

# TROLLSKATTER

Använd tabellerna för att ta reda på vad primitiva folk som vättar och troll bär på sig eller förvara i sina hålor.

Det man kan hitta på fallna troll är uppdelat på fyra tabeller, från en med mestadels skräp som kan användas för ta reda på vad vanliga vättar och troll bär med sig, till en för trollkungar.

Dessutom finns det en tabell med saker man kan hitta i deras förrådsrum och en med sådant som kan finnas i deras skattkammare.

Några föremål har hemligheter som beskrivs efter tabellerna och är sådant som rollpersonerna kan upptäcka då de använder eller undersöker föremålen noggrannare. Även om tabellerna i första hand är för vättar och troll fungerar de bra för de flesta mer primitiva varelser och barbarer.

## SKATTABELL 1: VANLIGA VÄTTAR OCH TROLL

T100	Skatt
01-02	En trasig och smutsig luva.
03-04	Rötter som går att äta men smakar förfärligt.
05-06	En trasig stövel.
07-08	En klump seg kåda med tydliga tuggmärken.
09-10	Ett par klumpar myrmalm.
11-12	Några bitar flinta varav några har en riktigt vass egg.
13-14	En liten skål av torkad lera.
15-16	En bit trädsvamp (bra som tändved).
17-18	2T6 Torkade daggmaskar.
19-20	Lite glödande kol insvept i mossa och näver.
21	En rostig hästsko.
22	Några glasskärvor i olika färger.
23-24	En samling ben från olika smådjur.
25	En särskilt viktig skalle med mystisk symbol.

## ❖ FALLNA TROLL-TABELLEN

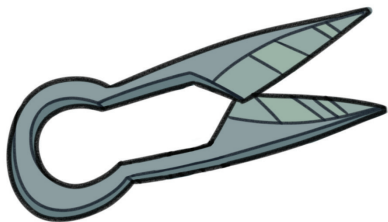
Motståndare	Silver	Antal slag på skatttabellerna
Vanliga vättar och troll	—	1 slag på tabell 1
Krigare och magiker	1T6 s	1 slag på tabell 1 och 1 slag på tabell 2
Storvätte eller hövding	2T6×10 s	1 slag på tabell 2 och 2 slag på tabell 3
Kung	4T6×10 s	2 slag på tabell 3 och 3 slag på tabell 4

## ❖ HEMMA HOS TROLL-TABELLEN

Motståndare	Silver	Antal slag på skatttabellerna
Förrådsrum	—	2 slag på tabell 5
Hövdingens skattkammare	2T6×100 s	3 slag på tabell 5 och 1 slag på tabell 6
Kungens skattkammare	5T6×100 s	4 slag på tabell 6

T100	Skatt	T100	Skatt
26	En liten järnkula full med vassa taggar.	47-48	Några torkade svampar i en smutsig tygpåse.
27	En halvt kliven hjälm (utan innehåll).	49-50	Ett halvätet vildäpple.
28-30	1T6 silvermynt.	51-52	En ekorrsvans.
31	Tre snaror för att fånga småfåglar.	53-55	En färgglad fjäder.
32	Fyra torkade ögon av okänt ursprung.	56	Två pilspetsar av ben.
33-34	Ett rådjurshorn.	57-58	En synål av ben.
35	En vaxkaka med honung från vildbin inlindad i några stora blad.	59-60	En läderpung med en handfull ekollon.
36-37	En liten näverask med fyra feta, levande larver.	61-62	En rostig spik.
38	Fyra stora snäckskal.	63-64	Några skärvor från en antagligen mycket fin vas.
39	En liten guldklimp (som vid närmare undersökning visar sig vara kattguld).	65	En maläten skalp från en människa.
40-41	En död orm.	66-67	Den övre delen av en trasig glasflaska.
42	Ett vackert snidat men något murket ben från en pall..	68	En torkad groda.
43-44	En ovanligt stor kotte.	69	En grovt snidad björn av trä.
45	En knytnävsstor klump färsk lera.	70	En liten läderpung med ett tiotal döda, grönskimrande skalbaggar (Hemlighet I).
46	Någon slags torkad avföring.	71-72	Två fiskekrokare av ben.
		73-74	En tre meter lång läderrem.

