

5TH EDITION KOMPATIBELT

SKIPETS HEMMELEGHEIT

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



**Eit eventyr for opp til
5 sjøfolk 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.

Korleis bruke dette heftet:

Sjølve eventyret byrjar på side 4. Bakerst finn du vedlegg som skal eller kan nyttast med spelarane.

Legal Information and Copyright Notice:

This release of SKIPETS HEMMELEGHEIT 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: SKIPETS HEMMELEGHEIT, BLODSKVULPEN, all proper nouns, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document or have been released as Open Content.

© 2023 Hoggtann Media. All rights reserved.

The works of fiction, including but not limited to stories, characters, and associated content, presented here, exempt from those under the Open Gaming License and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. are the intellectual property of Hoggtann Media. These works are protected by copyright laws and international treaties. Reproduction or distribution of these works, in whole or in part, without the express written permission of Hoggtann Media is strictly prohibited. Unauthorized use, reproduction, or distribution may result in civil and criminal penalties.

For inquiries regarding the use or licensing of these works, please contact:
Hoggtann Media: post@hoggtann.com www.hoggtann.com

Takk til speletestarane:

Anders, Geir, Robert, Olav, Alvilde, Aurora, Anneli, Idar og Stian.



Innholdsliste:

Side 1 - Framside

Side 2 - Forord | Korleis bruke dette heftet | Legal Information | Takk

Side 3 - Innholdsliste

Side 4 - Informasjon til Game Master | Samandrag av eventyret

Side 5 - Del 1: Stormen

Side 6 - Del 2: Skipet

Side 7 - Kapteinens lugar | Yakhaf |
Kartet

Side 8 - Del 3: Blodskvulpen | Stats/
informasjon om Blodskvulpen

Side 9 - Ballista | Del 4: Øya

Side 10 - Del 5: Grotta | Puzzle

Side 11 - Del 6: Stranda | Stats/
informasjon om Moonki

Side 12 - Del 7: Avslutning

Side 13 - Open Game License Version 1.0a

Vedlegg 1 - Skattekart

Vedlegg 2 - Kart: skip

Vedlegg 3 - Grottetak

Vedlegg 4 - Kart: strand



Informasjon til Game Master

Spelarane kan sjølve velje kva karakter dei vil spele. Uansett om dei er rogue, cleric, druid eller andre klassar - so er dei først og fremst sjøfolk i dette eventyret. Men gruppa må velje ein av dei som er kaptein, og gjerne kven som styrer / står ved roret.

La spelarane få vite at dei er sjøfolk som skal frakte ei last på 12 tønner dyr vin. Dei er no på veg tilbake til heim-hamna si, har segla i 5 dagar og har 2 dagar att av seilaset. Dei har eit lite ope seglskip med ein kasse tørrmat, nokre små tønner vatn og roret på ein liten forhøgning bakerst/akter. Masta står midt på dekk og ein ballista (eit våpen som liknar ein stor armbrøst) står på ein forhøgning fremst / på skipet. Vinen er lasta på dekk. Det er akkurat nok plass på dekk til at sjøfolka kan gå frå baugen til akter på sidene, medan tønnene tek opp plassen elles. Øvst i masta heng Hanz, ein halfling, og held utkik.



Samandrag av eventyret:

- Spelarane kjem ut for ein plutseleg og kraftig storm.
- Dei finn eit drivande skip, møter ein karakter og finn eit skattekart (puzzle).
- Dei vert angripne av eit monster.
- Dei seglar til den mystiske øya og prøver å finne skatten (puzzle).
- Dei møter nokre skapningar som vil angripe dei.
- Dei klarar å kome seg vekk frå øya(?)

Skipets hemmelegheit

Del 1: Stormen

I dette eventyret kastar vi spelarane rett inn i handlinga. Ein stor storm kjem ut av ingenting og tvinger dei til å setje seg rett inn i handlinga og å tenke fort. Eventyret blir best når du brukar din eigen fantasi og forklarar korleis ting ser og høyrer ut, korleis det luktar og kjennes ut. Dersom ynskjeleg kan du lese den følgjande teksten høgt, men det vert meir levande om du fortel det med dine egne ord:

“STORM!!!” ropar Hanz frå toppen av masta. “STORM UT FRÅ INGENTING!!! HALD DYKK FAST!”
Og plutseleg sler ein mørk storm over dykk, akkurat som han skrik. Ein storm som kjem ut av intet. Ein storm de aldri har sett maken til. Store regndråpar plaskar mot dekk, mørke skyer og tåke veltar over skipet. Enorme bølger nærmar seg. Kva gjer de?

