5TH EDITION KOMPATIBELT

SKIPETS HEMMELIGHET

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





Et eventyr for opp til
5 sjøfolk level 1-5
+ spilleder.

HOGGTANN MEDIA

Forord:

Dette er et enkeltstående eventyr / one shot. Det er et togskinne-eventyr (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.

Hvordan bruke dette heftet:

Selve eventyret begynner på side 4. Bakerst finner du vedlegg som skal eller kan nyttes med spillerne.



Legal Information and Copyright Notice:

This release of SKIPETS HEMMELIGHET 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: SKIPETS HEMMELIGHET, BLODSKVULPEN, 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 spilltesterne:

Anders, Geir, Robert, Olav, Alvilde, Aurora, Anneli, Idar og Stian.

Innholdsliste:

Side 1 - Framside

Side 2 - Forord | Hvordan bruke dette heftet | Legal Information | Takk

Side 3 - Innholdsliste

Side 4 - Informasjon til Game Master | Sammendrag av eventyret

Side 5 - Del 1: Stormen

Side 6 - Del 2: Skipet

Side 7 - Kapteinens lugar | Yakhaf | Kartet

Side 8 - Del 3: Blodskvulpen | Stats/ informasjon om Blodskvulpen

Side 9 - Ballista | Del 4: Øya

Side 10 - Del 5: Grotta | Puzzle

Side 11 - Del 6: Stranda | Stats/ informasjon om Moonki

Side 12 - Del 7: Avslutning

Side 13 - Open Game License Version 1.0a

Vedlegg 1 - Skattekart

Vedlegg 2 - Kart: skip

Vedlegg 3 - Grottetak

Vedlegg 4 - Kart: strand



HOGGTANN MEDIA

Informasjon til Game Master

Spillerne kan selv velge hvilken karakter de vil spille. Uansett om de er rogue, cleric, druid eller andre klasser - så er de først og fremst sjøfolk i dette eventyret. Men gruppa må velge en av dem som er kaptein, og gjerne hvem som styrer / står ved roret.

La spillerne få vite at de er sjøfolk som skal frakte en last på 12 tønner dyr vin. De er på veg tilbake til hjemhavna si, har seilet i 5 dager og har 2 dager igjen av seilaset. De har et lite åpent seilskip med en kasse tørrmat, noen små tønner vann og roret på en liten forhøyning bakerst/akter. En mast står midt på dekk og en ballista (et våpen som ligner en stor armbrøst) står på en forhøyning fremst / på baugen på skipet. Vinen er lastet på dekk. Det er akkurat nok plass til at sjøfolka kan gå fra baugen til akter på sidene, mens tønnene tar opp plassen i midten. Øverst i masta henger Hanz, en halfling, og holder utkikk.



Sammendrag av eventyret:

- Karakterene kommer ut for en plutseleg og kraftig storm.
- De finner et drivende skip, møter en karakter og finner et skattekart (puzzle).
- De blir angrepet av et monster.
- De seiler til den mystiske øya og prøver å finne skatten (puzzle).
- De møter noen skapninger som vil angripe dem.
- De klarer å komme seg vekk fra øya(?)

Skipets hemmelighet

Del 1: Stormen

I dette eventyret kaster vi spillerne rett inn i handlingen. En stor storm kommer ut av ingenting og tvinger dem til å sette seg rett inn i handlingen og tenke fort. Eventyret blir best når du bruker din egen fantasi og forklarer hvordan ting ser og høres ut, hvordan det lukter og føles. Dersom ønskelig kan du lese den følgende teksten høyt, men det blir mer levende om du forteller det med dine egne ord:

"STORM!!!" roper Hanz fra toppen av masta. "STORM UT FRA INGENTING!!! HOLD DERE FAST!"
Og plutselig slår en mørk storm over dere, akkurat som han advarte. En storm som kommer ut av intet. En storm dere aldri har sett maken til. Store regndråper plasker mot dekk, mørke skyer og tåke velter over skipet. Enorme bølger nærmer seg. Hva gjør dere?

La dem tenke noen sekunder, og så begynner du å telle høyt ned fra 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - 0. Den naturlige reaksjonen vil feks være å sikre lasten, eller å holde seg fast. Gi dem DC for det de prøver på, feks DC15 på å sikre lasten, DC12 for å holde seg fast.

