

5TH EDITION KOMPATIBELT

DEN STORE JAKTA

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



Eit nybyrjareventyr for
opp til 5 goblins
+ speleleiar.

Kva er 5E, og rollespel?

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

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

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

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

Takk til speletestarane:

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

Forord:

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

Det vert brukt ein del engelske ord sidan 5E vert utgitt på engelsk.

Dersom du har spørsmål eller tilbakemeldingar, vil vi gjerne høyre frå deg, på post@hoggtann.com.

Dersom eventyret gir meirsmak er det mogleg å låne terningar og 5E-bøkene "Dungeon Master's Guide", "Player's Handbook" og "Monster Manual" på Sogndal bibliotek.

Korleis bruke dette heftet:

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

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

Legal Information and Copyright Notice:

This release of DEN STORE JAKTA is done under version 1.0 of the Open Gaming License (page 22), and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Designation of Product Identity: The following items are hereby designed as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Gaming License, version 1.0:

Den Store Jakta, all proper nouns, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document or have been released as Open Content.

© 2023 Hoggtann Media. All rights reserved.

The works of fiction, including but not limited to stories, characters, and associated content, presented here, 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 - Framside

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

Side 3 - Forord | Korleis bruke dette heftet | Legal Information

Side 4 - Innholdsliste

Side 5 - Terningar

Side 6 - Døme på karakterark, med viktige punkt

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

Side 8 - Døme på skills/ferdigheiter

Side 9 - Den Store Jakta. Del 1: Store Høvding Fluus

Side 11 - Del 2: Sjaman Turek

Side 12 - Puzzle

Side 13 - Del 3: Nettet i treet

Side 14 - Del 4: På jakt | Info/Stats Giant Badger

Side 15 - Korleis kamp fungerer

Side 16 - Får ein spelar 0 eller minus i HP?

Side 17 - Kamp og kart

Side 18 - Del 5: Fangsten

Side 19 - Info/Stats for vaksen Owlbear

Side 20 - Del 6: Flukta

Side 22 - Del 7: Heimkomst

Side 23 - Open Game License

Version 1.0a

Side 25 og utover - Vedlegg



Terningar:

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

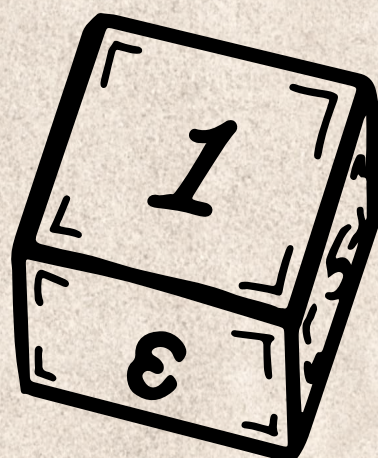
D20 er den mest brukte terningen i 5E.



D4



D6



D8



D10



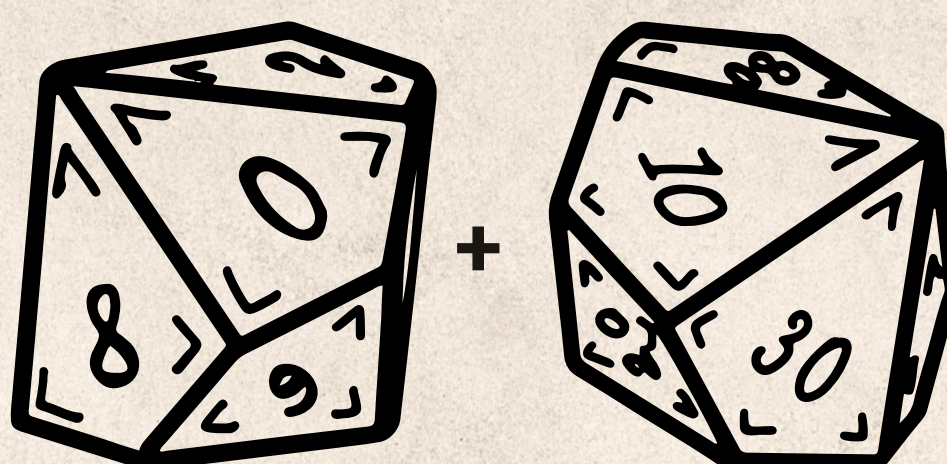
D12



D20



D100



Informasjon til Game Master

Les gjennom eventyret nokre gonger, slik at du hugsar kva som skal skje. Før de byrjar kan du fortelje spelarane at dei er goblins (ca 1 meter høge "troll") med ulike ferdigheiter/klassar. Del ut karakterarka du finn bakerst, slik at kvar spelar får ein karakter kvar. Sidan dette er eit kort eventyr (engelsk: one shot) er det avgrensa kva spelarane kan gjere. Dei vert spora i "rett retning" av deg som GM.

Samandrag av eventyret:

1. Store høvding Fluus vil ha eit vaktstyr til borga, i tilfelle inntrengarar kjem. Han beordrar spelarane til å finne eit høveleg vaktstyr.
2. Spelarane må snakke med stammens sjaman for å finne ut kva dyr dei skal fange. Dei må løyse ein puzzle som fortel at dei må finne ein OWLBEAR. Eit digert monster som ser ut som ein bjørn, men med hovudet til ei ugle.
3. Spelarane må hente ned eit nett som ligg høgt oppe i eit tre.
4. Dei kan hamne i kamp med ein GIANT BADGER.
5. Dei finn både owlbear mor og born.
6. Dei må flykte frå owlbear.
7. Dei dør eller returnerar til borga med eller utan fangst.



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

Lage Dice checks:

Nokre gonger vil spelarane dine finne på ting verken du eller dette eventyret har tenkt på. Med mindre det dei vil gjere er veldig enkelt, lagar du ein Dice check (DC) for det dei vil prøve på.

Først bestemmer du kva skill / ferdigheit dei skal bruke.

Deretter bestemmer du kva minste tal/DC dei må få.

So trillar dei ein d20 og legg til poeng for ferdigheit. Resultatet må vere lik eller meir enn det du set som DC.

Sett din vanskelighetsgrad ut frå det du meiner er korrekt:

DC5 - enkel DC10 = middels DC15 = utfordrande

DC20 = vanskeleg DC25+ = veldig vanskeleg

Døme på skills/ferdigheiter:

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

Acrobatics: Kroppsbevegelsar som krev balanse, fart og presisjon. Slenge seg i tau, balansere på ein kant.

Animal handling: Kor flink ein er med dyr. Klarar ein å roe ned eit dyr eller forstå kva det vil?

Arcana: Kunnskap om magi. Forstå spells.

Athletics: Kroppsbevegelsar som krev styrke. Å symje, klatre og hoppe.

Deception: Kor flink ein er til å lyge og lure. Spele død, forkle seg, lyge overbevisande.

History: Kor mykje ein veit om verdas historie og det som har skjedd før. Kva veit ein om ei gamal hule ein snublar over?

Insight: Magekjensla. Skjønnar ein om nokon lyg? Merkar ein at ein vert forfulgt? Lese kroppsspråk.

Intimidation: Klarar ein å skremme eller true nokon?

Investigation: Å leite aktivt etter noko. Finne skjulte knappar, lese etter spor i ei bok.

Medicine: Stabilisere døande personar, pleie eit sår.

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

Perception: Bruke sansane til feks å unngå/oppdage feller. Lytte, sjå, føle og oppdage.

