

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.

Kulturelle 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 blandt andet af magiske mønter og kulturelle håndværk af elvere og dværge.

De to kategorier af midlertidige magiske ting og kulturelle magiske ting indeholder skatte, som heltene kan begynde deres karriere med. Resten kan findes på eventyr eller anskaffes via mikro-supplementer. Visse magiske skatte er kun beskrevet i mikro-supplementerne, og de kræver besiddelsen af mikro-supplementet for at kunne blive anvendt.

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. Nogle unikke ting har deres egen personlighed.

Unikke magiske skatte er typisk beskrevet i scenariernes appendiks.

Magiske ting i mikro-supplementer: Visse mikro-supplementer indeholder midlertidige magiske ting, kulturelle magiske ting og unikke magiske ting, som ikke er beskrevet andre steder. Disse magiske ting tæller kun, hvis man er i besiddelse af mikro-supplementet.

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 permante 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 sanse magi 10-tjek.

Lokkemønt – lagt frit fremme, lokker den enhver, der ser mønten til, at samle den op. Resistenstjek 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 sanse magi 10-tjek.

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

Begærets mønt – Den fortryllede mønt er fyldt med dragetrolddom, og når mønten 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).

Venskabet mønt – når denne aktiveres, gives brugeren evnen til at indynde sig hos andre væsener. Det inkluderer at mønten foræres væk. Møntens effekt giver +4 på venskabelige forhandlinger, på at indgå kammeratlige aftaler, diplomatiske relationer og handler.

Bestikkelsens mønt – Den fortryllede mønt er fyldt med dragetrolddom, og den giver +4 bonus til at bestikke et væsen, hvis mønten indgår som en del af den udbetalte bestikkelse. Mønten giver ikke bonus på at reducere bestikkelsens størrelse.

Spillemønt – denne mønt har to effekter. Hvis den bruges til spil (f.eks. at slå 'plat eller krone'), giver den ejeren *fordel* til at vinde spillet. Mønten kan også bruges til at udfordre væsner til spil, hvor mønten indgår i gevinsten; +4 bonus på udfordring og opfordring til spil. Mønten kan kun anvendes en gang, men begge effekter kan anvendes i samme proces (f.eks. udfordre til et spil 'plat eller krone').

Distractionens mønt – mønt er fortryllet af illusionister, og man kan bruge mønten til at distrahere væsener, man snakker med, hvis man leger med mønten. Det giver +4 bonus på at misvise eller til at hjælpe allierede med at liste væk og forsvinde ud af syne.

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 sanse 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.

Dragedrik – denne trylledrik er udviklet af dragemagikere. Den er giftiggrøn og bruser, den stinker fælt, og smager værre. Den potente trylledrik heler en livspointterning og tvinger den drikkende til at lave et resistens (gift)-tjek 5. Fejler tjekket, rammes den drikkende af kvalme og har *ulempe* på sine handlinger de næste 10 minutter. Har den drikkende evnen *trolldomskyndig*, heler trylledrikken tre livspointterninger.

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

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.

Brugerens 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*.

Magisk grej

Magisk grej er udstyr fra hverdagen, som er blevet fortryllet af troldfolk, velsignet af helligfolk, transformeret af De udødelige eller hvis eksistens er et under. Noget magisk grej har en permanent effekt, men de er skrøbelige og risikerer at gå i stykker under anvendelsen, mens andet magisk grej rummer midlertidige fortryllelser som ophører efter anvendelse. Magisk grej er ikke våben, rustninger eller smykker.

Magisk grej kan identificeres ved at håndtere dem og sanse deres magiske aura, studere deres trolddomsruner eller smage på den magiske kraft, de emmer. Det kræver et Sanse Magi-tjek 11 eller et kundskabstjek 17.

