

NAMN:

Mulligs

Moltehovud

KLASSE:

ROGUE

(Hill Dwarf)

12

+1

STRENGTH

15

+2

DEXTERITY

15

+2

CONSTITUTION

8

-1

INTELLIGENCE

15

+2

WISDOM

10

+0

CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

ACROBATICS	+4
ANIMAL HANDLING	+2
ARCANA	-1
ATHLETICS	+3
DECEPTION	+0
HISTORY	-1
INSIGHT	+2
INTIMIDATION	+2
INVESTIGATION	+1
MEDICINE	+2
NATURE	-1
PERCEPTION	+4
PERFORMANCE	+0
PERSUASION	+0
RELIGION	-1
SLEIGHT OF HAND	+6
STEALTH	+2
SURVIVAL	+2

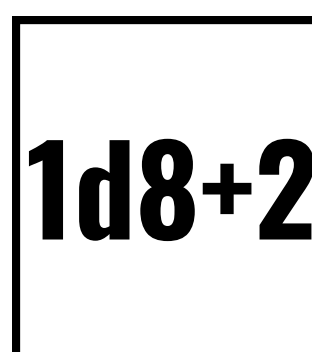
SAVING THROWS

STRENGTH	+1
DEXTERITY	+4
CONSTITUTION	+2
INTELLIGENCE	+1
WISDOM	+2
CHARISMA	+0

MAX HIT POINTS / HP

HIT DICE

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+2

SPEED

25
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:
FAILURES:

ACTIONS:

SPECIAL:

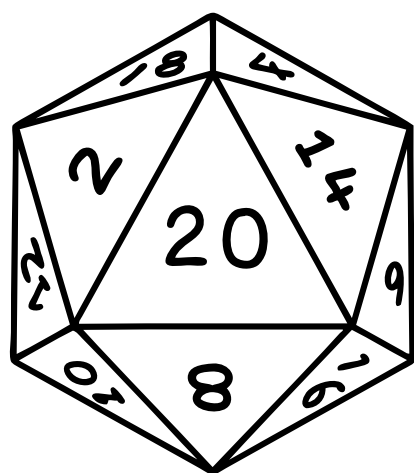
Sneak Attack: Du kan gi 1d6 ekstra skade til ein skapning dersom du har ADV på angrepet eller dersom skapningen er i kamp med nokon 5 foot innanfor seg.

EQUIPMENT:

Sekk, piler, terningsett, vatnskin, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk, Thieves tools (dirk, kubein etc).

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
LOGBOW	+2	1d8+2
SHORTSWORD	+4	1d6+2
SLAG/SPARK ETC	+3	2



NAMN:

KLASSE:

Torgella Vonneth**FIGHTER**
(High Elf)**15****+2**

STRENGTH

15**+2**

DEXTERITY

14**+2**

CONSTITUTION

11**+0**

INTELLIGENCE

12**+1**

WISDOM

8**-1**

CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

ACROBATICS	+2
ANIMAL HANDLING	+1
ARCANA	+0
ATHLETICS	+4
DECEPTION	-1
HISTORY	+0
INSIGHT	+1
INTIMIDATION	+1
INVESTIGATION	+0
MEDICINE	+1
NATURE	+0
PERCEPTION	+3
PERFORMANCE	-1
PERSUASION	-1
RELIGION	+0
SLEIGHT OF HAND	+2
STEALTH	+2
SURVIVAL	+3

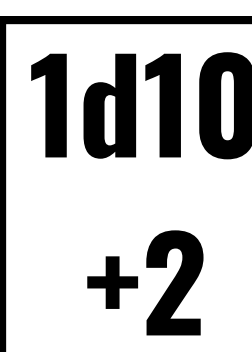
SAVING THROWS

STRENGTH	+4
DEXTERITY	+2
CONSTITUTION	+4
INTELLIGENCE	+0
WISDOM	+1
CHARISMA	-1

MAX HIT POINTS / HP

HIT DICE

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+2

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES: FAILURES: **ACTIONS:**

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Døgde, Grapple, Help, Hide, Improve, Ready, Search, Shove, Use an Object.

