5TH EDITION KOMPATIBELT

FLUKTA

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

Eit eventyr for maks 5 krigsfangar level 1-5 + speleleiar.

HOGGTANN MEDIA

Forord:

Dette er eit enkeltståande eventyr / one shot. Det er eit togskinne-eventyr (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.

Korleis bruke dette heftet:

Sjølve eventyret byrjar på side 4. Bakerst finn du vedlegg som kan nyttast med spelarane.

Legal Information and Copyright Notice:

This release of FLUKTA 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: FLUKTA, 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

Takk til speletestarane:

Anders, Geir, Robert, Olav, Theodor, Idar og Andreas.

Innhaldsliste:

Side 1 - Framside
Side 2 - Forord | Korleis bruke dette heftet | Legal Information and Copyright Notice | Takk
Side 3 - Innhaldsliste
Side 4 - Informasjon til Game Master | Samandrag av eventyret
Side 5 - Del 1: Fanga
Side 6 - Kamp | Stats/informasjon om Soldat
Side 7 - Del 2: Jaga
Side 8 - Del 3: Kvile (puzzle)
Side 10 - Del 4: Grensekryssing | Alternativ 1: Klatre over muren
Side 11 - Stats/informasjon om Mastiff og Veteran
Side 12 - Avslutning alternativ 1
Side 13 - Alternativ 2: Angripe Kontrollposten | Avslutning alternativ 2
Side 14 - Open Game License Version 1.0a

Vedlegg 1 -4 - Våpen- og rustningkort
Vedlegg 5 - Rutenett til bruk ved kamp

HOGGTANN MEDIA

Informasjon til Game Master

Spelarane kan sjølve velje kva karakter dei vil spele. Du som GM bestemmer kva level dei skal vere, og legg opp eventyret etter dette.

Ver obs på at karakterane skal starte utan noko form for våpen, rustning eller utstyr.
Dei startar med 10 + DEX modifier i AC sidan dei kun har fangedrakt på seg.
I tillegg har karakterane på seg anti-magiske handjern. Magikarane har sjølvsagt sine cantrips og spells, men kan ikkje bruke desse so lenge dei har handjerna på seg.

Samandrag av eventyret:

- Spelarane er krigsfangar i ei fangevogn. Dei må rømme frå vogna.
- Dei vert jakta gjennom skogen med fiendar etter seg.
- Dei unnslepp, og finn ein lysning der dei kviler litt.
- Lysningen viser seg å vere magisk (puzzle).
- Dei kjem til grensa og må bestemme seg for å snike eller sloss for å kome over grensa og tilbake til heimlandet.

HOGGTANN MEDIA

Flukta

Del 1: Fanga

Eventyret byrjar med litt hjernebry. Spelarane må finne ut korleis dei kan rømme frå fangevogna, og GM lagar DC ut frå dette. Dersom ynskjeleg kan du lese den følgjande teksten høgt, men det vert meir levande om du fortel det med dine eigne ord:

Det er krig. Den mektige nabonasjonen Maeraki, leia av Keiser Grump, har invadert dykkar fredelege heimland Ergon. De vart umiddelbart innrullert i hæren og sendt til fronten. Etter intense kampar vart de tekne til fangar og sit no i ei fangevogn. Vogna passerte landegrensa for nokre timar sidan og de er no i fiendeland på veg til ei fangeleir. De har høyrt grusomme ting om leiren, og har bestemt dykk for å rømme før de kjem dit. Men korleis? De sit tett saman i vogna, omringa av gitter, med anti-magiske handjern på dykk. Korleis skal de kome dykk fri?

To oksar dreg vogna. Ein kusk sit og styrer fremst, med ein pisk i handa og ei kniv i slira. Bak kusken er det firkanta jarnburet som fangane sit i. Det er i utgangspunktet ikkje råd for fangane å nå tak i kusken. Det er soldatar på hest som følgjer vogna. 1 som rir i front, 1 bak og 1 som rir litt fram og tilbake mellom desse. Dersom karakterane er i høgare level enn 1 er det fort gjort for dei å ta ut 4 fiendesoldatar, men hugs at dei startar utan våpen og magi. Soldatane har spyd og skjold (stats side 6).

Spelarane må sjølve kome med forslag til korleis dei kan rømme frå vogna. Her må dei vere kreative og du som GM kan få ei utfordring når du skal setje DC.

Nokre idear du kan hinte om, dersom spelarane slit:

Dirke handhjern: Kanskje dei undersøker om dei finn noko på vogna som kan hjelpe dei å dirke av handjerna? Kanskje dei finn ein laus spiker dei kan løysne, eller ein rusten spiker i høyet på vogngolvet, som har 30% sjanse for å knekke når dei brukar den?

Skjulte verktøy: Kanskje ein av spelarane meiner deira karakter har ei hårnål delvis skjult i håret, som fienden ikkje har oppdaga? Det kan til dømes vere 20% sjanse for at fiendens soldatar ikkje fann og tok alt når dei ransaka karakterane.

Vognhjul: Kanskje karakterane merkar at det eine vognhjulet er i dårleg stand. Dei kan prøve å øydeleggje eller løysne hjulet for å få vogna til å bryte saman og dermed bli sluppe ut av vogna når det skal reparerast.

