

Magiske skatte

Magiske ting kommer i mange former og med mange forskellige effekter. Der er overordnet tre typer magiske ting – de midlertidige, de almindelige og de unikke – og de er opdelt som følger:

Midlertidige magiske ting: magiske skatte, der kun kan anvendes en gang eller et begrænset antal gange. Det dækker over magiske mønter, fortryllede lys, tryllepulvere og trylledrikke.

Almindelige magiske ting: magiske skatte, som er udbredte, og som mange helte støder på mere end en gang i deres liv. Kategorien dækker over mange af de magiske ting i stil med foregående kategori, og består som oftest af magiske mønter.

De to kategorier af midlertidige magiske ting og almindelige magiske ting indeholder skatte, som heltene kan begynde deres karriere med.

Unikke magiske ting: Disse er magiske skatte i form af rustninger, våben, skjolde, tryllestave og fortryllede genstande, som der hver især kun findes en af, og som hver især besidder særegne evner, der ikke eller kun sjældent genfindes i andre magiske skatte¹. Unikke magiske skatte har ofte en dragende effekt, hvor deres ejere bevidst eller ubevidst kommer til at bruge dem.

¹ Obs. I modsætning til D&D findes der ikke *magical longsword+1* og lignende typer af klassiske magiske skatte. Det magiske +1 våben er erstattet af unikke magiske våben, og tilsvarende gælder det for rustningerne.

Magiske mønter

Disse mønter er alle permanente i deres effekt. Nogle udstråler hele tiden effekten, mens andre skal aktiveres med et trylleord, en gestus eller ved simpelthen at finde mønten frem. Magiske mønter kan typisk identificeres med et sansemagi 10-tjek.

Lokkemønt – lagt frit fremme, lokker den enhver, der ser mønten til, at samle den op. Resistensstjek mod 12 for ikke at træde frem og gribe mønten. Effekten virker så længe den kan ses.

Lusket mønt – denne mønt vender altid tilbage til sin ejermand, hvis denne bruger mønten til at handle for.

Smedemønt – smedet af dværge har mønten den særlige evne at den kan slibe skarpe våben. Hvis mønten bruges til at skærpe en klinge, vil våbnets *effekt* kunne aktiveres på 18-20 i den næste kamp. Magien holder en time eller til en kamp, og mønten kan anvendes 1 gang om dagen.

Månemønt – om natten udstråler månemønter samme lysskær som månen. Er det nymåne, stråler den som nymånen, og er det fuldmåne, stråler den som fuldmånen. Væsner og effekter, der påvirkes af måneskær, påvirkes også af månemønter, som f.eks. varulve.

Midlertidige magiske mønter

Midlertidige magiske mønter har et begrænset antal anvendelser. De anvendes ofte ved at slå plat og krone, og de identificeres også med et sansemagi 10-tjek.

Lykkemønt – skænker *fordel* på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

Begærets mønt – når denne mønt aktiveres, gives brugeren evnen til at kræve en ting af en anden person ved at se personen i øjnene og kræve noget, som de har i besiddelse, som de derefter overdrager; parlay: Krav+4 mod Resistens (mental).

Magiske olier

Magiske olier er midlertidige magiske ting, og de fungerer ved at påføres ting. En flaske med magisk olie rummer typisk 1-3 doser, som skal påføres ting eller personer for at virke. Magiske olier tager et par minutter at påføre (og kan derfor ikke påføres midt i en kamp). Magiske oliers effekter varer 60+1t6x10 minutter, hvis ikke andet er angivet. Magiske olier identificeres med et sanset magi-tjek 11.

Edderkoppeolie – denne olie giver personen evnen til at klatre på gulve og lofter som en edderkop, og personens kæber forvandler sig til at ligne en edderkops. Vedkommende kan angribe med dem; Angreb: Edderkoppebid+6; skade 1t4+gift; gift: rul mod resistens (gift) med +2 bonus; ved succes rammes personen af smerter, som giver ulempe i 1t4 runder.

