

5TH EDITION KOMPATIBELT

MIDTVINTER

FORSVINNINGEN

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



Et eventyr for maks
5 etterforskerer level 1-5
+ spill-leder.



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.



Legal Information and Copyright Notice:

This release of MIDTVINTER-FORSVINNINGEN 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: MIDTVINTER-FORSVINNINGEN, 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

Illustrations are created and owned by Hoggtann Media.

Takk til spilltesterne:

Anders, Konstantin, Ella, Idar og Andreas.

Innholdsliste:

Side 1 - Framside

Side 2 - Forord | Legal Information and Copyright Notice | Takk

Side 3 - Innholdsliste

Side 4 - Informasjon til Game Master |
Sammendrag av eventyret

Side 5 - Del 1: Ordfører Chúl

Side 6 - Del 2: Detektivarbeid

Side 7 - Del 3: Midtvintertreet

Side 9 - Del 4: Konfrontasjon

Side 10 - Stats/informasjon om Druid Weihnacht

Side 12 - Stats/informasjon om Grinchelf
og Grinch

Side 13 - Stats/informasjon om Grinch-
sjef

Side 14 - Del 5: Avslutning

Side 15 - Open Game License Version 1.0a

Vedlegg 1 - Kart over Kurisumasu

Vedlegg 2 - GM-kart over Kurisumasu

Vedlegg 3 - Rutenett til bruk ved kamp



Informasjon til Game Master

Du som GM og spillerne blir enige om hvilket level karakterene skal være i, og så legger du opp eventyret etter dette. Eventyret er tilrettelagt for karakterer i level 1-5, men du kan alltid legge til fiender etc for å gjøre det mer vanskelig for karakterer i høyere level. Du kan fortelle spillerne at de skal hjelpe til med en forsvinnings sak. Noen steder er det tekst merket med **FJAS**. Dette er tips til hvordan du kan gjøre eventyret mer morsomt. Dersom du vil ha et mer seriøst eventyr er det greitt å unngå disse tipsa.

Sammendrag av eventyret:

Hvert år feirer den fattige landsbyen "Kurisumasu" midtvinter med en midtvinterfest. Dette er årets høydepunkt for hele landsbyen. Som tradisjon betaler de en omreisende druid til å gro fram et digert midtvintertre på torget, som de pyntar. Mange år på rad har druiden kun fått melk og småkaker som betaling, og nå har han fått nok. Mens landsbyen tror druid'en har reist videre, har han laget seg en base under treet, og har kidnappet 4 barn som han planlegger å spise, sammen med sine hjelpere.

- Del 1: Karakterene kommer til landsbyen "Kurisumasu" og får informasjon fra "ordførar Chùl".
- Del 2: Detektivarbeid. Snakke med foreldre/vitner, sjekke spor.
- Del 3: Karakterene undersøker midtvintertreet og finner en hemmeleg inngang til druid'ens gjemmested.
- Del 4: De konfronterer Druid Weihnacht og hans hjelpere, og befri barna(?)
- Del 5: Avslutning



Midtvinter-forsvinningen

Del 1: Ordførar Chùl

Vi starter eventyret med at karakterene kommer inn til byen og møter ordfører Chùl (dette skal være en vri på “jul”, siden dette er et forkledd juleeventyr. Uttal namnet som “Hul” med en liten “skarrelyd” i halsen i begynnelsen av navnet, slik at spillerne forhåpentligvis ikke tar spøken med en gong). Om du vil la spillerne introdusere karakterene sine til hverandre kan du la eventyret begynne med at ordføreren takker for at de kommer, og ber dem fortelle hen hvem de er og hva deres ekspertise er:

Under er det en åpningstekst, men som alltid blir eventyret best om du forteller med dine egne ord.

Den lille, fattige landsbyen “Kurisumasu” ligger vakkert dekket av et teppe av snø. Den rene, nye snøen står i kontrast til de slitne husene, laget av tynne treplanker. Takene er tunge av snø, og selv om det stiger røyk fra skorsteinene til fleste husa, tenker dere at det må være kaldt og lite ly å få i disse enkle boligene. Bortsett fra ordføreren som tar dere imot er gatene tomme. Nybrøyta for snø, men tomme.

Ordførerens øyne er sørgmodige, men dere skimter et glimt av håp i dem, i det hen kommer mot dere, med åpne armer.