Dersom du kommer til 0 og de ikke har kommet på noe å gjøre får dette konsekvenser.
Konsekvens 1: Fortell hvordan en diger bølge skyller over båten og tar med seg 1d12 av de 12 vintønnene som står på dekk. Etter at du har fortalt hva som har skjedd spør du på ny: Hva gjør dere? Venter litt og begynner ny nedteljing. Gjør totalt 3 slike nedtellinger. Hev gjerne stemmen for hver nedtelling og stress spillerne mest mulig. Forklar med egne ord hvordan konsekvensene skjer.

Konsekvens 2: et stormkast tar tak i seilet og det revner øverst.
Konsekvens 3: en ny, diger bølge slår over båten og alle må ta DEX SAVE DC14 eller bli slengt i rekkverket og tar 1d4 i skade for hvert level spilleren er i.



Etter den siste runden av nedtelling skjer dette (les / fortell raskt og intenst med høy stemme):

Havet og vinden pisker rundt dere i vilt raseri, med digre bølger som kræsjer mot sidene på skipet. Regnet pøser ned og vinden uler som en hylende demon. Plutselig blir dere blendet av et voldsomt lys og et øredøvende brak gjør at dere må holde dere for ørene.

Så skifter du til å snakke rolig og nesten hviske - særlig på slutten:

Og så blir det helt stille. Når dere klarer å se igjen etter å ha blitt blendet av det skarpe lyset, ser dere at havet har gått fra totalt kaos til en glassaktig ro. Skyene har passert som om de aldri var der. Dere står og summer dere i noen sekund da det med ett:

Så smeller du håndflata ned i bordet så du lager et høyt dunk som forhåpentligvis skremmer spillerne.

HOGGTANN MEDIA

Plutselig ligger det en liten forkullet kropp på dekk. Det ryker litt fra det forbrente liket og det lukter en søtlig svidd og kvalmende lukt. Ut fra det dere ser av de brente klærne, skjønner dere at personen er Hanz. Han må ha blitt truffet av lynet mens han hang i toppen av masta, og nå ligger han her, brent og død. Den ville stormen har kostet dere dyrt. Hva vil dere gjøre?

Noe av lasten har gått overbord, enten vintønner eller i alle fall tønnene med drikkevann. Spillerne kan ta en Perception DC og se om de ser noe i vannet. Så kan de prøve å bruke ballistaen til å få tak i det. Ballistaen, som har fått kjælenavnet "Toro" har 3 spesialbolter med nett, som de kan skyte mot tønnene. Altså 3 sjanser til å fange en tønne. "Toro" har +2 for å treffe, og de må ha DC12 for å fange en tønne med nettet. Mer info om Ballista finner du på side 9.

Ellers? Blir det begravelse til sjøs? Hvem vil i så fall holde avskjedstalen? Kanskje en DC i performance? Må seilet repareres? Hvem klatrer opp og balanserer ut på masta for å reparere? DC i acrobatics? Etter hvert er de klar for å heise seil og fortsette ferden.

Del 2: Skipet

I det skumringen begynner å senke seg over havet, ser dere noe i horisonten. Et annet, større skip. Men noe virker merkelig. Når dere kommer nærmare ser dere at skipet er skadet. Det driver sakte og mål-løst rundt, med knekt mast. Havets stillhet henger som ein tåke rundt det ensomme skipet. Det er ingen sjeler å se, hverken ved roret, eller på dekk. Det virker som om skipet har blitt etterlatt til sin egen skjebne. Et spøkelse av et skip som er fanget i et evigvarende mareritt på det uendelige havet.

Nå er det meningen at spillerne skal gå ombord i skipet. Sidan de vet at one shot'en heter "Skipets hemmelighet" får vi tro at det inspirerer dem til å gå ombord. Viss ikke kan du som GM oppmuntre dem ved å fortelle at det er alle skip sin plikt å hjelpe hverandre i nødstilfelle. Om ikke annet så er det vanlig å finne kapteinens logg for å finne ut mer om hva som kan ha skjedd.

INFO OM SKIPET:
Fra sitt eget skip ser de at det er skader på det ensomme skipet. Deler av rekkverk er knekt av. Masta er knekt cirka 1,5 meter oppe og alt av seil og bommer er vekk. Skipet kan derfor ikke repareres eller taues av deres eget skip.



