

Dvæрге – udstyr og magisk udstyr

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

<p>Læderkyras (+3 forsvar) Hammer (1t4; kvas) Økse (1t6; smadre skjold) Slynge (1t4; pletskud), 10 sten, 2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker 5 dagsrationer</p>	<p>Træskjold (+1 forsvar) Læderkyras (+3 forsvar) Hammer (1t4; kvas) Økse (1t6; smadre skjold) 2 spyd (1t6; spiddet) Slynge (1t4; pletskud), 10 sten 2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe 15 sølvstykker, 5 dagsrationer</p>	<p>Læderkyras (+3 forsvar), Hammer (1t4; kvas) Slagøkse (1t8; smadre skjold) Kortbue (1t6; pletskud); 10 pile 2 spyd (1t6; spiddet) rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe 25 sølvstykker, 7 dagsrationer</p>
Udstyrsevne 3-4	Udstyrsevne 5-8	Udstyrsevne 9-12
<p>Ringbrynje (+5 forsvar) Hammer (1t4; kvas) Slagøkse (1t8; smadre skjold) Kortbue (1t6; pletskud), 20 pile rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer, 3 tørrede rationer</p>	<p>Skældpanser (+6 forsvar) Hammer (1t4; kvas) Slagøkse (1t8; smadre skjold) Armbrøst (1t6; pletskud), 20 bolte rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin, 45 sølvstykker, 7 dagsrationer, 5 tørrede rationer</p>	<p>Begærets mønt (bruges til at kræve en andens ejendel; +4 bonus på at kræve det mod resistens; kan anvendes 1 gang)</p>
Udstyrsevne 13-16	Udstyrsevne 17-18	Magisk udstyrsevne 3-4
<p>Lykkemønt (fordel på et tjek; virker 1 gang) Modgiftsdrik (nyt tjek mod gifte etc.)</p>	<p>Helbredende pulver (giver 2 førstehjælpsterner til sårede i pulverskyen; 1 dosis) Styrkedrik (+2 nærkampsangreb, +2 skade,+4 styrketjek)</p>	<p>Svæveolie (når påført, kan personen svæve op og ned og undgå fald) Styrkedrik (+2 nærkampsangreb, +2 skade,+4 styrketjek) Sovepulver (kastes efter folk eller i ild; får folk til at sove)</p>
Magisk udstyrsevne 5-8	Magisk udstyrsevne 9-12	Magisk udstyrsevne 13-16
<p>Helbredende drik (1 dose; 1 førstehjælpsterning) Flammeolie (beskytter mod ild og holder personen varm) Stenolie (gør sten brændbart som var det kul) Koldt skær-lys (ting belyst, dækkes af tyndt lag glat is)</p>	<p><i>Obs: Beskrivelserne af de magiske tings effekter er gjort i kort form. Læs nærmere om tingenes effekter i beskrivelserne af dem i heftet om magiske skatte.</i></p>	
Magisk udstyrsevne 17-18		

Eventyrer – udstyr og magisk udstyr

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

<p>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</p>	<p>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</p>	<p>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, 7 dagsrationer</p>
<p>Udstyrsevne 3-4</p>	<p>Udstyrsevne 5-8</p>	<p>Udstyrsevne 9-12</p>
<p>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, 5 dagsrationer, 4 tørrede rationer</p>	<p>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, 5 dagsrationer, 6 tørrede rationer</p>	<p>Lykkemønt (<i>fordel</i> på et tjek; virker 1 gang)</p>
<p>Udstyrsevne 13-16</p>	<p>Udstyrsevne 17-18</p>	<p>Magisk udstyrsevne 3-4</p>
<p>Helbredende drik (2 doser; 1 førstehjælpsterning)</p>	<p>Modgiftsdrik (nyt tjek mod gifte etc.) Lusket mønt (vender tilbage til ejermanden, hvis brugt til at handle med)</p>	<p>Helbredende drik (1 dose; 1 førstehjælpsterning) Svæveolie (når påført, kan personen svæve op og ned og undgå fald) Styrkedrik (+2 nærkampsangreb, +2 skade, +4 styrketjek) Månemønt (lyser som månen)</p>
<p>Magisk udstyrsevne 5-8</p>	<p>Magisk udstyrsevne 9-12</p>	<p>Magisk udstyrsevne 13-16</p>
<p>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)</p>	<p><i>Obs: Beskrivelserne af de magiske tings effekter er gjort i kort form. Læs nærmere om tingenes effekter i beskrivelserne af dem i heftet om magiske skatte</i></p>	
<p>Magisk udstyrsevne 17-18</p>		

