

VAD FINNS I PAKETET?

EN ARTIKEL TILL ENSAMMA VARGEN

I *Ensamma Vargen*-seriens snabba action har vår hjälte sällan tid att stanna och genomsöka sina fiender. När han hittar användbara saker är det oftast i ögonblick av desperation eller när han undersöker övergivna platser där faran kan lura runt nästa hörn, men då inget omedelbart försöker sluka honom. Skatter är en sekundär fråga, då Ensamma Vargen är mer intresserad av att rädda nationer och besegra det onda än att berika sig själv.

Det kan vara gott och väl, men med lanseringen av *Magnamunds Hjältar* är inte alla rollpersoner högsinnade Kai, utan några behov eller önskingar om rikedom. Det här betyder inte att alla nya hjältar är motiverade av girighet, men en del kommer att dras till värdefulla saker lättare än andra. Ett bra spelkväll med *Ensamma Vargen* riktar sig till alla spelare och ger alla en bra historia. Det betyder att någon gång kan du som Berättare behöva stoppa in någon liten skatt i dina äventyr.

Allt som glittrar behöver inte vara guld, men om du vill ha en lycklig noodnik är det bäst om det är något *mycket* glänsande.

Denna artikel ger dig alla de verktyg du behöver för att det ska hända i kampanjen. Intressanta byten är alltid en rolig del av rollspelandet, speciellt när det är svår vunnet eller värdefullt på något annat sätt. Nyckeln till att dela ut skatter är att komma ihåg att en "skatt" inte alltid behöver vara något som gör dig bättre i strid eller är värd hundratals gulddaler.

Ibland kan ett värde mätas i minnen. Till exempel historien om Svartturs-Berke, en shadakinsk pirat som en gång kämpade sig in till en giakskatt längs Mörklandskusten. Med hela besättningen dödad, han själv närmast döende, nådde han baksidan av den blodstrimmiga grottan och hittade en handfull Kika och ett par grå tärningar av ben. Monetärt var det en katastrof, men efter att ha återhämtat sig har Berke tjänat otaliga gratisdrinkar och enorm berömmelse på att berätta historien om hur han på egen hand kämpade genom en giakhord för att vinna dessa "äkta monstertärningar, handsnidade från knogarna av en gourgaz".

Rikedom är vad du gör det till. Följande tabeller och poster kan inte göra dina spelares

hjältar rika bortom deras vildaste drömmar, men de kan inspirera till några av deras vildaste äventyr.

Hur du använder tabellerna

Först bestämmer du vilken typ av behållare hjältarna har stött på. Du behöver inte slumpa fram en siffra för detta om du redan vet vad du vill använda när ni spelar. Om de genomsöker en fallen fiendekropp är det troligast att gå på tabellen "Lik". Gör bara slumpmässiga val om du behöver inspiration.

När du har en viss behållare i åtanke kommer du att se antalet möjliga poster som anges i tabellerna. Du kan skapa dessa föremål med hjälp av de följande tabellerna. Inget av dessa resultat är huggna i sten om du inte vill att de ska vara det. Det är inget problem i att strunta i ett föremål och antingen välja slumpvis eller att plocka något lämpligt eller intressant ur tabellen istället.

Använd den här artikeln för att krydda spelet och för att ge dina spelare några minnen av äventyret. Det viktigaste av allt – att ha roligare!

TEXT JOE DEVER & AUGUST HAHN
BILD LUKAS THELIN

BEHÅLLARE AV OLIKA SLAG

TIO	BEHÅLLARE	SAKER ¹
0	LİK	1-3
1	FLASKA	1
2	PÅSE	1
3	SÄCK ELLER SADELVÄSKA	2-3
4	RÖR	1-2
5	ASK	1
6	LÅDA ELLER PACKLÅR	2-3
7	PENNINGKISTA	1
8	SKATTKISTA, LITEN	2-3
9	SKATTKISTA, STOR	3-5

¹ När du kan hitta flera saker i samma behållare, så utgå ifrån att du får minimiantalet. Därefter får du slumpa fram siffra (med en tiosidig tärning). Får du ett udda tal lägger du till ett extra föremål, men om siffran var jämn hittar du inget mer.

