5TH EDITION KOMPATIBELT

DEN STORE JAKTA

NB! SKAL KUN LESES AV DEN SOM SKAL LEDE SPILLET!

Et nybegynner-eventyr for opp til 5 goblins + spilleleder.

Sogndal Kulturhus

LAGA AV SOGNDAL KULTURHUS OG SOGNDAL BIBLIOTEK I SAMARBEID MED HOGGTANN MEDIA

HOGGTANN MEDIA

Hva er 5E, og rollespill?

I et rollespill er det en person som leder spillet. Denne personen kaller vi ofte Game Master eller GM. De andre inntar rolla som en karakter. Karakterene har ulike ferdigheter/ egenskaper, både styrker og svakheter. Disse står på et karakterark (se side 6). GM forteler en historie og spillerne tar del i fortellingen ved å velge hvordan deres karakter reagerer på det som skjer. Mens noen spillere tar rolla fullt ut og snakker på vegne av karakteren, som improvisert teater, vil andre heller forklare hva deres karakter tenker og gjør. Alt er lov. Det er ingen feil måte å spille på, det er bare fantasien som setter grenser. Sammen skapar spillerne og spilleder/GM en spennende historie.

Dersom en spiller vil prøve på noe som er litt vanskelig, slik som å balansere på en smal tømmerstokk for å komme over et høyt juv, gir GM spilleren en Dice check/DC de skal klare å matche eller slå; feks DC15. Spilleren triller sin tjuesida d20 terning, legger på eventuelle poeng for ferdighet, og ser om h*n klarte å få 15 eller mer. Dersom h*n klarer DC'en (SUCCESS) balanserer h*n trygt over juvet. Dersom h*n får lavere enn 15 (FAIL) klarer h*n det ikke. Mer om DC/Dice check på side 7.

Dungeons & Dragons er det første og mest kjente rollespillet i verden, og har eksistert siden tidlig 1970-tallet. De siste åra har det fått en kraftig oppsving takka være tv-serier som "Stranger Things" og "Critical Role". 5E er den femte utgaven av spillet. Det blir spilt av folk i alle aldrer, og passer til de aller fleste.

Dette eventyret foregår i en klassisk fantasyverden inspirert av "Ringenes Herre". Her finner du alle slags utrolige skapninger, skumle monstre og masse magi. Dersom du foretrekker andre sjangrer fins det MANGE andre rollespill som tar for seg alle slags ulike tema: apokalypse, sci-fi, skrekk og mer. Ta gjerne en kikk på den norske nettsida Rollespill.info for masse informasjon og vurderinger av ulike rollespill, i tillegg til mange gratis rollespill du kan laste ned.

Takk til spilltesterne:

Idar, Stian, Oliver, Ingebjørg, Aurora, Annelinn, Oddrun, Eskil, Filip, Maddie, Charlotte, Alex Olai, Paulina, Ole Kristian, Lena, Hector, Markus, Eirik, Kristian, Mats, Henrik, Anne-Laila, Miriam og Evelyn.

Forord:

Dette er et enkeltstående eventyr (på engelsk kalt "one shot") for nybegynnere. Vi tar utgangspunkt i reglene til rollespillet "Dungeons & Dragons 5th edition" (heretter kalt 5E), men har forenkla og fokusert på de reglene som gjelder for dette eventyret. Siden eventyret er for nybegynnere vil spilleder/GM føre spillerne på rett vei. Det er slik sett et togskinne-eventyr (engelsk: railroad) som betyr at det er avgrensa valgmuligheter for spillerne.

Det blir brukt en del engelske ord siden 5E er utgitt på engelsk.

Dersom du har spørsmål eller tilbakemeldinger, vil vi gjerne høre fra deg, på post@hoggtann.com. Dersom eventyret gir mersmak er det mulig å låne terninger og 5E-bøkene "Dungeon Master's Guide", "Player's Handbook" og "Monster Manual" på Sogndal bibliotek.

Hvordan bruke dette heftet:

De første sidene inneholder generell informasjon om rollespill. Selve eventyret begynner på side 7. Bakerst finner du vedlegg som skal nyttes med spillerne.

Dersom du har spilt 5E før kan du gå direkte til side 7 for informasjon om eventyret.

Legal Information and Copyright Notice:

This release of DEN STORE JAKTA is done under version 1.0 of the Open Gaming License (page 22), and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Designation of Product Identity: The following items are hereby designed as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Gaming License, version 1.0: Den Store Jakta, all proper nouns, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document or have been released as Open Content.

© 2023 Hoggtann Media. All rights reserved.
The works of fiction, including but not limited to stories, characters, and associated content, presented here, excempt from those under the Open Gaming License and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. are the intellectual property of Hoggtann Media. These works are protected by copyright laws and international treaties. Reproduction or distribution of these works, in whole or in part, without the express written permission of Hoggtann Media is strictly prohibited. Unauthorized use, reproduction, or distribution may result in civil and criminal penalties.
For inquiries regarding the use or licensing of these works, please contact:
Hoggtann Media: post@hoggtann.com www.hoggtann.com

Innholdsliste:

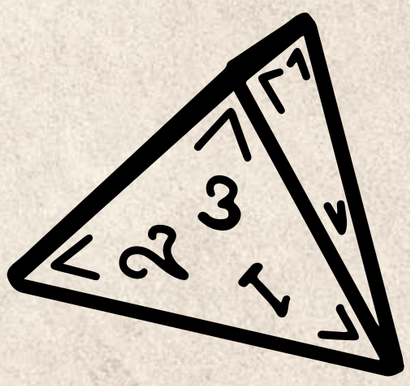
Side 1 - Framside
Side 2 - Hva er 5E, og rollespel? | Takk
Side 3 - Forord | Hvordan bruke dette heftet | Legal Information
Side 4 - Innholdsliste
Side 5 - Terninger
Side 6 - Eksempel på karakterark, med viktige punkt
Side 7 - Informasjon til Game Master | Sammendrag av eventyret | Lage Dice checks
Side 8 - Eksempel på skills/ferdigheter
Side 9 - Den Store Jakta. Del 1: Store Høvding Fluus
Side 11 - Del 2: Sjaman Turek
Side 12 - Puzzle
Side 13 - Del 3: Nettet i treet
Side 14 - Del 4: På jakt | Info/Stats Giant Badger
Side 15 - Hvordan kamp fungerar
Side 16 - Får en spiller 0 eller minus i HP?
Side 17 - Kamp og kart
Side 18 - Del 5: Fangsten
Side 19 - Info/Stats for voksen Owlbear
Side 20 - Del 6: Flukta
Side 22 - Del 7: Hjemkomst
Side 23 - Open Game License
Version 1.0a
Side 25 og utover - Vedlegg

Terninger:

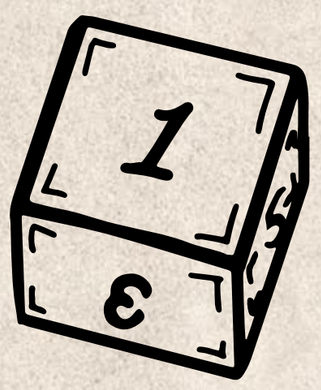
Det blir brukt ulike terninger i 5E. Terningene blir kalla D, som står for DICE, etterfulgt av et tal som sier hvor mange sider terningen har. Feks har d20 tjue sider, og er den mest brukte terningen. Dersom det står at du skal trille 2d20 betyr dette at du triller 2 stk d20 eller en d20 2 ganger.
Bakerst finner du en lik oversikt som du kan gi til spillerne dine.

D20 er den mest brukte terningen i 5E.

D4



D6



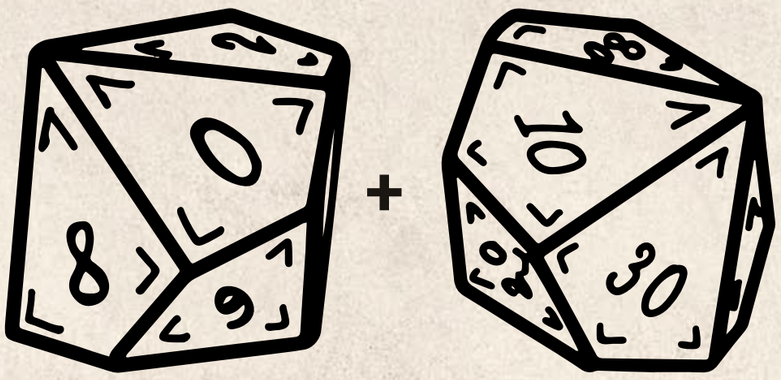
D8

D10

D12

D20

D100



Eksempel på karakterark, med viktige punkt

NAMN:

SNUS

KLASSE:

RANGER

10	+0 STRENGTH
18	+4 DEXTERITY
14	+2 CONSTITUTION
12	+1 INTELLIGENCE
13	+1 WISDOM
7	-2 CHARISMA

HP — MAX HIT POINTS / HP: 12

Hit Dice — HIT DICE: 1d10

AC — ARMOR CLASS / AC: 15

Initiative — INITIATIVE: +4

Speed — SPEED: 30 FEET

DEATH SAVES:
SUCCESSES: ○ ○ ○
FAILURES: ○ ○ ○

Ferdigheiter — SKILLS / FERDIGHEITER

ACROBATICS	+4
ANIMAL HANDLING	+1
ARCANA	+1
ATHLETICS	+0
DECEPTION	-2
HISTORY	+1
INSIGHT	+3
INTIMIDATION	-2
INVESTIGATION	+3
MEDICINE	+1
NATURE	+3
PERCEPTION	+3
PERFORMANCE	-2
PERSUASION	-2
RELIGION	+1
SLEIGHT OF HAND	+4
STEALTH	+4
SURVIVAL	+3

ACTIONS:

BONUS ACTION:
Nimble Escape: Du kan bruke Disengage action som bonus action på dine rundar.

