5TH EDITION KOMPATIBELT

Ei Bekymra Mor

NB! SKAL KUN LESAST AV DEN SOM SKAL LEIE SPELET!





Eit nybyrjareventyr for opp til 5 dusørjegerar + speleleiar.

Sogndal Kulturhus

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

HOGGTANN MEDIA

Kva er 5E, og rollespel?

I eit rollespel er det ein person som leiar spelet. Denne personen kallar vi ofte Game Master eller GM. Dei andre inntek rolla som ein karakter. Karakterane har ulike ferdigheiter/ eigenskapar, både styrkar og svakheiter. Desse er noterte på eit karakterark (sjå side 6). GM fortel ei historie og spelarane tek del i forteljinga ved å velje korleis deira karakter reagerer på det som skjer. Medan nokre spelarar tek rolla fullt ut og snakkar på vegne av karakteren som improvisert teater, vil andre heller forklare kva deira karakter tenkjer og gjer. Alt er lov. Det er ingen feil måte å spele på, det er berre fantasien som set grenser. Saman skapar spelarane og speleleiar/GM ei spennande historie.

Dersom ein spelar vil prøve på noko som er litt vanskeleg, slik som å balansere på ein smal tømmerstokk for å kome over eit høgt juv, gir GM spelaren ein Dice check/DC dei skal klare å matche eller slå; til dømes DC15. Spelaren trillar sin d20 terning, legg på eventuelle poeng for ferdigheit, og ser om h*n klarte å få 15 eller meir. Dersom h*n klarar DC'en (SUCCESS) balanserar h*n trygt over juvet. Om h*n får lågare enn 15 (FAIL) skjer noko negativt. Meir om DC/Dice check på side 7.



Dungeons & Dragons er det første og mest kjende rolle-spelet i verda, og har eksistert sidan tidleg 1970-talet. Dei siste åra har det fått ein kraftig oppsving takka vere tv-seriar som "Stranger Things" og "Critical Role". “5E” er den femte utgåva av spelet. Det vert spelt av folk i alle aldrar, og passar til dei aller fleste.

Dette eventyret foregår i ei klassisk fantasyverd inspirert av “Ringenes Herre". Her finn du alle slags utrulege skapningar, skumle monstre og masse magi. Dersom du føretrekk andre sjangrar fins det MANGE andre rollespel som tek for seg alle slags ulike tema: apokalypse, sci-fi, skrekk og meir. Ta gjerne ein kik på den norske nettsida Rollespill.info for masse informasjon og vurderingar av ulike rollespel, samt mange gratis rollespel ein kan laste ned.

Takk til speletestarane:

Anders, Idar, Stian, Markus, Ingebjørg, Elisabeth, Oline, Tirild, Lea Isabella, Håkon, Axel, Viljar, Aurora, Annelinn, Oliver og Filip.

Forord:

Dette er eit enkeltståande eventyr (på engelsk kalla "one shot") for nybyrjarar. Vi tek utgangspunkt i reglane til rollespelet "Dungeons & Dragons 5th edition" (heretter kalla 5E), men har forenkla og fokusert på dei reglane som gjeld for dette eventyret. Sidan eventyret er for nybyrjarar vil speleleiar/GM føre spelarane på rett veg. Det er slik sett eit togskinne-eventyr (engelsk: railroad) som betyr at det er begrensa valmoglegheiter for spelarane.
Det vert brukt ein del engelske ord sidan 5E vert utgitt på engelsk.

Dersom du har spørsmål eller tilbakemeldingar, vil vi gjerne høyre frå deg, på post@hoggtann.com.
Dersom eventyret gir meirsmak er det mogleg å låne terningar og 5E-bøkene "Dungeon Master's Guide", "Player's Handbook" og "Monster Manual" på Sogndal bibliotek.

Korleis bruke dette heftet:

Dei første sidene inneheld litt generell informasjon om rollespel. Sjølve eventyret byrjar på side 7.
Bakerst finn du vedlegg som skal nyttast med spelarane.



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

Legal Information and Copyright Notice:

This release of EI BEKYMRA MOR 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: EI BEKYMRA MOR, 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

Innhaldsliste:

Side 1 - Framside

Side 2 - Kva er 5E, og rollespel? | Takk

Side 3 - Forord | Korleis bruke dette heftet | Legal Information and Copyright Notice

Side 4 - Innhaldsliste

Side 5 - Terningar

Side 6 - Døme på karakterark

Side 7 - Informasjon til Game Master | Samandrag av eventyret | Lage Dice Checks

Side 8 - Døme på skills/ferdigheiter

Side 9 - Ei bekymra mor. Del 1: Oppdraget

Side 10 - Del 2: Hagebyvegen

Side 11 - Del 3: Inn på eigedomen

Side 12 - Stats/informasjon om Mastiff

Side 13 - Korleis kamp fungerar

Side 14 - Får ein spelar 0 eller minus i HP?

Side 15 - Stats/informasjon om vaktane i huset (thugs) og City Watch

Side 16 - Kamp og kart

Side 17 - Inngangar til huset

Side 18 - Del 4: Huset

Side 19 - Stats/informasjon om hanen og kokken

Side 21 - Stats/informasjon om Adil og Isolde

Side 22 - Del 5: Vanskeleg val?

Side 23 - Del 6: Avslutning

Side 24 - Open Game License Version 1.0a

Vedlegg 1 - Terningar

Vedlegg 2 - Kart

Vedlegg 3 og utover - Karakterark



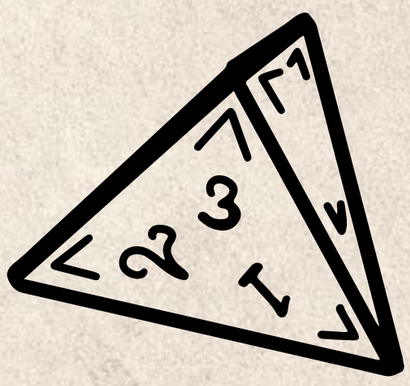
Terningar:

Det vert brukt ulike terningar i 5E. Terningane vert kalla D, som står for DICE, etterfulgt av eit tal som seier kor mange sider terningen har. Til dømes har d20 tjue sider, og er den mest brukte terningen. Bakerst finn du ei lik oversikt som du kan gi til spelarane dine.

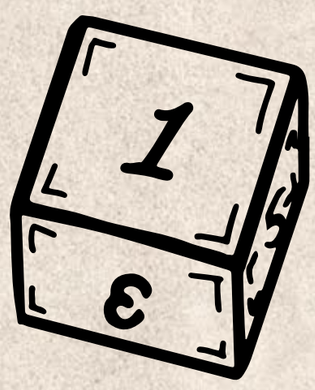
D20 er den mest brukte terningen i 5E.



D4



D6



D8



D10



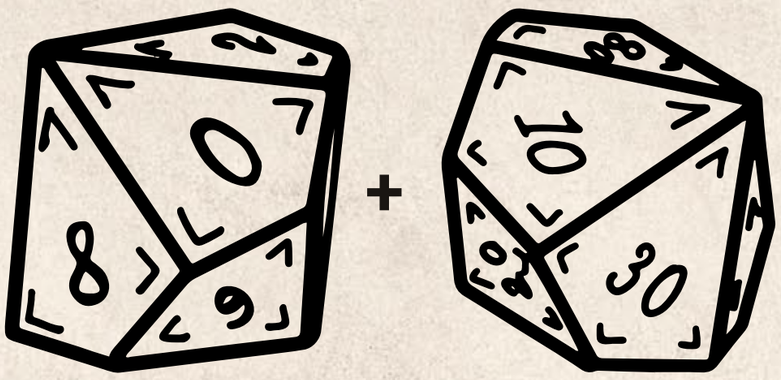
D12



D20



D100



Døme på karakterark, med viktige punkt



NAMN:

Torgella Vonneth

KLASSE:

FIGHTER

(High Elf)

HP — MAX HIT POINTS / HP: **12**

Hit Dice — HIT DICE: **1d10 +2**

AC — ARMOR CLASS / AC: **16**

15 +2 STRENGTH	
15 +2 DEXTERITY	
14 +2 CONSTITUTION	
11 +0 INTELLIGENCE	
12 +1 WISDOM	
8 -1 CHARISMA	

SKILLS / FERDIGHEITER

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

Ferdigheiter

INITIATIVE: +2

Initiative

SPEED: 30 FEET

Speed

DEATH SAVES:

SUCCESSES: ○ ○ ○

FAILURES: ○ ○ ○

ACTIONS:

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Dogde, Grapple, Help, Hide, Improvise, Ready, Search, Shove, Use an Object.

BONUS ACTION:

SECOND WIND: Når du tek ein kvil får du igjen HP. Trill 1d10 +1 og legg dette til din HP. Du kan ikkje gå over MAX HP.

TRUE STRIKE: Du peiker på ein skapning innanfor 30 feet. Din medfødte magi gir deg innsikt i skapningens svakheiter. På din neste runde får du ADVANTAGE mot skapningen.

