

5TH EDITION KOMPATIBELT

# NATTSKIFT I SAFIRGRUVA

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



**Et nybegynner-eventyr  
for opp til 5 hill dwarfs  
+ speleleiar.**



## Hva er 5E, og rollespill?

I et rollespill er det en person som leder spillet. Denne personen kaller vi ofte Game Master eller GM. De andre inntar rolla som en karakter. Karakterene har ulike ferdigheter/ egenskaper, både styrker og svakheter. Disse er noterte på et karakterark (se side 6). GM forteller en historie og spillerne tar del i fortellinga ved å velge hvordan deres karakter reagerer på det som skjer. Mens noen spillere tar rolla fullt ut og snakker på vegne av karakteren som improvisert teater, vil andre heller forklare hva deres karakter tenker og gjør. Alt er lov.

Det er ingen feil måte å spille på, det er bare fantasien som setter grenser. Sammen skaper spillerne og spill-leder/GM en spennende historie.



Dersom en spiller vil prøve på noe som er litt vanskelig, slik som å balansere på en smal tømmerstokk for å komme over et høyt juv, gir GM spilleren en Dice check/DC de skal klare å matche eller slå; for eksempel DC15. Spilleren triller sin d20 terning, legger på eventuelle poeng for ferdighet, og ser om h\*n klarte å få 15 eller mer. Dersom h\*n klarer DC'en (SUCCESS) balanserer h\*n trygt over juvet. Dersom h\*n får lavere enn 15 (FAIL) skjer noe negativt. Mer om DC/Dice check på side 7.

Dungeons & Dragons er det første og mest kjente rollespillet i verden, og har eksistert siden tidlig 1970-tallet. De siste åra har det fått en kraftig oppsving takka være tv-serier som "Stranger Things" og "Critical Role". 5E er den femte utgaven av spillet. Det blir spilt av folk i alle aldrer, og passer til de aller fleste.

Dette eventyret foregår i en klassisk fantasyverden inspirert av "Ringenes Herre". Her finner du alle slags utrolige skapninger, skumle monstre og masse magi. Dersom du foretrekker andre sjangrer fins det MANGE andre rollespill som tar for seg alle slags ulike tema: apokalypse, sci-fi, skrekk og mer. Ta gjerne en kikk på den norske nettsida Rollespill.info for masse informasjon og vurderinger av ulike rollespill, pluss mange gratis rollespill man kan laste ned.

### Takk til spilltesterne:

Idar, Markus, Lena, Aurora, Annelinn, Oliver, Elisabeth, Filip, Dante, Anders, Robert, Geir og Olav.

## Forord:

Dette er et enkeltstående eventyr (på engelsk kalt "one shot") for nybegynnere. Vi tar utgangspunkt i reglene til rollespillet "Dungeons & Dragons 5th edition" (heretter kalt 5E), men har forenkla og fokusert på de reglene som gjelder for dette eventyret. Siden eventyret er for nybegynnere vil spill-leder/GM føre spillerne på rett vei. Det er slik sett et togskinne-eventyr (engelsk: railroad) som betyr at det er avgrensa valgmuligheter for spillerne.

Det blir brukt ein 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](mailto:post@hoggtann.com). Dersom eventyret gir mersmak er det mulig å låne terninger og 5E-bøkene "Dungeon Master's Guide", "Player's Handbook" og "Monster Manual" på Sogndal bibliotek.

## Hvordan bruke dette heftet:

De første sidene inneholder litt generell informasjon om rollespill. Selve eventyret begynner på side 7. Bakerst finner du vedlegg som skal brukes med spillerne.

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

## Legal Information and Copyright Notice:

This release of NATTSKIFT I SAFIRGRUVA 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: NATTSKIFT I

SAFIRGRUVA, 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)



## **Innholdsliste:**

Side 1 - Forside

Side 2 - Hva er 5E, og rollespill? | Takk

Side 3 - Forord | Hvordan bruke dette heftet | Legal Information and Copyright Notice

Side 4 - Innholdsliste

Side 5 - Terninger

Side 6 - Eksempel på karakterark

Side 7 - Informasjon til Game Master | Sammendrag av eventyret | Lage Dice Checks

Side 8 - Eksempel på skills/ferdigheter

Side 9 - Nattskift i Safirgruva. Del 1: Hutryds advarsel

Side 10 - Del 2: Gruvedrift

Side 11 - Spillmekanikk for gruvedrift | Del 3: Raset

Side 13 - Del 4: Oppdagelsen

Side 14 - Del 5: Magminmøte

Side 15 - Stats/Informasjon om Magmin

Side 16 - Hvordan kamp fungerer

Side 17 - Får en spiller 0 eller minus i HP?

Side 18 - Kamp og kart

Side 19 - Del 6: Veiskille (Puzzle)

Side 20 - Del 7: Gruve 3 eller Utgang?

Side 21 - Spillmekanikk for steinrydding

Side 22 - Del 8: Avslutning

Side 23 - Open Game License Version 1.0a

Vedlegg 1 - Terninger

Vedlegg 2 - Eksempel på skills / ferdigheter

Vedlegg 3 - Våpen

Vedlegg 4 - Kart

Vedlegg 5 - Vegskille puzzle

Vedlegg 6 og utover - Karakterark



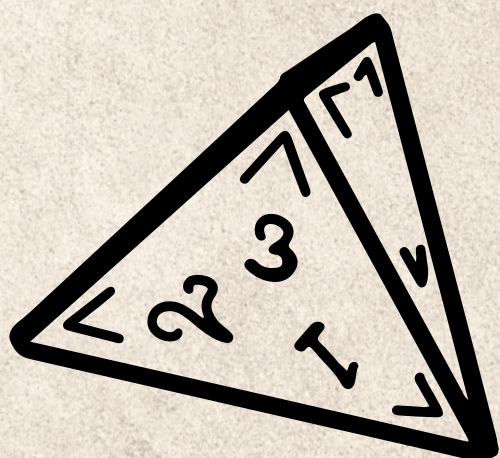
## Terninger:

Det blir brukt ulike terninger i 5E. Terningene blir kalla D, som står for DICE, etterfulgt av et tall som sier hvor mange sider terningen har. For eksempel har d20 tjue sider, og er den mest brukte terningen. Dersom det står du skal bruke 2d20 betyr dette 2 stk d20 eller rulle d20 2 ganger. Bakerst finner du en lik oversikt som du kan gi til spillerene dine.

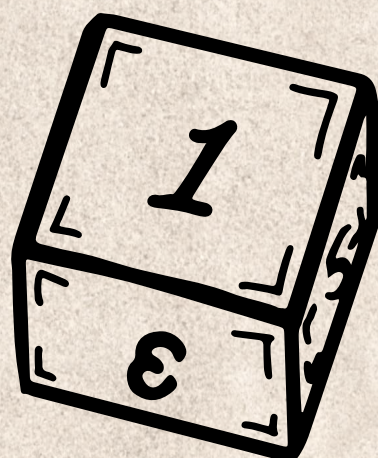
**D20 er den mest brukte terningen i 5E.**



**D4**



**D6**



**D8**



**D10**



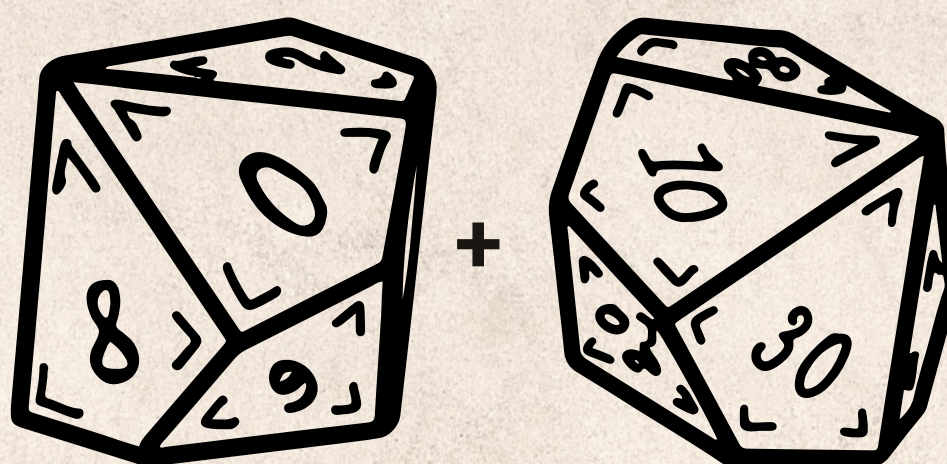
**D12**



**D20**



**D100**



# Eksempel på karakterark, med viktige punkt



NAMN:

**RURNIN / RUSELDA**

KLASSE:

**ROGUE**

**12**  
**+1**  
STRENGTH

**15**  
**+2**  
DEXTERITY

**15**  
**+2**  
CONSTITUTION

**8**  
**-1**  
INTELLIGENCE

**15**  
**+2**  
WISDOM

**10**  
**+0**  
CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER	
ACROBATICS	+6
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	+6
STEALTH	+4
SURVIVAL	+2

Ferdigheter

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

Saving Throws

**HP**      **Hit Dice**      **AC**  
MAX HIT POINTS / HP      HIT DICE      ARMOR CLASS / AC

**11**      **1d8**      **13**

**INITIATIVE**      **SPEED**      **DEATH SAVES:**  
**+2**      **30**      SUCCESSES: ○ ○ ○  
FEET      FAILURES: ○ ○ ○

Initiative      Speed

**ACTIONS:**

**SPECIAL:**  
Sneak Attack: Du kan gi 1d6 ekstra skade til ein skapning dersom du har ADV på angrepet eller dersom skapningen er i kamp med nokon 5 foot innanfor seg.

**PERSONLEG EIGENSKAP:**  
Du kjem frå den fattigaste familien i slekta. De har blitt nøydd til å lære dykk å stjele mat og andre naudsynte ting for å overleve. Du er flau og redd for at dei andre skal finne ut om stjelinga, og er desperat etter skattar.