BONUS ACTION:

SECOND WIND: Når du tek ein kvil får du igjen HP. Trill 1d10 +1 og legg dette til din HP. Du kan ikkje gå over MAX HP.

TRUE STRIKE: Du peiker på ein skapning innanfor 30 feet. Din medfødte magi gir deg innsikt i skapningens svakheiter. På din neste runde får du ADVANTAGE mot skapningen.

TWO WEAPON FIGHTING: Du kan angripe med 2 våpen og får skademodifier (+2) på BEGGE. Til dømes: handaxe 1d6+2.

(Vanligvis får ein kun dette på 1 av angrepa, medan det andre kun blir 1d6)

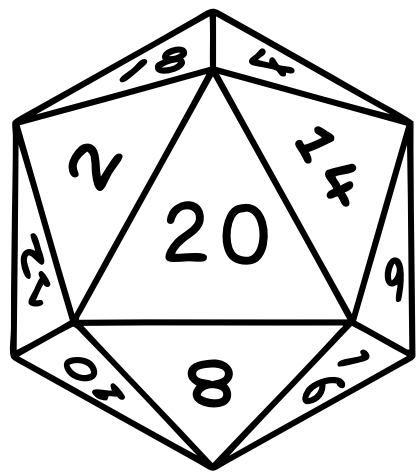
EQUIPMENT:

Sekk, vatnskinn, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk.

Torgella har på seg **Chain mail** rustning som gir DISADV på stealth. Torgella har med seg **skjold**. Dersom i bruk tek det opp ei hand og gir +2 i AC.**VÅPEN:**

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HANDAXE	+4	1d6+2
LONGSWORD	+4	1d8+2
om du brukar begge hender på sverdet:		1d10+2
SLÅ/SPARKE ETC	+4	1d4+4

Du kan kaste Handaxe 20 feet (opp til 60 med DISADV.)



NAMN:

KLASSE:

Finvias Tordenfot**BARBAR**
(halfling)**15****+2**

STRENGTH

15**+2**

DEXTERITY

14**+2**

CONSTITUTION

10**+0**

INTELLIGENCE

12**+1**

WISDOM

9**-1**

CHARISMA

SKILLS / FERDIGHEITER

ACROBATICS	+2
ANIMAL HANDLING	+1
ARCANA	+0
ATHLETICS	+4
DECEPTION	-1
HISTORY	+0
INSIGHT	+1
INTIMIDATION	+1
INVESTIGATION	+0
MEDICINE	+1
NATURE	+2
PERCEPTION	+3
PERFORMANCE	-1
PERSUASION	-1
RELIGION	+0
SLEIGHT OF HAND	+2
STEALTH	+2
SURVIVAL	+1

SAVING THROWS

STRENGTH	+4
DEXTERITY	+2
CONSTITUTION	+4
INTELLIGENCE	+0
WISDOM	+1
CHARISMA	-1

MAX HIT POINTS / HP

HIT DICE

ARMOR CLASS / AC

14**1d12**
+2**14**

INITIATIVE

+2

SPEED

25
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES: FAILURES: **ACTIONS:**

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Dogde, Grapple, Help, Hide, Improvise, Ready, Search, Shove, Use an Object.

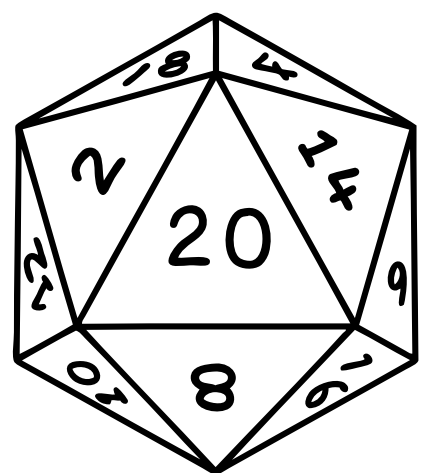
BONUS ACTION: Rage: 2 gongar om dagen kan du gå i rage i opp til 10 minutt (10 rundar). Du får ADV på STR checks og sacing throws. Du får +2 melee damage med STR våpen. Du får resistance mot bludgeoning/ piercing/ slashing damage. Rage er avslutta om du blir slått ut, eller at din runde sluttar uten at du har angripe eller teke skade.**EQUIPMENT:**

Sekk, kortstokk, vatnskinn, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk.

