

# KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

## INSPIROVANÉ FILMY

VYTVOŘIL: NECROMANCER

[www.d20.cz](http://www.d20.cz)

## BOUŘNÉ KLADIVO

Typ: Zbraň (kladivo)

Vzácnost: Legendární, vyžaduje sladění

**Popis:** Jednoruční válečné kladivo se silou celé bouře. Způsobuje drtivé zranění 1k8 a navíc 1k8 Bleskového či Hromového zranění (dle tvé volby). Kladivo má také vrhací vlastnost s krátkým dostřelem 6 a dlouhým 18 sáhů. Samo kladivo je dobré a nechce propůjčovat svou moc nikomu, kdo by si to nezasloužil, proto se s ním nemůžeš sladit, máš-li jiné než dobré přesvědčení.

Když jsi s kladivem sladěný, můžeš používat i následující efekty:

**Křídla bouře** – získáš rychlost létání 8 sáhů.

**Pán kladiva** – Pokud kladivo vidíš a je od tebe nejdále 20 sáhů, můžeš si ho přivolat zpět do své ruky. Doletí k tobě v rámci bonusové akce.

**Kouzla bouře** – Kladivo má 10 dávek, jako akci můžeš utratit jednu či více z nich k seslání jednoho z následujících kouzel: Hromová vlna (1 dávka), Naváděcí blesk (1 dávka), Roztříštění (2 dávky), Poryv větru (2 dávky), Svolej blesky (3 dávky), Blesk (3 dávky), Rozvětvený blesk (5 dávek). SO záchrany kouzel je 17, útočný bonus +9. Utracené dávky si kladivo obnoví vždy o půlnoci.

## ŽEZLO OVLÁDÁNÍ MYSLI

Typ: Žezlo

Vzácnost: Legendární (vyžaduje sladění)

**Popis:** Žezlo je ze zlatavého materiálu, jako vrchní část má zahnutou čepel, v níž je zakovaný magický modrý krystal. Ten neustále svítí matným světlem o poloměru dva sáhy. Je-li krystal vyňat, žezlo je nenapravitelně zničeno. Můžeš jej používat jako vytríbenou zbraň, způsobuje 1k6 sečného zranění a pokud zasáhneš živého tvora, způsobíš mu navíc 1k6 psychického zranění. Můžeš podobu žezla dle libosti jemně upravovat (a možná se změní i typ zranění). Třeba jej prodloužit na kopí nebo upravit na gentlemanskou hůl. Vždy si ale zachová velikost zranění, zlatavou barvu a modrý krystal na vrchu. Dokud jsi se žezlem sladěný, tvá hodnota Charismatu je 20 (+5), nebyla-li již před tím vyšší. Můžeš použít i následující schopnosti:

**Omámení myslí** – Zvol Inteligentního tvora, jehož máš na dosah žezla. Jako akci se dotkni jeho špičky srdce cíle (při boji je nutný zásah při hodů na útok, který však nezpůsobí zranění). Tvor musí uspět při

záchranném hodů na Inteligenci s SO 17. Při neúspěchu je tebou zmámen po dobu 7 dnů. Během této doby tě považuje za důvěrného přítele a vůdce a tvá přání bere jako svá. Neudělá nic, co je očividná sebevražda (obyčejný sedlák se nevrhne proti tlupě skřetů, cvičený válečník možná ano, ale určitě na tvůj pokyn neskočí z útesu). Když je tvor tebou či tvými společníky zraněn, může záchranný hod zopakovat, při úspěchu pro něj účinek končí. Tuto schopnost můžeš použít jen jednou mezi dvěma půlnocemi.

Pokud neuspěješ v ověřování Charismatu proti libovolnému tvorovi, musíš uspět v záchranném hodů na Inteligenci s SO 15, jinak proti němu musíš použít v rámci této akce schopnost Omámení myslí. Pokud není k dispozici (už si ji ten den použil), automaticky na cíl sešleš Zmam osobu, aniž bys tím utratil dávku žezla.