**EQUIPMENT:**  
Thieves tools, waterskin.

VÅPEN:		
NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HAKKE	+4	1d6+2
SPADE	+4	1d6+1
DAGGER (KNIV)	+4	1d4+2
<b>Våpen</b>	<b>Hit</b>	<b>Skade</b>
UNARMED STRIKE	+3	2

## Informasjon til Game Master

Les gjennom eventyret noen ganger, slik at du husker hva som skal skje. Spillerne kan få vite at de er dverger (dwarfs) med ulike ferdigheter/klasser. De er nyankomne til en gruve de jobbar i. Del ut karakterarkene du finner bakerst, slik at hver spiller får en karakter hver. Siden dette er et kort eventyr (engelsk: one shot) er det begrenset hva spillerne kan gjøre. De blir spora i "riktig retning" av deg som GM.

### Sammendrag av eventyret:



1. Karakterene sitter i messeteltet og spiser. De prater rundt bordet.
2. På vei inn i gruva møter de Hutryd som ber de være forsiktige pga dårlig/porøs stein.
3. Karakterene begynner å jobbe i gruva.
4. Gruva raser sammen og de ramler ned i en gammel gruvegang.
5. De finner et stort lager med masse safirer og eventuelle andre ting.
- 6 De må kjempe mot Magmins.
7. De kommer til et veiskille (puzzle).
8. De går mot Gruve 3 eller mot utgangen, og får mange Magmins etter seg.
9. De må jobbe seg gjennom et ras for å komme seg ut av hula.
10. Avslutning

### Lage Dice checks:

Noen ganger vil spillerne dine finne på ting verken du eller dette eventyret har tenkt på. Med mindre det de vil gjøre er veldig enkelt, lager du en Dice check (DC) for det de vil prøve på.

Først bestemmer du hvilken skill / ferdighet de skal bruke.

Deretter bestemmer du hva som er det minste tallet/DC de må få.

Så triller de en d20 og legger til poeng for ferdighet. Resultatet må være lik eller mer enn det du setter som DC.

### Sett din vanskelighetsgrad ut fra det du mener er korrekt:

DC5 - enkel DC10 = middels DC15 = utfordrende

DC20 = vanskelig DC25+ = veldig vanskelig

#### 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

## Eksempel på skills/ferdigheter:

Dette ligger også med som et vedlegg, slik at det kan ligge på spillebordet.

**Acrobatics:** Kroppsbevegelser som krever balanse, fart og presisjon. Slenge seg i tau, balansere på en kant.

**Animal handling:** Hvor flink en er med dyr. Klarer en å roe ned et dyr eller forstå hva det vil?

**Arcana:** Kunnskap om magi. Forstå spells.

**Athletics:** Kroppsbevegelser som krever styrke. Å svømme, klatre og hoppe.

**Deception:** Hvor flink en er til å lyve og lure. Spille død, forkle seg, lyve overbevisende.

**History:** Hvor mye en vet om verdens historie og det som har skjedd før. Hva vet en om en gammel hule en snubler over?

**Insight:** Magefølelse. Skjønner en om noen lyver? Merker en at en blir forfulgt? Lese kroppsspråk.

**Intimidation:** Klarer en å skremme eller true noen?

**Investigation:** Å lete aktivt etter noe. Finne skjulte knapper, lese etter spor i en bok.

**Medicine:** Stabilisere døende personer, pleie et sår.

**Nature:** Er det trygt å ete planta? Er dyret farlig? Kunnskap om naturen, planter og dyr.

**Perception:** Bruke sansene til feks å unngå/oppdage feller. Lytte, se, føle og oppdage.

**Performance:** Kan en underholde folk? Med sang, dans, eller kanskje en historie?

**Persuasion:** Å overbevise/overtale noen. Prute på ei vare, få noen til å gjøre noe.

**Religion:** Kunnskap om guder og ulike religioner.

**Sleight of hand:** Hvor flink og rask en er med hendene. Lommetyveri, korttriks, sjonglere.

**Stealth:** Hvor flink en er til å snike stille, skjule og gjemme seg.

**Survival:** Overlevelse. Finne og følge spor etter dyr. Finne spesielle planter eller dyr til mat eller medisiner.

### 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



# Nattskift i Safirgruva

## Del 1: Hutryds advarsel

Eventyret blir best når du legger til din egen fantasi og forklarer hvordan ting ser og høres ut, hvordan det lukter og kjennes. Dersom ønskelig kan du lese den følgende teksten høyt, men det blir mer levende om du forteller det med dine egne ord:

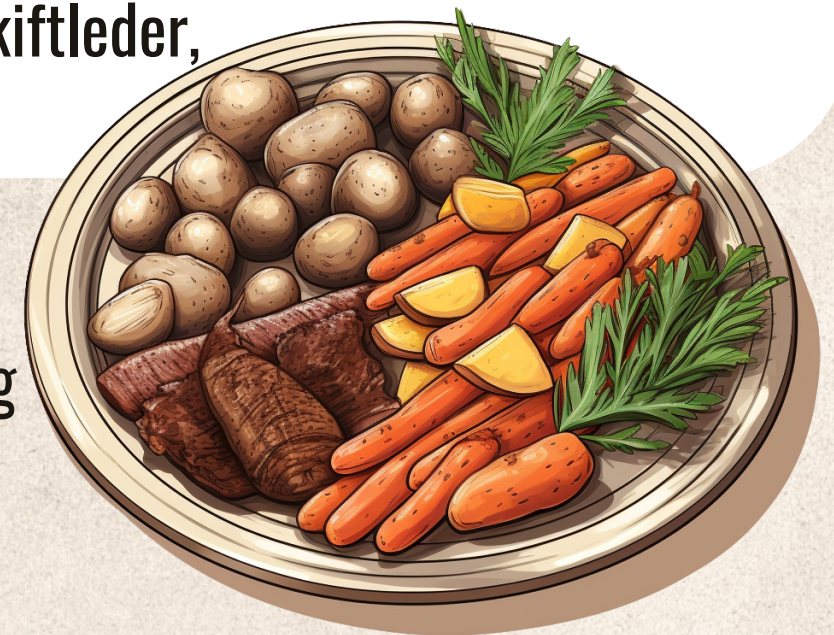
Dette er den første dagen dere er i den nye gruveleiren tilknyttet "Safirgruva". Dette er ei gruve starta av slekta deres; Deepprock-klanen. Klanen sine prospektører har funnet safirer i fjellet, og siden det har vært litt dårlige tider for Deepprock-slekta de siste tiåra, vart det fort avgjort at det skulle opprettes en gruveleir her. De ulike familiene i slekta har sendt dere som sine utvalgte til å jobbe i gruva.

Sidan gruva er ny, er det ikke gravd store nok rom i fjellet til å huse arbeiderene enda. Dere bor derfor i telt utenfor gruva. Nå sitter dere i messeteltet og spiser, før dere skal begynne på nattskiftet. Selv om dere tilhører smame slekt, så kjenner dere ikke hverandre fra før av. Derfor brukar dere tiden på å prate samman og bli betre kjend.

Her legger GM opp til at spillerne kan introdusere karakterene sine for hverandre, slik at de begynner å snakke med hverandre. Karakterarkene har "personlige egenskaper" som spillerne kan bruke for å gjøre sin karakter mer levende. Når det kjennes naturlig å avslutte praten - går GM videre med eventyret.

Dere spiser opp de siste bitene på tallerken i det dere hører den høye fløyta som varsler neste skift. Dere plukker opp utstyret deres utenfor messeteltet og går mot gruva. Ved inngangen møter dere kveldsskiftet som er på vei ut. De ser slitne og ikke minst skitne ut. Skiftlederen Hutryd, en eldre dame med masse rynker fulle i skitt og støv, stopper opp og vender seg mot deres skiftleder, Amner/Amnhild.

Hutryd er en sliten dame som ikke orker tull. Hun har mest lyst å gå til messeteltet og spise, men tar en rask prat med neste skift. Hun vil nemlig advare de om at de er kommet til et parti med dårlig stein, og at de må være ekstra forsiktige. Kanskje spillerne har noen spørsmål til dette?



### Info de kan få fra og om Hutryd:

- Den "dårlige" steinen er porøs sandstein. Denne kan rase sammen om en ikke er forsiktig. Dersom de spør, anbefaler hun å ta med trevirke for å støtte opp om tunellen de graver.
- Hun har lang erfaring med gruvearbeid (nesten 170 år - Hun er 300 år - dwarfs kan bli opp mot 350 år).
- Hun har stor tro på gruva, selv om hun ikke har sett så mange safirer enda. Hun tror en må dypere ned for å finne de store forekomstene.

Kanskje denne lille advarselen fra Hutryd gjør at spillerne begynner å diskutere. Er det noe spesielt de vil gjøre før de går inn? Er det noe ekstra de vil ta med seg inn? Dette er ei profesjonell hill dwarf gruve, så de har det meste av utstyr liggende klar til bruk. Dersom spillerne vil lete etter spesielt utstyr kan du tenke etter: hva ville vært naturlig utstyr for en "middelaldersk" gruve å ha liggende? Uansett hva de velger å ta med har det ingenting å si for historia.

