

5TH EDITION KOMPATIBELT

EN BEKYMRET MOR

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



Et nybegynner-eventyr
for opp til 5 dusørjegere
+ spilleder.



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 er noterte på et karakterark (se side 6). GM forteller en historie og spillerne tar del i fortellinga 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 skaper spillerne og spill-leder/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; for eksempel DC15. Spilleren triller sin 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) skjer noe negativt. 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, pluss mange gratis rollespill man kan laste ned.



Takk til spilltesterne:

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

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 forenklet og fokusert på de reglene som gjelder for dette eventyret. Siden eventyret er for nybegynnere vil spilleder/Game Master (GM) føre spillerne på rett vei. Det er slik sett et togskinne-eventyr (engelsk: railroad) som betyr at det er begrenset med valgmuligheter for spillerne.

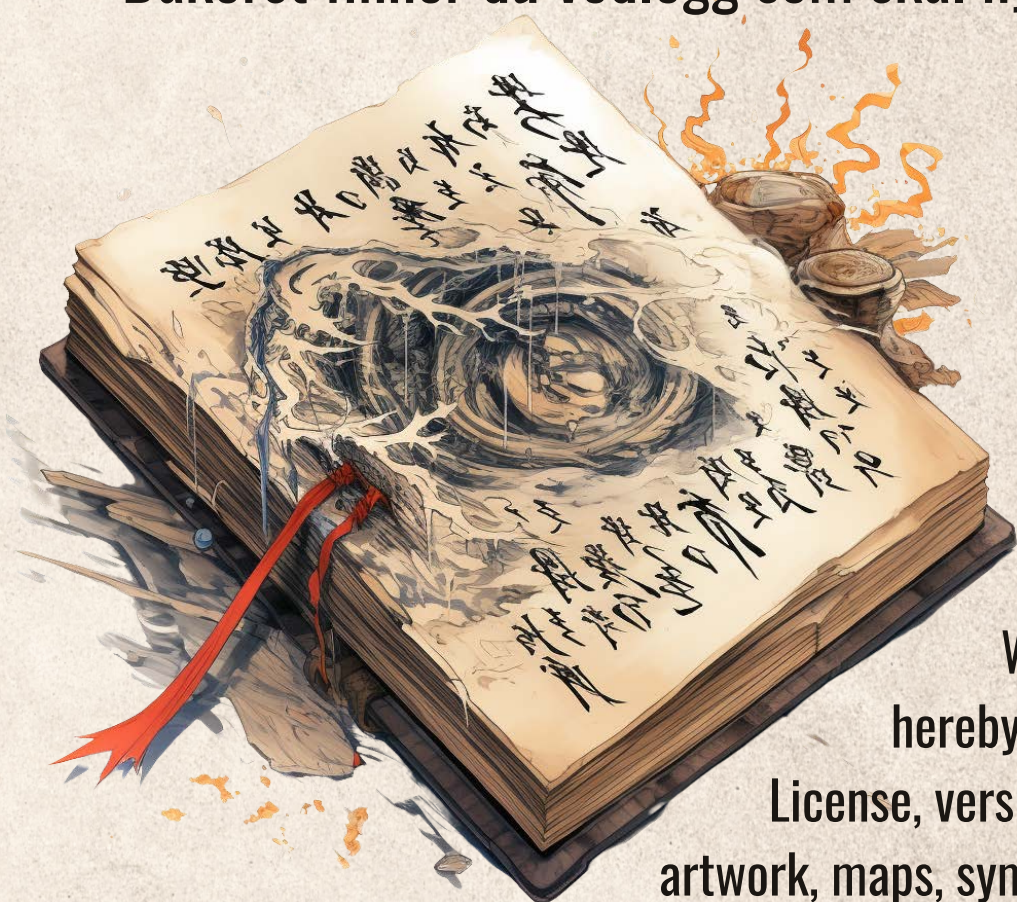
Det blir brukt en del engelske ord siden 5E blir utgitt på engelsk.

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



Legal Information and Copyright Notice:

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

This release of EN BEKYMRET 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: EN BEKYMRET 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, exempt 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 - Forside
- Side 2 - Hva er 5E, og rollespill? | Takk
- Side 3 - Forord | Hvordan bruke dette heftet | Legal Information and Copyright Notice
- Side 4 - Innholdsliste
- Side 5 - Terninger
- Side 6 - Eksempel på karakterark
- Side 7 - Informasjon til Game Master | Sammendrag av eventyret | Lage Dice Checks
- Side 8 - Eksempel på skills / ferdigheter
- Side 9 - En bekymret mor. Del 1: Oppdraget
- Side 10 - Del 2: Hagebyveien
- Side 11 - Del 3: Inn på eiendommen
- Side 12 - Stats / informasjon om Mastiff
- Side 13 - Hvordan kamp fungerer
- Side 14 - Får en spiller 0 eller minus i HP?
- Side 15 - Stats / informasjon om vaktene
i huset (thugs) og City Watch
- Side 16 - Kamp og kart
- Side 17 - Innganger 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: Vanskelig valg?
- Side 23 - Del 6: Avslutning
- Side 24 - Open Game License Version 1.0a
- Vedlegg 1 - Terninger
- Vedlegg 2 - Eksempel på skills / ferdigheter
- Vedlegg 3 - Kart
- Vedlegg 4 og utover - Karakterark



Terninger:

Det blir brukt ulike terninger i 5E. Terningene blir kalla D, som står for DICE, etterfulgt av et tall som sier hvor mange sider terningen har. For eksempel har d20 tjue sider, og er den mest brukte terningen.

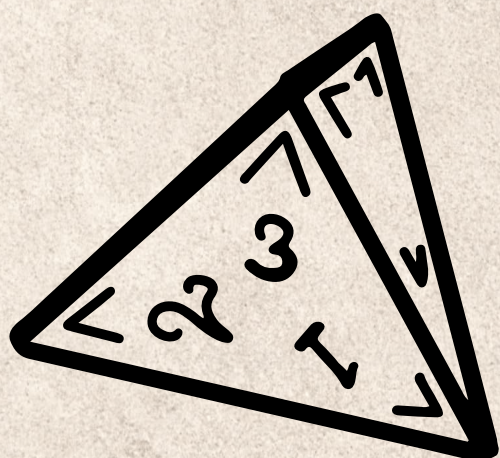
Dersom det står du skal bruke 2d20 betyr dette 2 stk d20 eller rulle d20 2 ganger.

Bakerst finner du en lik oversikt som du kan gi til spillerene dine.

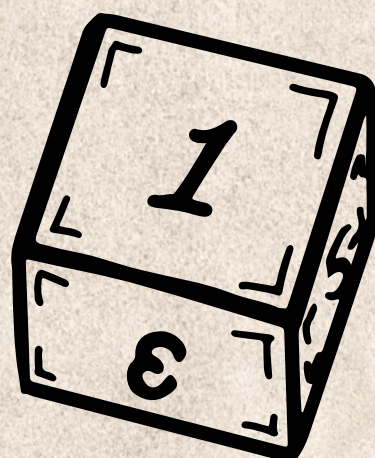
D20 er den mest brukte terningen i 5E.



D4



D6



D8



D10



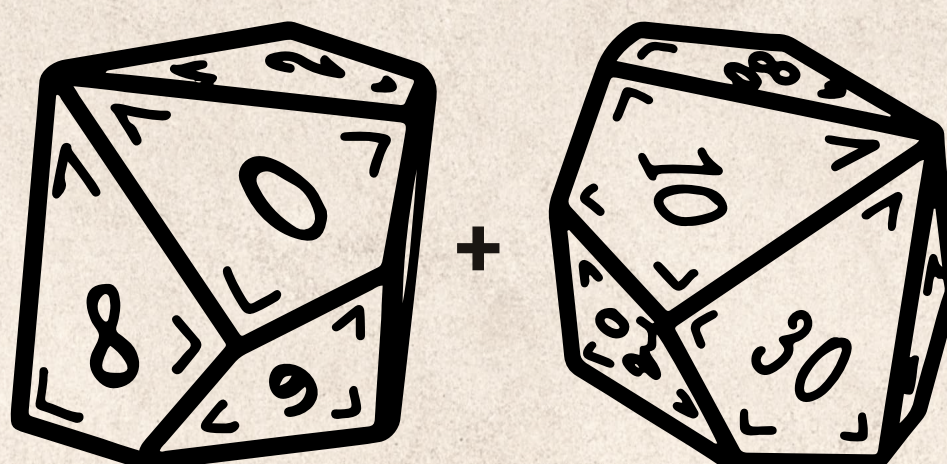
D12



D20



D100



Eksempel på karakterark, med viktige punkt



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

Ferdigheter

SAVING THROWS

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

Saving
Throws

HP **Hit Dice** **AC**
MAX HIT POINTS / HP HIT DICE ARMOR CLASS / AC

12

1d10
+2

16

INITIATIVE
+2

SPEED
30
FEET

DEATH SAVES:
SUCCESSIONS: ○ ○ ○
FAILURES: ○ ○ ○

Initiative

Speed

ACTIONS:

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Dodge, Grapple, Help, Hide, Improve, 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 skadefordeler (+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, vatnskin, 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.

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 noen ganger, slik at du husker hva som skal skje. Spillerne får vite at de er karakterer av ulike raser og klasser, og at de er venner som jobber sammen som dusørjegrer i byen "Dalaran". Del ut karakterarkene du finner bakerst, slik at hver spiller får en karakter hver. Siden dette er et kort eventyr (eng: one shot) er det begrenset hva spillerne kan gjøre. De blir spora i "riktig retning" av deg som GM.

Sammendrag av eventyret:

Spillerne får oppdrag av en bekymret mor. Sønnen har blitt kidnappa av kriminelle i byen. Egentleg er moren selv en kriminell leder, og sønnen hennes har forelsket seg og rømt avsted med dattera til en rivaliserende gangster i byen. Når karakterene tar seg inn i huset for å redde sønnen vil han ikke bli reddet. Han hater moren sin. Karakterene må velge om de skal fullføre jobben eller ikke.



Lage Dice checks:

Noen ganger vil spillerne dine finne på ting verken 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 hva som er det minste tallet/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 vanskelighetsgrad ut fra det du mener er korrekt:

DC5 - enkel DC10 = middels DC15 = utfordrende

DC20 = vanskelig DC25+ = veldig vanskelig

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

Eksempel på skills/ferdigheter:

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

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: Magefølelse. Skjønner en om 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 en bok.

Medicine: Stabilisere døende personer, pleie et sår.

Nature: Er det trygt å ete planta? Er dyret farlig? Kunnskap om naturen, planter og dyr.