“Velkommen til Kurisumasu! Jeg er ordfører Chùl. Vi har ventet på dere. Tusen takk for at dere vil hjelpe oss i vår tid i nød. Det er en tung tid for landsbyen, og jeg skal fortelje dere alt om situasjonen, men først; hvem har jeg æren av å snakke med?”

Etter at spillerne har fått snakka litt kan ordføreren fortsette å fortelle hva som har skjedd.

“Igjen, takk for at dere er her”, sier ordføreren mens hen legger høyre hånd på hjertet og nikker mot dere med øynene lukket.

“La meg fortelle hva som har skjedd. Som dere ser er vi ikke en landsby preget av velstand og overflod, men vi har det vi trenger, og har et god samhold.

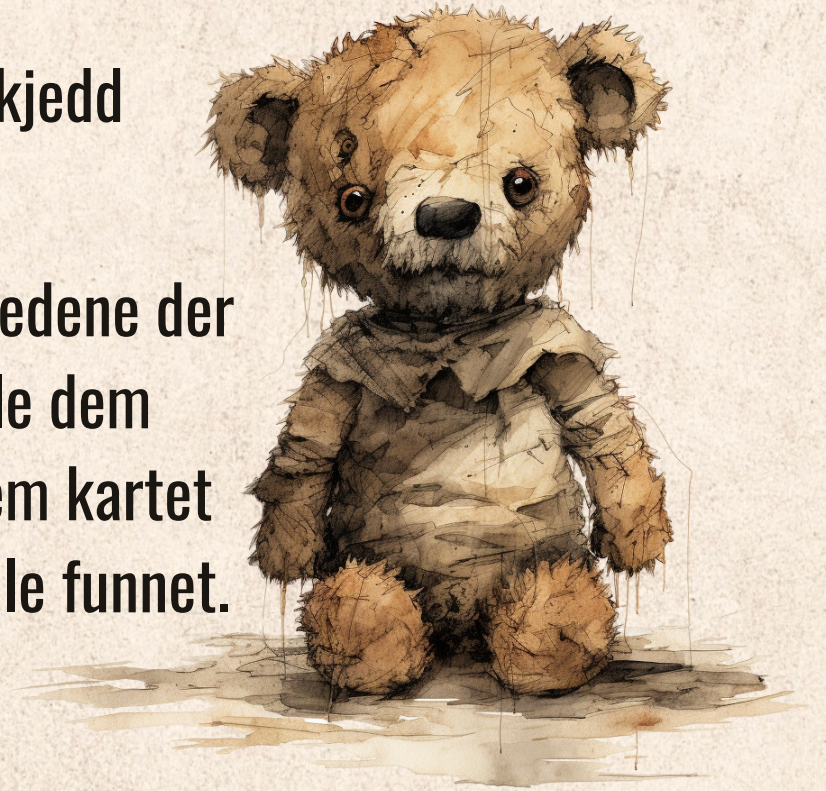
Vi nærmer oss midtvinter, og det som er årets høydepunkt for oss, nemlig midtvinterfesten. Som vanlig har vi fått en druid til å gro oss et midtvintertre som vi har pyntet, og alle innbyggerne har jobbet flittig for å kunne ta med noe til festen, slik at vi alle kan dele godene på denne spesielle dagen. Men den siste uka har 4 barn forsvunnet fra oss, og hele landsbyen er livredde. Det som før var en åpen og varm landsby, der alle var velkomne, har nå blitt et lukket samfunn, der alle holder seg hjemme og ingen stoler på hverandre. Vi sitter igjen med få, om ingen, spor av barna, men vi håper på et midtvinter-mirakel. Vi trenger sårt deres hjelp. Si meg, hvor skal vi begynne?”



Del 2: Detektivarbeid

Nå er det opp til karakterene å finne ut hvor barna har blitt av, og hva som har skjedd med dem.

Ordfører Chùl kan svare på flere spørsmål, og hen kan ta dem med til de ulike stedene der de har funnet ting etter barna. De kan også besøke foreldrene til barna for å stille dem spørsmål. Når de lurar på hvor de ulike tinga etter barna ble funnet, kan du gi dem kartet på vedlegg 1, og markere etter hvert som de spør hvor de ulike tingene er eller ble funnet.