TWO WEAPON FIGHTING: Du kan angripe med 2 våpen og får skademodifier (+2) på BEGGE. Til dømes: handaxe 1d6+2. (Vanligvis får ein kun dette på 1 av angrepa, medan det andre kun blir 1d6)

EQUIPMENT:

Sekk, vatnskinn, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk.

Torgella har på seg **Chain mail** rustning som gir DISADV på stealth. Torgella har med seg **skjold**. Dersom i bruk tar det opp ei hand og gir +2 i AC.

SAVING THROWS

STRENGTH	+4
DEXTERITY	+2
CONSTITUTION	+4
INTELLIGENCE	+0
WISDOM	+1
CHARISMA	-1

Saving Throws

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HANDAXE	+4	1d6+2
LONGSWORD	+4	1d8+2
om du brukar begge hender på sverdet:		1d10+2
SLÅ/SPARKE ETC	+4	1d4+4

Du kan kaste Handaxe 20 feet (opp til 60 med DISADV.)

Våpen — Hit — Skade

Informasjon til Game Master

Les gjennom eventyret nokre gonger, slik at du hugsar kva som skal skje. Spelarane får vite at dei er karakterar av ulike rasar og klassar, og at dei er vener som jobbar i lag som dusørjegerar i byen "Dalaran". Del ut karakterarka du finn bakerst, slik at kvar spelar får ein karakter kvar. Sidan dette er eit kort eventyr (eng: one shot) er det avgrensa kva spelarane kan gjere. Dei vert spora i "rett retning" av deg som GM.

Samandrag av eventyret:

Spelarane får oppdrag av ei bekymra mor. Sonen har blitt kidnappa av kriminelle i byen. Eigentleg er mora sjølv ein kriminell leiar, og son hennar har forelska seg og rømt av garde med dotter til ein rivaliserande gangster i byen. Når karakterane tek seg inn i huset for å redde sonen, vil han ikkje bli redda. Han hatar mor si. Karakterane må velje å fullføre jobben eller ikkje.



Lage Dice checks:

Nokre gonger vil spelarane dine finne på ting verken du eller dette eventyret har tenkt på. Med mindre det dei vil gjere er veldig enkelt, lagar du ein Dice check (DC) for det dei vil prøve på.
Først bestemmer du kva skill / ferdigheit dei skal bruke.
Deretter bestemmer du kva minste tal/DC dei må få.
So trillar dei ein d20 og legg til poeng for ferdigheit. Resultatet må vere lik eller meir enn det du set som DC.

Sett din vanskeligheitsgrad ut frå det du meiner:

DC5 - enkel DC10 = middels DC15 = utfordrande
DC20 = vanskeleg DC25+ = veldig vanskeleg

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

Døme på skills/ferdigheiter:

Dette ligg også med som eit vedlegg, slik at det kan liggje på spelebordet.

Acrobatics: Kroppsbevegelsar som krev balanse, fart og presisjon. Slenge seg i tau, balansere på ein kant.
Animal handling: Kor flink ein er med dyr. Klarar ein å roe ned eit dyr eller forstå kva det vil?
Arcana: Kunnskap om magi. Forstå spells.
Athletics: Kroppsbevegelsar som krev styrke. Å symje, klatre og hoppe.
Deception: Kor flink ein er til å lyge og lure. Spele død, forkle seg, lyge overbevisande.
History: Kor mykje ein veit om verdas historie og det som har skjedd før. Kva veit ein om ei gamal hule ein snublar over?
Insight: Magekjensla. Skjønnar ein om nokon lyg? Merkar ein at ein vert forfulgt? Lese kroppsspråk.
Intimidation: Klarar ein å skremme eller true nokon?
Investigation: Å leite aktivt etter noko. Finne skjulte knappar, lese etter spor i ei bok.
Medicine: Stabilisere døande personar, pleie eit sår.
Nature: Er det trygt å ete planta? Er dyret farleg? Kunnskap om naturen, plantar og dyr.
Perception: Bruke sansane til feks å unngå/oppdage feller. Lytte, sjå, føle og oppdage.
Performance: Kan ein underhalde folk? Med sang, dans, eller kanskje ei historie?
Persuasion: Å overbevise/overtale nokon. Prute på ei vare, få nokon til å gjere noko.
Religion: Kunnskap om gudar og ulike religionar.
Sleight of hand: Kor flink og rask ein er med hendene. Lommetjuveri, korttriks, sjonglere.
Stealth: Kor flink ein er til å snike stille, skjule og gøyme seg.
Survival: Overlevelse. Finne og følgje 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

Ei bekymra mor

Del 1: Oppdraget

Eventyret blir best når du brukar din eigen fantasi og forklarar korleis ting ser og høyres ut, korleis det luktar og kjennes ut. Dersom ynskjeleg kan du lese den følgjande teksten høgt, men det vert meir levande om du fortel det med dine eigne ord:

De sit på yndlingskroa dykkar, "Den feite frosk", og tømmer lommene på bordet for å sjå om de kan skrape saman nok peng til litt mat. Det har vore dårleg med oppdrag for dykk i det siste, so de byrjar å bli desperate etter jobbar og peng. Medan de sit der og skil myntar frå knappar, lo og andre ting de har i lommene, kjem ein kutte-kledd skapning sakte mot dykk. Hetta på den gamle, slitne kutta skjuler ansiktet som etterkvart vert opplyst av stearinlyset på bordet, og de ser det er ei eldre dame (human). Ho virkar engsteleg.

GM rollespelar denne dama. Tenk over og forklar gjerne spelarane korleis ser ho ut. Ho introduserar seg som "Laverna" og beklagar at ho forstyrrer. Ho fortel at den unge sonen hennar har blitt kidnappa av ein kriminell gjeng, og ho treng hjelp til å få han tilbake. Ho har høyrt at karakterane gjer farlege jobbar mot betaling, Men først vil ho vite litt om kven dei er og kvifor ho bør velje dei til jobben.

GM legg her opp til at spelarane kan introdusere karakterane sine for mora (og kvarandre som spelarar) slik at dei byrjar å snakke med kvarandre og deg. Still dei enkle spørsmål om korleis dei ser ut; hår, ansiktstrekk, klede, spesielle kjenneteikn etc. Lette spørsmål for å få dei i prat. Når det kjennes naturleg å avslutte praten - går GM vidare med eventyret.

Etter å ha blitt "overbevist" om at dei er verdige for jobben er mora villig til å betale totalt 100 gullpeng når dei gir ho sonen tilbake (og kun då).



Info dei kan få frå Laverna:

-Kvifor vart sonen kidnappa? Laverna innrømmer ikkje at ho sjølv er gangster, men kan innrømme at ho har litt pengar. Ho kan sei ho er «forretningskvinne», og at sonen mest truleg kidnappa i eit forsøk på utpressing.

-Dersom nokon vil bruke sin ferdigheit «INSIGHT» for å sjekke om ho lyg til dei, so må dei trille DC15 for å skjønne at ho skjular noko, men ikkje kva ho skjular. (Spelar rullar d20 og legg til sin INSIGHT og må totalt få 15 eller betre)

-Dersom dei vil ha meir pengar for jobben kan dei prøve «PERSUASION». Spelar trillar d20 + PERSUASION og prøve å få meir enn GM som rullar d20 +4 (Laverna har +4 fordi ho er van med å forhandle). Laverna kan gå opp til 150 gullpeng om ho vert overtalt.

-Ho veit kor sonen vert haldt fanga, men veit ikkje kva som ventar dei på eigedomen. «Men dei har sikkert vakter med våpen, sidan dei er kriminelle». Eigedomen ligg i eit finare strøk av byen; Hagebyvegen 10.

Karakterane er desperate etter peng og bør derfor ta jobben. Dersom dei treng ekstra motivasjon kan du rollespele at eigaren av "Den feite frosk", ein svær orc som heiter "Ogrim", kjem bort og vil ha betaling for alt dei skuldar han frå tidlegare (10 sølvpeng). Når han får nyss i at karakterane no har sjansen på ein betalt jobb seier han at dei må ta jobben og betale han, eller bli utestengde frå kroa.



