

# FANTASTISKA TING

EN ARTIKEL TILL HJÄLTARNAS TID AV FREDRIK "BURRAN" JOHANSSON  
LAYOUT OCH ILLUSTRATIONER AV TOMAS BRATTSTRÖM

I den här artikeln hittar du elva fantastiska ting som dina spelare kan stöta på under sina äventyr, kanske i en gammal skattkammare eller i händerna på en mäktig motståndare. Det kan också vara så att de hittar information om något av dem i ett bibliotek eller får i uppdrag att hitta det och att det på så vis blir målet för själva äventyret.

Vissa föremål behöver bindas till dig för att du ska kunna använda dess magiska egenskaper. Reglerna för hur du binder ett föremål hittar du i artikeln Magiska föremål, som du kan ladda ner från [zadrith.com/ht](http://zadrith.com/ht).

## AGODUS DRAKYXA

En tvåhandsyxa som fått sitt namn från hjälten Agdus, en av de forna storkungarna från de tusen öarna. Den har ett sylvasst blad av drakstål, men det är inte bladet som är det speciella med denna yxa utan dess nacke som är format som en drakhuvud med öppet gap och två röda rubiner som ögon. Huvudet har förmågan att spruta eld om den hanteras av någon som bundit sig till yxan.

Det faktum att yxan är tillverkat av drakstål, stål som härdats i drakblod, gör att den räknas som magisk och inte kan smältas i en vanlig ässja. Den är näst intill oförstörbar och så länge du parerar normala vapen och anfäller motståndare med normala rustningar kommer eggen aldrig att skadas. Eftersom den är av god kvalitet öppnas alla slag för anfall och försvar med yxan ett snäpp.

Om du bundit dig till yxan kan du med ett mycket lätt slag mot Trolldom kasta besvärjelsen Håxflamma. Besvärjelsen orsakar ingen skuld. För att binda yxan till dig krävs att du håller i yxan samtidigt som du visar att du inte räds eldens smärta genom att hålla i ett glödande kol i en minut.

För att klara detta krävs ett svårt slag med *Viljestyrka* och du förlorar dessutom 1T6 i *Hälsa*. Bandet orsakar 4 *Skuld* som inte kan återfås förrän bandet är brutet. Bandet bryts då det knyts till någon annan eller om ärret från det brinnande kolet avlägsnas, exempelvis med hjälp av magi eller att du blir av med handen.



## AGUNAS DRAKHARNESK

Under gudarnas tid fanns ett rike där drakar och alver levde sida vid sida i harmoni. Rikets främsta krigare var drakpräster som från drakarnas rygg slungade fasansfullt kraftiga besvärjelser. I respekt skänkte många av drakarna några av sina fjäll för att skapa rustningar till prästerna.

Rustningarna skapades av mästersmeden Aguna. Men detta var längesedan. Riket är sedan länge borta likaså dess invånare och mästersmeden Aguna. Men hennes rustningar finns kvar. Rustningarna räknas som medeltung rustning, men har dubbelt skydd mot alla typer av skador orsakade av eld.

## AKTORSTAV

Aktorerna är ett gammalt religiöst samfund vars doktrin säger att de som förvrider väven, alltså magiker, är de som är skyldiga till allt ont i världen. Deras mål är att infånga magiker och ställa dem inför rätta för sina brott, ett brott som oftast straffas med döden.

För att hitta magiker använder de dessa meterlånga stavar i vitt järn. Med dem kan den som använder dem känna vart den närmsta person som har ådragit sig skuld befinner sig så länge de befinner sig inom grannskapet.

Staven ger den som håller i den en känsla av i vilken riktning denna person befinner sig. Staven har däremot ingen förmåga att avgöra hur de ådragit sig

skulden och Aktorerna har därför ibland fångat in en ond magikers offer i stället för magikern själv.

## BAJI O SAHAN

Det sägs att det från början skapades en solfjäder för varje element, men att endast denna vindens solfjäder finns kvar. Den sägs vara gjord av magiska bananblad från ett träd i gudarnas trädgård.

Bladen bär på vindens kraft och om du har fjädern i din hand och är bunden till den kan du med mycket lätta slag mot *Trolldom* kasta besvärjelserna; Fjäderfall, Häxstöt, Vindstämman och Virvelvind.

