

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 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

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). Virker en gang.

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 handeler. Virker en gang.

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. Virker en gang.

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'). Virker en gang.

Distractionens mønt

Mønten 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. Virker en gang.

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 sanses 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 Sansse 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.

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.

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. Trolldkarle af den nekromantiske skole kan bruge deres trolldyndighed 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 trolldkarlen (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*.

Voksevækst

Brygget på snottet fra kæmper lader denne trylledrik folk vokse i højden. Voksevækst strækker folk, så de bliver højere, op til den dobbelte højde, og med den øgede højde får de bedre rækkevidde, så de har +1 bonus på nærkampangreb. Efter en time ophører trylledrikkens effekt, og personen får næsten sin normale højde igen: Der er 50% chance for, at personen ender med at være 1t6cm højere eller lavere end normalt.

Væmmelsesdrik

En gullig, klam væske, der flyder tykt og langsomt og er fyldt med slimede klumper. Stanken fra væsken river i næsen, og det føles som om de små hår ætzes bort.

Væmmelsesdrik gør personen, der indtager væsken, klam og utiltagende. Personen har *ulempe* på alle karisma-tjeks, men rovdyr, der forsøger at bide personen, har *ulempe* på deres angreb, og levende væsner vil forsøge at undgå personens selskab. Effekten varer i 10 minutter.

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 Sanser 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 tjecket). 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 Sanser 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 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

Pulveret 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.

Fortryllede søm

Fortryllede søm er ofte svære at skelne fra almindelige jernsøm. De er ofte bulede og skæve, de ofte slidte ud, men de besidder forunderlige magiske effekter. Fortryllede søm anvendes typisk ved at man presser dem ind med fingeren, hvor man gerne vil have dem til at sidde – en hammer er ikke nødvendig. Fortryllede søm er midlertidige magiske skatte, hvis effekter ophører efter anvendelse. Fortryllede søm kan identificeres med et Sanser magi-tjek 8 eller et kundskabstjek 12.

Heksesøm

Et bulet jernsøm i sort smedejern, omkring 15cm langt. Heksesøm kan skubbes ind i træ med tommelfingeren i stedet for med en hammer, og døre og lignende åbninger, der lukkes med et heksesøm er indtil solopgang sværere at tvinge op. Der er *ulempe* på alle forsøg. Et heksesøm kan kun anvendes en gang, men dets effekt holder til solopgang.

Jægersøm

Et langt, spidst smedejernssøm, omtrent 10cm langt. Jægersøm kan stikkes ned i fodspor med fingeren, og når sømmet er klemt helt ned, rammer det ofret hårdt i foden. Ofret rammes af kraftige smerter i foden, og ofret har *ulempe* på rejsetjeks og tjeks, der involverer vandring, bevægelse og lignende; dette påvirker også den rejsendes selskab, da ofret sænker sine rejsefæller (jægersømmet giver derfor ulempe til rejseselskabets fælles rejsetjek). Hvis ofret er rejsende, mens denne påvirkes af jægersømmet, skal der straks foretages et rejsetjek. Rejsetjek og bevægelses fejlede som konsekvens af jægersømmet, resulterer i effekter, hvor rejseselskabet sænkes pga. af ofrets sår, og det giver jægeren *fordel* til at indhente ofret. Et jægersøm kan kun anvendes en gang, men dets effekt holder til solopgang.

Tyvesøm

Kort, tykt søm af kobber, hvor der i sømmets hoved er ridset runer. Tyvesøm presses ind i låse, hvor sømmet bliver en del af låsen, og nedkalder en forbandelse over alle, der forsøger at tvinge eller dirke låsen op. Forsøges en lås fortryllet af et tyvesøm brudt eller dirket op, skal man klare et Resistens (dragemagi) 12 eller tage 2t10 i skade og uanset om tjekket klares, får man sortsvedne fingre af trolddommen. Fingrene forbliver sortsvedne indtil anden solopgang. Tyvesøm kan bemærkes med et sansetjek 10, og de kan forsøges fjernet med et dirke låse-tjek 16. Et tyvesøm kan kun anvendes en gang, men fortrylles holder i to årstider.