Performance: Kan ein underhalde folk? Med sang, dans, eller kanskje ei historie?

Persuasion: Å overbevise/overtale nokon. Prute på ei vare, få nokon til å gjere noko.

Religion: Kunnskap om gudar og ulike religionar.

Sleight of hand: Kor flink og rask ein er med hendene. Lommetjuveri, korttriks, sjonglere.

Stealth: Kor flink ein er til å snike stille, skjule og gøyme seg.

Survival: Overlevelse. Finne og følgje spor etter dyr. Finne spesielle planter eller dyr til mat eller medisin.

SKILLS / FERDIGHEITER

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

Den Store Jakta

Del 1: Store Høvding Fluus

Det er opp til deg som GM korleis du vil rollespele/forklare Høvdingen. Er det mann/dame, korleis ser h*n ut, kva stemme og dialekt etc? Eventyret blir best når du legg til din eigen fantasi og forklarar korleis ting ser og høyses ut, korleis det luktar og kjennes. Dersom ynskjeleg kan du lese den følgjande teksten høgt, men aller helst fortelje det med dine egne ord:

De tilhører det same vaktlaget i den ærverdige goblinstammen «Natteramp». Stammen har nettopp flytta til nokre gamle slottsruiar. Den siste veka har vore travel, med flytting frå dei gamle grottene og til den nye basen. No har de endeleg fått alt i hus, og prøver å slappe av litt. Ein liten goblin gut kjem springande og gir dykk beskjed om å kome til Store Høvding Fluus snøggast råd. De kjem dykk på føtene og går inn i den store tronsalen, der den store høvdingen sit på ei delvis øydelagd trone. Ved sidan av høvdingen står ein høg, fryktinngytande bugbear. De kjenner han som livvakten til kongen, bugbearen Borr. Han ser stygt på dykk.



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

Høvdingen er veldig hårsår og lett å fornærme. Dersom spelarane seier ting h*n ikkje likar, truar h*n dei med piskeslag eller at h*n vil mate dei til sin livvakt bugbear Borr.

Medan goblins er ca 1 meter høge, er Borr minst 2 meter høg, og ser ut som ein stor, hårete goblin med masse musklar. Han seier minst mogleg, men gryntar. Faktisk har ingen av spelarane sine karakterar høyrte han snakke. Men dei er redd han, sidan han er so stor og sterk.

Dersom spelarane er frekke med høvdingen kan Borr slå dei i hovudet, og dei tek 1 HP i skade.

Gjerne rollespel med dine egne ord kva høvdingen seier, og legg opp til at spelarane kan ha ein dialog med høvdingen. Når du spelar ut høvdingen kan du byrje med at h*n seier h*n har høyrte gode ting om dette vaktlaget og ber dei introdusere seg til h*n. På denne måten får du spelarane i prat.

Under står det kva høvdingen fortel gruppa.

- Høvdingen er ekstremt nøgd med seg sjølv for flyttinga til borga.
- Høvdingen treng eit vaktdyr i borga, i tilfelle inntrengjarar. H*n beordrar spelarane til å fange eit høveleg dyr.
- For å få velsigning vil høvdingen at goblinuden "Den mektige" skal bestemme kva dyr det skal vere. Høvdingen ber spelarane snakke med Sjaman Turek, slik at han kan kontakte "Den mektige" og få svar om kva dyr spelarane skal fange.
- Bugbear Borr skal følgje dei til Sjaman Turek. Sjamanen bur i ei jordhytte djupare inn i skogen, for å ha betre kontakt med gud og naturen.
- Om spelarane har spørsmål til korleis dei skal fange dyret, er Høvdingen veldig klar på at det IKKJE er h*ns problem, men noko dei må finne ut av sjølve.
- Bugbear Borr vil ikkje snakke med dei. Han bere gryntar og dyttar gruppa framfor seg, medan han peikar kor dei skal gå.

Etter ein halv time kjem dei fram til jordhytta.



Del 2: Sjaman Turek

Det er ganske mørkt i skogen der jordhytta står. Dei høge trea skuggar for sola. Det er masse knoklar og bein utanfor hytta, korgar med sopp og larver, glas med slimete augeeple? Eit skite og slitt forheng, som fungerer som dør er lukka, men det stig røyk opp frå pipa/holet i taket. Kva vil dei gjere?

Dersom gjengen ropar etter sjamanen skjer det ingenting. Men inne i hytta finn dei han i ein slags transe. Røyken i hytta sler mot dei og svir i augene, og dei byrjar føle seg svimle.

Alle spelarane som går inn må klare CONSTITUTION SAVING THROW DC10.

Spelarane ser på SAVING THROWS på karakterarket. Dei trillar d20, legg på talet i ruta (i dette dømet +2). Dersom spelar får 10 eller meir er h*n ok. Får h*n 9 eller lågare byrjar karakteren å spy og mistar 1 Hit point/HP.

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

Sjaman Turek ensar ikkje at dei kjem, og nokon må fysisk riste eller slå, tømme vatn eller anna, for at han skal kome delvis ut av transen. Han snakkar masse tull (tungetale?) med ord og lydar som ikkje er til å forstå. Dersom spelarane stiller han enkle spørsmål om kva dyr dei skal fange -

Det ser

forstår han nok til at han byrjar å krabbe rundt på golvet.

ut til at han leitar etter noko. Han finn etterkvart ein

liten skinnpung med steinar i. Han tømmer ein liten

haug med steinar i handa si og byrjar å riste dei i

hendene medan han lagar ein messande lyd. Han seier

ting som "Den mektige skal svare" - "kun Den mektige veit" etc, medan han ristar steinane i handa si.

Han avsluttar med "**Den mektige**" svarar via

runene" og kastar steinane på golvet framfor

spelarane - før han sloknar heilt og ikkje er mogleg

å vekke att, uansett kva spelarane gjer.



Det er klart for ein PUZZLE:

Klipp ut steinane på vedlegg 2 eller berre vis dei sida. Spelarane må flytte rundt på steinane for finne ut kva dyr dei skal fange. Minn spelarane på at det er eit engelsk ord. Svaret skal bli OWLBEAR. Dersom dei driv på ei stund utan å finne ut noko/skjønne noko so kan dei få hint.

HINT 1: Plustseleg høyrer dei at sjamanen byrjar å lage lydar i søvne; «uhuuu» som ei ugle etterfulgt av knurringa til ein bjørn.

HINT 2: Dei kan trille NATURE DC15 og skjønne ut **eit** av orda OWL eller BEAR i OWLBEAR.

Om spelarane vil leite etter spennande ting i hytta kan dei trille

INVESTIGATION DC12. Ved SUCCESS legg dei merke til ein spesiell sopp.