**Seslání kouzel** – Žezlo má 10 dávek, jako akci můžeš utratit jednu či více k seslání jednoho z následujících kouzel: Zmam osobu (1 dávka), Spánek (1 dávka), Rozkaz (1 dávka), Koruna šílenství (2 dávky), Odhal myšlenky (2 dávky), Sugescie (2 dávky), Strach (3 dávky), Hypnotický vzor (3 dávky), Poselství (3 dávky). SO záchrany všech kouzel je 17. Utracené dávky si žezlo obnoví vždy o půlnoci.

## URNA PRADÁVNÝCH ZIM

Typ: Divotvorný předmět

Vzácnost: Velmi vzácný (vyžaduje sladění)

**Popis:** Jedná se o obdélníkovou urnu, s dvěma držadly po stranách. Má pevný, kovový rám a stěny z pevného matného skla. Přes něj je vidět, jak vevnitř víří ledové větry a temná mračna. Samotná urna je tak mrazivá, že každý, kdo nemá rukavice či odolnost vůči chladnému zranění, může být zraněn. Když se jí tvor poprvé ve svém tahu dotkne, nebo když zahájí svůj tah a dotýká se jí, musí uspět v záchranném hodů na odolnost s SO 15, nebo utrpí chladné zranění 5 (1k10). Urna pradávnych zim umí ovládat sílu zimy, k tomu jí slouží 15 dávek a schopnost sesílat kouzla.

Tvor, který je s urnou sladěný, může použít Akci k utracení jedné či více dávek a seslat pomocí nich jedno z následujících kouzel: Barevná koule - jen chladné zranění (1 dávka), Roj sněhových koulí (2 dávky), Zmrzlý déšť (3 dávky), Ledová bouře (4 dávky), Kužel mrazu (5 dávek) a Otikulova mrazivá koule (6 dávek). SO záchrany kouzel je 16, útočný bonus +8. Utracené dávky si urna obnoví vždy o půlnoci.

## SLUNEČNÍ KOPÍ

Typ: zbraň (kopí)

Vzácnost: Vzácna (vyžaduje sladění)

**Popis:** Jedná se o 6 stop dlouhé zlaté kopí. Je zdobené reliéfy Slunce a ohně. Je vytříbené a vrhací (dostřel 6/18 sáhů). Způsobuje bodné zranění 1k10 a navíc zářivé zranění 1k10.

K tomu má 10 dávek. Jsi-li s ním sladěný, můžeš utratit jednu či více z nich k vytvoření jednoho z následujících efektů:

**Sluneční paprsek (1 dávka)** – Zvol cíl do vzdálenosti 10 sáhů. Hoď si proti ní na útok s bonusem +7. Při zásahu cíl utrpí 3k10 zářivého zranění. Můžeš utratit dvě dávky a zdvojnásobit buď dosah, nebo zranění. Můžeš utratit tři dávky a zdvojnásobit obojí.

**Sluneční výbuch (3 dávky)** – Zvol bod do vzdálenosti 10 sáhů. Každý v okruhu 2 sáhů od tohoto bodu musí uspět v záchranném hodů na odolnost s SO 15, jinak utrpí 3k10 zářivého zranění a je oslepen do konce svého příštího tahu. Při úspěchu utrpí poloviční zranění a oslepen není.

**Sluneční aura (1 dávka)** – Kopí začne zářit jasným světlem o poloměru 5 sáhů a slabým o dalších pět sáhů do konce tvého příštího tahu. Každý tvor dle tvé volby, který v oblasti jasného světla nachází, když auru aktivuješ, začne v ní svůj tah, nebo do ní poprvé ve svém tahu vstoupí, si musí hodit záchranný hod na Moudrost s SO 15, jinak je oslepen do konce svého příštího tahu. Je-li tvor Víla nebo Nebeštan, má k tomuto hodů výhodu. Je-li to běs nebo nemrtvý, má k tomuto hodů nevýhodu. Můžeš místo jedné dávky utratit tři a aktivovat auru rovnou na minutu.

Utracené dávky se obnoví vždy v poledne.