HOGGTANN MEDIA

Stjele nøkkelen: Kusken har ein nøkkelring i beltet som dei ikkje når tak i. Men kanskje dei kan lage eit tau av skolissene sine/ flette høyet på golvet i vogna og prøve å trekke til seg nøklane? Eller er ein av karakterane ein tiefling med lang hale?

Golvet på vogna: Kanskje dei vil sjekke om golvet er svekka og kan bli øydelagd meir, slik at dei kan hoppe ut av vogna. Men korleis gjere dette stille og diskrét?

Lureri: Karakterene kan late som at dei er sjuke eller døyande og treng umiddelbar hjelp, og når voktarane nærmar seg, angriper dei.

Kamp

Når dei er ute av vogna vert det mest truleg ein kamp. Dette bør vere ein relativt enkel kamp, særleg om karakterane har fått av seg handjerna og kan nytte magi i tillegg. Dersom dei er level 1 karakterar utan magi kan det likevel vere ei utfordring. I so fall kan det hende dei finn ei flaske Potion of healing (gir 2d4 + 2 HP) på den eine soldaten, slik at vi unngår at ein spelar dør med ein gong? Den eine soldaten til hest vil ta fram ein trompet når han ser at dei taper kampen, og ri i full fart innover i landet mens han bles for å varsle nokon. Men kven..?

Stats/informasjon om soldat:

Guard

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.

Kusken har samme stats som dei andre soldatane, men har:

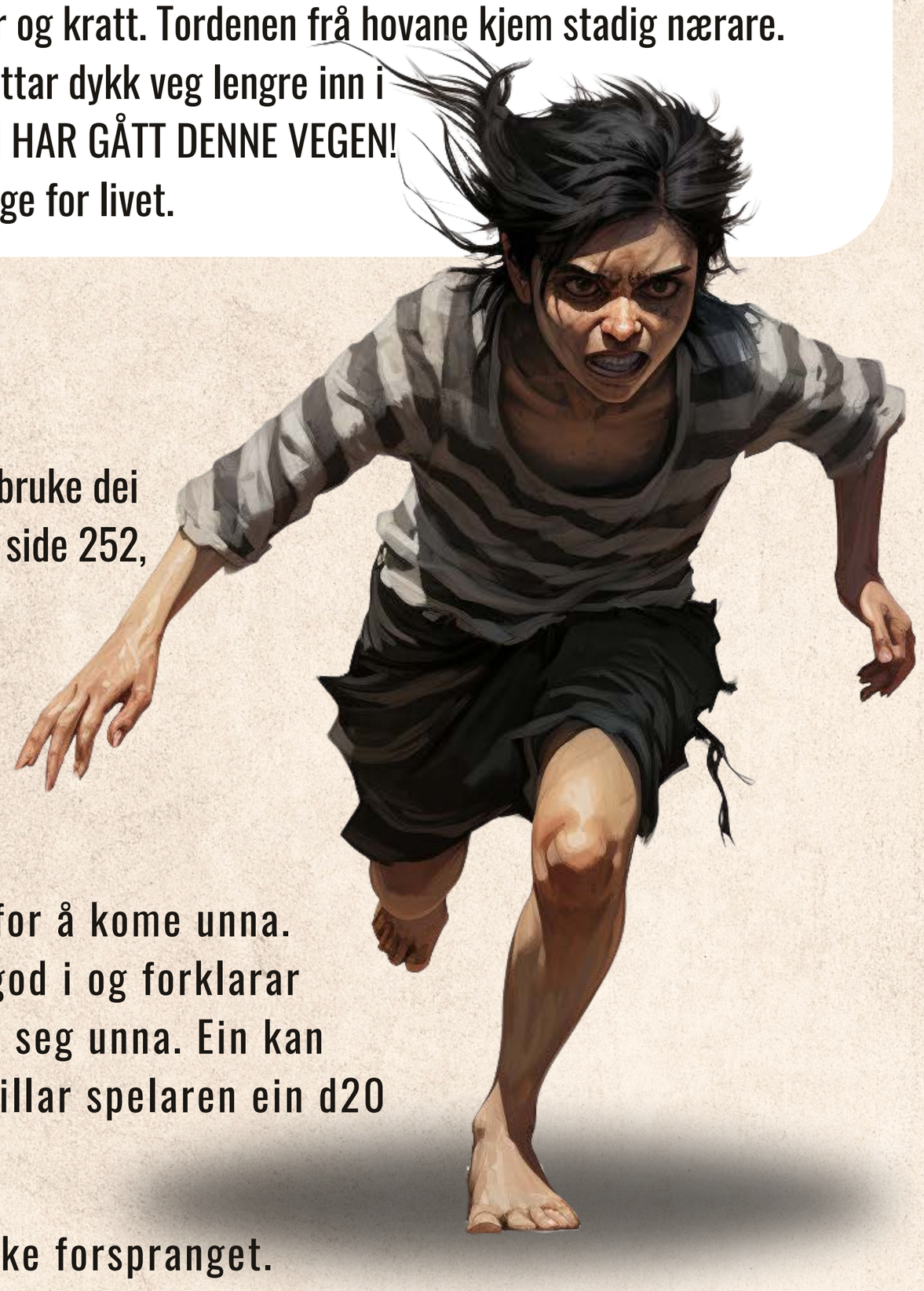
- kniv/dagger + 3 to hit, 1d4 piercing skade
- pisk/whip +3 to hit, 1d4 slashing skade.

