

5TH EDITION KOMPATIBELT

# MIDTVINTER FORSVINNINGA

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



**Eit eventyr for maks  
5 etterforskarar level 1-5  
+ speleleiar.**





## Forord:

Dette er eit enkeltstående eventyr / one shot. Det er eit togskinne-eventyr (railroad) som betyr at det er begrensa valmoglegheiter for spelarane.

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

Dersom du har spørsmål eller tilbakemeldingar, vil vi gjerne høyre frå deg på [post@hoggtann.com](mailto:post@hoggtann.com).



## Legal Information and Copyright Notice:

This release of MIDTVINTER-FORSVINNINGA 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-FORSVINNINGA, 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](mailto:post@hoggtann.com) [www.hoggtann.com](http://www.hoggtann.com)

## Takk til speletestarane:

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 |  
Samandrag av eventyret

Side 5 - Del 1: Ordførar 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 spelarane vert einige om kva level karakterane skal vere i, og så legg du opp eventyret etter dette. Eventyret er tilrettelagt for karakterar i level 1-5, men du kan alltid leggje til fiendar etc for å gjere det meir vanskeleg for karakterar med høgare level. Du kan fortelje spelarane at dei skal hjelpe til med ei forsvinnings sak. Nokre stader er det tekst merka med **FJAS**. Dette er tips for å gjere eventyret meir morosamt. Dersom du vil ha eit meir seriøvt eventyr er det greit å unngå desse tipsa.

### Samandrag av eventyret:

Kvart år feirar den fattige landsbyen "Kurisumasu" midtvinter med ein midtvinterfest. Dette er årets høgdepunkt for heile landsbyen. Som tradisjon betalar dei ein omreisande druid til å gro fram eit digert midtvintertre på torget, som dei pyntar. Mange år på rad har druiden kun fått mjølk og småkaker som betaling, og no har han fått nok. Medan landsbyen trur druid'en har reist vidare, har han laga seg ein base under treet, og har kidnappa 4 born han planlegger å ete, saman med sine hjelparar.

- Del 1: Karakterane kjem til landsbyen "Kurisumasu" og får informasjon frå "ordførar Chùl".
- Del 2: Detektivarbeid. Snakke med foreldre/vitner, sjekke spor.
- Del 3: Karakterane undersøker midtvintertreet og finn ein hemmeleg inngang til druid'ens gøymestad.
- Del 4: Dei konfronterar Druid Weihnacht og hans hjelparar, og befri borna(?)
- Del 5: Avslutning





# Midtvinter-forsvinninga

## Del 1: Ordførar Chùl

Vi startar eventyret med at karakterane kjem inn til byen og møter ordførar Chùl (dette skal vere ein vri på “jul”, sidan dette er eit forkledd juleeventyr. Uttal namnet som “Hul” med ein liten “skarrelid” i halsen i byrjinga av namnet, slik at spelarane forhåpentlegvis ikkje tek spøken med ein gong). Om du vil la spelarane introdusere karakterane sine til kvarandre kan du la eventyret byrje med at ordføraren takkar for at dei kjem, og ber dei fortelje hen kven dei er og kva deira ekspertise er:

Under er det ein opningstekst, men som alltid vert eventyret best om du fortel med dine egne ord.

Den vesle, fattige landsbyen “Kurisumasu” ligg vakkert dekkja av eit teppe av snø. Den reine, nye snøen står i kontrast til dei slitne husa, laga av tunne treplankar. Taka er tyngde av snø, og sjølv om det stig røyk frå skorsteinane til dei fleste husa, tenkjer de at det likevel må vere kaldt og lite ly å få i desse enkle bustadane. Bortsett frå ordføraren som tek dykk imot er gatene tomme. Nybrøyta for snø, men tomme.

Ordførarens auge er sørgmodige, men de kan skimte eit glimt av håp i dei, i det hen kjem mot dykk, med opne armar.

“Velkomen til Kurisumasu! Eg er ordførar Chùl. Vi har venta på dykk. Tusen takk for at de vil hjelpe oss i vår tid i nød. Det er ei tung tid for landsbyen, og eg skal fortelje dykk alt om situasjonen, men først; kven har eg æra av å snakke med?”

