

# SKATTEN TIL ROGER P.

**P**irater er overalt i denne verdensdelen. Alle viktige kjendiser er pirater, og alle pirater er nå i et kappløp for være den første til å finne den legendariske skatten til den like legendariske piraten Roger P. Den gjemte skatten forsvant på samme tid som den legendariske piraten selv. Ingen vet hvor den befinner seg, men et lite piratskip følger et potensielt spor.

## FORLATT PÅ EN ØDE ØY

Før dere etablerte deres eget lite mannskap og party, var dere en del av et større mannskap. Dere var ombord og tjenestegjorde på piratskipet *Den Røde Flåte* til selveste Kaptein Rødskinke. På en liten ferd på en liten og ubetydelig øy fant en av dere en liten *papirlapp*. Lei av å alltid få den minste andelen av alt bytte til *Kaptein Rødskinke* prøvde dere derfor å gjemme bort lappen. Men en annen pirat, høyst loyal mot Rødskinke, så dette og begynte å løpe mot Kaptein. Kokken bland dere hadde klart å putte gift i maten, som kom til å gjøre mesteparten av mannskapet ubrukelige de neste dagene. Dere rakk så vidt å se på lappen før den mest fingerinemme av dere så valgte å "spise lappen".

Kaptein Rødskinke var rasende da dere først hadde tatt et viktig spor i jakten på Roger P. sin skatt, og så bare hadde spist lappen. "Husker ikke" var ikke et godt nok svar for Rødskinke da han forlangte å vite innholdet på lappen. Dere ble bastet og bundet og lempet ut på den nærmeste øde øya.

Tredje styrmann syntes synd på dere siden han likte kokken veldig godt, så han klarte å snike med en godt under halvtom tønne med bananer (og kanonkuler) på øya med dere.

Etter noen dårlige dager og netter begynte bunnen av tønna å titte fram. Like før desperasjon tok overhånd hørtes det et stort **brak** på den andre siden av øya.

## FORLIST JOLLE

Da dere kommer bort til den andre siden av øya, så ser dere en forlist jolle. Den er halvveis oppå land og det er et stort synlig og dyptgående hull forut på babord side. Ellers virker jolla i god stand men dere ser ikke så mye mer på utsiden på selve jolla.

En død pirat ligger med fjeset ned i sanden og en halvtom flaske med rom. Han har på seg en kapteins hatt, men ellers virker han særdeles lite flamboyant for å være en kaptein. Han har en hodeskalle-nøkkelen hengende rundt halsen. Den ser verdifull ut.

Oppå masten på jolla satt det en kjent skapning. Det var papegøyen *Polly*! Han flyr ned til dere og setter seg på skulldren til rogen. Polly har på seg en liten ryggsekk, og oppi den finner dere den *lille papirlappen*.



### LAPPEN FRA POLLY

Dra til den Den Sunkne Mast, og finn de 3 hengende piratene. En av dem har en gave.

**Usynlig fram til de har tatt klokken fra piraten:**  
Bruk pilene på gaven til å se hvor masten peker.  
**Usynlig fram til de har funnet stedet**  
Fra det punktet, 8 skritt øst.

## OMBORD DEN FORLISTE JOLLA

Jolla består av to master med hvert sitt seil, den ene på hoveddekket og den andre er på rordecket (eller broen). Hoveddekket som har en kanon på hver side, og et ankerhjul for å sette anker og å heise det opp igjen. Under broen er kahytten (eller poop-deck). Der er det et stort kart over alle øyene i nærheten. Det er også et skrivebord med en bok, et ark med en kniv gjennom seg og flere tomme flasker med rom. En trapp går ned til nedre dekk. Her er det noen tonner med tørket mat, kanonkuler og flere sverd og pistoler med ammunisjon. Det er også alt en burde forvente av piratverktøy som kompass, spader, planker, spiker, hammer og mer. Innerst i hjørnet er det en veldig liten kokkestasjon.

### SKATTEN TIL KAPTEIN ROGER P.

Den største piraten av dem alle, Roger P., hadde alltid med seg tre nøkler til skatten sin. Men en dag bestemte han seg for de skulle skille lag. En nøkkel gav han til sin mest trofaste løytnant. En nøkkel gjemte han dypt inne i en jungel på slangeøya. Og en nøkkel begravde han på en av mast-øyene.