Barna:	Spor:	Kan finne ut:	Foreldre:
Disparu (5 år)	En kosebamse	Spor i snø	Far: Pere Mor: Mère
Siljong (9 år)	En raud vott	Hvite hårstrå på votten	Far: Abeoji Mor: Eomeoni
Ihtafa (11 år)	En lommekniv	Grønt blod på knivbladet	Mor: Matka Mor: Anya
Eltunt (8 år)	Et skjerf	Spor i snø	Far: Cha



- Dersom de sjekker tingene som er funnet etter barna godt, kan de få den ekstra informasjonen; som at det er noen hvite hårstrå på votten (etter at Siljong har dratt i hår/skjeget til druid'en), og at det er grønt blod på bladet til lommekniven til Ihtafa (grønt blod frå hjelperne).
- Det har snødd, og snør stadig. Så det er ikke fotspor å se på stedene der tinga ble funnet. MEN dersom karakterene triller godt på INVESTIGATION for Disparu og Eltunt kan de se noen dypere spor, som om noe eller noen har blitt dratt i snøen. Sporene går i retning av midtvintertreet, men stoppar når det kommer til veiene, som blir måket frie for snø (se GM-kart vedlegg 2).
- Foreldrene er selvsagt helt knuste etter å ha mista barna.
- Alle barna er venner, og dette er en liten landsby der alle

kjenner alle. Det er derfor ingen mistenkte i landsbyen.

- Det er ingen vitner som har sett at barna forsvant.
- Disparu forsvant for 7 dager siden, Eltunt for 6 dager siden. Da begynte en gruppe av innbyggerne å patruljere på kveldstid, men likevel forsvant Siljong for 4 dager siden, og Ihtafa for 2 dager siden.
- Forsvinningene har skjedd på ettermiddagene.

Etter hvert som de får vite mer, vil det vere ganske openlyst at alt har skjedd med midtvintertreet i sentrum, og de vil kanskje begynne å stille spørsmål omkring dette og druid'en. Noen kan jo ha fattet mistanke så fort det ble nevnt en druid i det hele.



Det som ordføreren eller andre kan fortelle om druid'en:

- Druid Weihnacht er en omreisende druid som alltid kommer forbi før midt- vinter og hjelper dem med å gro et flott midtvintertre på torget.
- Han pleier alltid å få betaling i varer, de siste årene har det blitt mye melk og småkaker, siden landsbyen har hatt noen magre år.
- Weihnacht kom til landsbyen for 9 dager sidan og satte opp treet, og så reiste han videre.
- Han spurte etter annen betaling, og virket ikke heit fornøyd da han gikk.
- Han har alltid følge av noen små folk, men de kommer aldri inn i landsbyen, de venter alltid utanfor.

Med all denne informasjonen bør spillerne ha nok hint til at de vil undersøke midtvintertreet. Viss ikke kan du be dem trille litt WISDOM og lignende og gi dem et hint om at de kan lage streker på kartet, fra et spor til et annet. Da vil de få et fint kryss over midtvintertreet.



Del 3: Midtvintertreet

På torget står det storslåtte nåletreet. Det er lett å forstå at ordføreren og landsbyen er stolte. Med en brei og kraftig stamme, strekker treet seg rundt 15 meter mot himmelen som en hyllest til midtvinterens magi. Snøhvite greiner stikker ut i alle retninger, som utstrakte armer som inviterer dere inn. Treet er enkelt pynta, men likevel bærer det preg av en elegant enkelhet. Strålene fra vintersola blir fanget av glitrende snøkrystaller som henger på greinene. Enkle, røde sløyfer blafrer stille i vinden, og vikler seg rundt greinene. Dette majestetiske, men enkle treet er et symbol på samholdet i landsbyen, og viser betydningen av fellesskap og gleden ved å feire sammen.

Om de undersøker treet kan de finne ut:

- **Fjas:** Ordføreren kan fortelle at de andre i landsbyen foreslo å kalle treet for Chùletre, på grunn av den gode jobben hen gjør, men hen har insistert på at det fremdeles skal hete midtvintertre.
- Det er ingen fugler, eller lignende, i treet eller i umiddelbar nærhet (de sender ondskapen).
- Det er en grøn flekk på stammen som viser seg å være blod. Flekken er halv, som om den er delt i to.
- Den er delt av en hemmelig dør i stammen (ulåst). Med åpen dør får en person akkurat plass i hulrommet. Der inne er det 3 små veier som går bratt nedover. De må legge seg ned og skli om de skal bruke inngangene/skliene.

