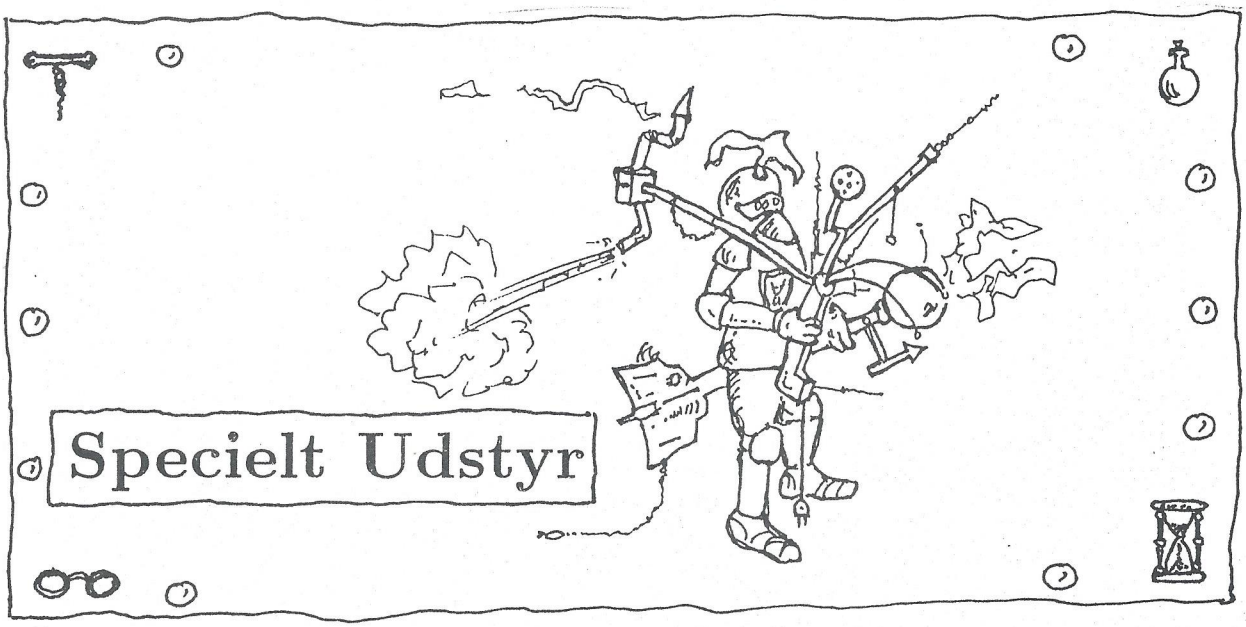


Specielt Udstyr

Indledning

Specielt udstyr er en interessant del af mange eventyr. Disse ting er normalt ikke ikke til salg, men spillerne kan dog få fat i dem gennem eventyrene. Alle Spillemestre bør lave deres helt egne specielle ting til deres eventyr, så tingene passer til deres verden. Prisen er skrevet på, for at man kan have en ide om, hvor meget spillerne kan få for de ting, de måtte finde. De priser, der står på listerne, bør derfor justeres stærkt efter den verden, Spillemesteren har lavet. Våben og rustninger, der er bedre end normalt kan findes i kapitlerne om Våben side 43 og Rustning side 46

Når en spiller finder en speciel ting, bør Spillemesteren ikke fortælle, om den er magisk. Spillerne må selv opdage dette og prøve at finde ud af hvad objektet kan. Uidentificerede magiske objekter i spillernes besiddelse vil dog stadig virke, selvom spillerne ikke opdager det. Det er Spillemesterens opgave at fuldbyrde magien uden spillernes viden!

For at forhindre spillerne i at blive for stærke, bør Spillemesteren sørge for, at alt specielt og magisk udstyr kan blive brugt op. Mange vil benytte et system, hvor Spillemesteren afgør, hvor mange gange en ting virker. Denne metode er ret forudsigelig og derfor kedelig. Spillemesteren skal istedet angive risikoen for, at ting holder op med at virke. Han kan f.eks. fortælle spillerne, at deres 'dykke ring' holder op med at virke, hvis de slår 1 på en d20, og at de skal slå inden de bruger tingen.