T100	Skatt
75	Tre silvermynt som någon gjort hål i och förvandlat till ett enkelt halsband med hjälp av ett snöre.
76	Ett torkat alvöra i en läderrem.
77	Ett halsband bestående av en smutsig läderrem från vilken det hänger en råttskalle och fyra torra råttsvansar (Hemlighet 2).
78	En liten bärnsten, värd 3 silvermynt.
79	En liten gryta med ögonhål så den kan användas som hjälm.
80-81	En synnerligen vacker sten.
82-84	En karvad benbit som såg intressant ut.
85-86	Ett halsband av djurtänder från små gnagare.
87-88	En halväten bit kött.
89-90	En klo från en rovfågel i en läderrem.
91-95	Slå om två gånger på den här tabellen.
96-100	Slå ett slag på tabellen 2 i stället.



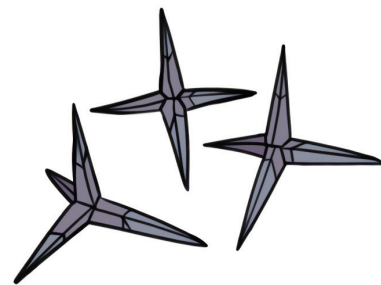
2:12-13: Färsax

## SKATTABELL 2: LITE VIKTIGARE VÄTTAR OCH TROLL

T100	Skatt
01-02	En guldmålad sol i trä som antagligen stulits från någon pilgrim, värd 10 silvermynt.
03-04	Ena halvan av en kluven sköld.
05-06	Ett fårhorn som verkar ha använts som dryckeskärl.
07	En blänkande silversked, värd 15 silvermynt.
08-09	En köttkrok i en meterlång kedja.
10-11	En smutsig jutesäck med några mindre hål här och där.

T100	Skatt
12-13	En skev färsax.
14-15	IT6 vildäpplen.
16-17	En vargpäls som kan fästas på huvudet med hjälp av en läderrem.
18	Järnmask. Om du bär den får du slå om en skyddstärning. Dessutom blir slag för att hota och skrämma två snäpp lättare, men alla slag för att spana och undvika avståndsanfäll blir två snäpp svårare.
19-20	En liten näverdosa med ett grågult pulver (Hemlighet 3).
21-22	En niosvansad piska.
23	En oren guldklump stor som en tumnagel, värd 40 silvermynt.
24	En levande padda.
25-26	En handfull nötter i en tygpåse.
27-28	En liten läderpung med grovt bergsalt.
29	Ett halsband av björntänder.
30-31	Ett imponerande hjorthorn.
32-33	En lortig pälsmössa.
34-35	En näverask fylld med torrt gräs och ett tiotal färska fågelägg, IT6 är fortfarande hela.
36-37	Ett ljuster med brutet skaft.
38-39	En kam av ben som saknar hälften av tänderna.
40	En liten glasflaska med en levande spindel.
41-42	En glaspärla, värd 2 silvermynt.
43-44	2T6 fjädrar från en stor rovfågel.
45-46	Ett vattenskinn.
47-48	2T6 silvermynt.
49	En näsring av brons, värd 3 silvermynt.
50	En vildsvinsbete.
51-52	En liten ask av trä med en tjock röd färg (för krigsmålning).
53-54	Ett elldon.
55	Några rötter (Smakar sött om man tuggar på dem, Hemlighet 4).
56-57	En liten läderdosa med fett som luktar lite unket.

T100	Skatt
58-59	Ett fem meter långt rep av flätad djurhud.
60-61	En spjutspets.
62-63	En bergskristall stor som ett lillfinger, värd 10 silvermynt.
64-65	Ett lerkrus med en vedervärdig spritdryck.
66-67	En smutsig filt.
68-69	En rävsax.
70-71	Ett stycke läder stort nog att räckta till ett par skor.
72-73	Ett mantelspänne av järn.
74-75	En nyskjuten kanin.
76-77	Ett grävlingsskinn.
78-79	En liten gudabild av ben.
80	Hallucinogena örter.
81-82	En liten pung med IT6+4 knappar av ben.
83	En bärnsten med en myrliknande insekt inuti.
84-85	Ett räsvans.
86-87	En slö kniv.
88	2T6 fotanglar.
89-90	Ett rostigt vapen (Slå ett slag på tabell 7 för att se vilken sorts vapen det är).
91-92	En liten benflöjt (som inte är ordentligt stämd)
93	Ett förkrympt huvud från en stupad fiende.
94-95	En träservis: skål, tallrik, träsked och trägaffel.
96-98	Slå om två gånger på den här tabellen.
99-100	Startade du i tabell 1 slår du om. Annars, slå ett slag på tabellen 3.