Når de går ombord, eller dersom noen i forkant klatrer opp i masta på deres eget skip kan h*n se (med en grei perception DC?) at det er tegn etter kamp på dekk. Blodsøl, våpen og en hatt eller to ligger spredt rundt på dekk. Det er også interessant å se at det ligger et dels ødelagt svart flagg på dekk - et flagg som blir brukt av pirater. Er dette et piratskip? Dette skipet har ballista (uladet) både i baug og akter, på forhøyet platå, med trapp opp til platået. Roret er akter.

HOGGTANN MEDIA

På dekk er det en liten luke som går ned under dekk til oppholdsrom der mannskapet ville ha sovet i hengekøyer, og en liten bysse til å lage mat. I tillegg er det ein stor luke til lasterommet. Det er ingen last ombord, og ingen mannskap. Det er personlige eiendeler å finne, men ingenting av særlig verdi.

Dersom spillerne ikke velger å gå inn i kapteinens lugar kan du fysisk lage en lyd de hører der inne fra (feks bank lett i bordet) eller forklar at det fremdeles er veldig stille etter stormen, men at stillheten blir avbrutt av en lyd fra kapteinens lugar.

KAPTEINENS LUGAR:

Den unge mannen Yakhaf gjemmer seg under skrivebordet i rommet. Han ligger i fosterstilling og skjelver. Han er livredd og i sjokk. Karakterene kan finne han med DC, eller de hører han mumle når de går nærmere skrivebordet. Dersom de hører etter kan de høre hva han sier.



Kapteinen sin lugar er som en mørk hule av treverk, der to skitne vinduer akter sender et dunkelt lys gjennom rommet. Det lukter av sveitte, tobakk og mugg. Et lite bord med noen krakker står midt på gulvet. I en krok står det et robust skrivebord. En enkel seng står på motsatt side med en skipskiste ved fotenden. På veggene henger gamle kart, et utstilt krumsverd og et utstoppa villsvinhode.

YAKHAF:

Det som i utgangspunktet kan se ut som en haug med klær er en ung mann som ligger i fosterstilling under skrivebordet, med ryggen til rommet. Han holder seg for ørene og skjelver. Han mumler det samme om igjen og om igjen: “Være stille. Være stille. Det kommer. Det kommer”.

Dersom karakterene prøver å få kontakt med han ved å snakke, so hører han dem ikke. Han er i sjokk og holder seg for ørene. Dersom de fysisk tar i personen, eller skriker til han, skvetter han til og hysjer på dem. Han gjentar setningene, men legger til “Vi må vekk. Få meg vekk. Dere kan få skatten. Få kartet. Bare få meg vekk. Stille. Må være stille. Ellers kommer det. Være stille”.

Han vil ikke forklare hva som “kommer”, men gjentar det han har sagt. Om noen spør om kartet eller skatten peker han på skipskista (som er låst). Her finner karakterane kartet på vedlegg 1 og 1d20 gullmynter. Gi kartet til spillerne.

KARTET:

Kartet viser omrisset av øya på den ene sida, med lengde- og breddegrad øverst og til høyre for øya. Dersom de skjønner at de kan sjekke lengde- og breddegradene opp mot karta på veggen, finner de et ørlite kryss på det kartet. Det er ingen øy der, men et lite kryss, som neppe er tilfeldig.
I tillegg står det et ord “Moakah”, som ingen av dem skjønner eller vet hva betyr. Men dersom de bruker dette ordet når de møter Moonki-skapningene vil dette gjøre skapningene vennlige.

HOGGTANN MEDIA

På den andre sida er det to hodeskaller og en grotte. Dersom de sirkler rundt denne øya, eller triller bra på Perception der, ser de en hodeskalle på en stake på den ene stranda. Når de går til denne ser de tilsvarende hodeskalle i skogkanten. Går de til denne ser de inngangen til grotta.

Når karakterene har tydet kartet, kanskje ved gode rull eller hinting fra deg som GM, finner de ut kartet viser til en lokasjon bare en dag unna, som ikke sinkar dem mer enn en halv dag.

Del 3: Blodskvulpen

Så fort karakterene går ut fra kapteinens lugar, sammen med Yakhaf, blir de angrepet av monsteret som Yakhaf var så redd for: Blodskvulpen.