Perception: Bruke sansene 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 ei 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

En bekymret mor

Del 1: Oppdraget

Eventyret blir best når du bruker din egen fantasi og forklarer hvordan ting ser og høres ut, hvordan det lukter og kjennes ut. Dersom ønskelig kan du lese den følgende teksten høyt, men det blir mer levende om du forteller det med dine egne ord:

Dere sitter på yndlingskroa deres, "Den fete frosk", og tømmer lommene på bordet for å se om dere kan skrape sammen nok penger til litt mat. Det har vært dårlig med oppdrag for dere i det siste, så dere begynner å bli desperate etter jobb og penger. Mens dere sitter der og skiller mynter fra knapper, lo og andre ting dere har i lommene, kommer en kuttekledd skapning sakte mot dere. Hetta på den gamle, slitne kutta skjuler ansiktet som etterhvert blir opplyst av stearinlyset på bordet, og dere ser det er en eldre dame (human). Hund virker engstelig.

Du som GM rollespiller denne dama. Tenk over og forklar gjerne spillerne hvordan hun ser ut. Hun introduserer seg som "Laverna" og beklager at hun forstyrrer. Hun forteller at den unge sønnen hennes har blitt kidnappet av en kriminell gjeng, og hun trenger hjelp til å få han tilbake. Hun har hørt at karakterane gjør farlige jobber mot betaling, Men først vil hun vite litt om hvem karakterene er og hvorfor hun bør velge dem til jobben.

GM legger her opp til at spillerne kan introdusere karakterane sine for mora (og hverandre som spillere) slik at de begynner å snakke med hverandre og deg. Still dem enkle spørsmål om hvordan de ser ut; hår, ansiktstrekk, klær, spesielle kjennetegn etc. Lette spørsmål for å få dem i prat. Når det kjennes naturlig å avslutte praten - går GM videre med eventyret.

Etter å ha blitt "overbevist" om at de er verdige for jobben er mor villig til å betale totalt 100 gullpenger når de gir henne sønnen tilbake (og kun da).

Info karakterene kan få fra Laverna:

- Hvorfor ble sønnen kidnappet? Laverna innrømmer ikke at hun selv er gangster, men kan innrømme at hun har litt penger. Hun kan si hun er «forretningskvinne», og at sønnen mest trolig er kidnappet i et forsøk på utpressing.
- Dersom noen vil bruke sin ferdighet «INSIGHT» for å sjekke om hun lyver til dem, så må de trille DC15 for å skjønne at hun skjuler noe, men ikke hva hun skjuler. (Spiller rullar d20 og legger til sin INSIGHT og må totalt få 15 eller bedre)
- Dersom de vil ha mere penger for jobben kan de prøve «PERSUASION». Spiller trillar d20 + PERSUASION og prøver å få mer enn GM som rullar d20 +4 (Laverna har +4 fordi hun er vant med å forhandle). Laverna kan gå opp til 150 gullpenger om hun blir overtalt.
- Hun vet hvor sønnen er holdt fanget, men vet ikke hva som ventar dem på eiendommen. «Men de har sikkert vakter med våpen, siden de er kriminelle». Eiendommen ligger i et finere strøk av byen; Hagebyveien 10.





Karakterene er desperate etter penger og bør derfor ta jobben. Dersom de trenger ekstra motivasjon kan du rollespille at eieren av "Den feite frosk", en svær orc som heter "Ogrim", kommer bort og vil ha betaling for alt de skylder han fra tidligere (10 sølvpenger). Når han hører at karakterene nå har sjansen på en betalt jobb sier han at de må ta jobben og betale han, eller bli utestengt fra favorittkroa si.

Forberedelse:

Karakterene har ikke penger, og kan ikke kjøpe noe. Alt av utstyr de eier har de med seg allerede. De leier et hus i et dårlig strøk av byen. Det er en slitt og ødelagt gammel rønne. Det er ingen grunn til å gå dit, men viss de vil dit kan den sinte huseieren "Dagnur", en dwarfedame, møte dem der. Hun vil ha husleiepengene sine (10 gullpenger for de 2 siste månedene - 5 gullpenger for hver måned).

Hvem bor i Hagebyveien 10?:

Kanskje karakterene vil prøve å få informasjon om hvem som bor i Hagebyveien 10? Kanskje de stopper folk utenfor eiendommen og spør? På dagtid er det mye trafikk i gata, og lett å få noen i snakk. Kanskje noen ikke tørr å svare? Kanskje noen bare vil snakke om helt andre ting?

ROGUEN har kontakter i den kriminelle underverdenen som han kan sjekke med.

Karakterene kan finne ut at eiendommen tilhører ein kjent gangster som heter "Skaris". Han er en tiefling* som leder det kriminelle nettverket "Demongjengen" ofte bare kalt "D- Gjengen".

*Tieflings ligner på mennesker, men slekter fra demoner. De har horn, hale og skarpe hjørnetenner.

Del 2: Hagebyveien

Dette er første gang dere har vært i denne delen av byen, og det er som å tre inn i en annen verden enn hva dere er vant med. Gatene er rene og fine, uten søppel, ekskrementer eller rotter. Store, imponerende hus med praktfulle hager ligger på rekke, inngjerdet bak murar og gjerder av metall. Dere tenker at de som er privilegerte nok til å bo i dette strøket må være veldig velstående. Dere legger også merke til at City Watch (politiet) ser ut til å patruljere gatene flittig her i området.

Hagebyveien nummer 10 er omkranset av en 4 meter høy steinmur, men dere kan se huset ruve over muren. Midt på muren som vender mot gata er det en jernport det er mulig å kikke gjennom.



Eiendommen ligger i et rikt nabolag. På dagtid er det mye trafikk med folk til fots, vogner som blir trekt av hester, og kjerrer som blir dytta eller trukket. Noen elegante og overprisa butikker har salgsboder utenfor sitt lokale. Både butikkene og bodene trekker kunder. I tillegg er City Watch (byens politi) godt representerte med patruljer. På nattestid er det fortsatt patruljer, men mindre folk i gatene.

Del 3: Inn på eiendommen

PORTEN:

Dersom de kikker gjennom porten ser de en velstelt hage med fine plener, et vakkert epletre og flotte prydbusker. De kan også se en hund (MASTIFF) som ligger og sover inne i hagen. Videre ser de inngangsdøra til huset, og en balkong på siden av huset. De ser ikke vinduer i 1. etasje, kun i 2. etasje. De ser også en liten stall.



Porten er låst, men kan opnes på følgende måte:

- Den kan dirkes opp av rogue som har innbruddsverktøy. Rogue triller d20 og legger til +2 (for DEX) og +2 (fordi h*n kan bruke verktøyet). Rogue må trille DC13 (altså 13 eller høyere).
- Den kan opnes med fysisk makt STRENGTH DC20 (ADV med kubein – men dette lager lyd og vil vekke hunden som går til angrep (se stats/informasjon om hunden MASTIFF side 12))

Dersom de vil rope eller lignende for å få tak i noen innenfor kommer MASTIFFen løpende, bjeffer aggressivt mot dem og flekker tenner. Så kommer en (human) vakt (side 15) ut og lur på hva de vil. Mannen er fiendtleg innstilt og ber karakterene om å fjerne seg fra porten ellers vil han tilkalle City Watch. De kan prøve å overtale vakten om å slippe dem inn, om de har en god grunn. De må da trille PERSUASION DC16. Dersom de rollespiller godt og kommer opp med en lur forklaring kan du gi dem ADVANTAGE på trillet. Om de klarer det vil han roe hunden fra å angripe dei. Om de prøver å true vakten, eller ikke flytter seg slik han ber dem om - roper han på City Watch. Dersom dette skjer kommer 2 stk City Watch vakter (side 15) og advarer dem/viser de vekk.

MUREN RUNDT EIENDOMMEN:

De kan klatre over muren (ATHLETICS DC10 – med ADV om de hjelper hverandre eller bruker tau). Ved fail faller de ned og tar 1 d4 skade.

Dersom de absolutt skal klatre over på dagtid, så er det stor sjanse for at noen i gatene ser hva de driver med og kontakter City Watch. De må i tillegg til DC på klatring klare stealth DC15. Ellers vil City Watch bli varslet og komme etter en stund. Det kan være lurt å hinte til dem at det er mye folk i gatene etc.

BAKDØRA INN TIL STALLEN:

Dersom de går en runde rundt eiendommen ser de at det er en låst dør inn til stallen. Denne dobbeldøra kan dirkes av Rogue som forklart før med DC13. Rogue triller d20 og legger til +2 (for DEX) og +2 (fordi h*n kan bruke verktøyet). Rogue må få totalt 13 eller høyere for å få opp låsen. Den kan også åpnes med STRENGTH DC15. Det er roligere på denne siden av huset, med mindre trafikk, men ved flere mislykka forsøk hører mastiffen og vakten bråket, og kommer for å undersøke.

HAGEN:

Det er mange trær og busker å gjemme seg i/bak, men Mastiffen har god hørsel og luktesans. I utgangspunktet ligger hunden og sover, så det er mulig å snike seg forbi den. Den som skal snike seg forbi hunden må klare STEALTH DC13. Dersom alle skal snike seg forbi hunden må de ta et gruppetrill (group check). Alle triller STEALTH og halvparten må klare DC13. Dersom Mastiffen våkner går den umiddelbart til angrep på den som er nærmest. Dersom noen vil gjemme seg bak en busk etc etter at hunden har våknet må de trille STEALTH med DISADVANTAGE (trille 2 d20 og ta det dårligste resultatet), mens GM triller for hunden. Mastiff har ADVANTAGE på lukt/hørsel, så GM triller 2 d20, bruker det beste resultatet og legger til +1. Dersom spiller sitt resultat er høyere enn Mastiff, klarer spiller å gjemme seg.

Se info om Mastiff under, og "Hvordan kamp fungerer" på side 13. Du kan tenke at hunden sover et sted mellom



porten og stallen, slik at en må ta STEALTH check uansett hvilken vei en kommer inn i hagen. Men kanskje spillerne finner på noe lurt mtp hunden? Feks å gi den mat eller lage en 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)

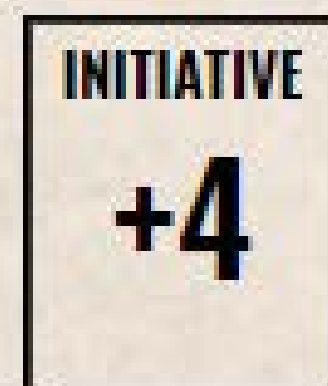
Keen Hearing and Smell. The mastiff has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

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.

Kamp foregår i "runder". For å finne ut hvem som går først ruller alle spillere en d20 og legger til sin INITIATIVE. GM ruller en d20 og legger til monster sin DEX modifier (i stats til Mastiff på side 12 ser vi at denne er +2). Den som får høyest resultat begynner runden, så er det den med nest høyest osv.