La dei tenkte nokre sekundar og so byrjar du å telje høgt ned 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - 0. Den naturlege reaksjonen vil til dømes vere å sikre lasta, eller å halde seg fast. Gi dei DC for det dei prøver på, feks DC15 på å sikre lasta, DC12 på å halde seg fast.

Dersom du kjem til 0 og dei ikkje har kome på noko å gjere får dette konsekvensar.

Konsekvens 1: Fortel korleis ei digre bølge skyllar over båten og tek med seg 1d12 av dei 12 tønnene som står på dekk. Etter at GM har fortalt kva som har skjedd spør du på ny: Kva gjer de? Ventar litt og byrjar ny nedteljing. Gjer totalt 3 slike nedteljingar. Hev gjerne stemma for kvar nedteljing og stress spelarane mest mogleg. Forklar med egne ord korleis konsekvensane skjer.

Konsekvens 2: eit stormkast tek tak i seglet og det revnar øvst.

Konsekvens 3: ei ny, digre bølge sler over båten og alle må ta DEX SAVE DC14 eller bli slengt i rekkverket og tek 1d4 i skade for kvart level spelaren er i.

Etter den siste runden av nedteljing skjer dette (les raskt og intenst med høg stemme):



Havet og vinden piskar rundt dykk i vilt raseri, med digre bølger som kræsjar mot sidene på skipet. Regnet pøsar ned og vinden uler som ein hylande demon. Plutseleg vert de blenda av eit voldsomt lys og eit øyredøyvande brak gjer at de må halde dykk for øyrene.

So skiftar du til å snakke roleg og nesten kviskre - særleg på slutten:

Og so vert det heilt stille. Når de klarar å sjå att etter å ha blitt blenda av det skarpe lyset ser de at havet har gått frå totalt kaos til ei glasaktig ro. Skyene har passert som om dei aldri var der. De står og summer dykk i nokre sekund då det med eitt:

So smell du handflata ned i bordet so du lagar eit høgt dunk som forhåpentlegvis skremmer spelarane.

Plutseleg ligg det ein liten forkulla kropp på dekk. Det ryk litt frå det forbrente liket og det luktar ei søtleg svidd og kvalmande lukt. Ut frå det de ser av dei brente kledda, skjønner de at personen er Hanz. Han må ha blitt truffe av lynet medan han hang i toppen av masta, og no ligg han her, brent og daud. Den ville stormen har kosta dykk dyrt. Kva vil de gjere?

Noko av last har gått overbord, enten vintønner eller i alle fall tønnene med drikkevatn. Spelarane kan ta ein Perception DC og sjå om dei ser noko i vatnet. So kan dei prøve å bruke ballistaen til å få tak i det. Ballistaen, som har fått kjælenamnet "Toro" har 3 spesialboltar med nett, som dei kan skyte mot tønnene. Altså 3 sjansar til å fange ei tønne. "Toro" har +2 for å treffe, og dei må ha DC12 for å fange ei tønne med nettet. Meir info om Ballista finn du på side 9.

Ellers? Vert det gravferd til sjøs? Kven vil i so fall halde avskjedstalen? Kanskje ein DC i performance? Må seglet reparerast? Kven klatrar i so fall opp og balanserar ut på masta for å reparere? DC i acrobatics?

Etter kvart er dei klar for å heise segl og fortsette ferda.

Del 2: Skipet

I det skumringa byrjar å senke seg over havet, ser de noko i horisonten. Eit anna, større skip. Men noko virkar merkeleg. Når de nærmar dykk ser de at skipet er skada. Det driv sakte og mållaust rundt, med knekt mast. Havets stillheit heng som ei tåke rundt det einsame skipet. Det er ingen sjeler å sjå, verken ved roret, eller på dekk. Det virkar som om skipet har vorte etterlatt til si eiga skjebne. Eit spøkelse av eit skip som er fanga i eit evigvarande mareritt på det uendelege havet.