Lik: En död kropp, fortfarande påklädd. Även om det är fullt möjligt för ett lik att ha fler än 3 saker på sig på en gång, så kan man anta att "1-3" föremål är de som klarat sig oskadade trots det våld kroppen utsatts för.

Flaska: Detta omfattar flaskor, kannor, karaffer och allt annat som kan innehålla en liten mängd vätska. Större behållare finns, men är för tunga för att bekvämt bäras som byte. När den hittats kan en flaska innehålla

0-6	Vätska
7-8	Litet föremål
9	Vätska och ett litet föremål.

Påse: En liten behållare av något slag med mjuka sidor. De flesta påsar är av tyg eller läder, men mer exotiska material kan förekomma (t. ex. av ringbrynjeringar eller vikta pergament). Slumpa fram en extra siffra (utöver för att se vad påsen innehåller). På 6 eller högre innehåller den även ett slumpmässigt antal mynt. Dessa kan vara lokala eller, om det passar äventyret, av ett mer exotiskt slag.

Säck eller sadelväska: Dessa är i huvudsak bara stora påsar och kan behandlas som sådana. Deras storlek gör det möjligt att de innehåller fler föremål, men de har samma chans att innehålla mynt som *Påsar* (se ovan).

Rör: Rör tillverkas för att innehålla små, långa föremål såsom facklor, pilar, rullar och liknande former. De är tillverkade av många olika typer av material, men ben, läder och metall är de vanligaste. Rören har även en chans (bestäm genom att slumpa fram ett jämnt eller udda tal) att ha en axelrem som sitter fästad i båda ändarna.

Ask: Små lådor är några av de vanligaste behållarna i Magnamund. Dessa innehåller



värdesaker i alla kulturer, från smycken till tunga böcker. Vissa är primitiva, inte mer än en urholkad fördjupning i ett större föremål med ett löst lock, medan andra är komplicerade och intrikata metallkuber med gångjärn och integrerade lås.

Låda eller Packlår: De enda behållare som är vanligare än askar är deras större motsvarigheter. Det mesta förvaras i större lådor, allt från hemmakistor av sommländsk ek till transportlådor av grovhyvlat blodpalmsträ, är lite större eller kommer i större mängder.

Penningkista: Dessa är utsmyckade små lådor utformade för det uttryckliga syftet att förvara värdesaker, vanligtvis mynt eller annan valuta. Dessa har vanligtvis ett integrerat lås eller en spärr som kan säkras på ett externt sätt av något slag. Svårigheten i att dyrka upp ett kistlås är aldrig lägre än 6.

Skattkista, Liten: Även detta är en liten låda avsedd speciellt för värdesaker, men vad som skiljer skattkistor från penningkistor är deras storlek och hållbarhet. Skattkistor är oftast större än penningkistorna, de är alltid förstärkta och kan tåla en hel del våld innan de ger upp sitt innehåll. Svårigheten i att dyrka upp ett skattkistelås är aldrig lägre än 7.

Skattkista, Stor: Vart och vartannat föremål på listan kan transporteras med relativ lätthet och bäras bort från där det befinner sig. Inte stora skattkistor. Dessa stora och tunga behållare har alltid ett lås och är tunga nog för att

motstå en hel del våld och försök att flytta dem. Svårigheten i att dyrka upp låset på en stor skattkista är aldrig lägre än 8.

Vad ryms inuti?

När du nu har din behållare är det dags att fylla den. Tabellerna som följer är bara en riktlinje, som du kan ändra efter eget huvud och utgå ifrån som inspiration.

TYP AV SKATT/TYP AV FÖREMÅL

TIO	SKATT	TYP
0	MYNT	PÅSE
1	PERSONLIGT FÖREMÅL	VARIERAR ¹
2	UTRUSTNING	VARIERAR ¹
3	VÄRDESAK, LITEN	RYGGSÄCK
4	VAPEN	VAPEN
5	RUSTNING	SPECIAL
6	VÄTSKA	RYGGSÄCK
7	KONST/KONSTVERK	VARIERAR ²
8	VÄRDEFÖREMÅL, STORT	BURET ³
9	EXOTISKT FÖREMÅL	VARIERAR

¹ Dessa tenderar att vara små och lätta att transportera. Spelledaren bestämmer om ett givet föremål är SPECIELLT, kan transporteras i en ÖRTPÅSE eller förvaras i en RYGGSÄCK.