Sølvnøglen – sølvnøglen er en forunderlig, lille nøgle af sølv, som fine tråde af trolddomsruner snor sig om. Sølvnøglen kan dagligt åbne en simpel eller kompleks lås, som den anvendes på. For hver lås efter dagens første lås, som sølvnøglen forsøges anvendt på, skal der foretages et karisma-tjek 12 (evnen *dirke låse & omgå fælder* giver +4 på tjekket). Hvis det er succesfuldt, åbner sølvnøglen låsen. Hvis der rulles 1-4 på terningen, knækker nøglen, og den mister sin evne (nøglen er da 4 sølvstykker værd).

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 Sanse 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 død. Alle lig i området bliver derefter til dødninge 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 resistenstjek 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 Sanse 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 intelligenstjek, 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.

De rosenduftende drømmes lys – Duften fra lyset breder sig på magisk vis ud og giver de sovende i området af lyset en behagelig nats søvn. Hvis dårlige lejrforhold og lignende situationer ødelægger nattesøvnen, får overnattende, der har sovet under lysets påvirkning, et resistenstjek (viljestyrke) til at modstå de dårlige

forhold. De rosenduftende drømmes lys giver sovende mulighed for i ånden at strejfe omkring og indhente visioner og indtryk fra omgivelserne. Når sovende vågner, kan denne forsøge at erindre, hvad vedkommende strejfede omkring i de rosenduftende drømme og så. Lav et visdoms-tjek 14. Hvis det er succesfuldt, huskes glimt og indtryk fra omgivelserne, som giver *fordel* på et rejsetjek, inden for en dagsrejse af området, hvor der blev sovet. De rosenduftende drømmes lys brænder langsomt, og hvert lys holder til 1t3 overnatninger.

Kulturelle magiske ting

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.

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).

Dværge-dirke

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

Dværgenes stenbrød

Det er en almindelig misforståelse at tro, at der er grus eller sten i dværgenes stenbrød, men brødet er dog yderst fast i sin form, faktisk stenhårdt og de fleste foretrækker at opbløde deres dværge stenbrød i te, inden de spiser det. Dværgebrød er ekstremt holdbart, og det holder sig sundt, nærende og 'spiseligt' i op til fem år efter, det er bagt.

Dværgevin

De færreste tror på, at dværgevin findes, men fra skråningerne på Caecubus, hvorunder dværgenes ældgamle byer ligger, vokser en sjælden druesort, som dværgene laver deres vine med. Det er en kraftig, krydret hvidvin, der har højere alkohol-procent end normale hvidvine, og er klarere og lysere i farven end normalt.

Effekt: Dværgevin fra Caecubus fordriver frygt. Enhver der drikker af vinen, mærker frygten fortage sig. Hvis de er under en frygt-effekt, får de et fornyet resistens-tjek med *fordel*. Hvis de ikke er under frygt-effekten, får de *fordel* på deres næste tjek mod frygt, inden for en time.

Dværgevin fra Caecubus giver +2 til sang-tjeks.

Elver-amulet

De smukke elver-amuletter forestiller metallisk, grønt løv, og de glimter gyldent i solens skær og sølvvert i månens skær.

Når solens stråler falder på amuletten, fyldes bæreren af amuletten med heltemod, og bæreren har *fordel* på tjeks mod frygt og nekromantisk trolddom. Falder månens stråler på amuletten, har bæreren *fordel* på tjeks mod alkymistiske trolddom og dragemagi. Hvis hverken solens eller månens stråler falder på amuletten, skænker amuletten bæreren *fordel* på et tjek dagligt mod trolddom.

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.

Elverkappe

Den smukke elverkappe er lavet af blød og hårdfør uld, 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.

Elvernes solpile

Smukke, fortryllede pile, som elverprinsesser har adgang til. Skafterne glinser gyldnet og varmt, fjerene er pragtfulde røde, og pilehoved nærmest gløder af lun sommervarme. I hænderne på andre end elvere og elverprinsesser synes pilene nærmest at slå og vride sig, og de giver andre end elvere og elverprinsesser *ulempe*, hvis de forsøger at anvende pilen.