Lister

Vi har lavet to lister med specielt udstyr, delt op efter hvor kraftfuldt det er. Tag dem som inspiration eller til brug, hvis fantasien svigter. Der kan udemærket laves mange andre ting.

Den første liste indeholder ting som landsbyhekse, helbredere, specialiserede smede og mindre magikere kan lave. De er ikke allesammen magiske, men det er ting, man ikke finder hvor som helst. En rig spiller, eller en med en speciel baggrund, kan godt have en eller flere af disse.

Den anden liste er med direkte magiske ting, som er forholdsvis udbredte. 'Forholdsvis' vil her sige, at en del magikere samt konger og helte kan formodes at have en eller flere af dem. Spillere skal have en meget god grund for at få lov til at få en, og man kan ikke købe dem. Det er ting, man kan være stolt af at have en af, og hvis man stjæler en, vil ejermanden gøre sig en del anstrengelser for at få den igen.

Vi har valgt ikke at lave en liste over meget specielle ting, som kun mægtige magikere, store konger eller legendariske helte kan have. Disse har nok deres plads i eventyret, men vil variere så meget fra verden til verden, at det ikke er rimeligt at lave en fast liste. Der kan være lange historier om de ting, hvis ikke ejerne har sørget for at holde dem hemmelige. Det kan være direkte farligt at eje én af dem, dels fordi mange magtfulde personer kunne have interesse i dem, dels fordi de kan være så kraftfulde, at man ikke kan styre dem. At få fat på én kan være et længere eventyr i sig selv. Og har en spiller fået fat i én fra starten, kan man godt regne med, at han er på vild flugt fra dens rette ejer.

På begge lister er der mulighed for at få en tilfældig ting ved slag med d100, men Spillemesteren bør enten selv vælge eller i hvert fald vælge ting fra.

Under listerne er der beskrivelser af tingene og deres effekter. Disse skal naturligvis tilpasses Spillemesterens verden, måske kan man ikke bruge magnetsten, eller man kan ikke finde ud af at lave brugbare briller. Desuden kan man gøre dem mere eller mindre kraftige, blandt andet for at undgå, at spillerne lærer dem udenad. Pris og vægt skal naturligvis justeres efter disse ændringer. Hvis spillerne finder på usædvanlige måder at bruge tin-

gene, bør Spillemesteren tillade det, så længe de er i spillets ånd.

Specielle ting			
Slag	Vægt	Pris	Navn
00-06	-	6ks	Urter, mavesygdomme.
07-10	-	6ks	Urter, sygdomme.
11-17	-	6ks	Urter, svag helbredelse.
18-20	-	1ss	Urter, kraftig helbredelse.
21-22	-	9ks	Urter, hurtig helbredelse.
23-27	-	1ss	Urter, gift.
28-29	-	1ss	Urter, udholdenhed.
30-31	-	5ks	Urter, ildfarve.
32-36	-	5ks	Urter, røg.
37-39	-	2ks	Pulver, nyse.
40-42	-	1ks	Pulver, kløe.
43-45	4#	1ss	Kappe, camouflage.
46-48	4#	1ss	Kappe, kulde.
49-51	1#	2ss	Trylledrik, helbred.
52-53	1#	4ss	Trylledrik, svømme.
54	1#	6ss	Trylledrik, dykke.
55-57	1#	4ss	Trylledrik, nattesyn.
58	1#	4ss	Trylledrik, mørkesans.
59	1#	5ss	Trylledrik, beskyttelse mod ild.
60-63	1#	4ss	Flaske, lys.
64-66	2#	2ss	Flaske, olie.
67-69	2#	2ss	Flaske, glideolie.
69-70	1#	3ss	Røgbombe.
71	1#	4ss	Stjernebombe.
72	$\frac{1}{4}$#	3ss	Lysbombe.
73-74	-	4ss	Sten, lysende.
75-76	-	1ss	Magnetsten.
77-81	-	2ss	Dyrefløjte.
82-86	-	1ks	Terninger, falske.
87-90	2#	1ss	Kikkert.
91-93	-	1ss	Snor, kinesertråd.
94-96	4#	6ss	Stav med lysende top.
97	2#	6ss	Kværn.
98-99	-	1gs	Briller, opmærksomhed.