Svæveolie – personer påført denne olie, kan ved tankens kraft svæve lodret op og ned. De kan svæve 10m op i en runde. De kan ikke løfte andre med sig, og bliver de besværet af tunge ting, vil de dale langsomt ned. Svæveolie beskytter også mod fald; hvis en person pludselig falder, svæver denne langsomt ned.

Flammeolie – denne olie beskytter mod ild og flammer, samtidig med at den holder personen varm (og iført tøj eller i solskin begynder personen tydeligt at svede). Påført kan personen modstå de første 10 point skade fra ild og flammer hver runde, indtil 30 point er blevet ignoreret.

Stenolie – sten, der påføres denne olie, kan brænde, som om det var kul. Stenolie kan bruges til at bygge bål af sten eller til at brænde sig gennem stenvægge. En dosis er nok til 1 kubikmeter sten.

Vinterolie – metaller, der påsmøres olien, bliver iskolde. Våben bliver farligere med deres frosne klinger, mens rustninger bliver isnende kolde. Våben påført olien giver 1t8 i frostskaade ved siden af våbnets skade (dvs. frosne våben giver op til to sår) – effekten holder kun til et succesfuldt angreb, men en dosis er nok til seks våben. Frostne rustninger giver bæreren 1t8 i skade, hvorefter effekten ophører.

Trylledrikke

Trylledrikke er midlertidige magiske ting, og de virker ved at blive drukket. En flaske med en trylledrik rummer typisk 1-3 doser. Trylledrikke kan identificeres ved at smage forsigtigt på dem (*intelligens-tjek 14 eller Sanse magi-tjek 8*). Trylledrikke tager et øjeblik at indtage, og det kan gøres i en kamprunde. Effekten af en trylledrik er en time + 10-60 minutter, hvis der ikke er angivet andet for trylledrikken.

Helbredende drik – denne drik heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

Styrkedrik – denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +2 angreb, +2 skade og +4 på styrketjek.

Modgift – denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med *fordel*. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

Efterårsblæst – i denne drik er essensen af efterårsblæsten destilleret, og drikker man væsken, kan man spy et kraftigt vindpust. Alle i område 2m bredt og 20m langt rammes af et kraftigt vindpust, som slår dem omkuld og vælter ting (angreb: vindpust+4; skade: væltes omkuld, kan enten bruge en runde på at rejse sig, eller rejse sig med det samme og få ulempe resten af runden). Med pustet følger løv og visne blade.

Destillerede sjæle – Destillerede sjæle kan bruges til at aktivere nekromantisk magi. Troldkarle af den nekromantiske skole kan bruge deres troldkyndighed ved at spendere indholdet af en flaske uden at det tæller, som en af de gange om dagen, de kan aktivere deres evne. Indholdet af flasken kan også bruges til at aktivere en nekromantisk formular, som troldkarlen (uanset skole) har memoriseret uden at den memoriserede formular er spenderet. Der skal spenderes en flaske pr. formular-niveau, der skal anvendes. Sjælen går tabt ved anvendelsen, og mange folk betragter destilleringen og anvendelsen af destillatet som en uetisk eller ond handling.

Tordenblod – en voldsom energi frigives i brugeren, der ikke kan stå stille, men kan mærke voldsomme kræfter skylle gennem kroppen. Med tordenblod i kroppen kan helten ikke føle frygt, og helten kan ikke holde sig i ro (*ulempe* på tjeks, der kræver tålmodighed eller en rolig hånd), og med tordenblod kan den drikkende modstå lyn og elektricitet (ignorer de første 20 point i skade i hver runde, indtil 80 point er absorberet, hvorefter trylledrikken straks ophører). Trylledrikken giver desuden en ekstra effekt:

Kraftslag – hvis der rulles 19-20 på et fysisk angreb, kan effekten *Kraftslag* vælges., og modstanderen slynges 1t6+4m gennem luften og tager 1t6 i skade.