SPECIAL:
Natural Explorer: Skogen er favoritt-terrenget ditt. Når du er i skogen får du +2 på DC som går på Animal Handling, Arcana, History, Insight, Investigation, Medicine, Nature, Perception, Religion eller Survival.

EQUIPMENT:
Backpack, bedroll, mess kit, tinderbox, 10 torches, 10 rations, waterskin, 50 feet rope, flute.

Saving Throws — SAVING THROWS

STRENGTH	+2
DEXTERITY	+6
CONSTITUTION	+2
INTELLIGENCE	+1
WISDOM	+1
CHARISMA	-2

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
LONGBOW	+6	1d8+4
DAGGER (KNIV)	+6	1d4+4
HANDAXE	+2	1d6
UNARMED STRIKE	+2	1

Våpen — Hit — Skade

Informasjon til Game Master

Les gjennom eventyret noen ganger, slik at du husker hva som skal skje. Før dere begynner kan du fortelle spillerne at de er goblins (ca 1 meter høye "troll") med ulike ferdigheter/klasser. Del ut karakterarka du finner bakerst, slik at hver spiller får en karakter hver. Siden dette er et kort eventyr (engelsk: one shot) er det avgrensa hva spillerne kan gjøre. De blir spora i "riktig retning" av deg som GM.

Sammendrag av eventyret:

1. Store høvding Fluus vil ha et vaktdyr til borga, i tilfelle inntrengerer kommer. Han beordrer spillerne til å finne et passelig vaktdyr.
2. Spillerne må snakke med stammens sjaman for å finne ut hvilket dyr de skal fange. De må løse en puzzle som forteller at de må finne en OWLBEAR. Et digert monster som ser ut som en bjørn, men med hodet til en ugle.
3. Spillerne må hente ned et nett som ligger høyt oppe i et tre.
4. De kan havne i kamp med en GIANT BADGER.
5. De finner både owlbearmor og -barn.
6. De må flykte fra owlbear.
7. De dør eller returnerer til borga med eller uten fangst.

SKILLS / FERDIGHEITER	
ACROBATICS	+4
ANIMAL HANDLING	+1
ARCANA	+1
ATHLETICS	+0
DECEPTION	-2
HISTORY	+1
INSIGHT	+3
INTIMIDATION	-2
INVESTIGATION	+3
MEDICINE	+1
NATURE	+3
PERCEPTION	+3
PERFORMANCE	-2
PERSUASION	-2
RELIGION	+1
SLEIGHT OF HAND	+4
STEALTH	+4
SURVIVAL	+3

Lage Dice checks:

Noen ganger vil spillerne dine finne på ting hverken du eller dette eventyret har tenkt på. Med mindre det de vil gjøre er veldig enkelt, lager du en Dice check (DC) for det de vil prøve på.
Først bestemmer du hvilken skill / ferdighet de skal bruke.
Deretter bestemmer du hvilket minste tall/DC de må få.
Så triller de en d20 og legger til poeng for ferdighet. Resultatet må være lik eller mer enn det du setter som DC.

Sett din vanskeligheitsgrad ut frå det du meiner er korrekt:

DC5 - enkel DC10 = middels DC15 = utfordrende
DC20 = vanskelig DC25+ = veldig vanskelig

Eksempel på skills/ferdigheiter:

Dette ligger også med som et vedlegg, slik at det kan ligge på spillbordet.

Acrobatics: Kroppsbevegelser som krever balanse, fart og presisjon. Slenge seg i tau, balansere på en kant.
Animal handling: Hvor flink en er med dyr. Klarer en å roe ned et dyr eller forstå hva det vil?
Arcana: Kunnskap om magi. Forstå spells.
Athletics: Kroppsbevegelser som krever styrke. Å svømme, klatre og hoppe.
Deception: Hvor flink en er til å lyve og lure. Spille død, forkle seg, lyve overbevisende.
History: Hvor mye en vet om verdens historie og det som har skjedd før. Hva vet en om en gammel hule en snubler over?
Insight: Magefølelsen. Skjønner en at noen lyver? Merker en at en blir forfulgt? Lese kroppsspråk.
Intimidation: Klarer en å skremme eller true noen?
Investigation: Å lete aktivt etter noe. Finne skjulte knapper, lese etter spor i ei bok.
Medicine: Stabilisere døende personer, pleie et sår.
Nature: Er det trygt å ete planten? Er dyret farlig? Kunnskap om naturen, planter og dyr.
Perception: Bruke sansane til feks å unngå/oppdage feller. Lytte, se, føle og oppdage.
Performance: Kan en underholde folk? Med sang, dans, eller kanskje en historie?
Persuasion: Å overbevise/overtale noen. Prute på en vare, få noen til å gjøre noe.
Religion: Kunnskap om guder og ulike religioner.
Sleight of hand: Hvor flink og rask en er med hendene. Lommetyveri, korttriks, sjonglere.
Stealth: Hvor flink en er til å snike stille, skjule og gjemme seg.
Survival: Overlevelse. Finne og følge spor etter dyr. Finne spesielle planter eller dyr til mat eller medisin.

SKILLS / FERDIGHEITER	
ACROBATICS	+4
ANIMAL HANDLING	+1
ARCANA	+1
ATHLETICS	+0
DECEPTION	-2
HISTORY	+1
INSIGHT	+3
INTIMIDATION	-2
INVESTIGATION	+3
MEDICINE	+1
NATURE	+3
PERCEPTION	+3
PERFORMANCE	-2
PERSUASION	-2
RELIGION	+1
SLEIGHT OF HAND	+4
STEALTH	+4
SURVIVAL	+3

Den Store Jakta

Del 1: Store Høvding Fluus

Det er opp til deg som GM hvordan du vil rollespille/forklare Høvdingen. Er det mann/dame, hvordan ser h*n ut, hva slags stemme og dialekt etc? Eventyret blir best når du legger til din egen fantasi og forklarer hvordan ting ser og høres ut, hvordan det lukter og kjennes. Dersom ønskelig kan du lese den følgende teksten høyt, men aller helst fortelle det med dine egne ord:

Dere tilhører det samme vaktlaget i den ærverdige goblinstammen «Natteramp». Stammen har nettopp flytta til noen gamle slottsruiner. Den siste uka har vært travel, med flytting fra de gamle grottene til den nye basen. Nå har dere endelig fått alt i hus, og prøver å slappe av litt. En liten goblingutt kommer løpende og gir dere beskjed om å komme til Store Høvding Fluus snarest råd. Dere kommer dere på føttene og går inn i den store tronsalen, der den store høvdingen sitter på en delvis ødelagd trone. Ved siden av høvdingen står en høy, fryktinngytande bugbear. Dere kjenner han som livvakten til kongen, bugbearen Borr. Han ser stygt på dere.

Meir info til deg som GM, som du kan spille på:

Høvdingen er veldig hårsår og lett å fornærme. Dersom spillerne seier ting h*n ikke liker, truer h*n de med piskeslag eller at h*n vil mate de til sin livvakt bugbear Borr.

Mens goblins er ca 1 meter høye, er Borr minst 2 meter høy, og ser ut som en stor, hårete goblin med masse muskler. Han sier minst mulig, men grynter. Faktisk har ingen av spillerne sine karakterer hørt han snakke. Men de er redde han, siden han er så stor og sterk.

Dersom spillerne er frekke med høvdingen kan Borr slå de i hodet, og de tek 1 HP i skade.

Gjerne rollespill med dine egne ord hva høvdingen sier, og legg opp til at spillerne kan ha en dialog med høvdingen. Når du spiller ut høvdingen kan du begynne med at h*n sier h*n har hørt gode ting om dette vaktlaget og ber de introdusere seg til h*n. På denne måten får du spillerne i prat.

Under står det hva høvdingen forteller gruppa.

- Høvdingen er ekstremt fornøyd med seg selv for flyttinga til borga.

- Høvdingen trenger et vaktdyr i borga, i tilfelle inntrengere. H*n beordrer spillerne til å fange et passelig dyr.

- For å få velsigning vil høvdingen at goblinguden "Den mektige" skal bestemme hvilket dyr det skal vere. Høvdingen ber spillerne snakke med Sjaman Turek, slik at han kan kontakte "Den mektige" og få svar om hva slags dyr spelarane skal fange.

- Bugbear Borr skal følge de til Sjaman Turek. Sjamanen bor i en jordhytte lengre inn i skogen, for å ha bedre kontakt med gud og naturen.

-Om spillerne har spørsmål til hvordan de skal fange dyret er Høvdingen veldig klar på at det IKKE er h*ns problem, men noe de må finne ut av selv.

-Bugbear Borr vil ikke snakke med dem. Han bare grynter og dytter gruppa framfor seg, mens han peker hvor de skal gå.

Etter en halv time kommer de fram til jordhytta.

Del 2: Sjaman Turek

Det er ganske mørkt i skogen der jordhytta står. De høye trærne skyggar for sola. Det er masse knokler og ben utenfor hytta, korger med sopp og larver, glass med slimete øyeeple? Et skittent og slitt forheng, som fungerer som dør, er lukka, men det stiger røyk opp fra pipa/hullet i taket. Hva vil de gjøre?