No er det meininga at spelarane skal gå ombord i skipet. Sidan dei veit at one shot'en heiter "Skipets hemmelegheit" får vi tru at det inspirerar dei til å gå ombord. Viss ikkje kan du som GM oppmuntre dei ved å fortelje at det er alle skip sin plikt å hjelpe kvarandre i naudstilfelle. Om ikkje anna so er det vanleg å finne kapteinens logg for å finne ut meir om kva som kan ha skjedd.

INFO OM SKIPET:

Frå sitt eige skip ser dei at det er skader på det einsame skipet. Delar av rekkverk er knekt av. Masta er knekt cirka 1,5 meter oppe og alt av segl og bommar er vekk. Skipet kan derfor ikkje reparerast eller tauast av deira eige skip.



Når dei går ombord, eller dersom nokon i forkant klatrar opp i masta på deira eige skip kan h*n sjå (med ein grei perception DC?) at det er tegn etter kamp på dekk. Blodsøl, våpen og ein hatt eller to ligg spreidd rundt på dekk. Det er også interessant å sjå at det ligg eit dels øydelagd svart flagg på dekk - eit flagg som vert brukt av piratar. Er dette eit piratskip? Dette skipet har ballista (ulada) både i baug og akter, på forhøga platå, med trapp opp til platået. Roret er akter.

På dekk er det ei lita luke som går ned under dekk til opphaldsrom der mannskapet ville ha sove i hengjekøyer, og ei lita bysse til å lage mat. I tillegg er det ei stor luke til lasterom. Det er ingen last ombord, og ingen mannskap. Det er personlege eigendelar å finne, men ingenting av verdi.

Dersom spelarane ikkje vel å gå inn i kapteinens lugar kan du fysisk lage ein lyd dei høyrer der inne frå (bank lett i bordet) eller forklar at det framleis er veldig stille etter stormen, men at stillheita vert avbroten av ein lyd frå kapteinens lugar.

KAPTEINENS LUGAR:

Den unge mannen Yakhaf gøymer seg under skrivebordet i rommet. Han ligg i fosterstilling og skjelv. Han er livredd og i sjokk. Karakterene kan finne han med DC, eller dei høyrer han mumle når dei går nærare skrivebordet. Dersom dei høyrer etter kan dei høyre kva han seier.

Kapteinen sin lugar er som ei mørk hule av tre, der to skitne vindauge akter sender eit dunkelt lys gjennom rommet. Det luktar av svette, tobakk og mugg. Eit lite bord med nokre krakkar står midt på golvet. I ein krok står det eit robust skrivebord. Ei enkel seng står på motsatt side med ei skipskiste ved fotenden. På veggane heng gamle kart, ein utstilt krumsverd og eit utstoppa villsvinhovud.



YAKHAF:

Det som i utgangspunktet kan sjå ut som ein haug med klede er ein ung mann som ligg i fosterstilling under skrivebordet, med ryggen til rommet. Han held seg for øyrene og skjelv. Han mumlar det same om att og om att: “Vere stille. Vere stille. Det kjem. Det kjem”.

Dersom karakterane prøver å få kontakt med han ved å snakke, so høyrer han dei ikkje. Han er i sjokk og held seg for øyrene. Dersom dei fysisk tek i personen, eller skrik til han, skvett han til og hysjar på dei. Han gjentek setningane, men legg til “Vi må vekk. Få meg vekk. De kan få skatten. Få kartet. Berre få meg vekk. Stille. Må vere stille. Elles kjem det. Vere stille”. Han kan også sei namnet sitt om dei spør.

Han vil ikkje forklare kva som “kjem”, men gjentek det han har sagt. Om nokon spør om kartet eller skatten peiker han på skipskista (som er låst). Her finn karakterane kartet på vedlegg 1 og 1d20 gullmyntar. Gi kartet til spelarane.

KARTET:

Kartet viser omrisset av øya på den eine sida, med lengde- og breddegrad øvst og til høgre for øya.

Dersom dei skjønner at dei kan sjekke lengde- og breddegradene opp mot karta på veggane, finn dei eit ørlite kryss på det kartet. Det er inga øy der, men eit lite kryss, som neppe er tilfeldig.

I tillegg står det eit ord “Moakah”, som ingen av dei skjønner eller veit kva betyr. Men dersom dei bruker dette ordet når dei møter Muunki-skapningane vil dette gjere skapningane venlege.