Dersom dei smakar forsiktig på soppen byrjar ein kroppsdel å vokse litt, som eit hint til kva effekt soppen har. Dersom ein

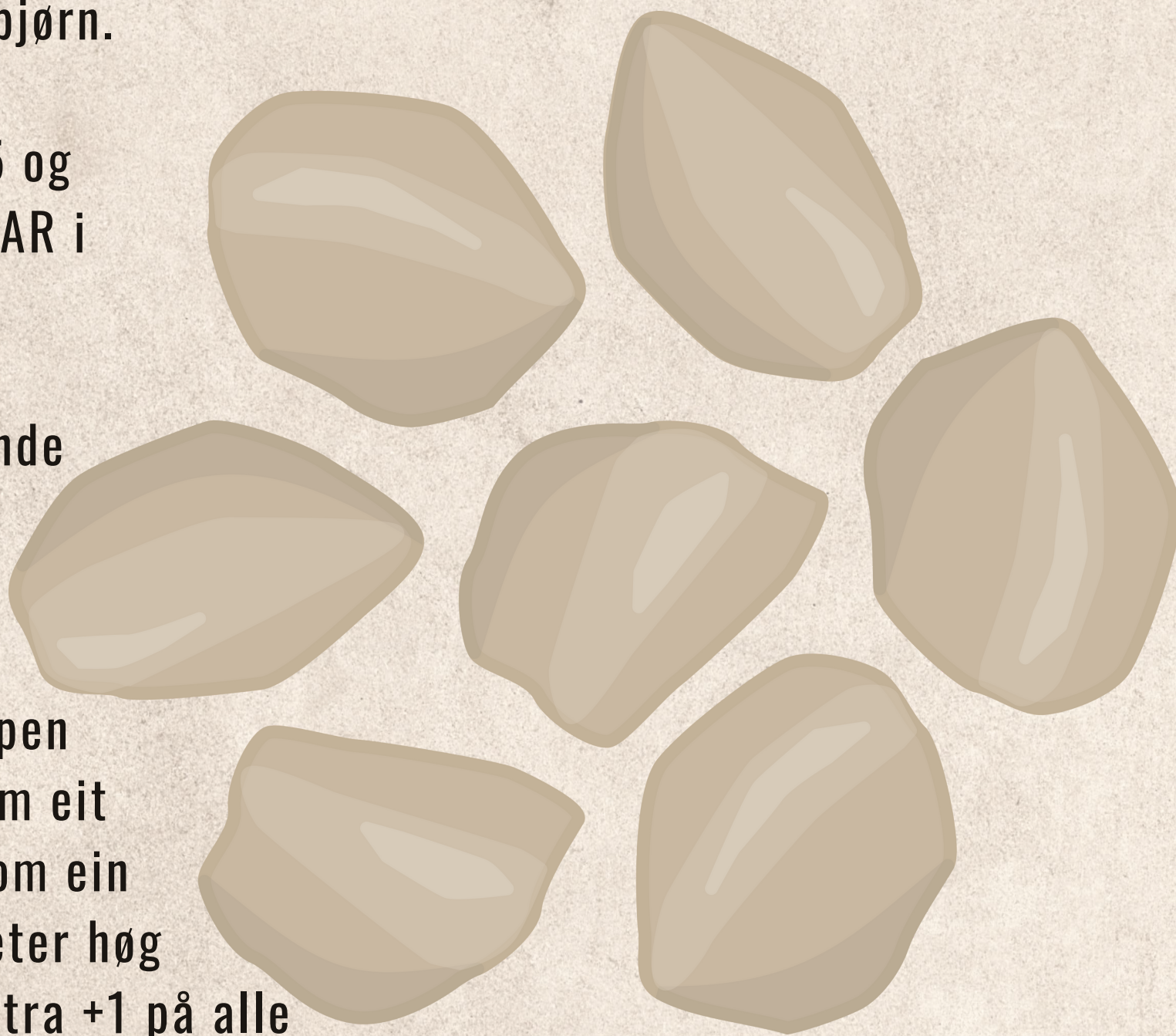
spelar et heile soppen blir h*n 3 meter høg og får ekstra +3 i ATHLETICS og ekstra +1 på alle

nærkampvåpen i 30 minutt. Det er opp til spelarane å velje korleis og til kva tid dei skal bruke soppen - om dei tør.

Når dei har funne svaret og går utav jordhytta blir dei stoppa av bugbear Borr som gryntar og gir teikn til at han vil vite kva dei skal fange.

(Borr snakkar med ei veldig lys, morsom stemme – som er grunnen til at han ikkje snakkar so mykje. Dersom nokon ler av den teite stemma til Borr - kan han fike til dei og gi dei 1 hp i skade.)

Når dei fortel at dei må fange ein Owlbear byrjar Borr å le og seier at dei kjem til å dø. Han forklarar at dei ikkje har sjans mot ein stor Owlbear (hint om at dei må fange ein liten). Men om dei virkeleg skal prøve – og det må dei jo, dei har jo ikkje anna val – so treng dei eit nett. Han veit om eit i nærleiken, og ler medan han ber dei følgje han.



Del 3: Nettet i treet

Etter 15 minutt kjem dei til eit stort tre. Borr peiker opp mot toppen og forklarar at det er eit nett der. Det var ei mislykka ørnejakt som førte til at ørna drog med seg nettet og dumpa det der. Spelarane ser ikkje nettet (med mindre ein har ete sopp), men Borr lovar at det er der. Dei må klatre opp «1 høgd» for å sjå det.

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

Det er 3 høgder opp til nettet (2 for den som har ete sopp). Kvar høgd må klatrast med **ATHLETICS DC12**. Dersom ein ikkje klarar DC må ein ta **DEXTERITY SAVING THROW DC12** for å halde seg fast der ein er. Elles fell ein ned og tek 1d4 skade for kvar høgd (maks 3d4)..

Gjengen må finne ut korleis dei skal få tak i nettet.

Hogge ned treet? Dette vil ta for lang tid.
Magi? Spell'en "Mage hand" kan brukast, men dei må kunne sjå nettet først.
Anna? Pass på å ikkje brenne opp treet og dermed nettet i same slengen.

Klatre? Athletics DC 12. Med 3 vellukka kast for å kome til topps.

Det må minst 2 til for å få laus nettet. Dersom nokon hjelp til ved å feks løfte, heie, sei kor dei skal klatre får klatrar **ADVANTAGE**. H*n får då kaste 2 terningar og bruke det beste resultatet. Å klatre ned att er enkelt og treng ikkje DC.

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

Del 4: På jakt

Borr peiker dei i retning nordover, til eit område han meiner det er observert Owlbear. Rangeren SNUS, eller andre, trillar SURVIVAL DC12 for å klare å finne spor etter dyret*. Uansett suksess eller ikkje, må heile gruppa trille STEALTH DC12 for å liste seg i skogen. Dersom halvparten eller fleire klarar STEALTH DC12 klarar dei å gå stille.

*Dersom Ranger eller gruppa failar, treff dei ein GIANT BADGER som angrip dei.

TIPS! Ved kamp; dersom dei første spelarane klarar å ta mykje HP på monsteret - la monsteret leve lenge nok til at alle spelarane får ta ein runde og prøve å ta eit angrep. Dersom det ikkje blir kamp, og dei heller ikkje hamnar i kamp med OWLBEAR; la GIANT BADGER angripe dei rett før del 7: Heimkomsten, slik at dei får prøve ein kamp.



Når dei klarar sine DC eller dei drep Giant Badger'en går dei vidare og finn Owlbear utan fleire DC. Gå då til neste side.

GIANT BADGER INFO/STATS:

Giant Badger

Medium beast, unaligned

Armor Class 10

Hit Points 13 (2d8 + 4)

Speed 30 ft., burrow 10 ft.

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

Senses darkvision 30 ft., passive Perception 11

Languages —

Challenge 1/4 (50 XP)

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

Actions

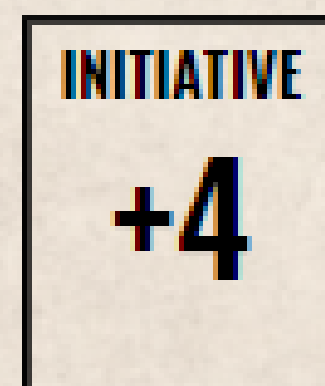
Multiattack. The badger makes two attacks: one with its bite and one with its claws.