² Konstföremål varierar mycket i storlek. Mindre föremål kan förvaras i RYGGSÄCKEN medan större måste bäras för hand.

³ BURNÄ värdesaker kräver en eller båda händerna för att kunna transporteras. Spelledaren avgör från gång till gång. Händer som bär ett föremål är upptagna och kan inte användas till något annat, som att slåss eller använda vapen i strid.

MYNT

TID	MYNT	BESKRIVNING
0	FÖRSTÖRDA MYNT	DESSA MYNT HAR FÖRSTÖRTS PÅ NÅGOT SÄTT OCH ÄR VÄRDELÖSA.
1	VANSTÄLLDA MYNT	DESSA MYNT HAR AVSIKTLIGT GJORTS OLÄSLIGA.
2	LOKAL VALUTA	1 TILL 10 (T10 + 1) MYNT FRÅN DET OMRÅDE DÄR DE UPPTÄCKTES.
3	MYNTHALS BAND	ETT POLERAT MYNT I EN MEDALJONG, MED ELLER UTAN KEDJA.
4	MONTERAT I ETT SPÄNNE	ETT STORT BÄLTESPÄNNE MED ETT INFÄLLT MYNT SOM SIN CENTRALA DEKORATION.
5	BÄLTE MED MYNT	DETTA BÄLTE ÄR TILLVERKAT AV STORA MYNT FÖRBUNDNA MED SNÖREN ELLER KEDJOR.
6	MYNTRING	EN RING GJORD GENOM ATT MAN HAR KLIPPT OCH BOCKAT ETT MYNT TILL ETT RÖR.
7	VÄRDEPAPPER	DENNA RÄTTSLIGA HANDLING KAN VÄXLAS IN MOT MYNT PÅ RÄTT STÄLLE.
8	EXOTISK VALUTA	1 TILL 10 (T10 + 1) MYNT FRÅN ETT FRÄMMANDE LAND, SÄSOM REN, AIN ELLER ORLA.
9	OIGENKÄNNLIGT	DESSA KONSTIGA MYNT MATCHAR INGEN KÄND MAGNAMUNDVALUTA.

PERSONLIGT FÖREMÅL

TID	PERSONLIGA FÖREMÅL	BESKRIVNING
0	TÄRNINGAR	DESSA KUBER ÄR TILLVERKADE AV OLIKA HÅRDA ÄMNER OCH ANVÄNDS TILL SPEL.
1	OMBYTE	EN ENKEL OCH ROBUST UPPSÄTTNING KLÄDER, ORDENTLIGT HOPVIKT OCH UN DANLAGD PÅ EN SÄKER PLATS.
2	BETE ELLER KLO	DETTA ÄR ETT MINNE FRÅN EN FARLIG KAMP MOT NÅGOT VILDDJUR.
3	TÄLJKNIV	ENKELT VERKTYG SOM ANVÄNDS FÖR ATT SKÄRA I TRÄ ELLER BEN. DE FLESTA ÄR I GOTT SKICK.
4	VISSELPIPA	SMÅ VISSELPIPOR SOM DENNA – AV MÄSSING, BEN ELLER TRÄ – HÄNGER OFTA I EN KEDJA.
5	SILVERFLASKA	DENNA LILLA DRYCKESBEHÅLLARE ÄR VANLIGTVIS ÅTMINSTONE TILL HÄLFTEN FULL MED ALKOHOL.
6	PIPA OCH PÅSE	DENNA PÅSE INNEHÅLLER EN PIPA OCH TORKADE BLAD.
7	MEDALJ	EN BELÖNING FÖR ÅRORIK TJÄNST I NÅGON AV LANDETS VÄPNADE STYRKOR.
8	HYGIENPRODUKTER	NÅGRA FÖREMÅL AVSEDDA ATT GÖRA FÄLTIVET OCH RESANDET MER NJUTBART.
9	PORTRÄTTMEDALJONG	DENNA MEDALJONG INNEHÅLLER EN BILD ELLER TVÅ OCH FÖRVARAS I ETT FINT ETUI AV METALL.