Halving – udstyr og magisk udstyr

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

<p>Læderkyras (+3 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik), Hammer (1t4; kvas) Slynge (1t4; plets kud), 10 sten, 2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe, 10 sølvstykker 5 dagsrationer</p>	<p>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</p>	<p>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, 7 dagsrationer</p>
Udstyrsevne 3-4	Udstyrsevne 5-8	Udstyrsevne 9-12
<p>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, 7 dagsrationer, 3 tørrede rationer</p>	<p>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, 7 dagsrationer, 5 tørrede rationer</p>	<p>Lykkemønt (<i>fordel</i> på et tjek; virker 1 gang)</p>
Udstyrsevne 13-16	Udstyrsevne 17-18	Magisk udstyrsevne 3-4
<p>Helbredende drik (2 doser; 1 førstehjælpsterning) Styrkedrik (+2 nærkampangreb, +2 skade, +4 styrketjek)</p>	<p>Modgiftsdrik (nyt tjek mod gifte etc.) Dødemandsstøv (giftigt pulver; 1t10+3 i skade) Helbredende drik (1 dosis; 1 førstehjælpsterning)</p>	<p>Lykkemønt (<i>fordel</i> 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)</p>
Magisk udstyrsevne 5-8	Magisk udstyrsevne 9-12	Magisk udstyrsevne 13-16
<p>Elverstøvler (+2 liste og snige) Lokkemønt (lokker folk til at samle den op) Flammeolie (beskytter mod ild og holder personen varm)</p>	<p><i>Obs: Beskrivelserne af de magiske tings effekter er gjort i kort form. Læs nærmere om tingenes effekter i beskrivelserne af dem i heftet om magiske skatte</i></p>	
Magisk udstyrsevne 17-18		

Halvork – udstyr og magisk udstyr

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

<p>Læderkyras (+3 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Økse (1t6; smadre skjold) Slynge (1t4; pletskud), 10 sten, 2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe 10 sølvstykker 5 dagsrationer</p>	<p>Læderkyras (+3 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Slagøkse (1t8; smadre skjold) Slynge (1t4; pletskud), 10 sten 2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, tæppe 15 sølvstykker, 5 dagsrationer</p>	<p>Læderkyras (+3 forsvar), Daggert (1t4; dødeligt stik) Slagøkse (1t8; smadre skjold) Armbrøst (1t6; pletskud); 20 bolte Spyd (1t6; spiddet) rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe 25 sølvstykker, 7 dagsrationer</p>
Udstyrsevne 3-4	Udstyrsevne 5-8	Udstyrsevne 9-12
<p>Ringbrynje (+5 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Tohåndssværd (1t10; fejende hug) Kortbue (1t6; pletskud), 10 pile rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 7 dagsrationer</p>	<p>Skældpanser (+6 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Slagøkse (1t8; smadre skjold) Langbue (1t6; pletskud), 20 pile rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin 45 sølvstykker, 7 dagsrationer</p>	<p>Styrkedrik (+2 nærkampsangreb, +2 skade, +4 styrketjek; 1 dosis)</p>
Udstyrsevne 13-16	Udstyrsevne 17-18	Magisk udstyrsevne 3-4
<p>Styrkedrik (+2 nærkampsangreb, +2 skade, +4 styrketjek; 2 doser)</p>	<p>Dødemandsstøv (giftigt pulver; 1t10+3 i skade) Helbredende drik (1 dose; 1 førstehjælpsterning) Vågelys (holder udøde på afstand)</p>	<p>Koldt skær-lys (ting belyst dækkes af tyndt lag glat is) Flammepulver (kastes på ild; eksplosion fulgt af tæt røg) Helbredende pulver (giver 2 førstehjælpsterninger til sårede i pulverskyen; 1 dosis)</p>
Magisk udstyrsevne 5-8	Magisk udstyrsevne 9-12	Magisk udstyrsevne 13-16
<p>Stenolie (gør sten brændbart som var det kul) Drømmelys (kan i drømme få svar på problem) Efterårsblæstdrik (kraftigt vindpust på flaske) Månemønt (lyser som månen)</p>	<p><i>Obs: Beskrivelserne af de magiske tings effekter er gjort i kort form. Læs nærmere om tingenes effekter i beskrivelserne af dem i heftet om magiske skatte</i></p>	
Magisk udstyrsevne 17-18		