På den andre sida er det to hovudskallar og ei grotte. Dersom dei sirkar rundt øya, eller trillar bra på Perception ser dei ein hovudskalle på ein stake på den eine stranda. Når dei går til denne ser dei tilsvarande hovudskalle i skogkanten. Går dei til denne ser dei inngangen til grotta.

Når karakterane har tyda kartet, kanskje ved gode rull eller hinting frå deg som DM, finn dei ut kartet viser til ein lokasjon berre ein dag unna, som ikkje sinkar dei meir enn ein halv dag.

Del 3: Blodskvulpen

So fort karakterane går ut frå kapteinens lugar, saman med Yakhaf, blir dei angrepne av monsteret som Yakhaf var so redd for: Blodskvulpen.



Det er tydeleg at Yakhaf/den redde sjømannen eigentleg ikkje har lyst å forlate lugaren. Han ser livredd rundt seg. Plutseleg set han i eit skrik, i det ein lang tentakkel skyt opp frå vatnflata, grip tak i han, og dreg han ned i den kalde og mørke djupna med rå styrke. Ein annan tentakkel dukkar opp, klar til angrep. Trill for initiative!

Om ynskjeleg finn du kart med rutenett som du kan bruke til kampen som vedlegg 2.

Stats/informasjon om Blodskvulpen:

Blodskvulp

Large beast, unaligned

Armor Class:

For level 1 spelarar = AC11.

Level 2 = AC 12, L3 = 14, L4 = 16, L5 = 18.

Hit Points:

For level 1 spelarar = HP 70.

Level 2 = HP 90, L3 = 110, L4 = 130, L5 = 150.

Speed 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Blodskvulpen byrjar angrepet med ein tentakkel rett aust for piratskipet.

Tentaklane rekker 25 feet / 1x5 ruter og kan derfor angripe personar på skipet.

I runde 2 (level 3-5) eller runde 3 (level 1 og 2) dukkar det opp ein tentakkel nummer 2 rett nord for karakterane sitt skip, kant i kant med sjørøvarskipet. Du kan legge til fleire tentaklar for å gjere det vanskelegare.

I runde 4 kan hovudet (størrelse large, 4 ruter i kvadrat) dukke opp rett aust for piratskipet (kant-i-kant med skipet, klar til å ete karakterane).

Multiattack:

Blodskvulp gjer 2 angrep ved level 1 og 2, og 3 angrep ved level 3 og oppover.

Tentakkel: Melee Weapon Attack +4. 1d6 bludgeoning skade per level spelarane er i. Tentakkelen har ADV på å gripe/grapple personar og å kome seg laus.

Bit: Karakterar som Blodskvulp får attmed hovudet sitt, kan han bite.

Melee Weapon Attack +4. 1d6 piercing skade per level spelarane er i.

Ballista:

Både karakterane sitt skip og piratskipet er utrusta med ballista, eit våpen som ser ut som ein stor armbrøst. På karakterane sitt skip er ballistaen montert framme på baugen, og er lada og klar til å skyte. På sjørøvarskipet er det montert ballista både framme på baugen og bak/akter. Desse er ikkje lada.

Alle karakterane kan bruke ballista, men dei er vanskelege å bruke. Samtlege ballista har Ranged Weapon Attack +2 og gir 2d12 i piercing skade ved treff. Det tek ein runde å lade ballistaen med ny bolt/pil.

Etter kampen er det tid for å stelle sår sine, begrave dei daude, lage Blodskvulp-sushi?
Karakterane kan ta short rest, men dei får long rest på veg til den mystiske øya på skattekartet.

Del 4: Øya

Karakterane ser øya frå avstand. Dersom dei sirklar rundt øya, eller trillar godt på Perception kan dei leggje merke til ein hovudskalle som er satt på ein påle på den eine stranda. Dei kan kome i land ved å bruke ein liten robåt dei har tilgjengeleg på skipet sitt.

Når dei kjem til hovudskallen kan dei sjå ein annan oppreist hovudskalle i skogkanten inn mot jungelen. Går dei vidare til denne kan dei so vidt sjå det som ser ut som ei grotte i eit lite fjellparti. Det går ein smal sti frå denne hovudskallen og mot grotta. Karakterane må bli einige om kva rekkefølga dei går i (marching order).



