

Bruksföremål

FÖREMÅL	PRIS	TG	VIKT	EFFEKT
Dyrkar, avancerade	20 G	S	1	Ger en fördel för slag mot FINGERFÄRDIGHET för att dyrka ett lås.
Dyrkar, enkla	1 G	O	1	Krävs för att slippa nackdel för slag mot FINGERFÄRDIGHET för att dyrka.
Fältkök	4 G	V	2	Ger en fördel för VILDMARKSVANA vid matlagning (sid 103).
Fältranson	1 S	V	0.25	En ranson måste konsumeras per dygn, annars blir du utsvulten (sid 54).
Filt	5 S	V	1	Krävs för att slippa nackdel på slag för att uthärda kyla (sid 54).
Förstoringsglas	30 G	O	1	Ger en fördel på slag mot FINNA DOLDA TING.
Hänglås	10 G	V	—	Kan försegla dörr eller kista. Tål 20 poäng skada, skyddsvärde 5.
Karta	5 G	O	—	Krävs för att undvika nackdel på slag mot VILDMARKSVANA för att leda vägen under utfärd.
Kikare	50 G	S	1	Ger en fördel på VILDMARKSVANA för att leda vägen under utfärd.
Koger med pilar, järnspets	2 G	V	1	Krävs för att avfyra pilbåge eller armborst.
Koger med pilar, träspets	5 S	V	1	Krävs för att avfyra pilbåge eller armborst. Effekt av rustning fördubblas.
Kulram	2 G	V	1	Ger en fördel på slag mot INT vid matematiska frågor.
Parfym (10 doser)	5 G	V	1	Ger en fördel på KAR-baserade färdigheter när SL finner det rimligt.
Rep, hampa (10 meter)	1 G	V	1	Ger fördel på HOPPA & KLÄTTTRA vid klättring, kräver att repet är säkrat.
Rep, silke (10 meter)	10 G	O	—	Ger fördel på HOPPA & KLÄTTTRA vid klättring, kräver att repet är säkrat.
Sadel	10 G	V	1	Krävs för att undvika nackdel vid strid från hästryggen.
Schackspel	1 G	V	1	Motståndsslag för INT avgör vem som vinner spelet.
Sovfäll	1 G	V	1	Krävs för att slippa nackdel för slag mot VILDMARKSVANA för att slå läger.
Spelkort	5 S	O	—	Motståndsslag för BLUFFA avgör vem som vinner spelet.
Stenkulor	1 G	V	1	Kan kastas mot humanoid fiende inom 10m (en handling). Fienden måste sin nästa tur slå mot UNDVIKA (ej handling) för att kunna förflytta sig.
Tält, litet	2 G	V	2	Rymmer upp till två personer. Ger en fördel för slag mot VILD-MARKSVANA för att slå läger. Bara en person slår, andra kan hjälpa.
Tält, stort	4 G	V	4	Rymmer upp till sex personer. Ger en fördel för slag mot VILD-MARKSVANA för att slå läger. Bara en person slår, andra kan hjälpa.
Tärningar	1 S	V	—	Slumpen avgör vem som vinner spelet.
Vissla	5 S	V	—	Hörs upp till 100 meter.
Änterhake	3 G	V	1	Kan användas för att säkra ett rep. Kan kastas och säkras med slag mot HOP-PA & KLÄTTTRA upp till STY meter (STY×2 med nackdel).

Ljuskällor

FÖREMÅL	PRIS	TG	VIKT	EFFEKT
Elddon	5 S	V	—	Krävs för att tända fackla, ljus eller lykta, samt göra upp eld.
Fackla	5 k	V	1	Lyser 10m i ett skift. Slå T6 varje kvart eller om man slåss med facklan. Slocknar på 1.
Lampolja	3 S	V	1	Rymmer tio doser. Varje dos håller en lampa eller lykta brinnande i upp till ett skift.
Oljelampa	1 G	V	1	Lyser 10m i ett skift. Slå T6 varje kvart. Slocknar på 1. Att fylla och tända är en handling
Stormlykta	10 G	V	1	Lyser 10m i ett skift. Slå T8 varje kvart. Slocknar på 1. Att fylla och tända är en handling
Talgljus	1 k	V	—	Lyser 4m i ett skift. Slå T4 varje kvart eller om man är i strid med ljuset. På 1 slocknar den.

Medicinsk utrustning

FÖREMÅL	PRIS	TG	VIKT	EFFEKT
Gift, dödande (dos)	2 G × giftstyrka	O	1	Se sidan 52.
Gift, förlamande (dos)	12 S × giftstyrka	O	1	Se sidan 53.
Gift, sövande (dos)	6 S × giftstyrka	O	1	Se sidan 53.
Örtbrygd (dos)	1 G	O	1	Ger en fördel på LÅKEKONST för motstå sjukdom (sid 53).
Läkedryck (dos)	50 G	S	1	Läker 2T6 KP direkt.
Förband (10 st)	5 S	V	1	Krävs för att slippa nackdel på slag mot LÅKEKONST för att rädda liv. Varje försök konsumerar ett förband.
Kirurgiska instrument	15 G	O	1	Ger en fördel på slag mot LÅKEKONST för att rädda liv.