Etter at spelarane har fått snakka litt kan ordføraren fortsette å fortelje kva som har skjedd.

“Igjen, takk for at de er her”, seier ordføraren medan hen legg høgre hand på hjartet og nikkar mot dykk med augene lukka.

“Lat meg fortelje kva som har skjedd. Som de ser er vi ikkje ein

landsby prega av velstand og overflod, men vi har det vi treng, og har eit god samhald.

Vi nærmar oss midtvinter, og det som er årets høgdepunkt for oss, nemleg midtvinterfesten. Som vanleg har vi fått ein druid til å gro oss eit midtvintertre som vi har pynta, og alle innbyggjarane har jobba flittig for å kunne ta med noko til festen, slik at vi alle kan dele godene på denne spesielle dagen. Men den siste veka har 4 born forsvunne frå oss, og heile landsbyen er livredde. Det som før var ein open og varm landsby, der alle var velkomne, har no vorte eit lukka samfunn, der alle held seg heime og ingen stolar på kvarandre. Vi sit igjen med få, om ingen, spor av borna, men vi håpar på eit midtvinter-mirakel. Vi treng sårt dykkar hjelp. Sei meg, kor skal vi byrje?”

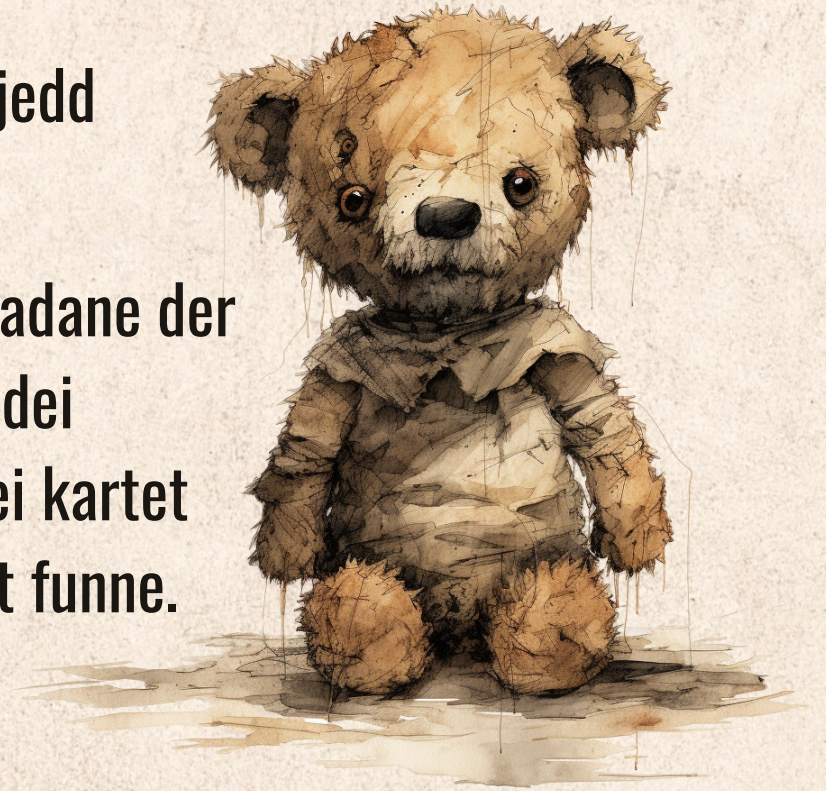




## Del 2: Detektivarbeid

No er det opp til karakterane å finne ut kor borna har blitt av, og kva som har skjedd med dei.

Ordførar Chùl kan svare på fleire spørsmål, og hen kan ta dei med til dei ulike stadane der dei har funne ting etter borna. Dei kan også besøke foreldra til borna for å stille dei spørsmål. Når dei lurar på kor dei ulike tinga etter borna vart funne, kan du gi dei kartet på vedlegg 1, og markere etter kvart som dei spør kor dei ulike tinga er eller vart funne.



