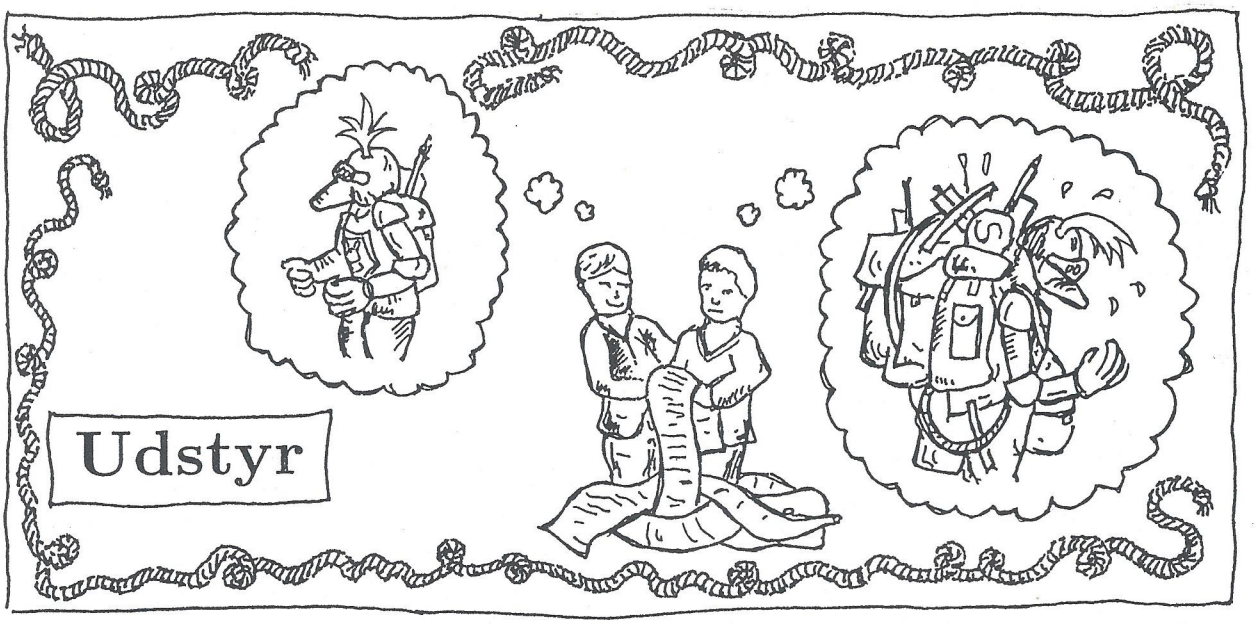


Indledning

Udstyr benyttes af spillerne til mange ting, og det er normalt et problem for spillerne at slæbe alt deres udstyr på sig. Derfor er det vigtigt at have et pakdyr eller deponere det tungeste derhjemme. (man kan selvfølgelig også dyrke muskeltræning...)

Nedenstående liste er det mest almindelige udstyr, men spillerne kan blot spørge deres Spillemester om nye ting, så vil han straks finde ud af om de kan skaffes og hvor meget de er værd. Disse priser er engrospriser, og enhver fornuftig købmand vil lægge 50 – 100 % oveni. Husk, at håndværkere ikke vil købe en vare, de selv kan lave. Spillemesteren bør tage højde for, at nogen varer er sværere at få fat på i visse områder.



Klæder		
Navn	Pris	Vægt
Hat eller hue	8js	$\frac{1}{2}$ #
Kappe med træspænde, lærred	3js	4 #
Kutte, vævet uld	2ks	7 #
Lærredsskjorte	18js	1 #
Handsker, læder, korte, et par	9js	1 #
Bælte, læder, træspænde	3js	–
Kjortel, lærred	2ks	2 #
Bukser, lærred	2ks	2 #
Støvler, blødt læder, et par	18js	1 #
Sko, blødt læder, et par	9js	$\frac{1}{2}$ #
Sandaler, et par	6js	–
Net, m^2, (til fiskeri kræves 4 m^2)	9js	$\frac{1}{2}$ #
Telt, 4x3 m, plads til 5 personer	15ks	30 #
Telt, 2x2 m, plads til 2 personer	5ks	10 #
Skind, læder, pr stk, (bæver, ulv og lign.)	3js	2 #
Skind, læder, m^2 (Okse og lign.)	6js	2 #
Klæde, lærred pr. m^2	6js	1 #
Klæde, vævet uld pr. m^2	4js	1 #

Transport		
Navn	Pris	Vægt
Hest, almindelig	1ss	2000 #
Saddeltøj, seletøj etc.	6ks	30 #
Hestevogn, en-hestes	1ss	400 #
Brevdue, incl. træbur	3ks	4 #
Kano, skind, 3 personer	6ks	42 #
Robåd, træ 5 personer	4ss	160 #
Lille sejlbåd, fiskerbåd	8ss	4000 #