2:88: Fotanglar

### SKATTABELL 3: STORVÄTTE ELLER HÖVDINGAR

T100	Skatt
1-3	Ett rådjurskinn fullt med konstiga symboler.
4-5	Ett par rejäla stövlar med metallskydd över tår och längst skaftet, de är väldigt stora och passar antagligen mycket få människor.
6-7	Ett en meter brett och fyra meter långt stycke rött sidentyg som tyvärr är både smutsigt och slitet, värt 40 silvermynt.
8-9	Ett brännjärn.
10-11	En gyllene amulett med mystiska symboler (Hemlighet 5).
12-13	Ett människokranie som kapats ovanför pannan, belagts med silver inuti och verkar ha använts som dryckeskärl.
14-16	Ett rejält hängglås med tillhörande nyckel.
17-18	IT6 gripfjädrar, halvmeterlånga och värda 50 silvermynt styck.
19-20	IT6+2 silverknappar med pärlemor, värda 40 silvermynt styck.
21-23	En silverkniv, en silvergaffel och en silversked. Alla har försetts med hål och läderremmar så de kan hängas i bältet, värda 25 silvermynt styck.
24-25	En tumskruv (tortyrredskap).
26-27	En liten läderpung med 2T6 sötvattenspärlor, värda 20 silvermynt styck.
28-30	En levande albinorätta med ett halsband av rött läder med små bronsnitar.
31-32	En liten flaska med svart innehåll som luktar suspekt (skadande gift styrka 90, två doser).
33-35	En fin men inte helt ren, pälskantad mantel.
36-38	Ett brett grönfärgat läderbälte med ett förgyllt spänna, värt 80 silvermynt.

T100	Skatt
39-41	Ett rejält dryckeshorn med ornamenterade silverbeslag, värt 80 silvermynt.
42-43	En väldigt nött bok med teckningar och en kort beskrivning av olika örter, genom att använda boken får man vända på alla slag som görs för att identifiera en växt.
44-46	Ett ornamenterat axelskydd, antagligen från en väldigt tjugig rustning, värt 100 silvermynt.
47-49	Ett utsmyckat vattenskin, till hälften fyllt med kryddat brännvin.
50-52	En snidad träask med honungsdoppade gräshoppor.
53-55	Ett snidad bordsben i ädelträ som behängts med fjädrar och skallar från diverse smådjur.
56-57	En halskedja av silver, värd 120 silvermynt.
58-59	Ett litet timglas med rödfärgad sand.
60-61	Ett par kraftiga stridshandskar i metall och läder som ökar skadan med IT6 då man slåss utan vapen.
62-63	En silverring, värd 15 silvermynt.
64-65	En kort stav av knotigt trä med en knytnävsstor begskristall i toppen.
66-68	En huvudbonad bestående av en rävska, päls och fjädrar.
69-71	Ett armband av järn.
72-74	En liten trumma av djurhud över en träram utsmyckad med ben och fjädrar.
75-77	Ett välskött vapen. Slå ett slag på tabell 7 för att se vilken sorts vapen det är.
78-79	IT6 Guldmynt.
80-81	En dolk av svart järn (Hemlighet 6).
82-83	En björnpäls.
84-86	En tång för att göra roliga saker med fångar.

T100	Skatt
87-89	Ett mantelspänne av silver, värt 40 silvermynt.
90-92	Ett halsband av bärnstenar.
93-95	En helande dryck (Hemlighet 7).
96-97	Ett halsband av glaspärlor, värt 20 silvermynt.
98-99	Slå om två gånger på den här tabellen.
100	Startade du på tabell 2 slår du om. Annars, slå ett slag på tabellen 4.