A) Flammende pil: Når pilen affyres af en elver eller en elverprinsesse, flammer pilen op, og den brændende pil lader en regn af flammer falde over målet og alle væsner inden for 1½m af målet. Målet tager 1t6+2 i skade, hvis det rammes, og elveren må lave et ildregn-angreb mod de sekundære ofre (visdoms bonus+angrebsbonus mod resistens), der hver tager 1t6 i skade, hvis angrebet er en succes.

B) Solens pil: Onde væsner, der rammes af pilen, laves der et frygtangreb imod (karisma+angrebsbonus vs Morale). Hvis det er succesfuldt, rammes modstanderen af frygt i tre runder, eller indtil væsnet er stukket af. Frygt giver væsnet *ulempe* på angreb.

C) Ved ekstrem succes (19-20) kan effekten **Flammetræffer** vælges. Effekten **flammetræffer** antænder ofret med en magisk ild. Ofret tager 1t6+2 i skade, og automatisk 1t6+2 i skade i slutningen af hver efterfølgende runde, indtil der er gået tre runder, eller indtil ofret har slukket ilden med et resistenstjek 14, hvilket er en stunt-manøvre.

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.

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.

Elvervin

Elvervin er en kraftig og velduftende gylden vin med et mildt strejf af harpiks, som er kraftigere om efteråret, men mere blomstret om foråret. Vinen giver ikke kun glæde og lyst ved sang, men styrker også evnen til at synge. Enhver, der har drukket et glas af vinen, har +4 bonus på sang-tjeks, og +2 på diplomatiske forhandlinger og parlay-handlinger, hvor sang spiller en rolle.

Elvisk trylledrik: Morgendug

Flasken rummer de sarte dråber af morgendug indsamlet af elvere tidligt om morgenen, mens duggen endnu ligger over land, og solen kun lige er begyndt at strejfe landet, og dråberne kaldes også for "nattens tårer".

En flaske med morgendug rummer dråber af nattens tårer, og de besidder en forunderlig evne til at rense sår og give livet tilbage. Hældes en dråbe på et sår, læges såret med det samme, men effekten er afhængig af dag og nat.

For hver dråbe dryppet på et sår i solens skær, helbredes 2 livspoint, og i månens skær giver det 1 livspoint pr. dråbe og *fordel* på næste resistens-tjek mod skade (indtil solnedgang). Hvis hverken sol eller måne skinner, læges såret stadig, men det giver ingen livspoint tilbage eller nogen *fordel*.

En dråbe kan få en plante til at gro på ny, og den får visne planter til atter at rejse sig.

Trylledrikke med morgendug rummer 10+1t10 dråber.

Hinterlændingenes trylledrik: Katteblik

Tilsat knurhår fra en grå kat, og et hvæs fra en sort kat giver trylledrikken evnen til at se klarere og skarpere i mørke end ellers. I skumring og stjernesvær kan man orientere sig, som var det dagslys. I fuldkomment mørke er det fortsat ikke muligt at se. Trylledrikken Katteblik giver desuden evnen til at få øje på ting, der forsøger at bruge mørket til at skjule sig i. Der er *fordel* på tjeks til at få øje på dem.

Effekten af Katteblik varer i 1 time.

Hinterlændingenes tryllemønt: Jagtlykke

På møntens ene side er en kronhjort, og på den anden side en ulv. For rejsende, der ønsker at fouragere, kan mønten bruges til at skabe jagtlykke. Mønten kastes op i luften og gribes, og afhængigt af hvilken side, der vender op af, aktiveres en af møntens effekter. Der er 50% chance for at side A eller side B.

- **Ulve-møntsiden:** Jagtlykken kommer til udtryk i evnen til at jage bedre. Rejseselskabet får +4 på fouragere-tjeks.
- **Kronhorte-møntsiden:** Jagtlykken kommer til udtryk i bedre bytte. Rejseselskabet får +1 dagsration (også ved fejlede fourageringstjeks) som resultatet ved fourageringstjekket.

