MAGISK DAGGER 1

Kniven ser heilt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor vere magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for din vanlege dagger.
Denne gir 1d4 + 4 i skade.

MAGISK GREAT AXE 2

Øksa ser heilt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor vere magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for din vanlege dagger.
Denne gir 1d12 + 4 i skade.

MAGISK LONGSWORD 3

Sverdet ser heilt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor vere magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for hakka di.
Denne gir 1d10 + 4 i skade.

MAGISK CROSSBOW 4

Armbrøsten ser heilt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor vere magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for hakka di.
Denne gir 1d8 + 1 i skade.

MAGISK DAGGER +1 1

Kniven ser heilt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor vere magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for din vanlege dagger og legg på 1.
Denne gir 1d4 + 5 i skade.

MAGISK GREAT AXE +1 2

Øksa ser heilt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor vere magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for hakka di og legg på 1.
Denne gir 1d12 + 5 i skade.

MAGISK LONGSWORD 3

Sverdet ser heilt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor vere magisk.

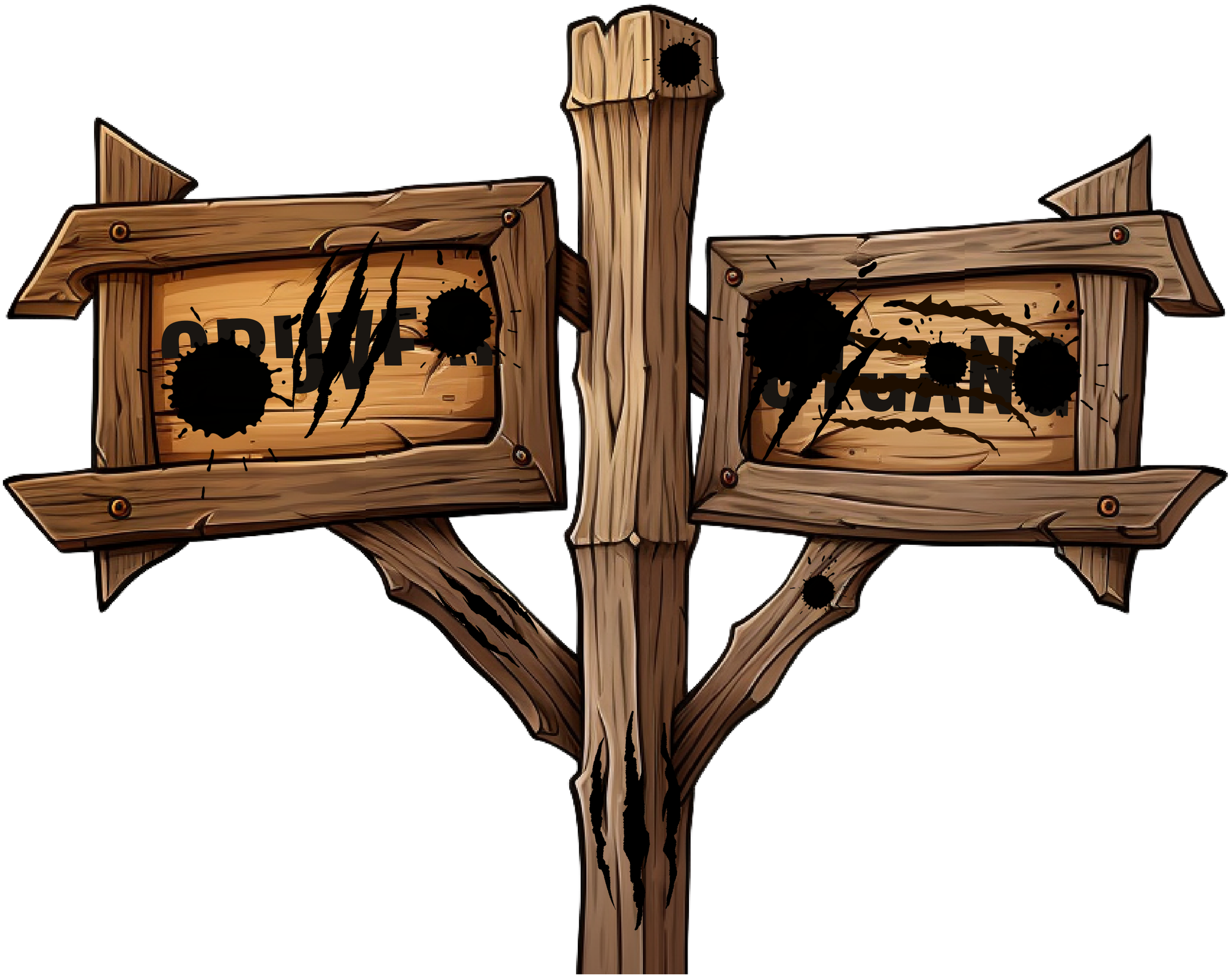
Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for hakka di og legg på 1.
Denne gir 1d10 + 5 i skade.

MAGISK CROSSBOW + 1 4

Armbrøsten ser heilt ny ut etter tusen år(?) på lager, og må derfor vere magisk.

Ta utgangspunkt i "to hit"-feltet for hakka di og legg på 1.
Denne gir 1d8 + 2 i skade.

VEDLEGG 2



Sogndal Kulturhus

VEDLEGG 3

HOGGTANN MEDIA