Det er tydelig at Yakhaf/den redde sjømannen egentlig ikke har lyst å forlate lugaren. Han ser livredd rundt seg. Plutseleg setter han i et skrik, i det en lang tentakkel skyter opp fra vannflata, griper tak i han, og drar han ned i det kalde og mørke dypet med rå styrke. En anne tentakkel dukker opp, klar til angrep. Trill for initiative!

Om ønskelig finner du kart med rutenett som du kan bruke til kampen som vedlegg 2.

Stats/informasjon om Blodskvulpen:

Blodskvulp

Large beast, unaligned

Armor Class:
For level 1 spillere = AC11.
Level 2 = AC 12, L3 = 14, L4 = 16, L5 = 18.
Hit Points:
For level 1 spillere = HP 70.
Level 2 = HP 90, L3 = 110, L4 = 130, L5 = 150.
Speed 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Blodskvulpen begynner angrepet med en tentakkel rett øst for piratskipet.
Tentaklene rekker 25 feet / 1x5 ruter og kan derfor angripe personer på skipet.
I runde 2 (level 3-5) eller runde 3 (level 1 og 2) dukker det opp en tentakkel nummer 2 rett nord for karakterene sitt skip, kant i kant med sjørøverskipet. Du kan legge til flere tentaklar for å gjøre det vanskeligere.
I runde 4 kan hodet (størrelse large, 4 ruter i kvadrat) dukke opp rett øst for piratskipet (kant-i-kant med skipet, klar til å spise karakterene).

Multiattack:
Blodskvulp gjør 2 angrep ved level 1 og 2, og 3 angrep ved level 3 og oppover.
Tentakkel: Melee Weapon Attack +4. 1d6 bludgeoning skade per level spillerne er i. Tentakkelen har ADV på å gripe/grapple personer og å komme seg løs.
Bit: Karakterer som Blodskvulp får ved hodet sitt, kan han bite.
Melee Weapon Attack +4. 1d6 piercing skade per level spillerne er i.

HOGGTANN MEDIA

Ballista:

Både karakterene sitt skip og piratskipet er utrustet med ballista, et våpen som ser ut som en stor armbrøst. På karakterene sitt skip er ballistaen montert framme på baugen, er ladet og klar til å skyte. På sjørøverskipet er det montert ballista både framme på baugen og bak/akter. Desse er ikke ladet.

Alle karakterene kan bruke ballista, men de er vanskelige å bruke. Samtlige ballista har Ranged Weapon Attack +2 og gir 2d12 i piercing skade ved treff. Det tar en runde å lade ballistaen med ny bolt (pil).

Etter kampen er det tid for å stelle sårene sine, begrave dei døde, lage Blodskvulp-sushi? Karakterene kan ta short rest, men de får long rest på vei til den mystiske øya på skattekartet.

Del 4: Øya



Karakterene ser øya fra avstand. Dersom de sirklar rundt øya, eller triller godt på Perception kan de legge merke til en hodeskalle som er satt på en påle på den ene stranda. De kan komme i land ved å bruke en liten robåt de har tilgjengelig på skipet sitt.

Når de kommer til hodeskallen kan de se en annen oppreist hodeskalle i skogkanten inn mot jungelen. Går de videre til denne kan de så vidt se det som ser ut som en grotte i et lite fjellparti. Det går en smal sti fra denne hode-skallen og mot grotta. Karakterene må bli enige om hvilken rekkefølge de går i (marching order).

FELLE:

Skjult grøft: Etter noen hundre meter er det gravd en felle. Dersom den som går først har Passive perception på 15 ser h*n fella og kan prøve å unngå denne. Dersom den som går fremst leter etter feller må h*n trille Perception eller Investigation DC15 for å se fella. Ellers går de 2 fremste i fella. Bakken forsvinner under dem og de faller ned i en grøft med sylskarpe pinner smurt inn med noe rødt stoff (blomsterpollen fra de omkringliggende giftige blomstrene). De får 1d6 piercing skade per level spiller er i (level 3 spiller får 3d6 i skade). I tillegg får de DISADVANTAGE på alle kast i 24 timar pga gifta.
Dersom de ser fella og prøver å gå rundt er det mange utrolig vakre planter i skarp rødfarge rundt stien der fella er. Disse er giftige, og om nokon huggrt de ned utsonderer de pollen, eller de kan få pollen på seg om de tar på blomstrene. Dette gir 1d4 posion skade per level spiller er i. I tillegg får de DISADVANTAGE på alle kast i 24 timar pga gifta.

