

NY UTRUSTNING

Text och bild: Daniel Schenström

Utrustningen är ny till de olika versionerna av D&D och kan användas till alla fantasyrollspel. Priserna använder D&D5s priser som grund.

All utrustning med en asterisk (*) beskrivs närmare efter utrustningslistan.

UTRUSTNING

Namn	Pris	Skada	Vikt	Egenskaper
Kanon*	400gp	6T6 slag	800lbs	Ammunition, heavy, range (150/600)
Kanonkula	3sp		2lbs	
Eldkastare*	150gp	2T6 eld	15lbs	Ammunition, heavy, loading, range (10/30)
Ångskepp*	40000gp		6 mph	
Ångvagn*	1000gp		40	Movement Rate
Mekaniserad stridsvagn*	5000gp		20	Movement Rate
Luftskepp*	60000gp		10 mph	
Bardfokus, dansvävare*	5sp			
Fyrverkeri*	5gp			
Klocka*	250gp		60 lbs	
Ångverk*	5000gp		1000 lbs	
Ångverkstad*	1000gp		1000 lbs	
Säck med kol*	3cp		10lbs	

Kanon. En kanon kan avfyras 1 gång per 2 rundor som snabbast.

Eldkastare. Varje skott använder en oljeflaska. En eldkastare kan laddas med 6 flaskor i taget.

Ångskepp. Dessa är galärer med en ångmotor och har ofta en bog i metall. De behöver någon form av brännbart material som bränsle och vatten.

Ångvagn. Detta är vagnar som istället för ett dragdjur drivs av en ångmotor. De behöver en relativt plan yta, och klarar inte av branta backar. 5 personer kan bekvämt åka i en vagn. Den behöver någon form av brännbart material som bränsle och vatten.

Mekaniserad stridsvagn. En bepansrad vagn driven av en ångmotor med inbyggd kanon på en roterbar plattform. De behöver en relativt plan yta, och klarar inte av branta backar. 4 personer kan åka i en vagn. Den behöver någon form av brännbart material som bränsle och vatten.

Luftskepp. En ångdriven jättegassballong. Dessa används för utforskning och är det mest högteknologiska i Gariska rikets armé. De privata versionerna rymmer 20 personer och deras packning. Den behöver någon form av brännbart material som bränsle och vatten.

Fyrverkeri. Varje fyrverkeripjäs kan fås i rött, grön, blått, vitt och gult. De skjuter antingen i höjden och exploderar i ett stjärnmönster, sprutar ljus i höjden likt en fontän eller exploderar uppe i höjden och regnar långsamt ner. Pjäserna ska fästas på en fast yta innan de tänds på och har 10 sekunders stubin. Ofarliga utanför 10 fots avstånd. Dexterity räddningsslag eller få 1D4 eldskada annars. Att hålla i en pjäs när den går av ger automatiskt 1D6 eldskada, i 2 rundor.

Klocka. Urverksmöbel som vrids upp en gång i veckan.

Ångverk. Detta är den minsta typen av allmän ångmotor. Den behöver någon form av brännbart material som bränsle och vatten. Den har standardingångar för att kopplas till Gariska rikets distribuerade vattenledningssystem. Ett ångverk har en lyftkraft på 2000 lbs. För mer kraft kan man kombinera fler verk, eller köpa ett större som motsvarar flera vanliga ångverk.

Ångverkstad. Detta är vad det kostar att sätta upp en verkstad som använder ett ångverk för kraft. Exempel är slagverk, kapar, sågar och liknande, allt som behövs för att driva en smedja för upp till 3 personer. Maskin för att väva tyg, och ge kraft till symaskiner för upp till 5 personer. I allmänhet gör en ångverkstad att en person kan göra 10 personers arbete.

Säck med kol. En säck kan ge kraft till ett ångverk i 1 timme.

UNIKA MATERIAL

Dessa material kommer ursprungligen från kampanjmiljön Champions of the Eternities.

UNIKA MATERIAL

Namn	Pris/enhet	Vikt
Arkalit	1 sp/kg	
Svart alderträ	10gp/stam	200lbs
Celestium	1gp/kristall	1lb
Koridit	1 sp/kg	
Energikristall	1 gp/kristall	1lb
Regnbågskvarts	10gp/kg	

Arkalit. Denna metall kan lagra elektricitet och används som en slags batteri, och för att föra över elektricitet från blixtar till energikrystaller.