V = Vanlig Finns att få tag i vilken by eller marknadsplats som helst.

O = Ovanlig Finns oftast bara att köpa hos de hantverkare som tillverkar det, vilket inte nödvändigtvis innebär vilken by som helst.

S = Sällsynt Måste som regel specialbeställas av hantverkare.

Drakar och Demoner Utrustning v1.1

Mattias Svendsen 2023-09-09

Närstridsvapen

VAPEN	PRIS	TG	GREPP	STY	SKADA	BV	EGENSKAPER	RÄCKVIDD	SKADETYP
Obeväpnad	—	—	—	—	6	—		2	Krossande
Tillhygge, lätt	—	—	1H	—	8	3	Kan kastas	STR	Krossande
Tillhygge, tungt	—	—	2H	16	8+8	3		2	Krossande
Kniv	5 s	V	1H	—	8	6	Smidig, Kan kastas	STR	Stickande
Dolk	1 G	V	1H	—	8	9	Smidig, Kan kastas	STR	Stickande, Huggande
Parerdolk	2 G	O	1H	—	6	15	Smidig	2	Stickande, Huggande
Kortsvärd	8 G	V	1H	7	10	12		2	Stickande, Huggande
Bredsvärd	12 G	V	1H	10	6+6	15		2	Stickande, Huggande
Slagsvärd	25 G	O	1H	13	8+8	15		2	Stickande, Huggande
Tvåhandssvärd	50 G	S	2H	16	10+10	15		2	Stickande, Huggande
Kroksabel	10 G	O	1H	10	6+6	12	Fällande	2	Huggande
Handyxa	2 G	V	1H	7	6+6	9	Fällande, Kan kastas	STR	Huggande
Stridsyxa	10 G	O	1H	13	8+8	9	Fällande	2	Huggande
Tvåhandsyxa	25 G	O	2H	16	10+10	9	Fällande	2	Huggande
Stridsklubba	8 G	V	1H	7	4+4	12		2	Krossande
Morgonstjärna	14 G	O	1H	13	8+8	12		2	Krossande
Stridsgissel	16 G	O	1H	13	8+8	—	Fällande, kan inte parera	2	Krossande
Stridshammare, lätt	10 G	O	1H	10	6+6	12	Fällande	2	Krossande
Stridshammare, tung	20 G	O	2H	16	10+10	12	Fällande	2	Krossande
Träklubba, liten	1 s	V	1H	7	8	9		2	Krossande
Träklubba, stor	2 s	V	2H	16	8+8	12		2	Krossande
Trästav	2 s	V	2H	7	8	9	Fällande	2	Krossande
Kortspjut	5 s	V	1H	7	10	9	Kan kastas	STR×2	Stickande
Långspjut	1 G	V	2H	10	8+8	9	Lång	4	Stickande
Lans	12 G	S	1H	13	10+10	12	Lång, kräver stridstränat riddjur	4	Stickande
Hillebard	20 G	S	2H	13	8+8	12	Lång, Fällande	4	Stickande, Huggande
Treudd	5 G	O	1H	10	6+6	9	Fällande, Kan kastas	STR	Stickande
Sköld, liten	4 G	V	1H	7	8	15		2	Krossande
Sköld, stor	12 G	V	1H	13	8	18		2	Krossande
Mästersmide	×10						Minskar STY-krav med 3, ökar BV med 3		

Avståndsvapen

VAPEN	PRIS	TG	GREPP	STY	SKADA	BV	RÄCKVIDD	EGENSKAPER
Slunga	1 S	V	1H	—	8	—	20	Krossande, småsak
Kortbåge	25 G	V	2H	7	10	3	30	Stickande, kräver koger
Långbåge	50 G	O	2H	13	12	6	100	Stickande, kräver koger
Armborst, lätt	75 G	O	2H	7	6+6	6	40	Stickande, kräver koger, ingen skadebonus
Armborst, tungt	200 G	S	2H	13	8+8	9	60	Stickande, kräver koger, ingen skadebonus
Armborst, hand	90 G	S	1H	7	6+6	6	30	Stickande, kräver koger, ingen skadebonus

Rustningar & Hjälm

RUSTNING	SKYDD	PRIS	TG	EFFEKT
Läder	1	2 G	V	—
Nitläder	2	10 G	O	Nackdel på slag mot SMYGA
Ringbrynja	4	50 G	O	Nackdel på slag mot UNDVIKA och SMYGA
Plåtrustning	6	500 G	S	Nackdel på slag mot HOPPA & KLÄTTTRA, UNDVIKA och SMYGA
Öppen hjälm	1	12 G	O	Nackdel på slag mot UPPTÄCKA FARA
Tunnhjälm	2	100 G	S	Nackdel på slag mot UPPTÄCKA FARA och avståndsattacker

V = Vanlig Finns att få tag i vilken by eller marknadsplats som helst.