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

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

Giant Badger finn du i Monster Manual side 323

Kamp foregår i "rundar". For å finne ut kven som går først rullar alle spelara rullar ein d20 og legg til sin INITIATIVE. GM rullar ein d20 og legg til monster sin DEX modifier (i stats til GIANT BADGER på side 14 ser vi at denne er +0). Den som får høgst resultat byrjar sin runde, so er det nest høgst osv. Når alle, inkludert monster har fått gjort sin tur, er det runde 2 i samme rekkefølge.



Spelarane kan gjere fylgjande i sin runde:

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

Angrep: Spelar vel våpen, trillar d20 og legg til våpen modifier (HIT). Spelar må få lik eller høgare enn monsteret sin Armor class (AC) for å treffe. Giant Badger har AC10.

Døme: GNÅL brukar Rapier (kårde). H*n rullar d20, får 10 og legg til HIT for rapier som er +4. Totalt blir dette 14, som er over

Giant Badger sin AC10. Spelaren treff med sitt angrep og rullar då skaden som her er 1d8 + 2. Spelar rullar 3 på sin d8 og legg til +2 som blir totalt 5. Giant Badger sine Hit Points/HP går då frå 13 og ned til 8 (HP13 - skade 5 = 8). Når HP er 0 er den daut.

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

eller... **Bruke spells:**

Nokre karakterar brukar magi kalla spells (feks Bard og Sorcerer). Spell kalla cantrips kan brukast mange gonger per dag i spelet, medan andre spells kan brukast ut frå kor mange spell slots dei har. I dette eventyret har GNIST cantripen "Fire Bolt". Denne har HIT +5 og gir 1d10 i ildskade om den treff. Vidare har GNIST 2 spells og 2 spell

FIRE BOLT	+5	1d10
-----------	----	------

slots. Det betyr at h*n kan bruke 1 spell 2 gonger, eller begge spells 1 gong kvar, i løpet av ein dag.

Den som spelar GNIST og GNÅL får eigne ark med forklarte spells.

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



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

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

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

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

Får ein spelar 0 eller minus i HP?

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

Dersom spelaren får 20 på terningen vaknar h*n med 1 i hp.

Dersom spelaren får 1 på terningen tel det som 2 stk FAILURES.

Vi kallar desse kasta DEATH SAVES / DEATH SAVING THROWS.

Dei andre spelarane kan trille MEDICINE DC10 og gjere at den bevisstlause vaknar med 1 HP, om dei klarar DC. Hugs at Bard'en GNÅL har spells som kan gi healing.

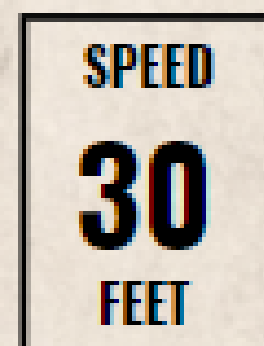
GM sine monster tek ikke death saving throws, men døyr når dei får 0 i HP.

Kamp og kart

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

Bruk terningar, spelebrikker, småklossar eller liknande for å markere dei ulike spelarane og monster på kartet.

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



Set spelarane 20 feet/4 ruter frå Giant Badger.

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

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

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

Del 5: Fangsten

Grappa får auge på ein diger Owlbear liggjande i ein liten lysning. Alle kan ta eit PERCEPTION kast. Dei som klarar DC10 ser at den søv. Dei som klarar DC12 ser at det også er ein liten Owlbear unge som tuslar rundt og snusar på ting. Når dei ser størrelsen på Owlbearen kan du som GM sei at dei skjønner at dei ikkje har sjans dersom denne angrip dei. Dersom dei likevel vil prøve, bør ein advare dei, men det får eventuelt gå som det går (sjå stats for vaksen Owlbear side 19).

Kanskje dei kjem opp med ein genial plan? Lat dei i so fall prøve og gi dei eventuelt ADVANTAGE om det er en kul plan.

Det er meir realistisk å fange den vetle ungen. Kanskje dei vil snike seg bort (STEALTH) og ta ungen? Kanskje dei klarar å lure den vekk frå mora på ein eller anna måte? Dei har jo til dømes matrasjonar i sekkane sine. Kanskje dei vil nytte magi?



DØME DERSOM DEI VIL TA UNGEN:
STEALTH DC12 for å ikkje vekke mor/
skremme ungen.

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

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

Om dei går til angrep på
mor, og finn ut at dei
må flykte, eller dei
klarar å fange ungen, so
går dei vidare til del 6.

Info/stats om voksen Owlbear:

Monster Manual side 249

Owlbear

Large monstrosity, unaligned

Armor Class 13 (natural armor)

Hit Points 59 (7d10 + 21)

Speed 40 ft.

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

Skills Perception +3

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 13

Languages —

Challenge 3 (700 XP)

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

Actions

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

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

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

Owlbear sin Armor Class/AC er 13. For å treffe med eit angrep må då spelaren trille d20, legge til våpenet sin HIT-bonus (i Crossbow, light tilfellet +2) og få eit resultat som er lik eller høgare enn 13 for å treffe (sidan AC er 13). Ved treff trillar spelaren skade (i

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

Crossbow, light tilfellet 1d8). GM trekk skaden frå monsteret sin totale HP (59).

Owlbear sine angrep står stats'en over. Multiattack betyr at Owlbear kan gjere 2 angrep i same runden. Eit angrep med nebbet (beak) og eit med klørne (claws). Den har HIT-bonus på +7 på begge angrep, og gjer heile 1d10+5 og/eller 2d8+5 i skade. Med andre ord er OWLBEAR veldig dødeleg for karakterane.



Del 6: Flukta

Dersom dei klarar å fange ungen, og listar seg vekk, so vaknar owlbear-mor akkurat når dei trur dei har kome seg unna.

Eller den kjem springande etter dei i det dei prøver å flykte frå kampen dei har starta med ho. Uansett so er det no klar for ei **fluktscene** (med heimelaga reglar).

Karakterane spring no gjennom skogen med det ville beistet etter seg. Alle spelarane rullar INITIATIVE (rekkefølge) - og går etter tur.

Her er målet å klare 3 stk "fluktrull" på DC10 for å kome unna Owlbear mor. Spelaren vel ein ferdigheit h*n 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 d20 og legg til poenga for ferdigheiten. Sjå eksempel neste side.

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 rekkefølga må då **FØRST** bruke ein ferdigheit for å kome unna hindringa med DC12. Ved 2 fails på slike DC12 vert ein so sein at Owlbear tek h*n att og drep spelaren.

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. Det er godt mogleg at nokon døyr.

Dersom alle døyr: Den siste spelaren som døyr høyrer ein siste ting før alt går i svart: den lyse og onskapsfulle latteren til bugbear Borr som på avstand har fulgt med på kva som har skjedd...

Eventyret er over.

Om nokon overlever: Gå til del 7 på side 22.



Eksempel:

SMYG byrjar å springe. H*n er Rogue og er derfor god på STEALTH med +7. H*n vel å bruke STEALTH og forklarar at h*n snik seg raskt og lydlaust gjennom skogen. H*n rullar d20 og får 14, legg til dei +7 for STEALTH og får 21 som er langt over DC10 som h*n treng. 1 av 3 "fluktrull" er dermed ok.