Smedesøm

Et elegant, spidst søm, der er blankpoleret. Smedesøm kan fæstne ting med stor kraft. Smedesøm kan på magisk vis presses gennem træ, metal, læder og lignende materialer, men dets trolddom virker ikke på levende ting. Smedesømmet presses gennem objektet og ind i en ting bag objektet (f.eks. en væg), og genstanden er nu fæstnet med smedesømmets trolddom. Det kræver et styrketjek 16 med *ulempe* at rive en ting fri, der er fæstnet med smedesømmet (fejler tjekket med mere end 8, tager man 1t6 i skade fra anstrengelsen). Trolddommen fra smedesømmet holder til solopgange, hvorefter genstanden ikke længere er fæstet på magisk vis. Smedesøm kan kun anvendes en gang.

Åndedrag på flaske

Åndedrag på flaske er små fortryllede flasker, sært formede og krogede, med mange krummelurer til at holde på det åndedrag, som er blevet fanget inde i dem. Hvert åndedrag på flaske kommer i sin egen helt særlige flaske, og ved nogle flasker skal man sætte munden til åbningen og ånde ind, og ved andre flasker slipper man åndedraget løs over den ting, der skal påvirkes. Åndedrag på flaske har forskellige varighed og antal anvendelser – nogle rummer et vist antal åndedrag, andre skal man genfange åndedraget og proppe det tilbage ind i flasken.

Identifikation af åndedrag på flaske sker ved at lytte til flasken og undersøge flaskens krummelurer, eller forsigtigt at løfte proppen og dufte til indholdet. Det kræver et Sanses magi-tjek 6 eller et kundskabstjek 12.

Åndedrag på flaske – Fiskenes drag

En lille flaske af mørkeblåt glas med en tætsluttende korkprop. En salt duft rejser sig fra flasken med antydningen af grå skyer på en stormfuld dag med voldsomme bølger og et hav i tumult.

Sætter man næsen til flasken og ånder dybt ind, kan man trække trolddommen fanget i flasken ud, og den giver evnen til at holde vejret i flere minutter under vandet. Efter at have trukket vejret dybt ind, kan man holde vejret under vand i 10 minutter.

En flaske med fiskernes åndedrag indeholder 1t4 åndedrag, når man finder flasken.

Åndedrag på flaske – Frøernes drag

En lille flaske af blød, grøn sten, der giver et indtryk af, at flasken er fugtig. En næsten grønlig luft står ud fra flasken, og den afslører, om en væske er forgiftet.

Hælder man åndedraget fra en frø ned over en giftig substans, forvandles åndedraget til en grøn dis, der driver bort. Tætheden af den grønne dis afslører om giften er øjeblikkeligt dødelig, skadelig eller om giften har en anden effekt (som f.eks. søvn). Hver gang åndedraget i flasken anvendes, skal man foretage et behændighedstjek 7 for at fange åndedraget igen. Hvis det fejler, underslipper draget, og flasken kan ikke længere bruges.

Åndedrag på flaske – Salamandernes drag

En lille flaske med en lang, slank hals i rødt glas. Gennem glasset kan man ane en rødlig røg hvirvle, og når proppen løsnes står et rødt åndedrag ud fra flasken, som dæmper gløder og ild.

Hælder man åndedraget fra en salamander ud over flammer og gløder, dæmpes flammerne straks og varmen går af gløderne i et område på op til 3x3x3m. I det næste minut kan man bevæge sig uskadt gennem de påvirkede flammer og gløder, hvorefter varmen blusser frem igen. Står man klar med flasken, kan man forsøge at fange åndedraget, når minuttet er gået, og hælde det tilbage på flasken – det kræver et behændighedstjek 6 – og lykkes det, kan åndedraget i flasken atter bruges, og ellers kan flasken ikke længere bruges.

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 Sansemagi-tjek 14.

Lys på ligfedt

Lyset er skabt fedt taget fra lig. Lyset hælder 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.

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 strejfedede 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.