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HALFLING GREATAXE	+4	1d10+2
HANDAXE range 20 feet	+4	1d6+2
JAVELIN range 30 feet	+4	1d6+2
SLAG/SPARK ETC	+4	3

Du kan kaste Handaxe 20 feet (opp til 60 med DISADV.) og Javelin 30 feet (opp til 120 feet med DISADV.)



NAMN:

Topos Sølvrekke

KLASSE:

**DRUID
(Gnome)****12****+1**

STRENGTH

16**+3**

DEXTERITY

13**+1**

CONSTITUTION

10**+0**

INTELLIGENCE

14**+2**

WISDOM

10**+0**

CHARISMA

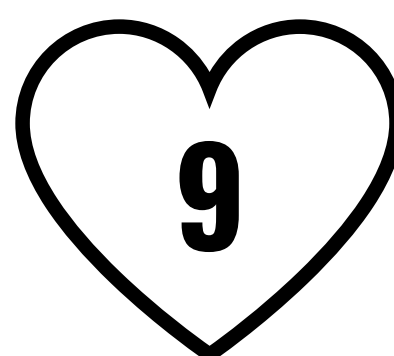
SKILLS / FERDIGHEITER

ACROBATICS	+3
ANIMAL HANDLING	+2
ARCANA	+0
ATHLETICS	+3
DECEPTION	+0
HISTORY	+0
INSIGHT	+2
INTIMIDATION	+2
INVESTIGATION	+0
MEDICINE	+4
NATURE	+2
PERCEPTION	+2
PERFORMANCE	+0
PERSUASION	+0
RELIGION	+0
SLEIGHT OF HAND	+3
STEALTH	+3
SURVIVAL	+2

SAVING THROWS

STRENGTH	+1
DEXTERITY	+3
CONSTITUTION	+1
INTELLIGENCE	+2
WISDOM	+4
CHARISMA	+0

MAX HIT POINTS / HP



HIT DICE

1d8+1

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+3

SPEED

**25
FEET**

DEATH SAVES:

SUCSESSES:
FAILURES: **ACTIONS:**

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Dodge, Grapple, Help, Hide, Improve, Ready, Search, Shove, Use an Object.

EQUIPMENT:

Sekk, piler, terningsett, vatnskin, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk.

VÅPEN/ANGREP:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
Shortbow	+3	1d6+3
Shortsword	+3	1d6+3
Dagger	+5	1d4+3
Slag/Spark	+3	2
Produce Flame (Cantrip)	+4	1d8
Thundervawe (Spell)	CON 12	2d8

Cantrips for Topos Sølvrekke (Druid):

Spells som kan brukast fleire gonger per dag:

MENDING: Player's Handbook side 259

Rekkevidde: Touch (må ta på)

Varigheit: Umiddelbart

Du reparerer eit enkelt brot eller rift i eit objekt du tek på, slik som ein brukken kjetting, to halvpartar av ein nøkkel, ei riven kutte eller eit lekk waterskin. Bruddet eller rifta kan ikkje vere større enn 1 foot.

PRODUCE FLAME: Player's Handbook side 269

Rekkevidde: 30 feet

Varigheit: 10 minuttar

Ein flamme dukkar opp i handa di. Flammen er der i opp til 10 minuttar, og skadar verken deg eller utstyret ditt. Flammen gir skarpt lys i 10 feet radius frå deg, og dimt lys i 10 ekstra feet. Flammen tek slutt når du brukar ein action på å slukke den. Du kan også bruke flammen som eit våpen, som då dei 10 minuttane. Du kan kaste flammen 30 feet.



MINOR ILLUSION: Player's Handbook side 260

Rekkevidde: 30 feet

Varigheit: 1 minutt

Du lagar ein lyd eller eit bilete av eit objekt innanfor rekkevidde som varar opp til 1 minutt. Illusjonen sluttar om du brukar ein action på å avslutte den, eller om du brukar spell'en på nytt.

Dersom du lagar ein lyd kan volumet variere frå kviskring til skrik. Det kan vere di eiga stemme, nokon andre sin, eit løvebrøl, trommelydd eller andre lydar du vel. Lyden fortset heile varigheita, eller du kan lage diskrete lydar til ulike tider innanfor varigheita.

Om du lagar eit bilete av eit objekt, slik som til dømes ein stol, fotspor eller ei lita kiste - so kan bilete ikkje vere større enn ei 5 fots kube. Bilete kan ikkje lage lydar, lukt, lys eller liknande. Om nokon er fysisk borti biletet vil ein skjønne at det er ein illusjon, då fysiske objekt kan passere gjennom biletet. Om ein skapning brukar ein action på å undersøke lyden eller bilete, vil skapningen skjønne at det er ein illusjon ved ein vellukka INTELLIGENCE (INVESTIGATION) DC mot din SPELL SAVE DC (12).

Spells for Topos Sølvrekke (Druid):

Spells som krev spell slot. Topos har 2 spell slots, og kan derfor gjere 2 ulike spells - eller same spell 2 gonger - kvar dag.

CURE WOUNDS: Player's Handbook side 230

Rekkevidde: Touch (må ta på)

Varighet: Umiddelbar

Ein skapning du tek på får att $1d8 + 2$ i hit points. Spell'en fungerer ikkje på undeads eller constructs.

CHARM PERSON: Player's Handbook side 221

Rekkevidde: 30 feet

Varighet: 1 time

Du prøver å sjarmere ein humanoid du kan sjå innanfor rekkevidde. Humanioden må ta eit WISDOM SAVING THROW DC12. Den får ADVANTAGE om du eller nokon av dine kompanjongar er i kamp mot den. Om den FAIL'ar saving throw'et vil den vere sjarmert av deg til varigheita går ut, eller til du eller andre skadar den. Den sjarmerte skapningen ser på deg som ein ven. Når spell'en endar skjønner skapningen at den vart sjarmert av deg.

THUNDERWAVE: Player's Handbook side 282

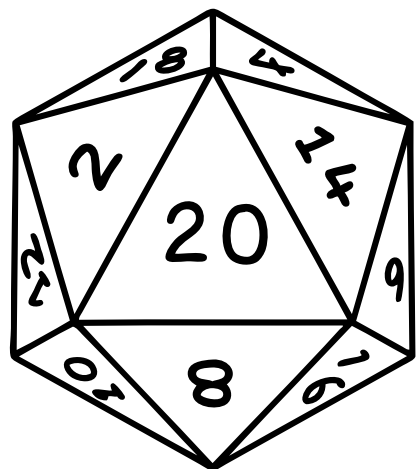
Rekkevidde: Frå deg og 15 feet utover

Varighet: Umiddelbar

Ei bølge av tordnande kraft strøymer ut frå deg. Kvar skapning i ei 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 frå deg. Ved SUCCESS tek skapningen halvparten så mykje skade og blir ikkje dytta vekk.

I tillegg vert lause gjenstander som er innanfor kuba automatisk dytta 10 foot vekk frå deg, og det tordnande braket frå spell'en kan høyrast opptil 300 fot unna.





NAMN:

Ubonir

KLASSE:

BARD
(half-orc)**12****+1**

STRENGTH

14**+2**

DEXTERITY

13**+1**

CONSTITUTION

13**+1**

INTELLIGENCE

8**-1**

WISDOM

15**+2**

CHARISMA

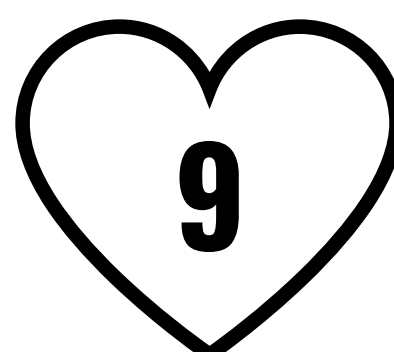
SKILLS / FERDIGHEITER

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

SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP



INITIATIVE

1d8+1

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+2

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:
FAILURES: **ACTIONS:**

Attack, Cast a spell, Dash, Disengage, Dogde, Grapple, Help, Hide, Improvise, Ready, Search, Shove, Use an Object.

SPECIAL:

Bardic Inspiration: Du kan inspirere og motivere nokon som er innanfor 60 feet, slik at dei får 1d6 ekstra på eit saving throw, ein DC eller eit angrep innanfor dei neste 10 minuttane. Du kan gi inspirasjon 2 gonger per dag.

EQUIPMENT:

Sekk, piler, terningsett, vatnskin, 50 feet tau, tennboks (lighter), 10 faklar, 10 dagsrasjonar mat, sovepose, bestikk.

VÅPEN:

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
RAPIER (KÅRDE)	+4	1d8 + 2
DAGGER (KNIV)	+4	1d4 + 2
SLAG/SPARK ETC	+3	2
VICIOUS MOCKERY (sjå cantrips)	WIS DC12	1d4

Cantrips for Ubonir (bard):

Cantrips/trylletriks som kan brukast fleire gonger per dag:

DANCING LIGHTS: Player's Handbook side 230

Rekkevidde: 120 feet

Varighet: 1 minutt

Du kan lage opp til 4 lys i fakkell-størrelse. Du kan kombinere lysa og lage ein glødande form i medium størrelse.

VICIOUS MOCKERY: Player's Handbook side 285

Rekkevidde: 60 feet

Varighet: Umiddelbar

Du seier ei rekke fornærmingar fyllte av diskre fortryllelsar/besvergelsar mot ein skapning du kan sjå innanfor rekkevidde. Dersom skapningen kan høyre deg (men den treng ikkje forstå deg) må den klare eit WISDOM SAVING THROW DC12 eller ta 1d4 i psykisk skade. Skapningen får også DISADVANTAGE på sitt neste angrep.



Spells for Ubonir (bard):

Spells som krev spell slot. Ubinor har 2 spell slots, og kan derfor gjere 2 ulike spells - eller 1 spell 2 gonger - kvar dag.

Speak with animals: Player's Handbook side 277

Rekkevidde: deg sjølv

Varigheit: 10 minutt

Du får emna til å forstå og snakke med dyr. Kunnskapen og forståinga til dyra kjem an på kor smarte dei er, men i det minste kan dei gi deg informasjon om nærliggjande stader og monster, inkludert det dei kan ha oppfatta/fått med seg den siste dagen. Det kan hende du kan overtale eit dyr til å gjere ei lita teneste for deg.

Disguise self: Player's Handbook side 233

Rekkevidde: deg sjølv

Varigheit: 1 time

Du forvandlar utsjånaden din (inkludert det du har på deg). Du kan bli 1 foot (30 cm) høgare eller kortare, og kan feks bli tynn eller tjukk. Du kan ikkje endre kroppstypen din, so du må ta ei form som har like mange føter/bein og liknande. Ellers er det opp til deg.

Dersom nokon undersøker deg fysisk, vil dei sjå at det er ein illusjon. Dersom du til dømes forkler deg med ein hatt vil ting kunne passere gjennom denne illusjonshatten.

Skapningar kan bruke 1 action på å prøve å gjennomskue deg, og trillar då INVESTIGATION mot din SPELL SAVE og må då trille DC12.

HEALING WORD: Player's Handbook side 250

Rekkevidde: 60 feet

Varigheit: Umiddelbar

Ein skapning du kan sjå, innanfor rekkevide, får tilbake 1d4+5 i Hit Points/HP.

Fungerar ikkje på undead eller constructs.

CHARM PERSON: Player's Handbook side 221

Rekkevidde: 30 feet

Varigheit: 1 time

Du prøver å sjarmere ein humanoid du kan sjå innanfor rekkevidde. Humanioden må ta eit WISDOM SAVING THROW DC12. Den får ADVANTAGE om du eller nokon av dine kompanjongar er i kamp mot den. Om den FAIL'ar saving throw'et vil den vere sjarmert av deg til varigheita går ut, eller til du eller andre skadar den. Den sjarmerte skapningen ser på deg som ein ven. Når spell'en endar skjønner skapningen at den vart sjarmert av deg.