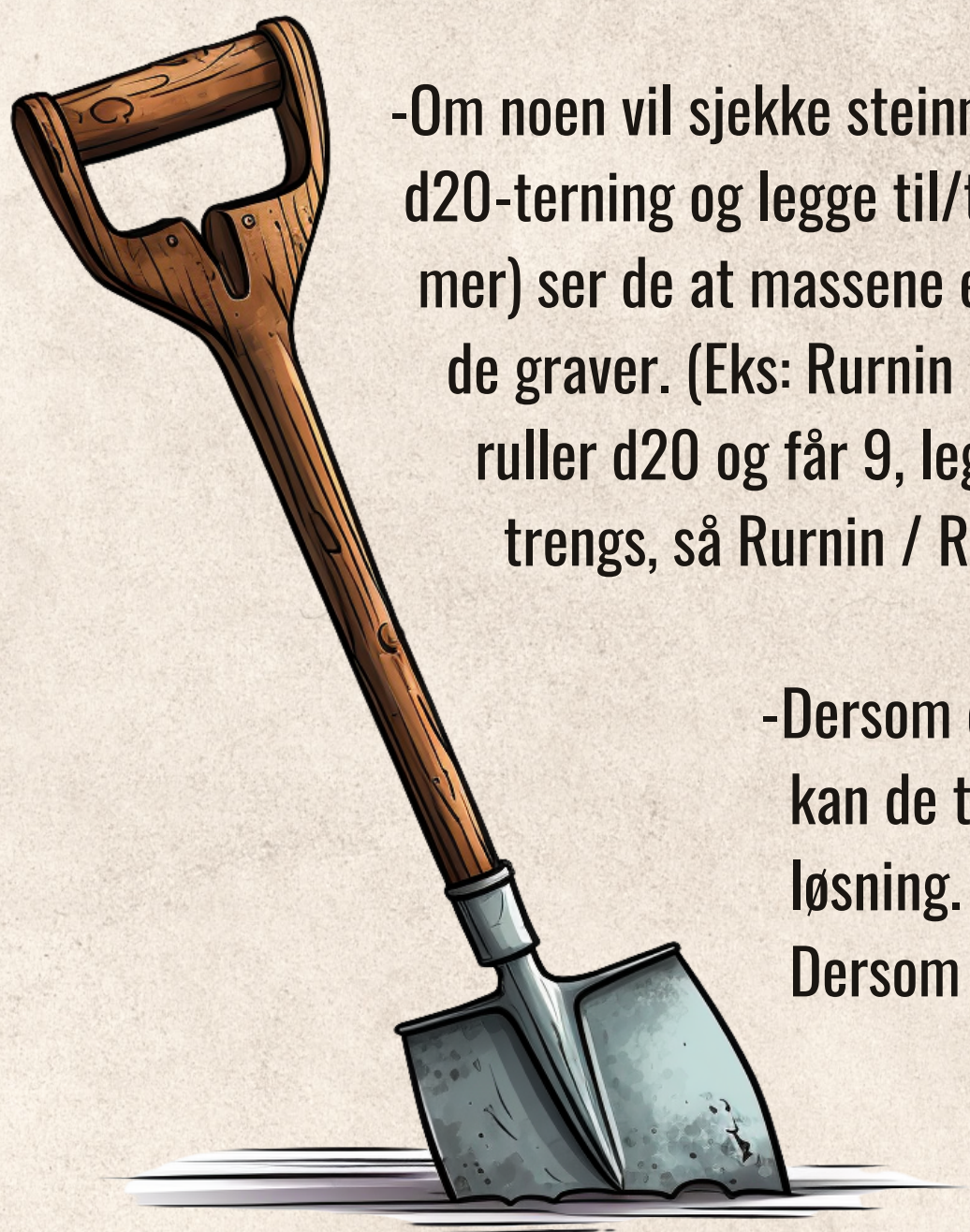
De går inn i gruva.

## Del 2: Gruvedrift

Gruvegangen strekker seg forandere, mørk og sparsomt opplyst. Det henger noen lamper her og der, men det er tydelig at ledelsen ikke kaster vekk penger på sånt når dere uansett har nattesyn. Vegger, tak og gulv er grovt utgravd, utan tid til finpuss. Her handler det om å finne de store forekomstene av safirer og edelsteiner så raskt som mulig. Lufta henger tung, stillestående og fuktig, men det er noe dere for så vidt er vant med.

Etter en stund kommer dere fram til enden av gruva, der dere skal grave videre inn i fjellet. Hva gjør dere?

Her kan spillerne diskutere hvordan de skal gå frem. Vil de gå rett på med verktøy? Skal de sikre tunnelen mens de graver? Fekk de tipset frå Hutryd?



-Om noen vil sjekke steinmassene kan de ta PERCEPTION / INVESTIGATION DC12 (trille sin d20-terning og legge til/trekke fra det de har på enten PERC eller INV. Ved success (12 eller mer) ser de at massene er ustabile, men at det kan gå bra om de støtter opp om gruvetaket de graver. (Eks: Rurnin / Ruselda vil undersøke steinen. H\*n har +1 i PERCEPTION, så h\*n ruller d20 og får 9, legger så til sin +1 for PERC og får totalt 10. Dette er under DC12 som trengs, så Rurnin / Ruselda legger ikke merke til noe spesielt med steinen).

-Dersom de vil forsterke taket/gruva, men ikke har forslag selv (som spiller) kan de trille NATURE DC13 for å se om deres karakter har en idé til en løsning. Ved success kommer de på at de kan støtte opp taket med trevirke. Dersom de ikke har med seg trevirke selv, husker de at de så noe litt lengre bak i gruvegangen - som de kan hente og bruke.

## Spillmekanikk for gruvedrift:

Spillerne bruker hakke eller spade (som et våpen) for å komme seg fram i gruva. De kan gjøre dette i tur og orden. Bruk gjerne initiative for å bestemme rekkefølgen. Kanskje de har alternative løsninger for hvordan de kan grave seg framover?

Tanken er at di kan få 2 runder hver før raset skjer automatisk, men om noen får NAT 1 (triller 1 på terningen) etter runde 1 skjer raset da.

### Følgende skjer ut fra resultatet:

**NAT 20 (triller 20 på terningen) / over 20:** Spilleren får løst et stort stykke stein og i steinen er det en nydelig blå safir, på størrelse med en knytteneve, verdt 1000 gullpenger.

**13-20:** Spilleren får løst et stort stykke stein.

**2-12:** Spilleren får ikke løst noe av betydning.

**NAT 1 - 1:** Dersom i runde 1: Hakka/Spaden spilleren bruker knekker og er ødelagt. Dersom NAT 1 - 1 i runde 2: Raset skjer.



Dersom de ikke setter opp støtter av trevirke etterhvert som de graver, så er det grunnen til raset, etter 2 runder.

Dersom en spiller får NAT 1 etter runde 1, så kan grunnen til raset vere at h\*ngrov/hakka for dypt.

Dersom de setter opp støtter, og ikke får NAT 1, så skjer raset pga at de har gravd for mye og for langt.

Uansett hvordan det skjer, så skjer raset.

## Del 3: Raset

Dere hører et øredøvende brak under dere, og kjenner hvordan hele bakken rister. Men før dere rekker å reagere gir jorda etter under føttene deres. Stein og skyer av sand og støv hvirvler rundt dere mens dere faller nedover. Lyden av overraska skrik og stein som faller fyller lufta mens dere dunker inn i både stein og hverandre. Og så, med et siste buldrende drønn, stilner kaoset. Det blir helt stille, bortsett fra den tunge og raske pusten deres, der dere ligger på bakken. Hjertet dunker hardt i brystet. Sandstøvet begynner å legge seg på bakken, og dere skimter hverandre gjennom støvet.

Alle trillar DEXTERITY SAVING THROW for å se om noen klarte å ta seg for når de landa.

DC15, med 1d4 i skade ved fail.

GM kan fortelle at de har havnet i det som ser ut som en gammel gruvegang. Men denne er veldig fint utgravd, og er stor nok til at 3 dwarfs kan gå i bredden, eller at en kjerre kan bli dratt her (frampek).

Dersom spillerne ønsker det, er det fullt mulig med en short rest etter fallet. De kan da trille sin HIT DICE (i tilfellet til høyre 1 stk d8 terning) og legge til det de får til sine HIT POINTS/HP, men kan ikke gå over sin MAX HP (det de hadde når dei begynte eventyret).


HIT DICE

1d8

Dersom de brukar PERCEPTION eller INVESTIGATION for å inspisere vegger/tak etc vil de med success på DC10 enkelt se at dette er utgravd av dwarfs. Men det må være lenge siden. Dei ser også at det er svimerker her og der på veggene (frampek). Dersom noen vil bruke HISTORY for å tenke tilbake om de kan ha hørt om en slik mine fra gamle dager, kan de med success på DC15 minnes å ha hørt om en tusen år gammel gruve som ble kalt "Tårelageret" pga den store forekomsten av blå safirer, som ofte blir kalt "blå tårer". Kan det være denne de har snubla over?

Gruvegangen dere er i er helt blokkert av raset på den ene siden. Over dere er det helt mørkt. Det er ingen lys fra lyktene der oppe, så de regner med at tunnelen har rast samman der og. Det er med andre ord bare ein vei å gå.

For å gjøre spillerne litt urolige kan du be dem fortelle deg i hvilken rekkefølge de går nedover gangen, slik at du kan notere dette. Da vil dee kanskje forvente å møte på monster eller begynne å sjå seg om etter feller.



Lyden av fottrinnene deres lager ekko nedover gangen. Etter hvert ser dere et svakt, blått lys langt der framme. Det blir sterkere etterhvert som dere nærmer dere, og dere ser at gangen stopper opp og går rett til venstre. Det blå lyset kommer fra den andre siden av hjørnet.

La de få mulighet til å reagere på dette. Bli de engstelige for at det er noe farlig? Legger de en plan for hvordan de skal runde hjørnet? Vil de kikke rundt kanten?

De kan for eksempel bruke STEALTH og PERCEPTION til å snike seg bort til hjørnet for å se. Det er ingen egentleg DC, for det er ingen der som kan oppdage at de kommer.

## Del 4: Oppdagelsen

I det du ser rundt hjørnet kommer det et høyt gisp fra deg. De andre styrter frem for å se. Hjertene deres gjør et hopp og øynene deres faller nesten ut av hodet. Framfor dere er det et gedigent rom. Det er et lager, med enorme mengder reoler, kasser og tønner - alt sortert og plassert i omhyggelig orden. Likevel er det en del rot med brente og knuste ting nærmest gangveien som går gjennom rommet. Men det som får dere til å miste munn og mæle er synet av det skinnende blå. Safirer! Haugevis av safirer! Flere safirer enn dere noen sinne har sett, og mer enn dere kunne drømt om i deres villeste fantasier.

