

MAGISKA FÖREMÅL

EN ARTIKEL TILL HJÄLTARNAS TID AV TOMAS BRATTSTRÖM

Denna artikel bygger vidare på regler i Magins väv och du behöver tillgång till den boken för att kunna använda mycket av reglerna här.

Många sagor kretsar kring magiska föremål och det kan hända att det är jakten på ett legendariskt magiskt föremål som fick dig att lämna ditt gamla liv och bli äventyrare.

Det finns många slags magiska föremål, vissa föremål har en ganska uppenbar funktion kräver ingen eller mycket enkel aktivering och drar ingen kraft från dig som använder dem. Ett exempel på ett sådant föremål kan vara en liten självlysande kristall som ständigt skiner svagt eller som lyser kraftigt under några rundor om du gnuggar den.

Andra föremål måste aktiveras på ett specifikt sätt, kanske genom att du uttalar vissa ord, håller dem på ett visst sätt och gör en specifik rörelse eller något liknande. Men det kan också vara så att deras magi aktiveras av en yttre faktor så att du kan upptäcka deras förmåga av en slump, exempelvis en bägare som förvandlar vatten till vin då du fyller den eller en trästav som förvandlas till en levande orm om du lägger ner den på marken.

BUNDNA FÖREMÅL

Många av de mäktigaste magiska föremålen måste bindas till dig och bli en del av din väv innan du kan använda dem och för att kunna använda ett sådant föremål måste du ta reda på hur det ska bindas, och ibland även hur det ska aktiveras.

Med hjälp av aktiv förnimmelse, som beskrivs på sidan 26 i Magins väv, kan en invigd magiker se att ett föremål är magiskt, men även om ett föremål behöver bindas till en person, eftersom väven hos dessa föremål är tät men med många lösa trådar. Är föremålet redan bunden till någon och denna personen är i närheten syns det också tydligt eftersom deras vävar är just sammanbundna.

BINDA ETT FÖREMÅL TILL SIG

De flesta föremål kan bara vara bundna till en person åt gången och genom att binda det till sig stjälar man bandet från någon annan och det kan i sig kräva att man lyckas med ett motståndsslag med *Viljestyrka* mot *Viljestyrka*.

Det finns föremål som kan vara bundna till fler personer samtidigt och ibland är syftet med dem att skapa någon form av band mellan dessa personer. När ett föremål bindes till dig förändras din väv och det gör att du får skuld eftersom du inte är riktigt dig själv längre. Denna skuld kan du inte återfå så länge föremålet är bundet till dig.

För att få veta hur man binder ett föremål används samma regler för efterforskning på sidan 28 i Magins väv på samma sätt som för att ta reda på hur ett föremål aktiveras.

Vissa föremål kan bindas bara genom att man håller i dem och uttalar vissa ord medan andra kan kräva att du befinner dig på rätt plats, vid rätt tid, använder någon form av fysisk komponent och du kanske måste lyckas med ett färdighetsslag eller till och med en utmaning för att föremålet ska bindas till dig.

Det finns även föremål som inte har några speciella förutsättningar för att bindas. Dessa föremål kan bindas genom en ritual där en invigd magiker binder föremålet till en person. Det är en utmaning som omfattar *Lärdom*, *Trolldom*, *Uthållighet* och *Viljestyrka*. Slaget med *Lärdom* kan göras av vem som helst, slagen med *Trolldom* måste göras av en invigd magiker och slaget med *Uthållighet* och *Viljestyrka* måste göras av den som föremålet ska knytas till. Resultatet avgör vad som händer och om ritualen misslyckas kan inget nytt försök göras förrän efter nästa soluppgång.

- ❖ **Undermålig kvalitet:** Ritualen misslyckas och skapar en reva i wyrdväven. En wyrdgast tar sig genom revan och attackerar de som försökte genomföra ritualen.
- ❖ **Låg kvalitet:** Ritualen misslyckas och leder till en magisk urladdning och alla som deltar i ritualen förlorar 1T6 Hälsa.
- ❖ **Begränsad kvalitet:** Ritualen misslyckas, men de som deltog lärde sig något från försöket och vid nästa försök de gör öppnas alla slag två snäpp.
- ❖ **God kvalitet:** Ritualen lyckas.
- ❖ **Överlägsen kvalitet:** Ritualen lyckas och bindningen går så bra att skuldförlusten från bindningen halveras.

OFRIVILLIGT BUNDA FÖREMÅL

Det finns även magiska föremål som binder sig till dig av sig själva, exempelvis en ring som binder sig till dig när du tar den på dig. Dessa föremål har ofta någon form av skadlig eller negativ effekt.

EXEMPEL PÅ MAGISKA FÖREMÅL

Här följer två exempel på magiska föremål. Ett som kräver en ritual för att binda det till sig och ett som automatiskt binder sig till den som tar det på sig.

ARINDAS DOLK

Arindas dolk är en magisk dolk av månsilver som ger dig som är bunden till den förmågan att tillkalla och tala med ugglor då du håller dolken i handen. Dolken har ett vågformigt blad och en stor, oval, blå opal i den stora månformade parerstången. Kniven är ganska klumpig och inte speciellt välbalanserad vilket gör att alla slag spärras ett snäpp om den används i strid. Eftersom den är tillverkad av månsilver skiner den klart i månsken men det är en effekt av det magiska materialet och inget som behöver aktiveras eller påverkas av bandet.

Dolken kan bara vara bunden till en person åt gången och den som utför en enkel ritual övertar automatiskt bandet. Ritualen kan bara utföras i ljuset av fullmånen då den som ska överta bandet måste skära sig i handen med dolken och därefter fatta den i sin blodiga hand. Bandet orsakar 2 Skuld som inte kan återfås förrän bandet är brutet. Bandet kan bara brytas genom att det övertas av någon annan eller att dolken förstörs. Förstörs dolken förlorar den som är bunden till den 2T6 Hälsa och får 2T6 Skuld.



URIONS SLAVBOJA

Urions slavboja är ett armband av en mörk metall som skulle kunna vara någon form av legering mellan brons och järn. Det är ganska slitet, lite skevt och ser väldigt gammalt ut, vilket det också är. Du som är bunden till armbandet får två snäpp lättare på alla slag med *Styrkeprov* och *Uthållighet*, men du kan inte skada någon vars värde i *Status* är högre än din *Status* om du inte beordras att göra det av någon som har ännu högre värde i *Status*. Du måste dessutom lyckas med ett motståndsslag *Viljestyrka* mot *Viljestyrka*, för att inte vara tvungen att lyda en befallning från någon med högre *Status* än dig och om du har motsägelsefulla befallningar är det den som kommer från personen med högst *Status* som gäller. Men du behöver aldrig lyda en befallning som mer eller mindre garanterat skulle leda till din död.

Armbandet binder sig automatiskt till den som har det på sig och orsakar 2 Skuld som inte kan återfås förrän bandet är brutet. Det kan bara avlägsnas av en invigd magiker som har högre *Status* än bäraren och som lyckas med aktiv förnimmelse.