UTRUSTNING

TID	UTRUSTNING	BESKRIVNING
0	REP	FLERA DUSSIN METER FLÄTAD HAMPA ELLER LINNE, OFTA KNUTET.
1	LYKTA	EN LITEN MÄSSINGS- ELLER JÄRNLYKTA, IBLAND FÖRSEDD MED GLASFÖNSTER.
2	SOVSÄCK	DETTA KAN VARA EN HEL SOVSÄCK ELLER BARA HOPRULLADE FILTER.
3	HAMMARE OCH SPIKAR	ANVÄNDBART FÖR ALLT FRÅN ATT KLÄTTRA UPP FÖR KLIPPOR TILL ATT SPIKA IGEN DÖRRAR.
4	TVÅL	ETT BLOCK AV VIT TVÅL, DELVIS ANVÄNT. TVÅL ANVÄNDS FÖR BAD OCH TVÄTT.
5	KOKKÄRL	EN GJUTJÄRNSGRYTA MED TRÄHANDTAG, DESSA BRUKAR HA LOCK.
6	SPEGEL	DETTA ÄR EN LITEN SPEGEL AV POLERAD METALL I EN TRÄRAM.
7	MAT, ÄTLIG	ETT INVIRAT KNYTE MED VÄLBEVARAD MAT. DET ÄR TILLRÄCKLIGT FÖR 1 MÅLTID.
8	MAT, SKÄMD	DENNA MAT HAR BLIVIT SKÄMD, ANTINGEN GENOM STRID ELLER EXPONERING.
9	ELDKLOT	ETT LITET METALLKLOT SOM NÄR DET ÖPPNAS HAR EN BRINNANDE LÅGA INUTI.

VÄRDESAK (LITEN)

TID	LITET VÄRDEFÖREMÅL	BESKRIVNING
0	ÄDELSTEN	DENNA ÄDELSTEN KAN HITTAS I SLIPAT ELLER OSLIPAT TILLSTÅND.
1	GULDKLIMP	OFTA FRAMVASKAD FRÅN EN FLOD. GULDKLIMPAR ANVÄNDS IBLAND SOM VALUTA.
2	SNIDAT FÖREMÅL	EN LITEN RISTAD FIGUR AV STEN, TRÄ ELLER METALL. KVALITETEN VARIERAR.
3	MJUKA HANDSKAR	DESSA HANDSKAR ÄR UTSÖKT TILLVERKADE AV ETT SÄLLSYNT TYG ELLER SKINN.
4	BÄGARE	ETT DRYCKESKÄRL GJORT AV DYRBART MATERIAL OCH FINT DEKORERAT.
5	TIARA / KRONA	DESSA KAN VARA ALLT FRÅN RIKLIGT UTSMYCKADE HUVUDBONADER TILL ENKLA DIADEM.
6	RING	FINNS I ETT BRETT UTBUD AV STILAR OCH UTSEENDEN, VISSA MED INLÄGGNINGAR AV ÄDELSTENAR.
7	HALSBAND	ETT HÄNGE ELLER EN MEDALJONG, VANLIGTVIS PÅ EN KEDJA ELLER ETT BAND.
8	ARMBAND	ARMBAND TENDERAR ATT VARA MER FÄRGSTARKA OCH DEKORATIVA ÄN HALSBAND.
9	URVERKSDJUR	EN LITEN DJURSTATYETT SOM INNEHÅLLER KUGGHJUL OCH EN UPPDRAGNINGSKONSTRUKTION.