Fortryllede tårer

Fortryllede tårer er trolddom stivnet i dråbeform. De ligner smukke, glimtende perler formet som dråber changerende med den trolddom, som de bærer i sig. Tårerne findes næsten altid som vedhæng til halssmykker, og de bruges ved at man river tåren fri af smykket og kaster den, mens man koncentrerer sig om at frigive den trolddom, der er i tåren.

Fortryllede tårer er midlertidige magiske ting, der kan anvendes af alle. De kan identificeres med et Sansemagi-tjek 8 eller et kundskabstjek 12. Et succesfuldt tjek afslører, at det er en fortryllet tåre og hvilken tradition den er af. Hvis tjekket klares med mere end 4, kan den specifikke type også identificeres.

Fortryllede tårer findes inden for hver af troldfolkets traditioner, og de er ifølge legender blandt de dødelige skabt af troldfolks egne tårer, når de ligger på dødslejet og begræder deres endeligt. I det øjeblik samles deres magiske kraft i tårerne og stivner, mens de udånder. Fortryllede tårer baseret på elverfolkets traditioner findes ikke.

Askens tårer – flammende dråber

En sky af røg og aske skabes af tåren, når den knuses, og en sort askesky i hvis dybder ulmer en intens varme vælder frem. Alle inde i askeskyen er blændede, og de skal hver runde klare et Resistens (stamina, asketrolddom) 10 (eller der foretages et magisk angreb+2), indtil de påvirkes eller er ude af effektens rækkevidde. Hvis de påvirkes, tager de 1t6 i skade og har *ulempe* på deres angreb hver runde, indtil de er ude af røgen igen. Flammende dråber skaber en sort askesky på 3m i diameter, og skyen bliver hængende i fem minutter, eller indtil kraftig vind opløser den.

Dragens tårer – vredens dråber

Da perlen knuses, springer frem en sky af gløder og flammer, der brænder alle, som deres flammetunger kan nå. Perlen kan kastes op til 3m bort, og den brænder alle væsener inden for 2m af sig, da de fanges i skyen af gløder og flammer, og 1t4 tilfældige væsener (brugeren undtaget) op til 6m borte rammes af flammetunger, der springer ud fra skyen. Væsener fanget i skyen i skyen, laves der et magisk angreb+4 imod (karakterer skal klare Resistens (undvige; dragemagi) 12). Hvis de påvirkes, tager de 1t4+4 i skade. Flammetungerne laver magiske angreb+4 (eller Resistens (undvige, dragemagi) 12), og gør 1t4+4 i skade, hvis de rammer.

Dragens tårer – hede tårer

Da perlen rammer jorden, opløses den i en sky af aske og ulmende gløder, som hvirvler omkring i en sky, der først fylder 2m i diameter, men vokser med 1m hver runde, indtil den fylder 5m i diameter. Luften er tung af aske og gløder, som svider og gør det vanskeligt at se og høre noget. Alle i skyen har *ulempe* på sansetjeks og på angreb. Skyen holder i 3 minutter, eller indtil blæst væk af en kraftig vind. Opholder man sig i skyen i mere end en runde, skal man i efterfølgende runder klare et Resistens (stamina, dragemagi) 12 eller tage 1t6 i skade.

Dødens tårer – Livskulden

Kold at røre ved og med et skær som stivnet sølv er Dødens tåre en forunderlig perle, som når den knuses i hånden, nedsænker hele området omkring brugeren i livskulde. Alle levende væsener – brugeren undtaget – inden for 5m påvirkes af trolddommen. De oplever alt bliver dunkelt og koldt omkring dem, de mærker deres hjerter banke langsommere, og disen, der kommer ud med deres åndedrag, er deres livskraft, der svinder

bort. Brugeren lavet et magisk angreb+4 mod alle levende væsener (karakterer skal klare Resistens (stamina, nekromanti) 12). Hvis de påvirkes af effekten, svækkes de runde for runde. Straks har de *ulempe* på fysiske handlinger, og hver efterfølgende runde skal de klare et udholdenhedstjek 8. Hvis tjekket fejler, svækkes de yderligere og får -4 næste udholdenhedstjek. Hver gang et udholdenhedstjek fejles, fås yderligere -4 til tjekket, og hvis tjekket resulterer i 0 eller lavere, omkommer væsenet, drænet for livskraft. Livskulden bliver hængende i 6 runder, eller indtil sollys ophæver effekten.