HOGGTANN MEDIA

Del 5: Grotta

Det er kveld når de kommer til grotta. Det er en liten og mørk grotte, men en opning i taket slepper inn svakt lys fra månen. Dette lyset gjør at spillerne legger merke til noen edelstener som ligger på bakken rundt en rund stentavle. Edelstenar av ulik farge: blå, gul og hvit. Den runde steintavla har mange små fordypninger i seg, i noe som ser ut som et tilfeldig mønster. Ellers er grotta tom, men om noen triller greitt på Investigation kan de se at den innerste grotteveggen ser ut til å være uthogd og bearbeidet (ikke naturlig).



PUZZLE:

Her er meningen at edelstenane skal plasseres i et spesielt mønster på stentavla. Dersom de ser gjennom opningen i taket og opp på himmelen kan de få vedlegg 3 utlevert. Der ser de mønsteret de er ute etter.

Dersom de trenger tips kan den som er styrmann eller lignende trille Wisdom og skjønne at fordypningene på stentavla minner om ulike stjernetegn og stjernenes plassering på himmelen.

Når de finner løsningen og legger edelstener av rett farge på rett plass åpner det seg en inngang til et skjult kammer innerst i grotta (der noen kanskje la merke til at veggen var bearbeidet). Inne i det skjulte kammeret finner karakterene en stor skattekiste full av edelstenar, gullmynter og andre verdisaker. De kan plukke med seg utvalgte skatter eller bære med seg hele kista om de vil. Men kista er tung og krever kanskje at flere enn to bærer den?



Ikke lenge etter at de har fått åpna den hemmelige døra og sett skatten kan du lage 3 svake trommelydar, feks “bom, bom-bom” med stemmen eller ved å dunke fingeren i bord-plata. Dette er lyden av Moonki-skapningene som har funnet robåten til karakterene, og som tilkaller hjelp. Gjenta lyden med jevne mellomrom. Lyden blir sterkere når karakterene kommer nærmere båten, og kanskje det kommer svar fra den andre siden av øya?

HOGGTANN MEDIA

Del 6: Stranda

Når karakterene kommer ned igjen til stranda ser de at det står 5 hårete skapninger (Moonkis) nede ved robåten deres. Den ene har en tromme, og når han ser karakterene slår han trommekoden et par ganger før han legger vekk tromma og tar fram spydet sitt. De er klare til kamp. De roper noe uforståelig mot karakterene, og om de ikke svarer noe forståelig tilbake blir det kamp. Inne fra jungelen kommer det svar på tromminga...

Dersom spillerne seier ordet fra kartet, **Moakah**, høyt til Moonki, blir Moonki vennlige og hjelper karakterene med å bære kista ombord i båten.

Dersom karakterane er i level 1 er det nok med de 5 Moonki'ane.
Dersom level 2 kan det komme 3 Moonki'ar ut fra jungelen etter runde 3.
Dersom level 3 kan det komme 4 Moonki'ar ut fra jungelen etter runde 3.
Dersom level 4 kan det komme 6 Moonki'ar ut fra jungelen etter runde 3.
Dersom level 5 kan det komme 8 Moonki'ar ut fra jungelen etter runde 3.

Poenget for karakterene er ikke å slå alle motstanderene, men å komme seg vekk fra øya. Etter 6 runder kan det komme 15 nye Moonki'er ut fra jungelen. Men disse har skjold og skikkelige spyd, og ser mer ut som krigerer enn jegerer.

Om ønskelig finner du kart med rutenett som du kan bruke til kampen som vedlegg 4.

Stats/informasjon om Moonki:



Moonki

Medium beast, unaligned

Armor Class: 11.
Hit Points: 10.
Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Moonki har ADVANTAGE mot å bli grapple'a og på DEX Saving throws.

Angrep:
Kjepp: Melee Weapon Attack +3. 1d6 +2 bludgeoning skade.
Spyd: Melee Weapon Attack +3. 1d6 + 2 piercing skade.

