

# Unika [och farliga] magiska artefakter

**Fantasy!** Old School Gaming I många fantasyrollspel har det gått inflation i magiska föremål. Ett +2 svärd är inte särskilt spännande eller inspirerande längre. Men det kan man råda bot på genom att använda unika magiska föremål. Är de dessutom märkliga, gärna farliga, obehagliga och har ett pris att använda så blir de genast mer intressanta och tillför något till spelandet.

Här kommer ett antal exempel på just sådana föremål. Varje föremål kommer med en historia att ta idéer från.

Och som sagt, de kan vara farliga för giriga, skatt-sugna rollpersoner. Användes med en viss försiktighet.

## Samförståndets öga

Ögat är egentligen en lupp, smidd i ett material som ser ut som guld, men är hårdare. Luppen har i sin ena ände en platta med två skruvar som skruvas fast i pannbenet ovanför ögat. Användaren får då förmågan att kunna läsa alla språk, världslika såväl som bortomvärldslika. Luppens skruvar måste ha penetrerat pannbenet för att användaren skall få effekten.

Den här luppen skapades av en sedan länge bortglömd demonolog, som ofta studerade texter från tidevarv innan människans i syfte att lära sig förbjuden magi.



Luppens nuvarande ägare är en tolk och diplomat vid namn Gregor, som använder luppen i sitt arbete. Gregor har dock en hemlighet. Med luppens hjälp har han börjat studera förbjudna och uråldriga texter och har åkallat andar från urtiden. Gregor har börjat tappa greppet om sin verklighet och är nu fullständigt vansinnig. Med hjälp av de ritualer han lärt sig av de uråldriga andarna är han i fullt grepp att åkalla den namnlösa fasa som en gång förintade den uråldriga staden Hyn Lavnath.

## Det största offrets handske

En handske skulpterad i brons med ledade delar som tillåter full rörlighet. Handsken täcker en hel underarm samt hela handen. Handskens yta är ristad med uråldriga symboler som berättar om hur bara den som offerar något kan bli verkligt stark. Om handsken träs över en arm skjuter långa spikar på handskens insida ut och låser fast handsken i bäraren i all evighet eller fram till att armen avlägsnas.

Den som bär handsken får +2T i Fysik. Handsken kommer dock alltid att strypa till döds den som bäraren älskar mest.

Handsken skapades en gång som en gåva från den djupt svartsjuke magikern

Jeroen till hans en gång älskade vän och senare rival, riddar Gerbrand. Idag är Jeroen, Gerbrand och hans maka, den sköna Yvette döda sedan länge. I sin gemensamma grav i katakomberna djupt under det vilda bergsmassivet Tal Marad ligger de, och handsken väntar på nästa chans att lära ut sin läxa om det största offret.

## Den paranoide härskarens leende

En mycket vacker och dyrbar tandrad. Hela föremålet är smitt i guld, och varje enskild tand är smyckad med en rubin. Användaren måste ta ut sin egen övre tandrad och ersätta den med föremålet som då växer sig fast i gommen.

Så länge tandraden sitter fastvuxen i munnen är bäraren immun mot gifter som intas oralt (såsom gaser, vätskor, förgiftad mat, osv).

Den grymma Azupana härskade över Kesh och Shuparak med smärta som instrument. Livrädd och hatad lät hon skapa tandraden för att skydda sig. När friheten kom till Kesh och Shuparak kunde grymma Azupana inte smita undan sitt straff genom att själv ta sitt liv med gift, och all den grymhet hon utsatt andra för drabbade henne själv tusenfalt.

Tandraden finns nu i munnen på Theresia den Vämjeliga, förstenad som hon står i Reptilmännens dal, någonstans bland bergen bortom Rubinkusten.

## Shibbuleths lömska ansikte

Denna ansiktsmask i emalj ser mycket enkel ut. Den påminner om ett människoansikte, men saknar näsa och har bara en tunn skåra som mun. Ett enkelt, tunt band i ett silkesliknande men mer flexibelt material kan användas för att fästa masken vid huvudet.

Om man karvar loss ett ansikte från en annan varelse och placerar det över masken och sedan tar masken på sig antar man helt formen av den varelse

man stulit ansiktet av.

Ack Shibbuleth, känd också som Marius, Isin, al-Terqa och många andra namn. Idag finns ingen utom Shibbuleth själv som vet hur det gick till när hans ansikte gick förlorat. Under hundratals år har han likt en orm slingrat sig från plats till plats och förgiftat alla de sammanhang i vilka han släppts in.

Shibbuleth är just nu en del av den innersta politiska kresten i Salacia, och använder sina mystiska krafter och många ansikten för att skapa osämja och till slut fullständigt krig mellan Salacia och Zenobia.