Magiske ting			
Slag	Vægt	Pris	Navn
00-03	4#	3gs	Kappe, usynlighed.
04-06	4#	3gs	Kappe, flyve.
07-09	4#	1gs	Kappe, varme.
10-14	2#	1gs	Støvler, stilhed.
15-17	2#	1gs	Støvler, løb.
18-22	2#	1gs	Støvler, vandring.
23-24	2#	1gs	Støvler, vand.
25-28	2#	1gs	Støvler, klatre.
29-32	1#	1gs	Handsker, klatre.
33	1#	1gs	Handsker, varme.
34	1#	1gs	Handsker, kulde.
35-37	1#	5gs	Handsker, smidighed.
38-41	1#	1gs	Handsker, styrke.
42-44	4#	1gs	Hjelm, hørelse.
45	4#	1gs	Hjelm, telepati.
46	4#	1gs	Hjelm, dykning.
47-48	-	3gs	Briller, sprog.
49-50	-	2gs	Briller, aura.
51-52	-	2gs	Ring, svømme.
53-54	-	3gs	Ring, flyve.
55	-	4gs	Ring, magi points.
56-58	-	2gs	Ring, dykke.
59	-	1gs	Ring, held.
60-62	-	3gs	Ring, usynlighed.
63-67	-	1gs	Ring, pile skjold.
68-71	-	3gs	Ring, magisk skjold.
72-73	-	2gs	Ring, mørkesans.
74-75	-	2gs	Ring, varmesans.
76-78	-	2gs	Ring, beskyttelse mod ild.
79-81	-	3ss	Pung.
82-83	2#	1gs	Taske, 'skuldertaske'.
84-86	2#	2gs	Elverreb
87-88	5#	2gs	Spejl, trylle.
89-90	5#	3gs	Krystalkugle.
91-94	2#	1gs	Flaske, vand.
95-96	1#	8ss	Trylledrik, flyve.
97-99	1#	8ss	Trylledrik, usynlighed.



Beskrivelse af specielle ting

Generelt om urter:
Urter fås normalt i en lille pung, der ikke nødvendigvis er vandtæt. Spillemesteren afgør, om de kan tåle en tur i vandet. Hvis de bruges på en anden måde, end der er foreskrevet, må Spillemesteren afgøre, om de virker svagere, modsat eller fuldstændig anderledes. Udseende, duft, smag og så videre kan variere efter oprindelsen, og kun nogen gange har de en sammenhæng med virkningen. Der kan være d4 doser i en pung.

Urter, mavesygdomme: Disse urter kan drysses over dårlig mad, hvorved de gør den spiselig. De har dog ikke nogen effekt mod gift. Hvis man er kommet til at spise noget forkert og har fået en eller anden form for mavesygdom, kan man spise dem med noget varmt, enten suppe eller normal mad, og blive helbredt. De kan dog ikke helbrede andet end mavesygdomme.

Urter, sygdomme: Når disse urter spises, enten for sig selv eller i mad, helbreder de enhver sygdom, man måtte have, i løbet af få timer. De kan dog ikke helbrede forgiftninger, og kan ikke bruges forebyggende. Man får nogen gange urter, der kun helbreder enkelte sygdomme, såsom influenza eller malaria. Disse vil være billigere end de generelle.

Urter, svag helbredelse: En te af disse urter helbreder den, der drikker den, med 1 point pr. minut i d8 minutter. En enkelt person kan bruge denne effekt 5 gange i løbet af en dag.

Urter, kraftig helbredelse: Disse kraftigere urter skal også laves som te, og helbreder i d20 minutter med 1 point pr. minut. Den, der drikker dem, bliver dog så træt den næste time, at alle slag er svære slag. En person kan kun bruge dem to gange om dagen – overskrides det bliver man alvorligt syg.

Urter, hurtig helbredelse: Disse storbladede urter vil, hvis de lægges direkte på et sår, helbrede d12 af den skade, man har taget der. Helbredelsen sker med 1 point pr. sekund, men hvis man vil bruge det på flere mindre sår skal man beregne ekstra tid til at fordele dem og holde øje med virkningerne.