Når en ekte pirat, med sin beste venn på Hodeskalleøya har samlet de tre nøklene vil skatten til legenden selv vise seg.



### DAGBOKEN TIL SELVESTE KAPTEIN K. KANON

Skrevet av verdens beste pirat, selveste Kaptein K. Kanon.

**Dag 4** Kaptein Rødskinke ser ut til å være på sporet av noe. Jeg er sikker på det. Holder meg et stykke unna så han ikke ser meg.

**Dag 7** Rødskinke har funnet noe. Klarte å snike meg bort til gravene der de gravde opp noe. Jeg er ikke helt sikker, men jeg tror det kanskje er en nøkkel. Han hang den rundt halsen sin.

**Dag 15** For en gangs skyld kom jeg først, men jeg fant ikke sporet. Selveste Kaptein Rødfjert fant den andre kisten, men klarte utrolig nok å miste sporet. De gravde opp kisten dypt inne i jungelen, og jeg så at de fant noe. Piraten som fant lappen spiste den før Rødsopp fikk sett på den. Det så ikke ut som at de fortalte det de visste til Rødtiss før de ble lempet av gárde.

**Dag 16** De ble kastet ut på en øde øy, og det... **en strek går tvers over arket**... En sot liten papegøye fant meg. Jeg har alltid hatt lyst på en sånn. Han landet på hånda mi og tigget etter noe mat. Jeg gav han litt rom. **...teksten begynner å bli vanskelig å tyde...** Veldig pratsom fugl. Han virker som en artig fyr å bli kjent med...

## **DEN LILLE UTPOST**

Den Lille Utpost er en liten piratutpost med noen få hus, et tavern og et lite handelsmarked.



## **DEN FLYTENDE BALJE**

Et tavern med helt ok standard. Flere pirater er ofte innom og mye informasjon blir fritt delt etter noe rom har blitt spandert. Det ryktes at noen pirat-crew har blitt ekstra voldelige i det siste, og til og med Kraken har dukket opp. Men de færreste tror egentlig Kraken fins.

## **MARKEDET**

Helt vanlig marked med mat og annet småterier en kunne trenge for en lengre ferd ombord et skip. Rimlige priser.



## EN LITEN SKATT



### KRAKEN

På vei mot Den Sunkne Mast merker dere at været endrer seg. Det blir overskyet og sjøen blir nesten vinrød. En stor tentakkel griper plutselig om masta og rykker hardt i skipet. **Dex saving throw DC 15** for å ikke falle av skipet. Den slipper plutselig taket og forsvinner. Været blir normalt igjen.

### DEN SUNKNE MAST

Det er tre master rundt omkring på strandområdet på øya. Masta til nordvest ligger halvveis under vann. Der ser dere tre skjeletter som henger i hvert sitt bur fra selve masta. Skjelettet i midten har en klokke. Den er ødelagt, og viser tiden: **15:37**. Skjelettene våkner til live, og det kommer to til opp fra sanden.

### SKELETON

*Medium undead, lawful evil*

**Armor Class 13**  
**Hit Points 13 (2d8 + 4)**  
**Speed 30 ft.**

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

**Vulnerabilities** Bludgeoning  
**Damage Immunities** Poison  
**Condition Immunities** Exhaustion, Poisoned  
**Senses** Darkvision 60 Ft., passive Perception 9  
**Languages** Understands All Languages It Spoke In Life But Can't Speak  
**Challenge** 1/4 (50 XP)

#### Actions

**Shortsword.** Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: (1d6 + 2) piercing damage.  
**Shortbow.** Ranged Weapon Attack: +4 to hit, reach 80/320 ft., one target. Hit: (1d6 + 2) piercing damage.

Når skjelettene er bekjempet blir teksten på lappen synlig.

**Bruk pilene på gaven til å se hvor masten peker.** Når dere venter til kl 15:37 og ser hvor skyggen til masta peker har dere funnet punktet. Når dere står der blir teksten på lappen synlig.

**8 skritt øst**, grav der og dere finner en kiste.

## PIRATSKIP



Etter dere har hentet kista ser dere et stort piratskip med 4 seil i horisonten som er på vei rett mot dere. Det er Kaptein Rødskinke med hele mannskapet hans. Mesteparten har skikkelige magesmerter og klarer ikke å slåss. Likevel klarer kapteinen, løytnanten og tre andre pirater å borde dere (om dere ikke border først).