På vedlegg 1, 2 og 3 finn du våpen som spelarane kan få og fordele dersom dei slår ut soldatane. Dei vil då kunne få 2 spyd, 2 skjold, 1 pisk og 1 kniv - sidan den siste soldaten til hest rømmer. Dei kan også ta soldatanes chain shirt som gir AC 13 + DEX modifier (max 2) dersom karakterane kan bruke medium armor.

HOGGTANN MEDIA

Medan dei summar seg etter kampen høyrer dei at trompetlyden frå soldaten som stakk av vert besvart av ein annan trompet. Når dei har fordelt våpen og eventuelt gjenoppliva ein spelar med Potion of Healing, skjer dette:

Eit nytt trompetstøt kan høyrast, og det er definitivt mykje nærare enn sist. Kort tid etter høyrer de eit tordenvér som rullar mot dykk. De forstår at det er lyden av hovar. Mange hovar. Minst eit dusin hestar med ryttarar. Ryttarar med våpen som er på veg for å fange dykk. Ut frå stjernene på kveldshimmelen har de ei formeining om kor de må gå for å kome til ein grenseovergang vekke frå frontlinja. De legg på sprang inn i skogen, mellom tre og busker, greiner og kratt. Tordenen frå hovane kjem stadig nærare. De høyrer rop og ordrar som blir gitt medan de dyttar dykk veg lengre inn i skogen. Plutseleg høyrer de nokon som ropar "DEI HAR GÅTT DENNE VEGEN! KOM INN HIT!" bak dykk og forstår at de må springe for livet.



Del 2: Jaga

Her legg du som GM opp til ei fluktscene. Du kan bruke dei offisielle reglane for 5E i Dungeon Master's Guide side 252, eller bruke desse heimelaga reglane:

Karakterane spring gjennom skogen med MANGE soldatar etter seg. Alle spelarane rullar INITIATIVE.

Målet er å klare 3 stk "fluktrull" på DC10 for å kome unna. Spelaren vel ein ferdigheit karakteren er god i og forklarar korleis h*n brukar ferdigheiten for å kome seg unna. Ein kan berre bruke ein ferdigheit **ein gong**. So trillar spelaren ein d20 og legg til poenga for ferdigheiten.

Dersom h*n fail'ar so klarar h*n ikkje å auke forspranget.
I tillegg utløyser det ei hending for nestemann: ein stein løysnar, ei snublerot er i vegen, ei grein kjem flygande etc. Nestemann i rekkefølgja må då FØRST bruke ein ferdigheit for å kome unna hindringa med DC12. Ved 3 fails på slike DC12 vert ein so sein at soldatane tek h*n att, fangar og sler karakteren medvitslaus.

Dersom spelaren klarar DC12, har h*n unngått hindringa og kan ta eit vanleg DC10 for å springe vidare. Når 3 rundar har gått kan det vere at fleire spelarar har klart å kome seg unna, medan andre må rulle fleire gonger. Og kanskje er nokon blitt fanga.

HOGGTANN MEDIA

Dersom ein karakter eller to vert fanga, er det råd for dei andre å prøve å befri dei. Sidan det no er kveld og byrja bli mørkt, kan dei med vellukka gruppestealth DC12 snike seg etter fiendane. Ved eit mislukka gruppestealth er det nokon som høyrer dei, og dei må ta ein ny gruppestealth for å gøyme seg mot soldatane sin INVESTIGATION (d20 + 0). Mislukkast dette vert dei oppdaga og angripne av 3 soldatar.

Soldatane som har fangane slår leir når dei kjem tilbake til vegen. Dei tenner bål, tek handjern på fangane og sett dei i fangevogna. Det er 5 soldatar som voktar dei, medan resten er ute og leitar etter dei andre. Karakterane på frifot kan lage ein distraksjon og befri dei, eller evt gå i kamp.

Del 3: Kvile

Når karakterane har kome seg vekk frå sine forfølgjarar, tvinger me spelarane til å la karakterane ta seg ein pause, og dermed ein puzzle (vanskelegheitsgrad: enkel).

De stressar vidare gjennom skogen. De kjenner dykk tryggare etterkvart som avstanden til fienden aukar, men de er slitne. De treng ein kvilepause for å kome til hektene att. Månen gir litt lys, men det er mørkt i skogen. Lengre framme kjem de til ein liten lysning på ein bakketopp. Her har de grei utsikt til å sjå om fiendar kjem, og de vel å ta ein pause her. Det kan sjå ut som det har vore ein oppmerka sirkel her tidlegare. I utkanten av sirkelen står det restar av 3 statuar i stein som alle vender innover mot kvarandre og mot sentrum av lysningen.

Forhåpentlegvis vil spelarane bli nysgjerrige og la sine karakterar undersøke statuane og plassen. Viss ikkje får du som GM oppmuntre dei. Du kan til dømes sei at den karakteren i gruppa med mest kunnskap til magi føler at det er noko spesielt med plassen. Dersom nokon bruker "detect magic" vil statuene vere tydeleg magiske.