SNUS er Ranger og har god ACROBATICS med +4. H*n forklarar at h*n tek salto over ei busk som står i vegen. H*n rullar 3, legg til + 4, men får då berre 7 totalt. Dette er under DC10 og h*n klarar ikkje å auke avstanden frå Owlbear. Samstundes triggar failen ei hending for neste spelar: I det SNUS tek salto over buska, sparkar h*n borti ei grein som knekk av og ramlar ned mot nestemann.



GNIST ser greina kome mot seg og må unngå denne. GNIST er Sorcerer med RELIGION på +2. H*n forklarar at h*n ber til "Den mektige" medan h*n spring. H*n trillar 8 og legg på +2. Det vert 10 som er under DC12 h*n må ha for å kome forbi hindringa. Greina treff GNIST midt i hovudet, og h*n sakkar akterut. Dette var første hindrings-fail. Ved totalt 2 fails vil owlbear ta igjen spelaren og automatisk drepe h*n. GNIST må no velje ein ny ferdigheit og ta det vanlege fluktrullet på DC12 før det er neste spelar sin tur.

Del 7: Heimkomst

Dersom nokon overlevde kjem dei slitne og skada(?) tilbake til borga. Dei har rista av seg Owlbear og kan triumferande overrekke owlbear-ungen til Høvding Fluus, som motvillig tek det i fanget.

Høvdingen ber spelarane forklare korleis det har gått og kva dei har med seg. Høvdingen kan godt vere spydig og hoven.

Høvdingens reaksjonar:

- Først er han sint og misnøgd med at dei ikkje kjem med eit frykt-inngytande beist. Han har ikkje tid å vente på at owlbear-ungen skal vakse seg stor.
- H*n bryr seg ikkje om nokon har døydd. Det viktigaste er høvdingens tryggleik.
- Når dyret sleikar Høvdingen i fjeset og lagar godlydar blir h*n omvendt. H*n byrjar å snakke med babystemme til dyret.
- Dyret var kanskje ikkje so verst likevel. Det kan bli bra i framtiden. Men h*n treng eit dyr til. Men sidan spelarane gav h*n eit kjæledyr, og det var viljen til "den mektige", so skal dei sleppe å fange eit nytt. H*n skal sende nokon andre.
- Spelarane kan gå og ta seg ein 15 minuttars kvil i kantina før dei må på vakt. Kokken Skrell har nettopp laga ein nydeleg rottestuing dei kan smake.

Dei stakkars overlevande går fortumla bort til kantineområdet av borga for å ete. Kokken Skrell finn fram nokre halvskitne skåler og fyller dei med lunken stuing. Dei får akkurat smakt på sin første bit då alarmen går i borga. Utanfor murane kan dei høyre det velkjende brølet frå ei OWLBEAR-mor som vil ha tilbake ungen sin.

Eventyr over.

Som avslutning kan du gjerne ta ein runde rundt bordet og spørje spelarane kva dei trur skjer vidare med sine karakterar.

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.

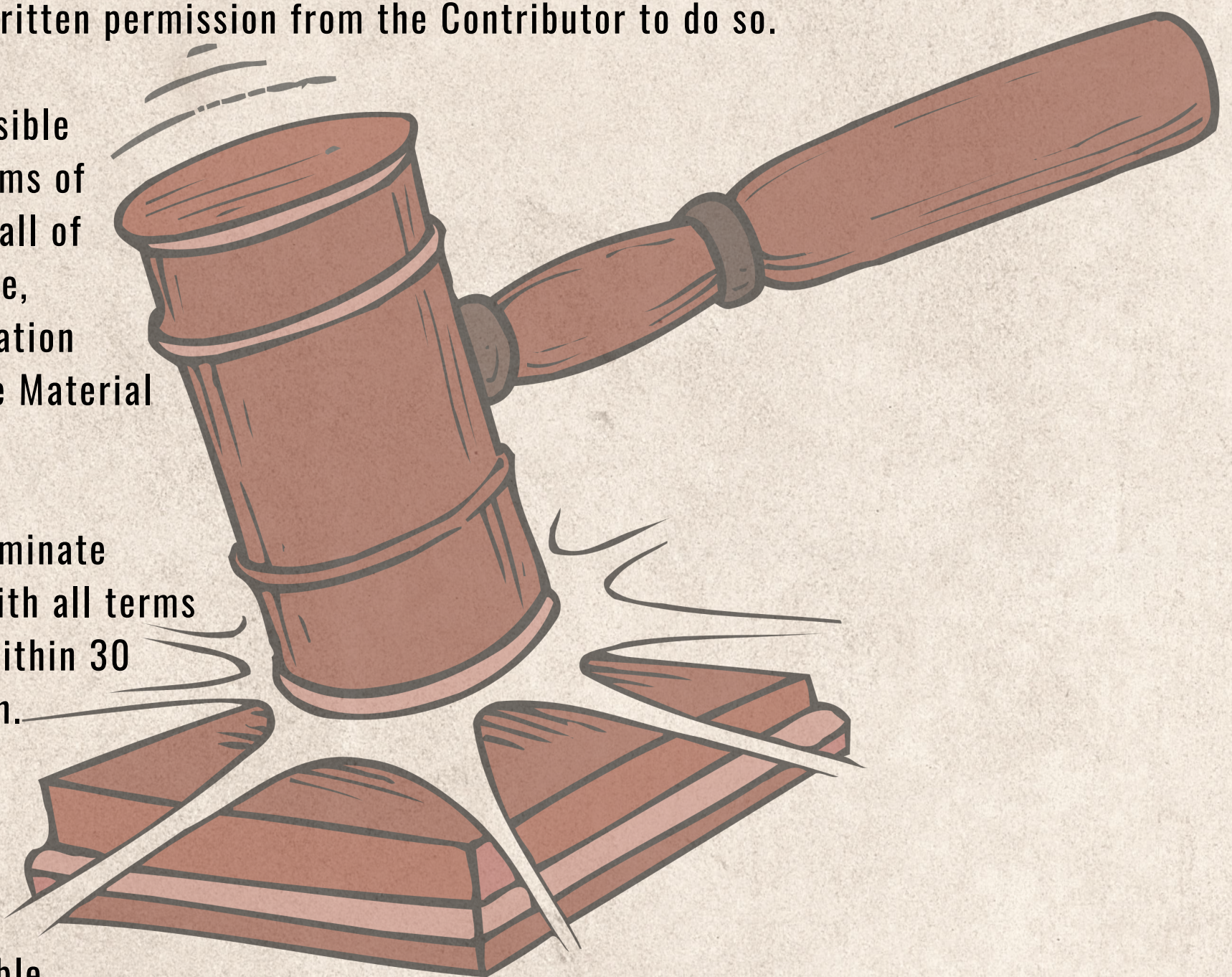
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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.