3:14-16: Lås och nyckel

### SKATTABELL 4: TROLLKUNG

T100	Skatt
01-03	En liten läderpung med exotiska kryddor.
04-06	Ett fodral av härdat läder som innehåller en mystisk karta.
07-09	En kikare av ypperlig kvalitet.
10-13	Tre tärningar av elfenben, värda 15 silvermynt styck.
14-17	En rökt färfiol en läderrem.
18-21	En stav av järntall full med inristade runor.
22-24	En stor rubin, värd 2000 silvermynt.
25-28	Skinnet från en stor orm.
29-32	Ett tomt rökelsekar i silver som trollkungen använde som halsband, värde 100 silvermynt.
33-36	Ett vackert broderat baner som trollkungen bar som en del av sin klädsel.

T100	Skatt
37-39	En halvmeterlång silverflöjt (som faktiskt inte är magisk alls), värd 250 silvermynt.
40-42	Ett handledsskydd i någon slags läder som ser mycket gammalt ut men ändå knappt är slitet. Mitt på handledsskyddet sitter en cirkelrund flat sten som ser ut att vara av marmor (Hemlighet 8).
43-46	Axelskydd i härdat läder, från vart och ett hänger det fem rävsvarsar.
47-50	Ett dryckesstop av silver med små blå ädelstenar (all dryck som hålls i stopet blir kyld).
51-54	Pälsen från ett exotiskt djur, exempelvis en grip, snöbest eller tiger.
55-58	En trasig kungakrona där hälften av juvelerna saknas men som säkert fortfarande är värd en mindre förmögenhet.
59-62	En röd sammetsmantel kantad med hermelinpälsar som sett sina bästa dagar.
63-65	En levande apa, stor som en katt med en halskedja av silver.
66-69	Ett svart läderbälte med silver nitar. Från bältet hänger en måniskoskalle, en alvskalle och två dvärgskallar. Bältet är värt 200 silvermynt om man plockar bort skallarna.
70-72	Ett magiskt vapen (Hemlighet 9).
73-75	En liten säck med 3T6 guldmynt, 5T6 silvermynt och 1T6 smaragder, värda 200 silvermynt styck.
76-78	En kraftig guldkedja, värd 1000 silvermynt.
79-82	Ett utsmyckat vapen, värt fem gånger så mycket som ett vanligt vapen. Slå ett slag på tabell 7 för att se vilken sorts vapen det är.
83-86	En liten läderask som innehåller en bergskristall stor som ett hönsägg. Kristallen lyser med ett blåaktigt sken av samma styrka som ett vaxljus.

T100	Skatt
87-89	En draktand.
90-92	Ett svart vaxljus (Hemlighet 10).
93-95	En helande dryck.
96-99	Ett utsmyckat vattenskin fullt med dvärgöl av högsta kvalitet.
100	Slå om två gånger på den här tabellen.

### SKATTABELL 5: FÖRRÅDSRUM

T100	Skatt
01-02	En sliten jutesäck full med träsvampar.
03-04	En gammal kittel full med grodyngel.
05-06	En hög osorterade ben.
07-08	En levande vildsvinskulting.
09-10	En mager träl.
11-12	2T6 rätter i varierande skick upphängda i svansen längst en gren, en av dem lever fortfarande.
13-14	En murken kista med blandad bråte. Slå två slag på tabell 1 och två slag på tabell 2 för att se vad bråten består av.
15-18	En vattentunna. Slå 1T6 för att se vad den innehåller förutom vatten: 1-2 = en massa grodägg och grodyngel, 3 = 3T6 levande ålar, 4 = 1T6 stora blinda grottfiskar, 5 = en massa gulgrönt slem, 6 = ett par kilo sötvattensniglar.
19-20	Ett ljuster.
21-22	En rävsax.
23-24	Ett fiskenät.
25-26	En rejäl slägga.
27-28	En hacka.
29-30	En spade.
31-32	Ett dött rådjur i en köttkrok som hänger i en kedja från taket.
33-34	Ett städ.
35-36	En järntacka.
37-38	En tunna med saltat kött, bland annat ett ben från en människa.
39-40	En kittel stor nog att koka en hel gris i.

