

5TH EDITION KOMPATIBELT

FLUKTEN

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



**Et eventyr for maks
5 krigsfanger level 1-5
+ spill-leder.**



Forord:

Dette er et enkeltstående eventyr / one shot. Det er et togskinne-eventyr (railroad) som betyr at det er begrenset med valgmuligheter for spillerne.

Det blir brukt en del engelske ord siden 5E blir utgitt på engelsk.

Dersom du har spørsmål eller tilbakemeldinger, vil vi gjerne høre fra deg, på post@hoggtann.com.



vordan bruke dette heftet:

Selve eventyret begynner på side 4. Bakerst finner du vedlegg som skal eller kan nyttes med spillerne.

Legal Information and Copyright Notice:

This release of FLUKTA 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: FLUKTA, 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 spilltesterne:

Anders, Geir, Robert, Olav, Theodor, Idar og Andreas.

Innholdsliste:

Side 1 - Framside

Side 2 - Forord | Hvordan bruke dette heftet | Legal Information and
Copyright Notice | Takk

Side 3 - Innholdsliste

Side 4 - Informasjon til Game Master | Sammendrag av eventyret

Side 5 - Del 1: Fanget

Side 6 - Kamp | Stats/informasjon om Soldat

Side 7 - Del 2: Jaget

Side 8 - Del 3: Hvile (puzzle)

Side 10 - Del 4: Grensekryssing |
Alternativ 1: Klatre over
muren

Side 11 - Stats/informasjon om
Mastiff og Veteran

Side 12 - Avslutning alternativ 1

Side 13 - Alternativ 2: Angripe Kontrollposten |
Avslutning alternativ 2

Side 14 - Open Game License Version 1.0a

Vedlegg 1 -4 - Våpen- og rustningkort

Vedlegg 5 - Rutenett til bruk ved kamp



Informasjon til Game Master

Spillerne kan selv velge hvilken karakter de vil spille. Du som GM bestemmer hvilket level de skal være i, og legger opp eventyret etter dette.

Vær obs på at karakterene skal starte uten noen form for våpen, rustning eller utstyr.

De startar med 10 + DEX modifier i AC siden de kun har fangedrakt på seg.

I tillegg har karakterene på seg anti-magiske håndjern. Magikerne har selvsagt sine cantrips og spells, men kan ikke bruke disse så lenge de har håndjern på seg.

Sammendrag av eventyret:

- Spillerne er krigsfangar i en fangevogn. De må rømme fra vogna.
- De blir jaget gjennom skogen med fiender etter seg.
- De unnslipper, og finner en lysning der de hviler litt.
- Lysningen viser seg å være magisk (puzzle).
- De kommer til grensen og må bestemme seg for å snike eller slåss for å komme over grensa og tilbake til hjemlandet.



Flukten

Del 1: Fanget

Eventyret begynner med litt hodebry. Spillerne må finne ut hvordan de kan rømme fra fangevogna, og GM lager DC ut fra dette. Dersom ønskelig kan du lese den følgende teksten høyt, men det blir mer levende om du forteller det med dine egne ord:

Det er krig. Den mektige nabonasjonen Maeraki, ledet av Keiser Grump, har invadert deres fredelige hjemland Ergon. Dere ble umiddelbart innrullert i hæren og sendt til fronten. Etter intense kamper ble dere tatt til fanger og sitter nå i en fangevogn. Vogna passerte landegrensa for noen timer siden og dere er nå i fiendeland på vei til en fangeleir. Dere har hørt grusomme ting om leiren, og har bestemt dere for å rømme før dere kommer dit. Men hvordan? Dere sitter tett i vogna, omringet av gitter, med anti-magiske håndjern på dere. Hvordan skal dere komme dere fri?

To okser drar vogna. En kusk sitter og styrer fremst, med en pisk i hånda og en kniv i slira. Bak kusken er det firkanta jernburet som fangene sitter i. Det er i utgangspunktet ikke mulig for fangene å nå tak i kusken. Det er soldater til hest som følger vogna. 1 i front, 1 bak og 1 som rir litt frem og tilbake mellom disse. Dersom karakterene er i høyere level enn 1 er det fort gjort for dem å ta ut 4 fiender, men husk at de starter uten våpen og magi. Soldatene har spyd og skjold (stats side 6).



Spillerne må selv finne ut hvordan de kan rømme fra vogna.

Her må de være kreative, og du som GM kan få en utfordring når du skal sette DC.

Noen ideer du kan hinte om, dersom spillerne sliter:

Dirke håndjern: Kanskje de undersøker om de finner noe på vogna som kan hjelpe dem å dirke håndjerna? Kanskje de finner en løs spiker de kan løsne, eller en rusten spiker i høyet på vogngulvet, som har 30% sjanse for å knekke når de bruker den?