Vejrets tårer – forårssolens stråler

Da perlen splintrer står varme stråler fra forårssolen ud og luner omgivelserne bringende forårets livgivende håb. Brugeren og dennes allierede inden for 5m af dråben heler en førstehjælpsterning og får *fordel* på næste resistenstjek (viljestyrke) foretaget inden for 15 minutter.

Vejrets tårer – Sommersolens stråler

Da perlen splintrer bades hele området i det hede skær fra sommersonen. Alle ondskabens mørke tjenere og nattens monstre blændes af sollyset. Lav et magisk angreb+4 mod væsnerne, hvis de er inden for 5m af perlen. Væsner ramt af sollyset har *ulempe* på deres næste angreb (foruden solens effekt på dem), og parlay-tjeks på at true dem til flugt og retræte har *fordel* mod dem, hvis foretaget denne eller næste runde.

Skriftruller

Magiske skriftruller kommer i to kategorier. Den ene kategori er skriftruller med magiske teknikker, der forbedrer troldfolks formularer, og den anden kategori er skriftruller med trolddomskræfter, der slippes løs, når de magiske ord fremføres.

- *Magiske skriftruller med magiske teknikker* kan kun forbedre specifikke formularer, de bruges ikke op ved deres anvendelse, og skriftrullerne eksisterer som mikro-supplement. De er *kulturelle magiske ting*.
- *Magiske skriftruller med trolddomskræfter* rummer særegne magiske effekter, som kan anvendes af enhver, der kan læse skriftrullen højt, og når skriftrullen er aktiveret, ødelægges den. De er *midlertidige magiske ting*.

Erhvervelse af skriftruller: Fælles for begge typer af skriftruller er, at skriftrullerne skal erhverves i spillet for at karakteren kan være i besiddelse af den, og for skriftrullerne med teknikkerne skal de også erhverves af spilleren som mikro-supplement.

Identifikation af skriftruller: Skriftruller kan identificeres med et sans magi 8 eller et kundskabstjek 14. Hvis sproget i skriftrullen kan tydes (typisk via magi), identificeres skriftrullen automatisk.

De hemmelighedsfulde fagter: Fagter og bevægelser, som *spilleren* skal udføre for at opnå effekten. Disse findes i skriftruller med magiske teknikker.

Trolddomsord: De ord og deres udtalelse, som *spilleren* skal foretage for at opnå effekten. Disse findes i begge typer skriftruller.

Skriftrullen fra Ishme-Dagan: Værn mod trolddom

En pergamentrulle med knudrede ord skrevet med skarpe kanter. En besynderlig lugt river i næsen, da skriftrullen åbnes. Skriftrullen gengiver trolddom udviklet i civilisationer, som ingen i levende live har erindring om, men som vismænd og troldfolk i generationer har formået at holde i live.

Magisk skriftrulle: Væsener, der kan læse, og læse teksten højt kan bruge skriftrullen. For at anvende trolddomsrullen skal trolddomsordene gengives af spilleren. Derefter foretages et trolddomstjek for skriftrullens grad af succes. At anvende den magiske skriftrulle tæller initiativmæssigt som en magisk handling.

Trolddomsordene: Krasse ord, der flår i svælget og svir på tungen, danner ordene i tunge knudrede sætninger, da trolddomsord fra glemte tidsaldrer rives fri af skriftrullen, og deres kantede tegn tvinger sig ud af munden på oplæseren.

Trolddomstjek: Oplæseren skal lave et intelligensstjek 8. Ved resultater under 8, påvirkes kun brugeren selv. Ved succes kan brugeren inddrage en allieret i formularens beskyttende sfære, og for hver 4 point over 8, kan en ekstra person inddrages. De beskyttede skal være inden for armlængde af hinanden.

Efterfølgende opsluges bogstaverne af røde flammer, der ætser dem bort, og skriftrullen forsvinder på øjeblikke i en sky af gløder.