HOGGTANN MEDIA

Del 7: Avslutning

Enten dør de på stranda, de klarer å komme seg unna eller Moonki'ene hjelper dem. Moonkiene liker ikke vann, så de følger i alle fall ikke etter båten i det de ror utover. Men kanskje kommer det et spyd eller to flyvende mot karakterene?

Dei overlevende kommer seg ombord i skipet. Seiler de hjem eller til en annen havn? Fikk de med seg skatten? Hva skal de i så fall bruke sin del til? Eller kommer noen til å myrde de andre for skatten? Avslutt gjerne spillet med en prat rundt bordet der spillerne forteller hva som skjer videre.



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

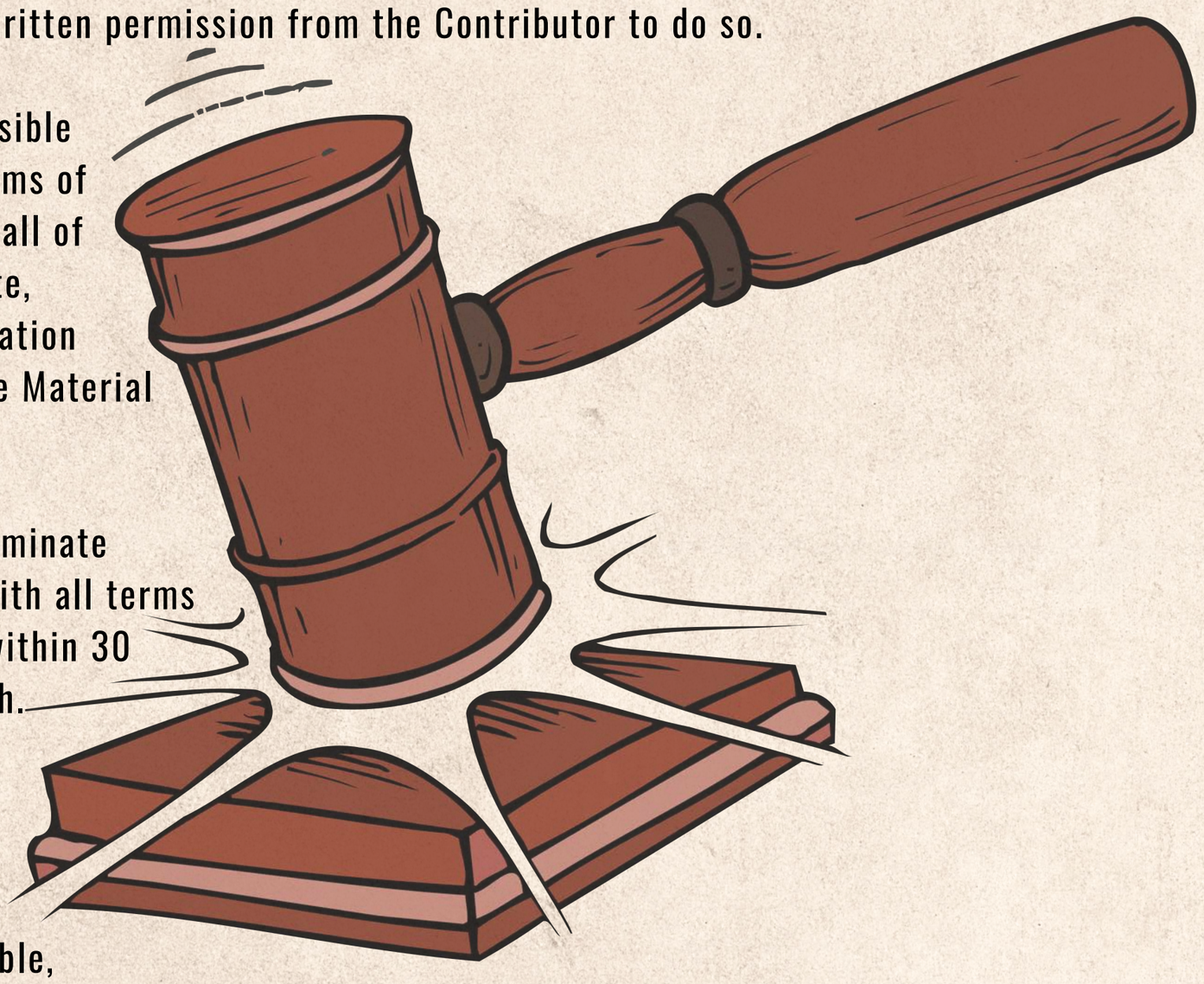
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