Helligfolk – udstyr og magisk udstyr

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

<p>Slagkofte (+2 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Økse (1t6; Smadre skjold) Slynge (1t4; plets kud), 20 sten 2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe 10 sølvstykker 5 dagsrationer</p>	<p>Træskjold (+1 forsvar) Slagkofte (+2 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Kortsværd (1t6; afvæbne) Slynge (1t4; plets kud), 20 sten 2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe 15 sølvstykker, 5 dagsrationer</p>	<p>Træskjold (+1 forsvar) Læderkyras (+3 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Spyd (1t6; spiddet) Kortbue (2t6; plets kud), 20 pile rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe 25 sølvstykker, 7 dagsrationer</p>
Udstyrsevne 3-4	Udstyrsevne 5-8	Udstyrsevne 9-12
<p>Metalskjold (+2 forsvar) Læderkyras (+3 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Sværd (1t8; afvæbne) Kortbue (2t6; plets kud), 20 pile rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe, 35 sølvstykker, 6 dagsrationer, 2 tørrede rationer</p>	<p>Ringbrynje (+5 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Sværd (1t8; afvæbne) Armbørst (1t6; plets kud), 20 bolte rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin 45 sølvstykker, 6 dagsrationer, 4 tørrede rationer</p>	<p>Helbredende drik (2 doser; 1 førstehjælpsterning) Modgiftsdrik (nyt tjek mod gifte etc.; 2 doser)</p>
Udstyrsevne 13-16	Udstyrsevne 17-18	Magisk udstyrsevne 3-4
<p>Lykkemønt (fordel på et tjek; virker 1 gang; 2 styk)</p>	<p>Helbredende drik (2 doser; 1 førstehjælpsterning) Sovepulver (kastes efter folk eller i ild; får folk til at sove)</p>	<p>Modgiftsdrik (nyt tjek mod gifte etc.; 2 doser) Helbredende pulver (giver 2 førstehjælpsterninger til sårede i pulverskyen; 1 dosis) Ligpulver (giftigt pulver, som skaber dødnige) Efterårsblæstdrik (kraftigt vindpust på flaske)</p>
Magisk udstyrsevne 5-8	Magisk udstyrsevne 9-12	Magisk udstyrsevne 13-16
<p>Helbredende pulver (giver 2 førstehjælpsterninger til sårede i pulverskyen; 1 dosis) Dødemandsstøv (giftigt pulver; 1t10+3 i skade) Gulvlys (hvor lyset falder, er der gulv) Æterisk lys (lyset lyser gennem ting)</p>	<p><i>Obs: Beskrivelserne af de magiske tings effekter er gjort i kort form. Læs nærmere om tingenes effekter i beskrivelserne af dem i heftet om magiske skatte</i></p>	
Magisk udstyrsevne 17-18		

Lykkeridder – udstyr og magisk udstyr

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

<p>Læderkyras (+3 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Kølle (1t8; slå omkuld) Slynge (1t4; plets kud), 10 sten, 2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe 10 sølvstykker 5 dagsrationer</p>	<p>Træskjold (+1 forsvar) Læderkyras (+3 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Kølle (1t8; slå omkuld) 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</p>	<p>Ringbrynje (+5 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Slagøkse (1t8; smadre skjold) Spyd (1t6; spiddet) rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe 25 sølvstykker, 8 dagsrationer</p>
Udstyrsevne 3-4	Udstyrsevne 5-8	Udstyrsevne 9-12
<p>Ringbrynje (+5 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Sværd (1t8; afvæbne) Spyd (1t6; spiddet) 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, 7 dagsrationer, 1 tørret ration</p>	<p>Skældpanser (+6 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Sværd (1t8; afvæbne) Langbue (1t6; plets kud), 20 pile rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin 45 sølvstykker, 7 dagsrationer, 2 tørrede rationer</p>	<p>Styrkedrik (+2 nærkampsangreb, +2 skade, +4 styrketjek; 1 dosis)</p>
Udstyrsevne 13-16	Udstyrsevne 17-18	Magisk udstyrsevne 3-4
<p>Styrkedrik (+2 nærkampsangreb, +2 skade, +4 styrketjek; 2 doser) Helbredende drik (1 dosis; 1 førstehjælpsterning)</p>	<p>Lykkemønt (<i>fordel</i> på et tjek; virker 1 gang) Flammepulver (kastes på ild; eksplosion fulgt af tæt røg) Vågelys (holder udøde på afstand)</p>	<p>Flammepulver (kastes på ild; eksplosion fulgt af tæt røg) Smedemønt (Øger chancen for at aktivere et våbens <i>effekt</i>; anvendes 1 gang om dagen) Modgiftsdrik (nyt tjek mod gifte etc.)</p>
Magisk udstyrsevne 5-8	Magisk udstyrsevne 9-12	Magisk udstyrsevne 13-16
<p>Edderkoppeolie (kan klatre på vægge og lofter og bide som edderkop) Styrkedrik (+2 nærkampsangreb, +2 skade, +4 styrketjek; 1 dosis) Vinterolie (gør metal iskoldt; våben gør ekstra skade/rustninger skader bærer) Smedemønt (Øger chancen for at aktivere et våbens <i>effekt</i>; anvendes 1 gang om dagen)</p>	<p><i>Obs: Beskrivelserne af de magiske tings effekter er gjort i kort form. Læs nærmere om tingenes effekter i beskrivelserne af dem i heftet om magiske skatte</i></p>	
Magisk udstyrsevne 17-18		