Kaptein Rødskinke fant ut at Kaptein Kåre Kanon hadde fulgt etter han. Når Kaptein Kanon ikke fulgte etter når partiet forlatt på øya, skjønte Rødskinke at partiet visste noe. Han lot partiet løse gåten på Den Sunkne Mast for så å ta nøkkelen selv.

## PIRATE COMMON

*Medium humanoid, neutral-evil*

**Armor Class 14**

**Hit Points 104 (16d8 + 32)**

**Speed 30ft.**

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Saving Throws** Dex +5

**Tools** Thieves' tools

**Skills** Perception +3

**Senses** passive Perception 13

**Languages** common

**Challenge** 3 (700 XP)

### Special Traits

**Sneak Attack.** Once per turn, the pirate deals an extra 7 (2d6) damage when he hits a target with a weapon attack and has advantage on the attack roll, or when the target is within 5 feet of an ally of the boatswain that isn't incapacitated and the pirate doesn't have disadvantage on the attack roll.

### Actions

**Multiattack.** The pirate makes two attacks with its shortsword, or two attacks with its heavy crossbow.

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

**Heavy crossbow/Pistol.** Ranged Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft. or range 100/400 ft., one target. Hit: 5 (1d10 + 2) piercing damage.

## PIRAT LØYTNANT

### PIRATE LIEUTENANT

*Medium humanoid, neutral-evil*

**Armor Class 15**

**Hit Points 65 (10d8 + 20)**

**Speed 30ft.**

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

**Saving Throws** Str +4, Dex +5, Wis +2

**Skills** Athletics +4, Deception +4

**Senses** passive Perception 10

**Languages** common and 1 extra

**Challenge** 2 (450 XP)

#### Actions

**Multattack.** The captain makes three melee attacks: two with its scimitar and one with its dagger. Or the captain makes two ranged attacks with its daggers.

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

**Dagger.** Melee or Ranged Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 5 (1d4 + 3) piercing damage.

#### Reactions

**Parry.** The captain adds 2 to its AC against one melee attack that would hit it. To do so, the captain must see the attacker and be wielding a melee weapon.

## PIRAT KAPTEIN

### PIRATE CAPTAIN

*Medium humanoid, neutral-evil*

**Armor Class 16**

**Hit Points 91 (14d8 + 28)**

**Speed 30ft.**

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

**Saving Throws** Str +5, Dex +4, Wis +2

**Skills** Athletics +5, Deception +4, Intimidation +4

**Senses** passive Perception 10

**Languages** common and 1 extra

**Challenge** 4 (1,100 XP)

#### Special Traits

**Pack Tactics.** The bandit lord has advantage on an attack roll against a creature if at least one of the bandit lord's allies is within 5 feet of the creature and the ally isn't incapacitated.

#### Actions

**Multattack.** The pirate lord makes three melee or ranged attacks.

**Greatsword.** Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 10 (2d6 + 3) slashing damage.

**Dagger.** Melee or Ranged Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft. or range 20/60 ft., one target. Hit: 5 (1d4 + 3) piercing damage.

**Leadership (Recharges after a Short or Long Rest).** For 1 minute, the bandit lord can utter a special command or warning whenever a nonhostile creature that it can see within 30 feet of it makes an attack roll or a saving throw. The creature can add a d4 to its roll provided it can hear and understand the bandit lord. A creature can benefit from only one Leadership die at a time. This effect ends if the bandit lord is incapacitated.