Urter, gift: Dette er en gift, som er virksom lige meget om man får den som te, suppe eller i anden mad. De kan også spises direkte, men det er tvivlsomt, om man kan få offeret til det. Offeret tager 1 point skade pr. sekund i 3d10 sekunder.

Urter, udholdenhed: Den, der spiser disse urter, får 3d10 mere i Udholdenhed. Effekten varer d4 timer.

Urter, ildfarve: Afbrænding af disse urter gør, at flammerne får en bestemt farve. Effekten holder sig i 2d10 sekunder. Hvis man kommer mere end en portion på, bliver farven blot klarere. Hvilken farve urterne giver afgøres af den, der fremstiller dem.

Urter, røg: Når man brænder disse urter, udvikles en så kraftig sort røg, at ikke engang folk med nattesyn eller varmesyn kan se igennem den. Der dannes ca. 10 m^3 røg, der bliver i d6 timer i vindstille steder. En normal vind nedsætter varigheden til 2d6 minutter, og røgen flytter sig langsomt med vinden. I stærk vind spredes røgen så kraftigt, at den ikke har nogen direkte effekt.

Pulver, nyse: Hvis man indånder dette pulver, kommer man til at nyse i 2d10 sekunder, med mindre man klarer et slag på Helbred. Mens man nyser, slår man svære slag på alt, og man kan hverken snige eller skjule sig overfor nogen, der kan høre. Gerninger, der er meget følsomme overfor rystelser, såsom jonglering, bueskydning eller skrivning, kan bedømmes af Spillemesteren til at være dobbelt svære eller værre.

Pulver, kløe: Den, der får dette pulver drysset ud over sig, får en voldsom kløe, og alle slag bliver svære. Effekten holder sig i d6 minutter, men hvis man kan komme til det sted, pulveret er hældt på, kan man måske få det væk i løbet af 2d10 sekunder. Vand neutraliserer effekten totalt.

Kappe, camouflage: Denne kappes specielle farvelægning gør, at alle forsøg på at skjule sig, når man bærer den, bliver nemme slag.

Kappe, kulde: Når man har denne kappe om sig, er man beskyttet mod kulde på samme måde som med fortryllelsen Beskyttelse mod Kulde, dvs. normal kulde påvirkes man ikke af, mens meget kraftig kulde, som praktisk talt kun kan forekomme ved magi, kun giver halv skade. Kappen føles svagt varm, når man rører den.

Generelt om trylledrikke:
Trylledrikke fås normalt i meget små flasker, der indeholder under en deciliter væske. Hvis den fortyndes, bliver effekten enten meget

svag eller forsvinder helt. Man kan godt nøjes med at drikke en del af indholdet, men hver gang man således 'bider snapsen over', spildes der tilsvarende meget, så man kan få 1/3 effekt to gange eller 1/5 effekt tre gange. Spillemesteren må selv bestemme, hvilken egenskab ved drikken, der reduceres. Se side 39 for hvor lang tid det normalt tager, at indtage en trylledrik

Trylledrik, helbred: Når man indtager denne drik, helbredes 3d10 skade.

Trylledrik, svømme: Denne drik sætter en i stand til at svømme og dykke uden besvær. Ens Svømme evne bliver 100 højere i d6 timer. Drikken giver ikke mulighed for at ånde i vand.

Trylledrik, dykke: Denne drik giver evnen til at ånde under vandet i d6 timer. Den giver ikke nogen bedre evne til at svømme eller dykke. Hvis den indtages lige før eller efter en Svømme trylledrik, vil de to vare lige lang tid.

Trylledrik, nattesyn: Ved indtagelse af denne drik bliver man i stand til at se under selv meget dårlige lysforhold, på samme måde som med den specielle evne Nattesyn. Effekten varer d4 timer.

Trylledrik, mørkesans: Denne drik virker næsten lige som Nattesyns drikken, men man får rumfornemmelse svarende til den specielle evne Mørkesans. Den varer også d4 timer.