Skjulte verktøy: Kanskje en av spillerne mener deres karakter har en hårnål delvis skjult i håret, som fienden ikke har oppdaget? Det kan feks være 20% sjanse for at fiendens soldater ikke fant alt når de ransaket karakterene.

Vognhjul: Kanskje karakterene merker at det ene vognhjulet er i dårlig stand. De kan prøve å ødelegge eller løsne hjulet for å få vogna til å bryte sammen og dermed bli sluppet ut av vogna når det skal repareres.

Stjele nøkkelen: Kusken har en nøkkelring i beltet som de ikke når tak i. Men kanskje de kan lage et tau av skolissene sine/ flette høyet på gulvet i vogna og prøve å trekke til seg nøklene? Eller er en av karakterene en tiefling med lang hale?

Gulvet på vogna: Kanskje de vil sjekke om gulvet er svekket og kan bli ødelagt mer, slik at de kan hoppe ut av vogna. Men hvordan gjøre dette stille og diskret?

Lureri: Karakterene kan late som at de er sjuke eller døende og trenger umiddelbar hjelp, og når vokterne nærmer seg, angriper de.

Kamp

Når de er ute av vogna blir det mest trolig en kamp. Dette bør være en relativt enkel kamp, særlig om karakterene har fått av seg håndjerna og kan bruke magi i tillegg. Dersom de er level 1 karakterer uten magi kan det likevel være en utfordring. I så fall kan det hende de finner en flaske Potion of healing (gir $2d4 + 2$ HP) på den ene soldaten, slik at vi unngår at en karakter dør med en gang? Den ene soldaten til hest tar fram en trompet når han ser at de taper kampen, og rir i full fart innover i landet mens han blåser for å varsle noen. Men hvem..?



Stats/informasjon om soldat:

Guard

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 16 (chain shirt, shield)

Hit Points 11 ($2d8 + 2$)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Skills Perception +2

Senses passive Perception 12

Languages any one language (usually Common)

Challenge 1/8 (25 XP)

Actions

Spear. *Melee or Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. *Hit:* 4 ($1d6 + 1$) piercing damage, or 5 ($1d8 + 1$) piercing damage if used with two hands to make a melee attack.

Kusken har samme stats som de andre soldatene, men har:

- kniv/dagger + 3 to hit, 1d4 piercing skade
- pisk/whip +3 to hit, 1d4 slashing skade.

På vedlegg 1, 2 og 3 finner du våpen som spillerne kan få og fordele dersom de slår ut soldatene. De vil da kunne få 2 spyd, 2 skjold, 1 pisk og 1 kniv i denne omgang - siden den siste soldaten til hest rømmer. De kan også ta soldatenes chain shirt som gir AC 13 + DEX modifier (max 2) dersom karakterene kan bruke medium armor.

Mens de summer seg etter kampen hører de at trompetlyden fra soldaten som stakk av blir besvart av en annen trompet. Når de har fordelt våpen og eventuelt gjenopplivet en karakter med Potion of Healing, skjer dette:

Et nytt trompetstøt kan høres, og det er definitivt mye nærmere enn sist. Kort tid etter hører de et tordenvér som ruller mot dere. Dere skjønner at det er lyden av hover. Mange hover. Minst et dusin hester med ryttere. Ryttere med våpen som er på vei for å fange dere. Ut fra stjernene på kveldshimmelen har dere en formening om hvor dere må gå for å kome til en grenseovergang borte fra frontlinja. Dere legger på sprang inn i skogen, mellom tre og busker, greiner og kratt. Tordenen fra hovene kommer nærmere. Dere hører rop og ordrer som blir gitt mens dere løper lengre inn i skogen. Så hører dere noen rope "DE HAR GÅTT DENNE VEGEN! KOM INN HIT!" Dere må springe for livet.

Del 2: Jaget

Her legger du som GM opp til en fluktscene. Du kan bruke de offisielle reglene for 5E i Dungeon Master's Guide side 252, eller bruke disse hjemmelaga reglene:

Karakterene løper gjennom skogen med MANGE soldater etter seg. Alle spillerne ruller INITIATIVE.

Målet er å klare 3 stk "fluktrull" på DC10 for å komme unna. Spilleren velger en ferdighet karakteren er god i og forklarer hvordan h*n bruker ferdigheten for å komme seg unna. Man kan bare bruke en ferdighet **en gong**. Så triller spilleren en d20 og legger til poenga for ferdigheten.

Dersom h*n fail'er så klarer h*n ikke å øke forspranget.

I tillegg utløser det en hendelse for nestemann: en sten løsner, en snublerot er i veien, en gren kommer flyvende etc. Nestemann i rekkefølgen må da FØRST bruke en ferdighet for å komme unna hindringen med DC12. Ved 3 fails på disse DC12-kastene blir man så forhindret at soldatene tar h*n igjen, fanger og slår karakteren bevisstløs.