Usynlighed – med denne drik bliver brugeren usynlig. Usynligheden varer ved, indtil trylledrikken udløber eller den usynlige foretager en offensiv handling, succesfuldt eller ej, hvorved usynligheden straks ophører. Brugers udstyr bliver også usynligt, men ting, der rækker ud over de personlige ejendele, gør ikke. Hvis man ved, hvor den usynlige er, kan man forsøge at angribe den usynlige, men angreb er med *ulempe*.

Fortryllede pulvere

Pulvere virker typisk enten ved at de kastes op i luften og påvirker alle, der berøres af det, eller pulveret skal kastes ind i levende flammer. Pulvere opbevares gerne i stofposer, små træskrin, papirspakker eller i hule træerør. Pulvere påvirker typisk deres umiddelbare omgivelser, dvs. et område på 2m X 2m. Pulvere kommer typisk i 1t3 doser. Magiske pulvere kan identificeres med et Sanses magi-tjek 13.

Ligpulver – Ligpulver er en giftig substans, der forvandler døde til gengangere. Alle i området skal klare et resistens (gift) 6-tjek eller dø. Alle lig i området bliver derefter til dødnings under brugerens kontrol.

Helbredende pulver – dette pulver giver sårede 2 gange deres livspoint-terning tilbage (dvs. en lykkeridder får 2t10 livspoint tilbage).

Dødemandsstøv – dødemandsstøv er lavet af knogler, og det er en giftig substans, som suger livet ud af sine ofre. Alle i støvskyen skal lave et resistens (gift) 10-tjek eller tage 1t10+3 i skade. Succesfuldt resistens-tjek resulterer i, at man modstår angrebet og ikke tager skade.

Flammepulver – kastes dette pulver ind i flammer, opstår en kraftig eksplosion fulgt af en tyk røgsky. Alle, der ser eksplosionen, skal foretage et resistens 10-tjek eller blive blændet for 1t4 runder. Runden efter breder en fed røg sig. Røgen fylder et rum eller op til 30kvm og holder 1t4+4 runder. Røgen er tæt, og alle i røgens område kan ikke se.

Sovepulver – dette pulver kan enten kastes op i luften og direkte påvirke folk, eller det kan tilsættes flammer for en større rækkevidde. I flammer spreder effekten sig efter 2-3 runder, indtil hele lokalet eller et område på 30kvm er påvirket (virker ikke steder med blæst). Alle levende, der er i sovepulverets område, skal foretage et resistens (gift)-tjek mod sværhedsgrad 8 eller falde i en naturlig søvn.

Magiske stearinlys

Magiske lys er midlertidige magiske ting, som spreder deres effekt, når de tændes. Magiske lys er mere sejlivede end naturlige lys, og de kræver en aktiv indsats for puste ud eller på anden vis at slukke. Magiske lys virker, så længe de brænder, og en "aktivering" af et magisk lys forbruger altid en *andel* af lyset, og en *andel* er spenderet for hver ti minutter lyset er tændt (dvs. at tænde lyset to gange i to minutter, bruger to andele, hvilket en antænding i tyve minutter også gør). Hvert magisk lys virker 1t6+4 gange afhængigt af lysets størrelse. Rækkevidden af magiske lys er omtrent 5m, da lysene typisk påvirker området, som de lyser op. Magiske lys kan identificeres med et Sanser magi-tjek 14.

Lys på ligfedt – Lyset er skabt fedt taget fra lig. Lyset hærder de døde, og giver gengangere *fordel* på deres angreb.

Gulvlys – anbragt på et guld skaber gulvlys en bizar effekt, da der hvor lysskæret er, dannes et gulv. Gulvlys kan anvendes til at skabe en solid flade over et hul, ud over en skrænt eller tilsvarende. Gulvlys har ingen effekt på gulve, men dækker huller, så man kan gå på dem.