Udstyrsliste

Opbevaring		
Navn	Pris	Vægt
Rygsæk, læder	2ks	5 #
Skuldertaske, læder	1ks	2 #
Pung, lille læder	2js	–
Sæk, lærreds (1 x $\frac{1}{2}$ m)	8js	–
Vand- eller vinskind, tomt (2 ltr)	1ks	1 #
Flaske, glas ($\frac{1}{2}$ ltr)	2ks	1 #
Flaske, keramik ($\frac{1}{2}$ ltr)	6js	1 #
Lille træskrin (15x10x7 cm)	1ks	1 #
Stort træskrin (50x30x25 cm)	2ks	4 #
Tønde,50 ltr	2ks	4 #
Spand, 5 ltr	18js	2 #
Keddel (3 ltr), gryde (4 ltr), pande e.l.	3ks	6 #
Pilekogger til 10 pile	6js	1 #

Mad		
Navn	Pris	Vægt
Frisk mad, til 1 dag, holdbar 3 dage	3js	2 #
Tørret mad, til 1 dag, holdbar 100 dage	5js	2 #
Krydderurter — se planter s. 96 ff	–	–
Vin, pr. liter, uden flaske	2js	2 #
Øl, pr. liter, uden flaske	$\frac{1}{2}$js	2 #

Service		
Navn	Pris	Vægt
Tallerken, metal	1ks	$\frac{1}{2}$ #
Tallerken, træ	6js	12 #
Bestik (Kniv, gaffel eller ske), metal	4js	–
Krus, ler	6js	1 #
Krus, metal	1ks	$\frac{1}{2}$ #
Krus, træ	1ks	$\frac{1}{2}$ #

Reb		
Navn	Pris	Vægt
Klatrereb, 10 m, 1 cm tyk, styrke 2000 #	9js	1 #
Alm. reb, 20 m, $\frac{1}{2}$ cm tyk, styrke 600 kg	9js	1 #
Snor, ca. 10 m, sejlgarn	2js	–
Kæde, 1 m, 3 cm tyk, styrke 3000 kg	1ks	6 #
Kastekrog, metal, 3 spidser	1ks	3 #

Lys		
Navn	Pris	Vægt
En fakkel, brændetid 1 time	1js	1 #
Lanterne, brænder 6 timer på $\frac{1}{2}$ liter olie	2ks	2 #
Trælygte, til stearinlys	1ks	2 #
Vokslys, brænder 2 timer	1js	–
Lysestage, træ	3js	$\frac{1}{2}$ #
$\frac{1}{2}$ liter olie, uden flaske	3js	1 #
Fyrtøj, i lille træskrin	18js	2 #

Musikinstrumenter		
Navn	Pris	Vægt
Fløjte	1ks	–
Lut, citar og lign.	3ss	4 #
Signalhorn	1ss	2 #
Klokke	3ks	1 #
Tromme	3ks	2 #

Redskaber		
Navn	Pris	Vægt
Fjerpen	$\frac{1}{4}$js	–
Blæk, lille keramikflaske	2ks	1 #
Papir, pr. ark	1js	–
Bog, 100 sider, læderbind	8ss	2 #
Kulpen	1js	–
Kridt	$\frac{1}{4}$1js	–
Dirk, kile, nøgle og lign., metal	3js	–
Synål, fiskekrog og lign., ben	1js	–
Nagler, pløkke og lign., træ	1js	–
Mejsel, metal	6js	1 #
Skovl, metal	1ks	3 #
Hakke, metal	2ks	8 #

Diverse		
Navn	Pris	Vægt
Førstehjælpsudstyr, nok til 10 gange	6js	1 #
Terning	1js	–
Lup	2ks	–
Briller	6ks	–
Timeglas	6ks	1 #
Spejl, metal	2ks	1 #
Spejl, glas	4ks	1 #
Tobak, ca. 20 stop	6js	–
Pibe	2ks	–
Røgelse, i lille pose	1ks	–
Røgelseskar, metal	6js	1 #
Fem pile, til bue, metal spids	1ks	1 #
Tre pile, til armbrøst	1ks	1 #
Gift, 1 skade pr. time i 2d10 timer	2ks	–

pund = $\frac{1}{2}$ kg

– betyder at objektet ikke vejer noget særligt

Det er op til spillerens (og især Spillemesterens) sunde fornuft at afgøre, hvor meget der kan være i de enkelte tasker, rygsække og lign.