Her kan spillerne sanke med seg det de vil. De klarer å få med seg 6 safirer hver (3 i hver lomme), til en verdi av totalt 6.000 gullpenger. Dersom de vil lete etter en kjerre (som vi har hinta om tidligere da vi sa at gruvegangen var stor nok for en kjerre), så finner de en kjerre med INVESTIGATION DC10. Da kan de laste hundre safirer til en verdi av 100.000 gullpenger, på kjerra, og dra denne med seg.

De kan også finne våpen om de leter etter dette spesifikt. Spilleren triller INVESTIGATION:

**Under 10:** spilleren finner et rustent, ødelagt våpen (ubrukelig).

**10 - 15:** spilleren finner et våpen som har holdt seg fint gjennom tidene (tydeligvis magisk).

**15 og over:** spilleren finner et våpen som har holdt seg og som er ekstra kraftig (også magisk, men har i tillegg +1 egenskap).



På Vedlegg 2 finner du 4 magiske våpen og 4 magiske +1 våpen. Spilleren(e) som får 10 eller mer triller deretter en d4 og du gir h\*n rett våpen ut fra rett kategori.

**Døme:** spilleren triller d20 + INVESTIGATION og får 11, h\*n får da et magisk våpen (ikke +1 våpen). H\*n triller 1d4 og får 1, som gir h\*n en magisk dagger (merka med tallet "1" på vedlegg 2).

De får kun en sjanse til å lete etter våpen. Kanskje de vil lete etter noe annet? La de prøve. Dersom du tenker at det de leter etter kunne hørt naturlig hjemme på et lager tilhørende dwarfs - og at det kan overleve 1000 år - så la de finne det med en DC12? For eksempel en flaske med Potion of healing (som gir 2d4 + 2 i HP - men karakteren kan ikke gå over sin maks HP). Eller hva med et førstehjelpsskrin som gir ADVANTAGE ved MEDICINE check? (ADVANTAGE / ADV = trille to terninger og bruke det beste resultatet av de to)

Når de har gjort seg ferdig kan de gå videre, med eller uten kjerra. Dersom de tar med kjerra må de velge 2 stk som drar denne med seg. Hvilken rekkefølge går de videre i?

## Del 5: Magminmøte

Klirrelyden av edelstener som dunker mot hverandre fyller korridoren i det dere går videre. Det kan virke som bakken går svakt oppover. Bortsett fra noen svimerker og en god del spindellev og støv, så er veggene og taket like elegante og forseggjort her. Etterhvert ser dere et svakt varmt lys langt der framme. Lyset blir sterkere etterhvert som dere nærmer dere, og dere ser at gangen stopper opp og går rett til høyre. Det varme lyset kommer fra den andre siden av hjørnet.

Aner spillerne at noe er på ferde, eller tror de det er et nytt lager med skatter?

Dersom de vil **STEALTH**e skal de ha **DISADVANTAGE** siden edelstenene bråker slik. **DISADVANTAGE / DISADV** = trille to terninger og bruke det dårligste resultatet av de to. **STEALTH DC11** ellers hører de 3 ventende **MAGMINS** at de kommer. I utgangspunktet er denne kampen dødelig, så det kan være at noen av karakterene går i bakken. Eventuelle **DEATH SAVES** må gjøres under og rett etter kampen (mer om dette på side 17). Du finner kart du **kan** bruke i kampen som Vedlegg 3.

**Dersom de klarer å se **STEALTH**ily rundt hjørnet:**

Du kikker rundt hjørnet og ser tre humanoide skapninger. De er ganske små, rundt 1 meter høye. To av dem ser ut til å stå i brann, mens den tredje ser forkulla ut. Likevel gløder det fra sprekker i kroppen hans. De står og snakker sammen på et språk du aldri har hørt før. Det er ikke mulig å komme forbi dem usett. Samtidig er det ingen annen vei å ta.

Spillerne må legge en plan, men de klarer ikke å snike seg usett forbi skapningene (Magmin: Basic Rules side 329).

Belønn de gjerne for kreativ tenking som gir de et overtak.

Dersom de koordinerer angrepene sine kan de feks få en overraskelsesrunde, der dere triller **INITIATIVE** på alle, men hopper over monsterne sin tur i første runde, før dere fortsetter kampen som vanlig etterpå.

**Dersom de ikke klarer å se **STEALTH**ily rundt hjørnet:**

Du ser rundt hjørnet og ser tre humanoide skapninger snu seg rett mot deg. De er ganske små, rundt 1 meter høye. To av dem ser ut til å stå i brann, mens den tredje ser forkulla ut. Men i det den setter øynene sine i deg står flammene ut av kroppen og den er i full fyr. De setter i et skingrende høyt brøl, og springer mot deg.  
Trill for **INITIATIVE!**

## Stats/informasjon om Magmin:

**Magmin** Basic Rules side 329

*Small elemental, chaotic neutral*

**Armor Class** 14 (natural armor)

**Hit Points** 9 (2d6 + 2)

**Speed** 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

**Damage Resistances** bludgeoning, piercing, and slashing from nonmagical attacks

**Damage Immunities** fire

**Senses** darkvision 60 ft., passive Perception 10

**Languages** Ignan

**Challenge** 1/2 (100 XP)

**Death Burst.** When the magmin dies, it explodes in a burst of fire and magma. Each creature within 10 feet of it must make a DC 11 Dexterity saving throw, taking 7 (2d6) fire damage on a failed save, or half as much damage on a successful one. Flammable objects that aren't being worn or carried in that area are ignited.

**Ignited Illumination.** As a bonus action, the magmin can set itself ablaze or extinguish its flames. While ablaze, the magmin sheds bright light in a 10-foot radius and dim light for an additional 10 feet.

### Actions

**Touch.** *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 7 (2d6) fire damage. If the target is a creature or a flammable object, it ignites. Until a creature takes an action to douse the fire, the target takes 3 (1d6) fire damage at the end of each of its turns.



### Om Damage resistance:

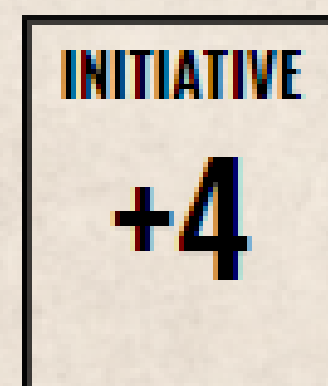
De karakterene som eventuelt fant magiske våpen på lageret kan angripe og gjøre skade som vanlig.

De karakterene som bruker hakke/spade, gjør halv skade. Du trenger ikke si det til spillerne, men si gjerne noe sånt som "du slår monsteret med hakka di, og får inn et godt treff, men det ser ikke ut som det gjør så mye skade som du hadde håpt på".

### NB! Angående dette angrepet:

Se det litt an om karakterene skal ta fyr eller ikke. Det kan bli litt for mye skade litt for fort. Vi vil jo ikke at alle skal dø... eller..?

Kamp foregår i "runder". For å finne ut hvem som går først ruller alle spillerne en d20 og legger til sin INITIATIVE. GM ruller en d20 og legger til monsteret sin DEX modifier (i stats til GIANT BADGER på side 14 ser vi at denne er +0). Den som får høyest resultat begynner, så er det nest høyest osv. Når alle, inkludert monster har fått gjort sin tur, er det runde 2 i samme rekkefølge.



**Spillerne kan gjøre følgende i sin runde:**

**Flytte** sin movement speed og bruke 1 handling. Som handling kan de velge mellom:

**Angrep:** Spiller velger våpen, triller d20 og legger til våpen modifier (HIT). Spiller må få lik eller høyere enn monsteret sin Armor class (AC) for å treffe. Magmin har AC14. Eksempel: MOGRIK / MORTHA bruker HAKKE. H\*n ruller d20, får 11 og legger til HIT for hakke som er +3. Totalt blir dette 14, som er samme som Magmin sin AC14. Spilleren treffer med sitt angrep og ruller da skaden som her er 1d6+2. Spiller ruller 3 på sin d6 og legger til +2 som blir totalt 5. Magmin sine Hit Points/HP går da fra 9 og ned til 4 (HP9 - skade 5 = 4). Når HP er 0 er den død.

<b>NAMN:</b>	<b>HIT (d20+):</b>	<b>SKADE:</b>
HAKKE	+3	1d6+2

eller... **Bruke spells:**

Noen karakterer brukar magi kalt spells (feks Cleric og Druid). Spells kalt "cantrips" kan brukes mange ganger per dag i spillet, mens andre spells kan brukes ut fra hvor mange "spell slots" spiller har. I dette eventyret har AMNER / AMNHILD spell'en "Guiding bolt". Denne har HIT +6 og gir 4d6 i skade om den treffer. Videre har h\*n 2 spell slots. Det betyr at h\*n kan bruke denne spell 2 ganger, eller to ulike spells 1 gong hver, i løpet av en dag.

<b>GUIDING BOLT (nb! spell)</b>	<b>+6</b>	<b>4d6</b>
---------------------------------	-----------	------------

Den som spiller MOGRIK / MORTHA og AMNER / AMNHILD får egne ark med forklarte spells på.



eller... **DASH:** Flytte dobbel speed. Dersom spiller normalt har 30 feet i speed kan h\*n altså flytte opp til 60 feet på sin runde.



eller... **HELP:** Spiller kan hjelpe noen med å fullføre noe. Den som spilleren velger å hjelpe får da **ADVANTAGE** på det neste h\*n prøver å få til. Dette gjelder også ved angrep. **ADVANTAGE** vil si å rulle 2 stk d20 og bruke det beste av de to resultatene.

eller... **USE AN OBJECT:** Spiller bruker et spesielt objekt. Eksempel: å drikke en Potion of Healing, eller skyve vekk en kasse.

eller... **DISENGAGE:** Dersom spiller er i naboruta til fienden under kamp, og velger å gå vekk - får fienden et "gratis" angrep på spiller (attack of opportunity). Dersom en bruker runden sin på å ta **DISENGAGE** kan en flytte karakteren sin vekk fra fienden **UTEN** at fienden får ta dette angrepet.