Dersom spilleren klarer DC12, har h*n unngått hindringen og kan ta et vanlig DC10 for å løpe videre. Når 3 rundar har gått kan det være at flere karakterer har klart å komme seg unna, mens andre må rulle flere ganger. Og kanskje har noen blitt fanga.



Dersom en karakter eller to blir fanga, er det mulig for de andre å prøve å befri dem. Sidan det nå er kveld og litt mørkt, kan de med vellykka gruppestealth DC12 snike seg etter fiendene. Ved et mislykka gruppestealth er det noen som hører dem, og de må ta en ny gruppestealth for å gjemme seg - mot soldatene sin INVESTIGATION (d20 + 0). Mislykkes dette blir de oppdaga og angrepet av 3 soldatar.

Soldatene som har fangene slår leir når de kommer tilbake til veien. De tenner bål, tar håndjern på fangene og setter dem i fangevogna. Det er 5 soldater som vokter dem, mens resten er ute og letar etter de andre. Karakterene på frifot kan lage en distraksjon og befri dem, eller evt gå i kamp.

Del 3: Hvile

Når karakterene har kommet seg vekk fra sine forfølgere, tvinger vi spillerne til å la karakterene ta en pause, og dermed en puzzle (vanskelighetsgrad: enkel?).

Dere stresser avstanden for å skogen. topp. Her har pause her. tidligere. som alle lysningen.

videre gjennom skogen. Dere kjenner dere tryggere etter hvert som til fienden øker, men dere er slitne. Dere trenger en hvile-pause komme til hektene igjen. Månen gir litt lys, men det er mørkt i Lengre fremme kommer dere til en liten lysning på en bakke- dere grei utsikt til å se etter fiender, og dere velger å ta en Det kan se ut som det har vært en oppmerket sirkel her I utkanten av sirkelen står det rester av 3 statuer i stein vender innover mot hverandre og mot sentrum av



Forhåpentligvis vil spillerne bli nysgjerrige og la sine karakterer undersøke statuene og stedet. Ellers får du som GM oppmuntre dem. Du kan feks si at den karakteren i gruppa med mest kunnskap til magi føler at det er noe spesielt med plassen. Dersom noen bruker "detect magic" vil statuene være tydelig magiske.

Selv om statuene er dels ødelagte, kan man se at det er 2 kvinner og 1 mann. Dersom de undersøker statuene grundigere (INVESTIGATION DC) kan de se at alle har en medaljong rundt halsen med symbol på. Den ene kvinna har vannsymbol, den andre kvinna har solsymbol og mannen har vindsymbol. I tillegg kan de se (om de trenger flere hint) at det ser ut som at smykkene skiller seg ut fra resten av statuen. Kan medaljongen være bevegelig?



De karakterene som kan litt historie og religion (HISTORY eller RELIGION DC) vet at Maeraki (nabolandet som invaderte) har et kastesystem der befolkningen er delt i 3 ulike grupper. De ulike kastene har sin egen hellige/gudelignende person.

Lavkaste - nederst på rangsstigen, tjenerer etc - symbolisert med gudinnen **Diena** og et **vannsymbol**.

Midtkaste - håndverkerer, handelsfolk etc - symbolisert med guden **Mittel** og et **vindsymbol**.

Høykaste - øverst på rangsstigen, adel og slekt av keiseren - symbolisert med gudinnen **Edel** og et **solsymbol**.

Løsningen på puzzlen er å trykke på smykkene i rett rekkefølge. Dersom de trykker på feil smykke først, skjer det ingenting. Dersom de trykker på rett smykke kommer det en klikkelyd.

Rett rekkefølge er SOL (Edel) - den viktigste først selvsagt - VIND (Mittel) og så VANN (Diena) til slutt.

Eksempel: De trykker først på VANN (feil) og ingenting skjer. De trykker så på SOL (som er første symbol i rekkefølgen) og får et "klikk". De trykker så på VIND (feil) og ingenting skjer.

Mekanismen er da nullstilt og de må starte på nytt med SOL.

Når de får rekkefølgen korrekt skjer dette:

Det kommer en klikkelyd i det du trykker på medaljongen. Etter noen sekunders stillhet hører dere en summelyd. Lyden blir høyere og høyere. Plutseleg lyser alle medaljongene opp og skyter hver sin stråle av sterkt lys inn mot sentrum av klarningen. Strålene treffer hverandre og dere kjenner at hele luften rundt dere dirrer av energi. Men energien føles ikke farlig, snarere tvert om. Dere kjenner at den gir dere kreftene tilbake. Dere føler dere opplagte, som om dere har fått sovet ut og er fulle av energi. Lysstrålene fra de tre statuene summer av energi der de treffer hverandre og samles i midten av lysningen. Summingen blir høyere, og ut fra sentrum skyter det plutseleg en kraftig stråle av lys rett til vørs. Strålen lyser langt til himmels en liten stund, før summingen avtar, strålene forsvinner og det blir mørkt igjen. Dere står overrasket tilbake og ser på hverandre, og lurer på hva dere egentlig var vitner til. Så hører dere et høyt trompetstøt. Lyden er nære. Det er på tide å komme seg vekk!