Trylledrik, beskyttelse mod ild: Denne drik virker på samme måde som fortryllelsen Beskyttelse mod Ild, dvs. normal ild giver intet ubehag, og magisk eller meget kraftig ild giver kun halv skade. Effekten varer i d4 timer.

Flaske, lys: Denne flaske indeholder et magisk lys, der ikke kan slukkes undtagen ved at ødelægge flasken. Det er op til Spillemesteren, om lyset skyldes en gas eller vædske, en permanent fortryllelse, en indespærret lysende alf eller noget helt fjerde. Indenfor 3 meters radius er der lys som om dagen, og op til 20 meter fra den kan man stadig bruge lyset til at orientere sig med. For folk med Nattesyn er effekten 10 gange så stor. Lyset kan ses flere kilometer væk.

Flaske, olie: Indholdet af denne flaske er en tyndtflydende væske, der nemt antændes, og som brænder hurtigt og voldsomt. Indholdet kan ikke brænde i flasken, da der ikke er ilt nok, men hvis man hælder det ud, kan det dække op til 10 m^2. Der er olie nok til 10 minutters brændtid pr. m^2, dvs. dækker olien 1 m^2, vil den brænde i 10 minutter og dækker den 10 m^2, vil den brænde 1 minut. En person, der opholder sig i den brændende olie, vil tage 10 i skade pr. sekund på alle legemsdele, der er i berøring med flammerne. Husk, at trække rustning fra (se side 49).

Flaske, glideolie: Olien i denne flaske er usædvanlig glat. Spillemesteren må selv afgøre effekten i hver enkelt situation, men man vil typisk skulle slå på Akrobatik for at blive stående eller Kaste/Gribe for at holde fast, og få svære slag på relaterede handlinger.

Røgbombe: Som tordenmagikerens, men kan bruges af alle. Lunten er altid d10 sekunder. Se side 63.

Stjernebombe: Som tordenmagikerens, men kan bruges af alle. Lunten er altid d10 sekunder. Der er 50 stjerner i den. Se side 63.

Lysbombe: Som tordenmagikerens, men kan bruges af alle. Lunten er altid d10 sekunder. Se side 63.

Sten, lysende: Dette er en lille sten, der ad magisk vej er gjort lysende. Den lyser lige så kraftigt som Lysflasken, men er en del sværere at slå i stykker.

Magnetsten: Denne aflange sten fungerer som en kompasnål, hvis den får lov at bevæge sig frit.

Dyrefløjte: Ved et stød i denne fløjte kan man tilkalde de dyr af en bestemt race, der måtte være i nærheden. Spillemesteren må afgøre, hvilken race, der er tale om. Det kan ikke være en race, der ikke normalt bruger lyd til at tilkalde hinanden, såsom muldvarpe eller sommerfugle. I de fleste tilfælde vil dyrene ikke være aggressive, måske endda mere tillidsfulde end normalt, men man vil ikke uden videre kunne kontrollere dem.

Terninger, falske: Disse terninger er lavet, så de har større sandsynlighed for at slå højt. Det vil normalt være 6-sidede terninger. Når man bruger dem, slår man en d8 i stedet, og hvis man slår over 6 har man slået 6. 4- eller 8-sidede udgaver er mere sjældne, men virker efter samme princip. Der skal en grundig undersøgelse til for at afgøre, at de er falske.

Kikkert: Dette er en 30 cm lang metalkikkert, der forstørrer ca. 5 gange.

Snor, kinesertråd: Dette er en meget tynd tråd, der dog er stærk. I et normalt bundt er der 2d6 meter, og det kan bære op til 50 kg.

Stav med lysende top: Dette er en normal stav (en hånds), hvor toppen er gjort lysende ved magi. Lyset er lige så kraftigt som fra en Lysende flaske. I alle andre henseender er det en normal stav.

Kværn: Denne elfenbenskasse har et håndtag på og en lille lem i låget. Den er omhyggeligt tilvirket af den fineste materialer, og kan dermed bruges til at kværne magiske urter, uden at risikere, at deres virkning går tabt.