Dersom gjengen roper etter sjamanen skjer det ingenting. Men inne i hytta finner de han i en slags transe. Røyken i hytta slår mot dem og svir i øynene, og de begynner å føle seg svimle.

Alle spillrne som går inn må klare CONSTITUTION SAVING THROW DC10.
Spillerne ser på SAVING THROWS på karakterarket. De triller d20, legger på tallet i ruta (i dette eks +2). Dersom spiller får 10 eller mer er h*n ok. Får h*n 9 eller lavere begynner karakteren å spy og mister 1 Hit point/HP.

SAVING THROWS	
STRENGTH	+2
DEXTERITY	+6
CONSTITUTION	+2
INTELLIGENCE	+1
WISDOM	+1
CHARISMA	-2

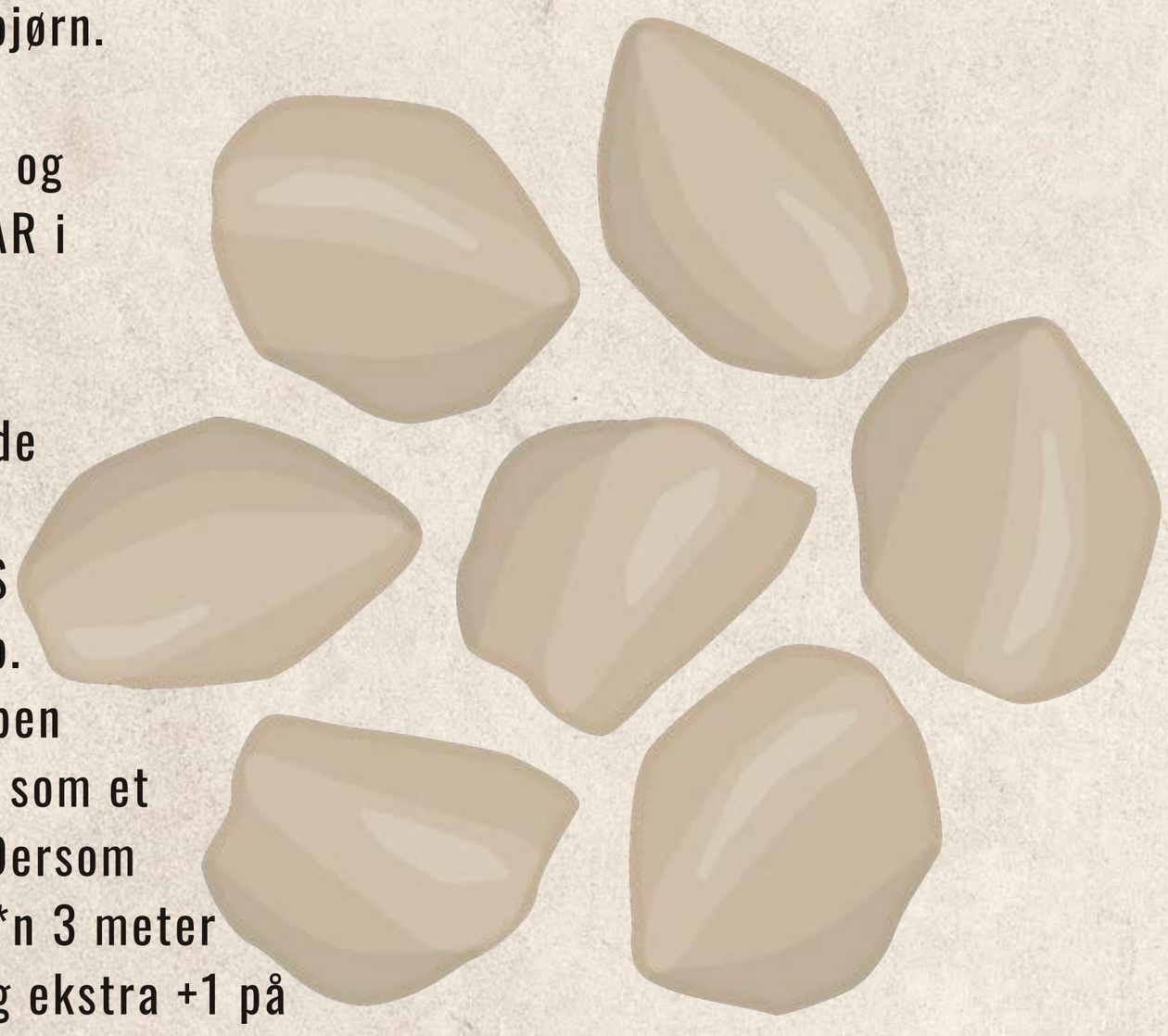
Sjaman Turek enser ikke at de kommer, og noen må fysisk riste eller slå, tømme vann eller annet, for at han skal kome delvis ut av transen. Han snakkar masse tull med ord og lyder som ikke er til å forstå. Dersom spillerne stiller han enkle spørsmål om hvilket dyr de skal fange - forstår han nok til at han begynner å krabbe rundt på gulvet. Det ser ut som at han letar etter noe. Han finner etterhvert en liten skinnpung med steiner i. Han tømmer en liten haug med steiner i hånda si og begynner å riste de i hendene mens han lagar en messende lyd. Han sier ting som "Den mektige skal svare" - "kun Den mektige vet" etc, mens han rister steinene i hånda si.
Han avsluttar med "**Den mektige" svarer via runene**" og kaster steinene på gulvet framfor spillerne- før han slukner helt og ikke er mulig å vekke opp igjen, uansett hva spillerne gjør.

Det er klart for en PUZZLE:

Klipp ut steinene på vedlegg 2 eller bare vis dem sida. Spillerne må flytte rundt på steinene for finne ut hvilket dyr de skal fange. Minn spillerne på at det er et engelsk ord. Svaret skal bli OWLBEAR. Dersom de driver på en stund uten å finne ut noe/skjønne noe så kan de få hint.

HINT 1: Plustseleg hører de at sjamanen begynner å lage lyder i søvne; «uhuuu» som en ugle etterfulgt av knurringa til en bjørn.

HINT 2: De kan trille NATURE DC15 og skjønne **et** av ordene OWL eller BEAR i OWLBEAR.



Om spillerne vil lete etter spennende ting i hytta kan de trille INVESTIGATION DC12. Ved SUCCESS legger de merke til en spesiell sopp. Dersom de smaker forsiktig på soppen begynner en kroppsdel å vokse litt, som et hint til hvilken effekt soppen har. Dersom en spiller spiser hele soppen blir h*n 3 meter høy og får ekstra +3 i ATHLETICS og ekstra +1 på alle nærkampvåpen i 30 minutt. Det er opp til spillerne å velge hvordan og til hvilken tid de skal bruke soppen - om de tør.

Når de har funnet svaret og går ut av jordhytta blir de stoppa av bugbear Borr som grynter og gir tegn til at han vil vite hva slags dyr de skal fange.

(Etter dette snakker Borr med en veldig lys, morsom stemme – som er grunnen til at han ikke snakker så mye. Dersom noen ler av den teite stemma til Borr - kan han fike til de og gi de 1 hp i skade.)

Når de forteller at de må fange en Owlbear begynner Borr å le og sier at de kommer til å dø. Han forklarar at de ikke har sjans mot en stor Owlbear (hint om at de må fange en liten). Men om de virkeleg skal prøve – og det må de jo, de har ikke noe valg – så trenger de et nett. Han vet om et i nærheten, og ler mens han ber de følge han.

Del 3: Nettet i treet

SKILLS / FERDIGHEITER	
ACROBATICS	+4
ANIMAL HANDLING	+1
ARCANA	+1
ATHLETICS	+0
DECEPTION	-2
HISTORY	+1

Etter 15 minutt kommer de til et stort tre. Borr peker opp mot toppen og forklarer at det er et nett der. Det var en mislykka ørnejakt som førte til at ørna drog med seg nettet og dumpa det der. Spillerne ser ikke nettet (med mindre en har spist soppen), men Borr lover at det er der. De må klatre opp «1 høyde» for å se det.

Det er 3 høyder opp til nettet (2 for den som har spist sopp). Hver høyde må klatres med ATHLETICS DC12. Dersom en ikke klarer DC må en ta DEXTERITY SAVING THROW DC12 for å holde seg fast der en er. Ellers faller man ned og tar 1d4 skade for hver høyde (maks 3d4)..

Gjengen må finne ut hvordan de skal få tak i nettet.

Hogge ned treet? Det vil ta for lang tid.
Magi? Spell'en "Mage hand" kan brukes, men de må kunne se nettet først.
Annet? Pass på å ikke brenne opp treet og dermed nettet i samme slengen.

Klatre? Athletics DC 12. Med 3 vellykka kast for å komme til topps.
Det må minst 2 personer til for å få løs nettet.
Dersom noen hjelper til ved å feks løfte, heie, si hvor de skal klatre får klatrer ADVANTAGE. H*n får da kaste 2 terninger og bruke det beste resultatet.
Å klatre ned igjen er enkelt og trenger ikke DC.

Uansett om de får tak i nettet, eller om de gir det opp; neste steg er å jakte på Owlbear!

Del 4: På jakt

Borr peker de i retning nordover, til et område han mener det er observert Owlbear. Rangeren SNUS, eller andre, triller SURVIVAL DC12 for å klare å finne spor etter dyret*. Uansett suksess eller ikke, må hele gruppa trille STEALTH DC12 for å liste seg i skogen. Dersom halvparten eller flere klarer STEALTH DC12 klarer de å gå stille.