## **Dånet som förlamar**

Ett stort blåshorn, nära en meter i längd, karvat av ben från en okänd varelse. Mycket märklig till färgen, som påminner om en gulaktig benvit fast svart. Inlagt i benet är sirliga mönster av tunna slingor av en blåaktig metall.

När någon blåser i hornet dånar det av en äcklande, dov ton som sprider yrselframkallande vibrationer. Alla inom hörhåll från dånet förlamas i 3T+10 minuter. Detta inkluderar även den som blåser i hornet.

Ingen idag levande varelse vet varifrån detta horn härstammar, av vilka material det är skapat, eller hur de vedervärdiga tonerna framställs. Hornet dök upp igen i människans tidsålder när Meroe och hennes förband vandrade vilsna i den Chaldoiska öknen och fann spåren av ett slag vars like det mänskliga ögat aldrig någonsin skådat.

Haps självmordsförband är de som nu bär med sig dånet. Fruktade är de på all världens slagfält för sin fruktansvärda vrede och deras totala avsaknad av rädsla. Hornet är det hemliga vapen som leder dem och deras fullständiga förödelse världen runt i de oroshärdar där de hyrts in.

## **Löftets tunga**

Tungan är tillverkad i ett silverliknande material, fast på en gång hårdare men samtidigt mer elastiskt. Den som vill bruka Löftets tunga måste först skära bort sin egen tunga och ersätta den med den magiska tungan som då växer fast i den tidigare tungans rot.

Den som bär tungan i sin munhåla får makt över andra varelser, men måste först själv ge något till den varelse bäraren vill behärska. Om den som bär tungan ger en annan varelse ett löfte och sedan genomför det som lovats inom ett månvarv får bäraren av Löftets

tunga förmågan att tvinga den andra varelsen att utföra en önskad handling. Utöver detta får bäraren av tungan +1T i Närvaro.

Den lömske Agenathon från Vidderna kunde vrida på sanningen som ingen annan. Han höll alltid vad han lovat, men ändå gjorde han det aldrig. Av underjordens härskare själv lurade han till sig Löftets tunga och med tungan och sin list gjorde han sig till härskare över den gyllene staden Mnar.

Legenden om Agenathon lever än och det finns de som anar att viskningarna om Agenathons tunga inte bara är sagor. Drinen av Leranien har skickat äventyrslystna upptäckare ut i träsket som slukade Mnar för trehundra år sedan, på jakt efter Agenathons gravvalv och hans mäktiga tunga. Få har dock återvänt levande, och ingen har ännu funnit något.

## **Stoft från Panns dyner**

Ett pulver som påminner om en lila och guld-glimrande vulkanaska. Stoffet förvaras torrt och mörkt, ty om det förlorar sin lyster försvinner också dess effekt.

Pulvret sniffas för att ge sin effekt. Brukaren ökar sina TKP med 10 under 1T timmar. När effekten är över börjar brukarens kropp att utsöndra ett giftigt moln som orsakar 1 KP i skada, varje timme, på alla i brukarens omgivning i 3T timmar. Detta moln varken syns eller avger någon doft. Det är först när döden är nära som de fruktansvärda kramperna sätter in. Döden kommer sedan som en befrielse.

Det legendariska stoftet sägs hämtas från mytiska Yanns dyner, men få är de som idag vet vägen till denna legendariska vattenkälla och de dyner som omringar den. Den enögda mystikern Mosheeba säger sig veta vägen dit, men det pris han tar för den kunskapen ryktas vara mycket högt. Och även om man vet vägen så riskerar man att möta de fruktade själsslukande ökenandarna.

## **Beskyddarna från Pasog**

En märklig medaljong i form av en uggla, smidd av brons och guld och med rubiner som ögon.

Bäraren av medaljongen kan önska sig hjälp varpå tre fågelliknande men humanoida varelser från en plats bortom tid och rum anländer. De hjälper till med en uppgift de tilldelas. Efter den tredje gången tar de med sig bäraren av medaljongen tillbaka till sin hemvist och torterar denne i evigheten.

Detta känner naturligtvis inte bäraren av medaljongen till.

De märkliga varelserna från Yasog fjättrades till sin livslånga uppgift av demonologen Ngranek. Olyckligt nog för henne var hennes förtrollning inte så stark som hon hoppats och än lider hon under den eviga plågan på en plats bortom tid och rum.

Idag vilar medaljongen runt axlarna på den inte ont anande prins Abeert i det rike som Tutonerna kallar Bortomlanden. Hans syster, prinsessan Jeena, anar sig dock till den märkliga medaljongens sanna natur och hon hoppas kunna använda dess krafter till sina egna mörka syften.

TEXT: JONAS STATTIN

BEARBETNING OCH BILD: TOMAS ARFERT

## **Widundet från Yasog:**

Strid: 10

Skada: 2T[näbb]/1T+3[klor]

KP: 15

Rustning: 4

Magiskt försvar: 4

Speciella förmågor: Flyger, kan färdas mellan dimensioner