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 fienden sin Armor Class (AC) for å treffe. Mastiff har AC12. Eks: Finvias bruker Greataxe. H*n ruller d20, får 8 og legger til HIT for Greataxe som er +4.

Totalt blir dette 12, som er samme som

Mastiff sin AC12. Karakteren treffer med sitt

angrep og ruller da skade som her er 1d10+2.

Spiller ruller 2 på sin d10 og legger til +2 som

blir totalt 4. Mastiff sine Hit Points/HP går da fra 5 og ned til 1 (HP5 - skade 4 = 1). Når HP er 0 er den død - eller slått bevisstløs om spiller sier i forkant at det er det h*n vil

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

eller... Bruke spells:

Noen karakterer bruker magi kalt spells (feks Druid og Bard). 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 Topos spell'en "Produce Flame". Denne har HIT +4 og gir 1d8 i skade om den treffer. Videre

har h*n 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.

Produce Flame (Cantrip)	+4	1d8
-------------------------	----	-----

Den som spiller Topos og Ubonir får egne ark med forklarte spells.

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



eller... **HELP:** Karakteren kan hjelpe noen med å gjøre noe. Den som karakteren velger å hjelpe får 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 resultatet.

eller... **USE AN OBJECT:** Karakteren bruker et spesielt objekt. Feks: å drikke en Potion of Healing, dra i en spake eller skyve vekk en kasse.

eller... **DISENGAGE:** Dersom karakteren er nærme fienden under kamp (5 feet), og velger å gå vekk - får fienden et "gratis" angrep på karakteren (attack of opportunity). Dersom en bruker 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 eventyret: READY, SEARCH, HIDE, DODGE, BONUS ACTIONS.

Får en spiller 0 eller minus i HP?

Da er karakteren slått bevisstløs og svever mellom liv og død. Spilleren må trille en d20 på sin neste runde. Får spilleren 10 eller meir får h*n en SUCCESS. Dersom det blir 9 eller lavere får h*n en FAILURE. Neste runde triller spilleren på nytt. Vi kaller dette DEATH SAVING THROW. 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 spiller får NAT 20 (20 på terningen) på et av disse kastene våkner karakteren med 1 i hp.

Dersom spiller får NAT 1 (1 på terningen) teller det som 2 stk FAILURES.

De andre spillerne kan trille MEDICINE DC10 og stabilisere den bevisstløse med 1 HP, ved SUCCEs.



Husk at noen spells gir healing.

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

Stats/informasjon om vaktene 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.

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.

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.



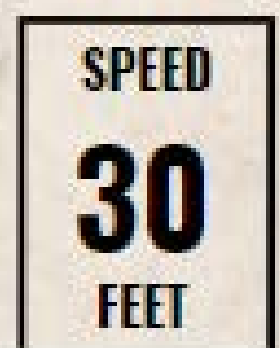
NB! Legg merke til at Spear (spyd) kan brukes både som nærkamp-våpen og på avstand (kan kaste det 20 feet vanlig eller opp til 60 feet, men da med DISADV). Ved nærkamp bruker City Watch begge hendene på spydet og gir 1d8 + 1 i skade.

Kamp og kart

nkelte foretrekker å bruke kart når det er kamp. Da er det lettere å holde orden på avstand mellom spillere og monster. Vedlegg 3 er et kart du kan bruke når det blir kamp mellom Magmins og spillerne. Bruk av kart kan fort få spillet til å stoppe opp og at spillerne går ut av rollene sine. Dersom du vil ha mer rollespill og mindre "brettspill" kan du vurdere å kutte ut kartet eller eventuelt kun ha det bak GM-skjermen din, slik at du har oversikten.

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

Hver rute på kartet er vanligvis 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).



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 vere minst 10 feet/2 ruter unna.

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

INNGANGER TIL HUSET:

INNGANGSDØR HUS: Denne er låst. Den kan dirkes opp av rogue som har innbruddsverktøy. Rogue triller d20 og legger til +2 (for DEX) og +2 (fordi h*n kan bruke verktøyet). Rogue må klare DC13 (altså få totalt 13 eller høyere). Det kan også brukes makt STRENGTH DC13 (ADV med kubein), men dette vil lage lyd som tiltrekker seg både hund i hagen og vakt innenfor.

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

VINDUER 2. ETG: Det er mulig å klatre opp til disse med ATHLETICS DC13 (ADV om noen hjelper til med å løfte personen etc). Dersom de ikke klarer rullet faller de ned og tar 1d4 i skade. De kan åpne vinduet med DEX DC13 (rogue kan bruke innbruddsverktøy for å enklare åpne vinduet, slik som nevnt tidligere). Vinduet kan også knuses med STRENGTH DC10, men vil lage bråk.

BALKONG: På siden
ATHLETICS
karakterer.

av huset er det en balkong. De kan klatre opp til denne med DC13. De får ADV om de bruker tau eller får hjelp av andre. Dersom de ikke klarer rullet faller de ned og tar 1d4 i skade. Døra inn til huset (rom A1) fra balkongen er ulåst.

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

STALLEN (A6):

Det står to hester i stallen. Det er et vanntrau og høy der. I et hjørne står det en høygaffel, en spade for å skuffe hestemøkk, og en trillebår halvfull av hestemøkk.

Døra ut til hagen er ulåst.

Døra ut til gata bak huset er låst. Denne dobbeldøra kan dirkes av Rogue med DC13. Rogue triller d20 og legger til +2 (for DEX) og +2 (fordi h*n kan bruke verktøyet). Rogue må få totalt 13 eller høyere for å få opp låsen.

Den kan også åpnes med STRENGTH DC15. Det er roligere på denne sida av huset med mindre trafikk, men ved flere mislykkede forsøk hører mastiff'en og vekten bråket, og kommer for å undersøke.

Kanskje spillerne tenker ut en plan der de slipper hestene løs for å få hunden og vaktene vekk?

Kanskje de vil klatre opp på taket av stallen for å se inn vinduene til 2. etasjen?

Dersom de kommer opp med kreative løsninger må du tenke på hva slags ferdigheter de bruker (se lista og eksempel over ferdigheter på side 8) og lage dice checks for dette (se side 7).

Del 4: Huset (vedlegg 2 og 3)

BANKETTHALL (A1): Det står et solid spisebord med flotte stoler i rommet. Det er lysekrone i taket og rommet er vakkert dekorert. Dersom karakterene leter etter verdisaker kan de finne sølvtøy verdt 30 Gullpenger/GP med INVESTIGATION DC13. Det er ingen i rommet. Dersom de hører eller hører de lav prat fra naborommet. Dersom de bråker eller gjør ting som lager lyd i dette rommet kan du som GM velge om vaktene i naborommet skal høre dette. Dersom spillerne er obs på at de må vere stille kan de trille STEALTH DC12 med ADV for å ikke bli oppdaga.

OPPHOLDSROM (A2): Det sitter 2 vakter (THUG, se stats på s. 15) på hver sin stol framfor peisen. Karakterene kan lett se at de er vakter, for de har på seg lærrustning (leather armor) og har hver sin klubbe festa i beltene sine. Dersom de vil snike seg forbi er det fortsatt STEALTH DC12, men uten ADV i dette rommet.

Dersom karakterene klarer å liste seg, og vil prøve å drepe vaktene, får de en overraskelserunde. Trill INITIATIVE og hopp over vaktene i første runde. I runde 2 vil vaktene forsvare seg, mens de roper for å advare andre i huset.

Dersom de ikke klarer å snike, snur vaktene seg fort, reiser seg og trekk klubbene sine. De spør hvem inntrengerne er.

Dersom karakterene vil prøve å lure/bestikke/true vaktene eller lignende, må de trille

- DECEPTION om de skal lure dem eller PERSUASION om de skal overtale dem/bestikke dem etc. Sett DC selv ut fra hva du tenker. Dette er godt betalte vakter, so de lar seg ikke enkelt bestikke (DC18?) - og spillerne har ikke penger, så hva skal de bestikke med? Vaktene er ikke så smarte, så dersom de prøver å lure dem kan dette gå (DC12?)
- INTIMIDATION om de skal true vaktene (DC18?) - dette er hardbarka kriminelle, som ikke er lette å true.

Dersom spillerne ikke klarer rulla sine går vaktene til angrep mens de ropar høyt for å advare de andre i huset.

I runde 3 vil kokken og hanen hans (stats side 19) komme løpende fra kjøkenet (A5), og vaktene fra soverom (B3) kommer ned trappa (THUG stats side 15) og hjelper de andre vaktene.

I runde 4 kommer det forelska paret (stats side 21) fra soverom B1 ned trappa. Paret prøver å flykte fra stedet.



TOALETT (A3): Her lukter det en blanding av avføring og røkelse som står tent på en hylle. Ellers er det ikke noe spennende her. En mulig gjemmeglass?

GANG (A4): Det henger ytterklær på knagger her. Dersom de sjekker mellom klærne med INVESTIGATION DC10 kan de finne ulike ting. La den som klarer DC10 trille en 1d4:

Terningkast 1 = h*n finner Leather Armor (gir AC11).

2 = Et lite skjold som gir +1 i AC når man holder det. Vær obs på at det da kun er 1 hånd ledig til våpen.

3 = 1 Gullmynt (GP), 3 sølvmynter (SP) og 14 kopppermynter (CP).

4 = En pung med 9 gullmynter (GP)

KJØKKEN (A4): Inne på kjøkkenet står det en kokk og jobber innerst i rommet. Han har en hane(!) på skulderen og skjærer kjøtt med en stor kjøttkniv (bruk stats for CLUB under).

Kokken bryr seg ikke om hvem de er, men siden de er i huset regner han med de har lov å være der. Men han vil ikke bli forstyrret og vil ha dem ut av kjøkkenet sitt. Han er ikke så smart, og de kan lure han med DC10 om de ønsker. Dersom de truer han - truer han dem tilbake med kjøttkniven sin. Han kan også skrike på vaktene.

Med PERCEPTION DC12 ser de at det står en flaske med POTION OF HEALING på en hylle. Den som drikker denne får tilbake 2d4 + 2 i HIT POINT (kan ikke gå over maks HP/den HP karakteren startet 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 lytter utenfor døra, eller klatrer opp balkongen hører de en mannlig og en kvinnelig stemme som snakker innenfor. Både balkongdøra og den vanlige døra er ulåst. Det er vinduer mot nord.

Dersom karakterene går inn ser de en ung kvinnelig tiefling (humanoid med horn i panna) og en ung mann som holder rundt hverandre. Med PERCEPTION DC10 ser de at mannen ligner litt på den gamle dama de er på oppdrag for.

Paret blir redde og trekker seg tilbake i et hjørne når de ukjente kommer inn i rommet. Mannen stiller seg framfor kvinna, for å beskytte henne. Han spør hvem de er og hva de vil, og truer med å rope på vaktene.

