

Eventyrer – udstyr og magisk udstyr

Klip udstyrspakkerne ud og brug dem, som passer på udstyrsevnen og magisk udstyrsevne.

Slagkofte (+2 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Kølle (1t8; slå omkuld) Slynge (1t4; plets kud), 20 sten, Tyveværktøj, 2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe 10 sølvstykker 5 dagsrationer	Træskjold (+1 forsvar) Slagkofte (+2 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Kølle (1t8; slå omkuld) Spyd (1t6; spiddet) Kortbue (1t6; plets kud), 10 pile Tyveværktøj, 2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe 15 sølvstykker, 5 dagsrationer	Træskjold (+1 forsvar) Læderkyras (+3 forsvar), Daggert (1t4; dødeligt stik) Slagøkse (1t8; smadre skjold) Kortbue (1t6; plets kud), 10 pile Tyveværktøj, rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe 25 sølvstykker, 8 dagsrationer
Udstyrsevne 3-4	Udstyrsevne 5-8	Udstyrsevne 9-12
Metalskjold (+2 forsvar) Læderkyras (+3 forsvar), Daggert (1t4; dødeligt stik) Sværd (1t8; afvæbne) Kortbue (1t6; plets kud), 20 pile Tyveværktøj, rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe 35 sølvstykker, 10 dagsrationer	Metalskjold (+2 forsvar) Læderkyras (+3 forsvar), Daggert (1t4; dødeligt stik) Sværd (1t8; afvæbne) Langbue (1t6; plets kud), 20 pile Tyveværktøj, rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin 45 sølvstykker, 12 dagsrationer	Lykkemønt (<i>fordel</i> på et tjek; virker 1 gang)
Udstyrsevne 13-16	Udstyrsevne 17-18	Magisk udstyrsevne 3-4
Helbredende drik (2 doser; 1 førstehjælpsterning)	Modgiftsdrik (nyt tjek mod gifte etc.) Lusket mønt (vender tilbage til ejermænden, hvis brugt til at handle med)	Helbredende drik (1 dose; 1 førstehjælpsterning) Svæveolie (når påført, kan personen svæve op og ned og undgå fald) Styrkedrik (+2 angreb, +2 skade, +4 styrketjek) Månemønt (lyser som månen)
Magisk udstyrsevne 5-8	Magisk udstyrsevne 9-12	Magisk udstyrsevne 13-16
Helbredende pulver (giver 2 førstehjælpsterninger til sårede i pulverskyen; 1 dosis) Lykkemønt (<i>fordel</i> på et tjek; virker 1 gang) Begærets mønt (bruges til at kræve en andens ejendel; +4 bonus på at kræve det mod resistens; kan anvendes 1 gang) Dværgedirk (+2 dirke låse)		
Magisk udstyrsevne 17-18		