T100	Skatt
41-48	Tre urholkade trädstammar fyllda med jord i vilka det odlas någon form av bleka svampar.
49	En stor trumma.
50	En gammal gruvvagn.
51-52	En björnsax.
53-54	Några stora stycken rökt vildsvinskött.
55-56	Skallen från en älg med ett helt och ett brutet horn.
57-59	En nyskjuten grävling.
60-61	En slunga och en påse med 2T6 slungstenar.
62-63	Ett vildsvinsskin.
64-66	En säck med rovor.
67-68	En lerkruka med honung.
69-70	En kista med trasiga kläder som är smutsiga och blodfläckade.
71-72	En blåsbälg med ett hål i.
72-73	Två låren från något stort däggdjur.
74-75	2T6 stora flintstenar.
76-77	En glasburk med 1T6+1 levande små ödlor och grodor.
78-79	En liten ask med hallucinogena örter. Räcker till 1T6+2 användningar.
80-81	2T6 meterlånga spetsiga träpålar.
82-83	En stor bur tillverkad av slanor och senor.
84-85	En kruka med torkade fladdermöss.
86-90	En rejäl trave ved.
91-93	En huggkubbe i vilken det sitter en rejäl vedyxa.
94	1T6+1 grovt smidda huggknivar.
95	1T6×10 pilar med svarta styrfjädrar.
96-100	Slå om två gånger på den här tabellen.

## SKATTABELL 6: SKATTKAMMARE

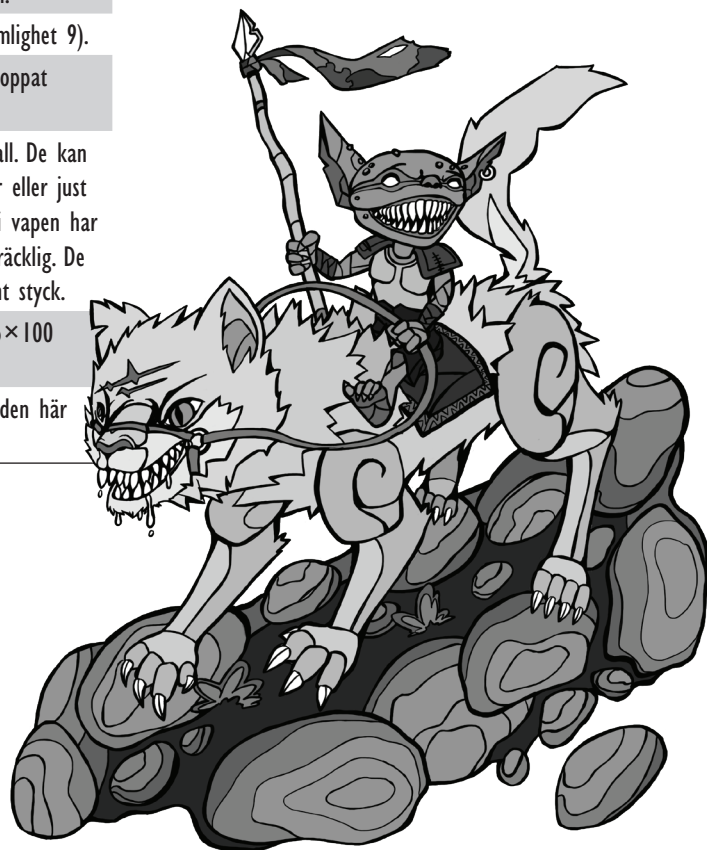
T100	Skatt
01-02	En förgylld drakstatyett vars ögon är äkta rubiner, värd 1500 silvermynt.
03-05	En formelsamling med 1T6+4 besvärjelser.
06-08	En harpa som saknar merparten av strängarna.
09-11	En en och en halv meter hög marmorstaty föreställande någon kunglighet.
12-14	En vackert målad riddarsköld som aldrig verkar ha använts i strid.
15-17	En kista med en mycket vacker riddarrustning som är hel och i fint skick med undantag för ett stort hål mitt i bröstplåten.
18-20	En trettio centimeter lång och mycket komplicerad förgylld nyckel.
21-23	En liten mekanisk silverfågel som faller ut vingarna och kvittrar om man vrider upp den, värd 1500 silvermynt.
24-26	En tunna vin av högsta kvalitet.
27-29	En snidad stol i ädelträ med en stoppad sits av vinrött läder.
30-32	En tjustig femarmad ljusstake i förgyllt silver, värd 2000 silvermynt.
33-35	Ett mycket fint armborst (som saknar sträng).
36-38	En förgylld fågelbur med en död papegoja (Nordfjällisk blå).
39-41	En kristallkrona, värd 1800 silvermynt.
42-44	En liten guldtacka, värd 5000 silvermynt.
45-47	Ett träskrin som innehåller ett tunt armband av guld med konstiga inskriptioner (Hemlighet 11).
48-51	En metallbur med ett lodjur, en panter eller en snöbest beroende på vad som passar bäst.
52-53	Ett stort silverfat, nästan en meter i diameter och värt 2000 silvermynt.