Borna:	Spor:	Kan finne ut:	Foreldre:
<b>Disparu</b> (5 år)	Ein kosebamse	Spor i snø	Far: Pere    Mor: Mère
<b>Siljong</b> (9 år)	Ein raud vott	Kvite hårstrå på votten	Far: Abeoji    Mor: Eomeoni
<b>Ihtafa</b> (11 år)	Ein lommekniv	Grønt blod på knivbladet	Mor: Matka    Mor: Anya
<b>Eltunt</b> (8 år)	Eit skjerf	Spor i snø	Far: Cha

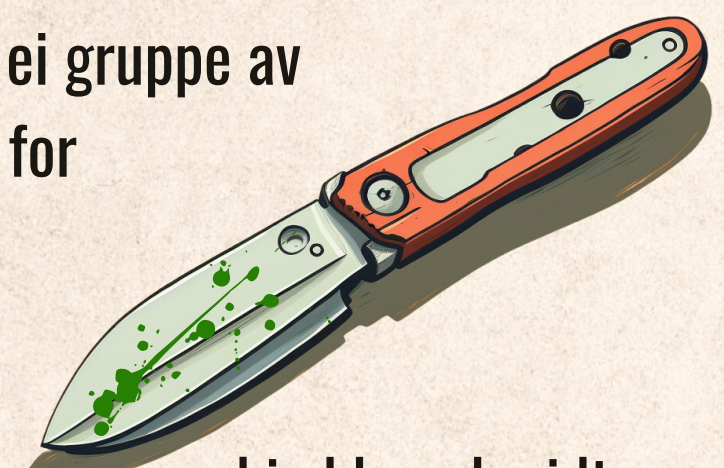


- Dersom dei sjekkar tinga som er funne etter borna godt, kan dei få den ekstra informasjonen; som at det er nokre kvite hårstrå på votten (etter at Siljong har dratt i hår/skjegget til druid'en), og at det er grønt blod på bladet til lommekniven til Ihtafa (grønt blod frå hjelperne).
- Det har snødd, og snør stadig. So det er ikkje fotspor å sjå på plassane der tinga vart funne. MEN dersom karakterane trillar godt på INVESTIGATION for Disparu og Eltunt kan dei sjå nokre djupare spor, som om noko eller nokon har blitt drege i snøen. Spora går i retning av midtvintertreet, men stoppar når det kjem til vegane, som vert måka frie for snø (sjå GM-kart vedlegg 2).
- Foreldra er sjølvsgatt heilt knuste etter å ha mista boret sitt.
- Alle borna er vener, og dette er ein liten landsby der alle

kjenner alle. Det er derfor ingen mistenkte i landsbyen.

- Det er ingen vitner som har sett at barna forsvann.
- Disparu forsvann for 7 dagar sidan, Eltunt for 6 dagar sidan. Då byrja ei gruppe av innbyggjarane å patruljere på kveldstid, men likevel forsvann Siljong for 4 dagar sidan, og Ihtafa for 2 dagar sidan.
- Forsvinningane har skjedd på ettermiddagane.

Etter kvart som dei får vite meir, vil det vere ganske openlyst at alt har skjedd med midtvintertreet i sentrum, og dei vil kanskje byrje å stille spørsmål kring dette og druid'en. Nokon kan jo ha fatta mistanke so fort det vart nemnd ein druid i det heile.





### Det som ordføraren eller andre kan fortelje om druid'en:

- Druid Weihnacht er ein omreisande druid som alltid kjem forbi før midtvinter og hjelper dei med å gro eit flott midtvintertre på torget.
- Han pleier alltid å få betaling i varer, dei siste åra har det blitt mykje mjølk og småkaker, sidan landsbyen har hatt nokre magre år.
- Weihnacht kom til landsbyen for 9 dagar sidan og satte opp treet, og so reiste han vidare.
- Han spurte etter anna betaling, og virka ikkje heilt nøgd då han gjekk.
- Han har alltid følgje av nokre småfolk, men dei kjem aldri inn i landsbyen, dei oppheld seg alltid utanfor.

Med all denne informasjonen bør spelarane ha nok hint til at dei vil undersøke midtvintertreet. Viss ikkje kan du be dei trille litt WISDOM og liknande og gi dei eit hint om at dei kan lage strekar på kartet, frå eit spor til eit anna. Då vil dei få eit fint kryss over midtvintertreet.