Ting som også er mulig, men som vi ikke tar med i dette eventyret: **READY, SEARCH, HIDE, DODGE, BONUS ACTIONS.**

## Får en karakter 0 eller minus i HP?

Da er karakter slått bevisstløs og svever mellom liv og død. Spiller må trille en d20 på sin neste runde. Får spilleren 10 eller mer får h\*n en **SUCCESS**. Dersom det blir 9 eller lavere får h\*n en **FAILURE**. Neste runde triller spilleren på nytt. For å overleve må spilleren få 3 stk **SUCCESS** før h\*n får 3 **FAILURES**. Ved 3 **SUCCESS** våkner karakteren til live med 1 HP. Ved 3 **FAILURES** er spilleren sin karakter død.

Dersom spilleren får 20 på terningen våkner karakteren uansett med 1 i hp.

Dersom spilleren får 1 på terningen teller det som 2 stk **FAILURES**.

Vi kaller disse kastene for **DEATH SAVING THROWS**.

De andre spillerene kan trille **MEDICINE DC10** og gjøre at den bevisstløse våkner med 1 HP, om de klarer DC. Husk også at Cleric'en **AMNER / AMNHILD** har spells som kan gi healing og at Druid'en **MOGRIK / MORTHA** kan lage Goodberries.

GM sine monster tar ikke death saving throws, men dør når de har 0 i HP.

## Kamp og kart

Enkelte foretrekker å bruke kart når det er kamp. Da er det lettere å holde orden på avstand mellom spillere og monster. Vedlegg 3 er et kart du kan bruke når det blir kamp mellom Magmins og spillerne. Bruk av kart kan fort få spillet til å stoppe opp og at spillerne går ut av rollene sine. Dersom du vil ha mer rollespill og mindre "brettspill" kan du vurdere å kutte ut kartet eller eventuelt kun ha det bak GM-skjermen din, slik at du har oversikten.

Bruk terninger, spillbrikker, småklosser eller lignende for å markere de ulike spillerne og monstre på kartet.



Hver rute på kartet er vanligvis 5 feet. DVS at en spiller som har 30 feet i speed kan gå 6 ruter på sin runde (eller 12 dersom h\*n velger å bruke DASH).



Sett spillerne og Magmin på hver sin ende av kartet.

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

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

Dersom en bruker avstandsvåpen når en står i en rute som er ved siden av fienden får man DISADVANTAGE når man triller for å treffe. En må da rulle 2 terninger og ta det dårligste resultatet.

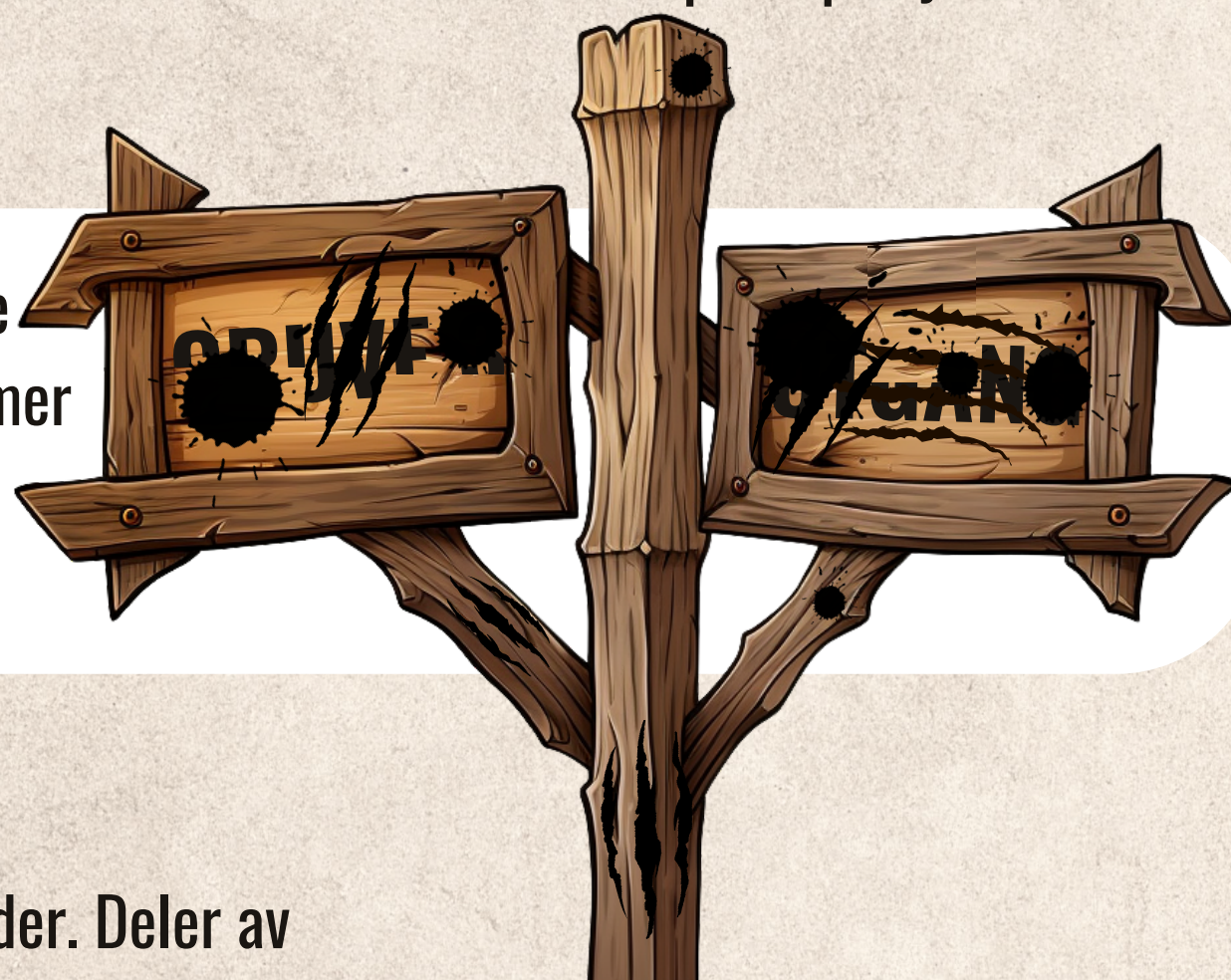
## Del 6: Veiskille (Puzzle)

Etter kampen må spillere som ligger nede trille ferdig sine DEATH SAVES. Andre spillere kan prøve å stabilisere de til 1 HP ved å trille MEDICINE DC10.

De overlevende karakterene kan bruke tid på å komme seg. De kan ta en short rest eller gå tilbake til lageret og lete etter Potion of healing.

Dersom noen er døde kan de ta med vedkommende på kjerra, i håp om at de kan bli gjenoplleva av magi (det er jo faktisk en mulig ting). Da må de i så fall legge vekk litt av safirene for å få plass på kjerra.

Sterkt preget av kampen mot de merkelige ildmonstrene går dere videre. Dere slipper å gå så langt før dere kommer til et veiskille. Det står et skilt der, men det er slitt av tiden og dere har problem med å tyde hva som står der.



### Minipuzzle:

Gi spillerne vedlegg 4 og la de finne ut hva som skal stå der. Deler av bokstavene mangler. Svaret er GRUVE 3 til venstre og UTGANG til høyre. Dersom de brukar lang tid kan de trille WISDOM eller INTELLIGENCE, og viss du mener de har trilla høyt nok kan du fylle ut en bokstav for de.



## Del 7: Gruve 3 eller Utgang?

Dersom spillerne går for gruve 3 kommer de etter hvert til en gruve full av safirer, men også full av Magmins. MANGE Magmins, dette for å skremme de til å snu og gå mot utgangen og slutten av eventyret.

### De går mot Gruve 3:

Dere går bortover gangen og merker at bakken går svakt nedover. Etter å ha gått noen minutt ser dere at veggene og taket ikke er så flotte og forseggjorte lengre. Etter hvert ser dere et svakt lilla lys der fremme. Det blir sterkere og sterkere når dere går nærmere, og dere ser at gangen stopper opp og går opp til venstre. Dere blir lokka av skatter og nysgjerrighet? Skjøner de at blått safirlys og rødt lys fra Magmins til sammen lager det lilla lyset? Dersom de vil Stealthe bort til hjørnet og kikke er det fortsatt DISADVANTAGE pga safirar og DC11.

Du kikker rundt hjørnet og får hakeslipp av både glede og frykt. Du ser nemlig en stor åpen gruve, profesjonelt og vakkert utgravd. Det lyser av safirer rundt i gruva. Både safirer som er helt utgravde og plasserte i åpne kasser, og safirer som er delvis skjulte i veggene. Her er det mye rikdom. Men samtidig ser du flere ildmonster. Ikke bare en, eller to, men hundrevis. Minst. Det er tydeligvis lyset fra safirene blandet med lyset fra ilden fra monstrene som gav det lilla lyset.



#### Dersom de fail'a STEALTHen legger du til:

Du ser at 3 av disse ildmonstrene snur seg og ser deg. Den ene skriker noe, og mange, om ikke alle ser i din retning. Og på et mikrosekund står samtlige av monstrene i full fyr. Du kjenner varmen slå mot deg. Og... de begynner å springe mot deg.

Dersom de klarar STEALTHen og ser disse monstrene bør synet være avskrekkende nok til at de snur. Men kanskje de vil prøve å stjele med seg noen ekstra safirar? Da vil det fortsatt være DISADV. og DC11.

Når de etter hvert går (eller springer med Magmins i hælane) mot utgangen, gå til side 21.

## De går mot utgangen:

Dere går/løper bortover gangen og merker at bakken går svakt oppover. Etter å ha gått/løpt noen minutter ser dere at veien framfor dere er blokkerte av et steinras. Men dere kjenner at det kommer en trekk av frisk luft fra raset. Kan det være mulig å fjerne steinene? Plutselig blir gangen opplyst av et rødt lys, og dere skjønner umiddelbart hva de er. Dere snur dere rundt og får mistankene bekreftet. I enden av korridoren, cirka 100 meter unna, står det mange ildmonster, sikkert mer enn tjue, og stadig flere kommer til. Og de kommer mot dere.