Inngangen i stammen:

Her kan du enten gjøre det seriøst, eller fjasete og morsomt, alt etter smak og hvilken stemning du er ute etter. Det er 3 innganger, der spillerne må skli bratt nedover. I 2 av inngangene/skliene er det feller.

Inngang 1:

Seriøst: Når karakterene kommer halvveis ned i sklia møter de giftige torner langs veggene på sklia. De tar 1d4 i poisonskade per level karakteren er i, og de blir forgifta; DISADVANTAGE på attack / angrepstrill og ability checks.

Fjas: Det er ikke torner, men forvandlet misteltein som har monsterblomster med tenner og store lepper. Disse kysser karakterene aggressivt og gir dem 1d4 i poisonskade per level karakteren er i, og de blir forgifta; DISADVANTAGE på attack / angrepstrill og ability checks.



Inngang 2:

Seriøst: Når karakterene kommer halvveis ned i sklia møter de skarpe greiner langs veggene på sklia. De triller DEX SAVING THROW DC14 og tar 1d6 i bludgeoning skade per level karakteren er i ved FAIL, eller halvparten ved SAVE.

Fjas: Greinene er formet som nøtteknekkerer og går kun etter "nøttene" til de mannlige karakterene som suser forbi. De triller DEX SAVING THROW DC14 tar 1d6 i bludgeoning skade per level karakteren er i ved FAIL, eller halvparten ved SAVE.

Inngang 3:

Ingen feller i denne. Med mindre du vil finne på noe selv?

Karakterene "lander" i et mørkt rom som fortsetter fremover i en gang på rundt 30 meter lang før den åpner seg. De ser lyset fra levende ild der framme.

Fjas: De hører noen der inne synge, med en grusom sangstemme.

(meldodi: Bjelleklang)

Barnekjøtt, saftig, søtt,
skal vi få til mat,
ribbe, lever og alt mørt,
vi spiser'ke salat.

Del 4: Konfrontasjon

Gangen åpner seg sør for et oppholdsrom, med en annen inngang/utgang nord i rommet (soverom). På vestsiden sitter de 4 barna i små bur druid'en har laga av greiner. Et antal hjelperar (ut fra karakterene sitt level) sitter og spiller kort, drikker øl og synger ved bordet nord-øst, mens druid Weihnacht står og har krydder og urter i en stor gryte som står på kok i nordvest.

I oppholdsrommet:

Level 1 møter Druid Weihnacht og 1 Grinchelf.

Level 2 møter Druid Weihnacht og 2 Grinchelfs.

Level 3 møter Druid Weihnacht og 1 Grinch og 4 Grinchelfs.

Level 4 møter Druid Weihnacht og 5 Grincher.

Level 5 møter Druid Weihnacht og 1 Sjefs-Grinch og 4 Grincher.

NB! Dersom det blir kamp og du ser at det blir for enkelt for karakterene, kan det komme flere slemminger fra soverommet innenfor. På soverommet har Weihnacht laget mange sengealkover i veggene, så det er plass til mange der...

Dette kan Weihnacht si/fortelle:

- Dette er det 10. året han har grodd et tre til landsbyen, men han får aldri skikkelig betaling og føler de tar han for gitt.
- De siste årene har beboerne i tillegg snauhogd masse skog i nærheten, og har begynt å grave store hull i fjellet på let etter metall. De ødelegger naturen, men vil ikke høre på Weihnacht sine advarsler. De trenger en lærepenge.

I tillegg er han skikkelig lei av melk og småkaker, som han får som betaling. Han trenger kjøtt! Han spiser helst ikkje dyr, og minimalt med planter. Men skadedyr som disse folka derimot...

Karakterene kan selvsagt prøve å overbevise Weihnacht om å slippe barna laus. Men druid'en har et raseri som har bygd seg opp over 10 år, så han er ikke lett å overtale. Karakterene bør få DISADVANTAGE på rull for å overtale han, og det bør vere en HØY DC. I tillegg er hjelperne veldig sultne.



Stats/informasjon om Druid Weihnacht:

Medium human, chaotic neutral/evil

Armor Class:

For level 1 spillere = AC12. Level 2 = AC 13, L3 = 14, L4&5 = 15.

Hit Points:

For level 1 spillere = HP 40. Level 2 = HP 55, L3 = 80, L4 = 110, L5 = 120.