### Del 3: Midtvintertreet

På torget står det storslagne nåletreet. Det er lett å forstå at ordføraren og landsbyen er stolte. Med ein brei og kraftig stamme, strekker treet seg rundt 15 meter mot himmelen som ein hyllest til midtvinterens magi. Snøkvite greiner stikk ut i alle retningar, som utstrakte armar som inviterer dykk inn. Treet er enkelt pynta, men likevel bær det preg av ein elegant enkelheit. Strålane frå vintersola vert fanga av glitrande snøkrystallar som heng på greinene. Enkle, raude sløyfer blafrar stille i vinden, og viklar seg omkring greinene. Dette majestetiske, men enkle treet er eit symbol på samhaldet i landsbyen, og syner betydninga av fellesskap og gleda ved å feire saman.

### Om dei undersøker treet kan dei finne ut:

- **Fjas:** Ordføraren kan fortelje at dei andre i landsbyen foreslo å kalle treet for Chùletre, på grunn av den gode jobben hen gjer, men hen har insistert på at det framleis skal heite midtvintertre.
- Det er ingen fuglar, eller liknande, i treet eller i umiddelbar nærleik (dei sensar ondskapen).
- Det er ein grøn flekk på stammen som viser seg å vere blod. Flekken er halv, som om den er delt i to.
- Den er delt av ei hemmeleg dør i stammen (ulåst). Med open dør får ein person akkurat plass i holrommet. Der inne er det 3 små vegar som går bratt nedover. Dei må legge seg ned og skli om dei skal bruke inngangane/skliene.



### **Inngangen i stammen:**

Her kan du enten gjere det seriøst, eller fjasete og morosamt, alt etter smak og kva stemning du er ute etter. Det er 3 inngangar, der spelarane må skli bratt nedover. I 2 av inngangane/skliene er det feller.

### **Inngang 1:**

**Seriøst:** Når karakterane kjem halvvegs ned i sklia møter dei giftige torner langs veggane på sklia. Dei tek 1d4 i poisonskade per level karakteren er i, og dei vert forgifta; DISADVANTAGE på attack / angrepstrill og ability checks.

**Fjas:** Det er ikkje torner, men forvandla misteltein som har monsterblomster med tenner og store lepar. Desse kyssar karakterane aggressivt og gir dei 1d4 i poisonskade per level karakteren er i, og dei vert forgifta; DISADVANTAGE på attack / angrepstrill og ability checks.



### **Inngang 2:**

**Seriøst:** Når karakterane kjem halvvegs ned i sklia møter dei kvasse greiner langs veggane på sklia. Dei trillar DEX SAVING THROW DC14 og tek 1d6 i bludgeoning skade per level karakteren er i ved FAIL, eller halvparten ved SAVE.

**Fjas:** Greinene er forma som nøtteknekkarar og går kun etter “nøttene” til dei mannlege karakterane som susar forbi. Dei trillar DEX SAVING THROW DC14 og tek 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 noko sjølv?

Karakterane “landar” i eit mørkt rom som fortset framover i ein gang på rundt 30 meter lang før den opnar seg. Dei ser lyset frå levande ild der framme.

**Fjas:** Dei høyrer nokon der inne synge, med ei grusom sangstemme.

(meldodi: Bjelleklang)

Barnekjøtt, saftig, søtt,  
skal vi få til mat,  
ribbe, lever og alt mørt,  
vi et ikkje salat.



## Del 4: Konfrontasjon

Gangen opnar seg sør for eit opphaldsrom, med ein annan inngang/utgang nord i rommet (soverom). På vestsida sit dei 4 borna i små bur druid'en har laga av greiner. Eit antal hjelparar (ut frå karakterane sitt level) sit og spelar kort, drikk øl og syng ved bordet nord-aust, medan druid Weihnacht står og har krydder og urter i ei stor gryte som står på kok nord-vest.

### I opphaldsrommet:

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 Grinchar.

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

NB! Dersom det vert kamp og du ser at dette skulle bli for enkelt for karakterane, kan det kome fleire slemmingar frå soverommet innanfor. På soverommet har Weihnacht laga mange sengealkovar i veggane, so det er plass til mange der...