All energien fra lysene har gjort at karakterene har fått det som tilsvarer en "long rest". De har fått tilbake alle sine Hit Points / HP og Spell Slots.

Dersom spillerne hadde det morsomt med fluktscenen i "Del 2: Jaget", kan du alltid vurdere å legge inn en ny fluktscene her. Men da må du gjøre det vanskeligere for karakterene å redde de som evt blir fanga. Kanskje det passer bedre at noen dør framfor å bli fanget?

Om det var nok med én fluktscene går du videre til neste del.

Del 4: Grensekryssing

Karakterene har ristet av seg fienden og kommer som planlagt frem til en rolig grenseovergang borte fra frontlinja. 20 meter forbi fiendens kontrollpost er Ergon (hjemlandet) sin kontrollpost. Her vil det mest logiske være å enten prøve å klatre over muren eller å kjempe seg gjennom kontrollposten. Men hvem vet hva kreative spillere kan finne på? Dersom spillerne vil slåss, gå til side 13.

Alternativ 1: Klatre over muren

Det er Keiser Grump som har fått bygd den store muren rundt Maeraki. Han mente nabolandene snylta på nasjonen og ville stenge alle ute. Etter hvert viste det seg at det gikk dårleg for Maeraki uten samarbeid



med nabolandene, og keiseren begynte å true nabolanda. Ergon (karakterene sitt hjemland bygde derfor sin egen mur, i frykt for hva Maeraki ville finne på, og ble som kjent invadert. Dermed er det 2 separate murer med 20 meter "ingenmannsland" mellom murene.

Murene er 5 meter høye (16,04 feet) og går 2 meter (6,5 feet) ned i jorda. Muren er 1 meter (3,2 feet) tjukk. Den kan klatres med 1d6 i skade dersom en FAIL'er DC og ramler ned. De må klatre opp OG ned.

Det er hundepatruljer som går langs innsiden av muren. Legg merke til at hunden Mastiff (stat side 11) har ADV på PERCEPTION. Så det er en utfordring for gruppa å STEALTH seg mellom patruljene.

Dersom de blir oppdaga og det blir kamp møter de:

Level 1 karakterer: 5 GUARDS + 2 MASTIFFs

Level 2 karakterer: 4 GUARDS + 1 MASTIFF. I runde 3 kommer en annen patrulje med 4 GUARDS og 1 MASTIFF inn i kampen.

Level 3 karakterer: 2 GUARDS + 1 MASTIFF + 1 VETERAN

Level 4 karakterer: 4 GUARDS + 1 MASTIFF + 1 VETERAN

Level 5 karakterer: 4 GUARDS + 1 MASTIFF + 2 VETERANS

Du finner stats/informasjon om Guard på side 6, og Mastiff og Veteran på side 11.

Stats/informasjon om Mastiff:

Mastiff Basic Rules side 144

Medium beast, unaligned

Armor Class 12

Hit Points 5 (1d8 + 1)

Speed 40 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Skills Perception +3

Senses passive Perception 13

Languages —

Challenge 1/8 (25 XP)

Keen Hearing and Smell. The mastiff has advantage on Wisdom (Perception) checks that rely on hearing or smell.

Actions

Bite. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 4 (1d6 + 1) piercing damage. If the target is a creature, it must succeed on a DC 11 Strength saving throw or be knocked prone.

Mastiffs are impressive hounds prized by humanoids for their loyalty and keen senses. Mastiffs can be trained as guard dogs, hunting dogs, and war dogs. Halflings and other Small humanoids ride them as mounts.

Stats/informasjon om Veteran:

Veteran Basic Rules side 403

Medium humanoid (any race), any alignment

Armor Class 17 (splint)

Hit Points 58 (9d8 + 18)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Skills Athletics +5, Perception +2

Senses passive Perception 12

Languages any one language (usually Common)

Challenge 3 (700 XP)

Actions

Multiattack. The veteran makes two longsword attacks. If it has a shortsword drawn, it can also make a shortsword attack.

Longsword. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 7 (1d8 + 3) slashing damage, or 8 (1d10 + 3) slashing damage if used with two hands.

Shortsword. *Melee Weapon Attack:* +5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 6 (1d6 + 3) piercing damage.