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)

Skills: Deception +7, Insight +6, Perception +6, Stealth +6.

Innate Spellcasting (WIS): Spell save DC14, +6 to hit.

Damage Resistances: Cold.

Magic Resistance: ADV på saving throws mot magi.

Condition Immunities: Charmed.

Languages: Druidic, Common, Primordial.

Fysisk Angrep:

Weihnacht kan gro en stav i hånda si, ut fra et lite frø han har. Staven blir spiss og han kan slå/stikke med den.

+6 to hit, 2d8 bludgeoning/piercing skade.



Weihnacht sine spells:

Weihnacht har +6 to hit på magiske angrep, med spell save DC14.

Bruk Cantrips mot karakterer i alle level. På spells står det spesifisert med feks LEVEL 4+. Det betyr at du kan bruke spell'en mot karakterer som er i level 4 eller høyere. For å gjere det enkelt står det også merket hvor mange spell slots du har til rådighet for hvert level. På karakterer level 4 og 5 har du altså totalt 4 spell slots - de 2 for Level 2+ spells og de 2 for Level 4+ spells.

Cantrips:

Ray of Frost

Evocation cantrip

Casting Time: 1 action

Range: 60 feet

Components: V, S

Duration: Instantaneous

A frigid beam of blue-white light streaks toward a creature within range. Make a ranged spell attack against the target. On a hit, it takes 1d8 cold damage, and its speed is reduced by 10 feet until the start of your next turn.

Poison Spray

Conjuration cantrip

Casting Time: 1 action

Range: 10 feet

Components: V, S

Duration: Instantaneous

You extend your hand toward a creature you can see within range and project a puff of noxious gas from your palm. The creature must succeed on a Constitution saving throw or take 1d12 poison damage.

WEIHNACHT'S SPELLS FINNER DU PÅ NESTE SIDE

Spells LEVEL 2+ :

Thunderwave

1st-level evocation

Casting Time: 1 action

Range: Self (15-foot cube)

Components: V, S

Duration: Instantaneous

A wave of thunderous force sweeps out from you. Each creature in a 15-foot cube originating from you must make a Constitution saving throw. On a failed save, a creature takes 2d8 thunder damage and is pushed 10 feet away from you. On a successful save, the creature takes half as much damage and isn't pushed.

In addition, unsecured objects that are completely within the area of effect are automatically pushed 10 feet away from you by the spell's effect, and the spell emits a thunderous boom audible out to 300 feet.

At Higher Levels. When you cast this spell using a spell slot of 2nd level or higher, the damage increases by 1d8 for each slot level above 1st.

Spell slots:

Faerie Fire

1st-level evocation

Casting Time: 1 action

Range: 60 feet

Components: V

Duration: Concentration, up to 1 minute

Each object in a 20-foot cube within range is outlined in blue, green, or violet light (your choice). Any creature in the area when the spell is cast is also outlined in light if it fails a Dexterity saving throw. For the duration, objects and affected creatures shed dim light in a 10-foot radius.

Any attack roll against an affected creature or object has advantage if the attacker can see it, and the affected creature or object can't benefit from being invisible.

Spells LEVEL 4+ :

Spike Growth

2nd-level transmutation

Casting Time: 1 action

Range: 150 feet

Components: V, S, M (seven sharp thorns or seven small twigs, each sharpened to a point)

Duration: Concentration, up to 10 minutes

The ground in a 20-foot radius centered on a point within range twists and sprouts hard spikes and thorns. The area becomes difficult terrain for the duration. When a creature moves into or within the area, it takes 2d4 piercing damage for every 5 feet it travels.

The transformation of the ground is camouflaged to look natural. Any creature that can't see the area at the time the spell is cast must make a Wisdom (Perception) check against your spell save DC to recognize the terrain as hazardous before entering it.

Spell slots:

Ice Storm

4th-level evocation

Casting Time: 1 action

Range: 300 feet

Components: V, S, M (a pinch of dust and a few drops of water)

Duration: Instantaneous

A hail of rock-hard ice pounds to the ground in a 20-foot-radius, 40-foot-high cylinder centered on a point within range. Each creature in the cylinder must make a Dexterity saving throw. A creature takes 2d8 bludgeoning damage and 4d6 cold damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

Hailstones turn the storm's area of effect into difficult terrain until the end of your next turn.