Der er 20% chance for at brugen af mønten lokker omstrejfende væsner til.

Goblin jagtgift

Goblinernes jagtgift kommer i små krukker, som indeholder gift nok til fire pile eller et håndvåben, og hver påføring holder til et angreb. Jagtgiften mister hurtigt sin effekt, og giften mister sin effekt efter 2 runder. Det tager en runde at påføre giften. Giften tvinger karakterer til at lave et resistenstjek 8 eller tage 2t8 i skade; giften laver et giftangreb mod væsener: 1t20+2 vs resistens; succesfuldt gør giften 2t6 i skade.

Goblinklinger

Gobliner besidder deres egne smedekundskaber, som nogen mener, de har stjålet fra dværgene, men det, de bruger deres kundskaber til, vil ingen tage æren for. Goblinklinger er ondskabsfuldt udseende krogede klinger

udstyret med pigge og skarpe spidser, som civiliserede væsener generelt er glade for at goblinerne er for dovne til at smede mange af.

I hænderne på andre væsner end goblinerne, ligger våbnet ubalanceret og ujævnt, og det er næsten som om det nægter at lystre brugeren. Goblinklinger tildeler *ulempe* på angrebsrul til andre væsener end gobliner.

Goblinkliner svarer til kortsværd, men våbnets skade er 1t6+1, og våbnet besidder to forskellige effekter: afvæbne og flænse. Når våbnets effekt aktiveres, vælger brugeren en af de to effekter.

- **Flænse:** våbnet gør normal skade og giver ofret et blødende sår. Blødende sår giver karakterer 1t4 i skade hver runde (eller andre væsner et sår hver tredje runde), indtil såret heles. Det kræver et førstehjælpstjek 8 at standse blødningen.

Goblinklinge skade: 1t6+1 effekt: afvæbne, flænse Særligt: *ulempe* på angrebsrul hos ikke-goblins

Goblin svampecake

Kagerne er lavet af mange ting, blandt andet sære og sjældne svampe, som kun gobliner forstår, og kagerne smager rædselsfuldt for andre væsener end gobliner. Effekten af kagerne er, at den spisende får grønt glødende øjne og kan se i mørke. Effekten varer indtil solopgang.

Koboldernes sorte dragepile

Kulsorte pileskafter med troldruner og med pilespidser af ben. Pilespidserne er dækket af sort klistret masse, og hele pilen dirrer af utæmmet ondskab og stinker af drageblod. I hænderne på ikke-onde væsner vrider pilen sig og nægter at flyve lige; bueskytten har *ulempe* på sit angreb.

Giftig pil: De sorte dragepile er giftige, og ofret skal klare et resistens (gift)-tjek 10. Hvis tjekket er en succes, rammes ofret af kraftig smerte, og har derfor *ulempe* på sine handlinger de næste ti minutter (eller indtil helbredt med f.eks. *Bringe balance*). Hvis tjekket fejler, tager ofret ekstra 1t10 i skade og fra pilens voldsomme smerte har ofret *ulempe* på sine handlinger den næste time (eller indtil helbredt med f.eks. *Bringe balance*).

Koboldsalve

En fed, ildelugtende salve, der er grålig og klumpet. Påsmurt kroppen heler den 1 *førstehjælpsterning*, og salven beskytter kroppen mod de værste hug og stik. *Ekstreme succeser* giver ikke maksimal skade, men kun normal skade i en time. Til gengæld *tiltrækker den fæle lugt vilde dyr* i samme periode (risikoen for omstrejfende væsner stiger med 1 point, men til gengæld kommer kun dyr).