## T100 Skatt

54-55	Ett fint schackbräde med pjäser av elfenben och ebenholts. Tyvärr saknas två stycken.
56-57	Två rullar med sidentyg, en röd och en grön, värda 1200 silvermynt styck.
58-59	En elefantbete, värd 400 silvermynt.
60-62	Ett par mycket fina stövlar (Hemlighet 12).
63-65	Skallen från en sabeltandad tiger.
66-69	En kista med blandade skatter Slå två slag på tabell 4 och två slag på tabell 5 för att se vad den innehåller.
70-72	En liten trave med 1T6+3 silvertackor, värda 1000 silvermynt styck.
73-75	Ett utsmyckat vapen, värt fem gånger så mycket som ett vanligt vapen. Slå ett slag på tabell 7 för att se vilken sorts vapen det är.
76-78	En stor glasburk med huvudet från en vandöd människa som tuggar frenetiskt och följer rollpersonerna med blicken.
79-81	Ett magiskt vapen (Hemlighet 9).
82-85	En björnfäll med uppstoppat huvud.
86-90	Två spjutskaft av järntall. De kan användas som trästavar eller just spjutskaft. Används de i vapen har de inte egenskapen bräcklig. De är värda 200 silvermynt styck.
91-95	En liten kista med 4T6×100 silvermynt.
96-100	Slå om två gånger på den här tabellen.

## SKATTABELL 7: VAPEN

T100	Skatt
01-15	Dolk.
16-20	Katana, en svärdstyp från det fjärran Kitai (räknas som ett svärd).
21-30	Kortsvärd.
31-35	Kroksabel, en svärdstyp från de tusen öarna i söder (räknas som ett svärd).
36-40	Pälyxa.
41-50	Slagsvärd.
51-65	Spjut.
66-75	Stridshammare.
76-90	Svärd.
91-100	Yxa.



## HEMLIGHETER

Här beskrivs de hemligheterna som några av föremålen från tabellerna har. Några av föremålen har magiska förmågor som i vissa fall alltid är aktiv eller aktiveras av sig själv då föremålet används utan att användaren behöver göra någonting. Men det kan också krävas att användaren gör någonting speciellt, det kan vara allt från att hon tänker att det ska hända till att hon måste uttala ett magiskt ord.

En magiker kan i regel känna att ett föremål är magiskt och även ta reda på hur det fungerar. Hur det går till beskrivs på sidan 26 i *Magins väv*.

### ❖ 1 SKALBAGGARNA

Skalbaggarna kan malas och användas för att göra ett grönt färgämne. Hittar man rätt köpare kan de säljas för ungefär 50 silvermynt.

### ❖ 2 RÅTTAMULETTEN

Den som har amuletten på sig delar sinne med den närmast rättan som inte är mer än cirka fem meter från platsen där bäraren befinner sig. Bäraren ser, hör och känner samma lukter som rättan gör och är inte medveten om vad som händer kring hennes egen kropp.

### ❖ 3 ELDPULVER

I dosan finns så kallat eldpulver. Sporerna från en sällsynt slags röksvamp som försiktigt omhändertagits. Om man får pulvret på huden bränner det som eld. Får man det i ögonen blir man förblindad och kan inte se någonting under resten av scenen. Får man det i ansiktet eller på en motsvarande yta någon annan stans på kroppen måste man lyckas med ett slag mot Viljestyrka för att kunna agera som vanligt. Annars blir alla slag två snäpp svårare. Pulvret går att skölja bort med vatten och då bränner det inte värre än att man kan hantera det.

