



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

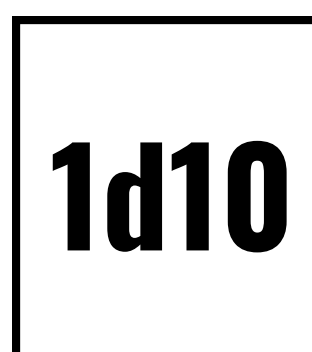
SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE



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

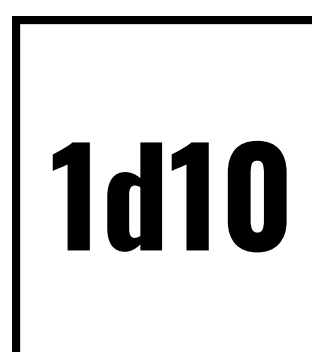
SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE



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:
LONGBOW	+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

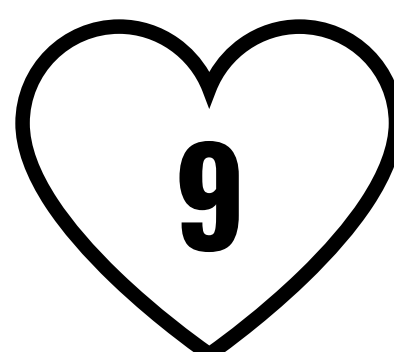
SKILLS / FERDIGHEITER

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

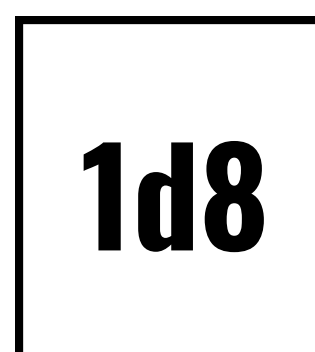
SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE



ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+3

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

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

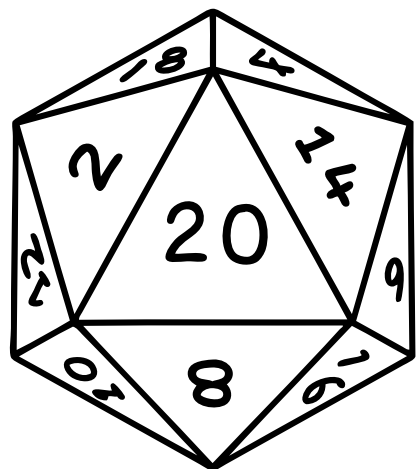
Nimble Escape: Du kan bruke Disengage action som bonus action på dine rundar.

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

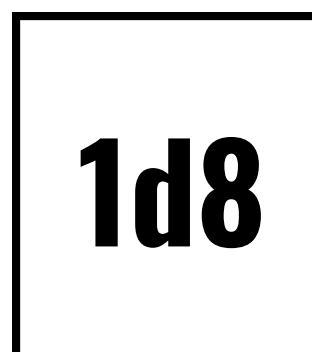
SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE



ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+2

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCCESSSES:
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:

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.

Player's Handbook side 230

MINOR ILLUSION:

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

Player's Handbook side 260



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.

Player's Handbook side 250

HEALING WORD:

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

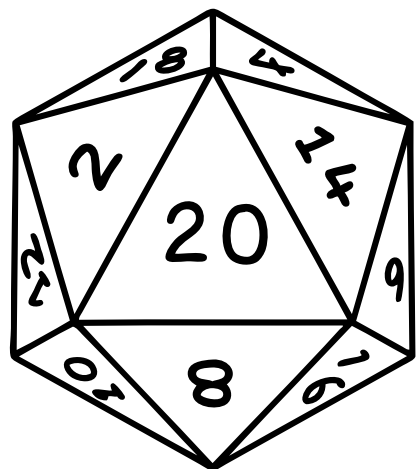
Varighet: 1 minutt

Ein skapning du kan sjå, innanfor rekkevide, tykkjer plutselig at alt er hysterisk morsomt og får latterkrampe dersom spell'en fungerer. 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

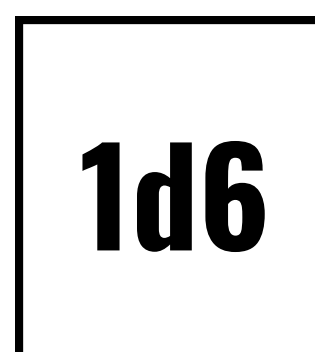
SAVING THROWS

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

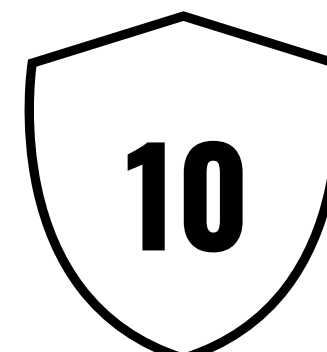
MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE



ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+0

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:
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

Varighet: Umiddelbart

Du kastar ild 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

Varighet: 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)

Varighet: 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. Riffa eller brotet kan ikkje vere større enn 1 fot.