Sensommervin

Sensommervin er en fortryllet vin ynder blandt elvere og alkymister for dens evne til at samle sommerens kraft. Det er en tyk, fyldig og kraftig rødvin, der nærmest synes at gløde med et gyldent skær. En flaske indeholder nok til tre glas, og hvert glas tæller som en dosis, der giver følgende effekter:

Sangstemme: Vinen løsner stemmebåndene og giver dem fuglenes stemmer. I den følgende time kan man synge kraftigt og klart. Det giver *fordel* på sang-tjeks, og med sangstemmen kan man forsøge at ophæve en fjendtlig fortryllelse ved at synge for den fortryllede. Efter der er blevet sunget, foretages et karisma-tjek mod

det magiske angrebs styrke (sværhedsgraden er 10+det magiske angrebs bonus *eller* den sværhedsgrad, som ofret skulle klare et resistenstjek imod). Anvendes effekten Sangstemme, ophører vinens magiske effekt.

Livskraft: Den stærke vin fylder folk med livskraft, og de har *fordel* på deres næste tjek mod nekromantisk trolddom inden for 24 timer.

Sortepulveret fra Turicum

I Turicum eksperimenterer troldfolk med trolddom, og de finder på mange særheder. Et eksperiment forsøgte at udvikle en anden form for flammepulver, og det lykkedes. Sortepulver er et alkymistisk pulver, der bryder i ild, når det slynges gennem luften. Så længe det ligger sikkert i en sæk eller bøtte, kan det rystes rundt, men kastes pulveret ud i luften, bryder det i brand. Sortepulveret kan ikke brænde, så længe det er vådt, og nogle troldfolk opbevarer det i vand, når det skal lagres i længere tid. Vådt pulver tager typisk en halv time at tørre.

Sortepulver kommer i læderposer (1 dose) eller i glasflasker med vand (1t4 doser).

Effekt: Kastes pulveret gennem luften, eksploderer det i flammer. Der laves et magisk angreb (ild) +2 mod resistens på alle væsner inden for et kegleformet område 1½m langt og 1½m bredt i den fjerne ende. Væsner ramt af formularen, rulles der 1t6 imod. Hvis dette er lig med eller højere, end deres tærskel, tager de 1 sår i skade og slås omkuld, og hvis det er mindre end deres tærskel, vælter de omkuld. Karakterer ramt af formularen, tager 1t4 i skade og skal lave et balance 8-tjek eller vælte omkuld.

Unikke magiske skatte

Unikke magiske skatte er sjældne magiske ting, som ofte har en legendarisk forhistorie, og som ikke er til at genskabe i kopi. Unikke magiske skatte vil heltene måske støde på i løbet af deres karrierer, men der er langt mellem dem, og de er eftertragtede. Unikke magiske skatte har to vigtige karakteristika, og det *Dragende* og *Unik*. Nogle unikke magiske skatte har *personlighed*.

Unikke magiske ting kommer i form af våben, rustninger og smykker.

Dragende: Magiske skatte stræber efter at blive anvendt, og de kan lokke, true eller drage deres omgivelser til at bruge dem. Nogle unikke magiske skatte kan påvirke deres omgivelser, så de tager den magiske ting i brug (se under den enkelte magiske skat for yderligere detaljer).

Unik: Der findes kun et eksemplar af den magiske skat, og sker det, at to helte med samme unikke skat kommer på eventyr sammen, vil kun den enes magiske skat være gældende, mens den anden vil være inaktiv. De to helte laver et karisma-tjek, og den, der ruller højest, er den, hvis magiske skat er aktiv. Ruller de lige højt, rulles der igen, indtil en ruller bedre end den anden.

Personlighed: Nogle magiske ting synes nærmest besjælede og besiddende deres egen personlighed. Nogle af deres evner kan kun anvendes, hvis spilleren rollespiller forholdet mellem karakteren og den magiske ting. Andre evner anvendes kun af den magiske tings personlighed, hvilket gøres ved, at en anden spiller rollespiller den magiske tings personlighed som en birolle.

Unikke magiske er beskrevet i slutningen af scenarie-teksterne. Udlever beskrivelsen af den magiske ting til spilleren, som kan tage den med sig. Giver den magiske ting videre til en anden karakter, gives beskrivelsen fra spilleren til den næste.