VAPEN

TID	VAPEN	BESKRIVNING
0	DOLK	KOMMER MED EN SKIDA OCH HAR OFTA GRAVYR PÅ BLADET.
1	YXA	DESSA KAN GÅ FRÅN VEDYXOR TILL DUBBELBLADIGA VAPEN.
2	SVÄRD	ETT AV DE VANLIGASTE OCH MEST EFFEKTIVA VAPNEN I MAGNAMUND.
3	SPIKKLUBBA	EN SPIKKLUBBA KAN VARA GANSKA UTSMYCKAD MED KOMPLEXA FLÄNSAR OCH SPETSADE HUVUDEN.
4	SPJUT / LANS	VÄRDEFULLA EXEMPLAR HAR SKAFT AV SÄLLSYNTA TRÄSLAG OCH DEKORERADE BLAD.
5	PILBÅGE / ARMBORST	DE HÄR HAR OFTA INLÄGGNINGAR ELLER ÄR FINT GRAVERADE.
6	STRIDSHAMMARE	DESSA VARIERAR I STORLEK, MEN DE FLESTA ÄR GANSKA SMÅ OCH FUNGERAR SOM ENHANDSVAPEN.
7	PÅK	OFTA SKODD MED METALL. PÅKAR ÄR FÖR DET MESTA TILLVERKADE AV SÄLLSYNTA OCH HÅRDA TRÄSLAG.
8	KORTSVÄRD / SABEL / KROKSABEL / HUGGARE	GEMENSAMT FÖR ALLA DESSA VAPEN ÄR ATT DE ÄR BALANSERADE FÖR ANVÄNDNING MED EN HAND. DESSA OLIKA FORMER AV KORTA KLINGOR KAN VARA REJÄLT UTSMYCKADE.
9	BREDSVÄRD	STORT OCH TUNGT. KLINGAN HAR EN HEL DEL UTRYMME FÖR GRAVYR.

RUSTNINGAR

TID	RUSTNINGAR	BESKRIVNING
0	LITEN RUNDSKÖLD	LÄTT SKÖLD FASTSPÄND PÅ ARMEN, LÄMNAR HANDEN FRI. GER +1 I STRIDSVÄRDE.
1	SKÖLD	SKÖLDAR KAN HA MYCKET INVECKLAD HERALDIK OCH UTSMYCKNINGAR. GER +2 I STRIDSVÄRDE.
2	ARMSKYDD	GJORDA AV LÄDER ELLER METALL SOM SKYDD FÖR UNDERARMARNA. GER +1 I UTHÅLLIGHET.
3	STÖVLAR	PANSARSTÖVLAR ÄR MYCKET TJOCKA, OCH OFTA METALLSKODDA. GER +1 I UTHÅLLIGHET.
4	VADDERAD SKINNVÄST	EN TJOCK SKINNVÄST SOM SKYDDAR BRÖST OCH AXLAR. GER +2 I UTHÅLLIGHET.
5	RINGBRYNJA	VISSA RINGBRYNEMÖNSTER KAN VARA GANSKA KONSTNÄRLIGA. GER +4 I UTHÅLLIGHET.
6	BRETT BÄLTE	BRED LÄDERREM, FASTSPÄND MED TVÅ BÄLTEN. GER +1 I UTHÅLLIGHET.
7	HJÄLM	VARIERAR FRÅN LÄDER TILL RINGBRYNJA TILL SOLID METALL. GER +2 I UTHÅLLIGHET.
8	VADDERAD GAMBESON	EN LÅNG VADDERAD TYGROCK, IBLAND ÄRMLÖS. GER +1 I UTHÅLLIGHET.
9	PLÅTHARNESK	RUSTNING AV METALL SOM GÅR FRÅN HALSEN TILL HÖFTERNA. GER +5 I UTHÅLLIGHET.



VÄTSKA

TID	VÄTSKA	BESKRIVNING
0	VATTEN	RENT OCH DRICKBART VATTEN. VÄRDET VARIERAR BEROENDE PÅ TILLGÅNGEN.
1	OLJA	BRANDFARLIGT ÄMNE ANVÄNDBART FÖR BRÄNSLEPÅFYLLNING AV LYKTOR OCH ATT STARTA BRÄNDER.
2	VIN	JÄST FRUKTDRYCK, OFTA SÖT OCH MYCKET ALKOHOLHALTIG.
3	DRYCK AV GALGBUSKE	POTENT SÖVANDE GIFT SOM ORSAKAR DJUP MEDVETSLÖSHET VID FÖRTÄRING.
4	ÖL	EN SPANNMÅLSBASERAD JÄST ALKOHOLHALTIG DRYCK.
5	DRYCK AV LAUMSPORRE	HELANDE DRYCK MED BRA HÅLLBARHET OCH SOM SKYNDAR PÅ ÅTERHÄMTNINGEN. ÅTERSTÄLLER VID FÖRTÄRING 4 UTHÅLLIGHETSPÖÅNG, SOM FÖRLORATS I STRID, AV GIFT ELLER SJUKDOM.
6	SKÄMD DRYCK	OAVSETT VAD SOM FANNS I DENNA FLASKA HAR DET BLIVIT MYCKET DÅLIGT. DU FÖRLORAR 2 UTHÅLLIGHETSPÖÅNG OM DU DRICKER DENNA VIDRIGA SMÖRJA.
7	DRYCK AV ALETHOR	HJÄLPER I STRID, SKÄRPER REFLEXER OCH DÄMPAR SMÄRTA. GER +2 I STRIDSVÄRDE.
8	BORBRYGD	EN KRAFTIG OCH FYLIG ÖLSORT BRYGGD AV DVÄRGARNA I BOR. TJOCK OCH KRÄMIG OCH SMAKAR SOM MÅLTADE ÄPPLÉN. BORBRYGDEN ÄR SÅ STARK ATT DEN HAR FÖRBJUDITS I MÅNGA STÄDER I MAGNAMUND AV RÄDSLOR FÖR DEN FÖRÖDELSE DRICKANDET AV DEN KAN ORSAKA.
9	DRYCK AV FINGLAS	EN KRAFTFULL HELANDE DRYCK SOM KAN FÅ SVÅRA SÅR ATT SLUTA SIG. ÅTERSTÄLLER 7 UTHÅLLIGHETSPÖÅNG, SOM TIDIGARE FÖRLORATS I EXEMPELVIS STRID.