Førebuing:

Karakterane har ikkje peng, og kan slik sett ikkje kjøpe noko. Alt av utstyr dei eig har dei med seg allereie. Dei leiger eit hus i eit dårleg strøk av byen. Det er ei slitt og øydelagd gamal rønne. Det er ingen grunn til å gå dit, men viss dei vil dit kan den sinte huseigaren "Dagnur", ei dwarfedame, møte dei der. Ho vil ha husleigepengane sine (10 gull-peng for dei 2 siste månadane - 5 gullpeng per månad)

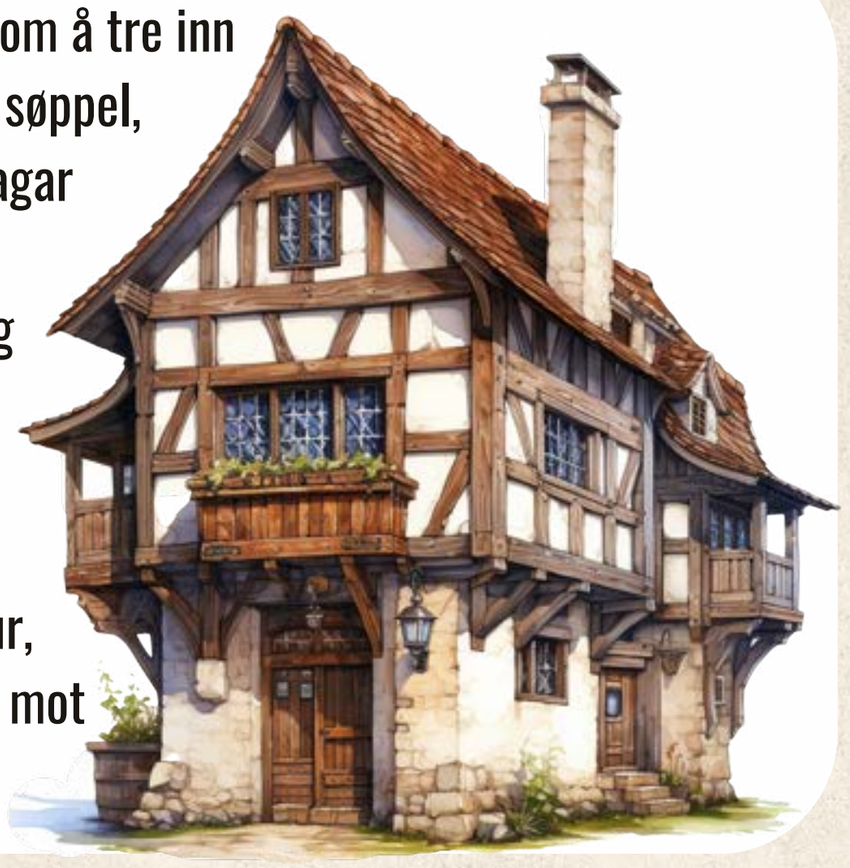
Kven bur i Hagebyvegen 10?:

Kanskje karakterane vil prøve å få informasjon om kven som bur i Hagebyvegen 10? Kanskje dei stoppar folk utanfor eigedomen og spør? På dagtid er det mykje trafikk i gata, og lett å få nokon i snakk. Kanskje nokon ikkje tør svare? Kanskje nokon berre vil snakke om heilt andre ting?
ROGUEN har kontaktar i den kriminelle underverden som han kan sjekke med.
Karakterane kan finne ut at eigedomen tilhøyrer ein kjend gangster som heiter "Skaris". Han er ein tiefling* som leiar det kriminelle nettverket "Demongjengen" ofte berre kalla "D- Gjengen".

*Tieflings liknar på menneske, men slektar på demonar og liknande. Dei har horn, hale og skarpe hjørnetenner, og einsfarga auge.

Del 2: Hagebyvegen

Dette er første gong de har vore i denne delen av byen, og det er som å tre inn i ei anna verd enn kva de er van med. Gatene er reine og fine utan søppel, ekskrement eller rotter. Store, imponerande hus med praktfulle hagar ligg på rekke, inngjerda bak murar og gjerde av metall. De tenkjer at dei som er priviligerte nok til å bu i dette strøket må vere veldig velståande. De legg også merke til at City Watch (politiet) ser ut til å patruljere gatene flittig her i området.



Hagebyvegen nummer 10 er omkransa av ein 4 meter høg steinmur, men de kan sjå huset ruve over muren. Midt på muren som vender mot gata er det ein jarnport det går an å kike gjennom.

Eigedommen ligg i eit rikt nabolag. På dagtid er det mykje trafikk med folk til fots, vogner som vert trekt av hestar, og kjerrer som blir dytta eller trukke. Nokre elegante og overprisa butikkar har salsboder utanfor sitt lokale. Både butikkane og bodene trekkjer kundar. I tillegg er City Watch (byens politi) godt representerte med patruljar. På nattestid er det fortsatt patruljar, men mindre folk i gatene.

Del 3: Inn på eigedomen

PORTEN:

Dersom dei kiker gjennom porten ser dei ein velstelt hage med fine plenar, eit vakkert epletre og flotte prydbusker. Dei kan også sjå ein hund (MASTIFF) som ligg og søv inne i hagen. Vidare ser dei inngangsdøra til huset, og ein balkong på sida. Dei ser ikkje vindauger i 1. etasje, kun i 2. etasje. Dei ser også ein liten stall.



Porten er låst, men kan opnast på følgjande måte:

-Den kan dirkast opp av rogue som har innbrotsverktøy. Rogue trillar d20 og legg til +2 (for DEX) og +2 (fordi h*n kan bruke verktøyet). Rogue må trille DC13 (altså 13 eller høgare).

-Den kan opnast med fysisk makt STRENGTH DC20 (ADV med kubein – men dette lagar lyd og vil vekke hunden som går til angrep (sjå stats/informasjon om hunden MASTIFF side 12)

Dersom dei vil rope eller liknande for å få tak i nokon innanfor kjem MASTIFFen springande, bjeffar aggressivt mot dei og flekkar tenner. So kjem ein (human) vakt (side 15) ut og lurer på kva dei vil. Mannen er fiendtleg innstilt og ber karakterane om å fjerne seg frå porten ellers vil han tilkalle City Watch. Dei kan prøve å overtale vakten om å sleppe dei inn, om dei har ein god grunn. Dei må då trille PERSUASION DC16. Dersom dei rollespelar godt og har kjem opp med ein lur forklaring kan du gi dei ADVANTAGE på trillet. Om dei klarar det vil han roe hunden frå å angripe dei. Om dei prøver å true vakten, eller ikkje flyttar seg slik han ber dei om - ropar han på City Watch. Dersom dette skjer kjem 2 stk City Watch vakter (side 15) og advarar dei/viser dei vekk.

MUREN RUNDT EIGEDOMEN:

Dei kan klatre over muren (ATHLETICS DC10 – med ADV om dei hjelper kvarandre eller nyttar tau). Ved fail fell dei ned og tek 1 d4 skade.

Dersom dei absolutt skal klatre over på dagtid, so er det stor sjanse for at nokon i gatene ser kva dei driv med og kontaktar City Watch. Dei må i tillegg til DC på klatring klare stealth DC15. Elles vil City Watch bli varsla og kome etter ei stund. Det kan vere lurt å hinte til dei at det er mykje folk i gatene etc.

BAKDØRA INN TIL STALLEN:
Dersom dei går ein runde rundt eigedomen ser dei at det er låst dør inn til stallen. Denne dobbeldøra kan dirkast av Rogue som forklart før med DC13. Rogue trillar d20 og legg til +2 (for DEX) og +2 (fordi h*n kan bruke verktøyet). Rogue må få totalt 13 eller høgare for å få opp låsen. Den kan også opnast med STRENGHT DC15. Det er roligare på denne sida av huset med mindre trafikk, men ved fleire mislukka forsøk høyrer mastiff'en og vakten bråket, og kjem for å undersøke.

HAGEN:

Det er mange tre og busker å gøyme seg i/bak, men Mastiff'en har god høyrsel og luktesans. I utgangs-punktet ligg hunden og søv, so det er mogleg å snike seg forbi den. Den som skal snike seg forbi hunden må klare STEALTH DC13. Dersom alle skal snike seg forbi den må ein ta gruppetrill (group check). Alle trillar STEALTH og halvparten må klare DC13. Dersom Mastiff'en vaknar går den umiddelbart til angrep på den som er nærast. Dersom nokon vil gøyme seg bak ei busk etc etter at hunden har vakna må dei trille STEALTH med DISADVANTAGE (trille 2 d20 og ta det dårlegaste resultatet), medan GM triller for hunden. Mastiff har ADVANTAGE på lukt/høyrsel, so GM trillar 2 d20, brukar det beste resultatet og legg til +1. Dersom spelar sitt resultat er høgare enn Mastiff, klarar spelar å gøyme seg.

Sjå info om Mastiff under, og "Korleis kamp fungerar" på side 13. Du kan tenkje at hunden søv ein stad mellom



porten og stallen, slik at ein må ta STEALTH check uansett kva veg ein kjem inn i hagen. Men kanskje spelarane finn på noko lurt mtp hunden? Til dømes å gi den mat eller lage ein distraksjon?

Stats/informasjon om Mastiff:

Mastiff Basic Rules side 144

Medium beast, unaligned

Armor Class 12

Hit Points 5 (1d8 + 1)

Speed 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Skills Perception +3

Senses passive Perception 13

Languages —

Challenge 1/8 (25 XP)

Keen Hearing and Smell. The mastiff has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Actions

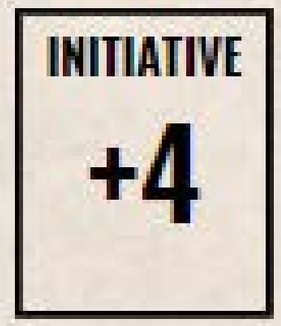
Bite. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d6 + 1) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC 11 Strength saving throw or be knocked prone.