Heavy Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 100/400 ft., one target. *Hit:* 6 (1d10 + 1) piercing damage.

Veterans are professional fighters that take up arms for pay or to protect something they believe in or value. Their ranks include soldiers retired from long service and warriors who never served anyone but themselves.



Dersom de klarer å snike seg forbi patruljene og klarer å klatre opp på muren må de klatre ned på den andre siden. Deretter er det 20 meter i "ingenmannsland" bort til tilsvarende mur som beskytter grensa til Ergon (karakterane sitt hjemland).

FELLE: Det er 70% sjanse for at de møter på en felle lagt ut av Maeraki på dei første 10 meterne, og 30% sjanse for at de møter på felle lagt ut av Ergon dei siste 10 meterne. De oppdager fellene med PASSIVE eller ACTIVE PERCEPTION DC14.

Fallgrop: De to som går fremst faller ned i en fallgrop og lander på spisse spyd. De får 1d6 i piercing damage per level karakteren er i.



Bjørnesaks: Den som går fremst trækker i en kraftig bjørnesaks. 1d6 slashing damage per level karakteren er i.

NY KLATRING: Fremme ved den nye muren må de klatre på ny. Hugs 1d6 i skade dersom de FAILer DC på klatring og faller.

SNIKE LANGS MUREN? Det har ikke så mye for seg å snike langs muren, da vil man bare kunne trigge nye feller.

Det vil ikkje være mulig å snike seg inn kontrollposten til Ergon. Grenseovergangene er veldig godt opplyste på begge sider. Men dersom de likevel prøver vil det komme flyvende armbrøstbolter fra begge kontrollposter, siden alle er livredde for angrep. Selv om det egentleg kun er VETERAN som har heavy crossbow, så la alle soldatene ha det dersom de prøver å snike seg inn, for å understreke at det ikke skal vere mulig. Eller bare si det begynner å regne bolter/piler mot dem, og at det er håpløst å prøve.

ERGON-KONTROLLPOST: Grenseovergangen til karakterene sitt hjemland har minst 20 soldater. De er tross alt redde for ytterligere invasjon.

DERSOM DE KLARER Å KLATRE OVER: AVSLUTNING ALTERNATIV 1:

Dersom de kommer seg over er det mørkt, fredelig og stille. Men det tar ikke lang tid før det skjer ting...

Dere kommer dere ned fra muren, legger dere ned på alle fire og kjenner på en enorm lettelse og glede. Dere har det kalde, deilige Ergonske gresset mellom fingrene. Dere er trygge. Pulsen begynner å senke seg. Når lyden av hjertebank roer seg er det en annan lyd som tar over. Lyden av tunge fottrinn som kommer løpende mot dere. 15-20 soldater i Ergonske uniformar retter arbrøst mot dere, og den ene tar et par ekstra steg mot dere og skriker "HENDENE I VERET! HENDENE I VERET! HVEM ER DERE? IDENTIFISER DERE!"

Spillet avsluttes med en åpen slutt. Ta gjerne en runde rundt bordet og la spillerne fortelle hva de tenker skjer med deres karakterer fremover. Kanskje får du som GM idéer til en oppfølger?

Alternativ 2: Angripe kontrollposten

Se for deg en grensekontroll og forklar spillerne hvordan den ser ut. Kanskje er det en vaktbod der? En bom eller port å gå gjennom? Det er ikke mulig å snike seg forbi da grenseovergangen er veldig godt opplyst. Om de prøver har de DISADVANTAGE på stealth og alle fiender har ADVANTAGE på å oppdage dem. De kan alltid prøve å snakke seg gjennom kontrollen, men dersom de fortsatt går med fangedrakter skjønner fienden umiddelbart hva som har skjedd og går til angrep. Dersom de har på seg uniformer de har tatt fra fienden kan det kanskje gå med en litt høy DC?

Når det gjelder fiender bruker vi samme oppsett som klatrealternativet:

Fiender ved kontrollposten:

Level 1 karakterer: 5 GUARDS + 2 MASTIFFs

Level 2 karakterer: 4 GUARDS + 1 MASTIFF.

I runde 3 kommer en patrulje med 4 GUARDS og 1 MASTIFF inn i kampen.

Level 3 karakterer: 2 GUARDS + 1 MASTIFF
+ 1 VETERAN

Level 4 karakterer: 4 GUARDS + 1 MASTIFF
+ 1 VETERAN

Level 5 karakterer: 4 GUARDS + 1 MASTIFF
+ 2 VETERANs

Du finner stats/informasjon om Guard på side 6, og Mastiff og Veteran på side 11.