Svart alderträ. Denna träsort som finns i norra delen av kontinenten är stark och brinner inte vilket gör den eftersökt för många typer av byggen. Man hittar det ofta på fartygsdäck.

Celestium. Celestium absorberar ljus för att sedan lysa upp 30 fot med ungefär samma styrka som silvermånens sken. 1 timmes laddning räcker för en dag, och en dag (8 timmar) håller i sig en vecka.

Koridit. En extremt hård bergart med ungefär samma vikt som järn. Svårarbetad men säljs som skivor och skärvor att användas som material för sköldar, bröstplåtar och liknande.

Energikristall. Denna kristall kan lagra ljus och värme. Dess varmhets och ljus motsvarar det den laddas med och varar ett dygn.

Regnbågskvarts. Regnbågsskimrande sten som används till smycken, eller om man är väldigt rik till större dekorationer.

DROGER

Droger är lagliga i alla länder, men det kan finnas lokala förbud eller regler kring dem. Priserna är per dos om inte annat anges, och 100 doser väger 1lb.

DROGER

Namn	Pris
Tobak	1cp/10doser
Älvpulver	1cp
Pergamin	1sp
Pergalöv	1cp/5
Orchtå	1cp

Tobak. Det finns flera typer av tobak med olika dofter och smaker. Tobak finns som piptobak, tuggtobak, röktoak (för vattenpipor), cigarett (i Gariska riket och på Prinsöarna), snus.

Älvpulver. Denna drog används av en del präster för att komma närmare sina högre väsen, men är mer utbredd som en rekreationell drog världen över. Drogen som inhaleras på lämpligt sätt är gjorda på torkade blommor från Älvrosen, en vanlig växt på grässlätter på södra delen av kontinenten. Bönder är inte förtjusta i dem och plockar bort dem från sina beteshagar. Användaren blir först väldigt avslappnad (inom någon minut) och ser sedan olika fantastiska syner, som drömmar fast mer actionfyllda och mer kalejdoskopiska som varar ungefär en timme. De flesta somnar sedan och

sover mellan 6 och 10 timmar och vaknar väldigt utvilad. En slöhet, liknande nyvakenhet varar i ungefär 20 timmar efter detta.

Pergamin. För den som behöver extra kraft och energi är pergamin lösningen, för ett tag. Pergamin är en destillerad, starkare form av Pergalöv. Den stänger av kroppens sömnbehov, hunger, bildningen av mjölksyra, och får sinnena att kännas förstärkta. En dos varar ungefär 24 timmar. Ungefär 24 timmar efter att dosens positiva effekt gått ut så kommer dess nackdel. Man blir väldigt trött och har väldigt svårt att hålla sig vaken (Fysik-räddningsslag mot 20) och sover dubbelt så länge som vanligt. Ens hunger har kommit åter och behöver stillas. Magen brukar krasha (Fysik-räddningsslag mot 20) och ge en många snabba besök på ett dass under en eller två dagar. Drogen är beroendeframkallande om den används mer än en gång per vecka i en månad och man behöver en dos per vecka det första året. Ens tolerans efter den tiden halverar drogens effekt och nackdel, men dosbehovet ökar till 2 per vecka.

Pergalöv. Denna drog består av färskt pergalöv som tuggas. Den stänger av kroppens sömnbehov, hunger, bildningen av mjölksyra, och får sinnena att kännas förstärkta. En dos varar från några minuter efter att du börjar tugga dem till 2 timmar efter att du slutat. Ungefär 6 timmar efter att dosens positiva effekt gått ut så kommer dess nackdel. Man blir väldigt trött och har svårt att hålla sig vaken (Fysik-räddningsslag mot 14) och sover dubbelt så länge som vanligt. Ens hunger har kommit åter och behöver stillas. Magen kan ibland krasha (Fysik-räddningsslag mot 14) och ge en många snabba besök på ett dass under det närmsta dygnet.