Det tar 5 runder før Magmins kommer frem til karakterene. Spillerne må til sammen klare 10 stk vellykka gruvedrift-trill (SUCCESS) før det har gått 5 runder (6 runder om de gjør noe kult for å sinke Magmins). Dersom de er 4 spillere må de ha 8 SUCCESS, 3 spillere må ha 6 etc. Ellers blir de overfalt, og du kan da gå til avslutning på side 15. Vi brukar gruvedrift-spillmekanikken fra tidligere. Mekanikken er kjent fra tidligere, så nå er det om å gjøre å stresse spillerne til å trille fort slik at det kjennes på kroppen at de er i fare og må kjappe seg.

## Spillmekanikk for steinrydding:

### Følgende skjer ut fra resultatet:

**NAT 20:** Teller som 2 SUCCESS. Spiller knuser et stort stykke stein i småbiter.

**13-20:** 1 SUCCESS. Spiller får vekk et stort stykke stein.

**2-12:** Spiller klarer ikke å rydde vekk noe av betydning.

**NAT 1 - 1:** Hakka/Spaden spiller bruker knekker og er øydelagt.



Lykkes de? Bli de overfalt?  
Avslutning på side 22.

## Avslutning:

### Dersom de IKKE lykkes:

Dere jobber bokstavelig talt for livet med å få vekk stein. Rundt dere blir det stadig lysere etter hvert som ildmonstrene kommer nærmere. Dere kjenner at det blir varmere og varmere i nakken og ryggen. Dere får vekk den eine steinen etter den andre, men det går for seint. Det må et mirakel til for at dere skal rekke ut i tide. Men mirakelet kommer ikke. Dere kjenner hvordan huden svir og nesten bobler i varmen. Dere merker at klærne deres tar fyr, før dere blir slukt av et altomfattande, intenst lys.

Ingen lykkeleg slutt, dessverre. Men som en avslutning kan spillerne fortelle hva de tenker skjer med gruva og gruveleiren fremover.



### Dersom de lykkes:

Dere jobbar bokstavelig talt for livet med å få vekk stein. Rundt dere blir det stadig lysere etter hvert som ildmonstrene kommer nærmere. Dere kjenner at det blir varmere og varmere i nakken og ryggen. Dere får vekk den eine steinen etter den andre, og plutselig har dere lagd en stor nok åpning til at dere kan smyge dere gjennom. Dere kjenner hvordan huden svir av varmen i det dere smetter mellom steinene og ut i friluft. Rett bak dere hører og ser dere at ildmonstrene kaster seg mot de raste steinene. Et monster holder på å komme seg ut i det flere kommer i full fart bak den. I det de kaster seg mot steinene blir varmen så intens at det nærmest skjer en eksplosjon i det steiner løsner og åpningen raser sammen. Skrikene til ildmonstrene er mutte og dempet bak jord og stein, og dere puster letta ut. Her ute i friluft ser dere månen på himmelen, og har en viss formening om hvor dere er i forhold til gruveleiren.

(Noen av) Karakterene kom fra det med livet i behold, og med lomma fulle av safirer. I tillegg kjenner de nå til 2 mulige innganger til gruva. Som en avslutning kan du be spillerne fortelle hva som skjer fremover og hvordan det går med deres karakter.

# 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.

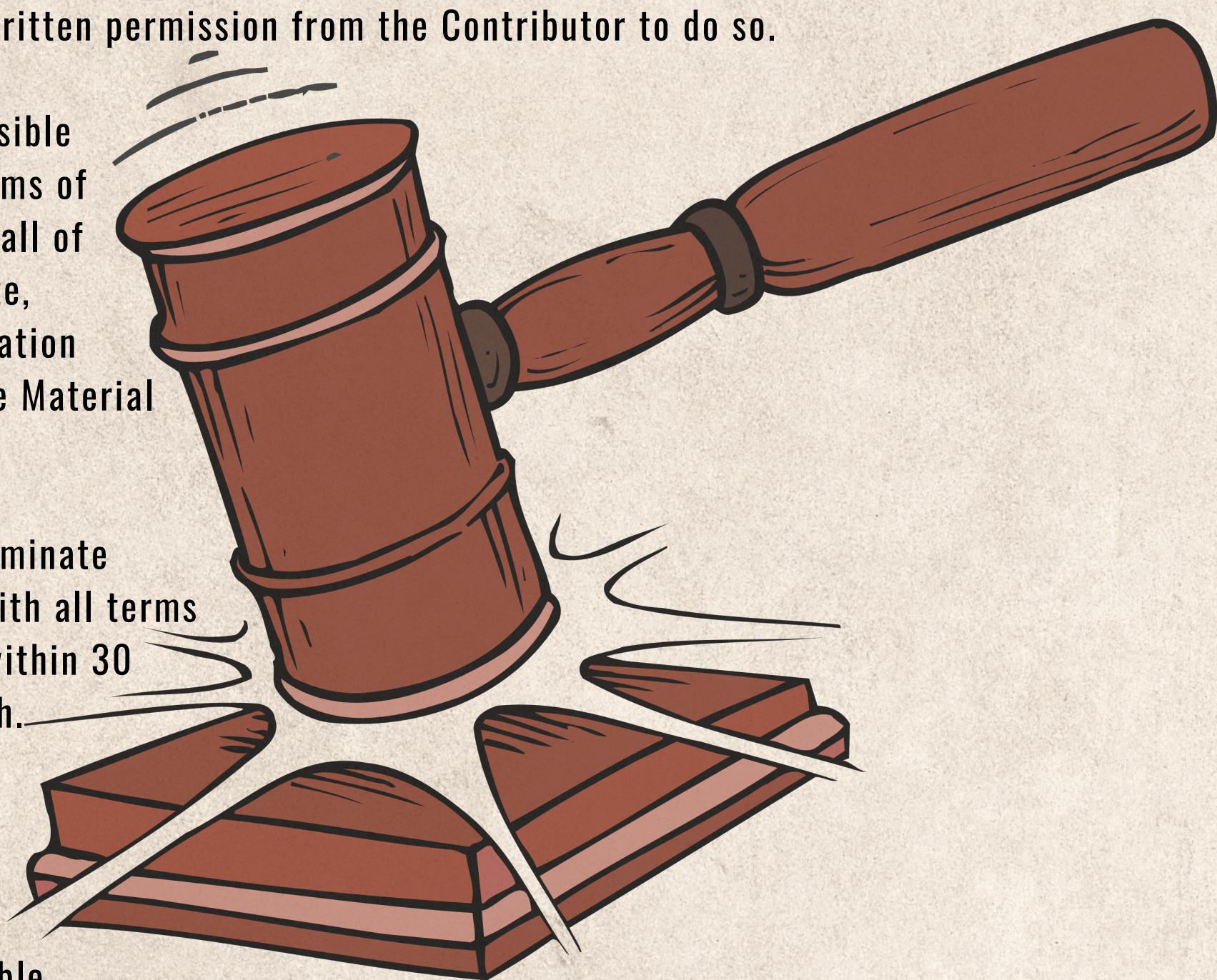
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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.





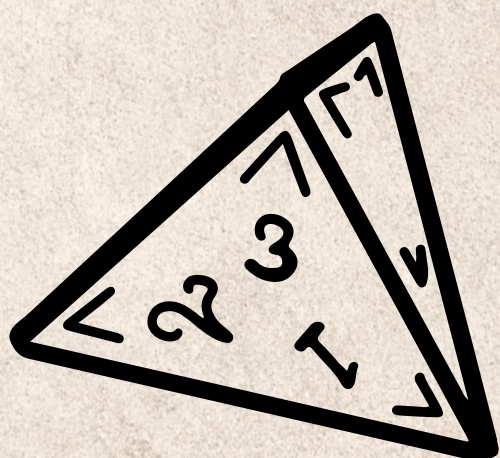
## Terninger:

Det blir brukt ulike terninger i 5E. Terningene blir kalt D, som står for DICE, etterfulgt av et tal som sier hvor mange sider terningen har. For eksempel har d20 tjue sider, og er den mest brukte terningen. Dersom det står du skal trille 2d20 betyr dette at du triller 2 stk d20 eller ein d20 2 gonger.

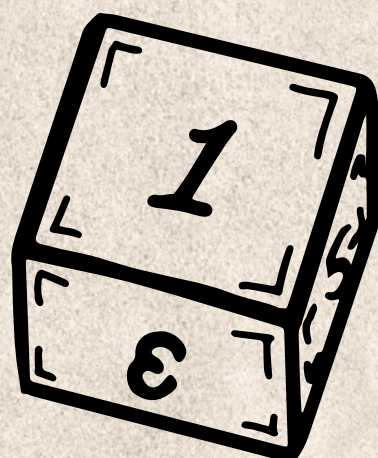
**D20 er den mest brukte terningen i 5E.**



**D4**



**D6**



**D8**



**D10**



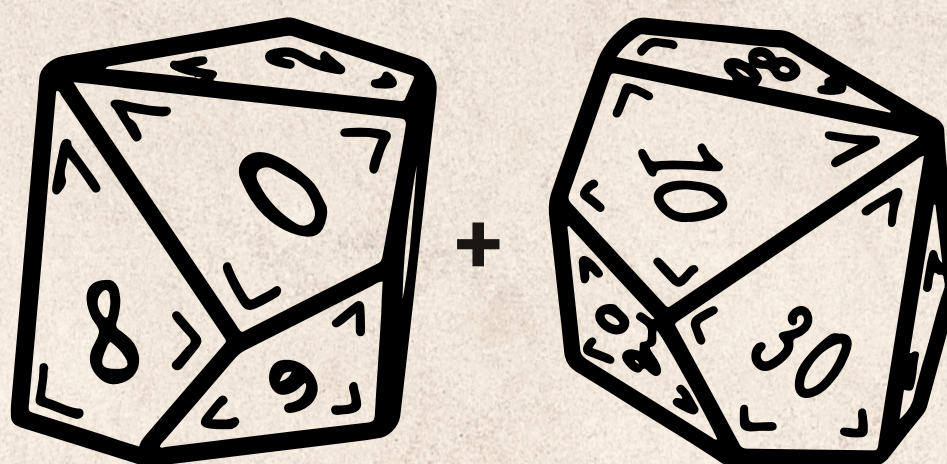
**D12**



**D20**



**D100**





## Eksempel på skills/ferdigheter:

**Acrobatics:** Kroppsbevegelser som krever balanse, fart og presisjon. Slenge seg i tau, balansere på en kant.

**Animal handling:** Hvor flink en er med dyr. Klarer en å roe ned et dyr eller forstå hva det vil?

**Arcana:** Kunnskap om magi. Forstå spells.

**Athletics:** Kroppsbevegelser som krever styrke. Å svømme, klatre og hoppe.

**Deception:** Hvor flink en er til å lyve og lure. Spille død, forkle seg, lyve overbevisende.

**History:** Hvor mye en vet om verdens historie og det som har skjedd før. Hva vet en om en gammel hule en snubler over?