Mastiffs are impressive hounds prized by humanoids for their loyalty and keen senses. Mastiffs can be trained as guard dogs, hunting dogs, and war dogs. Halflings and other Small humanoids ride them as mounts.

Korleis kamp fungerar

Player's Handbook s.192

Kamp foregår i "rundar". For å finne ut kven som går først rullar alle spelarar ein d20 og legg til sin INITIATIVE. GM rullar ein d20 og legg til monster sin DEX modifier (i stats til Mastiff på side 12 ser vi at denne er +2). Den som får høgst resultat byrjar runde, så er det nest høgst os



Spelarane kan gjere fylgjande i sin runde:

Flytte sin movement speed og bruke 1 handling. Som handling kan dei velje mellom:

Angrep: Spelar vel våpen, trillar d20 og legg til våpen modifier (HIT). Spelar må få lik eller høgare enn monsteret sin Armor class (AC) for å treffe. Mastiff har AC12. Døme: Finvias brukar Greataxe. H*n rullar d20, får 8 og legg til HIT for Greataxe som er +4. Totalt blir dette 12, som er same som Mastiff sin AC12. Spelaren treff med sitt angrep og rullar då skaden som her er 1d10+2. Spelar rullar 2 på sin d10 og legg til +2 som blir totalt 4. Mastiff sine Hit Points/HP går då frå 5 og ned til 1 (HP5 - skade 4 = 1). Når HP er 0 er den daud.

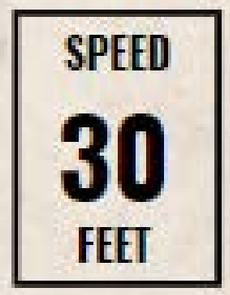
NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HALFLING GREATAXE	+4	1d10+2

eller... **Bruke spells:**
Nokre karakterar brukar magi kalla spells (feks Druid og Bard). Spell kalla cantrips kan brukast mange gonger per dag i spelet, medan andre spells kan brukast ut frå kor mange spell slots dei har. I dette eventyret har Topos spell'en "Produce Flame". Denne har HIT +4 og gir 1d8 i skade om den treff. Vidare har h*n 2 spell slots. Det betyr at h*n kan bruke 1 spell 2 gonger, eller begge spells 1 gong kvar, i løpet av ein dag.

Produce Flame (Cantrip)	+4	1d8

Den som spelar Topos og Ubonir får eigne ark med forklarte spells.

Player's Handbook s.192



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

eller... **HELP:** Spelaren kan hjelpe nokon med å fullføre noko. Den som spelaren vel å hjelpe får då ADVANTAGE på det neste h*n prøver å få til. Dette gjeld og ved angrep. ADVANTAGE vil sei å rulle 2 stk d20 og bruke det beste resultatet.

eller... **USE AN OBJECT:** Spelaren bruker eit spesielt objekt. Til dømes: å drikke ein Potion of Healing, eller skyve vekk ein kasse.

eller... **DISENGAGE**: Dersom spelaren er i naboruta til fienden under kamp, og vel å gå vekk - får fienden lov med eit "gratis" angrep på spelaren (attack of opportunity). Dersom ein brukar runden sin på å ta DISENGAGE kan ein flytte karakteren sin vekk frå fienden UTEN at fienden får ta dette angrepet.

Ting som også er mogleg, men som vi ikkje tek med i dette eventyet: READY, SEARCH, HIDE, DODGE, BONUS ACTIONS.

Får ein spelar 0 eller minus i HP?

Då er spelaren slått bevisstlaus og svevar mellom liv og død. Spelaren må trille ein d20 på sin neste runde. Får spelaren 10 eller meir får h*n ein SUCCESS. Dersom det vert 9 eller lågare får h*n ein FAILURE. Neste runde trillar spelaren på nytt.
For å overleve må spelaren få 3 stk SUCCESS før h*n får 3 FAILURES. Ved 3 SUCCESS vaknar spelaren til live att med 1 HP. Ved 3 FAILURES er spelaren sin karakter død.
Dersom spelaren får NAT 20 (20 på terningen) vaknar h*n med 1 i hp.
Dersom spelaren får NAT 1 (1 på terningen) tel det som 2 stk FAILURES.



Dei andre spelarane kan trille MEDICINE DC10 og gjere at den bevisstlause vaknar med 1 HP, om dei klarar DC.

Hugs at det er nokre spells som gir healing.

Stats/informasjon om vaktane i huset:

Thug

Basic Rules side 164

Medium humanoid (any race), any non-good alignment

Armor Class 11 (leather armor)

Hit Points 32 (5d8 + 10)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Skills Intimidation +2

Senses passive Perception 10

Languages any one language (usually Common)

Challenge 1/2 (100 XP)

Pack Tactics. The thug has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the thug's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

Actions

Multiattack. The thug makes two melee attacks.

Mace. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one creature. *Hit:* 5 (1d6 + 2) bludgeoning damage.

Heavy Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +2 to hit, range 100/400 ft., one target. *Hit:* 5 (1d10) piercing damage.

Thugs are ruthless enforcers skilled at intimidation and violence. They work for money and have few scruples.

NB! I dette eventyret har Thug kun Mace (klubbe) som våpen.





Stats/informasjon om City Watch:

Guard

Basic Rules side 163

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 16 (chain shirt, shield)

Hit Points 11 (2d8 + 2)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Skills Perception +2

Senses passive Perception 12

Languages any one language (usually Common)

Challenge 1/8 (25 XP)

Actions

Spear. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. *Hit:* 4 (1d6 + 1) piercing damage, or 5 (1d8 + 1) piercing damage if used with two hands to make a melee attack.

Guards include members of a city watch, sentries in a citadel or fortified town, and the bodyguards of merchants and nobles.

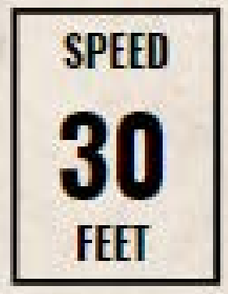
NB! Legg merke til at Spear (spyd) kan brukast både som nærkamp-våpen og på avstand (kan kaste det 20 feet vanleg eller opp til 60 feet, men då med DISADV). Ved nærkamp bruker City Watch begge hendene på spydet og gir 1d8 + 1 i skade.

Kamp og kart

Nokre foretrekk å ha eit kart når det er kamp. Då er det lettare å halde orden på avstand mellom spelarar og monster. Vedlegg 2 og 3 er eit kart du kan bruke dersom det vert kamp. Bruk av kart kan fort få spelet til å stoppe opp og at spelarane går ut av rollene sine. Dersom du vil ha meir rollespel og mindre "brettspel" kan du vurdere å kun ha kartet bak GM-skjermen din, slik at du har oversikten.

Bruk terningar, spelebrikker, småklossar eller liknande for å markere dei ulike spelarane og monsteret.

Kvar rute er 5 feet. DVS at ein spelar som har 30 feet i speed kan gå 6 ruter på sin runde (eller 12 dersom h*n vel å bruke DASH).



Set spelarane og Magmin i kvar sin ende av kartet.

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



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

Dersom ein brukar avstandsvåpen når ein står i ei rute som er ved sidan av fienden får ein DIS-ADVANTAGE når ein trillar for å treffe. Ein må då rulle 2 terningar og ta det dårligaste resultatet.

INNGANGAR TIL HUSET:

INNGANGSDØR HUS: Denne er låst. Den kan dirkast opp av rogue som har innbrotsverktøy. Rogue trillar d20 og legg til +2 (for DEX) og +2 (fordi h*n kan bruke verktøyet). Rogue må trille DC13 (altså 13 eller høgare). Det kan også brukast makt STRENGTH DC13 (ADV med kubein), men dette vil lage lyd som tiltrekker seg både hund i hagen og vakt innanfor.

SIDEDØR HUS: Denne er også låst, men kan dirkast med DC13 eller STRENGTH DC13.

VINDAUGER 2. ETG: Det er mogleg å klatre opp til desse med ATHLETICS DC13 (ADV om nokon hjelper til med å løfte personen etc). Dersom dei ikkje klarar rullet fell dei ned og tek 1 d4 i skade. Dei kan opne vindauga med DEX DC13 (rogue kan bruke innbrotsverktøy for å enklare opne vindauge, slik som nemnt tidlegare). Vindauga kan også knusast med STRENGHT DC10, men vil lage bråk.



BALKONG: På sida av huset er det ein balkong. Dei kan klatre opp til denne med ATHLETICS DC13. Dei får ADV om dei brukar tau eller får hjelp av andre spelarar. Dersom dei ikkje klarar rullet fell dei ned og tek 1 d4 i skade. Døra inn til huset (rom A1) frå balkongen er ulåst.

SIDEDØR STALL: Døra frå stallen og inn til hagen er ulåst.

STALLEN (A6):

Det står to hestar i stallen. Det er eit vanntrau og høy der. I eit hjørne står det ein høygaffel, ein spade for å skuffe hestemøk, og ei trillebår halvfull av hestemøk.

Døra ut til hagen er ulåst.