Briller, opmærksomhed: Med disse briller på er alle Opmærksomhedsslag, hvor man bruger synet, nemme slag. De er ret skrøbelige, og hvis man slåes i hovedet eller falder omkuld, er der 25 % risiko for, at de går i stykker og ikke kan repareres. Briller vil de fleste steder være en meget usædvanlig ting, og man vil få en del opmærksomhed af både god og dårlig art.

Beskrivelse af magiske ting

Generelt om magisk beklædning: Magiske klæder virker kun, når man har dem på. Med mindre andet er nævnt, er de lavet af meget fint stof, og er dygtigt forarbejdet. De kan godt tåle en del hård medfart, men hvis de går direkte i stykker, forsvinder magien i dem for stedse. Som alle andre magiske ting har de en aura, som visse folk kan se, også når genstanden ikke er i brug. Hvis en spiller kombinerer 2 eller flere magiske beklædningsgenstande, der påvirker graden af samme evneslag, vil disses påvirkning lægges sammen. Brug af f.eks. klatrestøvler og -handsker, vil således give dobbelt nemt slag på evnen Klatre.

Kappe, usynlighed: Når man tager denne kappe omkring sig, bliver man usynlig. Selv folk med Varmesans kan ikke se én, men folk med Mørkesans kan, da de ikke bruger synet til at orientere sig. Folk, der kan se auraer, kan stadig se én.

Kappe, flyve: Denne kappe kan, når bæreren ønsker det, forvandle sig til store flagermusevinger. Med disse kan man flyve på samme måde som fortryllelsen Flyve, men dobbelt så hurtigt. Vind vil dog have en større effekt på ens flyveevner, og kappen bliver ret nem at ramme. Hvis man bliver bevidstløs, mens kappen er i vingeform, vil den virke som en faldskærm og få en sikkert ned på jorden, om end ikke nødvendigvis på et sikkert sted.

Kappe, varme: Denne hvide kappe giver bæreren den samme beskyttelse som fortryllelsen Beskyttelse mod Ild, dvs. normal ild kan ikke skade ham, og særlig kraftig ild, såsom lava, drageild eller magisk ild, giver kun halvt så meget skade. Kappen selv kan ikke brændes af noget mindre end gudeskabt ild, men den giver kun beskyttelse til den, der har den på. En person vil således ikke være beskyttet, hvis kappen bæres under armen.

Støvler, stilhed: Med disse støvler på bliver alle Snigeslag til nemme slag, så længe det handler om at gå stille. De hjælper ikke én til at forblive uset.

Støvler, løb: Disse støvler gør, at man kan løbe og spurte dobbelt så hurtigt som normalt, dvs. man kan løbe 4 gange sin længde pr. sekund eller spurte 8 gange sin længde pr. sekund. Man bliver dog stadig forpustet af at løbe og spurte, se side 37.

Støvler, vandring: Disse vandringsstøvler sætter en person i stand til at gå dobbelt så lang tid som normalt uden at blive træt. En person med 30 i Udholdenhed kan således gå i 10 timer, før han skal holde hvil.

Støvler, vand: Disse vandtætte støvler har den specielle egenskab, at bæreren kan gå på vandet, som om det var tørt land. De beskytter dog ikke mod bølger og lign., så man kan sagtens falde omkuld, hvorved støvlerne ikke længere holder én oppe. Hvis man kan komme op af vandet på en sådan måde, at man atter står på støvlerne, virker de igen. Hvis vandet bevæger sig under støvlerne, vil man følge med, så det nytter ikke meget at prøve at gå op ad et vandfald.

Støvler, klatre: Når man har disse støvler på, vil de hjælpe ens fødder med at finde de bedste og mest sikre holdepunkter, når man klatrer. Alle slag for at klatre, hvor man kan bruge fødderne, bliver nemme slag.

Handsker, klatre: Disse handsker virker på samme måde som Klatrestøvlerne, men på hænderne i stedet, så alle slag for at klatre bliver nemme, så længe man kan bruge hænderne til det.

Handsker, varme: Dette hvide par handsker beskytter én på samme måde som som fortryllelsen Beskyttelse mod Ild.

Handsker, kulde: Disse forede handsker gør, at man holder varmen selv under meget kolde forhold, på samme måde som fortryllelsen Beskyttelse mod Kulde.