FELLE:

Skjult grøft: Etter nokre hundre meter er det gravd ei felle. Dersom den som går først har Passive perception på 15 ser h*n fella og kan prøve å unngå denne. Dersom den som går fremst leitar etter feller må h*n trille Perception eller Investigation DC15 for å sjå fella. Elles går dei 2 fremste i fella. Bakken forsvinn under dei og dei fell ned i ei grøft med sylskarpe pinnar smurt inn med noko raudt stoff (blomsterpollen frå dei omkringliggjande giftige blomstrane). Dei får 1d6 piercing skade per level spelar er i (level 3 spelar får 3d6 i skade). I tillegg får dei DISADVANTAGE på alle kast i 24 timar pga gifta.

Dersom dei ser fella og prøver å gå rundt er det mange utrueleg vakre planter i skarp raudfarge rundt stien der fella er. Desse er giftige, og om nokon hugg dei ned utsonderar dei pollen, eller dei kan få pollen på seg om dei tek på blomstrane. Dette gir 1d4 posion skade per level spelar er i. I tillegg får dei DISADVANTAGE på alle kast i 24 timar pga gifta.

Del 5: Grotta

Det er kveld når dei kjem til grotta. Det er ei lita og mørk grotte, men en opning i taket slepp inn svakt lys frå månen. Dette lyst gjer at spelarane legg merke til nokre edelsteinar som ligg på bakken rundt ei rund steintavle. Edelsteinar av ulik farge: blå, gul og kvit. Den runde steintavla har mange små fordjupningar i seg, i noko som ser ut som eit tilfeldig mønster. Elles er grotta tom, men om nokon trillar greitt på Investigation kan dei sjå at den innerste grotteveggen ser ut til å vere uthogd og bearbeida (ikkje naturleg).



PUZZLE:

Her er meininga at edelsteinane skal plasserast i eit spesielt mønster på steintavla. Dersom dei ser gjennom holet i taket og opp på himmelen kan dei få vedlegg 3 utlevert. Der ser dei mønsteret dei er ute etter.

Dersom dei treng tips kan jo den som er navigatør eller liknande trille Wisdom og skjønne at fordjupningane på steintavla minnar om ulike stjernetekn og stjernenes plassering på himmelen.

Når dei finn løysinga og legg rett farga edelsteinar på rett plass opnar det seg ein inngang til eit skjult kammer innerst i grotta (der nokon kanskje la merke til at veggen var bearbeidd). Inne i det skjulte kammeret finn karakterane ei stor skattekiste full av edelsteinar, gullmyntar og andre verdisaker. Dei kan plukke med seg utvalgte skattar eller bere med seg heile kista om dei vil. Men kista er tung og krev kanskje at fleire enn to ber den?

Ikkje lenge etter at dei har fått opna døra og sett skatten kan du lage 3 svake trommelydar, til dømes “bom --- bom, bom”, med stemma eller ved å dunke fingeren i bordplata. Dette er lyden av Moonki-skapningane som har funne robåten til karakterane, og som tilkallar hjelp. Gjenta lyden med jamne mellomrom. Lyden blir sterkare når dei kjem nærare båten, og kanskje det kjem svar frå den andre sida av øya?



Del 6: Stranda

Når karakterane kjem ned att til stranda ser dei at det står 5 hårete skapningar (Moonki) nede ved robåten deira. Den eine har ei tromme, og når han ser karakterane sler han trommekoden eit par gonger før han legg vekk tromma og tek fram spydet sitt. Dei er klare til kamp. Dei ropar noko uforståeleg mot karakterane, og om dei ikkje svarar noko forståeleg tilbake vert det kamp. Inne frå jungelen kjem det svar på tromminga...

Dersom spelarane seier ordet frå kartet, **Moakah**, høgt til Moonki, vert Moonki venlege og hjelp karakterane med å bere kista ombord i båten.

Dersom karakterane er i level 1 er det nok med dei 5 Moonki'ane.

Dersom level 2 kan det kome 3 Moonki'ar ut frå jungelen etter runde 3.

Dersom level 3 kan det kome 4 Moonki'ar ut frå jungelen etter runde 3.

Dersom level 4 kan det kome 6 Moonki'ar ut frå jungelen etter runde 3.

Dersom level 5 kan det kome 8 Moonki'ar ut frå jungelen etter runde 3.