## LÉTAJÍCÍ ŠÍP

Typ: Zbraň (šíp)

Vzácnost: Velmi vzácna (vyžaduje sladění)

**Popis:** Jedná se o 15 palců dlouhý, stříbrný planoucí šíp z Adamantinu. K jeho ovládání je nutno mít magickou červenou čelenku a být s ním sladěný. Tu lze obvykle snadno nalézt/dostat/koupit/ukrást spolu se šípem. Šíp je magický a dokáže na popud uživatele sám útočit. Uživatel musí mít možnost hvízdát, aby nad šípem měl kontrolu, ten jej ale nemusí slyšet. Jako akci může hvízdáním nařídit šípů, aby provedl až 3 útoky s dosahem 20 sáhů od uživatele. Útoky jsou prováděny s útočným bonusem +10 a způsobují 1k10 magického bodného plus 1k6 ohnivého zranění.

Na konci každého tahu kdy někoho zasáhl, hoď k20. Padne-li 1, šíp se zlomí. Lze ho opravit, k tomu je však potřeba mít schopného kováře a suroviny (převážně Adamantin) v hodnotě 100 zlatých.

## ZBROJ ŽELEZNÉHO MUŽE

Typ: Zbroj (plátová)

Vzácnost: Artefakt (vyžaduje sladění)

**Popis:** Před dávnými časy se skupina Gnómých alchymistů rozhodla vytvořit supervojáka, který by za ně bojoval a ochraňoval by jejich lid. Vytvořili člověka silnějšího než půlork, obratnějšího než hobit, houževnatějšího než trpaslík a chytřejšího než elf. Když poté ostatní Gnómí velmistři viděli jejich dílo, umanuli si, že jej musí dovést k dokonalosti. Ti nejzručnější kováři ukovali zbroj tak pevnou a tak šikovnou že ve smrtelném světě neměla obdoby. Poté přišli ti největší mágové a vytvořili modrý magický krystal. Ten pak nechali vložit do srdce zbroje a ten ji prodchnul mocnou magií. A tak vznikla tato magická zbroj.

Jedná se o velice mocnou zbroj, stvořenou z oceli, mithrilu, adamantinu a zlata. Sama je prodchnuta mocnou magií, která pochází ze světla modrého, zářivého kruhového krystalu v jejím hrudním plátu.

Zbroj je jeden celek, nedá se oddělit třeba stehenní kryt od hrudního, ale do zbroje se dá normálně obléct, zabere to 10 minut, vysvléct se dá za polovinu času.

Tato zbroj je samo-pohyblivý exoskelet. Je poháněna magií a má některé mechanické vymoženosti. Pokud máš zbroj na sobě, nemůžeš používat zbraně ani štít (můžeš je však držet v ruce). Tvůj úder beze zbraně v ní způsobuje 1k6+Síla drtivého zranění. Máš-li ji oblečenou a jsi-li s ní sladěný, můžeš používat následující prospěchy:

**Fyzické superschopnosti** – Zbroj čerpá informace z nositelovi myslí a jelikož se sama umí pohybovat se značnou silou a hbitostí, dokáže zdokonalit nositelovi fyzické schopnosti. Tvá hodnota Síly a Obratnosti se zvýší na 20 (+5), nebyla-li již předtím vyšší. Získáváš pomocí zbroje rychlost létání, plavání a chůze 8 sáhů. Se zbrojí uneseš (a můžeš s ní létat/plavat) zátěž o hmotnosti až 200 kg. Uneseš až dvojnásobnou zátěž, ale rychlost se ti sníží na polovinu a nemůžeš létat a plavat. Můžeš s ní dýchat pod vodou a získáváš vidění ve tmě 20 sáhů.

**Superodolnost** – Tato zbroj je vyztužená pevnými materiály, dokud ji máš oblečenou, máš OČ 20 a odolnost vůči bodnému sečnému a drtivému zranění z nemagických zdrojů. Navíc je zbroj téměř nezničitelná – viz níže, Zničení zbroje.

Žádnou z těchto schopností nemůžeš používat, pokud už ve zbroji není žádná dávka.