Forhåpentligvis vil karakterene snakke med paret.

Dette er det de kan finne ut:

- Den "unge gutten" til mor er egentlig en ung mann som heter Adil.
- Han og kjæresten Isolde ønsker å rømme sammen, vekk fra familiene sine.
- Mora til mannen, som karakterene jobbar for, er nemlig leder for en kriminell organisasjon hun også (Blodklanen), på samme måte som Isolde sin far. Disse er rivaliserende gjenger og foreldrene vil ikke at de skal være sammen.



Dersom karakterene vil ta med seg Adil til mora ber han de om å heller hjelpe han og Isolde ut av eiendommen og ned til havna, slik at de kan kome seg på et skip vekk fra byen. Han kan gi dem 20 GP (gullmynter), og tilbyr de eventuelt en ring med en rød stein (verdt cirka 15 GP). Adil har selv snikt seg inn i boligen via balkongen, og har nøkkel til stalldøra.

Gå til side 22 for mer info.

Gang (B2): Et åpent areal der "inngang" til trappa er ved B2 markering. Det er en bokhylle her med ulike bøker. Dersom en magikar (wizard, cleric) letar kan h*n med INVESTIGATION DC13 finne SCROLL OF LIGHTNING. Når magikeren leser opp den magiske besvergelsen skyter det et lyn i ønsket fiende innenfor 100 feet som tar 1d12 lynskade. Deretter går scrollen i oppløsning som støv eller røyk.

Soverom 2 (B4): Et soverom med vinduer ut mot sør og øst. Det er mulig å hoppe herfra og ned til taket på stallen, men dette vil lage lyd. Dersom en står på stalltaket vil en kunne se inn vinduet og se at soverommet er tomt. Det er ikke noko særlig av interesse her, men med INVESTIGATION DC13 kan en finne en skinnpung med 15 GP i.

Soverom 3 (B3): Det er en vakt som sover i dette rommet (stat side 15). Dersom de bruker STEALTH er det DC10 for å ikke vekke han. Ellers bestemmer du om han våkner. Rommet er av den enklere sorten og er tydeligvis for tjenere/vakter. Ingenting verdifullt her. Det er vindue 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 en kniv som gir +2 i angrep (to hit) og gjør 1d6 i skade. Han kan også ta en lysestake i rommet og bruke denne. Lysestaken gir +1 i angrep og gjør 1d4 skade. Adil kan angripe 2 ganger på sin runde, 1 gang med hvert våpen.

ISOLDE har ikke våpen, men kan ta en lysestake fra rommet. Denne gir henne +1 i angrep og gjør 1d4 i skade.



Del 5: Vanskelig valg?

TA ADIL MED TIL MORA:

Dersom karakterene vil prøve å ta Adil får Isolde panikk og roper på vaktene. Paret vil prøve å forsvare seg mot karakterene. Stats til Adil og Isolde er på side 21.

Trill initiativ; i runde 2 kommer vekten fra B3, i runde 3 kommer vaktene fra A2. Spiller kan velge å slå Adil bevisstløs når han når 0 i Hit Points.

Viss de dreper han vil de få store problemer med mora.

Husk på hunden i hagen på vei ut av eiendommen. Kamouflerer

karakterene Adil på noen måte? Hvordan reagerer folk på gata?

Adil vil rope på City Watch om han kan (stats City Watch side 15).

HJELPE ADIL OG ISOLDE Å RØMME:

Dersom spillerne velger å hjelpe Adil og Isolde må alle snike seg ut av huset. Paret vil ikke bruke vold og har ikke lyst å drepe vaktene. De kan ta gruppetrill som gjort tidligere (side 12).

GM triller for paret, bruk DEX +1 fra stats side 21.

Adil og Isolde vil gjerne bli eskortert til havna, der de finner et skip som tar dem vekk fra byen. Adil gir dem de 20 GP, og eventuelt en ring med en liten, rød edelstein (verdt cirka 15 GP).



Del 6: Avslutning

TA ADIL MED TIL MORA:

Mora ventar på dem utenfor “Den fete frosk”, saman med 2 store “thugs” (stats på side 15) som tar Adil med seg. Hun virker nesten som en ny person nå. Den gamle slitne kutta er bytta ut med en flott ny en, med gullbroderte detaljar, hun går med rak rygg og beveger seg sselvsikkert. Hun er fornøyd med arbeidet og betalar dem. Hun takker for hjelpa og sier hun kan ha flere jobber til dem senere.

Karakterane har fått pengene sine og kan betale ned litt gjeld. Eventyret er over, og som avslutning kan GM spørre spillerne hva de tenker skjer med karakterene framover?

HJELPE ADIL OG

Karakterene har med. Her kan spillerne hva gangstermora

ISOLDE Å RØMME:

gjort en god gjerning og har fått litt penger de kan betale ned gjeld eventyret slutte om du føler de har spilt nok. Du kan da spørre de tror skjer med karakterene framover, og hvordan de tror reagerer når hun får vite at karakterene forrådde henne?

Dersom du historien dagen betalt

vil eventyret skal vare lengre kan du ta et “sceneskift”, der flytter seg fra de tar avskjed med Adil og Isolde på havna, til etterpå når karakterane er hjemme og slapper av etter å ha husleia si. Det banker hardt på døra, og utenfor står gangstermor sammen med 4 thugs (stas side 15). Hun har funnet ut at karakterene hjalp Adil å rømme og kan reagere ut fra hva du som GM tenker er rett. Hun kan feks kreve at karakterene jobber for henne framover (her kan du lage dine egne nye eventyr), hun kan sende thugs’a sine for å drepe dem (dersom spillerne ikke har vært i kamp før), hun kan gi dem X tall dager på å skaffe 1000 GP (hvordan kan de skaffe dette? Nytt eventyr?) etc.

Avslutt gjerne med at spillerne forteller hva de tror skjer med karakterene fremover, med mindre alle nå er drept av thugs’a til gangstermor. Kanskje det spillerne sier kan inspirere deg til et nytt eventyr med karakterene?

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.

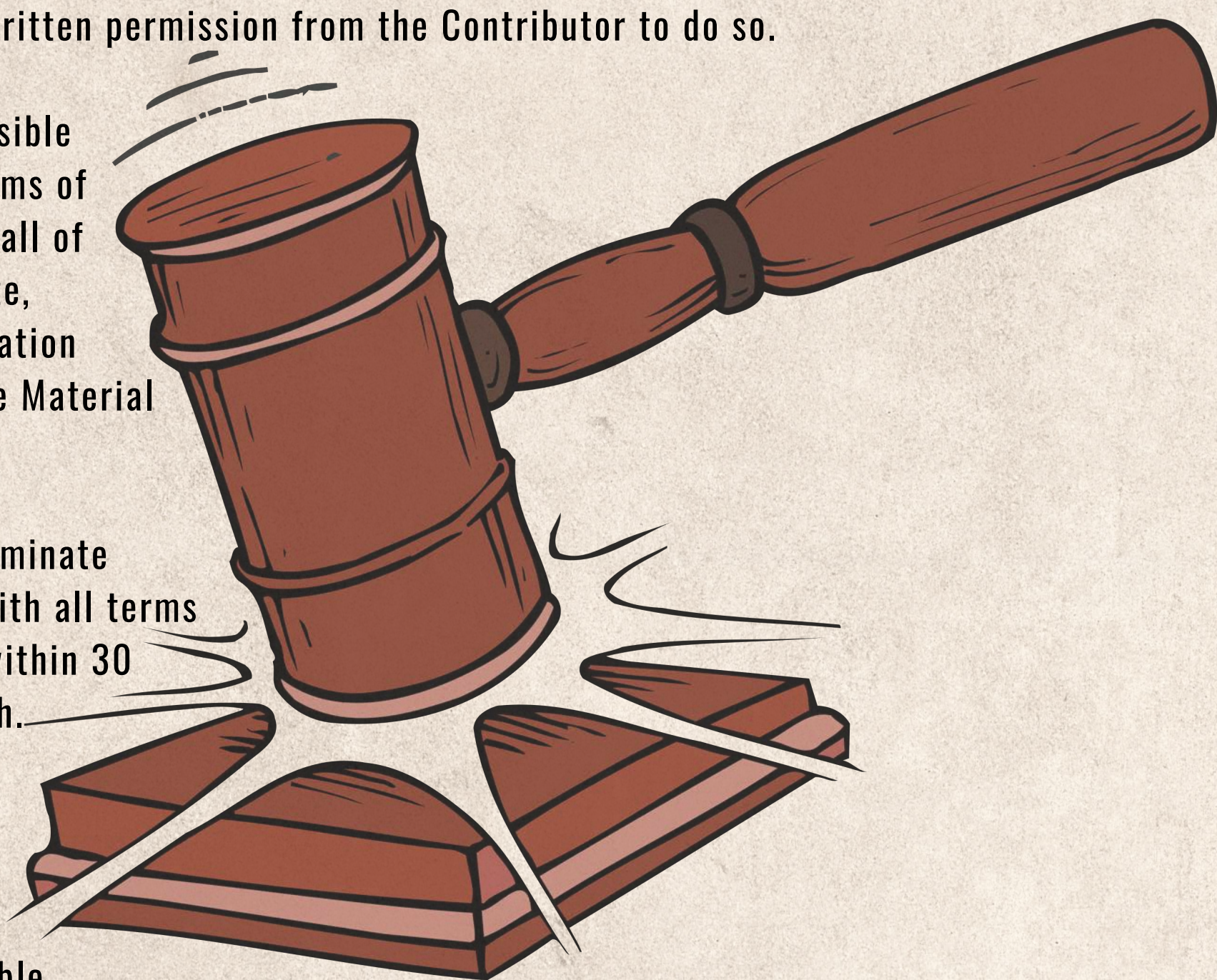
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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 5E. Terningane blir kalt 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. Dersom det står du skal trille 2d20 betyr dette at du triller 2 stk d20 eller en d20 2 ganger.

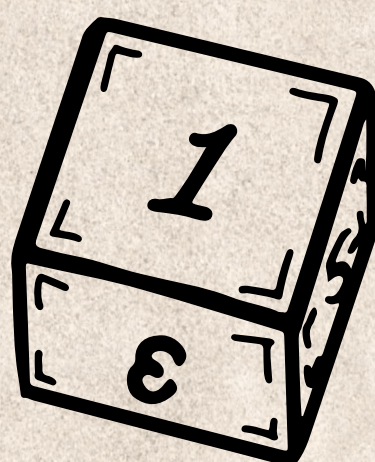
D20 er den mest brukte terningen i 5E.