Stats/informasjon om Grinchelf:

For Grinchelf bruker du stats for Goblin:

Goblin

Small humanoid (goblinoid), neutral evil

Armor Class 15 (leather armor, shield)

Hit Points 7 (2d6)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Skills Stealth +6

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 9

Languages Common, Goblin

Challenge 1/4 (50 XP)

Nimble Escape. The goblin can take the Disengage or Hide action as a bonus action on each of its turns.

Actions

Scimitar. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) slashing damage.

Stats/informasjon om Grinch:

For Grinch bruker du stats for Hobgoblin:

Hobgoblin

Medium humanoid (goblinoid), lawful evil

Armor Class 18 (chain mail, shield)

Hit Points 11 (2d8 + 2)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 10

Languages Common, Goblin

Challenge 1/2 (100 XP)

Martial Advantage. Once per turn, the hobgoblin can deal an extra 7 (2d6) damage to a creature it hits with a weapon attack if that creature is within 5 feet of an ally of the hobgoblin that isn't incapacitated.

Actions

Longsword. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d8 + 1) slashing damage, or 6 (1d10 + 1) slashing damage if used with two hands.



Stats/informasjon om Sjefs-Grinch:

Medium human, chaotic neutral/evil

Armor Class: 15

Hit Points: 70

Speed 35 ft.

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

Innate Spellcasting (WIS): Spell save DC12, +4 to hit.

Damage Resistances: Cold.

Languages: Druidic, Common,

Multiattack

Sjefs-Grinch har to Scimitars. H*n kan angripe to ganger med sverd, eller en gang med sverd og en gang med Ray of Frost (ikke 2 stk Ray of Frost på en runde).

Scimitar: +4 to hit, 1d6 + 4 slashing skade.

Cantrip

Ray of Frost

Evocation cantrip

Casting Time: 1 action

Range: 60 feet

Components: V, S

Duration: Instantaneous

A frigid beam of blue-white light streaks toward a creature within range. Make a ranged spell attack against the target. On a hit, it takes 1d8 cold damage, and its speed is reduced by 10 feet until the start of your next turn.



Del 5: Avslutning

Inne i soverommet finner karakterene en gang som leder oppover til overflaten. De kommer da opp et lite stykke utenfor landsbyen og kan returnere inn som helter.

Soverommet: Her er det en ypperlig plass å finne skatter. Kanskje Weihnacht egentleg hadde nok av skatter, men var grådig og ville ha mer, og derfor finner heltene verdisaker her? Eller kanskje han rett og slett hadde lite, akkurat som landsbyen - og derfor er det ingenting her? Dersom du bruker dette eventyret som del av en kampanje kan du jo feks la karakterene få en magisk gjenstand her.

Ungene er selvsagt veldig glade for å bli sluppet fri, men er fortsatt redde og ikke så veldig snakkesalige. De følger med sine redningsfolk ut av grotta.

Avslutning ved overtalelse etc:

Dersom karakterene mot formodning skulle klare å overtale Weihnacht og følget, bør han bli med og levere ungene tilbake og forklare hvorfor han gjorde dette. Ordføreren kan bli flau over landsbyens oppførsel og tilby han å bo sammen med dem, slik at de sammen kan komme opp med løsninger for å gro skogen tilbake og reparere skadene på fjellet. Det kan vise seg at druid'en og gjengen hans er veldig glad i å lage sklier og lignende (husk skliene i treet) - og det kan åpne seg for at dei sammen lager en fornøylespark i landsbyen, som kan skape inntekter til befolkningen, samtidig som de tar vare på naturen. Vinn - vinn! I tillegg får karakterene belønning som nemnt under.

Avslutning ved kamp:

Det blir full jubel, gråt og glede når ungene returnerer til landsbyen. Karakterene blir hyllet og får tilbud om å feire midtvinter med dem. Dersom Ordføreren får høre hvorfor Weihnacht kidnappa ungene blir hen flau over landsbyen og deres oppførsel. Hen lover at de alle skal sette seg ned og diskutere hva de kan gjøre fremover for å forbedre sin egen levestandard samtidig som de tar vare på naturen rundt seg.



Belønning? Landsbyen tilbyr karakterene et hus i utkanten av byen. Som resten av husene er det slitt og enkelt, og trenger en del oppussing. Men det ville vere ei ære for landsbyen om de ville ta mot dette som betaling.