POISON SPRAY: Player's Handbook side 266

Rekkevidde: 10 feet

Varighet: 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):

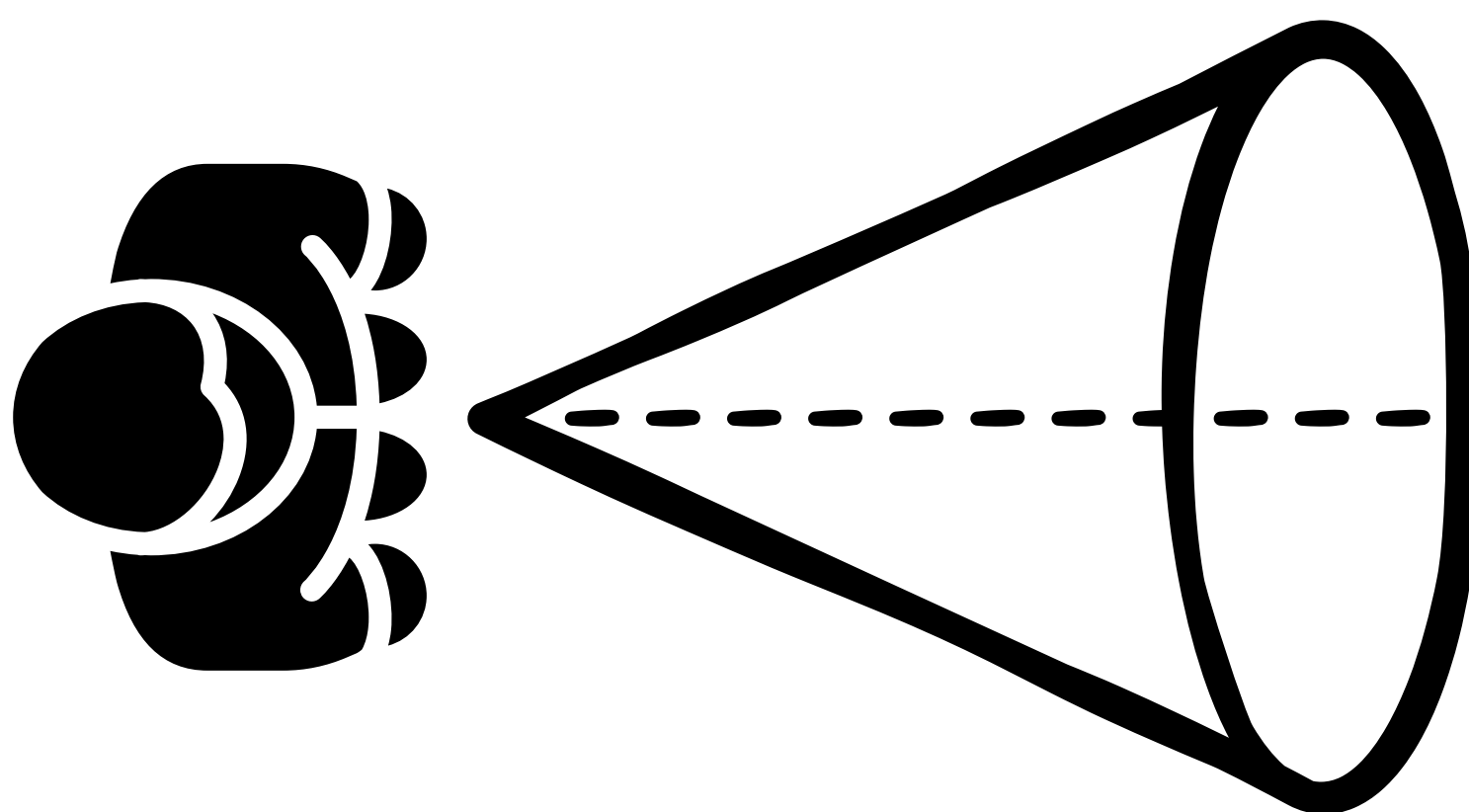
Spells som krev spell slot. GNIST har 2 spell slot, og kan derfor bruke 2 spells kvar dag. Enten den same 2 gonger eller begge spells 1 gong kvar.

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 fingertippene dine. Ilden går 15 feet ut frå deg, i ei koneform (sjå teikning under). Dei som er innanfor rekkevidde må te 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).