*Dersom Ranger eller gruppa fail'er, treffer de en GIANT BADGER som angriper dem.

TIPS! Ved kamp; dersom de første spillerne klarer å ta mye HP på monsteret - la monsteret leve lenge nok til at alle spillerne får ta en runde og prøve å ta et angrep. Dersom det ikke blir kamp, og de heller ikke havner i kamp med OWLBEAR; la GIANT BADGER angripe dem rett før del 7: Hjemkomsten, slik at de får prøve en kamp.

Når de klarar sine DC eller de dreper Giant Badger'en går de videre og finner Owlbear uten flere DC. Gå da til neste side.

GIANT BADGER INFO/STATS:

Giant Badger

Medium beast, unaligned

Armor Class 10

Hit Points 13 (2d8 + 4)

Speed 30 ft., burrow 10 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Senses darkvision 30 ft., passive Perception 11

Languages —

Challenge 1/4 (50 XP)

Keen Smell. The badger has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on smell.

Actions

Multiattack. The badger makes two attacks: one with its bite and one with its claws.

Bite. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d6 + 1) piercing damage.

Claws. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 6 (2d4 + 1) slashing damage.

Giant Badger finner du i Monster Manual side 323

Hvordan kamp fungerer

Player's Handbook s.192

Kamp foregår i "runder". For å finne ut hvem som går først ruller alle spillerne en d20 og legger til sin INITIATIVE. GM ruller en d20 og legger til monsteret sin DEX modifier (i stats til GIANT BADGER på side 14 ser vi at denne er +0). Den som får høyest resultat begynner, så er det nest høyest osv. Når alle, inkludert monster har fått gjort sin tur, er det runde 2 i samme rekkefølge.

INITIATIVE
+4

Spillerne kan gjøre følgende i sin runde:

Flytte sin movement speed og bruke 1 handling. Som handling kan de velge mellom:

Angrep: Spiller velger våpen, triller d20 og legger til våpen modifier (HIT). Spiller må få lik eller høyere enn monsteret sin Armor class (AC) for å treffe. Giant Badger har AC10. Eksempel: GNÅL bruker Rapier (kårde). H*n ruller d20, får 10 og legger til HIT for rapier som er +4. Totalt blir dette 14, som er over Giant Badger sin AC10. Spiller treffer med sitt angrep og ruller da skade som her er 1d8 + 2. Spiller rullar 3 på sin d8 og legg er til +2 som blir totalt 5. Giant Badger sine Hit Points/HP går da fra 13 og ned til 8 (HP13 - skade 5 = 8). Når HP er 0 er den død.

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
RAPIER (KÅRDE)	+4	1d8 + 2

eller... **Bruke spells:**
Noen karakterer bruker magi kalt spells (feks Bard og Sorcerer). Spells kalt cantrips kan brukes mange ganger per dag i spillet, mens andre spells kan brukes ut fra hvor mange spell slots de har. I dette eventyret har GNIST cantripen "Fire Bolt". Denne har HIT +5 og gir 1d10 i ildskade om den treffer.
Vidare har GNIST 2 spells og 2 spell slots.
Det betyr at h*n kan bruke 1 spell 2 ganger, eller begge spells 1 gang hver, i løpet av en dag.

FIRE BOLT	+5	1d10

Den som spiller GNIST og GNÅL får egne ark med forklarte spells.

Player's Handbook s.192

SPEED
30
FEET

eller... **DASH:** Flytte dobbel speed. Dersom spiller normalt har 30 feet i speed kan h*n altså flytte opp til 60 feet på sin runde.

eller... **HELP:** Spiller kan hjelpe noen med å fullføre noe. Den som spilleren velger å hjelpe får da ADVANTAGE på det neste h*n prøver å få til. Dette gjelder også ved angrep. ADVANTAGE vil si å rulle 2 stk d20 og bruke det beste av de to resultatene.

eller... **USE AN OBJECT:** Spiller bruker et spesielt objekt. Eksempel: å drikke en Potion of Healing, eller skyve vekk en kasse.

eller... **DISENGAGE**: Dersom spiller er i naboruta til fienden under kamp, og velger å gå vekk - får fienden et "gratis" angrep på spiller (attack of opportunity). Dersom en brukar runden sin på å ta DISENGAGE kan en flytte karakteren sin vekk fra fienden UTEN at fienden får ta dette angrepet.

Ting som også er mulig, men som vi ikke tar med i dette eventyet: READY, SEARCH, HIDE, DODGE, USE AN OBJECT, BONUS ACTIONS.

Får en karakter 0 eller minus i HP?

Da er karakter slått bevisstløs og svever mellom liv og død. Spiller må trille en d20 på sin neste runde. Får spilleren 10 eller mer får h*n en SUCCESS. Dersom det blir 9 eller lavere får h*n en FAILURE. Neste runde triller spilleren på nytt. For å overleve må spilleren få 3 stk SUCCESS før h*n får 3 FAILURES. Ved 3 SUCCESS våkner karakteren til live med 1 HP. Ved 3 FAILURES er spilleren sin karakter død.
Dersom spilleren får 20 på terningen våkner karakteren uansett med 1 i hp.
Dersom spilleren får 1 på terningen teller det som 2 stk FAILURES. Vi kaller disse kastene for DEATH SAVING THROWS.
De andre spillerene kan trille MEDICINE DC10 og gjøre at den bevisstløse våkner med 1 HP, om de klarer DC. Husk også at Bard'en GNÅL har spells som kan gi healing.

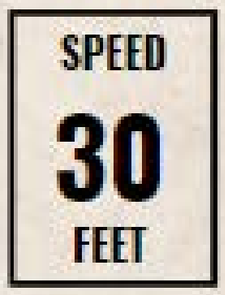
GM sine monster tar ikke death saving throws, men dør når de har 0 i HP.

Kamp og kart

Noen foretrekker å ha et kart når det er kamp. Da er det lettere å holde orden på avstand mellom spillere og monstre. Vedlegg 3 er et kart du kan bruke dersom det blir kamp mellom Giant Badger/Owl bear og spillerne. Men bruk av kart kan fort få spillet til å stoppe opp og at spillrne går ut av rollene sine. Dersom du vil ha mer rollespill og mindre "brettspill" kan du vurdere å kun ha kartet bak GM-skjermen din, slik at du har oversikten.

Bruk terninger, spillebrikker, småklosser eller lignande for å markere de ulike spillerne og monstre på kartet.

Hver rute er 5 feet. DVS at en spiller som har 30 feet i speed kan gå 6 ruter på sin runde (eller 12 dersom h*n velger å bruke DASH).



Sett spillerne 20 feet/4 ruter fra Giant Badger.

Dersom spiller vil bruke nærkampvåpen (shortsword, dagger, handaxe etc) må h*n flytte til naboruta til fienden for å kunne angripe.

Dersom spiller vil bruke avstandsvåpen (crossbow, shortbow, kaste handaxe/dagger) må h*n være minst 10 feet/2 ruter unna.

Dersom en brukar avstandsvåpen når en står i ei rute som er ved siden av fienden får en DISADVANTAGE når en triller for å treffe. En må da rulle 2 terninger og ta det dårligste resultatet.

Del 5: Fangsten

Gruppa får øye på en diger Owlbear liggende i en liten lysning. Alle kan ta et PERCEPTION kast. De som klarer DC10 ser at den sover. De som klarar DC12 ser at det også er en liten Owlbear unge som tusler rundt og snuser på ting. Når de ser størrelsen på Owlbearen kan du som GM si at de skjønner at de ikke har en sjanse dersom denne angriper dem. Dersom de likevel vil prøve, bør en advare dem, men det får eventuelt gå som det går (se stats for voksen Owlbear side 19).
Kanskje de kommer opp med en genial plan? La dem i så fall prøve og gi dem eventuelt ADVANTAGE om det er en kul plan.

Det er mer realistisk å fange den vetle ungen. Kanskje de vil snike seg bort (STEALTH) og ta ungen? Kanskje de klarer å lure den vekk fra moren på en eller annen måte? De har jo feks matrasjoner i sekkene sine. Kanskje de vil bruke magi?

EKSEMPEL DERSOM DE VIL TA UNGEN:

STEALTH DC12 for å ikke vekke mor/ skremme ungen.

SLEIGHT OF HAND DC12 for å ha nettet klart eller kaste nettet på ungen.

STRENGTH DC10 for å klare å løfte ungen oppi nettet eller bære nettet med ungen oppi.

Om de går til angrep på mor, og finner ut at de må flykte, eller de klarer å fange ungen, så går du videre til del 6.

Info/stats om voksen Owlbear:

Monster Manual side 249

Owlbear

Large monstrosity, unaligned

Armor Class 13 (natural armor)

Hit Points 59 (7d10 + 21)

Speed 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Skills Perception +3

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 13

Languages —

Challenge 3 (700 XP)

Keen Sight and Smell. The owlbear has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on sight or smell.

Actions

Multiattack. The owlbear makes two attacks: one with its beak and one with its claws.

Beak. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* 10 (1d10 + 5) piercing damage.

Claws. *Melee Weapon Attack:* +7 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 14 (2d8 + 5) slashing damage.

Owlbear sin Armor Class/AC er 13. For å treffe med et angrep må da spilleren trille d20, legge til våpenet sin HIT-bonus (i Crossbow, light tilfellet +2) og få et resultat som er lik eller høyere enn 13 for å treffe (siden AC er 13). Ved treff trillar spilleren skade (i Crossbow, light tilfellet 1d8). GM trekker skaden fra monsteret sin totale HP (59).