### Dette kan Weihnacht sei/fortelje:

- Dette er det 10. året han har grodd eit tre til landsbyen, men han får aldri skikkeleg betaling og føler dei tek han for gitt.
- Dei siste åra har bebuarane i tillegg snauhagd masse skog i nærleiken, og har byrja å grave store hol i fjellet på leit etter metall. Dei øydelegg naturen, men vil ikkje høyre på Weihnacht sine advarslar. Dei treng ei lærepenge.

I tillegg er han skikkeleg lei av mjølk og småkaker, som han får som betaling. Han treng kjøtt! Han et helst ikkje dyr, og minimalt med planter. Men skadedyr som desse folka derimot...

Karakterane kan sjølvstekt prøve å overbevise Weihnacht om å sleppe borna laus. Men druid'en har eit raseri som har bygd seg opp over 10 år, så han er ikkje lett å overtale. Karakterane bør få DIS-ADVANTAGE på rull for å overtale han, og det bør vere ein HØG DC. I tillegg er hjelparane veldig svoltne.





## Stats/informasjon om Druid Weihnacht:

Medium human, chaotic neutral/evil

### Armor Class:

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

### Hit Points:

For level 1 spelarar = 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 ein stav i handa si, ut frå eit lite frø han har. Staven vert 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 karakterar i alle level. På spells står det spesifisert med feks LEVEL 4+. Det betyr at du kan bruke spell'en mot karakterar som er i level 4 eller høgare. For å gjere det enkelt står det også merka kor mange spell slots du har til rådighet for kvart level. På karakterar level 4 og 5 har du altså totalt 4 spell slots - dei 2 for Level 2+ spells og dei 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 FINN 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.

## Spells LEVEL 4+ :

### Spike Growth

*2nd-level transmutation*

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 150 feet

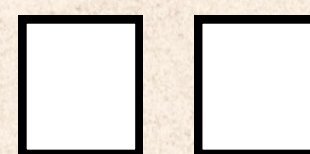
**Components:** V, S, M (seven sharp thorns or seven small twigs, each sharpened to a point)

**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:



### 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.

## 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 brukar 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 brukar 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 gonger med sverda, eller ein gong med sverd og ein gong med Ray of Frost (ikkje 2 stk Ray of Frost på ein 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 finn karakterane ein gang som leiar oppover til overflata. Dei kjem då opp eit lite stykkje utanfor landsbyen og kan returnere inn som heltar.

**Soverommet:** Her er det ein ypparleg plass å finne skattar. Kanskje Weihnacht eigentleg hadde nok av skattar, men var grådig og ville ha meir, og derfor finn heltene verdisaker her? Eller kanskje han rett og slett hadde lite, akkurat som landsbyen - og derfor er det ingenting her? Dersom du brukar dette eventyret som del av ein kampanje kan du jo feks la karakterane få ein magisk gjenstand her.

Ungane er sjølvstøtt veldig glade for å bli sluppe fri, men er fortsatt redde og ikkje so veldig snakkesalige. Dei følgjer med sine redningsfolk ut av grotta.

### Avslutning ved overtalelse etc:

Dersom karakterane mot formodning skulle klare å overtale Weihnacht og følgje, bør han bli med og levere ungane tilbake og forklare kvifor han gjorde dette. Ordføraren kan bli flau over landsbyens oppførsel og tilby han å bu med dei, slik at dei saman kan kome opp med løysningar 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 liknande (hugs skliene i treet) - og det kan opne seg for at dei saman lagar ein fornøylespark i landsbyen, som kan skape inntekter til befolkninga, samstundes som dei tek vare på naturen. Vinn - vinn! I tillegg får karakterane belønning som nemnd under.

### Avslutning ved kamp:

Det vert full jubel, gråt og glede når ungane returnerar til landsbyen. Karakterane vert hylla og får tilbud om å feire midtvinter med dei. Dersom Ordføraren får høyre kvifor Weihnacht kidnappa ungane vert hen flau over landsbyen og deira oppførsel. Hen lovar at dei alle skal setje seg ned og diskutere kva dei kan gjere framover for å forbetre sin eigen levestandard samstundes som dei tek vare på naturen rundt seg.



**Belønning?** Landsbyen tilbyr karakterane eit hus i utkanten av byen. Som resten av husa er det slitt og enkelt, og treng arbeid. Men det ville vere ei ære for landsbyen om de ville ta mot dette som betaling.

