	○○○○○○○○○○○○ <i>Evade Fire</i> - Ignore Avoid Fire Test	-2	○○○○○○○○○○○○ <i>Nimble</i> – Monster -1 Attacks
	ZOMBIE MASTER 	○○○○○○○○○○○○ <i>Advantage</i> - Adventurer +2 Dmg	-1	○○○○○○○○○○○○ <i>Protection</i> – Ignore Disease Result
Z	ZOMBIES 	○○○○○○○○○○○○ <i>Protection</i> – Ignore Disease Result	+0	○○○○○○○○○○○○ <i>Charge</i> – Ignore Pack AV Bonus

ARCANIST SPELL BOOK (Int 60+) ☐

1d10	Level	Bonus	SPELLS	INGREDIENT	COST	UPKEEP
1	60+	+20				
2		+15				
3		+10				
4		+5				
5		+0				
6	70+	-0				
7	80+	-5				
8	90+	-10				
9	100	-15				
10	110	-20				
ONLY SPELLS THAT BELONG TO THE ADVENTURER'S ORDER OF MAGIC CAN BE ADDED. SPELLS FROM TABLE S ARE ADDED TO THE SPELL BOOK ON THE FRONT OF THE ADVENTURE SHEET						

NUMBER OF TIMES ARCANES LAW HAS BEEN BROKEN	
---	--

INGREDIENT'S BAG (1000gp) ☐

1d10	QTY	INGREDIENT	GPEACH
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
QUANTITY BOX MAXIMUM OF 10 OF EACH ITEMS			

BAG OF SUMMONING

ITEMS WITH DAMAGE TRACKS ONLY												
1d10	SLOT	ITEM	STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S	DAMAGE
1												□□□□□
2												□□□□□
3												□□□□□
4												□□□□□
5												□□□□□
6												□□□□□
7												□□□□□
8												□□□□□
9												□□□□□
10												□□□□□

ITEMS WITHOUT DAMAGE TRACKS ONLY			
1d6+ 1d10	QTY	ITEM	GP EACH
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
QUANTITY BOX MAXIMUM OF 10 OF EACH ITEMS			

PROPERTY SHEET

SMALL ROOM			BUY AND SELL VALUE	UPKEEP COST			BASE SECURITY VALUE			EXTRA SECURITY			CURRENT SECURITY
OWNED ☐			8,000gp	40gp			20			10gp per 10 Pts			
1d10	QTY	SLOT	ITEM	STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S	DAMAGE
1-3													□□□□□
4-6													□□□□□
7-9													□□□□□
10													□□□□□

APARTMENT			BUY AND SELL VALUE	UPKEEP COST			BASE SECURITY VALUE			EXTRA SECURITY			CURRENT SECURITY
OWNED ☐			10,000gp	50gp			30			20gp per 10 Pts			
1d10	QTY	SLOT	ITEM	STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S	DAMAGE
1-3													□□□□□
4-6													□□□□□
7-8													□□□□□
9													□□□□□
10													□□□□□

SMALL HOME			BUY AND SELL VALUE	UPKEEP COST			BASE SECURITY VALUE			EXTRA SECURITY			CURRENT SECURITY
OWNED ☐			12,000gp	60gp			40			30gp per 10 Pts			
1d10	QTY	SLOT	ITEM	STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S	DAMAGE
1-2													□□□□□
3-4													□□□□□
5-6													□□□□□
7-8													□□□□□
9													□□□□□
10													□□□□□

MEDIUM HOME			BUY AND SELL VALUE	UPKEEP COST			BASE SECURITY VALUE			EXTRA SECURITY			CURRENT SECURITY
OWNED ☐			14,000gp	70gp			50			40gp per 10 Pts			
1d10	QTY	SLOT	ITEM	STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S	DAMAGE
1-2													□□□□□
3-4													□□□□□
5-6													□□□□□
7													□□□□□
8													□□□□□
9													□□□□□
10													□□□□□

LARGE HOME			BUY AND SELL VALUE	UPKEEP COST			BASE SECURITY VALUE			EXTRA SECURITY			CURRENT SECURITY
OWNED ☐			16,000gp	80gp			60			50gp per 10 Pts			
1d10	QTY	SLOT	ITEM	STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S	DAMAGE
1-2													□□□□□
3-4													□□□□□
5													□□□□□
6													□□□□□
7													□□□□□
8													□□□□□
9													□□□□□
10													□□□□□

MANOR HOUSE			BUY AND SELL VALUE	UPKEEP COST			BASE SECURITY VALUE			EXTRA SECURITY			CURRENT SECURITY
OWNED ☐			18,000gp	90gp			70			60gp per 10 Pts			
1d10	QTY	SLOT	ITEM	STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S	DAMAGE
1-2													□□□□□
3													□□□□□
4													□□□□□
5													□□□□□
6													□□□□□
7													□□□□□
8													□□□□□
9													□□□□□
10													□□□□□

SMALL CASTLE			BUY AND SELL VALUE	UPKEEP COST			BASE SECURITY VALUE			EXTRA SECURITY			CURRENT SECURITY
OWNED ☐			20,000gp	100gp			80			70gp per 10 Pts			
1d10	QTY	SLOT	ITEM	STR	DEX	INT	HP	DMG	DEF	GP	Fix	A/S	DAMAGE
1													□□□□□
2													□□□□□
3													□□□□□
4													□□□□□
5													□□□□□
6													□□□□□
7													□□□□□
8													□□□□□
9													□□□□□
10													□□□□□