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
CROSSBOW, LIGHT	+2	1d8

Owlbear sine angrep står stats'en over. Multiattack betyr at Owlbear kan gjøre 2 angrep i samme runde. Et angrep med nebbet (beak) og et med klørne (claws). Den har HIT-bonus på +7 på begge angrep, og gjør hele 1d10+5 og/eller 2d8+5 i skade. Med andre ord er OWLBEAR veldig dødelig for karakterene.

Del 6: Flukten

Dersom de klarer å fange ungen, og lister seg vekk, så våkner owlbear-mor akkurat når de tror de har kommet seg unna.
Eller den kommer løpende etter dem i det de prøver å flykte fra kampen de har startet med henne. Uansett so er det nå klart for en **fluktscene** (med hjemmelaga regler).

Karakterene løper nå gjennom skogen med det ville beistet etter seg. Alle spillerne ruller INITIATIVE (rekkefølge) - og går etter tur.

Her er målet å klare 3 stk "fluktrull" på DC10 for å komme unna Owlbear-mor. Spilleren velger en ferdighet h*n er god i og forklarer hvordan h*n bruker ferdigheten for å komme seg unna. Man kan bare bruke en ferdighet **en gong**. Så trillar spilleren d20 og legger til poenga for ferdigheten. Se eksempel neste side.

Dersom h*n fail'er så klarer h*n ikke å øke forspranget. I tillegg utløser det en hendelse for nestemann: en stein løsner, en snublerot er i veien, en gren kommer flyvende etc. Nestemann i rekkefølgen må da FØRST bruke en ferdighet for å komme seg unna hindringen med DC12. Ved 2 fails på slike DC12 blir en så treg at Owlbear tar h*n igjen og dreper karakteren.

Dersom spilleren klarer DC12, har h*n unngått hindringen og kan ta et vanlig DC10 for å løpe videre. Når 3 runder har gått kan det være at flere karakterer har klart å komme seg unna, mens andre må rulle flere ganger. Det er godt mulig at noen dør.

Dersom alle dør: Den siste karakteren som dør hører en siste ting før alt går i svart: den lyse og ondskapsfulle latteren til bugbear Borr som på avstand har fulgt med på hva som har skjedd...

Eventyret er over.
Om noen overlever: Gå til del 7 på side 22.

Eksempel:

SMYG begynner å løpe. H*n er Rogue og er derfor god på STEALTH med +7. H*n velger å bruke STEALTH og forklarer at h*n sniker seg raskt og lydløst gjennom skogen. H*n ruller d20 og får 14, legger til de +7 for STEALTH og får 21 som er langt over DC10 som h*n trenger. 1 av 3 "fluktrull" er dermed ok.

SNUS er Ranger og har god ACROBATICS med +4. H*n forklarer at h*n tar salto over en busk som står i veien. H*n ruller 3, legger til + 4, men får da bare 7 totalt. Dette er under DC10 og h*n klarer ikke å øke avstanden til Owlbear. Samtidig trigger fail'en en hendelse for neste karakter: I det SNUS tar salto over buska, sparker h*n borti en gren som knekker og faller ned mot nestemann.

GNIST ser greina komme mot seg og må unngå denne. GNIST er Sorcerer med RELIGION på +2. H*n forklarer at h*n ber til "Den mektige" mens h*n løper. H*n triller 8 og legger på +2. Det blir 10 som er under DC12 h*n må ha for å komme forbi hindringen. Greina treffer GNIST midt i hodet, og h*n sakker akterut. Dette var første hindringsfail. Ved totalt 2 fails vil owlbear ta igjen karakteren og automatisk drepe h*n. GNIST må nå velge en ny ferdighet og ta det vanlige fluktrullet på DC12 før det er neste spiller sin tur.

Del 7: Hjemkomst

Dersom noen overlevde kommer de slitne og skadet(?) tilbake til borga. De har ristet av seg Owlbear og kan triumferende overrekke owlbear-ungen til Høvding Fluus, som motvillig tar det i fanget.

Høvdingen ber karakterene forklare hvordan det har gått og hva de har med seg. Høvdingen kan godt være spydig og hoven.

Høvdingens reaksjoner:
- Først er han sint og misfornøyd med at de ikke kommer med et fryktinngytende beist. Han har ikke tid å vente på at owlbear-ungen skal vokse seg stor.
- H*n bryr seg ikke om noen har dødd. Det viktigste er høvdingens trygghet.
- Når dyret slikker Høvdingen i fjeset og lager godlyder blir h*n omvendt. H*n begynner å snakke med babystemme til dyret.
- Dyret er kanskje ikke så verst likevel. Det kan bli bra i fremtiden. Men h*n trenger et dyr til. Men siden karakterene gav h*n et kjæledyr, og det var viljen til "den mektige", så skal de slippe å fange et nytt. H*n skal sende noen andre.
- Karakterene kan gå og ta seg en 15 minutters hvil i kantina før de må på vakt. Kokken Skrell har nettopp laget en nydeleg rottestuing de kan smake.

De stakkars overlevende går fortumla bort til kantineområdet av borga for å spise. Kokken Skrell finner fram noen halvskitne skåler og fyller de med lunken stuing. Karakterene får akkurat smakt på sin første bit da alarmen går. Fra utenfor murene kan de høre det velkjente brølet fra en OWLBEAR-mor som vil ha tilbake ungen sin.

Eventyr over.

Som avslutning kan du gjerne ta en runde rundt bordet og spørre spillerne hva de tror skjer videre med sine karakterer.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/ or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

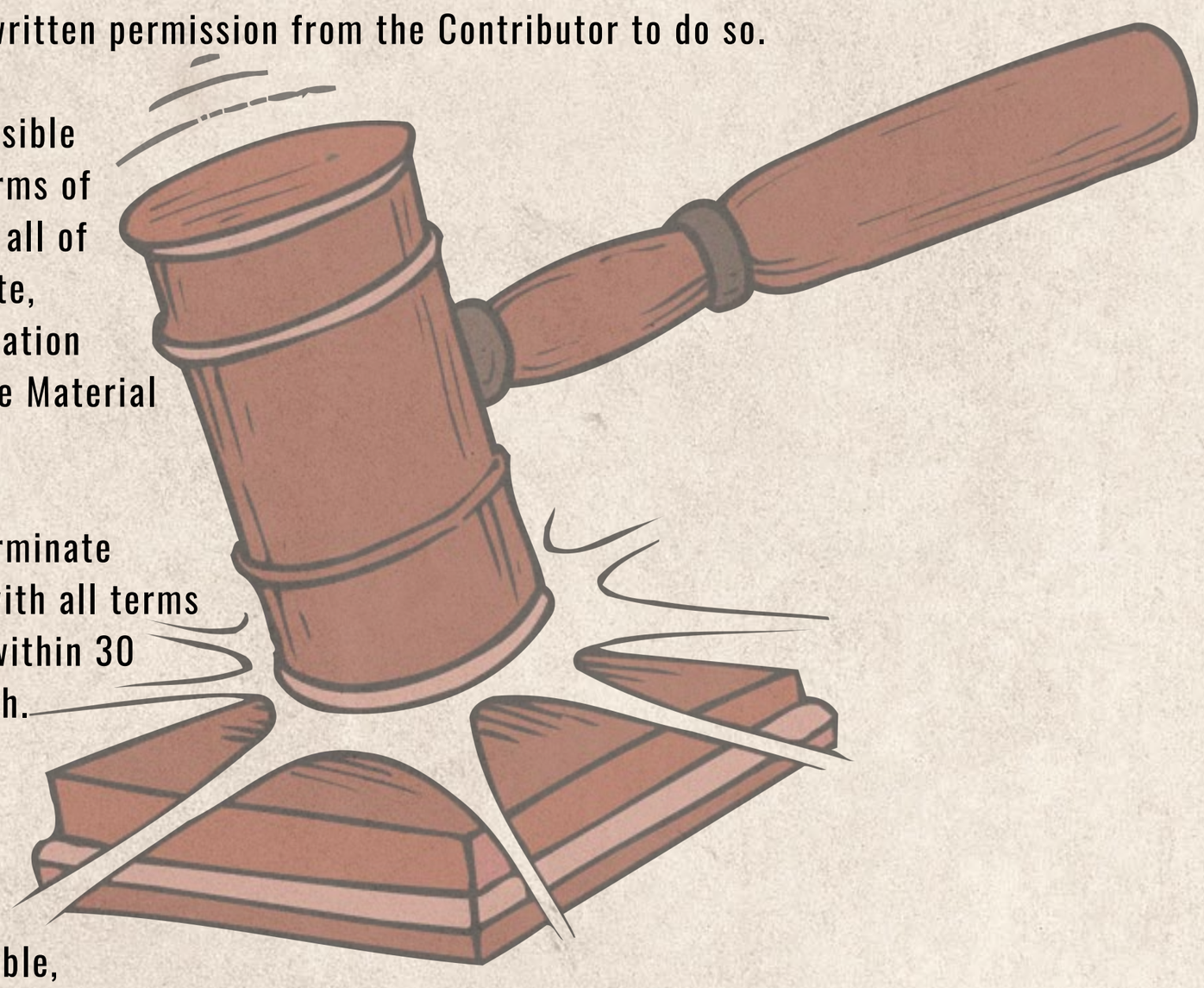
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.



