

TAIKAESINEET

TODELLISEN TIEDON PEILI

Peili vastaa päivittäin yhteen lyhyeen ja yksiselitteiseen kysymykseen. Se ei osaa ennustaa tulevaa, mutta muutoin tietää käytännössä kaiken.

GADAROSIN LASIT

Silmälasit, joiden avulla seikkailija voi yrittää lukea myös kieliä, joita hän ei normaalisti osaa. Käyttäminen vaatii haastavaa (3N) *Valppausheittoa*. Epäonnistuminen laskee Valppautta 1N3 pistettä 1N päiväksi. Möhläyksessä muutos on pysyvä.

SINISEN VELHON SÄILÄ

Velhoriimuin koristeltu upea Lyömämiekka. Jos miekalla isketään demonia, se voi hyökkäätä heittää Sisukkuutta (3N). Jos tämä heitto onnistuu, miekka ryöstää demonilta yhden taikavoiman. Miekan käyttäjä voi käyttää kyseistä taikavoimaa siihen asti, kunnes miekka ryöstää uuden voiman. Voimat eivät milloinkaan palaudu demonille.

NECIUKSEN SORMUKSET

Seitsemän velho Necius Seranin lumoamaa sormusta. Kuusi sormuksista on suoraan sanoen rumia rautasormuksia, joiden ainoa koriste on yksittäinen jalokivi. Ainoastaan seitsemäs (helmi-sormus) on upea taidonnäyte. Necius olisi tuhonnut sormuksen, mutta hänen poikansa pelasti sen tuholta isänsä tietämättä.

Jokaisen sormuksen kiveen on sidottu demoni, jonka voimaa sormus käyttää. Demonit ovat pysyvät aisoissa vain oikeilla loitsusanoilla ja -eleillä. Ilman näitä, demonit voivat riistäytyä irti sormuksista ja riivata kantajansa. Tämän estääkseen Neciuksen kirous aiheuttaa 2N happovauriota, jos sormuksia käytetään väärin.

Sormusten voimia voi yrittää vastustaa Velhojen taikavoimien tavoin, mutta tämä on melkein mahdotonta (6N). Haasteen vaikeutta voi laskea -1N jokaista tarinallisesti sopivaa vastatoimea kohden.

- ♦ **Rubiinisormus** antaa käyttäjänsä ymmärtää kaikkia puhuttuja kieliä.
- ♦ **Safiirisormusta** käyttävä voi haavoittaa ketä tahansa, jota käyttäjä koskettaa paljaalla kädellä (5N).
- ♦ **Smaragdisormus** toimii kuten *Hengenliemi* (*Seikkailijan kirja*, s. 119).
- ♦ **Opaalisormuksen** avulla sen käyttäjä voi hallita täysin toisen ihmisen toimintaa, niin kauan kuin tämä on hänen näkyvissään (silmien sulkeminen ja nukkuminen esimerkiksi estää sormuksen käytön). Toimii kuten *Orjanliemi* (*Seikkailijan kirja*, s. 120).
- ♦ **Topaasisormus** laskee kohteen Voimakkuutta 1N pistettä yhdeksi päiväksi (*huomioi muutokset Syvään haavaan, veripisteisiin ja vahinko-muunnokseen*).
- ♦ **Ametistisormus** hallitsee merihirviöitä (esim. merenneitoja) kuten *Orjanliemi* (*Seikkailijan kirja*, s. 120). Jos meriolento osaa puhua, käyttäjä ymmärtää hänen sanansa.
- ♦ **Helmisormus**, kaikista kaunein sormus, tekee käyttäjästään helpon rakastaa (romanttinen rakkaus). Koska Necius ei viimeistellyt sormusta, sen käyttö ei vaadi loitsusanoja tai -eleitä, mutta siinä ei myöskään ole suojaa demonilta. Sormusta käytettäessä heitetään joka yölle Onni-heitto, jonka epäonnistuminen tarkoittaa demonista riivausta. Demonit yrittää myös riivata kantajansa, tämän epäonnistuessa jossakin Sisukkuus-heitossa.

SMARAGDIAMULETTI

Puristamalla amulettia kädessään, käyttäjä vapauttaa sen sisään lumotun loitsun, joka toimii samoin kuin *Musta liemi* (*Seikkailijan kirja*, s. 120).

NORSUNLUUAMULETTI

Puristamalla amulettia kädessään, käyttäjään osuvat iskut aiheuttavat -2 vauriota (vähintään 1 piste).

JAHTINUOLET

Nuolien aiheuttamat syvät haavat luetaan aina yhtä astetta pahempina.

SOKEUTTAVAT NUOLET

Nuolien aiheuttamat *syvät haavat* sokeuttavat uhrin 1N vuoroksi.

SURMANUOLET

Ammuttaessa ihmistä suurempia kokoluokkaa olevia hirviöitä, heitetään aina yhtä ylimääräistä vaurionoppaa.

KUORIASHAARNISKA

Elävä kuoriaismainen olento, joka osaa käpertyä käyttäjänsä ylle haarniskaksi. Olento imee käyttäjänsä verta 1N veripistettä kierroksessa, mutta sen kitiinikuori antaa 6 pistettä suojaa kaikkiin osumakohtiin. Kaikki osumat käyttäjään osuvatkin kuoriaiseen, jolla on 12/12 (syvä haava 5) veripistettä.

RENOKSEN VYÖ

Nahkavyö, jota koristavat riimuin kirjaillut teräslaatat. Nostaa käyttäjän suoja-arvoja sekä *syvä haava* arvoa yhdellä.