O = Ovanlig Finns oftast bara att köpa hos de hantverkare som tillverkar det, vilket inte nödvändigtvis innebär vilken by som helst.

S = Sällsynt Måste som regel specialbeställas av hantverkare.

Tjänster

TJÄNST	PRIS	TG	EFFEKT
Bad på vårdshus	6 k	V	Läker ett valfritt tillstånd på en kvart. Endast ett bad per dygn har effekt.
Budbärare	1 S/ km	V	Levererar meddelande till mottagaren.
Bägare vin	2 S	O	Efter två bägare/skift orsakar varje ytterligare bägare ett valfritt tillstånd.
Diligens	3 k/ km	V	Transport till angivet mål.
Festmåltid	2 G	O	Täcker dagsbehovet av mat.
Klippning	2 S	V	Läker ett valfritt tillstånd på en kvart. Endast en klippning per vecka.
Lagning av kläder	5 S	V	Tar bort effekt av trasiga kläder (sid 102).
Läkarvård	5 G	O	Slag mot LÄKEKONST lyckas automatiskt.
Lärare	5 G/skift	O	Ett skifts träning ger ett extra förbättringslag (sid 29).
Livvakt	2 G/dag	O	Speldata som typisk vakt på sidan 105.
Måltid på vårdshus	3 S	V	Täcker dagsbehovet av mat.
Skål stuvning	5 k	V	Täcker dagsbehovet av mat.
Stop mjöd	4 k	V	Efter tre stop/skift orsakar varje ytterligare stop ett valfritt tillstånd.
Vägtull	2 k	V	Medger passage.
Övernattning vårdshus, sovsal	1 S	V	Lång vila kan utföras utan slag mot VILDMARKSVANA, men slå T4 varje skift. Vid en etta snarkar någon så högt att ingen annan I salen kan sova.
Övernattning vårdshus, eget rum	5 S	V	Lång vila kan utföras utan slag mot VILDMARKSVANA.
Övernattning, ståtligt härbärke	2 G	O	Lång vila kan utföras utan slag mot VILDMARKSVANA.

Förvaring

FÖREMÅL	PRIS	TG	VIKT	EFFEKT
Flaska	1 G	V	1	Rymmer en enhet vätska.
Hink	5 k	V	1	Rymmer upp till 5 enheter vätska.
Kista	5 G	V	3	Rymmer upp till 20 viktenheter. Täl 25 poäng skada, skyddsvärde 5.
Korg	4 S	V	1	Rymmer upp till 10 viktenheter.
Lerkrus	5 S	V	1	Rymmer en enhet vätska.
Ryggsäck	3 G	V	—	Ökar bärförmåga med 2. En person kan enbart bära en ryggsäck åt gången.
Sadelväska	6 G	V	—	Ökar ett djurs bärförmåga med 2. Ett djur kan bära maximalt två sadelväskor.
Tunna	2 G	V	2	Rymmer upp till 15 viktenheter. Täl 10 poäng skada, skyddsvärde 3.

Verktyg

VERKTYG	PRIS	TG	VIKT	EFFEKT
Hacka	3 G	V	1	Gör 2T8 i skada på dörr eller vägg utan risk att själv skadas. Träffar automatiskt.
Hammare	1 G	V	1	Gör 2T4 i skada på dörr eller vägg utan risk att själv skadas. Träffar automatiskt.
Kofot	2 G	V	1	Gör 2T6 i skada på dörr utan risk att själv skadas. Träffar automatiskt.
Nål och tråd	3 S	V	—	Lagar trasiga kläder med ett slag mot HANTVERK.
Såg	5 G	O	1	Kan kapa metall eller trä på en kvart.
Slägga	3 G	V	2	Gör 2T10 i skada på dörr eller vägg utan risk att själv skadas. Träffar automatiskt.
Spade	2 G	V	1	Halverar tiden för grävarbeten.
Smidesverktyg	20 G	O	1	Krävs för HANTVERK (sid 34).
Snickarverktyg	8 G	O	1	Krävs för HANTVERK (sid 34).
Läderverktyg	5 G	O	1	Krävs för HANTVERK (sid 34).