Poenget for karakterane er ikkje å slå alle motstandarane, men å kome seg vekk frå øya. Etter 6 rundar kan det kome 15 nye Moonki'ar ut frå jungelen. Men desse har skjold og skikkelege spyd, og ser meir ut som krigarar enn jegarar.

Om ynskjeleg finn du kart med rutenett som du kan bruke til kampen som vedlegg 4.

Stats/informasjon om Moonki:



Moonki

Medium beast, unaligned

Armor Class: 11.

Hit Points: 10.

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Moonki har ADVANTAGE mot å bli grapple'a og på DEX Saving throws.

Angrep:

Kjepp: Melee Weapon Attack +3. 1d6 +2 bludgeoning skade.

Spyd: Melee Weapon Attack +3. 1d6 + 2 piercing skade.

Del 7: Avslutning

Enten døyr dei på stranda, dei klarar å kome seg unna eller Moonkiane hjelper dei. Moonkiane likar ikkje vatn, så dei følgjer i alle fall ikkje etter båten i det dei ror utover. Men kanskje kjem det eit spyd eller to flygande mot dei?

Dei overlevande kjem seg ombord i skipet. Seglar dei heim eller til ei anna hamn? Fekk dei med seg skatten? Kva skal dei i so fall bruke sin del til? Eller kjem nokon til å myrde dei andre for skatten? Avslutt gjerne spelet med ein prat rundt bordet der spelarane fortel kva som skjer vidare.



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.

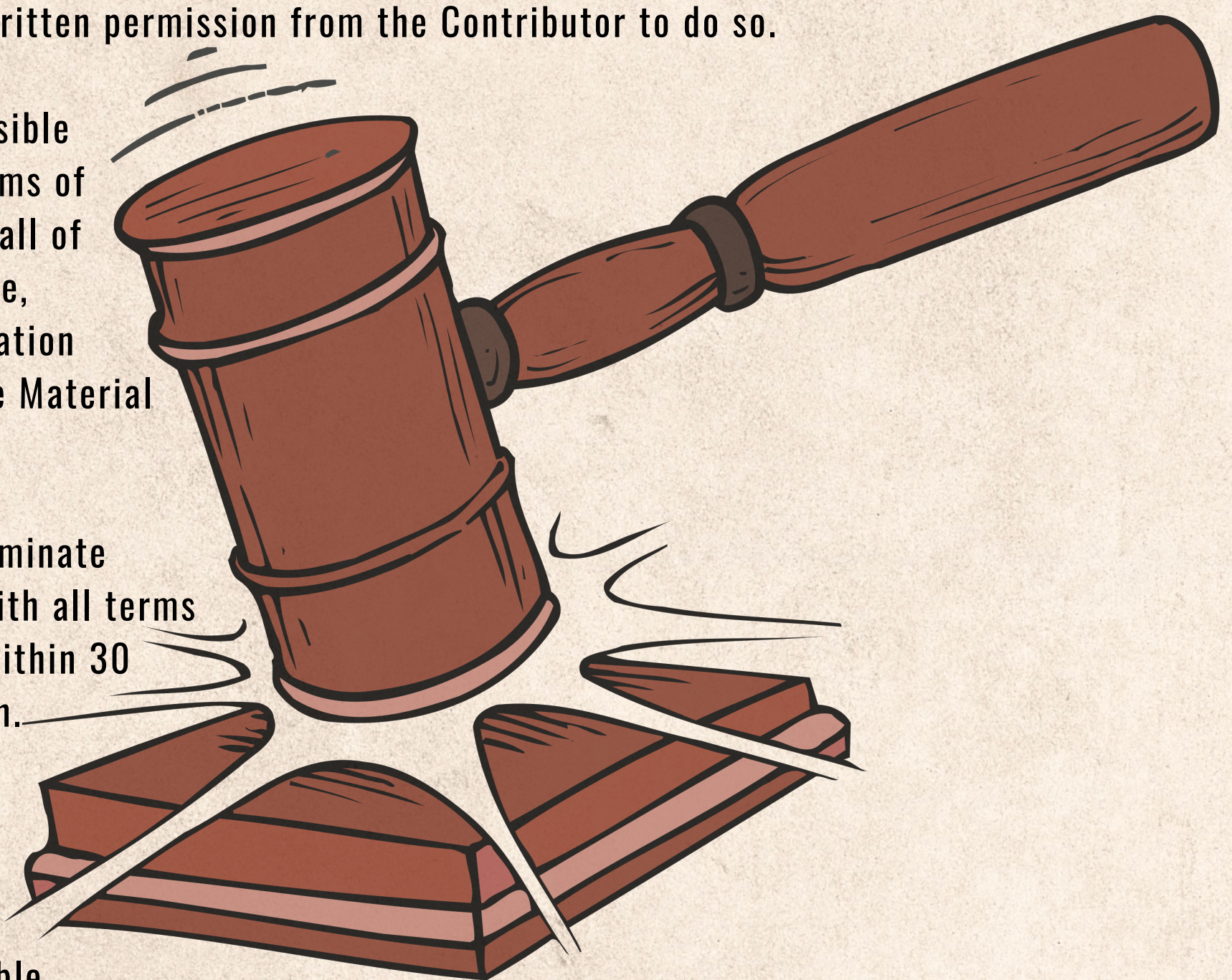
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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.