Som alltid: som avslutning kan det vere kjekt å ta ein runde rundt bordet og høyre kva spelarane tenkjer skjer med landsbyen og karakterane i tida framover. Kanskje får du som GM idear du kan spele vidare på til eit 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.

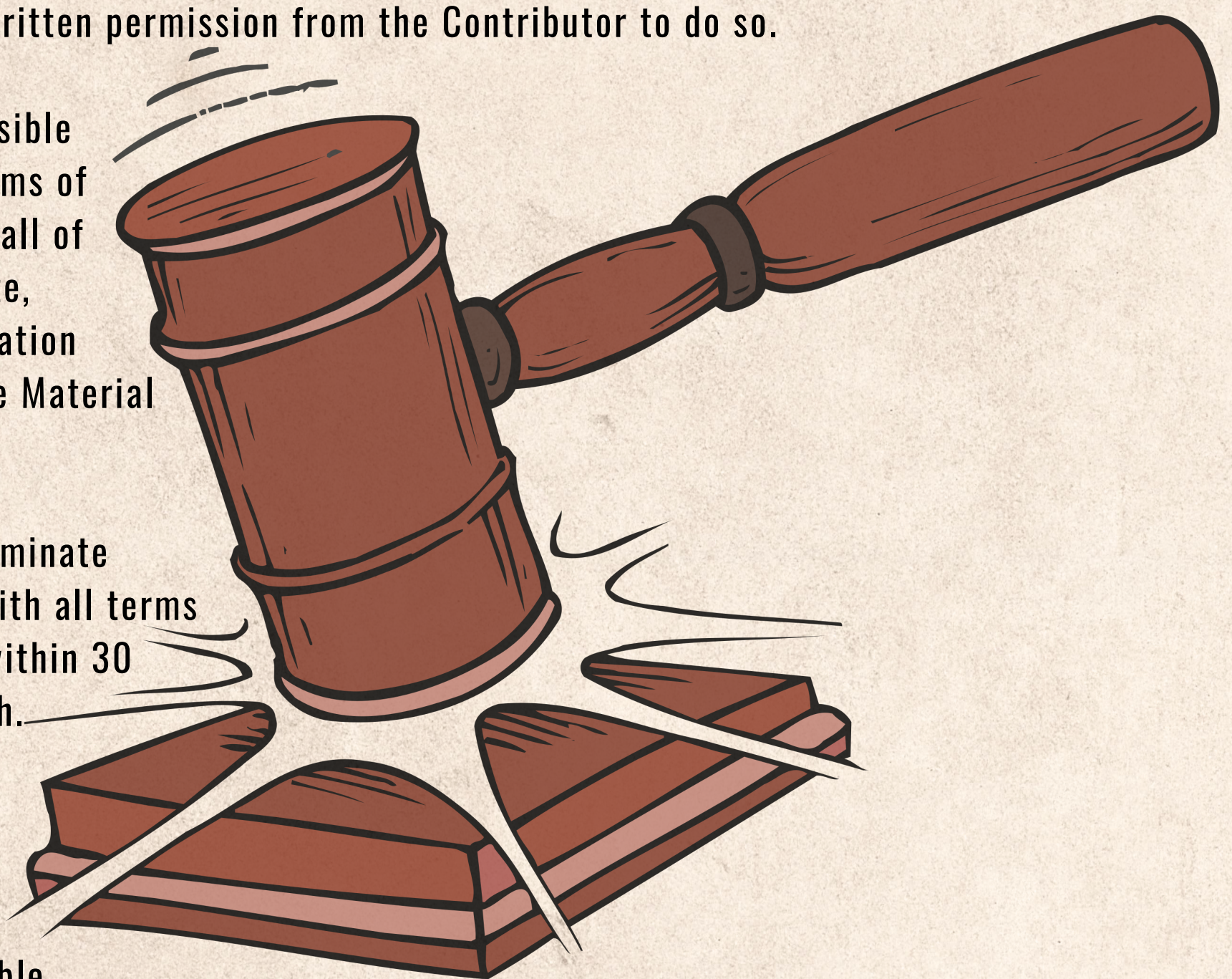
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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









# 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

Far: Abeoji

Mor: Matka

Far: Cha

Mor: Mère

Mor: Eomeoni

Mor: Anya