Jakt & Fiske

FÖREMÅL	PRIS	TG	VIKT	EFFEKT
Fiskespö	8 S	V	1	Ger T4 ransoner mat vid fiske (sid 103).
Fisknät	2 G	V	2	Ger T6 ransoner mat vid fiske (sid 103).
Rävsax	3 G	O	1	Kan användas till jakt (sid 103).
Snara	5 k	V	1	Kan användas till jakt (sid 103). Kan bara användas en gång.

V = Vanlig Finns att få tag i vilken by eller marknadsplats som helst.

O = Ovanlig Finns oftast bara att köpa hos de hantverkare som tillverkar det, vilket inte nödvändigtvis innebär vilken by som helst.

S = Sällsynt Måste som regel specialbeställas av hantverkare.

Musikinstrument

FÖREMÅL	PRIS	TG	VIKT	EFFEKT
Blåshorn	6 G	V	1	Ökar räckvidden för Tonkonst till 100 meter.
Flöjt	2 G	V	1	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 2.
Harpa	8 G	O	2	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 1.
Lyra	20 G	O	1	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 1.
Säckpipa	30 G	O	1	Minskar VP-kostnaden för Tonkonst till 1 och ökar räckvidden till 50 meter.
Trumma	4 G	V	1	Ökar räckvidden för Tonkonst till 50 meter.

Lärdom & magi

FÖREMÅL	PRIS	TG	VIKT	EFFEKT
Amulett	3 G	O	—	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Anteckningsbok	5 G	V	1	Tom, kan användas som formelbok.
Bok	25 G	O	1	Ger en fördel på färdighetsslag i specifikt ämne. Ämnet påverkar priset.
Brosch	5 G	O	—	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Fjäderpenna	10 G	O	1	Kan användas för att nedteckna besvärjelser.
Formelbok	50 G	U	1	Priset varierar beroende på innehåll och kan vara mycket högre.
Krita	1 k	V	—	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Papper (ark)	2 S	O	—	Kan användas för att nedteckna besvärjelser.
Pergament (ark)	1 S	V	—	Kan användas för att nedteckna besvärjelser.
Relikskrin	5 G	O	1	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Spåkula	18 G	O	1	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Timglas	25 G	S	1	Kan användas som fokus för besvärjelser.
Trollspö	10 G	O	1	Kan användas som fokus för besvärjelser.

Kläder

PLAGG	PRIS	TG	EFFEKT
Enkel klädedräkt	5 S	V	Krävs för att slippa nackdel på KAR-baserade färdigheter.
Klädtrasor	5 k	V	Ger en nackdel på slag mot KAR-baserade färdigheter när SL finner det rimligt.
Mantel	8 S	O	Skyddar mot vissa missöden under utfärder (sid 102).
Päls	1 G	O	Ger en fördel för VILDMARKSVANA för att motstå kyla (sid 54).
Rikemansklädsel	10 G	O	Ger en fördel på slag mot KAR-baserade färdigheter när SL finner det rimligt.
Stövlar	2 G	O	Skyddar mot vissa missöden under utfärder (sid 102).

Färdmedel

FORDON	PRIS	TG	EFFEKT
Kanot	6 G	V	Kan bära två personer och 10 viktenheter.
Kärra, tvåhjulig	15 G	V	Dras av en häst eller åsna. Kan bära två personer och 50 viktenheter.
Roddbat	15 G	V	Kan bära fyra personer och 50 viktenheter.
Segelbåt	40 G	O	Kan bära sex personer och 100 viktenheter.
Vagn, fyrhjulig	30 G	V	Dras av två hästar eller åsnor. Kan bära fyra personer och 100 viktenheter.

Djur

DJUR	PRIS	TG	KOMMENTAR
Brevduva i bur	2 G	O	Flyger hem till sitt duvslag oavsett var den befinner sig.
Får	3 G	V	Ger 2T4 ransoner mat efter slakt. Köttet bör tillagas (sid 103).
Gris	2 G	V	Ger 2T6 ransoner mat efter slakt. Köttet bör tillagas (sid 103).
Ko	10 G	O	Ger T4 ransoner mat (mjölk) per dag, och 2T10 ransoner mat efter slakt. Köttet bör tillagas (sid 103).
Kyckling	4 S	V	Ger en ranson mat efter slakt. Köttet bör tillagas (sid 103).
Ridhäst	60 G	O	Kan bära ryttare och 10 enheter vikt, eller två ryttare.
Stridstränad häst	400 G	S	Kan bära ryttare och 10 enheter vikt, eller två ryttare.
Vakthund	15 G	V	Skyddar sin ägare. För speldata, se sidan 99.
Åsna	12 G	V	Kan bära 10 enheter vikt. Kan ej ridas.

V = Vanlig Finns att få tag i vilken by eller marknadsplats som helst.

O = Ovanlig Finns oftast bara att köpa hos de hantverkare som tillverkar det, vilket inte nödvändigtvis innebär vilken by som helst.

S = Sällsynt Måste som regel specialbeställas av hantverkare.