Orchtå. Denna svamp som säljs torkad röks vanligen i pipa, eller i från ett fat. Den kan också hällas i vatten och drickas. Oavsett tillvägagångssätt så är resultaten en exalterad känsla (+2 på Räddningsslag för rädsla och aversion), reducerad smärtekänsla (1T4 extra temporära Livspoäng) och en reducerad förmåga att tänka efter (Nackdel på alla slag som involverar HÄN, INT, VIS eller korrekt socialt beteende). Känslan håller i sig 1T4 timmar och klingar sedan snabbt av. En nackdel är att det finns en chans att man går bärsärk (1 på 1T20, se nedan) och därför är den förbjuden på en del barer i annars toleranta områden.

Alkohol. Den i de flesta regioner vanligaste drogen dricks av de flesta men i fomer med väldigt låg alkoholhalt. Det som tas upp här är om man druckit sig berusad och full.

Berusad: Alkoholen ger en exalterad känsla (+2 på Räddningsslag för rädsla och aversion), reducerad smärtekänsla (1T4 extra temporära Livspoäng) och en reducerad förmåga att tänka efter (Nackdel på alla slag som involverar HÄN, INT, VIS eller korrekt socialt beteende). Känslan håller i sig 1T4 timmar och klingar sedan snabbt av om man inte fyller på. Då blir man automatiskt full. Efter den initiala perioden blir personen en glad, ledsen, otrevlig eller bråkig drucken. (Bestäms av dig, eller slå 1T4 första gången det händer. Resultatet är rollpersonens typ om inget drastiskt händer i dennes liv.)

Full: Alkoholen ger en exalterad känsla (+2 och Fördel på Räddningsslag för rädsla och aversion), reducerad smärtekänsla (1T8 extra temporära Livspoäng) och en reducerad förmåga att tänka efter (-4 och Nackdel på alla slag som involverar HÄN, INT, VIS eller korrekt socialt beteende). Känslan håller i sig 1T4 timmar och klingar sedan snabbt av om man inte fyller på. Då blir man automatiskt utslagen och somnar inom 1T2 timmar.

BÄRSÄRKAGÅNG

Slå 1T20:

1-5: Du ger dig på närmaste person och slåss till du stupar (maximalt Fysik antal rundor).

6-10: Du springer som vore du gudarnas budbärare, allt vad du orkar tills du stupar av utmattning.

11-15: Du hoppar på bord och stolar, svingar från takbjälkar medan du skriker förolämpningar och fula ord. Detta håller på i Fysik antal minuter.

16-20: Du är vig som en djungelkatt, och lätt som en fjäder. Detta bevisar du genom att försöka klättra upp på nåt sjsst tak och kasta dig ut för det. Detta håller i sig din Fysik antal rundor, sen vill du sova i ett rede (kanske en väldigt tunn, låda) några timmar.

MAGISKA FARKOSTER

Dessa farkoster kommer från kampanjmiljön Spelljammers. Förutom Spelljammers i sig så finns också flygande skepp som bara kan flyga inom atmosfärer. Det inkluderar även svävande småfarkoster som bär mellan en och 6 personer. Priserna är på en nivå som gör att många övergett rid- och dragddjur för farkosterna som håller längre, är bekvämare och inte tröttnar. De manövrerar ungefär på samma nivå som en häst.

MAGISKA FARKOSTER

Typ	Kostnad	Hastighet	Bärkapacitet
1-sitsare	100gp	30	250 lb.
1+1passagerare	120gp	30	500 lb.
3-sitsare	150gp	30	750 lb.
4-sitsare	180gp	30	1000 lb.
5-sitsare	200gp	30	1300 lb.
6-sitsare	230gp	30	1600 lb.

TILLVAL

Typ	Ökad bärkapacitet*	Ökat skydd**	Ökad hastighet
1-sitsare	50gp/100 lb.	+50gp/AC, max 20	+10gp/ft, max 60*
1+1passagerare	50gp/100 lb.	+50gp/AC, max 20	+10gp/ft, max 60*
3-sitsare	75gp/100 lb.	+70gp/AC, max 20	+12gp/ft, max 60*
4-sitsare	100gp/100 lb.	+90gp/AC, max 19	+10gp/ft, max 50*
5-sitsare	200gp/100 lb.	+100gp/AC, max 18	+10gp/ft, max 45*
6-sitsare	500gp/100 lb.	+110gp/AC, max 18	+10gp/ft, max 40*

*Man kan max höja till dubbla fordonets grundvärde.

**Farkosterna har i grund 12 i AC.