Sjølv om statuane er dels øydelagde, kan ein sjå at det er 2 kvinner og 1 mann. Dersom dei undersøker statuene grundigare (INVESTIGATION DC) kan dei sjå at alle har ein medaljong rundt halsen med symbol på. Den eine kvinna har vatnsymbol, den andre kvinna har solsymbol og mannen har vindsymbol. I tillegg kan dei sjå (om dei treng fleire hint) at det ser ut som at smykkene skil seg ut frå resten av statua. Kan det vere bevegeleg?

HOGGTANN MEDIA

Dei karakterane som kan litt historie og religion (HISTORY eller RELIGION DC) veit at Maeraki (nabolandet som invaderte) har eit kastesystem der befolkinga er delt i 3 ulike grupper. Dei ulike kastane har sin eigen heilage/gudeliknande person.

Lågkasten - dei nedst på rangsstigen, tenarar etc - symbolisert med gudinna **Diena** og eit **vatnsymbol**.
Midtkasten - handverkarar, handelsfolk etc - symbolisert med guden **Mittel** og eit **vindsymbol**.
Høgkasten - øvst på rangsstigen, adel og slekt av keisaren - symbolisert med gudinna **Edel** og eit **solsymbol**.

Løysninga på puzzle er å trykke på smykka i rett rekkefølgje. Dersom dei trykker på feil smykke først, skjer det ingenting. Dersom dei trykker på rett smykke kjem det ein klikkelyd.
Rett rekkefølgje er SOL (Edel) - den viktigaste først sjølvsagt - VIND (Mittel) og so VATN (Diena) til slutt.
Eksempel: Dei trykker først på VATN (feil) ingenting skjer. Dei trykker so på SOL (som er første symbol i rekkefølgja) og får "klikk". Dei trykker so på VIND (feil) og ingenting skjer. Mekanismen er då nullstilt og dei må starte på nytt med SOL.

Når dei får rekkefølgja korrekt skjer dette:

Det kjem ein klikkelyd i det du trykker på medaljongen. Etter nokre sekundars stillheit høyrer de ein summelyd. Lyden vert høgare og høgare. Plutseleg lyser medaljongane opp og skyt kvar sin stråle av sterkt lys inn mot sentrum av klarningen. Strålane treff kvarandre og de kjenner at heile lufta rundt dykk dirrar av energi. Men energien kjennes ikkje farleg ut, snarare tvert om. De kjenner at den gir dykk kreftene tilbake. De føler dykk opplagde, som om de har fått sove ut og er fulle av energi.Og alt dette skjer på kort tid. Lysstrålane frå dei tre statuene summar av energi der dei treff kvarandre og samlast i midten av lysninga. Summinga vert høgare, og ut frå sentrum skyt det plutseleg ein kraftig stråle av lys rett til vers. Strålen går langt til himmels ei lita stund, før summinga avtek, strålane forsvinn og det vert mørkt att. De står overraska tilbake og ser på kvarandre, og lurer på kva de eigentleg var vitne til. So høyrer de eit høgt trompetstøt. Lyden er nære. Det er på tide å kome seg vekk!

All energien frå lysa har gjort at karakterane har fått det som tilsvarar ein "long rest". Dei har fått tilbake alle sine Hit Points / HP og Spell Slots.

HOGGTANN MEDIA

Dersom spelarane hadde det kjekt med fluktscena i “Del 2: Jaga”, kan du alltids vurdere å legge inn ei ny fluktscene her. Men då må du gjere det vanskeligare for karakterane å redde dei som evt vert fanga. Kanskje det passar betre at nokon dør framfor å bli fanga?

Om det var nok med éi fluktscene går du vidare til neste del.

Del 4: Grensekryssing

Karakterane har rista av seg fienden og kjem som planlagt fram til ein roleg grenseovergang vekke frå frontlinja. 20 meter forbi fiendens kontrollpost er Ergon (heimlandet) sin kontrollpost. Her vil det mest logiske vere å enten prøve å klatre over muren eller å kjempe seg gjennom kontrollposten. Men kven veit kva kreative spelarar kan finne på? Dersom spelarane ikkje vil klatre, gå til side 13.

Alternativ 1: Klatre over muren

Det er Keiser Grump som har fått bygd den store muren rundt Maeraki. Han meinte nabolanda snylta på nasjonen og ville stenge alle ute. Etter kvart viste det seg at det gjekk dårleg for Maeraki utan samarbeid med nabolanda, og keisaren byrja då å true nabolanda. Ergon (karakterane sitt heimland) bygde derfor sin eigen mur, i frykt for kva Maeraki ville finne på, og vart som kjend seinare invadert. Dermed er det 2 separate murar med 20 meter “ingenmannsland” mellom murane.

Murane er 5 meter høge (16,04 feet) og går 2 meter (6,5 feet) ned i jorda. Muren er ein meter tjukk. Den kan klatrast med 1d6 i skade dersom ein FAIL’ar DC og ein ramlar ned. Dei må klatre opp OG ned.

Det er hundepatruljar som går langs innsida av muren. Legg merke til at hunden Mastiff (stat side 11) har ADV på PERCEPTION. Så det er ei utfordring for gruppa å STEALTHE seg forbi eller mellom patruljane.