Døra ut til gata bak huset er låst. Denne dobbeldøra kan dirkast av Rogue med DC13. Rogue trillar d20 og legg til +2 (for DEX) og +2 (fordi h*n kan bruke verktøyet). Rogue må trille få totalt 13 eller høgare for å få opp låsen.
Den kan også opnast med STRENGHT DC15. Det er roligare på denne sida av huset med mindre trafikk, men ved fleire mislukka forsøk høyrer mastiff'en og vakten bråket, og kjem for å undersøke.

Kanskje spelarane tenkjer ut ein plan der dei slepp hestane laus for å få hunden og vaktane vekk?
Kanskje dei vil klatre opp på taket av stallen for å sjå inn vindaugene i 2. etasjen?
Dersom dei kjem opp med kreative løysningar må du tenke på kva ferdigheiter dei bruker (sjå lista og eksempel over ferdigheiter på side 8) og lage dice checks for dette (sjå side 7).

Del 4: Huset (vedlegg 2 og 3)

BANKETTHALL (A1): Det står eit solid etebord med flotte stolar i rommet. Det er lysekrone i taket og rommet er vakkert dekorert. Dersom spelarane leitar etter verdisaker kan dei finne sølvtøy verdt 30 GP med INVESTIGATION DC13. Det er ingen i rommet. Dersom dei høyrer etter høyrer dei lågmælt prat frå naborommet. Dersom dei bråkar eller gjer ting som lagar lyd i dette rommet kan du som GM velje om vaktene i naborommet skal høyre dette. Dersom spelarane er obs på at dei må vere stille kan dei trille STEALTH DC12 med ADV for å ikkje bli oppdaga.

OPPHALDSROM (A2): Det sit 2 vakter (THUG, sjå stats på s. 15) på kvar sin stol framfor peisen. Spelarane kan lett sjå at dei er vakter, for dei har på seg lær rustning (leather armor) og har kvar si klubbe festa i belta sine. Dersom dei vil snike seg forbi desse er det fortsatt STEALTH DC12, men uten ADV i dette rommet.



Dersom spelarane klarar å liste seg og vil bort å prøve å drepe vaktene, får dei ein overraskelserunde. Trill INITIATIVE og hopp over vaktene i første runde. I runde 2 vil vaktene forsvare seg, medan dei ropar for å advare andre i huset.

Dersom dei ikkje klarar å snike forbi dei snur vaktene seg fort, reiser seg vaktene seg og trekk klubbene sine. Dei spør kven inntrengarane er.
Dersom spelarane vil prøve å lure/bestikke/true vaktene eller liknande, må dei trille

- DECEPTION om dei skal lure dei eller PERSUASION om dei skal overtale dei/bestikke dei etc. Sett DC sjølv ut frå kva du tenkjer.
  Dette er godt betalte vakter, so dei let seg ikkje enkelt bestikke (DC18?) - og spelarane har ikkje pengar, so kva skal dei bestikke med? Vaktene er ikkje so smarte, so dersom dei prøver å lure dei kan dette gå (DC12?)

- INTIMIDATION om dei skal true dei (DC18?) - dette er hardbarka kriminelle, som ikkje er lett å true.

Dersom spelarane ikkje klarar rulla sine går vaktene til angrep medan dei ropar høgt for å advare dei andre i huset.
I runde 3 vil kokken og hanen hans (stats side 19) kome springande frå kjøkenet (A5), samt at vakten frå soverom (B3) kjem ned trappa (THUG stats side 15) og hjelpe dei andre vaktene.
I runde 4 kjem det forelska paret (stats side 21) frå soverom B1 ned trappa. Paret prøver å flykte frå staden.

TOALETT (A3): Her luktar det ei blanding av avføring og røykelse som står tent på ei hylle. Elles er det ikkje noko spennande her. Ein mogleg gøymeplass?

GANG (A4): Det heng ytterklede på knaggar her. Dersom dei sjekkar mellom kleda med INVESTIGATION DC10 kan finne dei ulike ting. La den som klarar DC10 trille ein 1d4:
Terningkast 1 = h*n finner Leather Armor (gir AC11).
2 = Eit lite skjold som gir +1 i AC når ein held det. Ver obs på at då er kun 1 hand ledig til våpen.
3 = 1 Gullmynt (GP), 3 sølvmyntar (SP) og 14 koppermyntar (CP).
4 = Ein pung med 9 gullmyntar (GP)

KJØKEN (A4): Inne på kjøkenet står det ein kokk og jobba innerst i rommet. Han har ein hane(!) på skuldra og skjær opp kjøt med ein stor kjøtkniv (bruk stats for CLUB under).
Kokken bryr seg ikkje om kven dei er, men sidan dei er i huset reknar han med dei har lov å vere der. Men han vil ikkje bli forstyrra og vil ha dei ut av kjøkenet sitt. Han er ikkje so smart, og dei kan lure han med DC10 om dei ynskjer. Dersom dei truar han - truar han dei tilbake med kjøtkniven sin. Han kan også skrike på vaktene.

Med PERCEPTION DC12 ser dei at det står ei flaske med POTION OF HEALING på ei hylle. Den som drikk denne får tilbake 2 d4 + 2 i HIT POINT (kan ikkje gå over maks/den HP spelar starta eventyret med).

Stats/informasjon om hanen:

Armor Class 10
Hit Points 2
Speed 30 ft.
Angrep nebb: +1, gir 1 hp i skade.



Stats/informasjon om kokken:

Commoner — Basic Rules side 163

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 10

Hit Points 4 (1d8)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Senses passive Perception 10

Languages any one language (usually Common)

Challenge 0 (10 XP)

Actions

Club. *Melee Weapon Attack:* +2 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 2 (1d4) bludgeoning damage.

Commoners include peasants, serfs, slaves, servants, pilgrims, merchants, artisans, and hermits.

Soverom 1 (B1): Dersom karakterene lyttar utanfor døra, eller klatrar opp balkongen høyrer dei ei mannleg og ei kvinneleg stemme som snakkar innanfor. Både balkongdøra og den vanlege døra er ulåst. Det er vindauge mot nord.
Dersom spelarane går inn ser dei ein ung kvinneleg tiefling (humanoid med horn i panna) og ein ung mann som held rundt kvarandre. Med PERCEPTION DC10 ser dei at mannen liknar litt på den gamle dama dei er på oppdrag for.

Paret vert redde og trekk seg tilbake i eit hjørne når dei ukjende kjem inn i rommet. Mannen stiller seg framfor kvinna, som for å beskytte ho. Han spør kven dei er og kva dei vil, og truar med å rope på vaktene.



Forhåpentlegvis vil spelarane snakke med paret.
Dette er det dei kan finne ut:
- Den "vesle guten" til mor er eigentleg ein ung mann som heiter Adil.
-Han og kjærasten Isolde ynskjer å rømme saman frå familiane sine.
-Mora til mannen, som spelarane no jobbar for, er nemleg leiar for ein kriminell organisasjon ho og (Blodklanen), på same måte som Isolde sin far. Desse gjengane er rivaliserande og foreldra vil ikkje at dei skal vere saman.

Dersom spelarane vil ta med seg Adil til mora ber han dei om å heller hjelpe han og Isolde ut av eigedomen og ned til hamna, slik at dei kan kome seg på eit skip vekk frå byen. Han kan gi dei 20 GP (gullmyntar), og tilbyr dei eventuelt ein ring med ein raud stein (verdt cirka 15 GP). Adil har sjølv snike seg inn i bustaden via balkongen, og har nøkkel til stalldøra.

Gå til side 22 for meir info.

Gang (B2): Eit ope areal der "inngang" til trappa er ved B2 markering. Det er ei bokhylle her med ulike bøker. Dersom ein magikar (wizard, cleric) leitar kan h*n med INVESTIGATION DC13 finne SCROLL OF LIGHTNING. Når magikaren les opp den magiske besvergelsen skyt det eit lyn i ønska fiende innanfor 100 feet som tek 1d12 lynskade. Deretter går scrollen i oppløysing som støv eller røyk.

Soverom 2 (B4): Eit soverom med vindauge ut mot sør og aust. Det er mogleg å hoppe herfrå og ned til taket på stallen, men dette vil lage lyd. Dersom ein står på stalltaket vil ein kunne sjå inn vindauget og sjå at soverommet er tomt. Det er ikkje noko særleg av interesse her, men med INVESTIGATION DC13 kan ein finne ein skinnpung med 15 GP i.

Soverom 3 (B3): Det er ein vakt som søv i dette rommet (stat side 15). Dersom dei bruker STEALTH er det DC10 for å ikkje vekke han. Ellers bestemmer du om han vaknar. Rommet er av den enklare sorten og er tydelegvis for tenerar/vakter. Ingenting verdifullt her. Det er vindauge mot vest og sør.