Bæreevne

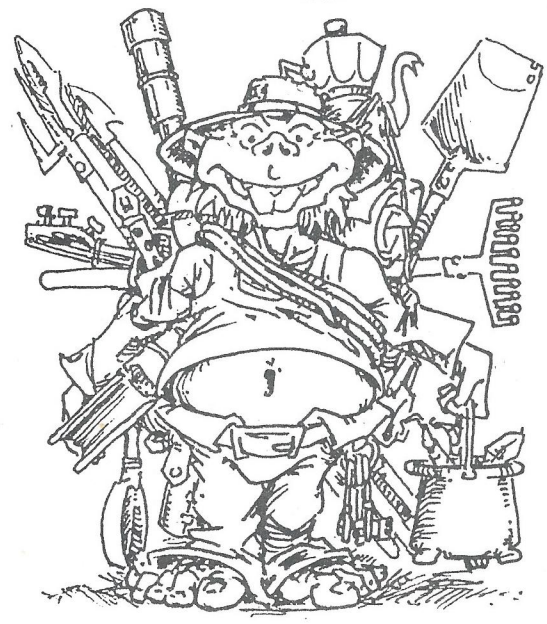
Da en spiller ikke kan gøre alt, hvis han er overlæsset med udstyr, er der lavet nogle regler for, hvor meget man kan bære uden at få problemer med sine evner. Ideen med dette system er at gøre det intuitivt nemt at forstå, hvilke evner der påvirkes af ens forskellige udstyr. De steder, man bærer udstyr, er derfor delt op i små grupper, som passer til kroppens enkelte områder. Dette system passer sammen med rustningssystemet med hensyn til, hvordan kroppen er opdelt.

Kroppen er opdelt i følgende områder med hensyn til bæreevne:

Træfområder	Navn	Bæreevne
12	Hovedet	2/10 styrke
9,10,11	Rygsæk og ryg	3/4 styrke
10,11	Bryst,Mave,Taske	1/3 styrke
9	Bælte,Skridt,Punge	1/2 styrke
5,7	Højre arm	1/2 styrke
6,8	Venstre arm	1/2 styrke
1,3	Højre ben	1/3 styrke
2,4	Venstre ben	1/3 styrke

Når spilleren nu samler sig noget udstyr, kan han placere det på et eller flere af disse områder. Det meste udstyr vil kun være på et enkelt område, men enkelte dele, f.eks. en ringbrynje, kan dække flere, og vil således være noteret flere steder. Hvis udstyr dækker flere træfområder, vil vægten være fordelt på disse. For eksempel vil en ringbrynje, der dækker kroppen og overarmene være fordelt over 8 områder, nemlig 3 på forsiden af kroppen, 3 på bagsiden og 1 på hver arm.

Når udstyret er fordelt, kan man tælle vægten af de enkelte grupper sammen. Fordelen ved dette er, at det er nemt at tilføje en ny ting, da den kun vil influere på en enkelt lille gruppe, istedet for på en stor udstyrsliste. Vægten skal *altid* måles i pund (1 pund er i dette spil 1/2 kg, og noteres med tegnet #).



Belastning

Nu ser man om en eller flere områder er overbelastede. Dette er relativt nemt, da hvert område kan bære en vis fraktion af spillerens styrke. Hvis spilleren f.eks. har 60 i styrke, kan han på hver arm bære 30 #. Hvis han bærer på mere end dette, vil nogle slag blive svære. Han kan dog aldrig bære mere end det dobbelte. (I eksemplet vil dette sige 60 # max pr arm).

Der findes tre katagorier for, hvornår et slag bliver svært. Disse er følgende:

A) Evner i denne katagori vil blive svære slag, hvis der er overbelastning på et eller flere områder:

   Styrke. Påvirkes kun som evne.

   Udholdenhed. (For det meste).

   Nævekamp. (Nogle gange katagori B).

   Undvige.

   Klatre.

   Svømme.

   Akrobatik.

B) Evner i katagori B vil kun blive svære, hvis det område som er tilknyttet evnen er overbelastet:

   Våben. Våbenarmen.

   Parere. Våbenarmen.

   Skjold. Skjoldarmen.

   Kaste/Gribe. Kastearmen.

   Udbrydning. Hænderne, nogle gange alt.

C) Denne evne kræver 'stille' påklædning for ikke at blive svære:

   Snige/Skjule.

Bemærk, at det største bidrag til vægt kommer fra våben og rustning. Våben bør noteres i hånden og ikke i skeden, da spilleren normalt vil have sit våben i hånden, når han slås. Spilleren bør dog sikre sig, at han kan bære det i skeden. Nogle gange vil vægten af våbenet gøre kampslag til svære slag, når spilleren har det i hånden. I disse tilfælde vil vi anbefale at finde et lettere våben. Husk også at skuldertaske, rygsæk og punge vejer noget i sig selv. (1 mønt vejer ca 1/10 #).

Meget udstyr 'vejer ikke noget'. Dette gælder fjerpenne, kridt og lign. Spilleren bør dog samle alt dette sammen og notere det som 1 eller 2 #.

Husk endvidere, at noget udstyr kan være placeret, så man ikke kan få fat i det. Hvis en spiller bærer en armbrøst, et reb og to kaste spyd på ryggen, vil det nok være så sammenfiltret, at han ikke nemt kan få fat i armbrøsten. Spillemesteren har altid det afgørende ord, når det gælder placeringen og vægten af udstyr. Han kan altid lave ekstra regler og forbud, så spilleren bør selv i forvejen sørge for, at dette ikke sker. En god tegning er spillerens bedste argument for, at noget kan lade sig gøre.