D4



D6



D8



D10



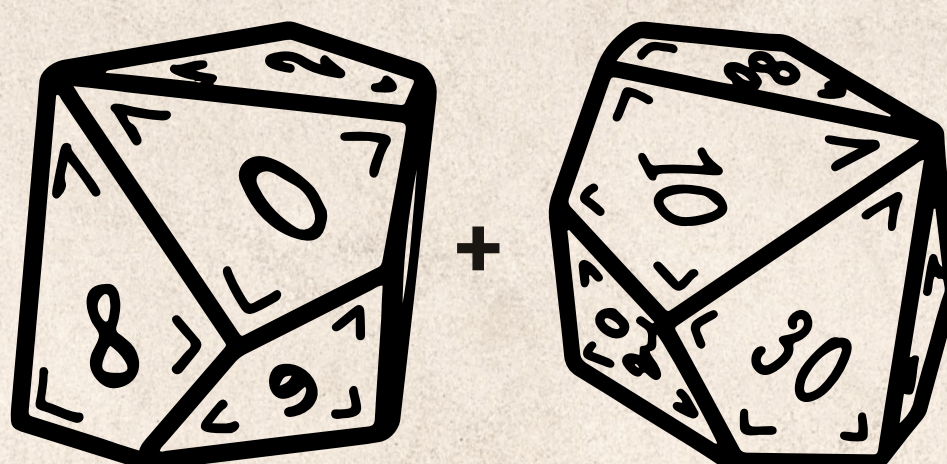
D12



D20



D100



Eksempel på skills/ferdigheter:

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: Magefølelse. Skjønner en om 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 en bok.

Medicine: Stabilisere døende personer, pleie et sår.

Nature: Er det trygt å ete planta? Er dyret farlig? Kunnskap om naturen, planter og dyr.

Perception: Bruke sansene 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 ei vare, få noen til å gjøre noe.

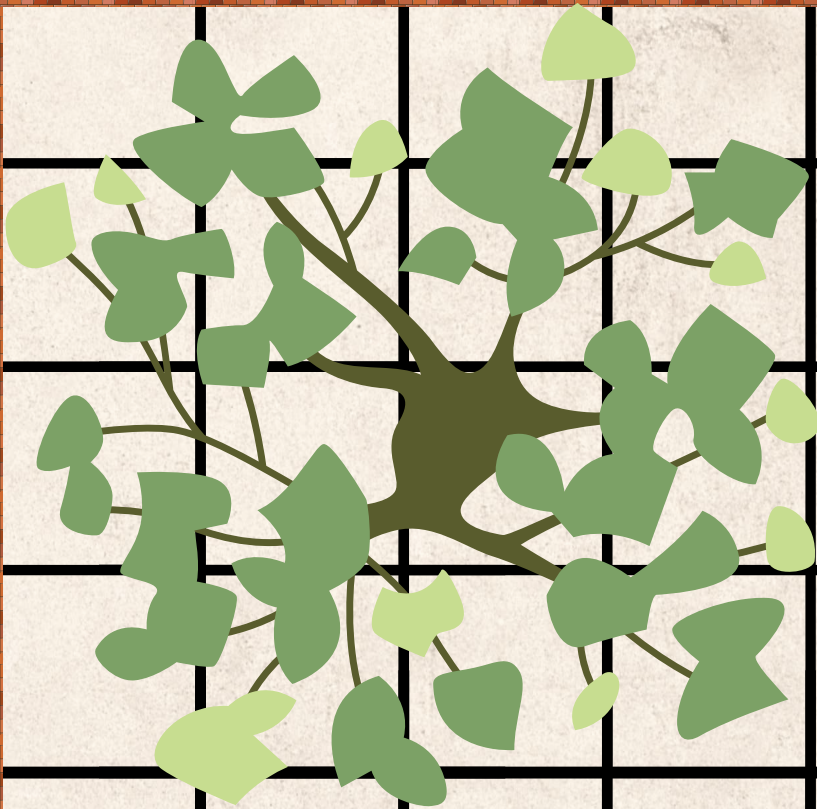
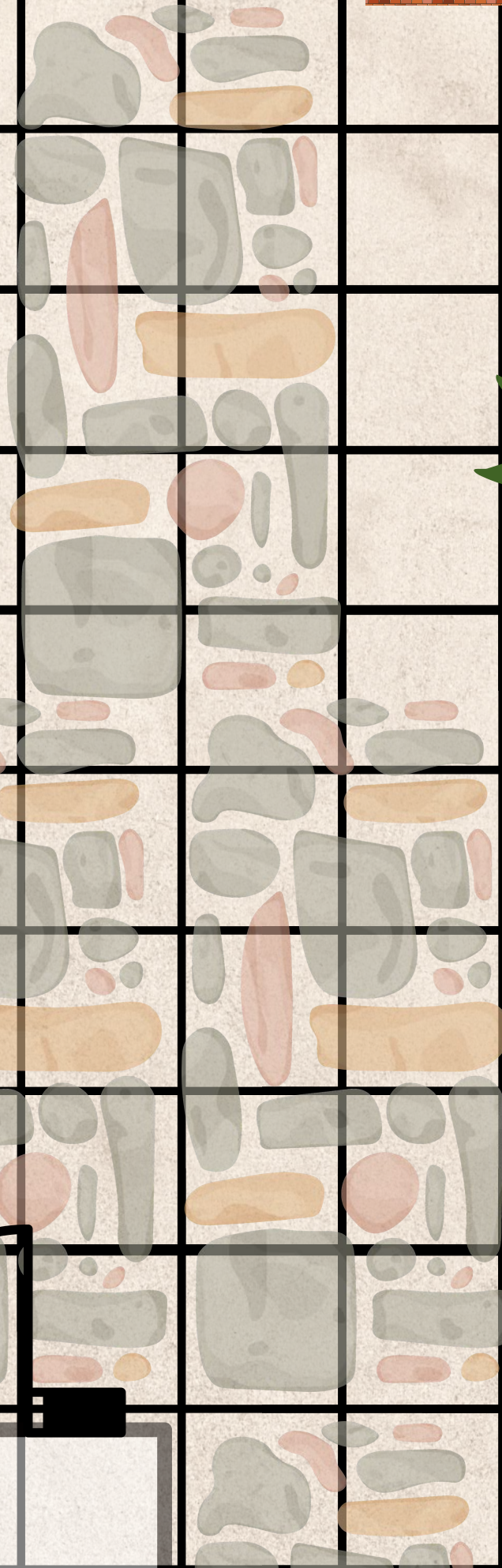
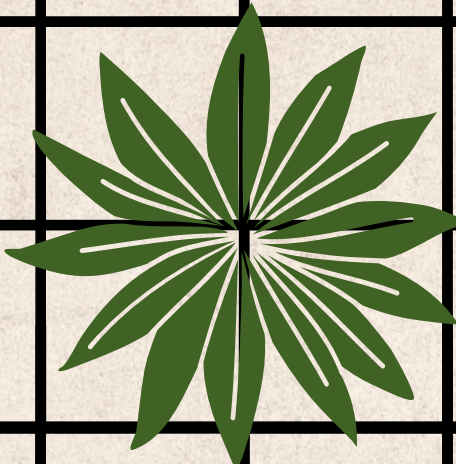
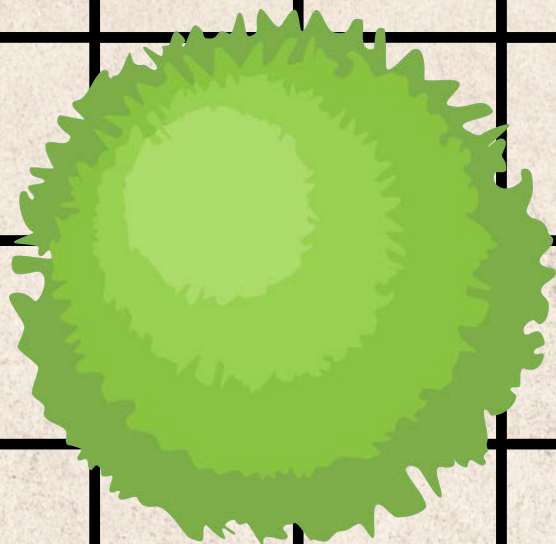
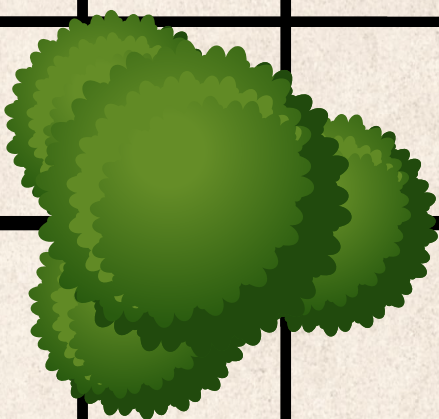
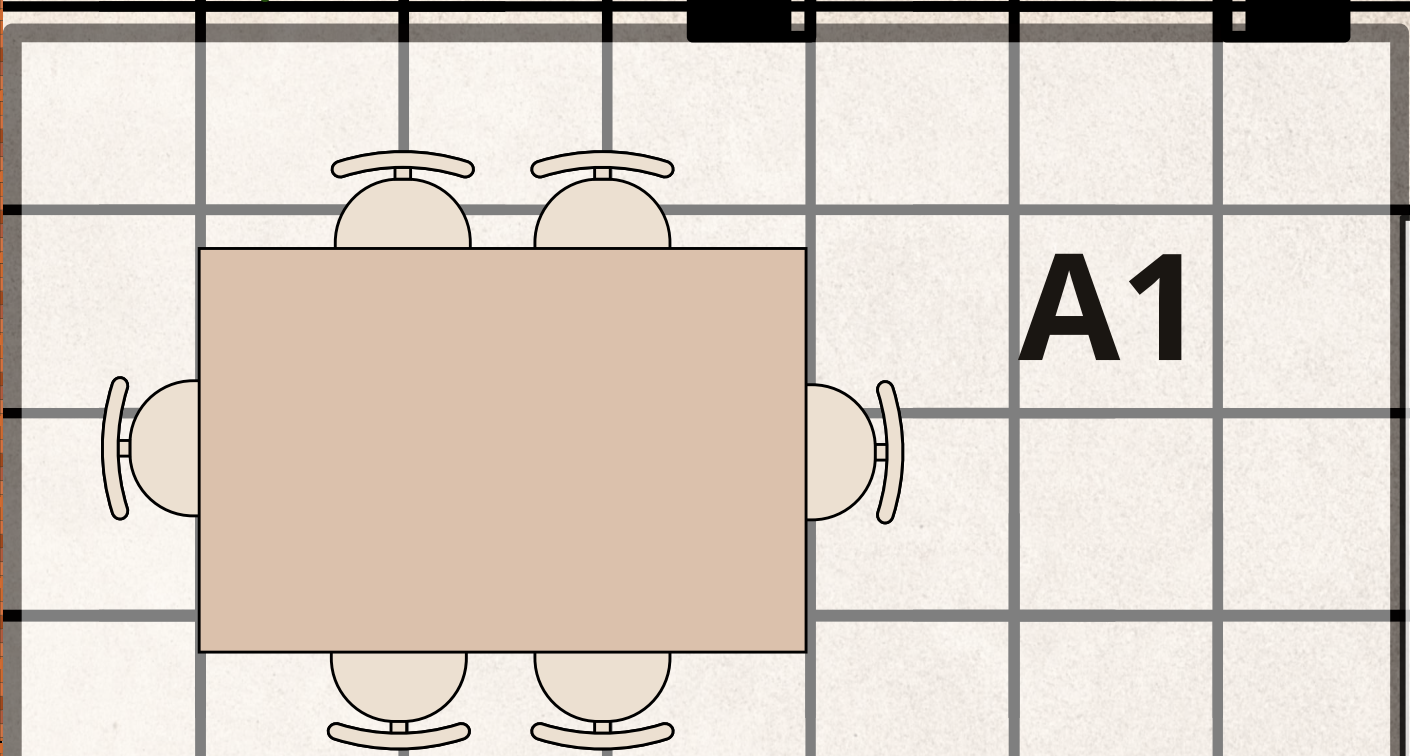
Religion: Kunnskap om guder og ulike religioner.