Vågelys – dette lys holder døde på afstand. Lig, der ligger inde for lysskæret, kan ikke forvandles til gengangere, og gengangere skal bruge et styrke-tjek (eller intelligens-tjek, hvis kropsløse) mod sværhedsgrad 10 for at komme ind eller påvirke folk i lysskæret.

Koldt skær – Lyset dækker oplyste ting med et tyndt lag is, som tør så snart lyset går ud. Den frosne overflade på ting gør alt glat og vanskeligt at have med at gøre. Alle har *ulempe* til deres handlinger i lysskæret, og levende væsner tager 1t4 i skade hver runde.

Vækkelys – Lyset bruges i lejre til at beskytte de overnattende. Vækkelys brænder i ekstrem lang tid; lyset spenderer kun en andel efter fire timer (i modsætning til de andre lys, der spenderer en efter ti minutter). Bevæger nogen eller noget inden for lysets kreds, vil alle sovende i området straks vågne (lysets effekt aktiveres ikke af ligegyldige ting, som en gren, der bevæger sig i vinden).

Åndeskær – i skæret fra dette lys, kan personer med en smule koncentration få deres ånd til at forlade kroppen. Ånd og krop er forbundet med en usynlig sølvtråd, og i denne tilstand kan ånden strejfe omkring. Den kan bevæge sig i roligt gangtempo, og trække automatisk tilbage til lyset, hvis lyset slukkes eller den efterladte krop angribes. I åndeformen kan man observere og bevæge sig gennem vægge, men ikke bly eller levende ting.

Æterisk lys – æterisk lys gennemlyser sine omgivelser og gør dem let spøgelsesagtige at se på. I æterisk lys kan man se gennem vægge, væsner og andet, som rammes af lyset, og lysets stråler bremses ikke.

Drømmelys – i skæret fra dette lys, begynder alle sovende at drømme, og i deres drømme konfronterer de et problem, som plager dem, og de kan i drømmen spørge til en løsning, som der kan gives et ja/nej svar på.

Magiske skatte

Magisk udstyr

Denne kategori rummer almindelige magiske skatte, som ikke er unikke, men som har en varig effekt. Denne rummer typisk de forunderlige håndværk som elvere og dværge producerer.

Dværgedirke

Dirkesættet er i bedste dværgehåndværk og giver +2 på dirke låse-tjeks.

Dværgedaggert

Dværgedaggerten har en bleg aura omkring sig, der intensiveres, hvis der er gobliner i nærheden. Daggerten giver +2 skade mod gobliner, og i hænderne på en dværg gør daggerten 1t6 i skade i stedet for 1t4.

På en ekstrem succes (ren 20'er) kan effekten **dødeligt stik** vælges. *Dødeligt stik*: Daggerten gør 1t6 i skade i stedet for 1t4 (for en dværg er det 1t8 i stedet for 1t6).

Elverstøvler

De smukke elverstøvler er lavet af fineste og blødeste skind, og dekoreret med sirlige grønne mønstre, som forestiller løv. Støvlerne støjer ikke, og giver deres bærer +2 bonus på at liste og at snige sig.

Elverkappe

Den smukke elverkappe er lavet af blød og hårdføruld, som er vævet sammen til en smuk kappe, der er grågrøn og dekoreret med løv i grønne farver. Kappen har en forunderlig evne til at falde i med omgivelserne, og den giver bæreren +4 bonus til at skjule sig.

Elverbrød

Elverbrød er små velduftende brød, som holder sig friske usædvanligt længe, og som er utroligt nærende. Et brød holder den spisende mæt i fire dage.

Elversværd

Smukke, buede klinger dekoreret med vinranker, som snor sig langs klingen, indtil de ved skæftet former et håndtag. Klingerne har et mildt måneskær over sig. Elversværd hader orker, og de hugger dybere, når de kæmper mod orker (+1 skade). Elversværd kan indgyde håb – fremdrages klingen frygtløst som en handling, får allierede et fornyet tjek med *fordel* mod mismod, frygt og panik. Elversværdet giver +2 bonus til **Opildne**-handlingen.