Handsker, smidighed: Med disse handsker på bliver man mere smidig og fingernem, så alle ens Bevægelsesevner bliver nemt slag.

Handsker, styrke: Når man har disse kraftige læderhandsker på, er alle slag på Styrke nemme slag. Hvis man har brug for et tal for ens styrke, f.eks. til ens bæreevne, kan man regne med at have 50 mere.

Hjelm, hørelse: Denne metalhjelm er specielt lavet til at gøre hørelsen bedre. Alle Opmærksomhedsslag, der benytter hørelse, bliver nemme slag. Til gengæld vil alle kraftige lyde have dobbelt så stor effekt, og det bliver et svært slag at forsvare sig mod lydbaserede angreb.

Hjelm, telepati: Ved hjælp af denne metalhjelm kan man telepatisk sende op til 25 ord til en person, man har set, forudsat personen er i den samme verden. Det kræver et minuts koncentration at få forbindelse, med mindre man kan se personen. Spillemesteren bør bestemme, at der er en vis risiko for, at den holder op med at virke, hvis den bruges for tit eller forkert, eller simpelthen hver gang den bruges.

Hjelm, dykning: Denne metalhjelm dækker både næse og mund, og man kan trække vejret ubesværet igennem den, hvad enten man er over eller under vandet.

Briller, sprog: Når man har disse briller kan man læse alle former for skrift, uanset om man kan læse i forvejen eller ej. Hvis man kan læse sproget i forvejen, kan man læse dobbelt så hurtigt som normalt. Briller vil de fleste steder være en meget usædvanlig ting, og man vil få en del opmærksomhed af både god og dårlig art.

Briller, aura: Med disse briller kan man tydeligt se auraen på mennesker, dyr og magiske ting. Alle levende væsener samt spøgelser, ånder og lign., har en tydelig aura, og folk, der kender til det, kan læse ting i auraen. Desuden har magi og anden energi en aura, og man kan således bruge aurasyn til at afgøre, om en ting er magisk.

Ring, svømme: Denne ring sætter bæreren i stand til at svømme, på samme måde som fortryllelsen Svømme. Det varer så længe ringen sidder på fingeren. Man kan godt risikere, at den smutter af, mens man svømmer, hvis man ikke passer på.

Ring, flyve: Bæreren af denne ring kan flyve som med fortryllelsen Flyve.

Ring, magi point: Denne ring kan bruges til at opbevare mana. Op til 100 mana point kan opbevares i den. Man overfører mana til den ved at tage den på og koncentrere sig i 1 minut pr. 10 mana point, der skal overføres. Disse bliver taget fra ens Mana evne. Man kan ikke overføre mana, hvis man har 0 eller negative mana point. Når ringen skal bruges, skal den være på ens finger, men man kan selv vælge, hvor meget af den mana, en fortryllelse bruger, der skal tages fra ringen. Man kan godt lade en anden bruge den mana, man har oplagret ved at give ringen til vedkommende. Den kan ikke komme under 0 point. Spillemesteren bør bestemme, at den har en vis risiko for at holde op med at virke, enten når den bliver helt tømt, eller hver gang man bruger den.

Ring, dykke: Så længe man bærer denne ring, kan man trække vejret lige godt over og under vandet, på samme måde som ved fortryllelsen Undervandsånde. Man får dog ikke specielle svømme- eller dykkeegenskaber.

Ring, held: Med denne ring kan man få et ekstra forsøg på et hvilket som helst slag på en evne. Man skal dog bruge det nye slag. Hvis man slår en fumle med det nye slag, holder ringen op med at virke.

Ring, usynlighed: Denne ring virker på samme måde som Usynlighedskappen, idet bæreren bliver usynlig overfor normalt syn såvel som Varmesans.

Ring, pile skjold: Når man har denne ring på sin finger, bliver alle ikke-magiske pile, der skydes eller kastes mod én, bøjet væk fra én, så de kun har 25 % chance for at ramme. Magiske ting, håndvåben og andet kasteskyts bliver ikke påvirket. Nogle ringe virker mod andre former for afstandvåben, og enkelte virker mod alle skyde- og kastevåben.