DINIACUKSEN SAUVA

Tuntemattomasta puusta veistetty pitkä SAUVA, jonka vaurio on 7+. Jos sauva surmaa elollisen olennon, käyttäjä kärsii 4N iskuvauriota. Sauva

voi palaa, mutta aseiden iskuista se ei säry. Tarujen mukaan linnut toivat sen ensimmäiselle harmaan kaavun pukeneelle Tiramanin papille.

VIRTAAVAN TERÄKSEN MIEKKA

LYÖMÄMIEKKA, joka antaa hyökkäyksiin -1N, mutta torjumiseen +1N.

LUUNAAMIO

Vahva antimaaginen kenttä, joka helpottaa taikavoimien vastustamista (-2N haasteen vaikeuteen). Joka kerta kun naamio estää voiman vaikutuksen, käyttäjän Valppautta 1N3 pistettä. Jos voiman vastustaminen epäonnistuu naamioista huolimatta, muunnos on pysyvä.

LIEKKIVEITSI

TIKARI, jonka vaurio on 5+. Jokainen veitsen aiheuttama vamma lasketaan kaksi pistettä pahemmaksi.

ENSIKUNINKAAN KYPÄRÄ

Todennäköisesti kypärä ei ole kuulunut **Valiar Madalle**, mutta ainakin jokin samannäköinen kypärä on nähtävillä satunnaisissa ensikuningasta esittävissä kuvissa. Kypärä antaa *Johtajuus* heittoihin +2.

HAUKANSILMÄHILPARI

HILPARI, jonka terään on kuvioitu tyylielty haukansilmä. +1 *Keihäät-taitoon* ja *Ketteryyss-arvoon* (lähinnä *Liikkumiseen*) asetta käyttäessä. Asetta voi käyttää kolmesti, ilman lisänoppaa, mutta neljäs käyttö antaa jo normaalin +2 lisänoppaa.

KOBRANSILMÄSORMUS

Kultainen, käärmeenmuotoinen sormus, jolla on hehkuvat ametistisilmät. Kohdistamalla käärmeet silmät ihmiseen ja lausumalla oikeaa loitsusanat, kohde joutuu heittämään *Terveysheiton* (3N) vastustaakseen myrkytystä (käärmeenmyrkky).

Käyttäjän käsitellessä käärmeenmyrkyä, haasteiden vaikeuteen -1.

MERENNEITOVIIHTA

Sisämeren kammottavien olentojen nahoista tehty lumottu viitta, jonka suoja-arvo on 4 (8 tulivauriota vastaan). Voidaan kerrostaa muiden varusteiden kanssa.

KALMANTERÄ

VEITSI. Kalmanteriä on useampia, todennäköisesti Angarin velhojen lumoamia. Jos veitsi aiheuttaa syvän haavan, terä katkeaa ja aiheuttaa *kalmankosketuksen*.

Seikkailuidea: Praedorit löytävät murhatun porvarin ruumiin. Ruumiista huokuu pimeää auraa, mutta kun seikkailijat tutkivat asiaa tarkemmin, he huomaavat Kalmanterän palasen. Ensivaikutelma lienee yhä, että surmaaja on epäkuollut, mutta kenties asialla onkin jokin täysin muu taho.

PIMEÄN AURAN AMULETTI

Synkkä riipus, johon sidottu aave henkii pimeää auraa ympärilleen. Kun uusi kantaja ottaa amuletin käyttöön, hänen on itse voitettava *Pimeä aura*. Tämä heitto tehdään kuitenkin vain kerran. Amulettiin sidottu henki on katkera, muttei voi suoraan vahingoittaa kantajaansa. Amuletin kantaminen kuitenkin alentaa käyttäjän vastustusta *kalmankosketukseen*, joka vaikuttaa jo 2+ vauriosta.

TIRAMININ ARMO

Lasipullo, jonne laitettu vesi puhdistuu yhdessä yössä ja muuttuu *parantavaksi liemeksi* kolmessa.

RENOKSEN RANNERENGAS

Rannerengas suojaa joka päivä käyttäjäänsä ensimmäisiltä 3N veripisteen menetykseltä (heitetään joka aamu).

PUNAINEN KEIHÄS

Vuoriston barbaariheimojen taruissa mainittu oudosta teräksestä taottu HEITTOKEIHÄS, jonka osuma tuhoaa taikaesineen. Keihästä säilytetään käärittynä turkiksiin vahinkokosketusten estämiseksi. Keihäällä oli myös kaksoisveli Keltainen keihäs, johon sankari vahingossa koski Punaisella keihäällä, joten se räjähti tuhansiksi sirpaleiksi.

ARASHIN JOUSI

Paimentolaistyylinen KAARIJOUSI, joka on hyvin ahnas juomaan verta. Ammuttaessa jousella käyttäjä voi uhrata omia veripisteitään. Jokainen uhrattu piste verta, nosta vahinkoa yhdellä.

VASTAAJA

Tarujen teräksinen LYÖMÄMIEKKA. Miekka on saanut nimensä voimastaan — kukaan miekalla uhattu ei voi kertoa valhetta. Vastaja on sidottu demoni loputtomien tuulien maailmasta ja sen paino on ihmeellisen kevyt (paino 15).¹

ALKEMISTISET IHMEET

ROIHUSINETTI

Sinetin murtaminen räjäyttää sen heitetyn *Roihuliemen* tapaan (*Seikkailijan kirja*, s. 120).

ROIHUNUOLET

Nuolet, jotka osuessaan leimahtavat kuin *Roihuliemi* (*Seikkailijan kirja*, s. 120).

¹ <https://en.wikipedia.org/wiki/Fragarach>