13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

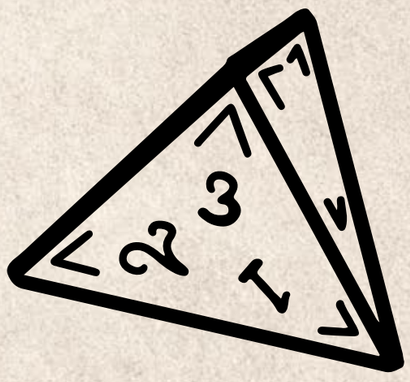
System Reference Document Copyright 20002003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Terninger:

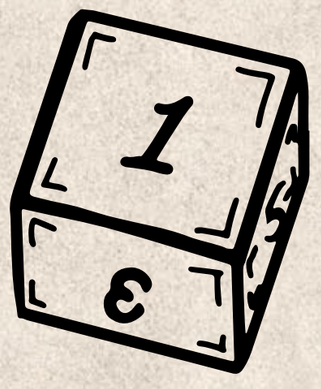
Det blir brukt ulike terninger i rollespill. Terningene blir kalla D, som står for DICE, etterfulgt av et tall som sier hvor mange sider terningen har. Feks har d20 tjue sider, og er den mest brukte terningen.

D20 er den mest brukte terningen.

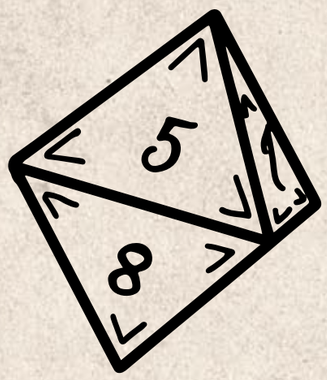
D4



D6



D8

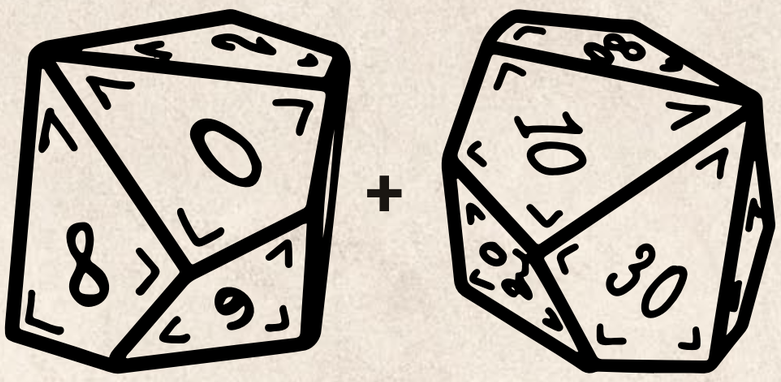


D10

D12

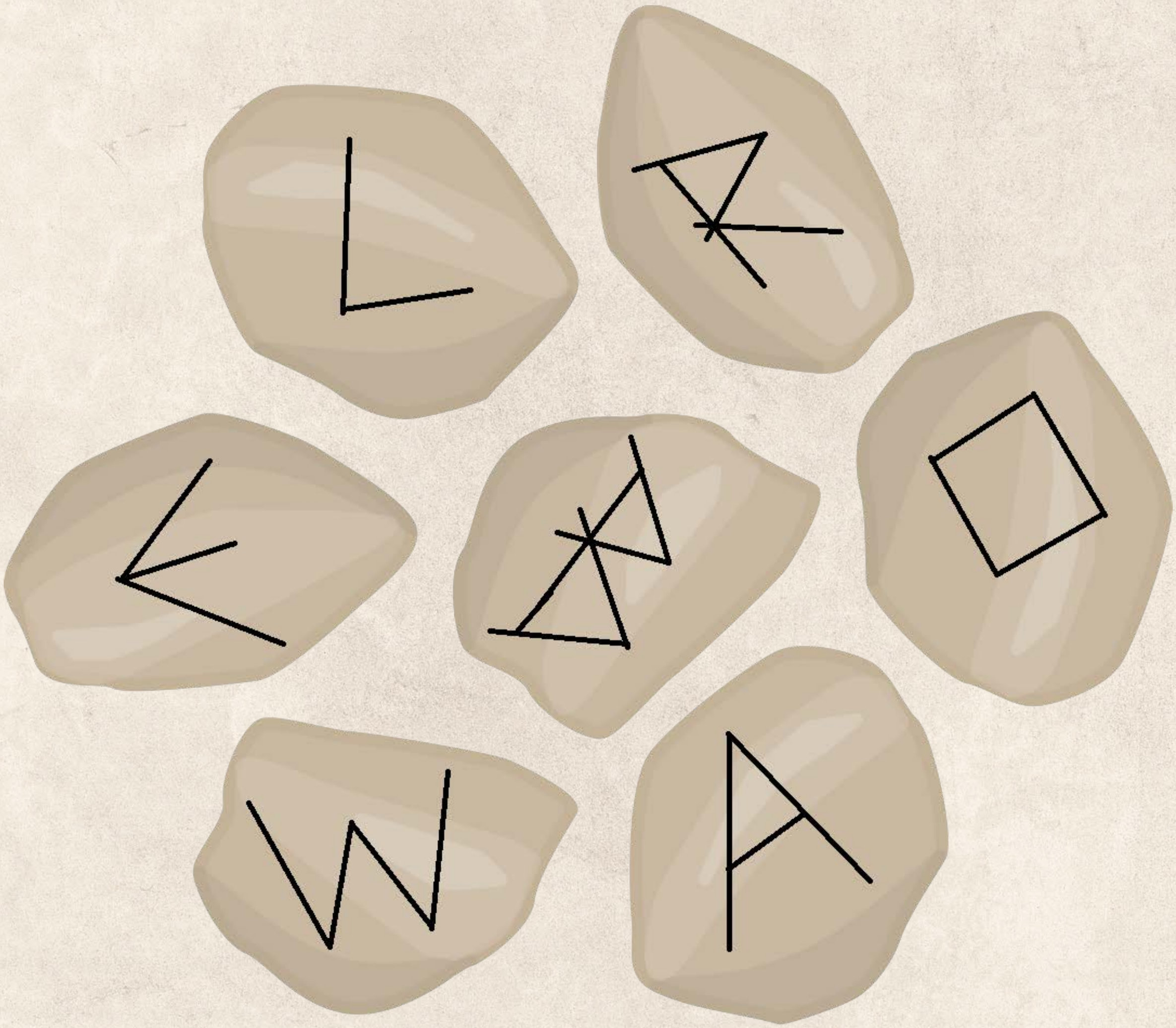
D20

D100



Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA



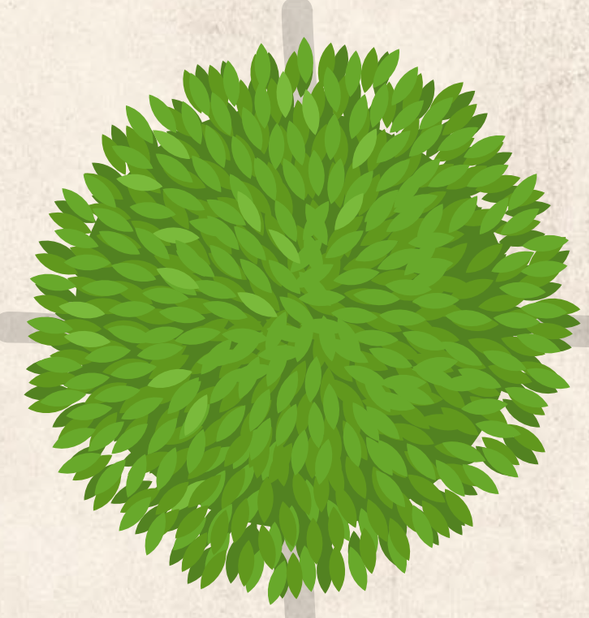
Sogndal Kulturhus

VEDLEGG 2

HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA



Sogndal Kulturhus

VEDLEGG 3

HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Eksempel på skills/ferdigheiter:

Acrobatics: Kroppsbevegelser som krever balanse, fart og presisjon. Slenge seg i tau, balansere på en kant.
Animal handling: Hvor flink en er med dyr. Klarer en å roe ned et dyr eller forstå hva det vil?
Arcana: Kunnskap om magi. Forstå spells.
Athletics: Kroppsbevegelser som krever styrke. Å svømme, klatre og hoppe.
Deception: Hvor flink en er til å lyve og lure. Spille død, forkle seg, lyve overbevisende.
History: Hvor mye en vet om verdens historie og det som har skjedd før. Hva vet en om en gammel hule en snubler over?
Insight: Magefølelsen. Skjønner en at noen lyver? Merker en at en blir forfulgt? Lese kroppsspråk.
Intimidation: Klarer en å skremme eller true noen?
Investigation: Å lete aktivt etter noe. Finne skjulte knapper, lese etter spor i ei bok.
Medicine: Stabilisere døende personer, pleie et sår.
Nature: Er det trygt å ete planten? Er dyret farlig? Kunnskap om naturen, planter og dyr.
Perception: Bruke sansane til feks å unngå/oppdage feller. Lytte, se, føle og oppdage.
Performance: Kan en underholde folk? Med sang, dans, eller kanskje en historie?
Persuasion: Å overbevise/overtale noen. Prute på en vare, få noen til å gjøre noe.
Religion: Kunnskap om guder og ulike religioner.
Sleight of hand: Hvor flink og rask en er med hendene. Lommetyveri, korttriks, sjonglere.
Stealth: Hvor flink en er til å snike stille, skjule og gjemme seg.
Survival: Overlevelse. Finne og følge spor etter dyr. Finne spesielle planter eller dyr til mat eller medisin.

