

Utrustning

Utrustning

Text och sättning: Daniel Lehto

Vardaglig utrustning

UTRUSTNING	EFFEKT
Anteckningsblock	
Armbandsur	Visar tid på dygnet, datum, väderstreck och annan matnyttig information.
Axelväska	5 liter.
Batterier	Räcker för 4 timmars användning för till exempel en ficklampa.
Bil	Kräver körkort.
Borste	
Bälte	
Cykel	Fyrdubblar förflyttningen.
Drönare	Med filmkamera, navigeringsutrustning och internt batteri med solcellsladdning. Sändaren räcker 2 km.
Dykturstning	Fungerar på upp till 20 meters djup. Syre för 2 timmar.
En uppsättning tärningar	Komplett uppsättning rollspelstärningar.
Epa-traktor	Maxhastighet 30 km/h. Kräver AM-körkort.
Ficklampa	Batteriet räcker för 4 timmars användning.
Filt	Håller värmen ned till -10 grader.

Utrustning

Fiskenät	+1T för att överleva i vildmarken.
Fiskesjö	+1T för att överleva i vildmarken.
Fiskeväska med drag och lina	
Fyrhjuling	Maxhastighet ca 60 km/h.
Fällkniv	
Första hjälpenkit	+1T för att stoppa blödningar.
Gitarr	
Hammare	
Hatt med myggnät	
Hänglås	
Hörlurar	
Kam	
Karta	+1T för att orientera i vildmarken.
Kedja	
Kikare	+1T på Upptäckslag vid spaning.
Klätterutrustning	+1T för att klättra
Kniv	
Kompass	+1T för att orientera i vildmarken.
Kommunikationsradio	5 km räckvidd.
Konservburk	Med 2 portioner mat.
Laptop	8 timmars batteritid
Moped	Kräver AM-körkort. Maxhastighet 45 km/h. Kräver AM-körkort.
Myggmedel	
Packlår	Rymmer 50 liter.
Paraply	
Penna	

Utrustning

Portabla högtalare	3 timmars batteritid.
Powerbank	Laddar en smartphone på ca 1 timme. Räcker till två hela laddningar.
Presenning	4x6 meter. Prasslar. Vattentät.
Rakhyvel	
Regnställ	
Rep	10 meter. Håller för upp till 500 kg.
Resväska	
Rubiks kub	
Ryggsäck, liten	Rymmer 10 L.
Ryggsäck, stor	Rymmer 25 L.
Skateboard	
Slagsträ	+2 skador vid strid.
Smartphone	Batteriet räcker 48 timmar i standbyläge och 12 timmar vid användning.
Sovsäck	Klarar kyla ned till -18 grader.
Spade	
Stormkök	T-sprit krävs som tillbehör.
Surfplatta	Batteriet räcker 48 timmar i standbyläge och 8 timmar vid användning.
Systemkamera	Gammal, manuell kamera, med antingen 24- eller 36-bilder på filmrullarna.
Systemkamera, digital	Batteriet räcker 48 timmar i standbylä- ge och 8 timmar vid användning. Hög upplösning. Med vissa objektiv kan den fungera som en kikare.
Såg	
Termos	Håller dryck varm upp till 6 timmar.

Utrustning

T-röd	För spritkök.
Torkad fältranson	Påse, blandas med vatten och kokas. 2 portioner.
Tält	
Tändare	
Tändstickor	
Vattenflaska	0,75 liter. Går att hänga i bältet.
Vedyxa	
Verktyglåda	Med en standarduppsättning verktyg.

Utrustning

Särskilda föremål

UTRUSTNING	EFFEKT
Blixtgenerator	Blixtgeneratoren är bara en prototyp, med vissa barnsjukdomar. Vid användning måste bäraren först slå 3T. Om två av tärningarna visar 6, kommer generatoren bara att fräsa och lukta bränt. Visar alla tre tärningar 6, exploderar maskinen och tillfogar bäraren 1T skada. När den fungerar är den dock riktigt bra. Den kan skjuta energiblixtar upp till 20 meter. Energiblixtarna ger inte direkt någon skada, men paralyserar den de träffar. Blixtgeneratoren laddas genom ett vanligt vägguttag över natten. En fulladdad blixtgenerator räcker till 10 blixtar.
Exoskelett	Exoskelettet ser ut som följsamma metallskenor, vilka kläder bärarens kropp. Med exoskelettet ökar bärarens styrka med +1. Nackdelen är att det är otympligt och inte kan gömmas under kläderna eller i ryggsäcken.
Fasningsmaskin	Maskinen består av ett pannband, handskar, klumpiga skor och en ryggsäck med batterier och kablar till maskinens alla delar. Nackdelen med maskinen är att den är tung, så om bäraren saknar superstyrka minskar förflyttningen med hälften. Den stora fördelen är att Fasningsmaskinen fungerar som Gå genom väggar nivå 3, se regelboken s. 122. En laddning räcker för 30 minuters användning.

Utrustning

Kraftförstärkare	Kraftförstärkaren ser inte mycket ut för världen, den är formad som ett ganska grovt armband i silver. Armbanden är omkring en centimeter tjockt och innehåller avancerad nanoteknik. Armbandet ökar tillfälligt en av bärarens superkrafter med en nivå. Varaktigheten håller i fem minuter och sedan måste kraftförstärkaren laddas om under 24 timmar innan den fungerar igen.
Krafthandskar	Fungerar som Superbra Slagsmålsteknik nivå två (undantaget dubbla attackslag per Runda), se regelboken sidan 83. Handskarna behöver laddas 8 timmar, vilket ger fyra attacker, innan handskarna är urladdade.
Raketstövlar	För flygning. Fungerar som superkraften Flyga, nivå ett. Se regelboken sidan 133. Behöver laddas regelbundet för att inte bli utan ström i batterierna. En laddning räcker för att flyga 5 km.
Rotorpack	För flygning. En flygapparat bärs som en rygsäck med en stor propeller på ryggen. Rotorpaketet kan uppnå hastigheter av 50 km/h. Den drivs med solceller, men laddar inte lika fort som den förbrukar energi. En laddning räcker till maxhastighet under 30 minuter, eller 25 km/h under 1,5 timmar. Därefter måste den laddas under minst 8 timmar i dagsljus innan den är färdigladdad.
Rökpuff	Små bollar som, när de kastas på något, exploderar i ett stort rökmoln. Röken är helt ofarlig, men den skymmer sikten helt för alla som vistas inne i rökmolnet. En rökpuff kan kastas Styrka x 3 meter. Rökmolnet har en diameter på 8 meter. Röken upplöses efter en minut.

Utrustning

Röntgenglasögon Dessa ser ut som en blandning mellan solglasögon och en skidmask. Röntgenglasögonen ser genom de flesta väggar (dock inte väggar av metall). De kan även användas för att se om skurkar bär dolda vapen, om någon är fast inne i en brinnande eller nedrasad byggnad, eller för att se om någon brutit ett ben. Röntgenglasögonen kan användas under 30 minuter innan de måste laddas igen. Röntgenglasögonen laddas av solenergi. De behöver bara ladda under en timme för att vara fulladdade.