KLARER DE Å KJEMPE SEG GJENNOM? AVSLUTNING ALTERNATIV 2:

Enten klarer de å drepe/uskadeliggjøre soldatene, de dør eller de flykter (for å heller klatre?). Denne slutten går ut fra at noen, om ikke alle, klarer å slå fienden. Dersom vaktposten har gitterport det er mulig å se gjennom, eller annet som gir innsyn fra Ergon sin side, vil de ha fått med seg hva som har skjedd og kanskje være mindre aggressive.

Dere er blodige og slitne, men kampen er over. Stillheten legger seg over kontrollposten. Dere hører kun deres egne tunge pust, i det adrenalinen begynner å avta og pulsen senker seg. Dere begynner å gå bortover den 20 meter lange grusveien mot den Ergonske kontrollposten. Der er det full aktivitet. Flere og flere soldater kommer løpende mot smijernsporten som stenger grensa. En dwarf med stort skjegg vrir om nøkkelen og åpner porten, dekket av 10-15 soldater med armbrøst rettet mot dere. Dere er bare glad for å se Ergonske uniformer igjen, og tenker ikke over faren. Dwarfen tar noen skritt mot dere og skriker: ““HENDENE I VERET OG KOM SAKTE MOT OSS! HVEM ER DERE? IDENTIFISER DERE!”

Spillet avsluttes med en åpen slutt. Ta gjerne en runde rundt bordet og la spillerne fortelle hva de tenker skjer med deres karakterer fremover. Kanskje får du som GM idéer til en oppfølger?

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.

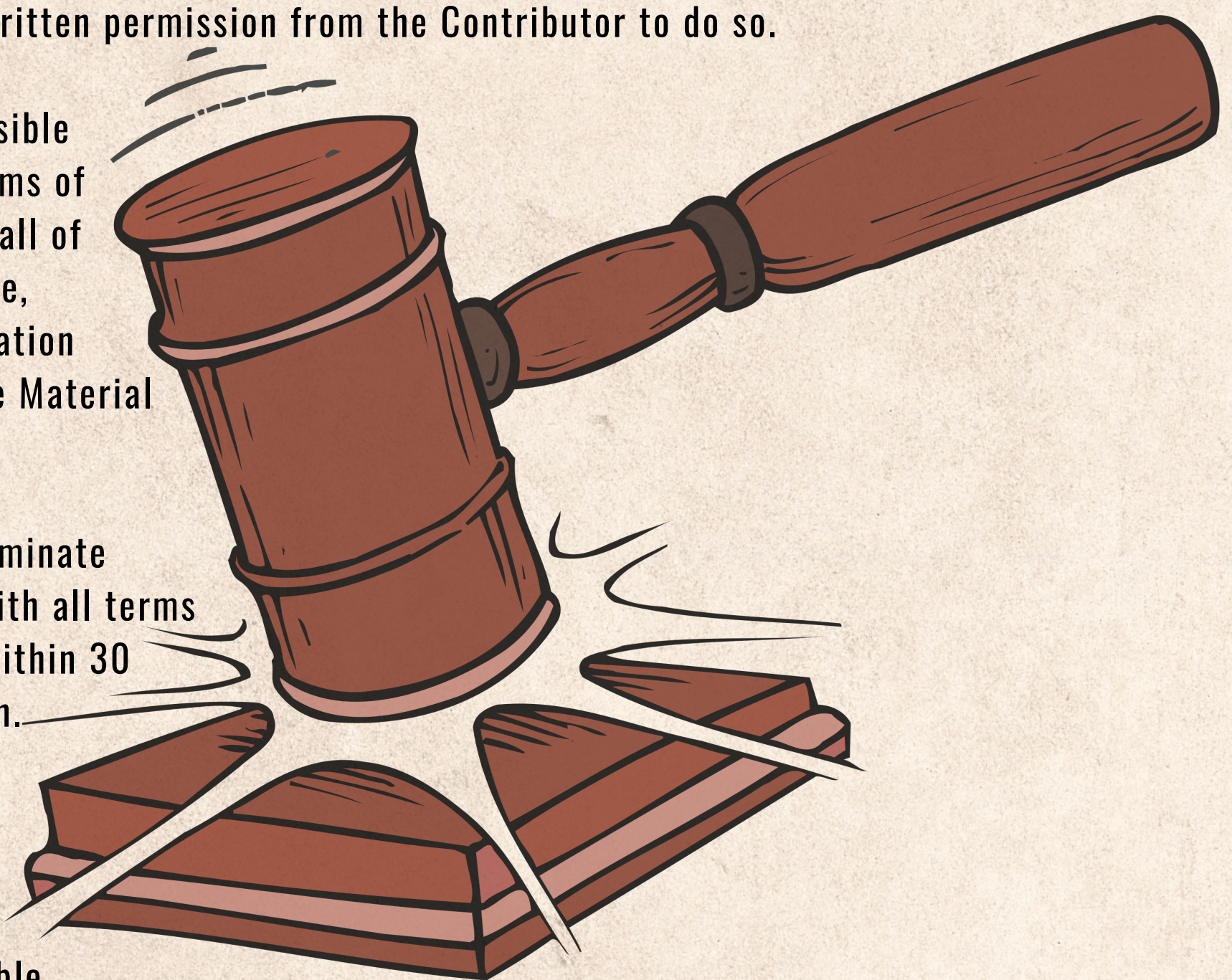
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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.