Dersom dei vert oppdaga og det vert kamp:
Level 1 karakterar: 5 GUARDs + 2 MASTIFFs
Level 2 karakterar: 4 GUARDs + 1 MASTIFF. I runde 3 kjem ein annan patrulje med 4 GUARDs og 1 MASTIFF inn i kampen.
Level 3 karakterar: 2 GUARDs + 1 MASTIFF + 1 VETERAN
Level 4 karakterar: 4 GUARDs + 1 MASTIFF + 1 VETERAN
Level 5 karakterar: 4 GUARDs + 1 MASTIFF + 2 VETERANs

Du finn stats/informasjon om Guard på side 6, og Mastiff og Veteran på side 11.

HOGGTANN MEDIA

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.

Stats/informasjon om Veteran:

Veteran Basic Rules side 403

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 17 (splint)

Hit Points 58 (9d8 + 18)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Skills Athletics +5, Perception +2

Senses passive Perception 12

Languages any one language (usually Common)

Challenge 3 (700 XP)

Actions

Multiattack. The veteran makes two longsword attacks. If it has a shortsword drawn, it can also make a shortsword attack.

Longsword. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 7 (1d8 + 3) slashing damage, or 8 (1d10 + 3) slashing damage if used with two hands.

Shortsword. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 6 (1d6 + 3) piercing damage.

Heavy Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 100/400 ft., one target. *Hit:* 6 (1d10 + 1) piercing damage.

Veterans are professional fighters that take up arms for pay or to protect something they believe in or value. Their ranks include soldiers retired from long service and warriors who never served anyone but themselves.

HOGGTANN MEDIA

Dersom dei klarar å snike seg forbi patruljane og klarar å klatre opp på muren må dei klatre ned på den andre sida. Deretter er det 20 meter i "ingenmannsland" bort til tilsvarande mur som beskyttar grensa til Ergon (karakterane sitt heimland).

FELLE: Det er 70% sjanse for at dei møter på ei felle lagt ut av Maeraki på dei første 10 meterane, og 30% sjanse for at dei møter på felle lagt ut av Ergon dei siste 10 meterane. Dei oppdagar fellene med PASSIVE eller ACTIVE PERCEPTION DC14.

Fallgrop: Dei to som går fremst fell ned i ei fallgrop og landar på spisse spyd. Dei får 1d6 i piercing damage per level karakteren er i.

Bjørnesaks: Den som går fremst trakkar i ei kraftig bjørnesaks. 1d6 slashing damage per level karakteren er i.

NY KLATRING: Framme ved den nye muren må dei klatre på ny. Hugs 1d6 i skade dersom dei fell ned frå muren/ FAILar DC på klatring.

SNIKE LANGS MUREN? Det har ikkje so mykje for seg å snike langs muren, då vil ein berre kunne trigge nye feller.
Det vil ikkje vere mogleg å snike seg inn kontrollposten til Ergon. Grenseovergangane er veldig godt opplyste på begge sider. Men dersom dei likevel prøver vil det kome flygande armbrøst-boltar frå begge kontrollpostar, sidan alle er livredde for angrep. Sjølv om det eigentleg kun er VETERAN som har heavy crossbow, så la alle soldatane ha det dersom dei prøver å snike seg inn, for å understreke at det ikkje skal vere mogleg. Eller berre sei det byrjar å regne boltar/piler mot dei, og at det er håplaust å prøve.

ERGON-KONTROLLPOST: Grenseovergangen til karakterane sitt heimland har minst 20 soldatar. Dei er tross alt redde for ytterlegare invasjon.

DERSOM DEI KLARAR Å KLATRE OVER: AVSLUTNING ALTERNATIV 1:

Dersom dei kjem seg over er det mørkt, fredeleg og stille. Men det tek ikkje lang tid før det skjer ting...

De kjem dykk ned frå muren og legg dykk ned på alle fire og kjenner på ei enorm lettelse og glede. De har det kalde, deilige Ergonske graset mellom fingrane. De er trygge. Pulsen byrjar å senke seg. I det lyden av hjertebanken dykkar roar seg er det ein annan lyd som tek over. Lyden av tunge fottrinn som kjem løpande mot dykk. 15-20 soldatar i Ergonske uniformar rettar arbrøst mot dykk, og den eine tek eit par ekstra steg mot dykk og skrik "HENDENE I VERET! HENDENE I VERET! KVEN ER DE? IDENTIFISER DYKK!"

Spelet sluttar med ei open ending. Ta gjerne ein runde rundt bordet og la spelarane fortelje kva dei tenkjer skjer med deira karakterar framover. Kanskje får du som GM idéar til ein oppfølgjar?

HOGGTANN MEDIA

Alternativ 2: Angripe kontrollposten

Sjå for deg ein grensekontroll og forklar spelarane korleis den ser ut. Kanskje er det ei vaktbu der? Ein bom eller port å gå gjennom? Det er ikkje mogleg å snike seg forbi då grenseovergangen er veldig opplyst. Om dei prøver har dei DISADVANTAGE på stealth og alle fiendar har ADVANTAGE på å oppdage dei. Dei kan alltids prøve å snakke seg gjennom, men dersom dei fortsatt går med fangedrakter skjønnar fienden umiddelbart kva som har skjedd og går til angrep. Dersom dei har på seg uniformar dei har teke frå fienden kan det gå med ein litt høg DC?