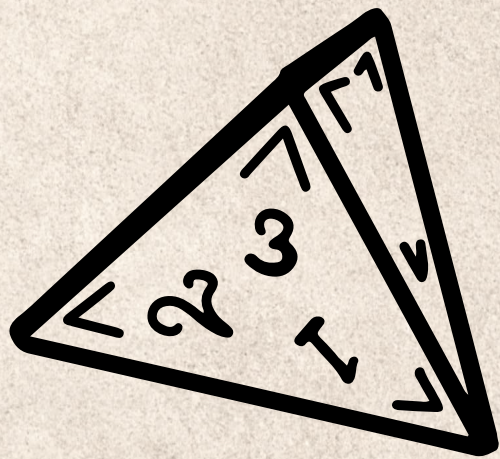
Terningar:

Det vert brukt ulike terningar i rollespel. Terningane vert kalla D, som står for DICE, etterfulgt av eit tal som seier kor mange sider terningen har. Til dømes har d20 tjuе sider, og er den mest brukte terningen.

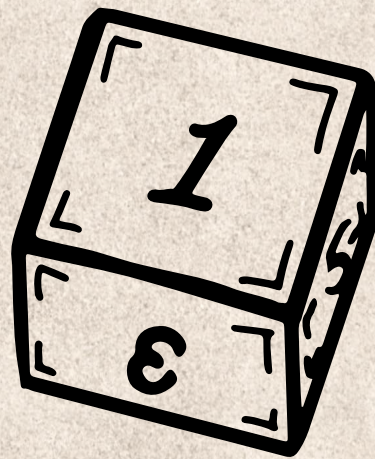
D20 er den mest brukte terningen.



D4



D6



D8



D10



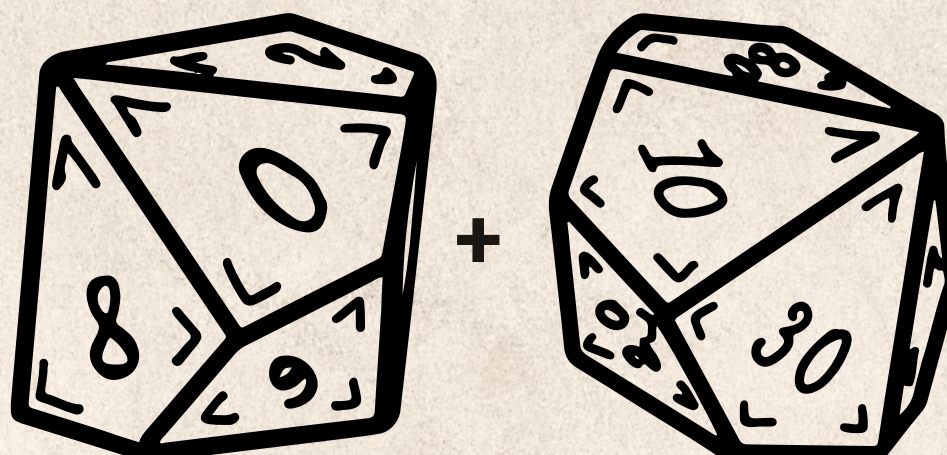
D12

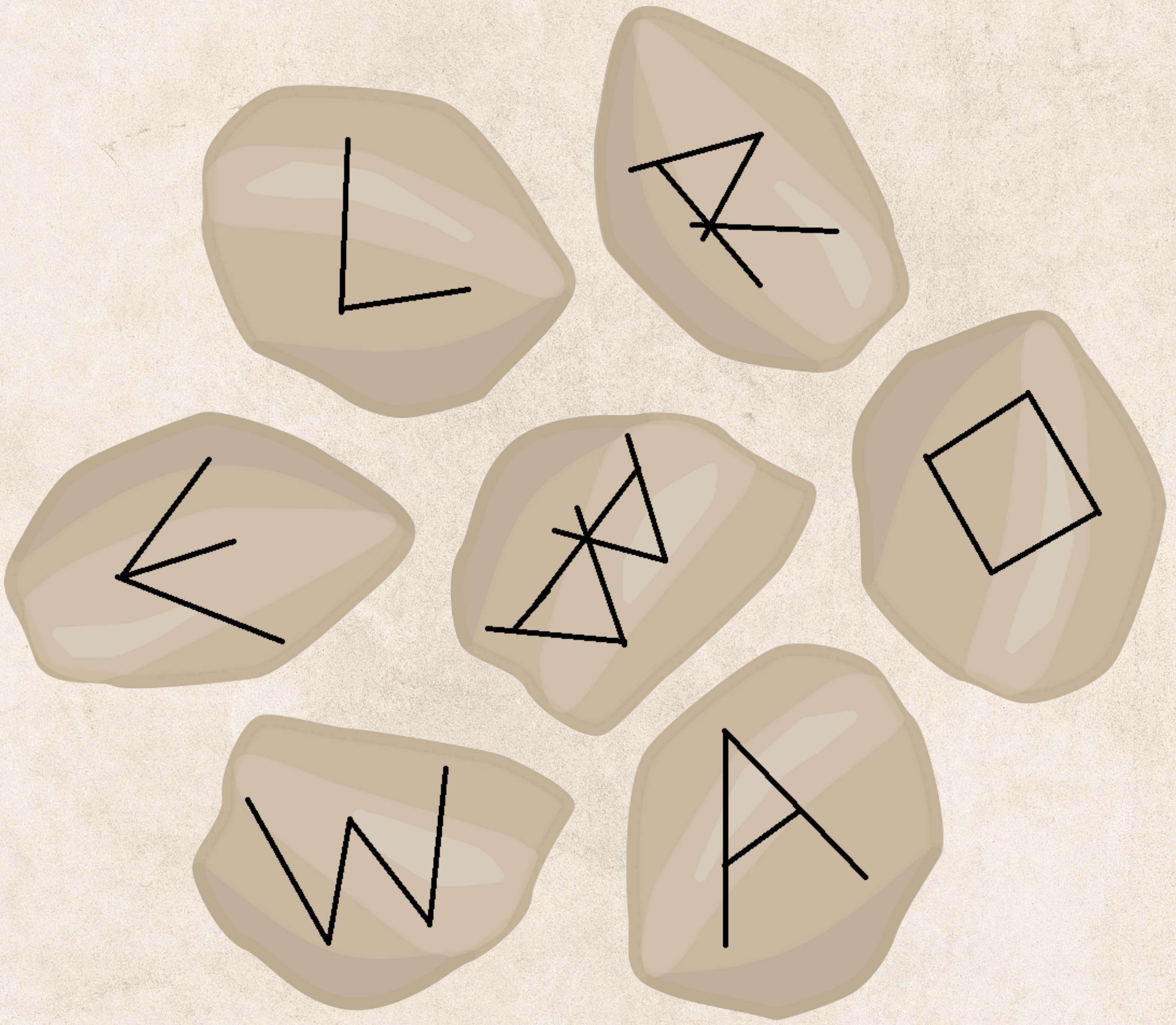


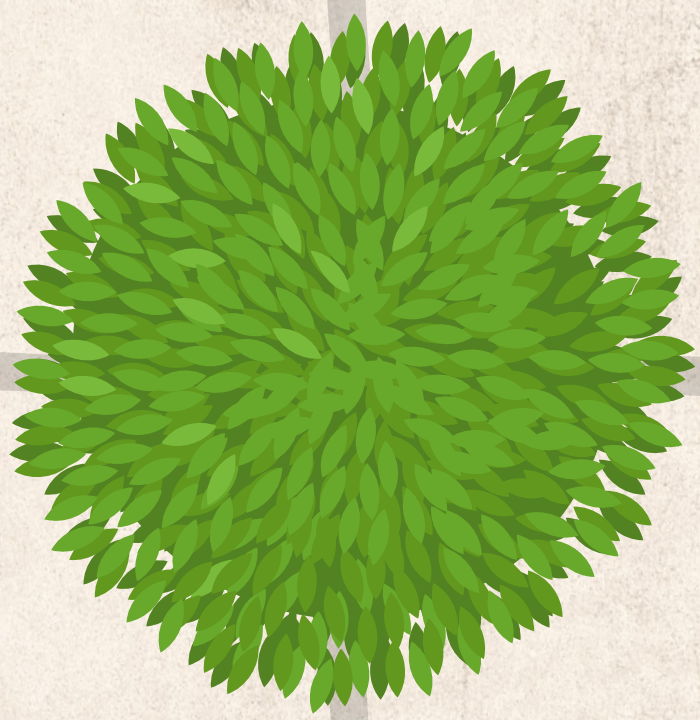
D20



D100







Døme på skills/ferdigheiter:

Acrobatics: Kroppsbevegelsar som krev balanse, fart og presisjon. Slenge seg i tau, balansere på ein kant.