DAGGER / KNIV

Melee weapon (simple).
Finesse, Light, Range, Thrown.

To hit: Proficiency bonus + DEX
eller STR modifier

Damage: 1d4 piercing + DEX eller
STR modifier

(DEX ved kast, STR ved stikk.)

Range: 20/60



WHIP / PISK

Melee weapon (martial).
Finesse, Reach.

To hit: Proficiency bonus + DEX
modifier

Damage: 1d4 slashing + DEX
modifier



SPEAR / SPYD

Melee weapon (simple).
Range, Thrown, Versatile.

To hit: Proficiency bonus + DEX
eller STR modifier.

(DEX ved kast, STR ved stikk)

Damage: 1d6 piercing + STR
modifier

Range: 20/60



SHIELD / SKJOLD

Gir AC + 2 når holdt i ene hånda.



SPEAR / SPYD

Melee weapon (simple).
Range, Thrown, Versatile.

To hit: Proficiency bonus + DEX
eller STR modifier.

(DEX ved kast, STR ved stikk)

Damage: 1d6 piercing + STR
modifier

Range: 20/60



SHIELD / SKJOLD

Gir AC + 2 når holdt i ene hånda.



SPEAR / SPYD

Melee weapon (simple).
Range, Thrown, Versatile.

To hit: Proficiency bonus + DEX
eller STR modifier.

(DEX ved kast, STR ved stikk)

Damage: 1d6 piercing + STR
modifier

Range: 20/60



SHIELD / SKJOLD

Gir AC + 2 når holdt i ene hånda.



SPEAR / SPYD

Melee weapon (simple).
Range, Thrown, Versatile.

To hit: Proficiency bonus + DEX
eller STR modifier.
(DEX ved kast, STR ved stikk)
Damage: 1d6 piercing + STR
modifier
Range: 20/60



SHIELD / SKJOLD

Gir AC + 2 når holdt i ene hånda.



SPEAR / SPYD

Melee weapon (simple).
Range, Thrown, Versatile.

To hit: Proficiency bonus + DEX
eller STR modifier.
(DEX ved kast, STR ved stikk)
Damage: 1d6 piercing + STR
modifier
Range: 20/60



SHIELD / SKJOLD

Gir AC + 2 når holdt i ene hånda.



CHAIN SHIRT / RINGBRYNJE
Medium armor

Gir AC 13 + DEX modifier (max 2).



CHAIN SHIRT / RINGBRYNJE
Medium armor

Gir AC 13 + DEX modifier (max 2).



CHAIN SHIRT / RINGBRYNJE
Medium armor

Gir AC 13 + DEX modifier (max 2).



CHAIN SHIRT / RINGBRYNJE
Medium armor

Gir AC 13 + DEX modifier (max 2).



CHAIN SHIRT / RINGBRYNJE
Medium armor

Gir AC 13 + DEX modifier (max 2).



HEAVY CROSSBOW / ARMBRØST
Ranged weapon (martial, crossbow).
Heavy, loading, two-handed.

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d10 piercing.
Range: 100/400



HEAVY CROSSBOW / ARMBRØST
Ranged weapon (martial, crossbow).
Heavy, loading, two-handed.

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d10 piercing.
Range: 100/400



HEAVY CROSSBOW / ARMBRØST
Ranged weapon (martial, crossbow).
Heavy, loading, two-handed.

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d10 piercing.
Range: 100/400



HEAVY CROSSBOW / ARMBRØST
Ranged weapon (martial, crossbow).
Heavy, loading, two-handed.

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d10 piercing.
Range: 100/400



HEAVY CROSSBOW / ARMBRØST
Ranged weapon (martial, crossbow).
Heavy, loading, two-handed.

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d10 piercing.
Range: 100/400



LONGSWORD / LANGSVERD
Melee (versatile om du brukar begge hender)

To hit: Proficiency bonus + STR modifier.