#### Reactions

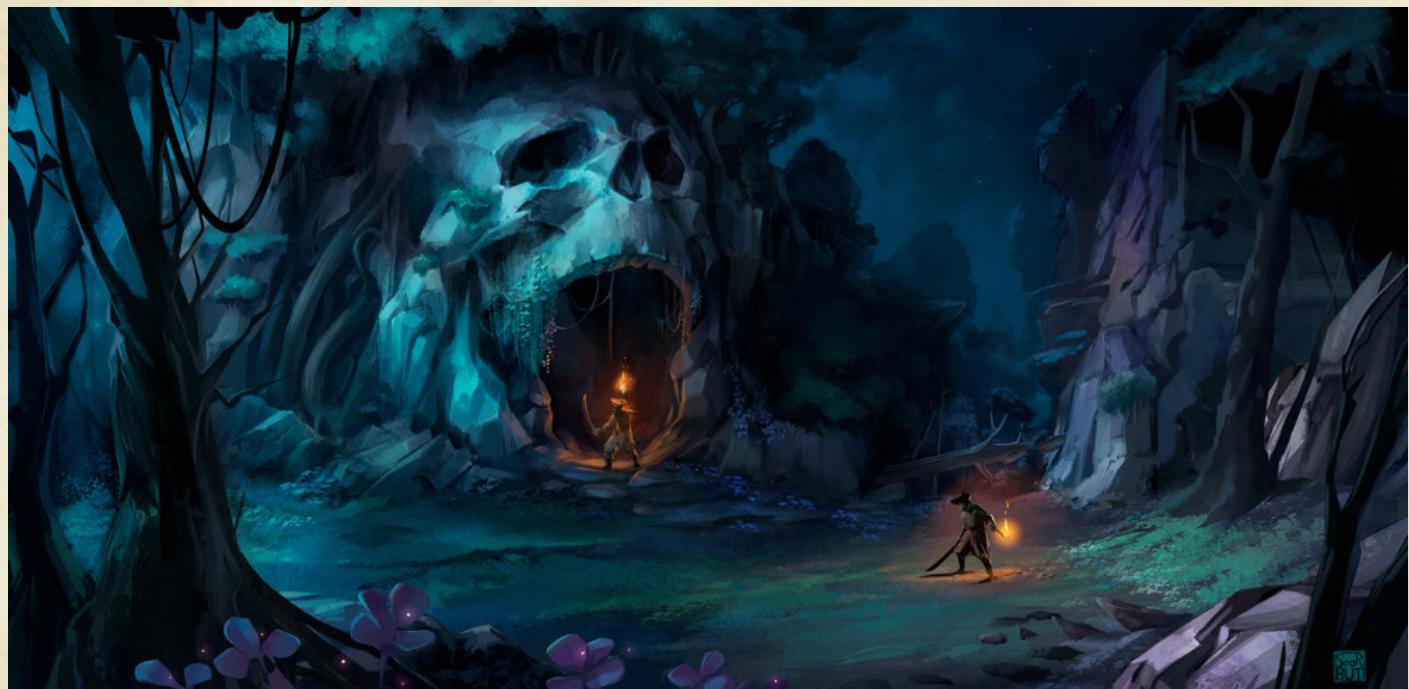
**Parry.** The captain adds 2 to its AC against one melee attack that would hit it. To do so, the captain must see the attacker and be wielding a melee weapon.

**Redirect Attack.** When a creature the bandit lord can see targets it with an attack, the bandit lord chooses an ally within 5 feet of it. The bandit lord and the ally swap places, and the chosen ally becomes the target instead.

## HODESKALLEØYA

Øya er formet som en hodeskalle. Inne på øya er det en huleåpning som også har samme form.

Inne i selve hula er det ødelagte tønner, tomme flasker og ellers nips uten verdi. På den ene veggens stikker det en pinne ut av veggens. Polly ser veldig intenst på pinnen. En dør åpner seg om Polly setter ser på pinnen.



## EN EKTE PIRAT

Dere går inn i et rom der dere ser tre pedestaller rett foran dere. Den ene har en hodeskalle, den andre har noe gull og den siste har et sverd. Foran døra på andre siden av rommet er det en tom pedestal med teksten: **Bare en ekte pirat får gå videre.**

### KONSEKVENSER

Velger spillerene:

- hodeskallen slåss de mot fire *Skeletons*.
- gullet slåss de mot en *Gold Coin Dragon Wyrmling*.
- sverdet slåss de mot et *Flying Sword*.
- å dirke opp døra slipper de forbi uten noe problem.