Animal handling: Kor flink ein er med dyr. Klarar ein å roe ned eit dyr eller forstå kva det vil?

Arcana: Kunnskap om magi. Forstå spells.

Athletics: Kroppsbevegelsar som krev styrke. Å symje, klatre og hoppe.

Deception: Kor flink ein er til å lyge og lure. Spele død, forkle seg, lyge overbevisande.

History: Kor mykje ein veit om verdas historie og det som har skjedd før. Kva veit ein om ei gamal hule ein snublar over?

Insight: Magekjensla. Skjønner ein om nokon lyg? Merkar ein at ein vert forfulgt? Lese kroppsspråk.

Intimidation: Klarar ein å skremme eller true nokon?

Investigation: Å leite aktivt etter noko. Finne skjulte knappar, lese etter spor i ei bok.

Medicine: Stabilisere døande personar, pleie eit sår.

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

Perception: Bruke sansane til feks å unngå/oppdage feller. Lytte, sjå, føle og oppdage.

Performance: Kan ein underhalde folk? Med sang, dans, eller kanskje ei historie?

Persuasion: Å overbevise/overtale nokon. Prute på ei vare, få nokon til å gjere noko.

Religion: Kunnskap om gudar og ulike religionar.

Sleight of hand: Kor flink og rask ein er med hendene.

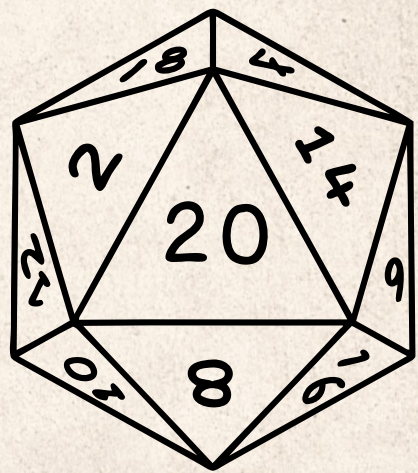
Lommetjuveri, korttriks, dirke opp dører, sjonglere.

Stealth: Kor flink ein er til å snike stille, skjule og gøyme seg.

Survival: Overlevelse. Finne og følgje spor etter dyr. Finne spesielle planter eller dyr til mat eller medisin.

SKILLS / FERDIGHEITER

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



NAMN:

GRUS

KLASSE:

FIGHTER**17****+3**

STRENGTH

13**+1**

DEXTERITY

15**+2**

CONSTITUTION

12**+1**

INTELLIGENCE

12**+1**

WISDOM

10**+0**

CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

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

SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE

1d10

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+1

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:
FAILURES: **ACTIONS:****BONUS ACTION:**

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

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.

EQUIPMENT:

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

VÅPEN:

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



NAMN:

SNUS

KLASSE:

RANGER**10****+0**

STRENGTH

18**+4**

DEXTERITY

14**+2**

CONSTITUTION

12**+1**

INTELLIGENCE

13**+1**

WISDOM

7**-2**

CHARISMA

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

SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE

1d10

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+4

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:
FAILURES: **ACTIONS:****BONUS ACTION:**

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

SPECIAL:

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

EQUIPMENT:

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

VÅPEN:

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



NAMN:

SMYG

KLASSE:

ROGUE

8

-1

STRENGTH

16

+3

DEXTERITY

12

+1

CONSTITUTION

11

+0

INTELLIGENCE

9

-1

WISDOM

4

-3

CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

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

SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE

1d8

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+3

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:

FAILURES:

ACTIONS:

BONUS ACTION:

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

SPECIAL:

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

EQUIPMENT:

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

VÅPEN:

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



NAMN:

GNÅL

KLASSE:

BARD

5

-3

STRENGTH

14

+2

DEXTERITY

12

+1

CONSTITUTION

9

-1

INTELLIGENCE

12

+1

WISDOM

16

+3

CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

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

SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE

1d8

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+2

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:

FAILURES:

ACTIONS:

BONUS ACTION:

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

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 3 gonger per dag.

EQUIPMENT:

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

VÅPEN:

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

Cantrips for GNÅL (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 fakkell-størrelse. Du kan kombinere lysa og lage ein glødande form i medium størrelse.

MINOR ILLUSION:

Player's Handbook side 260

Rekkevidde: 30 feet

Varighet: 1 minutt

Du lagar ein lyd eller eit bilete av eit objekt/gjenstand. Dersom du lagar ein lyd kan volumet vere frå låg kviskring til eit høgt skrik. Du kan lage alt frå ei stemme, løvebrøl, høge trommer etc.

Dersom du lagar eit bilete av eit objekt, slik som ein stol, fotspor, ei kiste - so kan den vere opp til 5 feet stor (kubeform). Bilete kan ikkje lage lyd, lukt, lys etc. Dersom nokon er fysisk borti bilete skjønner dei at det er ein illusjon.

Andre kan skjønne at det ikkje er ekte dersom dei trillar d20 + Investigation og får 13 eller høgare.



Spells for GNÅL (bard):

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

ANIMAL FRIENDSHIP: Player's Handbook side 212

Rekkevidde: 30 feet

Varighet: 24 timar

Du kan overbevise eit "beast" om at du ikkje er farleg. Vel eit "beast" som er innanfor rekkevidde. Det må kunne sjå og høyre deg. Dersom den har Intelligence på 4 eller høgare er det automatisk FAIL. Elles må beastet trille Wisdom Saving Throw DC13 eller bli sjarmert av deg. Dersom den tek skada frå deg, eller andre, sluttar spell'en å virke.

CURE WOUNDS: Player's Handbook side 230

Rekkevidde: Touch (må ta på)

Varighet: Umiddelbar

Ein skapning du tek på får tilbake 1d8+5 i Hit Points/HP. Fungerar ikkje på undead eller constructs.

HEALING WORD: Player's Handbook side 250

Rekkevidde: 60 feet

Varighet: Umiddelbar

Ein skapning du kan sjå, innanfor rekkevide, får tilbake 1d4+5 i Hit Points/HP. Fungerar ikkje på undead eller constructs.

HIDEOUS LAUGHTER: Player's Handbook side 280

Rekkevidde: 30 feet

Varighet: 1 minutt

Ein skapning du kan sjå, innanfor rekkevide, tykkjer plutseleg at alt er hysterisk morsomt og får latterkrampe dersom spell'en fungerar. Skapningen må klare ein Wisdom Saving Throw DC13. Viss ikkje legg skapningen seg ned på bakken og ler hysterisk. (Fungerar ikkje på skapningar med Intelligence på 4 eller mindre)

Når skapningen sin runde er over, eller om den tek skade, kan den gjere eit nytt Wisdom Saving Throw. Den får ADVANTAGE (trille 2 terningar og ta det beste resultatet) om det er pga skade. Dersom saving throw lukkast er spell'en over.