Effekt: *En næsten usynlig sfære vokser frem om brugeren. Dens ydre ring anes af og til, da røde flammer kortvarigt flakser over overfladen.*

Brugeren og allierede, som befinder sig inde i sfæren, har *fordel* på resistensstjeks mod trolddom og magi, som kommer ude fra sfæren. Sfæren bevæger sig med brugeren, og den holder i en halv time.

Skriftrullen fra Shulgi: Værn mod gengangere

Brede, kantede bogstaver, der er bygget op af skarpe kanter og rette vinkler. Når skriftrullen rulles ud, begynder bogstaverne at gløde med et mildt sølvskær, og dokumentets kraft kan mærkes strømme ud i hænderne. De hemmelighedsfulde ord er viderebragt af generationer af vismænd fra en tidsalder, hvor folk talte trolddom.

Trolddomsordene: Skriftrullen ord er tunge og alvorlige, de udtales med kolde ord hinsides graven, og hver stavelse er omgivet skygger hentet frem af dødsriget. Sætning på sætning får det til at gyse i de levendes ører.

Trolddomstjek: Oplæseren skal lave et intelligensstjek 8. Ved resultater under 8, påvirkes kun brugeren selv. Ved succes kan brugeren inddrage en allieret i formularens beskyttende sfære, og for hver 4 point over 8, kan en ekstra person inddrages. De beskyttede skal være inden for armlængde af hinanden.

Efterfølgende gløder bogstaverne på skriftrullen kraftigere, mens de brænder gennem papiret og dokumentet smuldrer op i småstykker og sortsvedne stumper.

Effekt: *Luften mørknes omkring brugeren. Et mørke tvinger sig på, og luften har et dunkelt lys, som indhyller alle dem, der er forsvaret af trolddommen.*

Brugeren og allierede, som befinder sig inden i sfæren, har +2 forsvar og +2 resistens mod angreb fra udøde væsener, hvis angreb kommer ude fra og/eller foregår gennem sfæren. Sfæren bevæger sig med brugeren, og den holder i en halv time.

Skriftrullen fra Ashusikildigir: Værn mod flammer og hede

Lange, slanke bogstaver, som slynger sig ind og ud af hinanden ført i en sirlig hånd, der får ordene til at bevæge sig en dans hen over dokumentet, og læserens blik farer let vild i snoningerne, hvis sætningerne ikke følges med et åbent sind. Ordene er blevet kopieret i generationer fra trolldfolk, der har bevaret ordenes kraft siden forudms tid, hvis ophav er nu gået i glemsel.

Trolddomsordene: Med hed kraft slynges ordene heftigt af sted. Luften flimrer omkring den talendes mund, som emmer af varme. Hver sætning flammer op og efterlader et tørt svælg, mens de svider luften, de passerer igennem. Hvert et ord er en lille flamme, som danser i luften, mens de sættes sammen til sætninger.

Trolddomstjek: Oplæseren skal lave et intelligensstjek 8. Ved resultater under 8, påvirkes kun brugeren selv. Ved succes kan brugeren inddrage en allieret i formularens beskyttende sfære, og for hver 4 point over 8, kan en ekstra person inddrages.

Efterfølgende smuldrer skriftrullen i en dyng af tørt ørkensand, som fosser ud af dokumentet, indtil det er helt opløst.

Effekt: Brugeren og allierede, som befinder sig inde i sfæren, har *fordel* på resistensstjeks mod ild, flammer, hede og varme, som kommer ude fra sfæren. Sfæren reducerer desuden skaden fra hvert udefrakommende ikke-magisk ildangreb med 2 point (min 0). Sfæren bevæger sig med brugeren, og den holder i en halv time.

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).

Dværgedirke

Dirkesættet er bedste dvægehåndværk 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. Dvæргеbrød 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 skrån timerne 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.

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

- **Flæns:** 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, flæns Særligt: *ulempe* på angrebsrul hos ikke-goblings

Goblin svampekage

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. *Bring 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. *Bring 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 $1\frac{1}{2}m$ langt og $1\frac{1}{2}m$ 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. Gives den magiske ting videre til en anden karakter, gives beskrivelsen fra spilleren til den næste.