Fjädern har en kraftreserv som kan ta upp till 40 poäng Skuld och det är solfjädern, inte du, som får skuld när den används. Fjädern återfår skuld i samma takt som ett fokus med kraftreserv, alltså 10 per timme. Om solfjädern skulle få mer än 40 poäng skuld så försvinner den till andra sidan och återvänder först då den har återfått skuld.

Kanske är anledningen till att de andra solfjädrarna inte längre finns kvar att de försvann till andra sidan så nära soluppgången att de inte hann komma tillbaka innan bladet vändes.

För att binda fjädern till dig krävs det att du utför en enkel ritual genom att dansa när solen står som högst på himlen. Detta görs med ett enkelt slag med *Manöver*. Bandet orsakar 4 Skuld som inte kan återfås förrän bandet är brutet. Det kan bara brytas genom att det övertas av någon annan eller att solfjädern förstörs. Förstörs den förlorar du 2T6 *Hälsa* och får 2T6 *Skuld*.

## BJÖRNANDENS STYRKA

Detta armband i tvinnat mörkt läder ger dig förmågan att en gång per dygn aktivera besvärjelsen Hjältestycka på dig själv. Effekten varar under en strid och aktiveras genom att vrida armbandet ett varv runt underarmen. Det kostar ingen skuld att aktivera besvärjelsen.

Bandet skapas med den vanliga bindningsritualen. Det orsakar 2 *Skuld* som inte kan återfås förrän bandet är brutet.

## BJÖRNSKRUDEN

En mantel i mörkbrun björnpäls. Alla slag för *Styrkeprov* öppnas två snäpp för den som dig som är bunden till det och en gång per strid kan du öka skadan på ett anfall du gör i närstrid med 1T6. Detta måste du deklarerar innan du slår anfallsslaget.

Bandet skapas med den vanliga bindningsritualen. Det orsakar 2 *Skuld* som inte kan återfås förrän bandet är brutet.

## BJÖRGULVS GIGOR

Dessa mungigor är tillverkade av mästersmeden Björngulv och gavs till hans nio söner som alla var fiskare. Om du spelar på någon av mungigiorna vid ett vattendrag under en scen blir alla slag för att fiska där två snäpp lättare fram till nästa soluppgång.

Om du spelar melodin "Fiskaren blev fisken" på någon av dem får du dessutom förmågan att andas under vatten under den kommande scenen.

## BLIXTURET

Detta fickur är tillverkad av den dvärgiska urmakaren Uine som sägs ha skapat det i sömnen och på så vis lyckats få en del av drömvärldens magi i urverket. När du vrider tillbaka fickuret vrider du även tillbaka tiden och gör allt som har hänt o gjort. Men att påverka väven på detta vis är inget som är avsett för de dödliga och det påverkar så väl din väv som ditt psyke.

Att vrida tillbaka tiden två rundor minskar *Viljestycka* och *Wyrd* med 2T6, att vrida tillbaka tiden till starten av en scen minskar *Viljestycka* och *Wyrd* med 5T6 och att vrida tillbaka tiden till soluppgången minskar *Viljestycka* och *Wyrd* med 10T6. Om din *Viljestycka* minskar till noll blir du helt och permanent apatisk och om din *Wyrd* minskar till noll förvandlas du till en slukare.

## BRÖDERNA IMGELS DAGBÖCKER

För länge sedan levde bröderna Maris och Nore Imgel, de var båda framgångsrika upptäcktsresande och deras stora mål var att hitta gudarnas ö. När deras spår ledde i två olika vägar gav dig sig av på varsitt håll.

För att kunna kommunicera med varandra så lät de en skicklig magiker skapa två anteckningsböcker inbundna rött läder. Böckerna var magiska och det som skrev i en av dem antecknades på magisk väg ned i den andra.

Om Bröderna hittade gudarnas ö är det ingen som vet, men det man vet är att båda böckerna för bara några år sen studerats vid Silverordens akademi på Korsö i Vredviken utanför Vredhamn. Den ena hade varit i akademins ägo en längre tid efter att ha hittats i Amur. Den andra fördes nyligen dit av en upptäcktsresande som funnit den på ön Jadagar långt i söder.