Sleight of hand: Hvor flink og rask en er med hendene. Lommetyveri, korttriks, sjonglere.

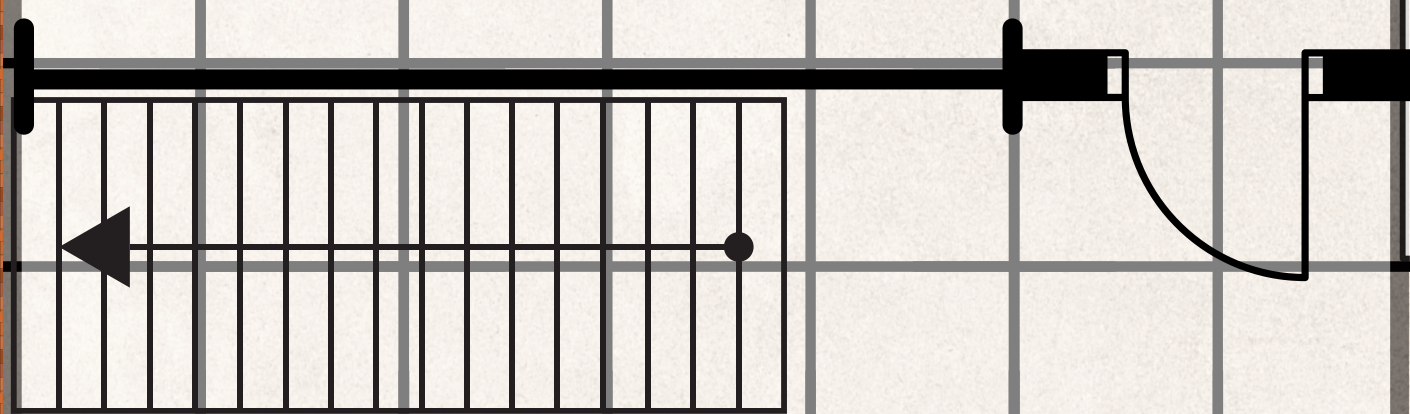
Stealth: Hvor flink en er til å snike stille, skjule og gjemme seg.

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



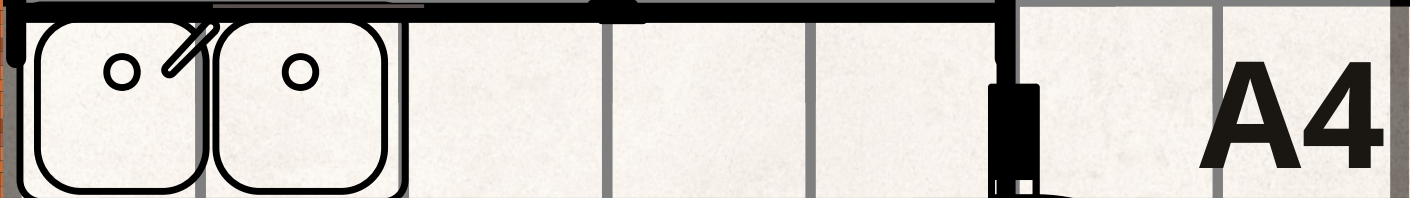
A1



A2



A3

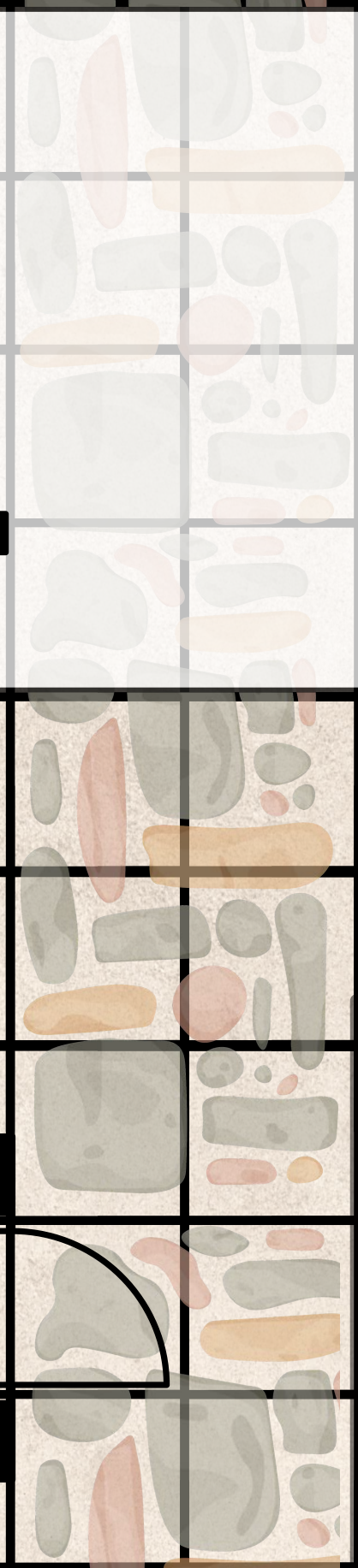
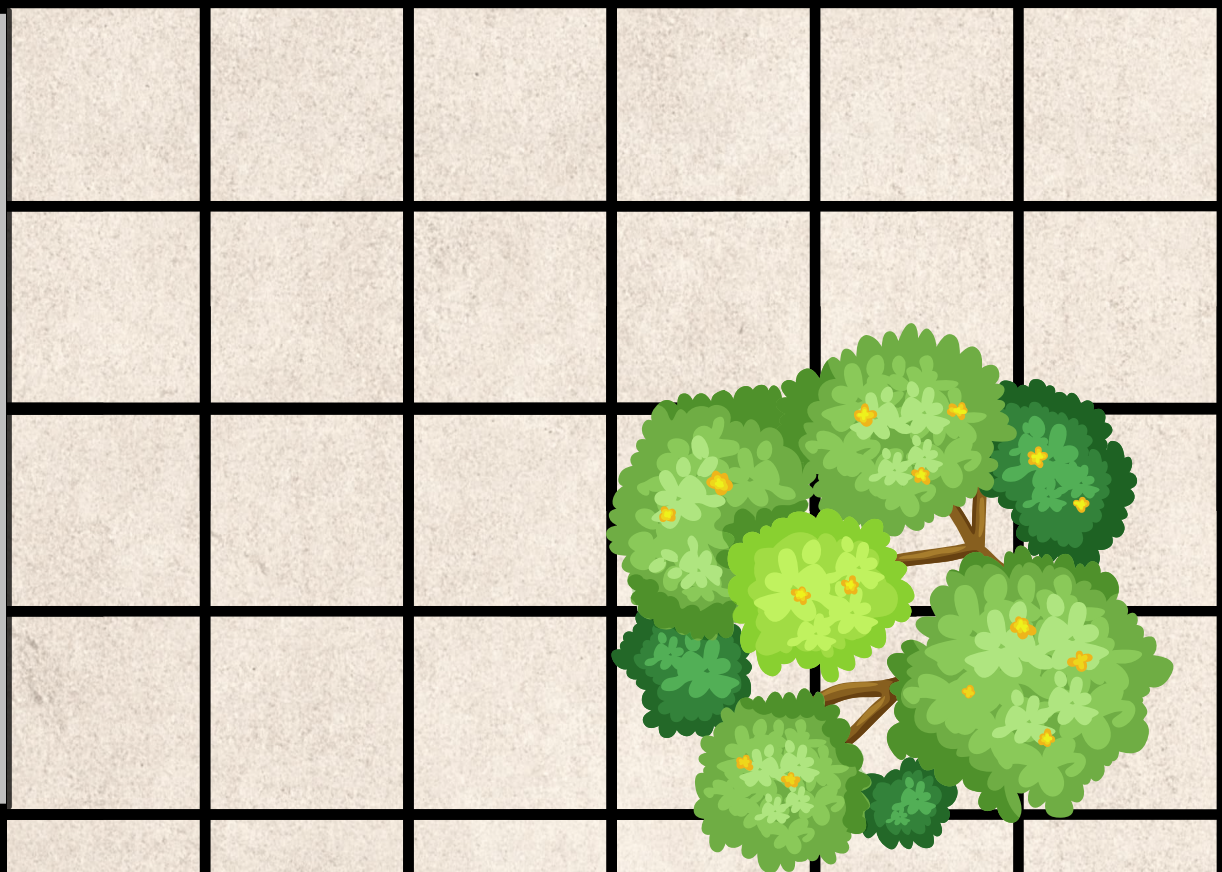
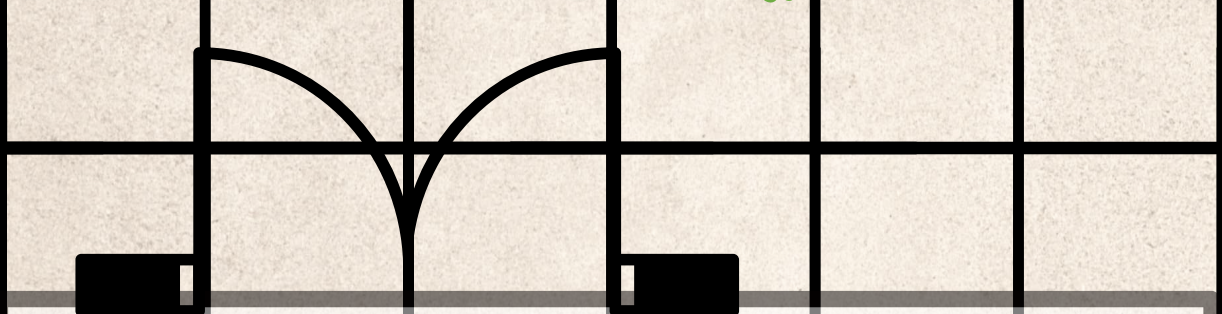


