

Halving – udstyr og magisk udstyr

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

Læderkyras (+3 forsvar)
Daggert (1t4; dødeligt stik),
Økse (1t6; smadre skjold)
Slynge (1t4; plets kud), 10 sten,
2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2
stearinglys, hammer med 6 spigre,
kridt, sygrej, tæppe,
10 sølvstykker
5 dagsrationer

Udstyrsevne 3-4

Træskjold (+1 forsvar)
Læderkyras (+3 forsvar)
Daggert (1t4; dødeligt stik)
Økse (1t6; smadre skjold)
Slynge (1t4; plets kud), 10 sten
2 små sække, stor sæk, fyrtøj,
5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og
blæk, 4 pergamentark, tæppe
15 sølvstykker,
5 dagsrationer

Udstyrsevne 5-8

Metalskjold (+2 forsvar)
Læderkyras (+3 forsvar),
Daggert (1t4; dødeligt stik)
Kortsværd (1t6; afvæbne)
rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker
olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk,
8 pergamentark, tæppe
25 sølvstykker,
8 dagsrationer

Udstyrsevne 9-12

Ringbrynje (+5 forsvar)
Daggert (1t4; dødeligt stik)
Kortsværd (1t6; afvæbne)
Kortbue (1t6; plets kud), 10 pile
rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1
flaske olie, reb med entrehage,
fløjte, spejl, hammer med 6 spigre,
tæppe
35 sølvstykker, 10 dagsrationer

Udstyrsevne 13-16

Skældpanser (+6 forsvar)
Daggert (1t4; dødeligt stik)
Kortsværd (1t6; afvæbne)
Kortbue (1t6; plets kud), 20 pile
rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3
flasker olie, reb med entrehage,
horn, sølvspejl, tæppe, træskrin
45 sølvstykker, 12 dagsrationer

Udstyrsevne 17-18

Lykkemønt (*fordel* på et tjek; virker
1 gang)

Magisk udstyrsevne 3-4

Helbredende drik (2 doser; 1
førstehjælpsterning)
Styrkedrik (+2 angreb, +2 skade, +4
styrketjek)

Magisk udstyrsevne 5-8

Modgiftsdrik (nyt tjek mod gifte
etc.)
Dødemandsstøv (giftigt pulver;
3t10 i skade)
Helbredende drik (1 dose; 1
førstehjælpsterning)

Magisk udstyrsevne 9-12

Lykkemønt (*fordel* på et tjek; virker
1 gang)
Sovepulver (kastes efter folk eller i
ild; får folk til at sove)
Vækkelys (16 timer; lyset vækker
sovende, hvis nogen dukker op)
Helbredende drik (2 doser; 1
førstehjælpsterning)

Magisk udstyrsevne 13-16

Elverstøvler (+2 liste og snige)
Lokkemønt (lokker folk til at samle
den op)
Flammeolie (beskytter mod ild og
holder personen varm)

Magisk udstyrsevne 17-18