01 28 21

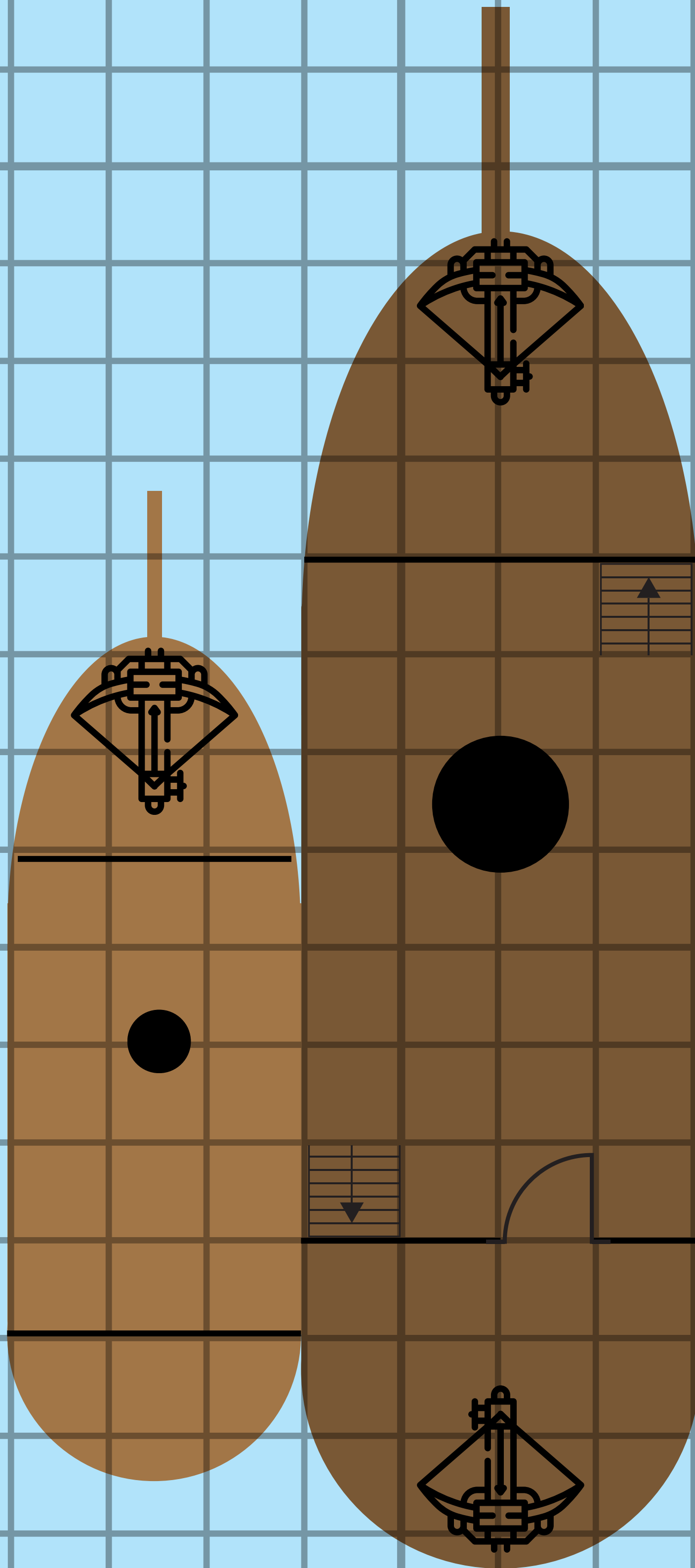


07 02 38

Moakah!