SKILLS / FERDIGHEITER	
ACROBATICS	+4
ANIMAL HANDLING	+1
ARCANA	+1
ATHLETICS	+0
DECEPTION	-2
HISTORY	+1
INSIGHT	+3
INTIMIDATION	-2
INVESTIGATION	+3
MEDICINE	+1
NATURE	+3
PERCEPTION	+3
PERFORMANCE	-2
PERSUASION	-2
RELIGION	+1
SLEIGHT OF HAND	+4
STEALTH	+4
SURVIVAL	+3

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

NAMN:

GRUS

KLASSE:

FIGHTER

17	+3 STRENGTH
13	+1 DEXTERITY
15	+2 CONSTITUTION
12	+1 INTELLIGENCE
12	+1 WISDOM
10	+0 CHARISMA

SKILLS / FERDIGHETER

ACROBATICS	+3
ANIMAL HANDLING	+1
ARCANA	+1
ATHLETICS	+5
DECEPTION	+0
HISTORY	+1
INSIGHT	+1
INTIMIDATION	+2
INVESTIGATION	+1
MEDICINE	+1
NATURE	+1
PERCEPTION	+1
PERFORMANCE	+0
PERSUASION	+0
RELIGION	+1
SLEIGHT OF HAND	+1
STEALTH	+1
SURVIVAL	+3

SAVING THROWS

STRENGTH	+5
DEXTERITY	+1
CONSTITUTION	+4
INTELLIGENCE	+1
WISDOM	+1
CHARISMA	+0

MAX HIT POINTS / HP: 12

INITIATIVE: 1d10

ARMOR CLASS / AC: 16

INITIATIVE: +1

SPEED: 30 FEET

DEATH SAVES:
SUCCESSES: ○ ○ ○
FAILURES: ○ ○ ○

ACTIONS:

BONUS ACTION:
Nimble Escape: Du kan bruke Disengage action som bonus action på dine runder.

Second Wind: Når du tar ein hvil får du igjen HP. Trill 1d10 +1 og legg dette til din HP. Du kan ikke gå over MAX HP.

EQUIPMENT:
Backpack, bedroll, mess kit, tinderbox, 10 torches, 10 rations, waterskin, 50 feet rope, dice set, chain mail.

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
SCIMITAR (KRUMSVERD)	+5	1d6+3
DAGGER (KNIV)	+5	1d4+3
HANDAXE	+5	1d6+3
UNARMED STRIKE	+5	4

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

NAMN:

SNUS

KLASSE:

RANGER

10	+0 STRENGTH
18	+4 DEXTERITY
14	+2 CONSTITUTION
12	+1 INTELLIGENCE
13	+1 WISDOM
7	-2 CHARISMA

SKILLS / FERDIGHETER

ACROBATICS	+4
ANIMAL HANDLING	+1
ARCANA	+1
ATHLETICS	+0
DECEPTION	-2
HISTORY	+1
INSIGHT	+3
INTIMIDATION	-2
INVESTIGATION	+3
MEDICINE	+1
NATURE	+3
PERCEPTION	+3
PERFORMANCE	-2
PERSUASION	-2
RELIGION	+1
SLEIGHT OF HAND	+4
STEALTH	+4
SURVIVAL	+3

SAVING THROWS

STRENGTH	+2
DEXTERITY	+6
CONSTITUTION	+2
INTELLIGENCE	+1
WISDOM	+1
CHARISMA	-2

MAX HIT POINTS / HP: 12

INITIATIVE: 1d10

ARMOR CLASS / AC: 15

INITIATIVE: +4

SPEED: 30 FEET

DEATH SAVES:
SUCCESSES: ○ ○ ○
FAILURES: ○ ○ ○

ACTIONS:

BONUS ACTION:
Nimble Escape: Du kan bruke Disengage action som bonus action på dine runder.

SPECIAL:
Natural Explorer: Skogen er favoritt-terrenget ditt. Når du er i skogen får du +2 på DC som går på Animal Handling, Arcana, History, Insight, Investigation, Medicine, Nature, Perception, Religion eller Survival.

EQUIPMENT:
Backpack, bedroll, mess kit, tinderbox, 10 torches, 10 rations, waterskin, 50 feet rope, flute.

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
LONGBOW	+6	1d8+4
DAGGER (KNIV)	+6	1d4+4
HANDAXE	+2	1d6
UNARMED STRIKE	+2	1

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

NAMN:

SMYG

KLASSE:

ROGUE

8	-1 STRENGTH
16	+3 DEXTERITY
12	+1 CONSTITUTION
11	+0 INTELLIGENCE
9	-1 WISDOM
4	-3 CHARISMA

SKILLS / FERDIGHETER

ACROBATICS	+5
ANIMAL HANDLING	-1
ARCANA	+0
ATHLETICS	-1
DECEPTION	-1
HISTORY	+0
INSIGHT	-1
INTIMIDATION	-3
INVESTIGATION	+0
MEDICINE	-1
NATURE	+2
PERCEPTION	-1
PERFORMANCE	-3
PERSUASION	-3
RELIGION	+0
SLEIGHT OF HAND	+7
STEALTH	+7
SURVIVAL	+1

SAVING THROWS

STRENGTH	-1
DEXTERITY	+5
CONSTITUTION	+1
INTELLIGENCE	+2
WISDOM	-1
CHARISMA	-3

MAX HIT POINTS / HP: 9

INITIATIVE: 1d8

ARMOR CLASS / AC: 14

INITIATIVE: +3

SPEED: 30 FEET

DEATH SAVES:

SUCCESSES: ○ ○ ○

FAILURES: ○ ○ ○

ACTIONS:

BONUS ACTION:
Nimble Escape: Du kan bruke Disengage action som bonus action på dine runder.

SPECIAL:
Sneak Attack: En gang per runde kan du gi 1d6 ekstra i skade til en skapning du har angrepet DERSOM:
-du hadde ADVANTAGE på angrepet
-eller om en venn av deg står innenfor 5 feet av skapningen

EQUIPMENT:
Backpack, bedroll, mess kit, tinderbox, 10 torches, 10 rations, waterskin, 50 feet rope, crowbar, thieve's tools.

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
SHORTBOW	+5	1d6+3
DAGGER (KNIV)	+5	1d4+3
SHORTSWORD	+5	1d6+3
UNARMED STRIKE	+1	0

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

NAMN:

GNÅL

KLASSE:

BARD

5	-3 STRENGTH
14	+2 DEXTERITY
12	+1 CONSTITUTION
9	-1 INTELLIGENCE
12	+1 WISDOM
16	+3 CHARISMA

SKILLS / FERDIGHETER

ACROBATICS	+4
ANIMAL HANDLING	+1
ARCANA	-1
ATHLETICS	-3
DECEPTION	+5
HISTORY	-1
INSIGHT	+1
INTIMIDATION	+3
INVESTIGATION	-1
MEDICINE	+3
NATURE	-1
PERCEPTION	+1
PERFORMANCE	+5
PERSUASION	+5
RELIGION	-1
SLEIGHT OF HAND	+2
STEALTH	+2
SURVIVAL	+1

SAVING THROWS

STRENGTH	-3
DEXTERITY	+4
CONSTITUTION	+1
INTELLIGENCE	-1
WISDOM	+1
CHARISMA	+5

MAX HIT POINTS / HP: 9

INITIATIVE: 1d8

ARMOR CLASS / AC: 13

INITIATIVE: +2

SPEED: 30 FEET

DEATH SAVES:
SUCCESSES: ○ ○ ○
FAILURES: ○ ○ ○

ACTIONS:

BONUS ACTION:
Nimble Escape: Du kan bruke Disengage action som bonus action på dine runder.

SPECIAL:
Bardic Inspiration: Du kan inspirere og motivere noen som er innenfor 60 feet, slik at de får 1d6 ekstra på et saving throw, en DC eller et angrep innenfor de neste 10 minuttene. Du kan gi inspirasjon 3 ganger per dag.

EQUIPMENT:
Backpack, horn, pan flute, disguise kit, 2 costumes, 5 candles, bedroll, 5 rations, waterskin.

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
RAPIER (KÅRDE)	+4	1d8 + 2
DAGGER (KNIV)	+4	1d4 +2
UNARMED STRIKE	-1	0

Sogndal Kulturhus
HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Cantrips for GNÅL (bard):

Cantrips/trylletriks som kan brukes flere ganger per dag:

DANCING LIGHTS: Player's Handbook side 230
Rekkevidde: 120 feet
Varighet: 1 minutt
Du kan lage opp til 4 lys i fakkel-størrelse. Du kan kombinere lysene og lage en glødende form i medium størrelse.

MINOR ILLUSION: Player's Handbook side 260
Rekkevidde: 30 feet
Varighet: 1 minutt
Du lager en lyd eller et bilde av et objekt/gjenstand.
Dersom du lager en lyd kan volumet være fra lav hvisking til et høyt skrik. Du kan lage alt fra en stemme, løvebrøl, høye trommer etc.

Dersom du lager et bilde av et objekt, slik som en stol, fotspor, ei kiste - så kan det være opp til 5 feet stor (kubeform). Bilde kan ikke lage lyd, lukt, lys etc. Dersom noen er fysisk borti bilde skjønner de at det er en illusjon.