Som alltid: som avslutning kan det være fint å ta en runde rundt bordet og høre hva spillerne tenker skjer med landsbyen og karakterene i tiden fremover. Kanskje får du som GM idéer du kan spille videre på til et nytt eventyr eller til kampanjen din.

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.

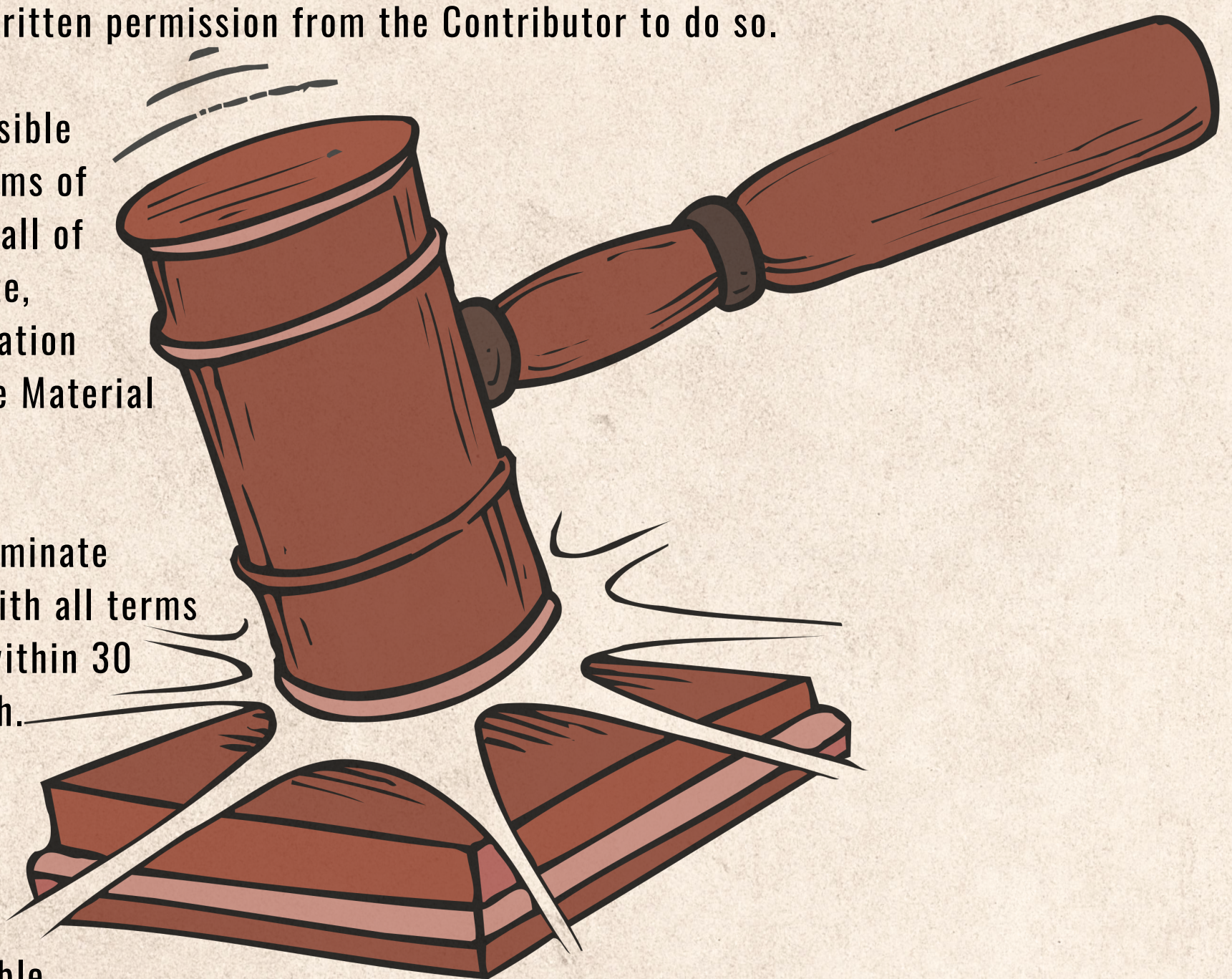
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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.