KONST OCH KONSTVERK

TID	KONST OCH KONSTVERK	BESKRIVNING
0	KAMÉ	LITEN INTRIKAT SNIDAD MINNESSAK, VANLIGTVIS I FORM AV EN BROSCH ELLER ETT HÄNGSMYCKE.
1	SÅNGBOK	EN SAMLING NOTER, OFTA INBUNDNA I BEARBETAT LÄDER.
2	MASK	EN HALV ELLER HEL ANSIKTSMASK, AVSEDD FÖR SCENEN ELLER EN MASKERADBAL.
3	BYST / STATYETT	DESSA SMÅ STATYER KAN FÖRESTÄLLA DJUR, MONSTER, GUDAR ELLER MÄNNISKOR.
4	VAS	DE FINASTE AV DESSA ÄR VACKRARE ÄN DE BLOMMOR DE INNEHÅLLER.
5	LUNTA	BÖCKER KAN VARA MYCKET VÄRDEFULLA, BEROENDE PÅ INNEHÅLLET.
6	MÅLNING / PORTRÄTT	DESSA KONSTVERK VARIERAR I STORLEK FRÅN SMÅ VINJETTER TILL STORA VÄGGMÅLNINGAR.
7	FINA KLÄDER	TILLVERKADE AV DE FINASTE TYGER OCH LÄDER. HÖR FRAMFÖR ALLT HEMMA BLAND ADELN.
8	INSTRUMENT	MUSIKINSTRUMENT ÄR OFTAST DEKORERADE OCH KAN VARA MYCKET VACKRA.
9	OBELISK	GEOMETRISKA FORMER ANVÄNDS OFTA SOM MARKÖRER ELLER MONUMENT.

VÄRDEFÖREMÅL (STORT)

TID	STORT VÄRDEFÖREMÅL	BESKRIVNING
0	TRON	DEKORERAD STOL, IBLAND MED INLÄGGNINGAR, GRAVYR OCH JUVELER.
1	HÄSTPANSAR	SKYDDAR HÄSTEN, MEN ÄR TUNGT OCH OPRAKTISKT. OFTA ANVÄNT VID UPPVISNINGAR.
2	FYRFAT	DETTA ÄR EN ORNAMENTERAD BEHÅLLARE FÖR FÖRBRÄNNING AV KOL OCH RÖKELSE.
3	HANDELSVAROR	HOPBUNTAT MATERIAL OCH FÖREMÅL PÅ MARKNADEN. FÖRVARAS VANLIGTVIS I LÅDOR ELLER TUNNOR.
4	FÄRGAT GLAS	FRAGMENT AV FÄRGAT GLAS TILLSAMMANS MED BLY I VÄGGMÅLNINGSSTIL.
5	HÄST	HÄSTAR ÄR VÄRDEFULLA SOM RIDDJUR OCH LASTDJUR I VILKET LAND SOM HELST.
6	MATTA / BONAD	VÄVDA MATTOR, SANNOLIKT I LJUSA FÄRGER OCH IBLAND ÄVEN MED METALLINLÄGGNINGAR.
7	STÅD	HJÄRTAT I NÅGON SMEDJA. ETT STÅD ÄR OFTA ARVEGODS.
8	SPIRA	DYRA JUVELBESATTA STAVAR SOM SYMBOLISERAR LEDARSKAP OCH MYNDIGHET.
9	VAGN	VAGN FÖR PERSONTRANSPORT, OFTA FINT DEKORERAD OCH TILLVERKAD AV SÄLLSYNTA TRÄSLAG.