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

01 28 21

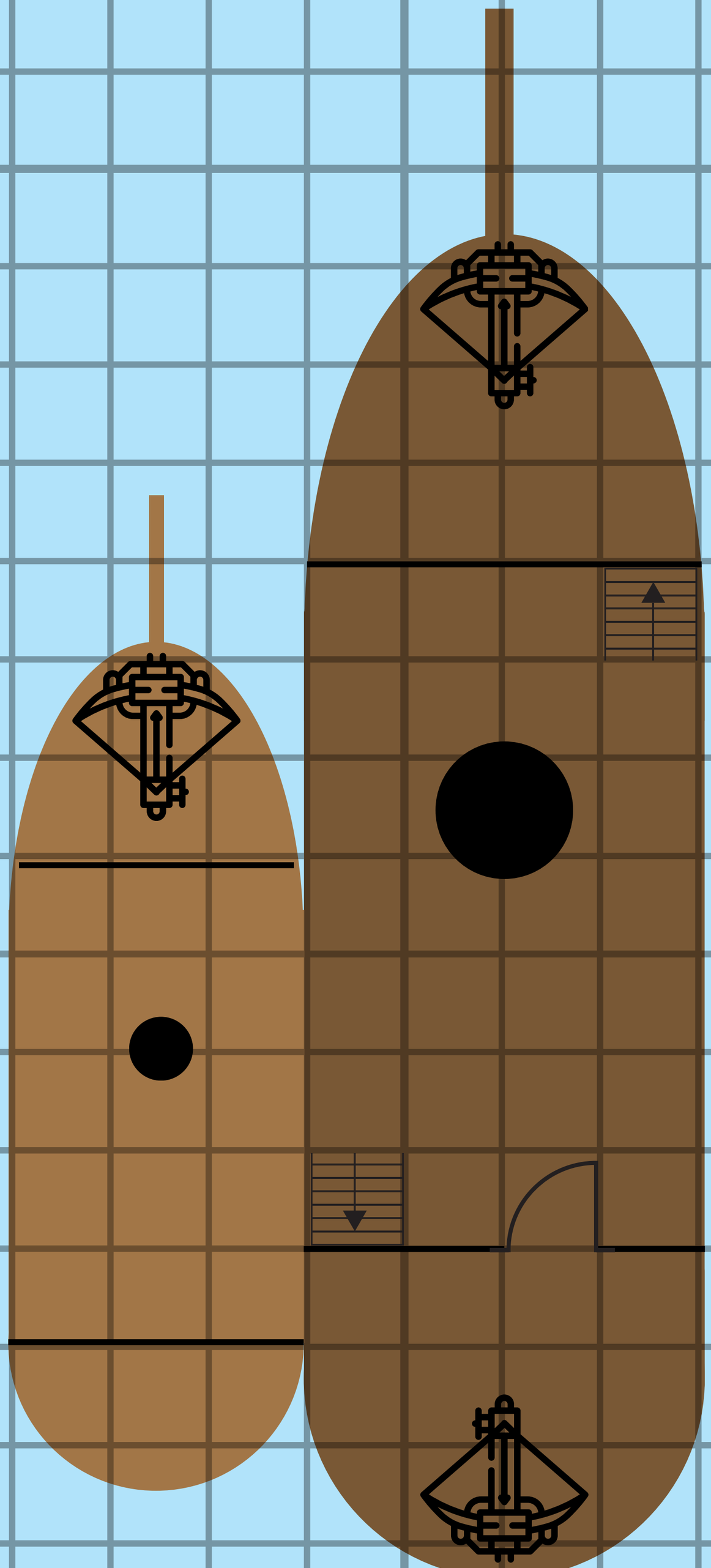


07 02 38

Moakah !

VEDLEGG 1





VEDLEGG 2

HOGGTANN
MEDIA

VEDLEGG 3

HOGGTANN
MEDIA

VEDLEGG 4

HOGGTANN
MEDIA