Når det gjeld kva fiendar som er ved kontrollposten, nyttar me same oppsett som klatrealternativ:

Fiendar ved kontrollposten:
Level 1 karakterar: 5 GUARDs + 2 MASTIFFs
Level 2 karakterar: 4 GUARDs + 1 MASTIFF.
I runde 3 kjem ein patrulje med 4 GUARDs og 1 MASTIFF inn i kampen.
Level 3 karakterar: 2 GUARDs + 1 MASTIFF + 1 VETERAN
Level 4 karakterar: 4 GUARDs + 1 MASTIFF + 1 VETERAN
Level 5 karakterar: 4 GUARDs + 1 MASTIFF + 2 VETERANs

Du finn stats/informasjon om Guard på side 6, og Mastiff og Veteran på side 11.

KLARAR DEI Å KJEMPE SEG GJENNOM? AVSLUTNING ALTERNATIV 2:

Enten klarar dei å drepe/uskadeleggjere soldatane, dei dør eller dei flyktar (for å heller klatre?). Denne slutten går ut frå at nokon, om ikkje alle, klarar å slå fienden. Dersom vaktposten har gitterport det er mogleg å sjå gjennom, eller anna som gir innsyn frå Ergon si side, vil dei ha fått med seg kva som har skjedd. Kanskje dei då ikkje er så aggressive mot karakterane?

De er blodige og slitne, men kampen er over. Stillheita legg seg over kontrollposten. De høyrer kun dykkar eigne tunge pust, i det adrenaliten byrjar å avta og pulsen senkar seg. De byrjar å gå bortover den 20 meter lange grusvegen mot den Ergonske kontrollposten. Der er det full aktivitet. Fleire og fleire soldatar kjem løpande mot smijarnsporten som stengjer grensa. Ein dwarf med stort skjegg vrir om nøkkelen og opnar porten, dekka av av 10-15 soldatar med armbrøst retta mot dykk. De er berre glad for å sjå Ergonske uniformar att, og tenkjer ikkje over faren. Dwarfen tek nokre skritt mot dykk og skrik: ““HENDENE I VERET OG KOM SAKTE MOT OSS! KVEN ER DE? IDENTIFISER DYKK!”

Spelet sluttar med ei open ending. Ta gjerne ein runde rundt bordet og la spelarane fortelje kva dei tenkjer skjer med deira karakterar framover. Kanskje får du som GM idéar til ein oppfølgjar?

HOGGTANN MEDIA

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.

HOGGTANN MEDIA

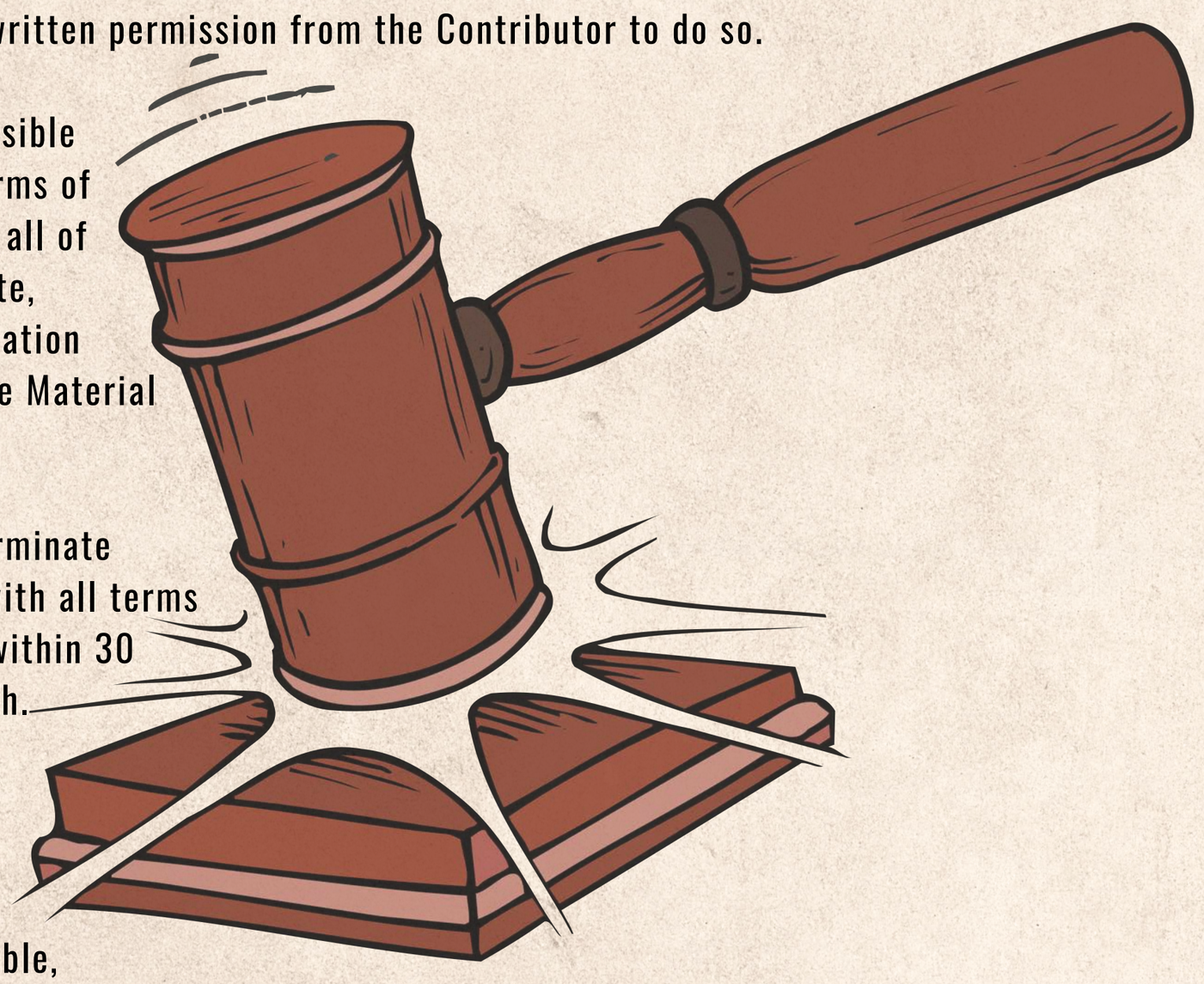
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