A5

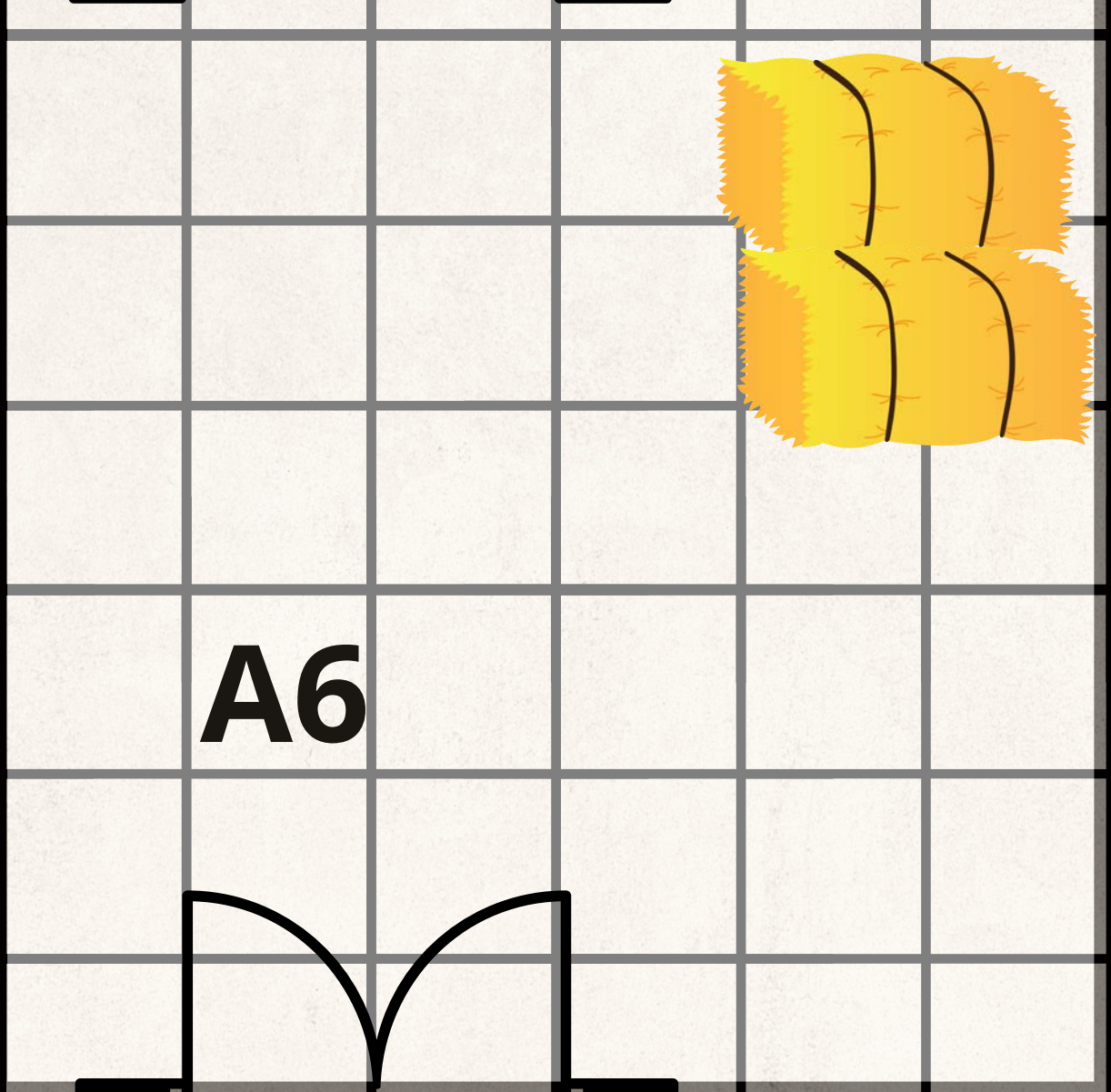


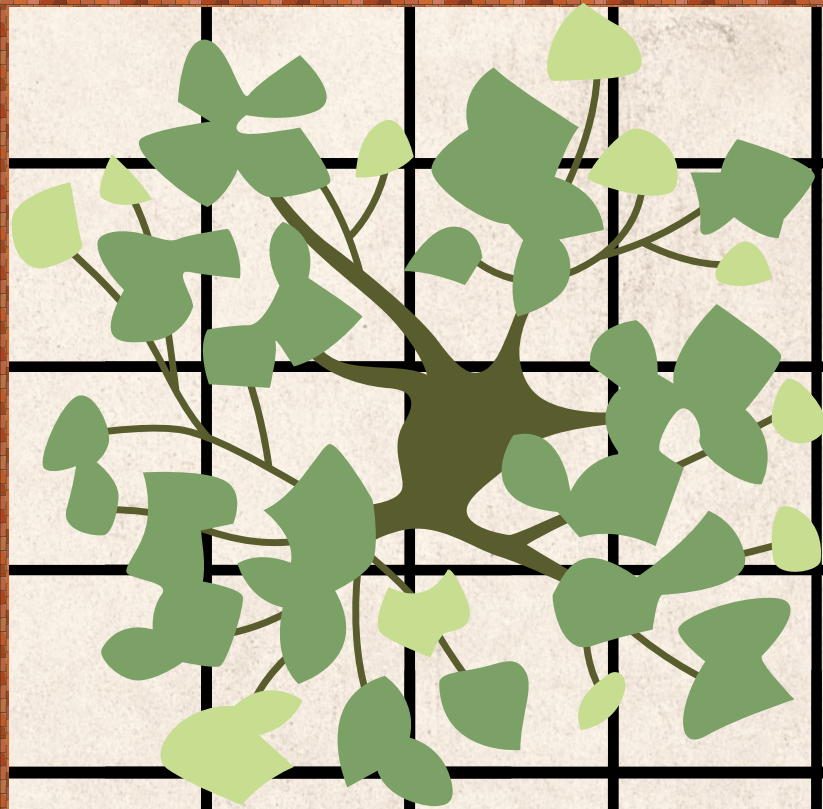
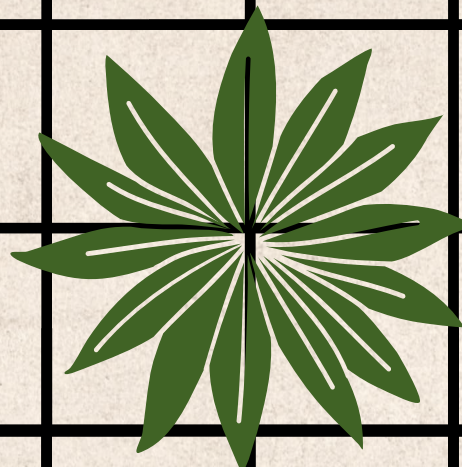
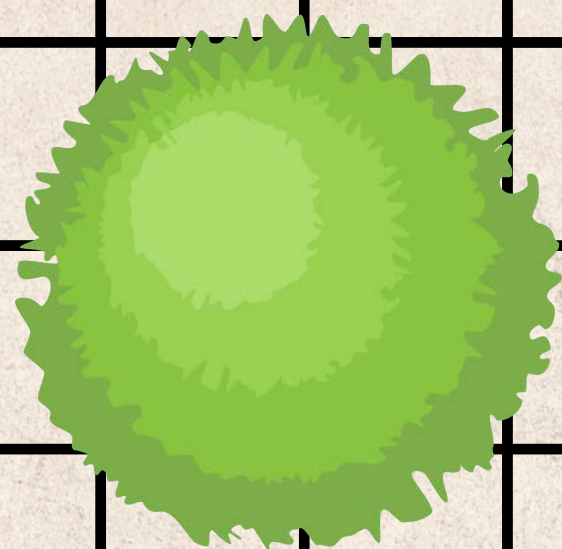
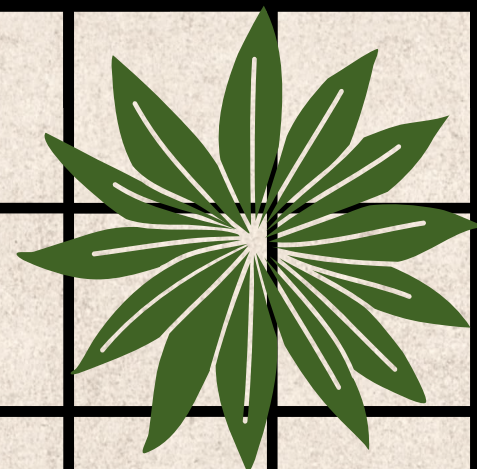
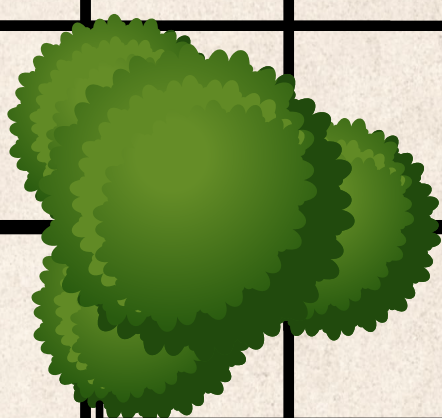
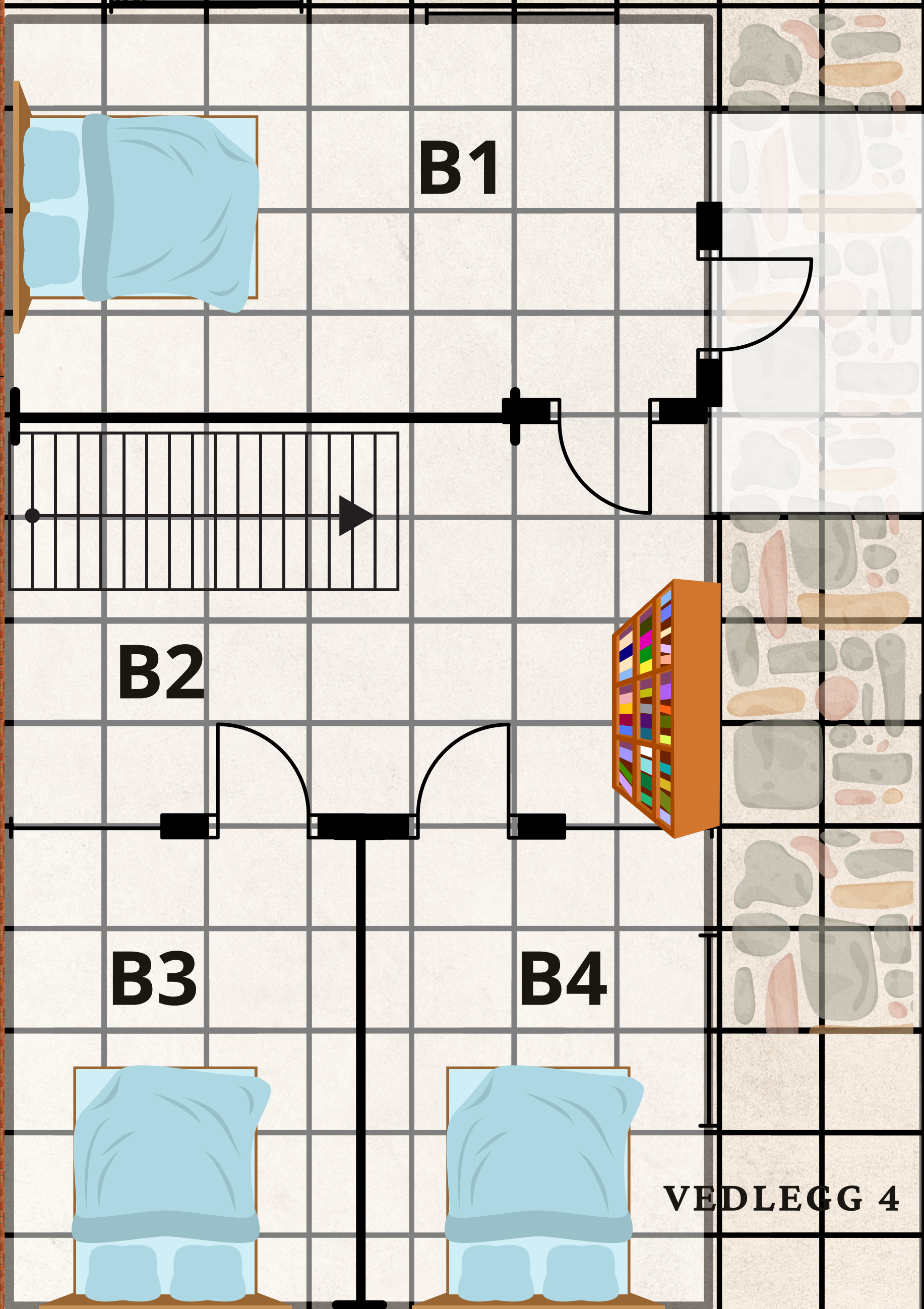
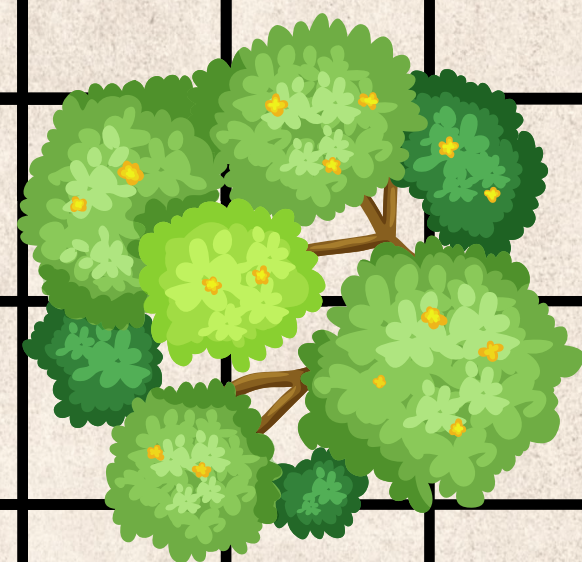
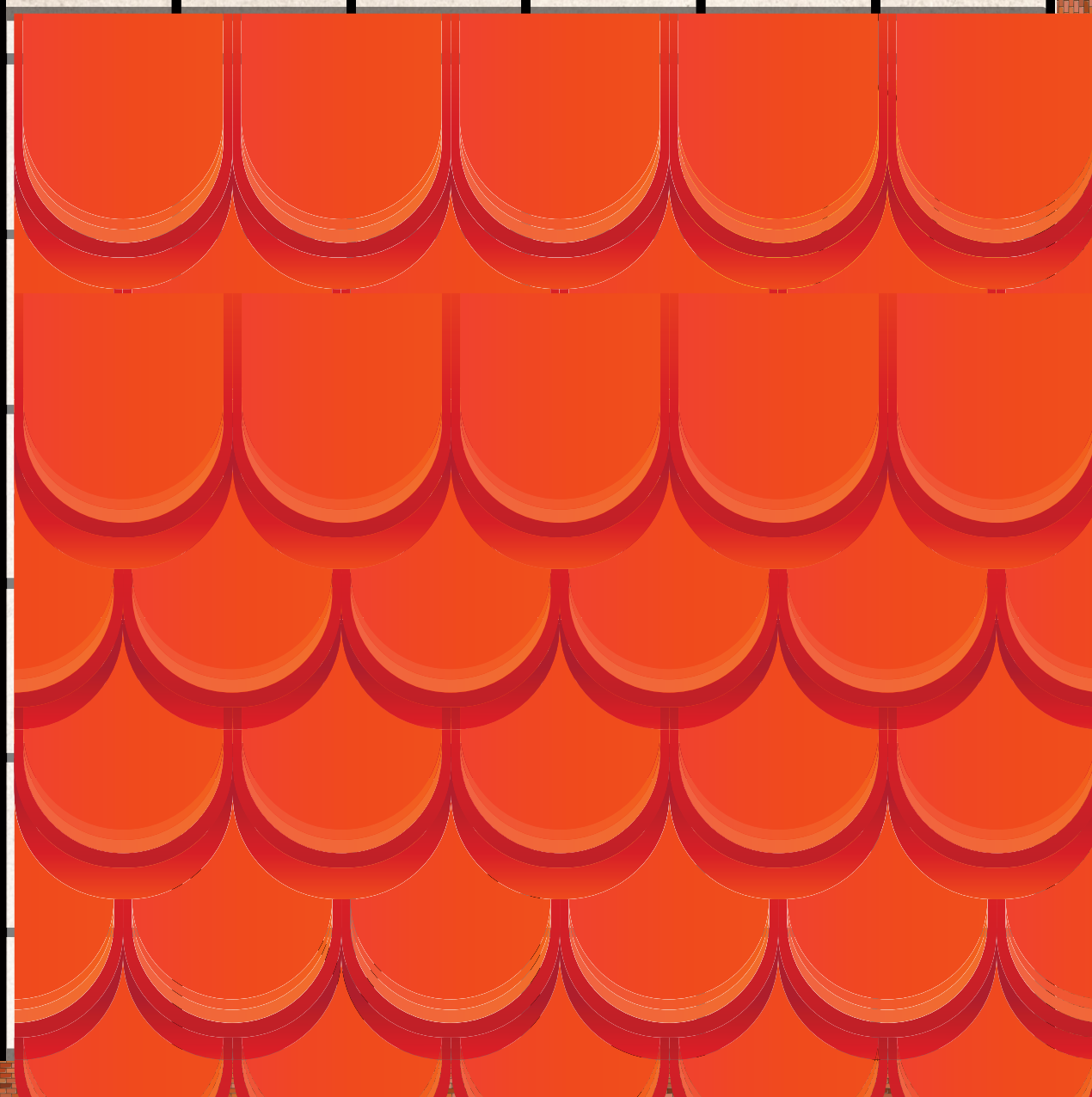
A4

VEDLEGG 3



A6







NAMN:

Mulligs Moltehovud

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

SAVING THROWS

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

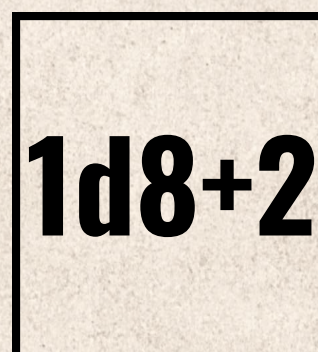
KLASSE:

ROGUE (Hill Dwarf)

MAX HIT POINTS / HP

HIT DICE

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+2

SPEED

25
FEET

DEATH SAVES:

SUCCESSIONS: ○ ○ ○
FAILURES: ○ ○ ○

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

VÅPEN:

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



NAMN:

KLASSE:

Torgella Vonneth**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



HIT DICE

1d10
+2

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+2

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES: ○ ○ ○
FAILURES: ○ ○ ○**ACTIONS:**

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Dodge, Grapple, Help, Hide, Improve, 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.**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.)



NAMN:

Finvias Tornsky

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



HIT DICE

1d12
+2

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+2

SPEED

25
FEET

DEATH SAVES:

SUCCESES: ☐ ☐ ☐
FAILURES: ☐ ☐ ☐**ACTIONS:**

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

BONUS ACTION: Rage: 2 ganger 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. Rageer avslutta om du blir slått ut, eller at din runde sluttar uten at du har angripe eller teke skade.

EQUIPMENT:

Sekk, kortstokk, vatnskin, 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.)



NAMN:

KLASSE:

Topos Sølvrekke**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