### ❖ 4 RÖTTERNA

Rötterna förbättrar mörkerseendet hos den som tuggat dem och under en timmes tid ser han lika bra i mörker som ett nattaktivt däggdjur men blir också väldigt ljuskänslig och tvungen att kisa vid vanligt dagsljus för att inte få ont i ögonen.

### ❖ 5 DEN GYLLENE AMULETTEN

Den gyllene amuletten är magisk och gör att användaren kan se sådant som är osynligt om hon lyckas med ett slag mot *Wyrd*, är hon magiker får hon dessutom alltid vända på slaget.

### ❖ 6 DEN SVARTA DOLKEN

Dolken är förhäxad och varje gång den gör skada på en levande varelses hälsa får både den som skadas och den som anfaller 1T6 *Skuld*.

### ❖ 7 DEN HELANDE DRYCKEN

Den helande drycken är tillverkad av en bedragare och har ingen effekt över huvudet taget.

### ❖ 8 HANDLESSKYDDET

Handledsskyddet är magiskt och om bäraren vrålar »Tarka« frammanas en halvgeonomskinlig, blåskimrande sköld ur stenen som fungerar som en vanlig sköld men även kan användas för att parera magiska anfall. Användaren får 1T6 *Skuld* varje gång han frammanar skölden.

### ❖ 9 DET MAGISKA VAPNET

Slå ett slag på tabell 7 för att se vilken slags vapen det är och ett slag på nedanstående tabell för att se på vilket sätt det är magiskt.

#### IT6

- 1 Varje gång användaren lyckas exceptionellt ökar vapnets skada med 2T6
- 2 Så länge man håller i vapnet har man förmågan Återhämtning (se sidan 16 i grundboken)
- 3 Vapnet ger användaren mod och hon får därför vända på alla slag för Viljestyrka som görs för att se om hon lyckas övervinna rädsla.
- 4 Då vapnet orsakar förlust av hälsa har det egenskapen Paralyserande (se sidan 70 i grundboken)
- 5 Vapnet lyser i mörkret och bäraren har egenskapen Skrämmande för alla odöda varelser
- 6 Vapnet fungerar som en åskledare och om besvärjelsen blixthand eller häxblixt kastas mot någon i zonen där bäraren befinner sig kommer det att träffa bäraren i stället. Har han vapnet mot marken kommer dock antalet skadetärningar att halveras (avrundas uppåt).

### ❖ 10 DET SVARTA LJUSET

Om man tänder det svarta ljuset lyser det med ett svagt purpurfärgat sken och sprider en stank av förruttnelse omkring sig. Om man låter det brinna mer än ett par minuter skapas en reva till andra sidan och en *Wyrd*-gast tar sig igenom och attackerar de som befinner sig i närheten. Så fort ljuset släcks sugs gästen tillbaka till andra sidan och revan stängs.

### ❖ 11 ARMBANDET

Den som sätter på sig armbandet och sluter ögonen ser plötsligt världen genom någon annans ögon, nämligen bäraren av det andra av två sammanlänkade armband. Personen verkar befinna sig på en varm plats med palmer och människor i annorlunda kläder och i miljöer som antyder att personen är mycket förmögen.

En ledtråd kan vara att inskriptionen är på *Zaeban*, språket som talas på de tusen öarna och säger »Tills vi ses igen«. Genom att studera vad den andra ser kan man antagligen lista ut var hon befinner sig och kanske söka upp henne. Som spelledare får du själva avgöra om armbanden fungerar åt båda hållen eller om det bara är rollpersonen som kan se den andre. Kanske kan ett försöka att hitta personen bli ett äventyr i sig.

### ❖ 12 TRESTEGSSTÖVLARNA

Stövlarna är magiska och då bäraren avser att göra det kan hon ta tre, men inte mer än tre steg i luften, vilket innebär att hon två gånger i rad kan sätta ner stöveln i luften som om det vore fast mark under hennes fötter och kan på det viset exempelvis springa över en fallgrop eller upp i ett träd. Om du vill kan du låta spelaren upptäcka det här av sig själv då hon exempelvis misslyckas med att hoppa över något och till sin förvåning upptäcker att hon landade i luften och därefter sprang vidare in i säkerhet.