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.

HOGGTANN MEDIA

HOGGTANN
MEDIA

DAGGER / KNIV
Melee weapon (simple).
Finesse, Light, Range, Thrown.

To hit: Proficiency bonus + DEX eller STR modifier
Damage: 1d4 piercing + DEX eller STR modifier
(DEX ved kast, STR ved stikk.)
Range: 20/60

WHIP / PISK
Melee weapon (martial).
Finesse, Reach.

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier

Damage: 1d4 slashing + DEX modifier

SPEAR / SPYD
Melee weapon (simple).
Range, Thrown, Versatile.

To hit: Proficiency bonus + DEX eller STR modifier.
(DEX ved kast, STR ved stikk)
Damage: 1d6 piercing + STR modifier
Range: 20/60

SHIELD / SKJOLD

Gir AC + 2 når holdt i ene hånda.

SPEAR / SPYD
Melee weapon (simple).
Range, Thrown, Versatile.

To hit: Proficiency bonus + DEX eller STR modifier.
(DEX ved kast, STR ved stikk)
Damage: 1d6 piercing + STR modifier
Range: 20/60

SHIELD / SKJOLD

Gir AC + 2 når holdt i ene hånda.

SPEAR / SPYD
Melee weapon (simple).
Range, Thrown, Versatile.

To hit: Proficiency bonus + DEX eller STR modifier.
(DEX ved kast, STR ved stikk)
Damage: 1d6 piercing + STR modifier
Range: 20/60

SHIELD / SKJOLD

Gir AC + 2 når holdt i ene hånda.

HOGGTANN MEDIA

HOGGTANN
MEDIA

SPEAR / SPYD
Melee weapon (simple).
Range, Thrown, Versatile.

To hit: Proficiency bonus + DEX eller STR modifier.
(DEX ved kast, STR ved stikk)
Damage: 1d6 piercing + STR modifier
Range: 20/60

SHIELD / SKJOLD

Gir AC + 2 når holdt i ene hånda.

SPEAR / SPYD
Melee weapon (simple).
Range, Thrown, Versatile.

To hit: Proficiency bonus + DEX eller STR modifier.
(DEX ved kast, STR ved stikk)
Damage: 1d6 piercing + STR modifier
Range: 20/60

SHIELD / SKJOLD

Gir AC + 2 når holdt i ene hånda.

CHAIN SHIRT / RINGBRYNJE
Medium armor

Gir AC 13 + DEX modifier (max 2).

CHAIN SHIRT / RINGBRYNJE
Medium armor

Gir AC 13 + DEX modifier (max 2).

CHAIN SHIRT / RINGBRYNJE
Medium armor

Gir AC 13 + DEX modifier (max 2).

CHAIN SHIRT / RINGBRYNJE
Medium armor

Gir AC 13 + DEX modifier (max 2).

HOGGTANN MEDIA

HOGGTANN
MEDIA

CHAIN SHIRT / RINGBRYNJE
Medium armor

Gir AC 13 + DEX modifier (max 2).

HEAVY CROSSBOW / ARMBRØST
Ranged weapon (martial, crossbow).
Heavy, loading, two-handed.

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d10 piercing.
Range: 100/400

HEAVY CROSSBOW / ARMBRØST
Ranged weapon (martial, crossbow).
Heavy, loading, two-handed.

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d10 piercing.
Range: 100/400

HEAVY CROSSBOW / ARMBRØST
Ranged weapon (martial, crossbow).
Heavy, loading, two-handed.

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d10 piercing.
Range: 100/400

HEAVY CROSSBOW / ARMBRØST
Ranged weapon (martial, crossbow).
Heavy, loading, two-handed.

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d10 piercing.
Range: 100/400

HEAVY CROSSBOW / ARMBRØST
Ranged weapon (martial, crossbow).
Heavy, loading, two-handed.

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d10 piercing.
Range: 100/400

LONGSWORD /LANGSVERD
Melee (versatile om du brukar begge hender)

To hit: Proficiency bonus + STR modifier.