EXOTISKT FÖREMÅL

TID	EXOTISKT FÖREMÅL	BESKRIVNING
0	KRISTALLSTJÄRNEHÄNGE	EN LITEN STJÄRNA HÄNGANDE I EN GULDKEDJA. DETTA HÄNGE ÄR EN SYMBOL FÖR KRISTALLSTJÄRNANS BRÖDRASKAP, EN LYCKOTALISMAN OCH ETT SKYDD MOT DET ONDA. HÄNGET ÄR GENOMSYRAT AV EN BESVÄRJELSEN KÄNNA ONDSKA, VILKET GÖR DEN TILL ETT VÄRDEFULLT VERKTYG FÖR ATT UPPTÄCKA MÖRKERMÄSTARNAS UTSÄNDA. I NÄRVARO AV SÅDANA VARELSER KOMMER KRISTALLSTJÄRNEHÄNGET ATT BÖRJA VIBRERA OCH SKINA.
1	ELDFRÖN	ETT LITET STENKULESTORT KLOT SOM EXPLODERAR OCH BRINNER NÄR DET KASTAS MOT NÅGOT.
2	SILVERAMULETT	HÄNGSMYCKE MED ETT SILVERSIGILL. MINSKAR ALLA SKADOR FRÅN OMGIVNINGEN (TILL EXEMPEL OLÄNDIG TERRÄNG, VÄDER OCH VIND) MED HÄLFTEN.
3	SHIANTIKRISTALL	DENNA LILLA KRISTALL LYSER MED ETT MJUKT SKEN. DESS EVENTUELLA EGENSKAPER ÄR ETT MYSTERIUM.
4	SIARRING	SILVERBAND SOM LYSER NÄR DET BÄRS. KAN FÖRSTÄRKA PSYKISK KRAFT OCH FÖRMÅGAN ATT FÖRUTSPÅ.
5	DRYCK AV OEDE	EXTREMT SÄLLSYNT ELIXIR SOM ANTINGEN BOTAR EN ALLVARLIG SJUKDOM OCH DÄREFTER ÅTERSTÄLLER 10 FÖRLORADE UTHÅLLIGHETSPÖÄNG, ELLER "BARA" ÅTERSTÄLLER 16 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG.
6	3 SENARAKNOPPAR	SÖTA OCH EKOLLONLIKNANDE KNOPPAR. DE RÄKNAS SOM 1 MÅLTID VAR, MEN ALLA DE 3 KNOPPARNA TAR BARA UPP 1 PLATS I RYGGSÄCKEN. VARJE SENARAMÅLTID ÅTERSTÄLLER 3 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG.
7	JUVELBESATT VAPEN ¹	DESSA VAPEN ÄR MAGISKA OCH KAN SKADA VARELSER SOM HELGHASTAR. DE GER +2 TILL +5 I BONUS TILL DITT STRIDSVÄRDE MOT OKROPPSLIGA ODÖDA OCH VARELSER FRAMAVLADE AV DÖDSMAGI.
8	URBLEKT ZEJAR-DULAGA	EN FORNTIDA MÖRKERLANDSRELIK. DEN HÄR PILEN FÖRDUBBLAR ANTALET UTHÅLLIGHETSPÖÄNG SOM FIENDEN FÖRLORAR JÄMFÖRT MED STRIDSTABELLEN – MEN BONUSEN GÄLLER ENDAST 1 GÅNG.
9	KAI-SMIDDA VAPEN ¹	SMIDDA GENOM TEKNIKER SOM ÄR KÄNDA BARA BLAND KAIS KRIGARMUNKAR. GER +2 I STRIDSVÄRDE.

¹ Slå på *Vapentabellen* tidigare i denna artikel för att avgöra vilken typ av vapen som har hittats.