Troldfolk – udstyr og magisk udstyr

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

<p>Tryllebog Daggert (1t4; dødeligt stik) Slynge (1t4; pletskud), 20 sten 2 små sække, fyrtøj, 5 fakler, 2 stearinlys, hammer med 6 spigre, kridt, sygrej, tæppe 10 sølvstykker 5 dagsrationer</p>	<p>Tryllebog Slagkofte (+2 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Spyd (1t6; spiddet) Slynge (1t4; pletskud), 20 sten 2 små sække, stor sæk, fyrtøj, 5 fakler, 2 flasker olie, reb, pen og blæk, 4 pergamentark, tæppe 15 sølvstykker, 5 dagsrationer</p>	<p>Tryllebog Træskjold (+1 forsvar) Slagkofte (+2 forsvar) Daggert (1t4; dødeligt stik) Kølle (1t8; slå omkuld) Slynge (1t4; pletskud), 20 sten rygsæk, fyrtøj, olielampe, 2 flasker olie, 2 stearinlys, reb, pen og blæk, 8 pergamentark, tæppe 25 sølvstykker, 7 dagsrationer</p>
Udstyrsevne 3-4	Udstyrsevne 5-8	Udstyrsevne 9-12
<p>Tryllebog Læderkyras (+3 forsvar), Daggert (1t4; dødeligt stik) Sværd (1t8; afvæbne) rygsæk, lille sæk, fyrtøj, lanterne, 1 flaske olie, reb med entrehage, fløjte, spejl, hammer med 6 spigre, tæppe 35 sølvstykker, 7 dagsrationer</p>	<p>Tryllebog Træskjold (+1 forsvar) Læderkyras (+3 forsvar), Daggert (1t4; dødeligt stik) Sværd (1t8; afvæbne) Armbrust (1t6; pletskud), 20 bolte rygsæk, stor sæk, fyrtøj, lanterne, 3 flasker olie, reb med entrehage, horn, sølvspejl, tæppe, træskrin 45 sølvstykker, 7 dagsrationer</p>	<p>Begærets mønt (bruges til at kræve en andens ejendel; +4 bonus på at kræve det mod resistens; kan anvendes 1 gang)</p>
Udstyrsevne 13-16	Udstyrsevne 17-18	Magisk udstyrsevne 3-4
<p>Helbredende pulver (giver 2 førstehjælpsterner til sårede i pulverskyen; 1 dosis)</p>	<p>Helbredende drik (2 doser; 1 førstehjælpsterning) Dødemandsstøv (giftigt pulver; 1t10+3 i skade)</p>	<p>Modgiftsdrik (nyt tjek mod gifte etc.; 2 doser) Sovepulver (kastes efter folk eller i ild; får folk til at sove) Flammepulver (kastes på ild; eksplosion fulgt af tæt røg)</p>
Magisk udstyrsevne 5-8	Magisk udstyrsevne 9-12	Magisk udstyrsevne 13-16
<p>Lykkemønt (fordel 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) Flammepulver (kastes på ild; eksplosion fulgt af tæt røg) Sovepulver (kastes efter folk eller i ild; får folk til at sove) Drømmelys (kan i drømme få svar på problem) Vågelys (holder udøde på afstand)</p>	<p><i>Obs: Beskrivelserne af de magiske tinges effekter er gjort i kort form. Læs nærmere om tingenes effekter i beskrivelserne af dem i heftet om magiske skatte</i></p>	
Magisk udstyrsevne 17-18		