Andre kan skjønne at det ikke er ekte dersom de triller d20 + Investigation og får 13 eller høyere.

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Spells for GNÅL (bard):

Spells som krever spell slot. Bard har 2 spell slots, og kan derfor gjøre 2 ulike spells - eller 1 spell 2 ganger - hver dag.

ANIMAL FRIENDSHIP: Player's Handbook side 212
Rekkevidde: 30 feet
Varighet: 24 timar
Du kan overbevise et "beast" om at du ikke er farlig. Velg et "beast" som er innenfor rekkevidde. Det må kunne se og høre deg. Dersom den har Intelligence på 4 eller høyere er det automatisk FAIL. Ellers må beastet trille Wisdom Saving Throw DC13 eller bli sjarmert av deg. Dersom den tar skade fra deg, eller andre, sluttar spell'en å virke.

CURE WOUNDS: Player's Handbook side 230
Rekkevidde: Touch (må ta på)
Varighet: Umiddelbar
En skapning du tar på får tilbake 1d8+5 i Hit Points/HP. Fungerer ikke på undeads eller constructs.

HEALING WORD: Player's Handbook side 250
Rekkevidde: 60 feet
Varighet: Umiddelbar
En skapning du kan se, innenfor rekkevide, får tilbake 1d4+5 i Hit Points/HP.
Fungerer ikke på undeads eller constructs.

HIDEOUS LAUGHTER: Player's Handbook side 280
Rekkevidde: 30 feet
Varighet: 1 minutt
En skapning du kan se, innenfor rekkevide, synes plutselig at alt er hysterisk morsomt og får latterkrampe dersom spell'en fungerer. Skapningen må klare en Wisdom Saving Throw DC13. Viss ikke legger skapningen seg ned på bakken og ler hysterisk. (Fungerer ikke på skapninger med Intelligence på 4 eller mindre)

Når skapningen sin runde er over, eller om den tar skade, kan den gjøre et nytt Wisdom Saving Throw.
Den får ADVANTAGE (triller 2 terninger og tar det beste resultatet) om det er pga skade.
Dersom saving throw lykkas er spell'en over.

NAMN:

GNIST

KLASSE:

SORCERER

5	-3 STRENGTH
10	+0 DEXTERITY
12	+1 CONSTITUTION
11	+0 INTELLIGENCE
10	+0 WISDOM
16	+3 CHARISMA

SKILLS / FERDIGHETER

ACROBATICS	+0
ANIMAL HANDLING	+0
ARCANA	+2
ATHLETICS	+3
DECEPTION	+3
HISTORY	+0
INSIGHT	+0
INTIMIDATION	+3
INVESTIGATION	+2
MEDICINE	+0
NATURE	+0
PERCEPTION	+0
PERFORMANCE	+3
PERSUASION	+3
RELIGION	+2
SLEIGHT OF HAND	+0
STEALTH	+0
SURVIVAL	+2

SAVING THROWS

STRENGTH	-3
DEXTERITY	+0
CONSTITUTION	+3
INTELLIGENCE	+0
WISDOM	+0
CHARISMA	+5

MAX HIT POINTS / HP: 7

INITIATIVE: 1d6

ARMOR CLASS / AC: 10

INITIATIVE: +0

SPEED: 30 FEET

DEATH SAVES:
SUCCESSES: ○ ○ ○
FAILURES: ○ ○ ○

ACTIONS:

BONUS ACTION:
Nimble Escape: Du kan bruke Disengage action som bonus action på dine runder.

SPECIAL:
Strength of the Grave: Når du tar skade som reduserer din HP til 0, kan du ta Charisma Saving Throw på DC5 + skaden du tok. Dersom du klarar det går du ned til 1 hp. (Denne kan brukes 1 gang per dag)

EQUIPMENT:
Backpack, bedroll, mess it, tinderbox, 10 torches, 10 rations, waterskin, 50 feet rope

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
CROSSBOW, LIGHT	+2	1d8
DAGGER	+2	1d4
STAFF	-1	1d6 - 3
FIRE BOLT	+5	1d10
UNARMED STRIKE	-1	0

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Cantrips for GNIST (sorcerer):

Cantrips/trylletriks som kan brukes flere ganger per dag:

FIRE BOLT Player's Handbook side 242
Rekkevidde: 120 feet
Varighet: Umiddelbart
Du kaster en ildbolt mot en skapning innenfor rekkevide. Trill d20 + 5. Dersom du treffer tar skapningen 1d10 ildskade.

MAGE HAND: Player's Handbook side 256
Rekkevidde: 30 feet
Varighet: 1 minutt
Du maner frem en svevende, spektral hånd innenfor rekkevidden. Du kan bruke hånda til å manipulere objekt, åpne ulåste dører, flytte på noe etc.
Hånda kan ikke angripe, aktivere magi/magiske gjenstander eller løfte mer enn 5 kilo.

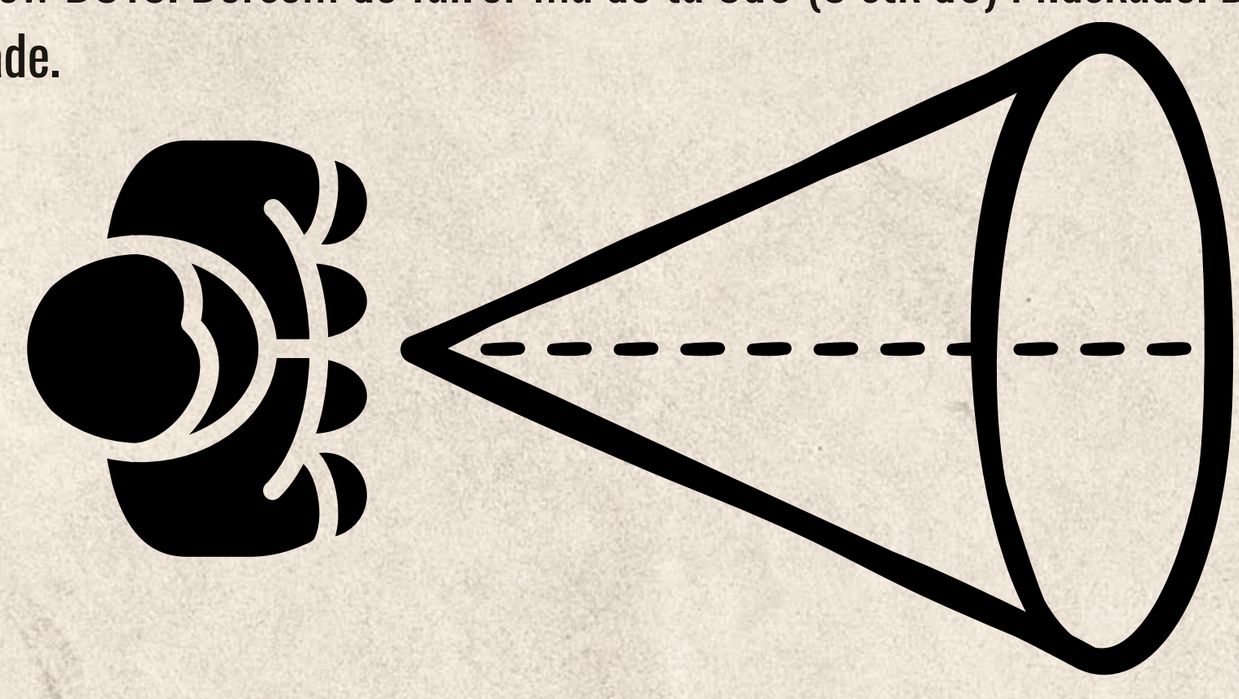
MENDING: Player's Handbook side 259
Rekkevidde: touch (må ta på)
Varighet: 1 minutt
Du kan reparere et brudd eller rift i et objekt du tar på. Feks en knukket nøkkel eller kjede, en kappe med rift i, en lekk flaske. Riftet eller bruddet kan ikke være større enn 1 fot.

POISON SPRAY: Player's Handbook side 266
Rekkevidde: 10 feet
Varighet: Umiddelbart
Du retter hånda ut mot en skapning du ser innenfor rekkevidde og utsonderer en kvalmende gass ut fra hånda di. Skapningen må ta Constitution Save på DC13. Ved fail triller du 1d12 som skapningen får i skade.

Spells for GNIST (sorcerer):

Spells som krever spell slot. GNIST har 2 spell slots, og kan derfor bruke 2 spells per dag. Enten den samme 2 ganger eller begge spells 1 gang hver.

BURNING HANDS: Player's Handbook side 220
Rekkevidde: 15 feet
Varighet: Umiddelbart
Du holder tomlane mot hverandre og fingrene spredt - og flammer skyter ut fra fingertuppene dine. Ilden går 15 feet ut fra deg, i en koneform (se tegning under). De som er innenfor rekkevidde må ta et Dexterity Saving Throw DC13. Dersom de fail'er må de ta 3d6 (3 stk d6) i ildskade. Dersom de lykkes med DC13 tar de halv skade.



MAGIC MISSILE: Player's Handbook side 257
Rekkevidde: 120 feet
Varighet: Umiddelbart
Du lager 3 glødende piler av magisk kraft. Hver pil treffer en skapning du ser innenfor rekkevidde. Hver pil gir 1d4+1 (1 stk d4 + 1) i skade på skapningen. Alle pilene treffer samtidig, og du kan velge om du vil bruke alle pilene på samme skapning eller om du vil spre de på flere forskjellige (feks 1 pil på 3 ulike).

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA