

5TH EDITION KOMPATIBELT

# NATTSKIFT I SAFIRGRUVA

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



**Eit nybyrjareventyr for  
opp til 5 hill dwarfs  
+ speleleiar.**





## Kva er 5E, og rollespel?

I eit rollespel er det ein person som leiar spelet. Denne personen kallar vi ofte Game Master eller GM. Dei andre inntek rolla som ein karakter. Karakterane har ulike ferdigheiter/ eigenskapar, både styrkar og svakheiter. Desse er noterte på eit karakterark (sjå side 6). GM fortel ei historie og spelarane tek del i forteljinga ved å velje korleis deira karakter reagerer på det som skjer. Medan nokre spelarar tek rolla fullt ut og snakkar på vegne av karakteren som improvisert teater, vil andre heller forklare kva deira karakter tenkjer og gjer. Alt er lov. Det er ingen feil måte å spele på, det er berre fantasien som set grenser. Saman skapar spelarane og speleleiar/GM ei spennande historie.



Dersom ein spelar vil prøve på noko som er litt vanskeleg, slik som å balansere på ein smal tømmerstokk for å kome over eit høgt juv, gir GM spelaren ein Dice check/DC dei skal klare å matche eller slå; til dømes DC15. Spelaren trillar sin d20 terning, legg på eventuelle poeng for ferdigheit, og ser om h\*n klarte å få 15 eller meir. Dersom h\*n klarar DC'en (SUCCESS) balanserar h\*n trygt over juvet. Dersom h\*n får lågare enn 15 (FAIL) skjer noko negativt. Meir om DC/Dice check på side 7.

Dungeons & Dragons er det sidan tidleg 1970-talet. Dei seriar som "Stranger Things" og

første og mest kjende rollespelet i verda, og har eksistert siste åra har det fått ein kraftig oppsving takka vere tv-"Critical Role". 5E er den femte utgåva av spelet. Det vert

spelt av folk i alle aldrar, og passar til dei aller fleste. Dette eventyret foregår i ei klassisk fantasyverd inspirert av "Ringenes Herre". Her finn du alle slags utrulege skapningar, skumle monstre og masse magi. Dersom du føretrekk andre sjangrar fins det MANGE andre rollespel som tek for seg alle slags ulike tema: apokalypse, sci-fi, skrekk og meir. Ta gjerne ein kik på den norske nettsida Rollespill.info for masse informasjon og vurderingar av ulike rollespel, samt mange gratis rollespel ein kan laste ned.

## Takk til speletestarane:

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



## Forord:

Dette er eit enkeltstående eventyr (på engelsk kalla "one shot") for nybyrjarar. Vi tek utgangspunkt i reglane til rollespelet "Dungeons & Dragons 5th edition" (heretter kalla 5E), men har forenkla og fokusert på dei reglane som gjeld for dette eventyret. Sidan eventyret er for nybyrjarar vil speleleiar/GM føre spelarane på rett veg. Det er slik sett eit togskinne-eventyr (engelsk: railroad) som betyr at det er avgrensa valmoglegheiter for spelarane.

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

Dersom du har spørsmål eller tilbakemeldingar, vil vi gjerne høyre frå deg, på [post@hoggtann.com](mailto:post@hoggtann.com). Dersom eventyret gir meirsmak er det mogleg å låne terningar og 5E-bøkene "Dungeon Master's Guide", "Player's Handbook" og "Monster Manual" på Sogndal bibliotek.

## Korleis bruke dette heftet:

Dei første sidene inneheld litt generell informasjon om rollespel. Sjølve eventyret byrjar på side 7. Bakerst finn du vedlegg som skal nyttast med spelarane.

Dersom du har spelt 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 - Framside

Side 2 - Kva er 5E, og rollespel? | Takk

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

Side 4 - Innholdsliste

Side 5 - Terningar

Side 6 - Døme på karakterark

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

Side 8 - Døme på skills/ferdigheiter

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

Side 10 - Del 2: Gruvedrift

Side 11 - Spelmekanikk for gruvedrift | Del 3: Raset

Side 13 - Del 4: Oppdaginga

Side 14 - Del 5: Magminmøte

Side 15 - Stats/Informasjon om Magmin

Side 16 - Korleis kamp fungerer

Side 17 - Får ein spelar 0 eller minus i HP?

Side 18 - Kamp og kart

Side 19 - Del 6: Vegskilje (Puzzle)

Side 20 - Del 7: Gruve 3 eller Utgang?

Side 21 - Spelmekanikk for steinrydding

Side 22 - Del 8: Avslutning

Side 23 - Open Game License Version 1.0a

Vedlegg 1 - Terningar

Vedlegg 2 - Døme på skills / ferdigheiter

Vedlegg 3 - Våpen

Vedlegg 4 - Kart

Vedlegg 5 - Vegskilje puzzle

Vedlegg 6 og utover - Karakterark





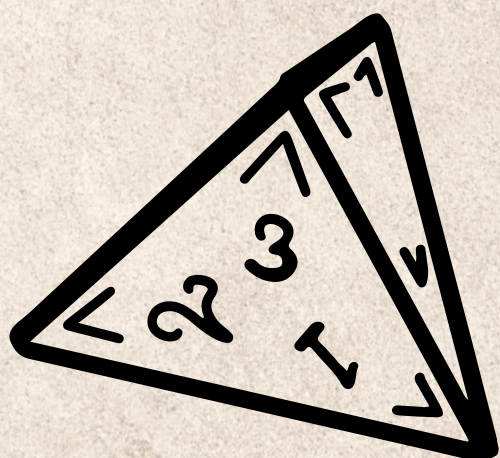
## Terningar:

Det vert brukt ulike terningar i 5E. Terningane vert kalla D, som står for DICE, etterfulgt av eit tal som seier kor mange sider terningen har. Til dømes har d20 tjuе sider, og er den mest brukte terningen. Dersom det står du skal trille 2d20 betyr dette at du trillar 2 stk d20 eller ein d20 2 gonger. Bakerst finn du ei lik oversikt som du kan gi til spelarane dine.

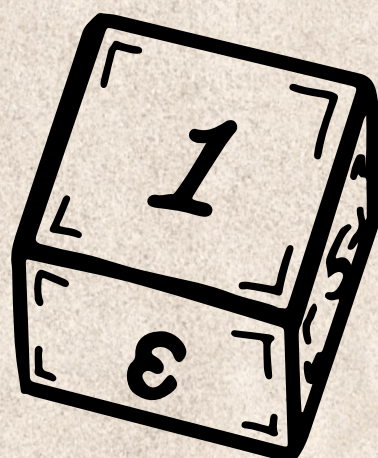
**D20 er den mest brukte terningen i 5E.**



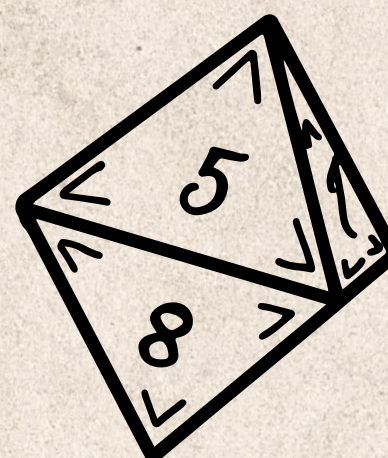
**D4**



**D6**



**D8**



**D10**



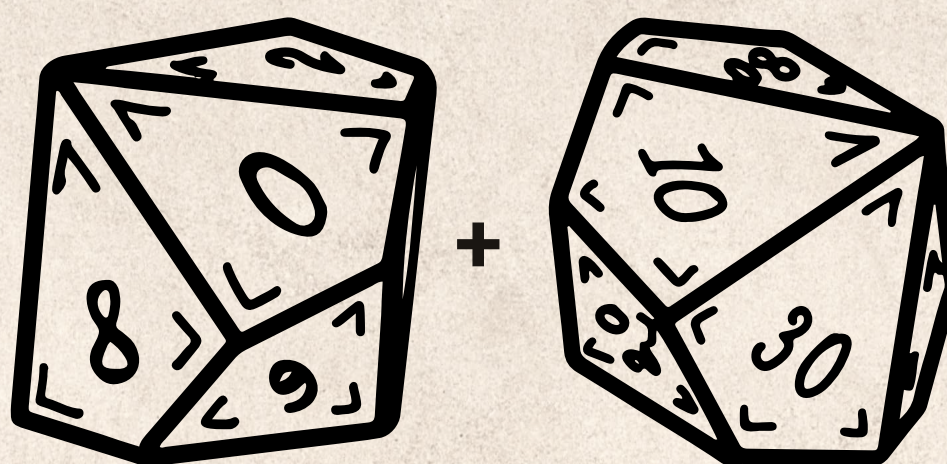
**D12**



**D20**



**D100**





# Døme 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**      SUCCESSSES: ○ ○ ○  
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 nokre gonger, slik at du hugsar kva som skal skje. Spelarane kan få vite at dei er dvergar (dwarfs) med ulike ferdigheiter/klassar. Dei er nyankomne til ei gruve dei jobbar i. Del ut karakterarka du finn bakerst, slik at kvar spelar får ein karakter kvar. Sidan dette er eit kort eventyr (engelsk: one shot) er det avgrensa kva spelarane kan gjere. Dei vert spora i "rett retning" av deg som GM.



### Samandrag av eventyret:

1. Karakterane sit i messeteltet og et. Dei pratar rundt bordet.
2. På veg inn i gruva møter dei Hutryd som ber dei vere forsiktige pga dårleg/porøs stein.
3. Karakterane byrjar å jobbe i gruva.
4. Gruva rasar saman under dei og dei ramlar ned i ein gammal gruvegang.
5. Dei finn eit stort lager med masse safirar og eventuelle andre ting.
6. Dei må kjempe mot Magmins.
7. Dei kjem til eit vegskilje (puzzle).
8. Dei går mot Gruve 3 eller mot utgangen, og får mange Magmins etter seg.
9. Dei må jobbe seg gjennom eit ras for å kome seg ut av hula.
10. Avslutning

### Lage Dice checks:

Nokre gonger vil spelarane dine finne på ting verken du eller dette eventyret har tenkt på. Med mindre det dei vil gjere er veldig enkelt, lagar du ein Dice check (DC) for det dei vil prøve på.

Først bestemmer du kva skill / ferdigheit dei skal bruke.

Deretter bestemmer du kva minste tal/DC dei må få.

So trillar dei ein d20 og legg til poeng for ferdigheit. Resultatet må vere lik eller meir enn det du set som DC.

### Sett din vanskelighetsgrad ut frå det du meiner er korrekt:

DC5 - enkel    DC10 = middels    DC15 = utfordrande

DC20 = vanskeleg    DC25+ = veldig vanskeleg

#### 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



## Døme på skills/ferdigheiter:

Dette ligg også med som eit vedlegg, slik at det kan liggje på spelebordet.

**Acrobatics:** Kroppsbevegelsar som krev balanse, fart og presisjon. Slenge seg i tau, balansere på ein kant.

**Animal handling:** Kor flink ein er med dyr. Klarar ein å roe ned eit dyr eller forstå kva det vil?

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

**Athletics:** Kroppsbevegelsar som krev styrke. Å symje, klatre og hoppe.

**Deception:** Kor flink ein er til å lyge og lure. Spele død, forkle seg, lyge overbevisande.

**History:** Kor mykje ein veit om verdas historie og det som har skjedd før. Kva veit ein om ei gamal hule ein snublar over?

**Insight:** Magekjensla. Skjønnar ein om nokon lyg? Merkar ein at ein vert forfulgt? Lese kroppsspråk.

**Intimidation:** Klarar ein å skremme eller true nokon?

**Investigation:** Å leite aktivt etter noko. Finne skjulte knappar, lese etter spor i ei bok.

**Medicine:** Stabilisere døande personar, pleie eit sår.

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

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

**Performance:** Kan ein underhalde folk? Med sang, dans, eller kanskje ei historie?

**Persuasion:** Å overbevise/overtale nokon. Prute på ei vare, få nokon til å gjere noko.

**Religion:** Kunnskap om gudar og ulike religionar.

**Sleight of hand:** Kor flink og rask ein er med hendene. Lommetjuveri, korttriks, sjonglere.

**Stealth:** Kor flink ein er til å snike stille, skjule og gøyme seg.

**Survival:** Overlevelse. Finne og følgje spor etter dyr. Finne spesielle planter eller dyr til mat eller medisin.

### 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 vert best når du legg til din eigen fantasi og forklarar korleis ting ser og høyses ut, korleis det luktar og kjennes. Dersom ynskjeleg kan du lese den følgjande teksten høgt, men det vert meir levande om du fortel det med dine egne ord:

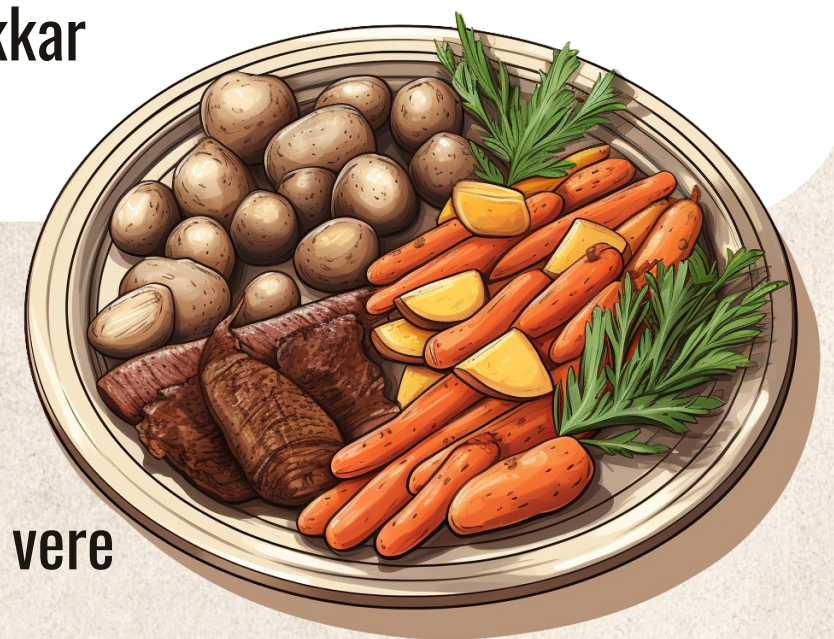
Dette er den første dagen de er i den nye gruveleiren tilknytt "Safirgruva". Dette er ei gruve starta av slekta dykkar; Deeprock-klanen. Klanen sine prospektørar har funne safirar i fjellet, og sidan det har vore litt dårlege tider for Deeprock-slekta dei siste tiåra, vart det fort avgjort at det skulle opprettast ei gruveleir her. Dei ulike familiane i slekta har sendt dykk som sine utvalgte til å jobbe i gruva.

Sidan gruva er ny, er det ikkje gravd store nok rom i fjellet til å huse arbeidarane enda. De bur derfor i telt utanfor gruva. No sit de i messeteltet og et, før de skal byrje på nattskiftet i gruva. Sjølv om de tilhøyrer same slekt, so kjenner de ikkje kvarandre frå før av. Derfor brukar de tida på å prate saman og bli betre kjend.

Her legg GM opp til at spelarane kan introdusere karakterane sine for kvarandre, slik at dei byrjar å snakke med kvarandre. Karakterarka har "personlege eigenskapar" som spelarane kan nytte for å gjere sin karakter meir levande. Når det kjennes naturleg å avslutte praten - går GM vidare med eventyret.

De et opp dei siste bitane på tallerken i det de høyrer den høge fløyta som markerar byrjinga på neste skift. De plukkar opp utstyret dykkar utanfor messeteltet og går mot gruva. Ved inngangen møter de kveldsskiftet som er på veg ut. Dei ser slitne og ikkje minst skitne ut. Skiftleiarer Hutryd, ei eldre dame med masse rynker fulle i skit og støv, stoppar opp og vender seg mot dykkar skiftleiar, Amner/Amnhild.

Hutryd er ei sliten dame som ikkje orkar tull. Ho har mest lyst å gå til messeteltet og ete, men tek ein rask prat med neste skift. Ho vil nemleg advare dei om at dei er komne til eit parti med dårleg stein, og at dei må vere ekstra forsiktige. Kanskje spelarane har nokre spørsmål til dette?



### Info dei kan få frå og om Hutryd:

- Den "dårlege" steinen er porøs sandstein. Denne kan rase saman om ein ikkje er forsiktig. Dersom dei spør, anbefalar ho å ta med trevirke for å støtte opp om tunellen dei grev.
- Ho har lang erfaring med gruvearbeid (nesten 170 år - Ho er 300 år - dwarfs kan bli opp mot 350 år).
- Ho har stor tru på gruva, sjølv om ho ikkje har sett så mange safirar enda. Ho trur ein må djupare ned for å finne dei store forekomstane.



Kanskje denne vesle advarselen frå Hutryd gjer at spelarane byrjar å diskutere. Er det noko spesielt dei vil gjere før dei går inn? Er det noko ekstra dei vil ta med seg inn? Dette er ei profesjonell hill dwarf gruve, so dei har det meste av utstyr liggjande klar til bruk. Dersom spelarane vil leite etter spesielt utstyr kan du tenke etter: kva ville vore naturleg utstyr for ei middelaldersk gruve å ha liggjande? Uansett kva dei vel å ta med har det ingenting å sei for historia.

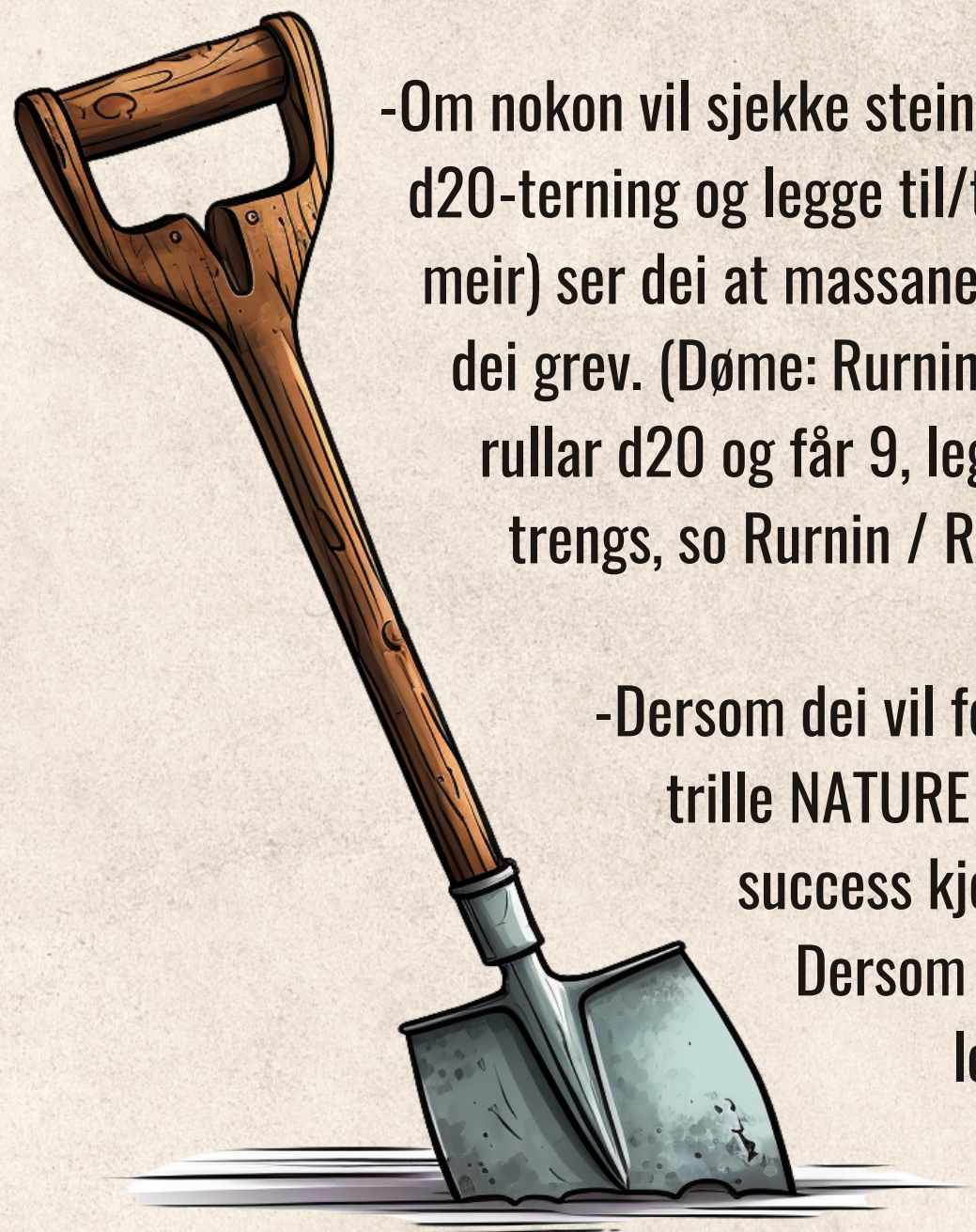
Dei går inn i gruva.

## Del 2: Gruvedrift

Gruvegangen strekkjer seg framfor dykk, mørk og sparsamt opplyst. Det heng nokre lamper her og der, men det er tydeleg at leiinga ikkje kastar vekk peng på slikt når de uansett har nattesyn. Vegger, tak og golv er grovt hogde, utan tid til finpuss. Her handlar det om å finne dei store forekomstane av safirar og edelsteinar så raskt som mogleg. Lufta heng tung, stillestående og fuktig, men det er noko de for so vidt er van med.

Etter ei stund kjem de fram til enden av gruva, der de skal grave vidare inn i fjellet. Kva gjer de?

Her kan spelarane diskutere korleis dei skal gå fram. Vil dei gå rett på med verktøy? Skal dei sikre tunellen medan dei grev? Fekk dei tipset frå Hutryd?



-Om nokon vil sjekke steinmassane kan dei ta PERCEPTION / INVESTIGATION DC12 (trille sin d20-terning og legge til/trekke frå det dei har på enten PERC eller INV. Ved success (12 eller meir) ser dei at massane er ustabile, men at det kan gå bra om dei støtter opp om gruvetaket dei grev. (Døme: Rurnin / Ruselda vil undersøke steinen. H\*n har +1 i PERCEPTION, so h\*n rullar d20 og får 9, legg so til sin +1 for PERC og får totalt 10. Dette er under DC12 som trengs, so Rurnin / Ruselda legg ikkje merke til noko spesielt med steinen).

-Dersom dei vil forsterke taket/gruva, men ikkje har forslag sjølv (som spelar) kan dei trille NATURE DC13 for å sjå om deira karakter har kjennskap til ei løysing. Ved success kjem dei på at dei kan støtte opp taket med trevirke.

Dersom dei ikkje har med seg trevirke sjølve, hugsar dei at dei såg noko litt lengre bak i gruvegangen - som dei kan hente og bruke.



## Spelmekanikk for gruvedrift:

Spelarane brukar hakke eller spade (som eit våpen) for å kome seg fram i gruva. Dei kan gjere dette i tur og orden. Bruk gjerne initiative for å bestemme rekkefølga. Kanskje dei har noko alternative løysningar for korleis dei kan kome seg framover og?

Tanken her er at dei kan få 2 rundar kvar før raset skjer automatisk, men om nokon får NAT 1 (trillar 1 på terningen) etter runde 1 skjer raset då.

### Følgande skjer ut frå resultatet:

**NAT 20 (trillar 20 på terningen) / over 20:** Spelaren får laust eit stort stykkje stein og i steinen er det ein nydeleg blå safir, på størrelse med ein knytteneve, verdt 1000 gullpeng.

**13-20:** Spelaren får laust eit stort stykkje stein.

**2-12:** Spelaren får ikkje laust noko av betydning.

**NAT 1 - 1:** Dersom i runde 1: Hakka/Spaden spelaren bruker knekk og er øydelagd. Dersom NAT 1 - 1 i runde 2: Raset skjer.



Dersom dei ikkje set opp støtter av trevirke etterkvart som dei grev, so er det grunnen til raset, etter 2 rundar.

Dersom ein spelar får NAT 1 etter runde 1, so kan grunnen til raset vere at h\*n grov/hakka for djupt.

Dersom dei set opp støtter, og ikkje får NAT 1, so skjer raset pga at dei har greve for mykje og for langt.

Uansett korleis det skjer, so skjer raset.

## Del 3: Raset

De høyrer eit øredøyvande brak under dykk, og kjenner korleis det ristar i bakken. Men før de rekk å reagere gir jorda etter under føtene dykkar. Stein og skyer av sand og støv virvlar rundt dykk medan de fell nedover. Lyden av stein som fell og overraska skrik fyller lufta medan de dunkar inn i både stein og kvarandre. Og so, med eit siste buldrande drønn, stilnar kaoset. Det vert heilt stille, bortsett frå den tunge og raske pusten dykkar, der de ligg på bakken. Hjartet dunkar hardt i brystet. Sandstøvet byrjar å legge seg på bakken, og de skimtar kvarandre gjennom støvet.

Alle trillar DEXTERITY SAVING THROW for å sjå om nokon klarte å ta seg for når dei landa.

DC15, med 1d4 i skade ved fail.

Du kan fortelje at dei har hamna i det som ser ut som ein gammal gruvegang. Men denne er veldig fint uthogge, og er stor nok til at 3 dwarfs kan gå i bredden, eller at ei kjerre kan bli dratt her (frampeik).



Dersom spelarane ynskjer det, er det fullt mogleg med ein short rest etter fallet. Dei kan då trille sin HIT DICE (i tilfellet til høgre 1 stk d8 terning) og legge til det dei får til sine HIT POINTS/HP, men kan ikkje gå over sin MAX HP (det dei hadde når dei byrja eventyret).

HIT DICE

1d8

Dersom dei brukar PERCEPTION eller INVESTIGATION for å inspisere veggar/tak etc vil dei med success på DC10 enkelt sjå at dette er hogd av dwarfs. Men det må vere lenge sidan. Dei ser også at det er svimerker her og der på veggane (frampeik). Dersom nokon vil bruke HISTORY for å tenkje tilbake om dei kan ha høyrte om ei slik mine frå gamle dagar, kan dei med success på DC15 minnast å ha høyrte om ei fleire tusen år gammel gruve som vart kalla "Tårelageret" grunna den store forekomsten av blå safirar, som ofte vert kalla "blå tårer". Kan det vere denne dei har snubla over?

Gruvegangen de er i er heilt blokkert av raset på den eine sida. Over dykk er det heilt mørkt. Det er ingen lys frå lyktene der oppe, so de reknar med at tunnelen har rasa saman der og. Det er med andre ord berre ein veg å gå.

For å gjere spelarane litt urolege kan du be dei fortelje deg i kva rekkefølge dei går nedover gangen, slik at du kan notere dette. Då vil dei kanskje forvente å møte på monster eller byrje å sjå seg om etter feller.

Lyden av fottrinna dykkar lagar ekko nedover gangen. Etter kvart ser de eit svakt, blått lys langt framme. Det vert sterkare etterkvart som de nærmar dykk, og de ser at gangen stoppar opp og går rett til venstre. Det blå lyset kjem frå den andre sida av hjørnet.

La dei få mulighet til å reagere på dette. Vert dei engstelege for at det er noko farleg? Legg dei ein plan for korleis dei skal runde hjørnet? Vil dei kike rundt kanten?

Dei kan til dømes bruke STEALTH og PERCEPTION til å snike seg bort til hjørnet for å sjå. Det er ingen eigentleg DC, for det er ingen der som kan oppdage at dei kjem.



## Del 4: Oppdaginga

I det du ser rundt hjørnet kjem det eit høgt gisp frå deg. Dei andre styrtar fram for å sjå. Hjarta dykkar gjer eit hopp og augene dykkar fell nesten ut av hovudet. Framfor dykk er det eit gedigent rom. Det er eit lager, med enorme mengder reolar, kassar og tønner - alt sortert og plassert i omhyggjeleg orden. Likevel er det ein del rot med brende og knuste ting nærast gangvegen som går gjennom rommet. Men det som får dykk til å miste munn og mæle er synet av det skinande blå. Safirar! Haugevis av safirar! Fleire safirar enn de nokon sinne har sett, og meir enn de kunne drøymt om i dykkar villaste fantasiar.

Her kan spelarane sanke med seg det dei vil. Dei klarar å få med seg 6 safirar kvar (3 i kvar lomme), til ein verdi av 6.000 gullpeng. Dersom dei vil leite etter ei kjerre (som vi har hinta om tidlegare då vi sa at gruvegangen var stor nok for ei kjerre), so finn dei ei kjerre med INVESTIGATION DC10. Dei kan då laste hundre safirar til ein verdi av 100.000 gullpeng, på kjerra, og dra denne med seg.

Dei kan også finne våpen om dei leiter etter dette spesifikt. Spelaren trillar INVESTIGATION:

**Under 10:** spelaren finn eit rustent, øydelagd våpen (ubrukeleg).

**10 - 15:** spelaren finn eit våpen som har holdt seg gjennom tidene (magisk).

**15 og over:** spelaren finn eit våpen som har holdt seg og som er ekstra kraftig (også magisk, men har i tillegg +1 eigenskap).

På Vedlegg 2 finn du 4 magiske våpen og 4 magisk +1 våpen. Spelaren som får 10 eller meir triller deretter ein d4 og du gir h\*n rett våpen ut frå rett kategori.

**Døme:** spelaren trillar d20 + INVESTIGATION og får 11, h\*n får då eit magisk våpen (ikkje +1 våpen). H\*n trillar 1d4 og får 1, som gir h\*n ein magisk dagger (merka med tallet "1").

Dei får kun ein sjanse til å leite etter våpen. Kanskje leitar dei etter noko anna? La dei prøve. Dersom du tenkjer at det dei leitar etter kunne høyrte naturleg heime på eit lager tilhøyrande dwarfs - og at det kan overleve 1000 år - så la dei finne det med ein DC12? Til dømes ei flaske med Potion of healing (som gir 2d4 + 2 i HP - men karakteren kan ikkje gå over sin maks HP). Eller kva med eit førstehjelpsskrin som gir ADVANTAGE ved MEDICINE check?

Når dei har gjort seg ferdige kan dei gå vidare, med eller uten kjerra. Dersom dei tek med kjerra må dei velje 2 stk som dreg denne med seg. Kva rekkjefølgje går dei vidare i?





## Del 5: Magminmøte

Klirrelyden av edelsteinar som dunkar mot kvarandre fyller korridoren i det de går vidare. Det kan virke som bakken går svakt oppover. Bortsett frå nokre svimerker og ein god del spindellev og støv, so er veggane og taket like elegante og forseggjort her. Etter kvart ser de eit svakt varmt lys langt framme. Lyset vert sterkare etterkvart som de nærmar dykk, og de ser at gangen stoppar opp og går rett til høgre. Det varme lyset kjem frå den andre sida av hjørnet.

Anar spelarane at noko er på ferde, eller trur dei det er eit nytt lager med skattar?

Dersom dei vil **STEALTH**e skal dei ha **DISADVANTAGE** sidan edelsteinane bråkar slik. DC11 elles høyrer dei 3 ventande **MAGMINS** at dei kjem. I utgangspunktet er denne kampen dødeleg, so det kan vere at nokre av karakterane går i bakken. Eventuelle **DEATH SAVES** må gjerast under og rett etter kampen (meir om dette på side 17). Du finn kart du kan bruke i kampen som Vedlegg 3.

**Dersom dei klarar å sjå **STEALTH**ily rundt hjørnet:**

Du kiker rundt hjørnet og ser tre humanoide skapningar. Dei er ganske små, rundt 1 meter høge. To av dei ser ut til å stå i brann, medan den tredje ser forkulla ut. Likevel glødar det frå sprekkar i kroppen hans. Dei står og snakkar saman på eit språk du aldri har høyrte før. Det er ikkje råd å kome forbi dei usett. Samstundes er det jo ingen annan veg å ta.

Spelarane må legge ein plan, men dei klarar ikkje å snike seg usett forbi skapningane (Magmin: Basic Rules side 329).

Belønn dei gjerne for kreativ tenking som gir dei eit overtak.

Dersom dei koordinerar angrepa sine kan dei til dømes få ein overraskelsesrunde, der de trillar **INITIATIVE** på alle, men hoppar over monstera i første runde, før de fortset kampen som vanleg etterpå.

**Dersom dei ikkje klarar å sjå **STEALTH**ily rundt hjørnet:**

Du ser rundt hjørnet og ser tre humanoide skapningar snu seg rett mot deg. Dei er ganske små, rundt 1 meter høge. To av dei ser ut til å stå i brann, medan den tredje ser forkulla ut. Men i det den set augo sine i deg står flammene ut av kroppen og den er i full fyr. Dei set i eit skingrande høgt brøl, og spring 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:

Dei karakterane som eventuelt fann magiske våpen på lageret kan angripe og gjere skade som vanleg.

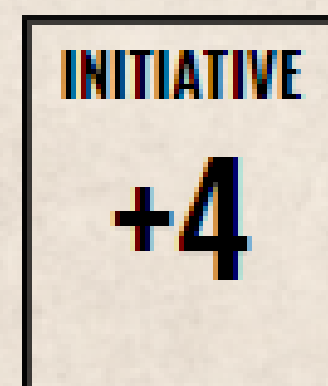
Dei karakterane som bruker hakke/spade, gjer halv skade. Du treng ikkje sei det til spelarane, men sei gjerne noko slikt som "du sler monsteret med hakka di, og får inn eit godt treff, men det ser ikkje ut som det gjer so mykje skade som du hadde håpa på".

### NB! Angående dette angrepet:

Sjå det litt an om karakterane skal ta fyr eller ikkje. Det kan bli litt for mykje skade for fort. Vi vil jo ikkje at alle skal dø... eller..?



Kamp foregår i "rundar". For å finne ut kven som går først rullar alle spelara rullar ein d20 og legg til sin INITIATIVE. GM rullar ein d20 og legg til monster sin DEX modifier (i stats til Magmin på side 15 ser vi at denne er +2). Den som får høgst resultat byrjar sin runde, so er det nest høgst osv. Når alle, inkludert monster har fått gjort sin tur, er det runde 2 i samme rekkefølge.



**Spelarane kan gjere fylgjande i sin runde:**

**Flytte** sin movement speed og bruke 1 handling. Som handling kan dei velje mellom:

**Angrep:** Spelar vel våpen, trillar d20 og legg til våpen modifier (HIT). Spelar må få lik eller høgare enn monsteret sin Armor class (AC) for å treffe. Magmin har AC14. Døme: MOGRIK / MORTHA brukar HAKKE. H\*n rullar d20, får 11 og legg til HIT for hakke som er +3. Totalt blir dette 14, som er same som Magmin sin AC14. Spelaren treff med sitt angrep og rullar då skaden som her er 1d6+2. Spelar rullar 3 på sin d6 og legg til +2 som blir totalt 5. Magmin sine Hit Points/HP går då frå 9 og ned til 4 (HP9 - skade 5 = 4). Når HP er 0 er den daud.

NAMN:	HIT (d20+):	SKADE:
HAKKE	+3	1d6+2

eller... **Bruke spells:**

Nokre karakterar brukar magi kalla spells (feks Cleric og Druid). Spell kalla cantrips kan brukast mange gonger per dag i spelet, medan andre spells kan brukast ut frå kor mange spell slots dei har. I dette eventyret har AMNER / AMNHILD spell'en "Guiding bolt". Denne har HIT +6 og gir 4d6 i skade om den treff. Vidare har h\*n 2 spell slots. Det betyr at h\*n kan bruke 1 spell 2 gonger, eller begge spells 1 gong kvar, i løpet av ein dag.

GUIDING BOLT (nb! spell)	+6	4d6
--------------------------	----	-----

Den som spelar MOGRIK / MORTHA og AMNER / AMNHILD får eigne ark med forklarte spells.



eller... **DASH:** Flytte dobbel speed. Dersom spelar normalt har 30 feet i speed kan den altså flytte opp til 60 feet på sin runde.



eller... **HELP:** Spelaren kan hjelpe nokon med å fullføre noko. Den som spelaren vel å hjelpe får då **ADVANTAGE** på det neste h\*n prøver å få til. Dette gjeld og ved angrep. **ADVANTAGE** vil sei å rulle 2 stk d20 og bruke det beste resultatet.

eller... **USE AN OBJECT:** Spelaren bruker eit spesielt objekt. Til dømes: å drikke ein *Potion of Healing*, eller skyve vekk ein kasse.

eller... **DISENGAGE:** Dersom spelaren er i naboruta til fienden under kamp, og vel å gå vekk - får fienden lov med eit "gratis" angrep på spelaren (*attack of opportunity*). Dersom ein brukar runden sin på å ta **DISENGAGE** kan ein flytte karakteren sin vekk frå fienden **UTEN** at fienden får ta dette angrepet.

Ting som også er mogleg, men som vi ikkje tek med i dette eventyret: **READY, SEARCH, HIDE, DODGE, USE AN OBJECT, BONUS ACTIONS.**



## Får ein spelar 0 eller minus i HP?

Då er spelaren slått bevisstlaus og svevar mellom liv og død. Spelaren må trille ein d20 på sin neste runde. Får spelaren 10 eller meir får h\*n ein **SUCCESS**. Dersom det vert 9 eller lågare får h\*n ein **FAILURE**. Neste runde trillar spelaren på nytt. For å overleve må spelaren få 3 stk **SUCCESS** før h\*n får 3 **FAILURES**. Ved 3 **SUCCESS** vaknar spelaren til live att med 1 HP. Ved 3 **FAILURES** er spelaren sin karakter død.

Dersom spelaren får 20 på terningen vaknar h\*n med 1 i hp.

Dersom spelaren får 1 på terningen tel det som 2 stk **FAILURES**.

Vi kallar desse kasta **DEATH SAVES / DEATH SAVING THROWS**.

Dei andre spelarane kan trille **MEDICINE DC10** og gjere at den bevisstlause vaknar med 1 HP, om dei klarar DC. Hugs og at Cleric'en **AMNER / AMNHILD** har spells som kan gi healing og at Druid'en **MOGRIK / MORTHA** kan lage *Goodberries*.

GM sine monster tek ikke death saving throws, men døyr når dei får 0 i HP.



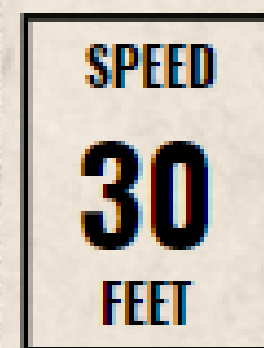
## Kamp og kart

Nokre foretrekk å ha eit kart når det er kamp. Då er det lettare å halde orden på avstand mellom spelarar og monster. Vedlegg 3 er eit kart du kan bruke når det vert kamp mellom Magmins og spelarane. Bruk av kart kan fort få spelet til å stoppe opp og at spelarane går ut av rollene sine. Dersom du vil ha meir rollespel og mindre "brettspel" kan du vurdere å kutte ut kartet eller eventuelt kun ha det bak GM-skjermen din, slik at du har oversikta.

Bruk terningar, spelebrikker, småklossar eller liknande for å markere dei ulike spelarane og monster på kartet.



Kvar rute på kartet er vanlegvis 5 feet. DVS at ein spelar som har 30 feet i speed kan gå 6 ruter på sin runde (eller 12 dersom h\*n vel å bruke DASH).



Set spelarane og Magmin på kvar sin ende av kartet.

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

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

Dersom ein brukar avstandsvåpen når ein står i ei rute som er ved sidan av fienden får ein DISADVANTAGE når ein trillar for å treffe. Ein må då rulle 2 terningar og ta det dårligaste resultatet.



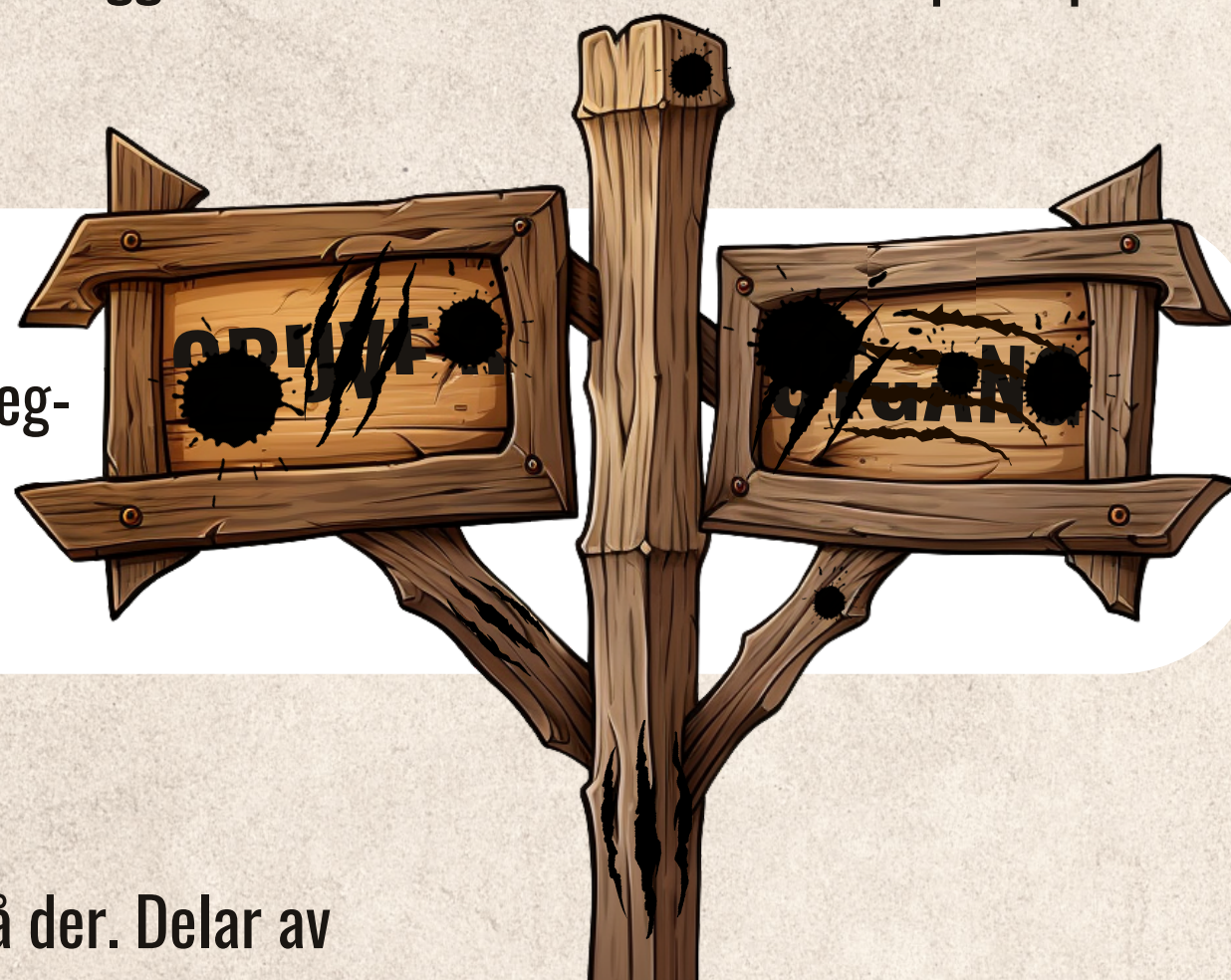
## Del 6: Vegskilje (Puzzle)

Etter kampen må spelarar som ligg nede trille ferdig sine DEATH SAVES. Andre spelarar kan prøve å stabilisere dei til 1 HP ved å trille MEDICINE DC10.

Dei overlevande karakterane kan bruke tid på å kome seg. Dei kan ta ein short rest eller gå tilbake til lageret og leite etter Potion of healing.

Dersom nokon har døydd kan dei ta med vedkomande på kjerra, i håp om at dei kan bli gjenopliva av magi (det er jo faktisk ein mogleg ting). Då må dei i so fall legge vekk noko av safirane for å få plass på kjerra.

Sterkt prega av kampen mot dei merkelege ildmonstera går de vidare. De slepp å gå so langt før de kjem til eit vegskilje. Det står eit skilt der, men det er slite av tida og de har problem med å tyde kva som står der.



### Minipuzzle:

Gi spelarane vedlegg 4 og la dei finne ut kva som skal stå der. Delar av bokstavane manglar. Svaret er GRUVE 3 til venstre og UTGANG til høgre. Dersom dei brukar lang tid kan dei trille WISDOM eller INTELLIGENCE, og viss du meiner dei har trilla høgt nok kan du fylle ut ein bokstav for dei.





## Del 7: Gruve 3 eller Utgang?

Dersom dei går for gruve 3 kjem dei etter kvart til ei gruve full av safirar, men og full av Magmins. MANGE Magmins, dette for å skremme dei til å snu og gå mot utgangen og slutten av eventyret.

### Dei går mot Gruve 3:

De går bortover gangen og merkar at bakken no går svakt nedover. Etter å ha gått nokre minutt ser de at veggane og taket ikkje er so flotte og forseggjorte lengre. Etter kvart ser de eit svakt lilla lys der framme. Det vert sterkare etterkvart som de nærmar dykk, og de ser at gangen stoppar opp og går rett til venstre.

Snur dei? Blir dei lokka av skattar og nysgjerrigheit? Skjønnar dei at blått safirlys og raudt lys frå Magmins til saman skapar det lilla lyset? Dersom dei vil Stealthe bort til hjørnet og kike er det fortsatt DISADVANTAGE pga safirar og DC11.

Du kiker rundt hjørnet og får hakeslepp av både glede og frykt. Du ser nemleg ei stor open gruve, profesjonelt og vakkert utgravd. Det lyser av safirar rundt i gruva. Både safirar som er heilt utgravde og plasserte i



opne kassar, og safirar som er delvis skjulte i veggane. Her er det mykje rikdom. Men samstundes ser du fleire ildmonster. Ikkje berre ein, eller to, men hundrevis. Minst. Det er tydelegvis lyset frå safirane blanda med lyset frå elden deira som gav det lilla lyset.

#### Dersom dei fail'a STEALTHen legg du til:

Du ser at 3 av desse ildmonstera snur seg og ser deg. Den eine skrik noko, og mange, om ikkje alle ser i din retning. Og på eit mikrosekund står samtlege av monstra i full fyr. Du kjenner varmen slå mot deg. Og... dei byrjar å springe mot deg.

Dersom dei klarar STEALTHen og ser desse so bør synet vere avskrekkande nok til at dei snur. Men kanskje dei vil prøve å stjele med seg nokre ekstra safirar? Då vil det fortsatt vere DISADV. og DC11.

Når dei etter kvart går eller spring (med Magmins i hælane) mot utgangen, gå til side 21.



## Dei går mot utgangen:

De går/spring bortover gangen og merkar at bakken no går svakt oppover. Etter å ha gått/sprunge nokre minutt ser at vegen framfor dykk er blokkerte av eit steinras. Men de kjenner at det kjem ein trekk av frisk luft frå raset. Kan det vere mogleg å fjerne steinane? Med eitt vert gangen opplyst av eit rauleg varmt lys, og de skjønner umiddelbart kva de er. De snur dykk rundt og får mistankane dykkar bekrefta. I enden av korridoren cirka 100 meter unna, står det mange ildmonster, sikkert meir enn tjue, og stadig fleire kjem til. Og dei kjem mot dykk.

Det tek 5 rundar før Magmins kjem fram til karakterane. Spelarane må til saman klare 10 stk vellukka gruvedrift-trill (SUCCESS) før det har gått 5 rundar (6 rundar om dei har gjort noko kult for å sinke Magmins). Dersom dei er 4 spelarar må dei ha 8 SUCCESS, 3 spelarar må ha 6 etc. Ellers vert dei overfalt, og du kan då gå til avslutning side 15. Vi brukar gruvedrift-spelmeknikken frå tidlegare. Meknikken er kjend frå tidlegare, so no er det om å gjere å stresse spelarane til å trille fort slik at det kjennes på kroppen at dei er i fare og må kjappe seg.

## Spelmekanikk for steinrydding:

### Følgande skjer ut frå resultatet:

**NAT 20:** Tel som 2 SUCCESS. Spelaren knuser eit stort stykkje stein i småbitar.

**13-20:** 1 SUCCESS. Spelaren får vekk eit stort stykkje stein.

**2-12:** Spelaren klarar ikkje å rydde vekk noko av betydning.

**NAT 1 - 1:** Hakka/Spaden spelaren bruker knekk og er øydelagd.



Lukkast dei? Vert dei overfalt?

Avslutning på side 22.



## Avslutning:

### Dersom dei IKKJE lukkast:

De jobbar bokstaveleg talt for livet med å få vekk stein. Rundt dykk vert det stadig lysare etter kvart som ildmonstera kjem nærare. De kjenner at det vert varmare og varmare i nakken og ryggen. De får vekk den eine steinen etter den andre, men det går for seint. Det må eit mirakel til for at de skal rekke ut i tide. Men mirakelet kjem ikkje. I staden kjenner de korleis huden svir og nesten boblar i varmen. De merkar at kleda dykkar tek fyr, før de vert slukt av eit altomfattande, intenst lys.

Ingen lukkeleg slutt, dessverre. Men som ein avslutning kan spelarane fortelje kva dei tenkjer skjer med gruva og gruveleiren framover.



### Dersom dei lukkast:

De jobbar bokstaveleg talt for livet med å få vekk stein. Rundt dykk vert det stadig lysare etter kvart som ildmonstera kjem nærare. De kjenner at det vert varmare og varmare i nakken og ryggen. De får vekk den eine steinen etter den andre, og med eit har de laga ein stor nok opning til at de kan smyge dykk gjennom. De kjenner korleis huden svir av varmen i det de smett mellom steinane og ut i friluft.

Rett bak dykk høyrer og ser de at ildmonstera kastar seg mot dei rasa steinane. Eit monster held på å kome seg ut i det fleire kjem i full fart bak den. I det dei kastar seg mot steinane vert varmen so intens at det nærast skjer ein eksplosjon, i det steinar løysnar og opningen rasar saman. Skrika til ildmonstera er mutte og dempa bak jord og stein, og de pustar letta ut.

Her ute i friluft ser de månen på himmelen, og har ein viss formeining om kor de er i forhold til gruveleiren.

(Nokre av) Karakterane kom frå det med livet i behald, og med lomma fulle av safirar. I tillegg kjenner dei no til 2 moglege inngangar til gruva. Som ein avslutning kan du be spelarane fortelje kva som skjer og korleis det går med deira karakter framover.



# 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.

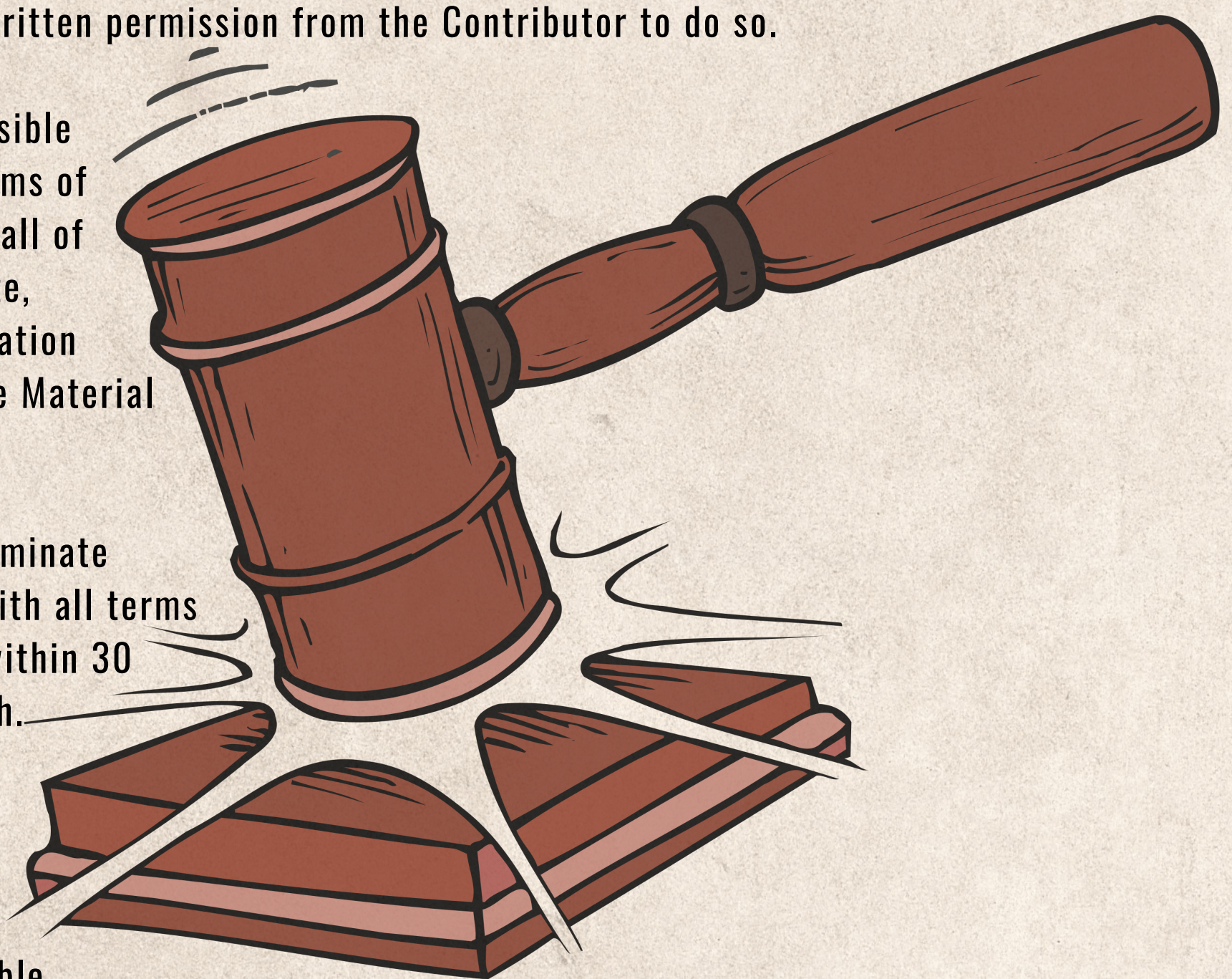
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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.





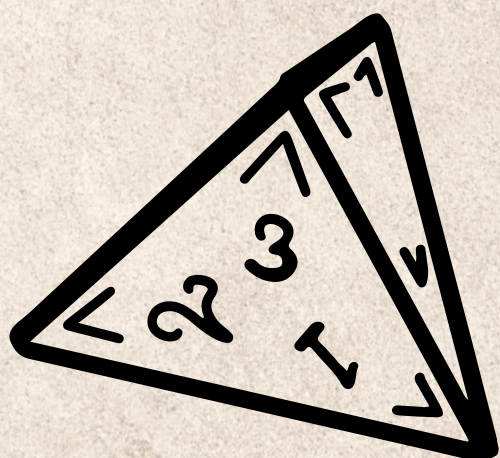
## Terningar:

Det vert brukt ulike terningar i 5E. Terningane vert kalla D, som står for DICE, etterfulgt av eit tal som seier kor mange sider terningen har. Til dømes har d20 tjuе sider, og er den mest brukte terningen. Dersom det står du skal trille 2d20 betyr dette at du trillar 2 stk d20 eller ein d20 2 gonger.

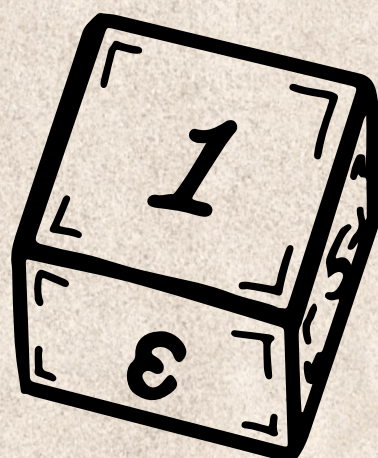
**D20 er den mest brukte terningen i 5E.**



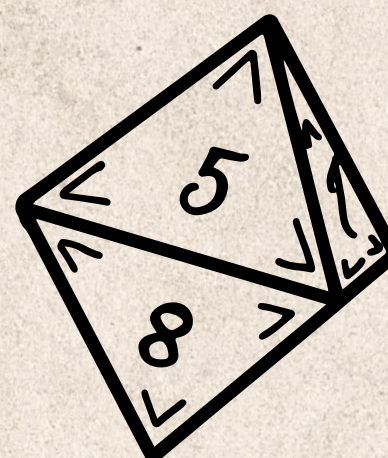
**D4**



**D6**



**D8**



**D10**



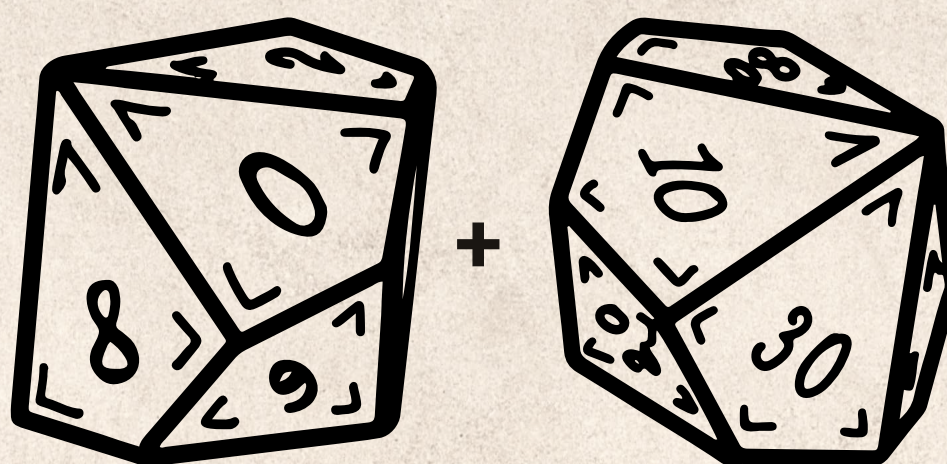
**D12**



**D20**



**D100**









## Døme på skills/ferdigheiter:

**Acrobatics:** Kroppsbevegelsar som krev balanse, fart og presisjon. Slenge seg i tau, balansere på ein kant.

**Animal handling:** Kor flink ein er med dyr. Klarar ein å roe ned eit dyr eller forstå kva det vil?

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

**Athletics:** Kroppsbevegelsar som krev styrke. Å symje, klatre og hoppe.

**Deception:** Kor flink ein er til å lyge og lure. Spele død, forkle seg, lyge overbevisande.

**History:** Kor mykje ein veit om verdas historie og det som har skjedd før. Kva veit ein om ei gamal hule ein snublar over?

**Insight:** Magekjensla. Skjønnar ein om nokon lyg? Merkar ein at ein vert forfulgt? Lese kroppsspråk.

**Intimidation:** Klarar ein å skremme eller true nokon?

**Investigation:** Å leite aktivt etter noko. Finne skjulte knappar, lese etter spor i ei bok.

**Medicine:** Stabilisere døande personar, pleie eit sår.

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

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

**Performance:** Kan ein underhalde folk? Med sang, dans, eller kanskje ei historie?

**Persuasion:** Å overbevise/overtale nokon. Prute på ei vare, få nokon til å gjere noko.

**Religion:** Kunnskap om gudar og ulike religionar.

**Sleight of hand:** Kor flink og rask ein er med hendene. Lommetjuveri, korttriks, sjonglere.

**Stealth:** Kor flink ein er til å snike stille, skjule og gøyme seg.

**Survival:** Overlevelse. Finne og følgje spor etter dyr. Finne spesielle planter eller dyr til mat eller medisin.

### 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 heilt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor vere magisk.

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



### MAGISK GREAT AXE

2

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

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



### MAGISK LONGSWORD

3

Sverdet ser heilt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor vere magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for hakka di.  
Denne gir  $1d10 + 4$  i skade.



### MAGISK CROSSBOW

4

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

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for hakka di.  
Denne gir  $1d8 + 1$  i skade.



### MAGISK DAGGER +1

1

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

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



### MAGISK GREAT AXE +1

2

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

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for hakka di og legg på 1.  
Denne gir  $1d12 + 5$  i skade.

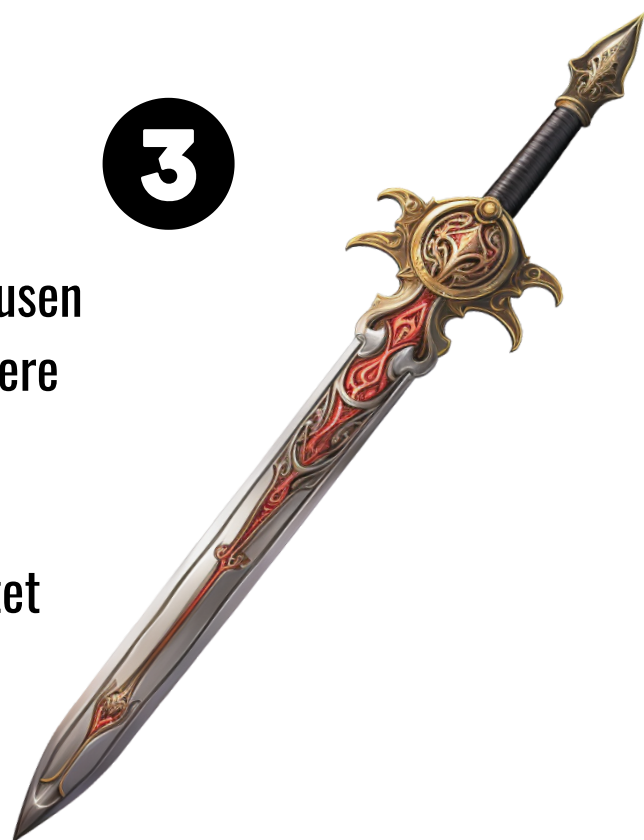


### MAGISK LONGSWORD

3

Sverdet ser heilt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor vere magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for hakka di og legg på 1.  
Denne gir  $1d10 + 5$  i skade.



### MAGISK CROSSBOW + 1

4

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

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for hakka di 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

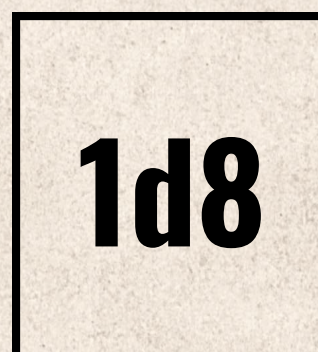
**SAVING THROWS**

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

MAX HIT POINTS / HP

HIT DICE

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

**+2**

SPEED

**30**  
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.

**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 (innbrottsverktøy), waterskin (vatnflaske).

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

### PERSONLEG EIGENSKAP:

Som tidlegare soldat er du glad for å vere i fredelege omgivelser. Du har mest lyst å sitje og spele terning med kameratane dine, og er ikkje veldig gira på å jobbe.

## EQUIPMENT:

Dice set (terningsett), waterskin (vatnflaske).

## 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 gongar om dagen kan du gå i rage i opp til 10 minutt (10 rundar 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 vert avslutta om du blir slått ut, eller at din runde sluttar uten at du har angripe eller teke skade.

**PERSONLEG EIGENSKAP:** Du føler at dei andre i slekta ser ned på din familie fordi de ikkje er so opptekne av manerar, etikette og fisefin oppførsel.

**EQUIPMENT:**

Waterskin (vatnflaske)

**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 eitt med den. Derfor er du litt i tvil om det er greitt å grave store gruver. Samstundes er du dwarf, ein rase som har lange tradisjonar for dette, so du føler deg litt splitta mellom naturen og slekta.

**EQUIPMENT:**

Ein kvist misteltein, waterskin (vatnflaske).

**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 brukast fleire gonger per dag:

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

Rekkevidde: 30 feet

Varighet: Umiddelbar

Du kviskrar til ånder av naturen og skaper éin av dei følgjande effektane:

-Du skaper ein liten, ufarleg sensorisk effekt som spår kva slags vêr det vil bli på staden din dei neste 24 timane. Effekten kan manifestere seg som ein gyllen kule for klart vêr, ei sky for regn, fallande snøflak for snø, og så vidare. Denne effekten varer i 1 runde.

-Du får umiddelbart ein blomst til å bløme, ei frøkapsel til å opne seg eller eit bladknop til å springe ut. - Du skaper ein umiddelbar, ufarleg sensorisk effekt, som fallande løv, eit vindpust, lyden av eit lite dyr eller den svake lukta av skunk. Effekten må passe innanfor ei 5-fots kube. Du tenner eller sløkkjer umiddelbart eit stearinlys, ein fakkell eller eit lite leirbål.

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

Rekkevidde: 10 feet

Varighet: Umiddelbar

Du strekkjer handa mot ein skapning du kan sjå innanfor rekkevidde og sender ut ei sky av kvalmande gass frå handflata di. Skapningen må ta CONSTITUTION SAVING THROW på DC13 eller ta 1d12 poison damage.





## Spells for MOGRIK / MORTHA (Druid):

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

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

**Rekkevidde:** 30 feet

**Varighet:** 24 timar

Du kan overbevise eit "beast" om at du ikkje er farleg. Vel eit "beast" som er innanfor rekkevidde. Det må kunne sjå og høyre deg. Dersom den har Intelligence på 4 eller høgare er det automatisk FAIL. Elles må beastet trille Wisdom Saving Throw DC13 eller bli sjarmert av deg. Dersom den tek skade frå deg, eller andre, sluttar spell'en å virke.

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

**Rekkevidde:** 90 foot

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

Gripande ugras og slyngplanter sprett opp frå jorda i ein firkant på 20 fot, som startar frå eit punkt innanfor rekkevidde. Dette området vert gjort om til vanskeleg terreng (halv speed når ein går der). Skapningar som er i området må ta STRENGTH SAVING THROW DC13, eller bli butten fast av dei fangande plantene, til forheksinga er over. Ein skapning som er butten fast kan bruke runden sin til å prøve å bryte seg laus ved å utføre Strength DC13. Når forheksinga er over, visnar dei framkalla plantene bort.

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

**Rekkevidde:** Touch

**Varighet:** Umiddelbar

Opp til 10 bær dukkar opp i handa di, og er innbakt med magi. Dersom ein skapning et eit bær får skapningen 1 hit point og er i tillegg mett resten av dagen. Bæra mistar sin magiske eigenskap om dei ikkje er etne innan 24 timar.

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

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

**Varighet:** Umiddelbar

Ei bølge av tordnande kraft strøymar 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 gjenstandar som er innanfor kuba automatisk dytta 10 foot vekk frå deg, og det tordnande brakket frå 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

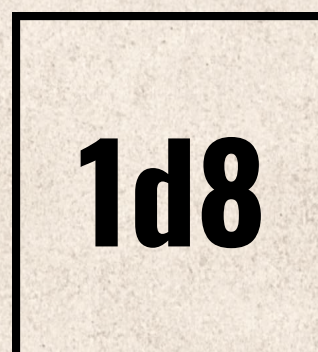
## SAVING THROWS

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:

SUCCESSSES:     
FAILURES:

## ACTIONS:

### BONUS ACTION:

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

### PERSONLEG EIGENSKAP:

Du har brukt mesteparten av livet ditt i tempelet, og det viktigaste 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 vald til skiftleiar?

## EQUIPMENT:

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

## 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 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.

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

**Rekkevidde:** 60 feet

**Varigheit:** Umiddelbart

Ein flammeliknande utstråling kjem ned over ein skapning som du kan sjå innanfor 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)

**Varigheit:** Umiddelbart

Du tek på ein levande skapning som har 0 hit points. Skapningen vert stabil. Spell'en har ingen effekt på undead eller constructs.





# Spells for AMNER / AMNHILD (Cleric):

Spells som krev spell slot. Amn har 2 spell slots, og kan derfor bruke 2 spells kvar dag. Enten den same spell'en 2 gonger eller 2 ulike.

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

**Rekkevidde:** 30 feet

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

Du velsignar opp til tre valfrie skapningar innanfor rekkevidde. Når skapningane skal bruke attack roll eller tek saving throw før spell'en endar, kan dei bruke ein 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 lagar eller øydelegg vatn.

**Create:** Du lagar opp til 40 liter reint vatn i ein open beholder innanfor rekkevidde. Eller du let vatnet regne i ei 30-fots kube innanfor rekkevidde, som sløkker flamar i området.

**Destroy:** Du øydelegg opp til 40 liter vatn i ein open beholder innanfor rekkevidde. Eller du øydelegg tåke i ei 30-fots kube innanfor rekkevidde.

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

**Rekkevidde:** Touch (må ta på)

**Varighet:** Umiddelbar

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

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

**Rekkevidde:** 120 feet

**Varighet:** 1 runde

Eit glimt av lys skyt mot ein valfri skapning innanfor rekkevidde. Ved treff (HIT +6) får skapningen 4d6 radiant damage, og neste angrep som vert gjort mot skapningen (gjort før din neste runde) har ADVANTAGE grunna det mysiske dimme lyset som glitrar på skapningen fram til dess.

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

**Rekkevidde:** 60 feet

**Varighet:** Umiddelbar

Ein valfri skapning som du kan sjå innanfor rekkevidde får tilbake 1d4 + i hit points. Spell'en fungerer ikkje på undeads eller constructs.

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

**Rekkevidde:** 10 feet

**Varighet:** Umiddelbar

All ikkje-magisk mat og drikke innanfor ein 5-feet radius sfære sentrert på eit valfritt punkt innanfor din 10 feet rekkevidde er rensa og gjort fri for gift og sjukdom.

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

**Rekkevidde:** 60 feet

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

Eit skimrande felt dukkar opp og omringer ein valfri skapning innanfor rekkevidde, og gir skapningen +2 i Armor Class / AC so lenge du er konsentrert, opp til 10 minutt.