**Insight:** Magefølelse. Skjønner en om noen lyver? Merker en at en blir forfulgt? Lese kroppsspråk.

**Intimidation:** Klarer en å skremme eller true noen?

**Investigation:** Å lete aktivt etter noe. Finne skjulte knapper, lese etter spor i en bok.

**Medicine:** Stabilisere døende personer, pleie et sår.

**Nature:** Er det trygt å ete planta? Er dyret farlig? Kunnskap om naturen, planter og dyr.

**Perception:** Bruke sansene til feks å unngå/oppdage feller. Lytte, se, føle og oppdage.

**Performance:** Kan en underholde folk? Med sang, dans, eller kanskje en historie?

**Persuasion:** Å overbevise/overtale noen. Prute på ei vare, få noen til å gjøre noe.

**Religion:** Kunnskap om guder og ulike religioner.

**Sleight of hand:** Hvor flink og rask en er med hendene. Lommetyveri, korttriks, sjonglere.

**Stealth:** Hvor flink en er til å snike stille, skjule og gjemme seg.

**Survival:** Overlevelse. Finne og følge spor etter dyr. Finne spesielle planter eller dyr til mat eller medisiner.

### 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



### MAGISK DAGGER

1

Kniven ser helt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor være magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit" for din vanlige dagger.  
Denne gir  $1d4 + 4$  i skade.



### MAGISK GREAT AXE

2

Øksa ser helt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor være magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit" for din vanlige dagger.  
Denne gir  $1d12 + 4$  i skade.



### MAGISK LONGSWORD

3

Kniven ser helt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor være magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit" for din vanlige dagger.  
Denne gir  $1d10 + 4$  i skade.



### MAGISK CROSSBOW

4

Kniven ser helt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor være magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit" for din vanlige dagger.  
Denne gir  $1d8 + 1$  i skade.



### MAGISK DAGGER +1

1

Kniven ser helt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor være magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit" for din vanlige dagger og legg på 1.  
Denne gir  $1d4 + 5$  i skade.



### MAGISK GREAT AXE +1

2

Kniven ser helt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor være magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit" for din vanlige dagger og legg på 1.  
Denne gir  $1d12 + 5$  i skade.



### MAGISK LONGSWORD

3

Kniven ser helt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor være magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit" for din vanlige dagger og legg på 1.  
Denne gir  $1d10 + 5$  i skade.



### MAGISK CROSSBOW + 1

4

Armbøsten ser helt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor være magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit" for din vanlige dagger og legg på 1.  
Denne gir  $1d8 + 2$  i skade.





**VEDLEGG 4**











NAMN:

KLASSE:

**RURNIN / RUSELDA****ROGUE****12****+1**

STRENGTH

**15****+2**

DEXTERITY

**15****+2**

CONSTITUTION

**8****-1**

INTELLIGENCE

**15****+2**

WISDOM

**10****+0**

CHARISMA

**SKILLS / FERDIGHEITER**

ACROBATICS	+6
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	+6
STEALTH	+4
SURVIVAL	+2

**SAVING THROWS**

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

MAX HIT POINTS / HP

HIT DICE

ARMOR CLASS / AC

**11****1d8****13**

INITIATIVE

**+2**

SPEED

**30**  
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:     
FAILURES:   **ACTIONS:****SPECIAL:**

Sneak Attack: Du kan gi 1d6 ekstra skade til en skapning dersom du har ADV på angrepet eller dersom skapningen er i kamp med noen 5 foot innenfor seg.

**PERSONLEG EGENSKAP:**

Du kommer fra den fattigste familien i slekta. Dere har måttet lære dere å stjele mat og andre ting for å overleve. Du er flau og redd for at de andre skal finne ut om dette, og er desperat etter skatter og rikdom.

**EQUIPMENT:**

Thieves tools (innbruddsverktøy), waterskin (vannflaske).

**VÅPEN:**

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HAKKE	+4	1d6+2
SPADE	+4	1d6+1
DAGGER (KNIV)	+4	1d4+2
UNARMED STRIKE	+3	2





NAMN:

KLASSE:

# Thorin/Thordur

# FIGHTER

**18****+4**

STRENGTH

**12****+1**

DEXTERITY

**19****+4**

CONSTITUTION

**15****+2**

INTELLIGENCE

**17****+3**

WISDOM

**14****+2**

CHARISMA

## SKILLS / FERDIGHEITER

ACROBATICS	+1
ANIMAL HANDLING	+3
ARCANA	+2
ATHLETICS	+6
DECEPTION	+2
HISTORY	+4
INSIGHT	+3
INTIMIDATION	+4
INVESTIGATION	+2
MEDICINE	+3
NATURE	+2
PERCEPTION	+3
PERFORMANCE	+2
PERSUASION	+2
RELIGION	+2
SLEIGHT OF HAND	+1
STEALTH	+1
SURVIVAL	+5

## SAVING THROWS

STRENGTH	+6
DEXTERITY	+1
CONSTITUTION	+6
INTELLIGENCE	+2
WISDOM	+3
CHARISMA	+2

MAX HIT POINTS / HP

HIT DICE

ARMOR CLASS / AC

**15****1d10****12**

INITIATIVE

**+1**

SPEED

**30**  
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:     
FAILURES:   

## ACTIONS:

### BONUS ACTION:

Second Wind: Når du tar en hvil får du igjen HP. Trill 1d10 +1 og legg dette til din HP. Du kan ikke gå over MAX HP.

### PERSONLEG EGENSKAP:

Som tidligere soldat er du glad for å være i fredelige omgivelser. Du har mest lyst å til å spille terning med kameratene dine, og er ikke veldig gira på å jobbe.

## EQUIPMENT:

Dice set (terningsett), waterskin (vannflaske).

## VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HAKKE	+6	1d6+4
SPADE	+6	1d6+2
DAGGER (KNIV)	+6	1d4+4
UNARMED STRIKE	+6	5





NAMN:

**NOSUTH**

KLASSE:

**BARBAR****17****+3**

STRENGTH

**15****+2**

DEXTERITY

**17****+3**

CONSTITUTION

**14****+2**

INTELLIGENCE

**10****+0**

WISDOM

**8****-1**

CHARISMA

**SKILLS / FERDIGHEITER**

ACROBATICS	+2
ANIMAL HANDLING	+0
ARCANA	+2
ATHLETICS	+5
DECEPTION	-1
HISTORY	+2
INSIGHT	+0
INTIMIDATION	-0
INVESTIGATION	+2
MEDICINE	+0
NATURE	+4
PERCEPTION	+0
PERFORMANCE	-1
PERSUASION	-1
RELIGION	+2
SLEIGHT OF HAND	+2
STEALTH	+4
SURVIVAL	+2

**SAVING THROWS**

STRENGTH	+5
DEXTERITY	+2
CONSTITUTION	+5
INTELLIGENCE	+2
WISDOM	+0
CHARISMA	-1

MAX HIT POINTS / HP



HIT DICE

**1d12**

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

**+2**

SPEED

**30**  
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:     
FAILURES:   **ACTIONS:**

**BONUS ACTION:** Rage: 2 ganger om dagen kan du gå i rage i opp til 10 minutt (10 runder ved kamp). Du får ADV på STR checks og saving throws. Du får +2 melee damage med STR våpen. Du får resistance mot bludgeoning/ piercing/ slashing damage. Rage blir avslutta om du blir slått ut, eller at din runde slutter uten at du har angript eller tatt skade.

**PERSONLEG EGENSKAP:** Du føler at de andre i slekta ser ned på din familie fordi dere ikke er så opptatt av manerer, etikette og fisefin oppførsel.

**EQUIPMENT:**

Waterskin (vannflaske)

**VÅPEN:**

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HAKKE	+5	1d6+4
SPADE	+5	1d6+2
DAGGER (KNIV)	+6	1d4+3
UNARMED STRIKE	+4	4







NAMN:

KLASSE:

**MOGRIK / MORTHA****DRUID****8****-1**

STRENGTH

**13****+1**

DEXTERITY

**16****+3**

CONSTITUTION

**10****+0**

INTELLIGENCE

**16****+3**

WISDOM

**12****+1**

CHARISMA

**SKILLS / FERDIGHEITER**

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

**SAVING THROWS**

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

MAX HIT POINTS / HP

HIT DICE

ARMOR CLASS / AC

**12****1d8****12**

INITIATIVE

**+1**

SPEED

**30**  
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:     
FAILURES:   **ACTIONS:****PERSONLEG EIGENSKAP:**

Du tilber naturen og føler deg ett med den. Derfor er du litt i tvil om det er greit å grave store gruver. Samtidig er du dwarf, en rase som har lange tradisjoner for dette, så du føler deg litt splitta mellom naturen og slekta.

**EQUIPMENT:**

En kvist misteltein, waterskin (vannflaske).