NAMN:

GNIST

KLASSE:

SORCERER

5

-3

STRENGTH

10

+0

DEXTERITY

12

+1

CONSTITUTION

11

+0

INTELLIGENCE

10

+0

WISDOM

16

+3

CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

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

SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE

1d6

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+0

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCCESSSES:

FAILURES:

ACTIONS:

BONUS ACTION:

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

SPECIAL:

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

EQUIPMENT:

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

VÅPEN:

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

Cantrips for GNIST (sorcerer):

Cantrips/trylletriks som kan brukast fleire gonger per dag:

FIRE BOLT Player's Handbook side 242

Rekkevidde: 120 feet

Varigheit: Umiddelbart

Du kastar ein ildbolt mot ein skapning innanfor rekkevide. Trill $d20 + 5$. Dersom du treff tek skapningen $1d10$ ildskade.

MAGE HAND: Player's Handbook side 256

Rekkevidde: 30 feet

Varigheit: 1 minutt

Du manar fram ei svevande, spektral hand innanfor rekkevidda.

Du kan bruke handa til å manipulere objekt, opne ulåste dører, flytte på noko etc.

Handa kan ikkje angripe, aktivere magi/magiske gjenstandar eller løfte meir enn 5 kilo.

MENDING: Player's Handbook side 259

Rekkevidde: touch (må ta på)

Varigheit: 1 minutt

Du kan reparere eit brot eller rift i eit objekt du tek på. Til dømes ein knukke nøkkel eller kjede, ei kappe med rift i, ei lekk flaske. Rifta eller brotet kan ikkje vere større enn 1 fot.

POISON SPRAY: Player's Handbook side 266

Rekkevidde: 10 feet

Varigheit: Umiddelbart

Du rettar handa ut mot ein skapning du ser innanfor rekkevidde og utsonderar ein kvalmande gass ut frå handa di. Skapningen må ta Constitution Save på DC13. Ved fail trillar du $1d12$ som skapningen får i skade.



Spells for GNIST (sorcerer):

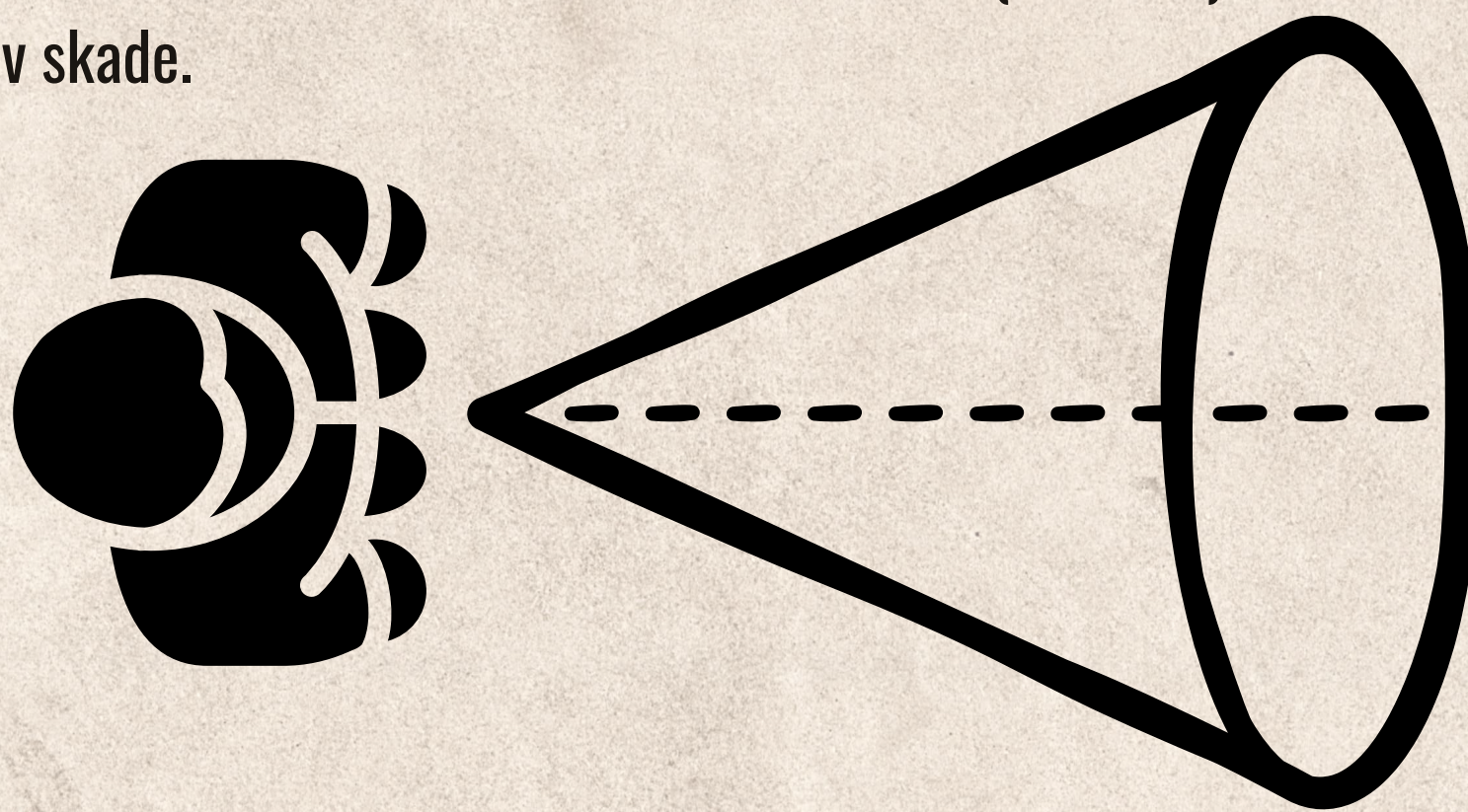
Spells som krev spell slot. GNIST har 2 spell slot, og kan derfor bruke 2 spells kvar dag. Enten den same 2 gonger eller begge spells 1 gong kvar.

BURNING HANDS: Player's Handbook side 220

Rekkevidde: 15 feet

Varighet: Umiddelbar

Du held tomlane mot kvarandre og fingrane spreidd - og flammur skyt ut frå fingertuppene dine. Ilden går 15 feet ut frå deg, i ei koneform (sjå teikning under). Dei som er innanfor rekkevidde må ta eit Dexterity Saving Throw DC13. Dersom dei fail'ar må dei ta 3d6 (3 stk d6) i ildskade. Dersom dei lukkast med DC13 tek dei halv skade.



MAGIC MISSILE: Player's Handbook side 257

Rekkevidde: 120 feet

Varighet: Umiddelbar

Du lagar 3 glødande piler av magisk kraft. Kvar pil treff ein skapning du ser innanfor rekkevidde. Kvar pil gir 1d4+1 (1 stk d4 + 1) i skade på skapningen. Alle pilene treff samtidig, og du kan velje om du vil bruke alle pilene på same skapning eller om du vil spre dei på fleire forskjellige (1 pil på 3 ulike).