Om man är läskunnig i fornröna kan man läsa bröderna anteckningar och medelände till varandra. De använder sig av någon form av kod och berättar inget uppenbart om Gudarnas ö. Men de sista platserna som nämns i är Amur och Jadagar.

Det som har förvånat de som studerat böckerna är att båda bröderna slutade anteckna samma dag.

## BURABUS KALEBASS

Denna vackert mönstrade kalebass har fina inristningar föreställande en vacker oas och fungerar som ett vattenbehållare.

Det som gör den speciell är att om man fyller den med sand så kommer sanden att vid nästa soluppgång ha förvandlats till vatten. Vilket gör den ytterst hjälpsamma i världens heta sandöknar. Men vattnet kommer dock med ett pris. För varje liter av förtrollat vatten du dricker ur kalebassen får du 1T6 *Skuld*. skuldslaget är exploderande.

## DEN ANDRA SANNINGENS

### AVSLÖJANDE ANLETE

I det fjärrans Kitai lever den gamle Yukori som är en av de främsta maskmakarna landet skådat. Ett av Yukoris mästerverk är denna mask. Dess ansiktsdrag är vackra men samtidigt väcker det en olustig känsla hos de som ser den.

Maskens gör det lättare för den som bundit sig till den att se väven och till och med att se över till den andra sidan. Bär du masken blir alla slag för aktiv förnimmelse av väven blir två snäpp lättare och om du lyckas med ett svårt slag med *Wyrd* kan du se skuggor av varelser på andra sidan.

Bandet skapas med den vanliga bindningsritualen. Det orsakar 2 *Skuld* som inte kan återfås förrän bandet är brutet.

## DEN BLODTÖRSTANDE KLINGAN

Vart detta svärd kommer ifrån är det ingen som vet, men det har setts i händerna på ett flertal hjältar och krigare genom historien. Svärdet är besatt av en demon som verkligen älskar blod. Demonen hjälper den som bär svärdet genom att styra det och gör alla anfall med svärdet 2 snäpp lättare.

Demonen älskar dock blod så mycket att den inte bryr sig om vem blodet kommer ifrån. Vilket gör att den även påverkar svärdet när bäraren försöker försvara sig och därför blir även alla försvarsslag med svärdet två snäpp svårare. Svärdets skada och egenskaper är som ett vanligt svärd förutom att det har egenskapen *Magisk*.



## DEN FAGRA OCH SVEPANDE

### VINDENS ARMBAND

I det fjärran Kitai skapades dessa armband i blåskimrande stjärnglans till de modiga 99. Den sovande drakens beskyddare. De misslyckades med sitt uppdrag och efter drakens död skingrades de över världen sökande efter syfte.

Många dog, andra sålde sina armband för att överleva. Idag är armbanden utspridda över hela världen och de flesta är försvunna. Armbanden ökar den skada du gör vid obehövade attacker med 2T6 samt att du en gång per strid kan kasta besvärjelsen Häxstöt om du lyckas med ett mycket lätt slag mot Trolldom. Besvärjelsen orsakar ingen skuld.

Bandet skapas med den vanliga bindningsritualen. Det orsakar 6 *Skuld* som inte kan återfås förrän bandet är brutet.

## DEN FLYGANDE SKUGGANS

### KLINGA

En huggkniv med en lång böjd klinga av obsidian som senast sågs i händerna på äventyraren symningsöga från det fjärran Kitai.

Vapnet är evigt förtrollat med besvärjelsen Avståndshugg och du kan, om du är bunden till vapnet, med ett hugg sända iväg en skugga av vapnet som kan skada ett mål upp till tre zoner bort. Målet kan försvara sig om hon är i samma zon som anfallaren, eller om hon har en sköld, precis som mot andra avståndsfall. Besvärjelsen aktiveras endast om du bär svärdet med bladet uppåt, bär du vapnet med bladet ned mot marken så fungerar det som ett vanligt närstridsvapen. Vapnet har samma skada och egenskaper som en huggkniv förutom att den även har egenskapen *Magisk*.

Bandet skapas med den vanliga bindningsritualen. Det orsakar 4 *Skuld* som inte kan återfås förrän bandet är brutet.