**VÅPEN:**

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HAKKE	+3	1d6+2
SPADE	+3	1d6+1
DAGGER (KNIV)	+3	1d4+1
POISON SPRAY	CON DC13	1d12
UNARMED STRIKE	+1	0



## Cantrips for MOGRIK / MORTHA (Druid):

Spells som kan brukes flere ganger per dag:

**DRUIDCRAFT:** Player's Handbook side 236

Rekkevidde: 30 feet

Varighet: Umiddelbar

Du hvisker til ånder av naturen og skaper én av de følgende effektene:

-Du skaper en liten, ufarlig sensorisk effekt som spår hva slags vær det vil bli på stedet ditt de neste 24 timene. Effekten kan manifestere seg som en gyllen kule for klart vær, en sky for regn, fallende snøflak for snø, og så videre. Denne effekten varer i 1 runde.

-Du får umiddelbart en blomst til å blomstre, en frøkapsel til å åpne seg eller en bladknopp til å springe ut.

-Du skaper en umiddelbar, ufarlig sensorisk effekt, som fallende løv, et vindpust, lyden av et lite dyr eller den svake lukten av skunk. Effekten må passe innenfor en 5-fots kube. Du tenner eller slukker umiddelbart et stearinlys, en fakkell eller et lite leirbål.

**POISON SPRAY:** Player's Handbook side 266

Rekkevidde: 10 feet

Varighet: Umiddelbar

Du strekker hånda mot en skapning du kan se innenfor rekkevidde og sender ut en sky av kvalmende gass fra håndflata di. Skapningen må ta **CONSTITUTION SAVING THROW** på DC13 eller ta 1d12 poison damage.



## Spells for MOGRIK / MORTHA (Druid):

Spells som krever spell slot. Druid har 2 spell slots, og kan derfor gjøre 2 ulike spells - eller samme spell 2 ganger - hver dag.

**ANIMAL FRIENDSHIP:** Player's Handbook side 212

**Rekkevidde:** 30 feet

**Varighet:** 24 timar

Du kan overbevise et "beast" om at du ikke er farlig. Velg et "beast" som er innenfor rekkevidde. Det må kunne se og høre deg. Dersom den har Intelligence på 4 eller høyere er det automatisk FAIL. Ellers må beastet trille Wisdom Saving Throw DC13 eller bli sjarmert av deg. Dersom det tar skade fra deg, eller andre, slutter spell'en å virke.

**ENTANGLE:** Player's Handbook side 238

**Rekkevidde:** 90 foot

**Varighet:** Konsentrasjon, opp til 1 minutt.

Gripende ugress og slyngplanter spretter opp fra jorda i en firkant på 20 fot, som starter fra et punkt innenfor rekkevidde. Dette området blir gjort om til vanskelig terreng (halv speed når man går der).

Skapninger som er i området må ta STRENGTH SAVING THROW DC13, eller bli knytt fast av de fangende plantene, til forhekselsen er over. En skapning som er knytt fast kan bruke runden sin til å prøve å bryte seg løs ved å utføre Strength DC13. Når forhekselsen er over, visner de framkalte plantene bort.

**GOODBERRY:** Player's Handbook side 246

**Rekkevidde:** Touch

**Varighet:** Umiddelbar

Opp til 10 bær dukker opp i hånda di, og er innbakt med magi. Dersom en skapning spiser et bær får skapningen 1 hit point og er i tillegg mett resten av dagen. Bærene mister sin magiske egenskap om de ikke er spist innen 24 timer.

**THUNDERWAVE:** Player's Handbook side 282

**Rekkevidde:** Fra deg og 15 feet utover

**Varighet:** Umiddelbar

En bølge av tordnende kraft strømmer ut fra deg. Hver skapning i en kube på 15 foot, med deg som utgangspunkt, må ta CONSTITUTION SAVING THROW DC13. Ved FAIL tar skapningen 2d8 thunder damage og blir dytta 10 foot vekk fra deg. Ved SUCCESS tar skapningen halvparten så mye skade og blir ikke dytta vekk.

I tillegg blir løse gjenstander som er innenfor kuba automatisk dytta 10 foot vekk fra deg, og det tordnende braket fra spell'en kan høyrast opptil 300 fot unna.





NAMN:

# AMNER / AMNHILD

KLASSE:

# CLERIC

17

+3

STRENGTH

12

+1

DEXTERITY

15

+2

CONSTITUTION

13

+1

INTELLIGENCE

18

+4

WISDOM

12

+1

CHARISMA

## SKILLS / FERDIGHEITER

ACROBATICS	+1
ANIMAL HANDLING	+4
ARCANA	+3
ATHLETICS	+3
DECEPTION	+1
HISTORY	+1
INSIGHT	+6
INTIMIDATION	+1
INVESTIGATION	+1
MEDICINE	+6
NATURE	+1
PERCEPTION	+4
PERFORMANCE	+1
PERSUASION	+1
RELIGION	+3
SLEIGHT OF HAND	+1
STEALTH	+1
SURVIVAL	+4

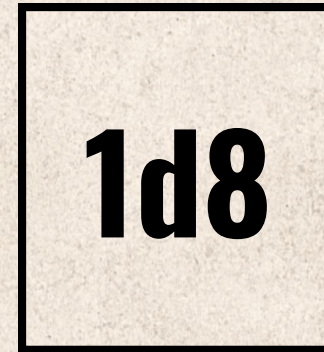
## SAVING THROWS

STRENGTH	+3
DEXTERITY	+1
CONSTITUTION	+2
INTELLIGENCE	+1
WISDOM	+6
CHARISMA	+3

MAX HIT POINTS / HP



HIT DICE



ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+1

SPEED

30  
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:     
FAILURES:

## ACTIONS:

### BONUS ACTION:

Healing word (spell), Shield of faith (spell)

### PERSONLEG EGENSKAP:

Du har brukt mesteparten av livet ditt i tempelet, og det viktigste i livet ditt er å hjelpe andre. Du meldte deg derfor frivillig til å jobbe i gruva og er positiv og motivert til å jobbe for å hjelpe slekta. Kanskje det er derfor du vart valgt til skiftledar?

## EQUIPMENT:

Amulett, hellig symbol, prayer book (bønnebok), waterskin (vannflaske).

## VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HAKKE	+5	1d6+4
SPADE	+5	1d6+2
DAGGER	+5	1d4+3
GUIDING BOLT (nb! spell)	+6	4d6
UNARMED STRIKE	+5	4



## Cantrips for AMNER /AMNHILD (Cleric):

Spells som kan brukes flere ganger per dag:

**MENDING:** Player's Handbook side 259

**Rekkevidde:** Touch (må ta på)

**Varighet:** Umiddelbart

Du reparerer et enkelt brudd eller rift i et objekt du tar på, slik som en brukken kjetting, to halvparter av en nøkkel, en revet kutte eller ett lekk waterskin (vannflaske). Bruddet eller riften kan ikke være større enn 1 foot.

**SACRED FLAME:** Player's Handbook side 272

**Rekkevidde:** 60 feet

**Varighet:** Umiddelbart

En flammeligende utstråling kommer ned over en skapning som du kan se innenfor rekkevidde. Skapningen må ta DEXTERITY SAVING THROW DC14 og får 1d8 radiant damage ved fail.

**SPARE THE DYING:** Player's Handbook side 277

**Rekkevidde:** Touch (må ta på)

**Varighet:** Umiddelbart

Du tar på en levende skapning som har 0 hit points. Skapningen blir stabil. Spell'en har ingen effekt på undead eller constructs.



# Spells for AMNER / AMNHILD (Cleric):

Spells som krever spell slot. Amner / Amnhild har 2 spell slots, og kan derfor bruke 2 spells hver dag. Enten den samme spell'en 2 ganger eller 2 ulike.

**BLESS:** Player's Handbook side 220

**Rekkevidde:** 30 feet

**Varighet:** Konsentrasjon, opp til 1 minutt

Du velsigner opp til tre valgfrie skapninger innenfor rekkevidde. Når skapningene skal bruke attack roll eller tar saving throw før spell'en ender, kan de bruke en d4 og legge resultatet til sitt attack roll eller saving throw.

**CREATE OR DESTROY WATER:** Player's Handbook side 229

**Rekkevidde:** 30 feet

**Varighet:** Umiddelbar

Du enten lager eller ødelegger vann.

**Create:** Du lager opp til 40 liter rent vann i en åpen beholder innenfor rekkevidde. Eller du lar vannet regne i en 30-fots kube innenfor rekkevidde, som slukker flammer i området.

**Destroy:** Du ødelegger opp til 40 liter vann i en åpen beholder innenfor rekkevidde. Eller du ødelegger tåke i ei 30-fots kube innenfor rekkevidde.

**CURE WOUNDS:** Player's Handbook side 230

**Rekkevidde:** Touch (må ta på)

**Varighet:** Umiddelbar

En skapning du tar på får tilbake 1d8 + i hit points. Spell'en fungerer ikke på undeads eller constructs.

**GUIDING BOLT:** Player's Handbook side 248

**Rekkevidde:** 120 feet

**Varighet:** 1 runde

Et glimt av lys skyter mot en valgfri skapning innenfor rekkevidde. Ved treff (HIT +6) får skapningen 4d6 radiant damage, og neste angrep som blir gjort mot skapningen (gjort før din neste runde) har ADVANTAGE pga det mystiske dimme lyset som glitrer på skapningen frem til dess.

**HEALING WORD:** Player's Handbook side 250

**Rekkevidde:** 60 feet

**Varighet:** Umiddelbar

En valgfri skapning som du kan se innenfor rekkevidde får tilbake 1d4 + i hit points. Spell'en fungerer ikke på undeads eller constructs.

**PURIFY FOOD AND DRINK:** Player's Handbook side 270

**Rekkevidde:** 10 feet

**Varighet:** Umiddelbar

All ikke-magisk mat og drikke innenfor en 5-fots radius sfære sentrert på et valgfritt punkt innenfor din 10 fots rekkevidde er rensa og gjort fri for gift og sykdom.

**SHIELD OF FAITH:** Player's Handbook side 275

**Rekkevidde:** 60 feet

**Varighet:** Konsentrasjon, opp til 10 minutt.

Et skimrende felt dukker opp og omringer en valgfri skapning innenfor rekkevidde, og gir skapningen +2 i Armor Class / AC så lenge du er konsentrert, opp til 10 minutt.