## HODESKALLEN

### SKELETON

Medium undead, lawful evil

Armor Class 13

Hit Points 13 (2d8 + 4)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilities Bludgeoning

Damage Immunities Poison

Condition Immunities Exhaustion, Poisoned

Senses Darkvision 60 Ft., passive Perception 9

Languages Understands All Languages It Spoke In

Life But Can't Speak

Challenge 1/4 (50 XP)

### Actions

**Shortsword.** Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: (1d6 + 2) piercing damage.

**Shortbow.** Ranged Weapon Attack: +4 to hit, reach 80/320 ft., one target. Hit: (1d6 + 2) piercing damage.

## SVERDET

### FLYING SWORD

*Small construct, unaligned*

**Armor Class 17**

**Hit Points 117 (5d6)**

**Speed** 0 ft., fly 50 ft. It can hover.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

**Saving Throws** Dex +4

**Damage Immunities** Poison, Psychic

**Condition Immunities** Blinded, Charmed, Deafened, Frightened, Paralyzed, Petrified, Poisoned

**Senses** Blindsight 60 Ft. (Blind Beyond This Radius), passive Perception 7

**Challenge** 1/4 (50 XP)

**Antimagic Susceptibility.** The sword is incapacitated while in the area of an antimagic field. If targeted by dispel magic, the sword must succeed on a Constitution saving throw against the caster's spell save DC or fall unconscious for 1 minute.

**False Appearance.** While the sword remains motionless and isn't flying, it is indistinguishable from a normal sword. Actions

#### Actions

**Longsword.** Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: (1d8 + 1) slashing damage.

## GULLET

### GOLD COIN DRAGON WYRMLING

*Medium dragon, lawful good*

**Armor Class 17**

**Hit Points 60 (8d8+24)**

**Speed** 30 ft., fly 60 ft., swim 30 ft..

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

**Saving Throws** Dex +4, Con +5, Wis +2, Cha +5

**Skills** Perception +4, Stealth +4

**Damage Immunities** Fire

**Senses** Blindsight 10 Ft., Darkvision 60 Ft., passive Perception 14

**Languages** Draconic

**Challenge** 3 (700 XP)

**Amphibious.** The dragon can breathe air and water.

#### Actions

**Bite.** Melee Weapon Attack: +6 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: (1d10 + 4) piercing damage. **Breath Weapons (Recharge 5-6).** The dragon uses one of the following breath weapons:

- **Fire Breath.** The dragon exhales fire in a 15-foot cone. Each creature in that area must make a DC 13 Dexterity saving throw, taking 22 (4d10) fire damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.
- **Weakening Breath.** The dragon exhales gas in a 15-foot cone. Each creature in that area must succeed on a DC 13 Strength saving throw or have disadvantage on Strength-based attack rolls, Strength checks, and Strength saving throws for 1 minute. A creature can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success.

## SKATTENROMMET

Når piratene kommer inn neste dør vil de se et hav av gullpenger. En solid gullhaug er i midten av rommet, og på toppen er en gammel og slitt trone. Et skelettsitter på tronen. Det ser nesten ut som det sitter å venter. Om noen tar noe av en skatten hans vil Kaptein Roger P. forsøre den.



## PIRAT LEGENDEN

### ROGER P.

Medium humanoid (human), neutral evil

**Armor Class** 16

**Hit Points** 195 (26d8 + 78)

**Speed** 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

**Saving Throws** Strength+9, Dexterity+5

**Skills** Animal Handling +6, Athletics +9, Nature +4, Perception +6

**Senses** darkvision 60 ft., passive Perception 16

**Languages** Common

**Challenge** 9 (5,000 XP)

### Special Traits

**Brutal Skewer.** The enforcer's spear attacks do extra damage and double its strength bonus (included in the attack) and scores a critical hit on a 19 or 20.

**Challenge.** The enforcer challenges a creature in combat. The creature must succeed on a DC 16 Charisma saving throw or must spend all its actions to move toward and attack the enforcer. At the end of each of its turns the creature can make another saving throw, ending the effect on a success.

### Actions

**Multiattack.** The enforcer makes two attacks with its lance or its heavy crossbow.

**Greatsword/Spear.** Melee Weapon Attack: +9 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 23 (2d12 + 10) piercing damage.

**Pistol/Heavy Crossbow.** Ranged Weapon Attack: +7 to hit, reach 5 ft. or range 100/400 ft., one target. Hit: 5 (1d10 + 3) piercing damage.

## SKATTEN

Dere fyller jolla med så mye gull, juveler, artifakter og rom dere får plass til. Alt i alt er det nok skatt her til at dere kan leve som adelsfolk i minst fem generasjoner framover. Når dere seiler bort begynner øya å kollapse før den så synker ned i havet. Til slutt er det ingenting igjen fra eventyret utenom skatten som er trygt ombord skipet deres.