Stats/informasjon om Adil og Isolde:

Armor Class 10
Hit Points 2
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Skills Deception +5, Insight +4, Persuasion +5

Senses passive Perception 12

Languages any two languages

Challenge 1/8 (25 XP)

ADIL har ein kniv som gir +2 i angrep (to hit) og gjer 1d6 i skade. Han kan også ta ein lysestake i rommet og bruke denne. Lysestaken gir +1 i angrep og gjer 1d4 skade. Adil kan angripe 2 gonger på sin runde, 1 gong med kvart våpen.

ISOLDE har ikkje våpen, men kan ta ein lysestake frå rommet. Denne gir ho +1 i angrep og gjer 1d4 i skade



Del 5: Vanskeleg val?

TA ADIL MED TIL MORA:
Dersom spelarane framleis prøver å ta Adil får Isolde panikk og ropar på vaktene. Paret vil prøve å forsvare seg mot spelarane. Stats til Adil og Isolde er på side 21.
Trill initiativ; i runde 2 kjem vakten frå B3, i runde 3 kjem vaktene frå A2. Spelarane kan velje å slå Adil bevisstlaus når han når 0 i Hit Points. Viss dei drep han vil dei få store problem med mora.
Hugs på hunden i hagen på veg ut av eigedomen. Kamuflerar karakterane Adil på nokon måte? Korleis reagerar folk på gata?
Adil vil rope på City Watch om han kan (stats City Watch side 15).



HJELPE ADIL OG ISOLDE Å RØMME:
Dersom spelarane vel å hjelpe Adil og Isolde må alle snike seg ut av huset. Paret vil ikkje bruke vold og har ikkje lyst å drepe vaktene. De kan ta gruppetrill som gjort tidlegare (side 12).
GM trillar for paret, bruk DEX +1 frå stats side 21.
Adil og Isolde vil gjerne bli eskortert til hamna, der dei finn eit skip som tek dei vekk frå byen. Adil gir dei som lova 20 GP (gullmyntar), og eventuelt ein ring med ein liten, raud edelstein (verdt cirka 15 GP).

Del 6: Avslutning

TA ADIL MED TIL MORA:
Mora ventar på dei utanfor "Den feite frosk", saman med 2 store "thugs" (stats på side 15) som tek Adil med seg. Ho virkar nesten som ein ny person no. Den gamle slitne kutta er bytta ut med ei flott ny ei, med gullbroderte detaljar, ho går med rak rygg og bevegar seg sjølvsikkert. Ho er nøgd med arbeidet og betalar dei. Ho takkar for hjelpa og seier ho kan ha fleire jobbar til dei seinare. Karakterane har fått pengane sine og kan betale ned litt gjeld. Eventyret er over, og som avslutning kan GM spørje spelarane kva dei tenkjer skjer med karakterane framover?



HJELPE ADIL OG ISOLDE Å RØMME:
Karakterane har gjort ei god gjerning og har fått litt peng dei kan betale ned gjeld med. Her kan eventyret slutte om du føler de har spelt nok. Du kan då spørje spelarane kva dei trur skjer med karakterane framover, og korleis dei trur gangstermora reagerar når ho får vite at karakterane forrådte ho?

Dersom du vil eventyret skal vare lengre kan du ta eit "sceneskift", der historien flyttar seg frå dei tek avskjed med Adil og Isolde på hamna, til dagen etterpå når karakterane er heime og slappar av etter å ha betalt husleiga si. Det bankar hardt på døra, og utanfor står gangstermor saman med 4 thugs (stas side 15). Ho har funne ut at karakterane hjalp Adil å rømme og kan reagere ut frå kva du som GM tenkjer er rett. Ho kan til dømes kreve at karakterane jobbar for ho framover (her kan du lage dine eigne nye eventyr), ho kan sende thugs'a sine for å drepe dei (dersom spelarane ikkje har vore i kamp før), ho kan gi dei X tal dagar på å skaffe 1000 GP (korleis kan dei skaffe dette? Nytt eventyr?) etc.

Avslutt gjerne med at spelarane fortel kva dei trur skjer med karakterane framover, med mindre alle no er drept av thugs'a til gangstermor. Kanskje det spelarane seier kan inspirere til eit nytt eventyr med karakterane?

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.

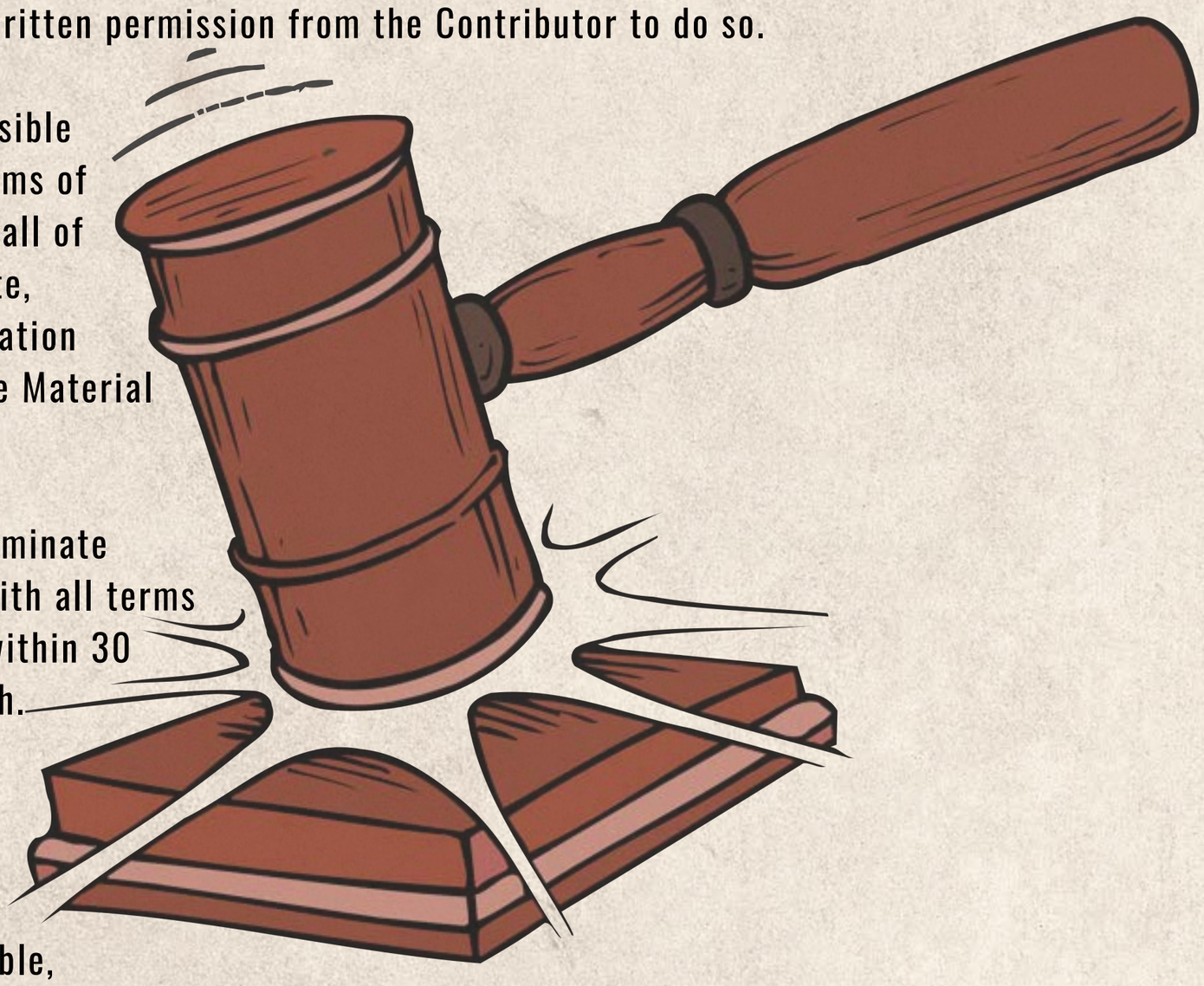
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with 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.

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

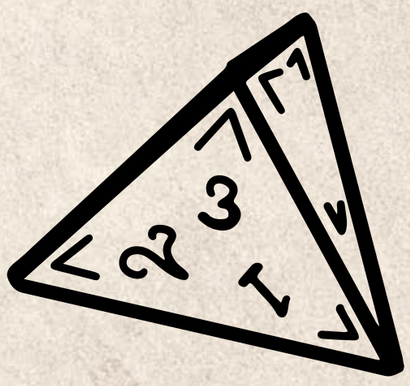
Terningar:

Det vert brukt ulike terningar i 5E. Terningane vert kalla D, som står for DICE, etterfulgt av eit tal som seier kor mange sider terningen har. Til dømes har d20 tjue sider, og er den mest brukte terningen. Dersom det står du skal trille 2d20 betyr dette at du trillar 2 stk d20 eller ein d20 2 gonger.

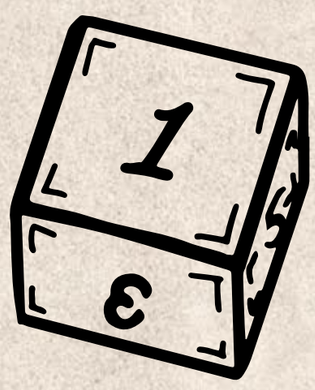
D20 er den mest brukte terningen i 5E.