Damage: 1d8 slashing (1d10 ved bruk av begge hender) + STR modifier



SHORTSWORD / KORTSVERD
Melee (finesse)

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d6 piercing + DEX modifier

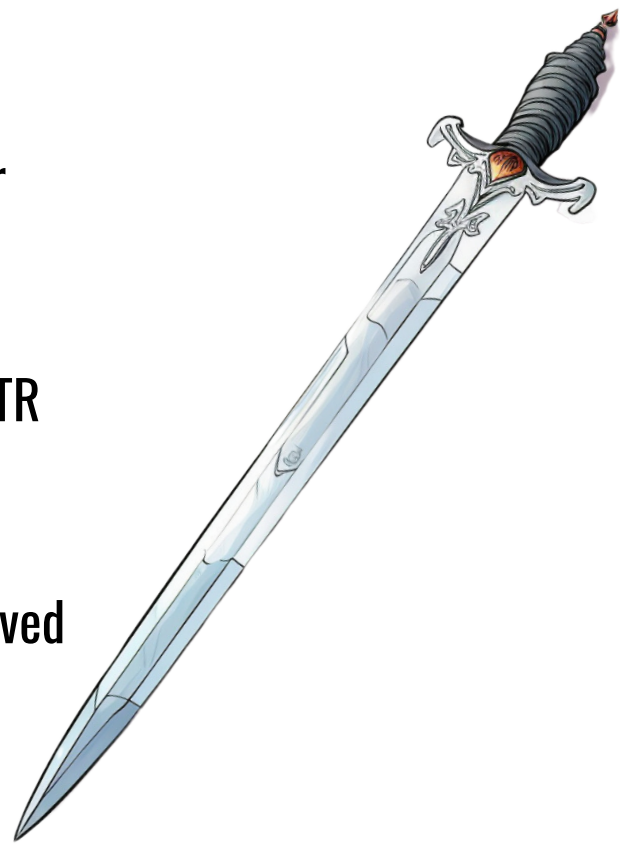


LONGSWORD / LANGSVERD

Melee (versatile om du brukar begge hender)

To hit: Proficiency bonus + STR modifier.

Damage: 1d8 slashing (1d10 ved bruk av begge hender) + STR modifier

**SHORTSWORD / KORTSVERD**

Melee (finesse)

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d6 piercing + DEX modifier

**LONGSWORD / LANGSVERD**

Melee (versatile om du brukar begge hender)

To hit: Proficiency bonus + STR modifier.

Damage: 1d8 slashing (1d10 ved bruk av begge hender) + STR modifier

**SHORTSWORD / KORTSVERD**

Melee (finesse)

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d6 piercing + DEX modifier

**LONGSWORD / LANGSVERD**

Melee (versatile om du brukar begge hender)

To hit: Proficiency bonus + STR modifier.

Damage: 1d8 slashing (1d10 ved bruk av begge hender) + STR modifier

**SHORTSWORD / KORTSVERD**

Melee (finesse)

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

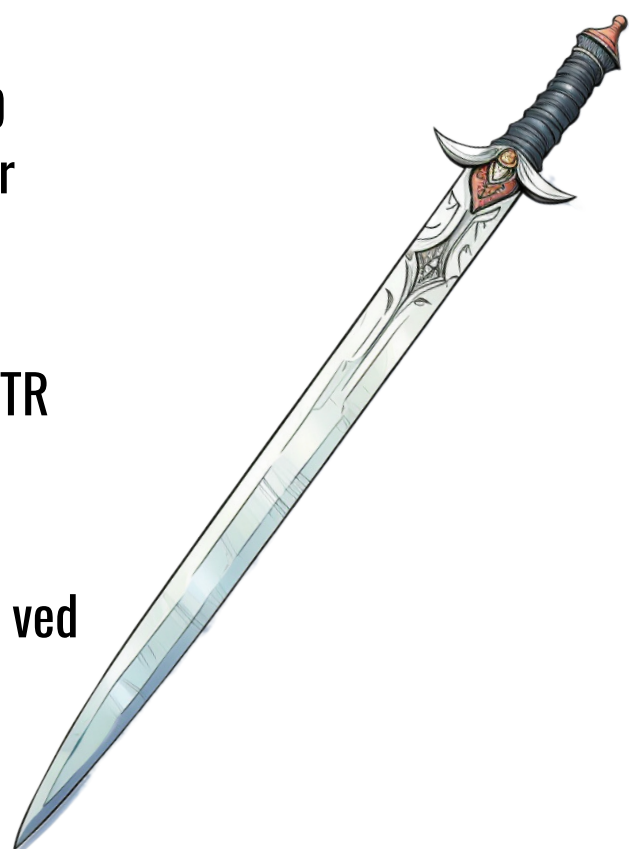
Damage: 1d6 piercing + DEX modifier

**LONGSWORD / LANGSVERD**

Melee (versatile om du brukar begge hender)

To hit: Proficiency bonus + STR modifier.

Damage: 1d8 slashing (1d10 ved bruk av begge hender) + STR modifier

**SHORTSWORD / KORTSVERD**

Melee (finesse)

To hit: Proficiency bonus + DEX modifier.

Damage: 1d6 piercing + DEX modifier