Ring, magisk skjold: Denne ring danner et usynligt magisk skjold omkring bæreren. Alle normale angreb giver 30 mindre i skade. Dette tæller oven i den rustning, man ellers har.

Ring, mørkesans: Denne ring giver bæreren en bedre rumfornemmelse, svarende til den specielle evne Mørkesans.

Ring, varmesans: Med denne ring kan man se i mørke på samme måde som med den specielle evne Varmesans. Ringen kan ses med Varmesans, når den er i brug.

Ring, beskyttelse mod ild: Denne hvidguldsring beskytter bæreren mod ild på samme måde som fortryllelsen Beskyttelse mod Ild, dvs. normal ild giver ingen skade, og usædvanlig voldsom ild giver kun halv skade.

Pung: Denne uanseelige pung er i virkeligheden yderst værdifuld. Så længe den ikke tømmes helt, vil der, hver gang man åbner den, være 2d6 kobberstykker i den. Hvis den tømmes helt, holder den op med at virke. Spillemesteren kan også bestemme, at der er en lille risiko for, hver gang man bruger den, eller hvis man bruger den for tit, at den holder op med at virke. Nogle sjældnere udgaver indeholder 2d4 sølvmønter i stedet.

Taske, 'skuldertaske': Denne lille skuldertaske er forbundet til et magisk rum på 1 m^3, hvortil taskens åbning er den eneste indgang. Sålænge den ikke er helt fyldt, vejer den kun 2 #. Hvis man prøver at tvinge ting ned i den, når den er fyldt, risikerer man, at den sprækker, hvorved magien ødelægges og alt indholdet forsvinder. Ting, der er bredere end skuldertaskens åbning (10 x 20 cm), kan ikke komme ned i den.

Elverreb Dette er et let, sølvfarvet reb, 25 m langt, der vejer 2 #. Elverne fremstiller det, og det er meget sjældent, at ikke-elvere får et af slagsen. Udover at være let er det også stærkt, det kan bære op til 2000 # uden at springe. Nogle meget specielle udgaver kan binde sig selv op, når man siger et bestemt ord.

Spejl, trylle: Dette store vægspejl kan bruges til at kigge andre steder hen i verden. Ved et par minutters koncentration kan man få det til at vise et hvilket som helst sted, man har set på noget tidspunkt. Billedet er nøjagtig som hvis man stod der. Hver gang man bruger det, er der 5% sandsynlighed for, at det det splintres og bliver ubrugeligt. Spillemesteren kan evt. sige, at denne risiko kun er der, hvis det bruges mere end en gang om dagen eller måneden.

Nogle af denne slags spejle er forbundet i par, så man kun kan se ud af det andet. Disse vil ikke gå i stykker af at blive brugt, og det tager kun få sekunder at komme i kontakt.

Speciel magi kan få disse spejle til at fungere som gennemgangsveje. Det er nemmest med den type, der er forbundet i par. Hvis man gør det ved et af den første slags, vil der i den anden ende komme en svagt lysende firkant af samme størrelse og form som spejlet, og væsner derfra kan også gå igennem.

Krystalkugle: Dette fungerer på den samme måde som den første type tryllespejl, men man får ikke et videre stort billede, og krystalkuglen går ikke i stykker på grund af for meget brug. Man kan ikke bruge en krystalkugle til at danne en gennemgang.

Flaske, vand: I denne lerflaske vil der altid være vand, når man åbner den. Selv om al vandet hældes ud, vil den være fyldt igen næsten gang den åbnes. Nogle fordrukne magikere foretrækker at lave den, så den altid er fyldt med vin.

Trylledrik, flyve: Når man har drukket denne trylledrik, kan man flyve på samme måde som med fortryllesen Flyve. Det varer i 2d6*10 minutter. Hvis Spillemesteren er flink, kan han lade spilleren vide, hvor lang tid den varer, eller give et varsel kort før den holder op.

Trylledrik, usynlighed: Den, der drikker denne drik, forsvinder fra normalt syn i 2d6*10 minutter. Vedkommende kan heller ikke ses med Varmesans, men han kan stadig findes af folk, der har Mørkesans eller Aurasyn.