D4



D6



D8



D10



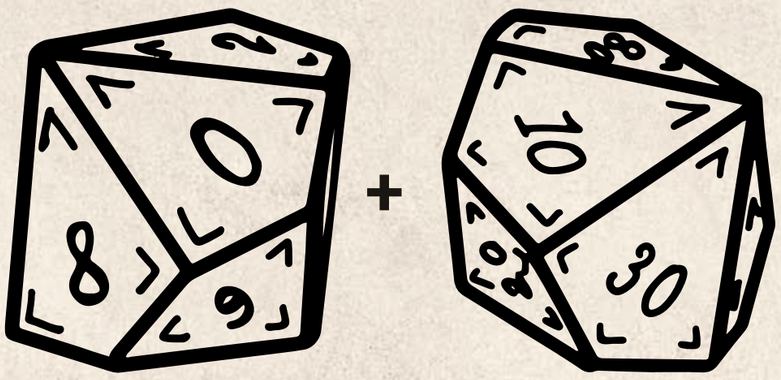
D12



D20



D100



Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Døme på skills/ferdigheiter:

Acrobatics: Kroppsbevegelsar som krev balanse, fart og presisjon. Slenge seg i tau, balansere på ein kant.
Animal handling: Kor flink ein er med dyr. Klarar ein å roe ned eit dyr eller forstå kva det vil?
Arcana: Kunnskap om magi. Forstå spells.
Athletics: Kroppsbevegelsar som krev styrke. Å symje, klatre og hoppe.
Deception: Kor flink ein er til å lyge og lure. Spele død, forkle seg, lyge overbevisande.
History: Kor mykje ein veit om verdas historie og det som har skjedd før. Kva veit ein om ei gamal hule ein snublar over?
Insight: Magekjensla. Skjønnar ein om nokon lyg? Merkar ein at ein vert forfulgt? Lese kroppsspråk.
Intimidation: Klarar ein å skremme eller true nokon?
Investigation: Å leite aktivt etter noko. Finne skjulte knappar, lese etter spor i ei bok.
Medicine: Stabilisere døande personar, pleie eit sår.
Nature: Er det trygt å ete planta? Er dyret farleg? Kunnskap om naturen, plantar og dyr.
Perception: Bruke sansane til feks å unngå/oppdage feller. Lytte, sjå, føle og oppdage.
Performance: Kan ein underhalde folk? Med sang, dans, eller kanskje ei historie?
Persuasion: Å overbevise/overtale nokon. Prute på ei vare, få nokon til å gjere noko.
Religion: Kunnskap om gudar og ulike religionar.
Sleight of hand: Kor flink og rask ein er med hendene. Lommetjuveri, korttriks, sjonglere.
Stealth: Kor flink ein er til å snike stille, skjule og gøyme seg.
Survival: Overlevelse. Finne og følgje 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

A1

A2

A3

A4

A5

A6

VEDLEGG 3

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

B1

B2

B3

B4

VEDLEGG 4

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA



NAMN:

Mulligs Moltehovud

KLASSE:

ROGUE
(Hill Dwarf)

MAX HIT POINTS / HP	HIT DICE	ARMOR CLASS / AC
11	1d8+2	13

INITIATIVE	SPEED	DEATH SAVES:
+2	25 FEET	SUCCESSES: ○ ○ ○ FAILURES: ○ ○ ○

12	+1 STRENGTH
15	+2 DEXTERITY
15	+2 CONSTITUTION
8	-1 INTELLIGENCE
15	+2 WISDOM
10	+0 CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

ACROBATICS	+4
ANIMAL HANDLING	+2
ARCANA	-1
ATHLETICS	+3
DECEPTION	+0
HISTORY	-1
INSIGHT	+2
INTIMIDATION	+2
INVESTIGATION	+1
MEDICINE	+2
NATURE	-1
PERCEPTION	+4
PERFORMANCE	+0
PERSUASION	+0
RELIGION	-1
SLEIGHT OF HAND	+6
STEALTH	+2
SURVIVAL	+2

ACTIONS:

SPECIAL:
Sneak Attack: Du kan gi 1d6 ekstra skade til ein skapning dersom du har ADV på angrepet eller dersom skapningen er i kamp med nokon 5 foot innanfor seg.

EQUIPMENT:

Sekk, piler, terningsett, vatnskinn, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk, Thieves tools (dirk, kubein etc).

SAVING THROWS

STRENGTH	+1
DEXTERITY	+4
CONSTITUTION	+2
INTELLIGENCE	+1
WISDOM	+2
CHARISMA	+0

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
LONGBOW	+2	1d8+2
SHORTSWORD	+4	1d6+2
SLAG/SPARK ETC	+3	2

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA



NAMN:

Torgella Vonneth

KLASSE:

FIGHTER
(High Elf)

15
+2
STRENGTH

15
+2
DEXTERITY

14
+2
CONSTITUTION

11
+0
INTELLIGENCE

12
+1
WISDOM

8
-1
CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

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

SAVING THROWS

STRENGTH	+4
DEXTERITY	+2
CONSTITUTION	+4
INTELLIGENCE	+0
WISDOM	+1
CHARISMA	-1

MAX HIT POINTS / HP: 12

HIT DICE: 1d10 +2

ARMOR CLASS / AC: 16

INITIATIVE: +2

SPEED: 30 FEET

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

ACTIONS:

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Dogde, Grapple, Help, Hide, Improvise, Ready, Search, Shove, Use an Object.

BONUS ACTION:
SECOND WIND: Når du tek ein kvil får du igjen HP. Trill 1d10 +1 og legg dette til din HP. Du kan ikkje gå over MAX HP.
TRUE STRIKE: Du peiker på ein skapning innanfor 30 feet. Din medfødte magi gir deg innsikt i skapningens svakheiter. På din neste runde får du ADVANTAGE mot skapningen.
TWO WEAPON FIGHTING: Du kan angripe med 2 våpen og får skademodifier (+2) på BEGGE. Til dømes: handaxe 1d6+2.
(Vanligvis får ein kun dette på 1 av angrepa, medan det andre kun blir 1d6)

EQUIPMENT:

Sekk, vatnskinn, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk.
Torgella har på seg **Chain mail** rustning som gir DISADV på stealth. Torgella har med seg **skjold**. Dersom i bruk tek det opp ei hand og gir +2 i AC.

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HANDAXE	+4	1d6+2
LONGSWORD	+4	1d8+2
om du brukar begge hender på sverdet:		1d10+2
SLÅ/SPARKE ETC	+4	1d4+4

Du kan kaste Handaxe 20 feet
(opp til 60 med DISADV.)

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA



NAMN:

Finvias Tordenfot

KLASSE:

BARBAR
(halfling)

15
+2
STRENGTH

15
+2
DEXTERITY

14
+2
CONSTITUTION

10
+0
INTELLIGENCE

12
+1
WISDOM

9
-1
CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

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

SAVING THROWS

STRENGTH	+4
DEXTERITY	+2
CONSTITUTION	+4
INTELLIGENCE	+0
WISDOM	+1
CHARISMA	-1

MAX HIT POINTS / HP
14

HIT DICE
1d12
+2

ARMOR CLASS / AC
14

INITIATIVE
+2

SPEED
25
FEET

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

ACTIONS:

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Dogde, Grapple, Help, Hide, Improvise, Ready, Search, Shove, Use an Object.

BONUS ACTION: Rage: 2 gongar om dagen kan du gå i rage i opp til 10 minutt (10 rundar). Du får ADV på STR checks og sacing throws. Du får +2 melee damage med STR våpen. Du får resistance mot bludgeoning/ piercing/ slashing damage. Rage er avslutta om du blir slått ut, eller at din runde sluttar uten at du har angripe eller teke skade.

EQUIPMENT:

Sekk, kortstokk, vatnskinn, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk.

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HALFLING GREATAXE	+4	1d10+2
HANDAXE range 20 feet	+4	1d6+2
JAVELIN range 30 feet	+4	1d6+2
SLAG/SPARK ETC	+4	3

Du kan kaste Handaxe 20 feet (opp til 60 med DISADV.) og Javelin 30 feet (opp til 120 feet med DISADV.)

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA



NAMN:

Topos Sølvrekke

KLASSE:

DRUID
(Gnome)

12	+1	STRENGTH
16	+3	DEXTERITY
13	+1	CONSTITUTION
10	+0	INTELLIGENCE
14	+2	WISDOM
10	+0	CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

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

SAVING THROWS

STRENGTH	+1
DEXTERITY	+3
CONSTITUTION	+1
INTELLIGENCE	+2
WISDOM	+4
CHARISMA	+0

MAX HIT POINTS / HP: 9

HIT DICE: 1d8+1

ARMOR CLASS / AC: 14

INITIATIVE: +3

SPEED: 25 FEET

DEATH SAVES:

SUCCESSES: ○ ○ ○

FAILURES: ○ ○ ○

ACTIONS:

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Dogde, Grapple, Help, Hide, Improvise, Ready, Search, Shove, Use an Object.