Kurisumasu



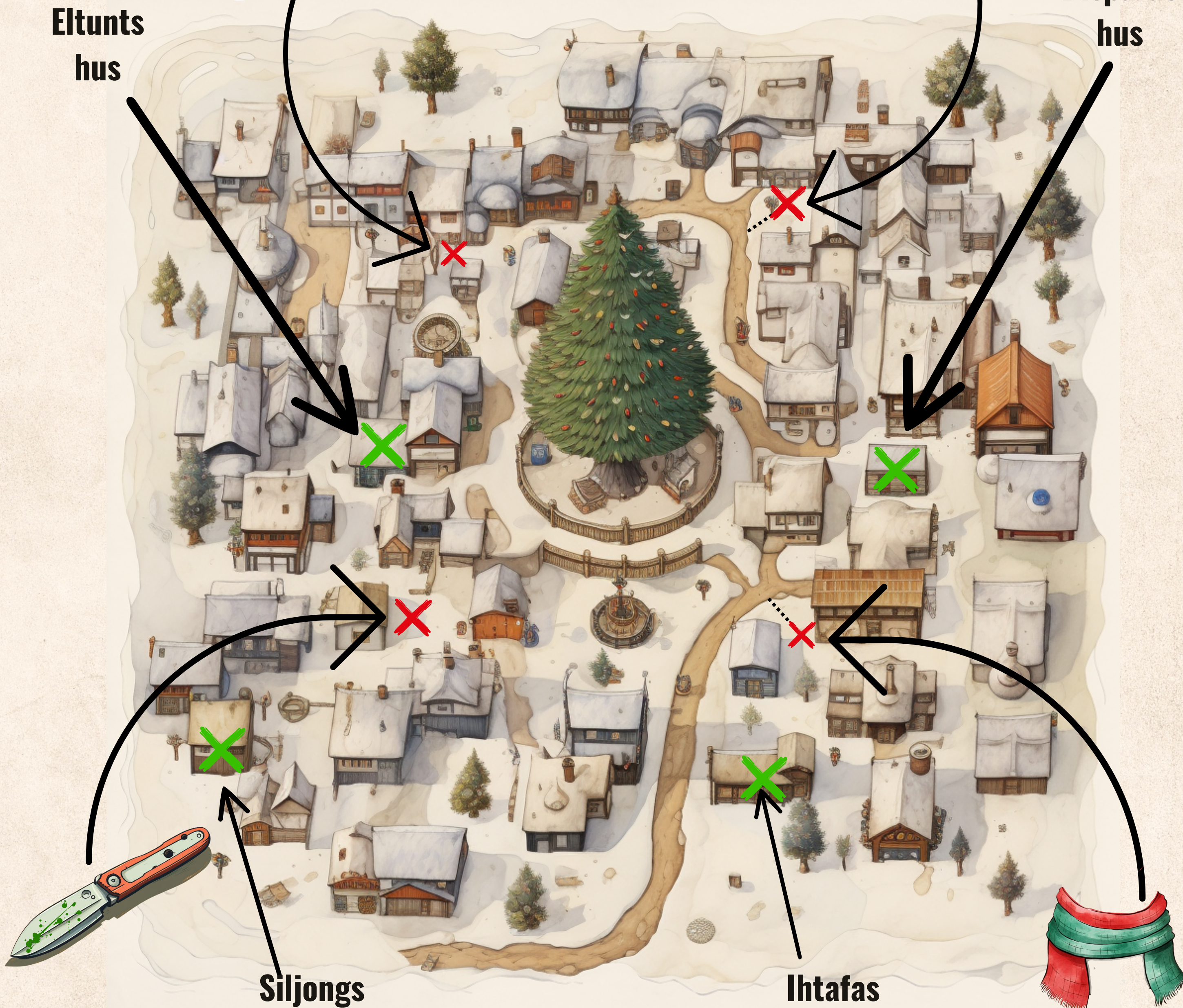
VEDLEGG 1

GM-kart Kurisumasu



Eltunts hus

Disparus hus



Siljongs hus

Ihtafas hus

Bornas:

- Disparu (5 år)
- Siljong (9 år)
- Ihtafa (11 år)
- Eltunt (8 år)

Spor:

- Ein kosebamse
- Ein raud vott
- Ein lommekniv
- Eit skjerf

Kan finne ut:

- Spor i snø
- Kvite hårstrå på votten
- Grønt blod på bladet
- Spor i snø

Foreldre:

- Far: Pere Mor: Mère
- Far: Abeoji Mor: Eomeoni
- Mor: Matka Mor: Anya
- Far: Cha