HIT DICE

ARMOR CLASS / AC

9**1d8+1****14**

INITIATIVE

+3

SPEED

25
FEET

DEATH SAVES:

SUCCESSIONS: ○ ○ ○
FAILURES: ○ ○ ○**ACTIONS:**

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

EQUIPMENT:

Sekk, piler, terningsett, vatnskin, 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



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)

Varighet: Umiddelbar

Ein skapning du tek på får att 1d8 + 2 i hit points. Spell'en fungerer ikkje på undeads eller constructs.

CHARM PERSON:

Player's Handbook side 221

Rekkevidde: 30 feet

Varighet: 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 skjønner skapningen at den vart sjarmert av deg.

THUNDERWAVE:

Player's Handbook side 282

Rekkevidde: Frå deg og 15 feet utover

Varighet: Umiddelbar

Ei bølge av tordnande kraft strøymmer 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 SUCCEStek 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)**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

SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE

1d8+1

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+2

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCCESSIONS: ☐ ☐ ☐
FAILURES: ☐ ☐ ☐**ACTIONS:**

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Dodge, Grapple, Help, Hide, Improve, 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, vatnskin, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk.

VÅPEN:

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



Cantrips for Ubonir (bard):

Cantrips/trylletriks som kan brukast fleire gonger 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 lysa og lage ein glødande form i medium størrelse.

VICIOUS MOCKERY:

Player's Handbook side 285

Rekkevidde: 60 feet

Varighet: Umiddelbar

Du seier ei rekke fornærmingar fyllte av diskre 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.



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 skjønner skapningen at den vart sjarmert av deg.