EQUIPMENT:

Sekk, piler, terningsett, vatnskinn, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk.

VÅPEN/ANGREP:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
Shortbow	+3	1d6+3
Shortsword	+3	1d6+3
Dagger	+5	1d4+3
Slag/Spark	+3	2
Produce Flame (Cantrip)	+4	1d8
Thundervawe (Spell)	CON 12	2d8

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Cantrips for Topos Sølvrekke (Druid):

Spells som kan brukast fleire gonger per dag:

MENDING: Player's Handbook side 259
Rekkevidde: Touch (må ta på)
Varigheit: Umiddelbart
Du reparerer eit enkelt brot eller rift i eit objekt du tek på, slik som ein brukken kjetting, to halvpartar av ein nøkkel, ei riven kutte eller eit lekk waterskin. Bruddet eller rifta kan ikkje vere større enn 1 foot.

PRODUCE FLAME: Player's Handbook side 269
Rekkevidde: 30 feet
Varigheit: 10 minuttar
Ein flamme dukkar opp i handa di. Flammen er der i opp til 10 minuttar, og skadar verken deg eller utstyret ditt. Flammen gir skarpt lys i 10 feet radius frå deg, og dimt lys i 10 ekstra feet. Flammen tek slutt når du brukar ein action på å slukke den.
Du kan også bruke flammen som eit våpen, som då dei 10 minuttane. Du kan kaste flammen 30 feet.



MINOR ILLUSION: Player's Handbook side 260
Rekkevidde: 30 feet
Varigheit: 1 minutt
Du lagar ein lyd eller eit bilete av eit objekt innanfor rekkevidde som varar opp til 1 minutt. Illusjonen sluttar om du brukar ein action på å avslutte den, eller om du brukar spell'en på nytt.

Dersom du lagar ein lyd kan volumet variere frå kviskring til skrik. Det kan vere di eiga stemme, nokon andre sin, eit løvebrøl, trommelydd eller andre lydar du vel.Lyden fortset heile varigheita, eller du kan lage diskrete lydar til ulike tider innanfor varigheita.

Om du lagar eit bilete av eit objekt, slik som til dømes ein stol, fotspor eller ei lita kiste - so kan bilete ikkje vere større enn ei 5 fots kube. Bilete kan ikkje lage lydar, lukt, lys eller liknande. Om nokon er fysisk borti biletet vil ein skjønne at det er ein illusjon, då fysiske objekt kan passere gjennom biletet.
Om ein skapning brukar ein action på å undersøke lyden eller bilete, vil skapningen skjønne at det er ein illusjon ved ein vellukka INTELLIGENCE (INVESTIGATION) DC mot din SPELL SAVE DC (12).

Spells for Topos Sølvrekke (Druid):

Spells som krev spell slot. Topos har 2 spell slots, og kan derfor gjere 2 ulike spells - eller same spell 2 gonger - kvar dag.

CURE WOUNDS: Player's Handbook side 230
Rekkevidde: Touch (må ta på)
Varigheit: Umiddelbar
Ein skapning du tek på får att 1d8 + 2 i hit points. Spell'en fungerar ikkje på undeads eller constructs.

CHARM PERSON: Player's Handbook side 221
Rekkevidde: 30 feet
Varigheit: 1 time
Du prøver å sjarmere ein humanoid du kan sjå innanfor rekkevidde. Humanioden må ta eit WISDOM SAVING THROW DC12. Den får ADVANTAGE om du eller nokon av dine kompanjongar er i kamp mot den. Om den FAIL'ar saving throw'et vil den vere sjarmert av deg til varigheita går ut, eller til du eller andre skadar den. Den sjarmerte skapningen ser på deg som ein ven. Når spell'en endar skjønnar skapningen at den vart sjarmert av deg.



THUNDERWAVE: Player's Handbook side 282
Rekkevidde: Frå deg og 15 feet utover
Varigheit: Umiddelbar
Ei bølgje av tordnande kraft strøymer ut frå deg. Kvar skapning i ei kube på 15 foot, med deg som utgangspunkt, må ta CONSTITUTION SAVING THROW DC13. Ved FAIL tar skapningen 2d8 thunder damage og blir dytta 10 foot vekk frå deg. Ved SUCCESStek skapningen halvparten så mykje skade og blir ikkje dytta vekk.

I tillegg vert lause gjenstander som er innanfor kuba automatisk dytta 10 foot vekk frå deg, og det tordnande braket frå spell'en kan høyrast opptil 300 fot unna.



NAMN:

Ubonir

KLASSE:

BARD

(half-orc)

MAX HIT POINTS / HP

9

INITIATIVE

1d8+1

ARMOR CLASS / AC

13

12	+1	STRENGTH
14	+2	DEXTERITY
13	+1	CONSTITUTION
13	+1	INTELLIGENCE
8	-1	WISDOM
15	+2	CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

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

INITIATIVE

+2

SPEED

30 FEET

DEATH SAVES:

SUCCESSES: ○ ○ ○

FAILURES: ○ ○ ○

ACTIONS:

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Dogde, Grapple, Help, Hide, Improvise, Ready, Search, Shove, Use an Object.

SPECIAL:

Bardic Inspiration: Du kan inspirere og motivere nokon som er innanfor 60 feet, slik at dei får 1d6 ekstra på eit saving throw, ein DC eller eit angrep innanfor dei neste 10 minuttane. Du kan gi inspirasjon 2 gonger per dag.

EQUIPMENT:

Sekk, piler, terningsett, vatnskinn, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk.

SAVING THROWS

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

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
RAPIER (KÅRDE)	+4	1d8 + 2
DAGGER (KNIV)	+4	1d4 +2
SLAG/SPARK ETC	+3	2
VICIOUS MOCKERY (sjå cantrips)	WIS DC12	1d4

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Cantrips for Ubonir (bard):

Cantrips/trylletriks som kan brukast fleire gonger per dag:

DANCING LIGHTS: Player's Handbook side 230
Rekkevidde: 120 feet
Varigheit: 1 minutt
Du kan lage opp til 4 lys i fakkel-størrelse. Du kan kombinere lysa og lage ein glødande form i medium størrelse.

VICIOUS MOCKERY: Player's Handbook side 285
Rekkevidde: 60 feet
Varigheit: Umiddelbar
Du seier ei rekke fornærmingar fyllte av diskré fortryllelsar/besvergelsar mot ein skapning du kan sjå innanfor rekkevidde. Dersom skapningen kan høyre deg (men den treng ikkje forstå deg) må den klare eit WISDOM SAVING THROW DC12 eller ta 1d4 i psykisk skade. Skapningen får også DISADVANTAGE på sitt neste angrep.



Sogndal Kulturhus

HOGGTANN MEDIA

Spells for Ubonir (bard):

Spells som krev spell slot. Ubinor har 2 spell slots, og kan derfor gjere 2 ulike spells - eller 1 spell 2 gonger - kvar dag.

Speak with animals: Player's Handbook side 277
Rekkevidde: deg sjølv
Varigheit: 10 minutt
Du får emna til å forstå og snakke med dyr. Kunnskapen og forståinga til dyra kjem an på kor smarte dei er, men i det minste kan dei gi deg informasjon om nærliggjande stader og monster, inkludert det dei kan ha oppfatta/fått med seg den siste dagen. Det kan hende du kan overtale eit dyr til å gjere ei lita teneste for deg.

Disguise self: Player's Handbook side 233
Rekkevidde: deg sjølv
Varigheit: 1 time
Du forvandlar utsjånaden din (inkludert det du har på deg). Du kan bli 1 foot (30 cm) høgare eller kortare, og kan feks bli tunn eller tjukk. Du kan ikkje endre kroppstypen din, so du må ta ei form som har like mange føter/bein og liknande. Ellers er det opp til deg.
Dersom nokon undersøker deg fysisk, vil dei sjå at det er ein illusjon. Dersom du til dømes forkler deg med ein hatt vil ting kunne passere gjennom denne illusjonshatten.
Skapningar kan bruke 1 action på å prøve å gjennomskue deg, og trillar då INVESTIGATION mot din SPELL SAVE og må då trille DC12.

HEALING WORD: Player's Handbook side 250
Rekkevidde: 60 feet
Varigheit: Umiddelbar
Ein skapning du kan sjå, innanfor rekkevide, får tilbake 1d4+5 i Hit Points/HP.
Fungerar ikkje på undead eller constructs.

CHARM PERSON: Player's Handbook side 221
Rekkevidde: 30 feet
Varigheit: 1 time
Du prøver å sjarmere ein humanoid du kan sjå innanfor rekkevidde. Humanioden må ta eit WISDOM SAVING THROW DC12. Den får ADVANTAGE om du eller nokon av dine kompanjongar er i kamp mot den. Om den FAIL'ar saving throw'et vil den vere sjarmert av deg til varigheita går ut, eller til du eller andre skadar den. Den sjarmerte skapningen ser på deg som ein ven. Når spell'en endar skjønnar skapningen at den vart sjarmert av deg.