Damage: 1d8 slashing (1d10 ved bruk av begge hender) + STR modifier

SHORTSWORD /KORTSVERD
Melee (finesse)

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d6 piercing + DEX modifier

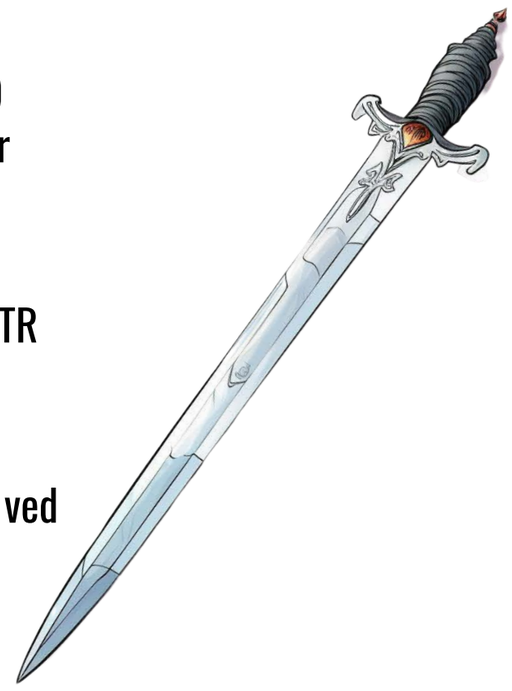
HOGGTANN MEDIA

HOGGTANN
MEDIA

LONGSWORD /LANGSVERD
Melee (versatile om du brukar begge hender)

To hit: Proficiency bonus + STR modifier.

Damage: 1d8 slashing (1d10 ved bruk av begge hender) + STR modifier



SHORTSWORD /KORTSVERD
Melee (finesse)

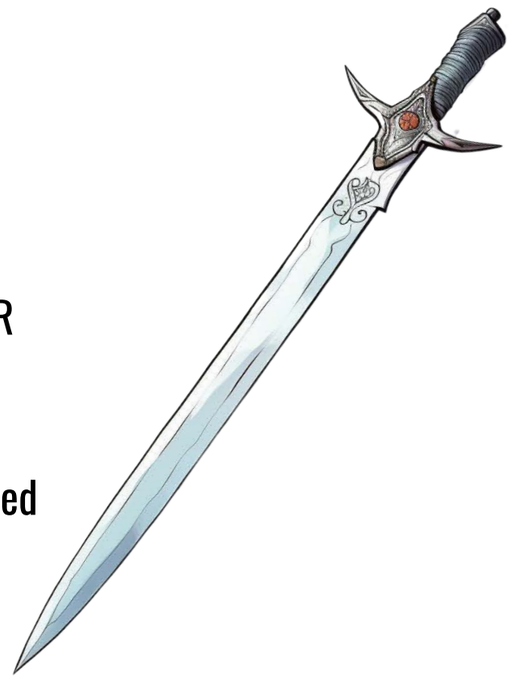
To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d6 piercing + DEX modifier

LONGSWORD /LANGSVERD
Melee (versatile om du brukar begge hender)

To hit: Proficiency bonus + STR modifier.

Damage: 1d8 slashing (1d10 ved bruk av begge hender) + STR modifier



SHORTSWORD /KORTSVERD
Melee (finesse)

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d6 piercing + DEX modifier

LONGSWORD /LANGSVERD
Melee (versatile om du brukar begge hender)

To hit: Proficiency bonus + STR modifier.

Damage: 1d8 slashing (1d10 ved bruk av begge hender) + STR modifier

SHORTSWORD /KORTSVERD
Melee (finesse)

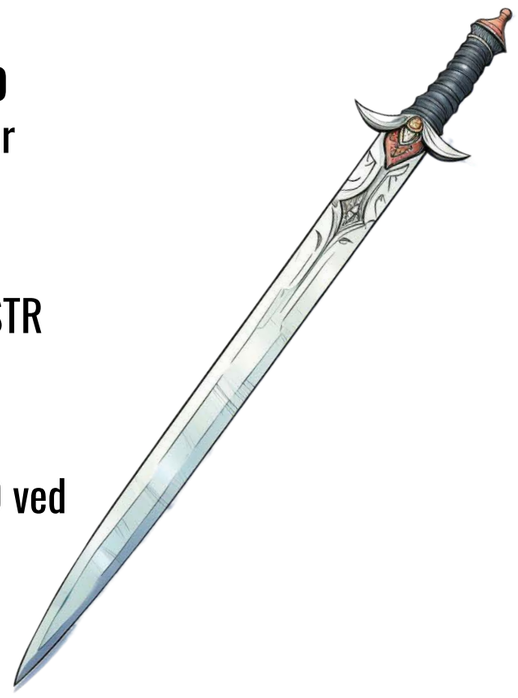
To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d6 piercing + DEX modifier

LONGSWORD /LANGSVERD
Melee (versatile om du brukar begge hender)

To hit: Proficiency bonus + STR modifier.

Damage: 1d8 slashing (1d10 ved bruk av begge hender) + STR modifier



SHORTSWORD /KORTSVERD
Melee (finesse)

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d6 piercing + DEX modifier

HOGGTANN MEDIA

HOGGTANN
MEDIA

VEDLEGG 5

HOGGTANN
MEDIA