VEDLEGG 1

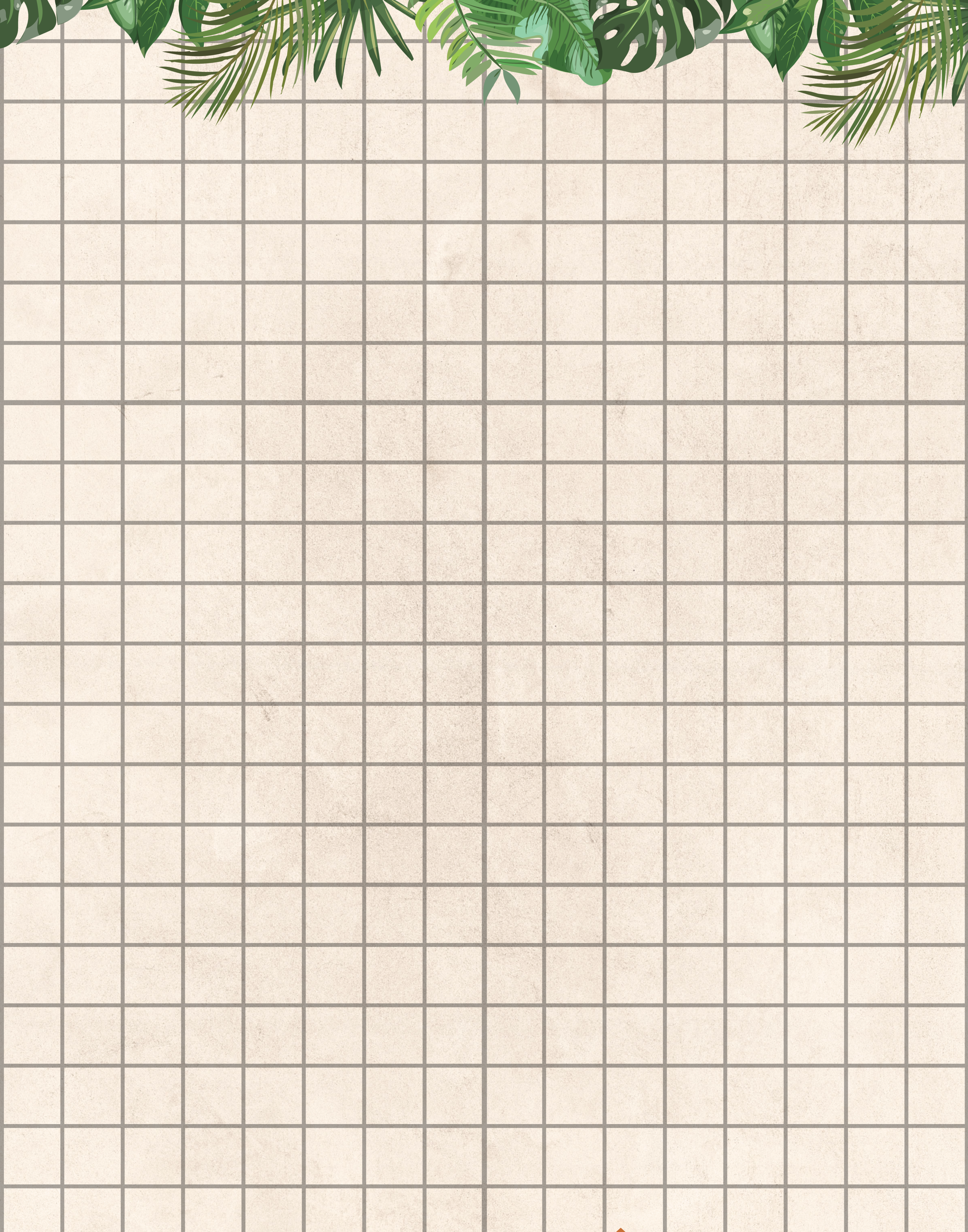




VEDLEGG 2



VEDLEGG 3



● VEDLEGG 4

