



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

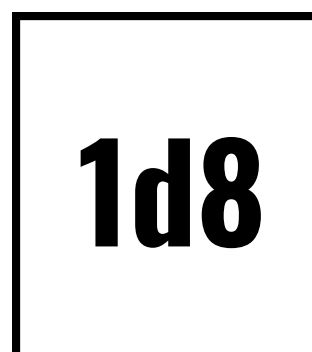
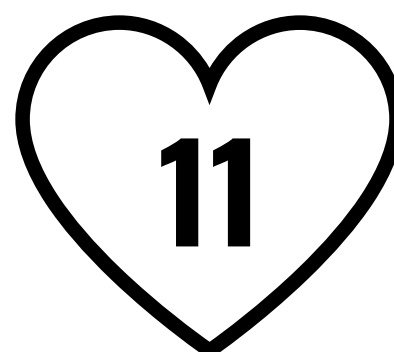
SAVING THROWS

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:

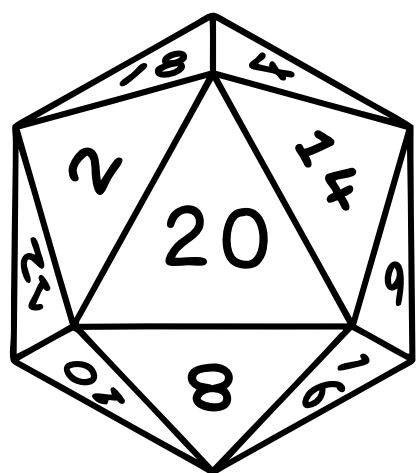
Du kjem frå den fattigaste familien i slekta. De har blitt nøydd til å lære dykk å stjele mat og andre naudsynte ting for å overleve. Du er flau og redd for at dei andre skal finne ut om stjelinga, og er desperat etter skattar.

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.

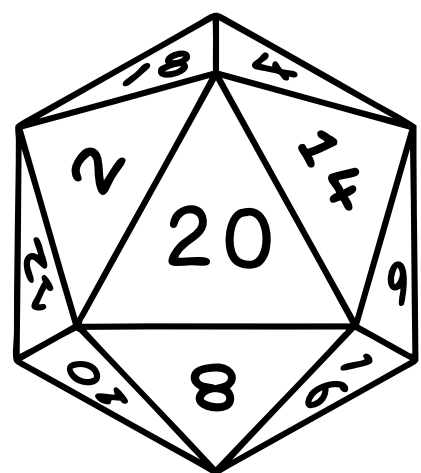
PERSONLEG EIGENSKAP: Du føler at dei andre i slekta ser ned på din familie fordi de ikkje er so opptekne av manerar, etikette og fiseffin oppførsel.

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

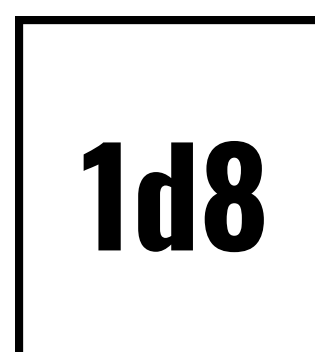
SAVING THROWS

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

MAX HIT POINTS / HP

HIT DICE

ARMOR CLASS / AC



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 braket 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

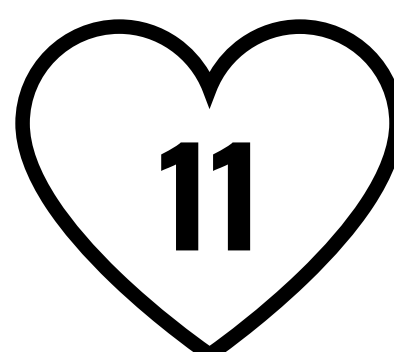
SKILLS / FERDIGHEITER

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

1d8

ARMOR CLASS / AC



INITIATIVE

+1

SPEED

30
FEET

DEATH SAVES:

SUCSESSES:
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-feets radius sfære sentrert på eit valfritt punkt innanfor din 10 feets 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.