**Bojová vylepšení** – Zbroj jako taková byla vytvořena za účelem boje a tak má četná magicko-technická vylepšení. Ta jsou poháněna krystalem ve hrudi, který však má jen omezenou moc, která vystačí na 20 dávek. Jako akci můžeš jednu či více z nich k aktivování jednoho z následujících efektů:

**Ohnivý paprsek (1 dávka)** – Z tvé dlaně vyletí paprsek jasného světla. Hoď si na útok na dálku proti

cíli do deseti sáhů od tebe. Při zásahu cíl utrpí 10 (3k6) ohnivého zranění. Máš-li vícenásobný útok, můžeš vyslat paprsky dva či více (podle toho kolik máš útoků) na jeden či více cílů.

**Omotávací lanko (1 dávka)** – Jako akci si hoď na útok proti jednomu Velkému či menšímu cíli do 10 sáhů od tebe. Při zásahu je cíl omotaný ocelovým lankem vycházejícím z tvé paže a stane se jím zadržovaný. Na začátku každého svého tahu může provést ověření Síly (Atletiky) nebo Obratnosti (Akrobacie) s SO 20. Při úspěchu se z lanka dostane a účinek pro něj končí. Jako akci můžeš způsobit, že pokud cíl neuspěje v záchranném hodů na sílu s SO 20, je přitažen až 3 sáhů k tobě. Neklade-li tvor odpor a nepřesahuje jeho váha tvůj zbývající limit, můžeš jej táhnout za sebou (i letět, plavat) až svou plnou rychlostí.

**Zářivý parsek (5 dávek)** – Zaměř cíl vzdálený maximálně 30 sáhů, vystřelíš po něm dlouhý, rudý paprsek energie. Hoď si proti němu na útok na dálku. Při zásahu cíl utrpí zářivé zranění 55 (10k10).

**Silový štít (3 dávky)** – Vyvoláš si na předloktí dva malé silové štíty, které vydrží aktivní celou minutu. Dodají ti bonus +2 k OČ.

**Sonická bomba (5 dávek)** – Do bodu, který vidíš ve vzdálenosti maximálně 20 sáhů, zbroj vystřelíš malou raketku. Můžeš si vybrat, zda exploduje rovnou, za jedno, dvě nebo tři kola. Pokud ale nastavíš zpoždění, raketka padá svisle dolů rychlostí 10 sáhů za kolo. V momentě, kdy bomba exploduje, si musí všichni v okolí 25 stop hodit záchranný hod na obratnost s SO 17, jinak utrpí 6k10 hromového zranění a jsou sraženi k zemi a odhozeni 10 stop nazpět. Při úspěchu utrpí poloviční zranění a odhozeni nejsou. Výbuch je slyšet až 100 sáhů daleko.

**Vysouvací meč (2 dávky)** – Z tvého zápěstí se vysune dlouhý meč, se kterým jsi schopný bojovat a používat vícenásobné útky. Způsobuješ jím zranění 1k12+Síla. Sám se zasune za 10 minut a ty ho můžeš deaktivovat jako bonusovou akci. Předem na něj můžeš nanést libovolný kontaktní jed.

**Zaměřovací šipky (1 dávka)** – Z ramene odpálíš pět přesně mířených šipek. Zacíl je buď až na pět cílů či jeden cíl a hoď si pětkrát na útok s bonusem +10. Při zásahu jedna šipka způsobí 1k10 bodného zranění. Předem na ně můžeš nanést libovolný kontaktní jed (jeden flakónek na pět šipek).

**Elektrický šok (2 dávky)** – Tato schopnost se dá použít jako bonusová akce. Zvol jeden cíl, se kterým má zbroj přímý kontakt (zásah při hodů na útok na blízko nebo cíl zadržovaný ocelovým lankem). Cíl si musí hodit záchranný hod na odolnost s SO 17. Při neúspěchu cíl utrpí 4k10 bleskového zranění a je paralyzovaný 1 minutu, při neúspěchu utrpí poloviční zranění a paralyzovaný není. Utracené dávky si zbroj obnoví vždy o půlnoci.

Posílení pohonů (1 dávka) – Po následující kolo se tvá rychlost pohybu zvýší na trojnásobek.

Zbroj má na tebe vlastnické účinky. Líbí se ti, jak v ní vypadáš, jak jsi v ní silný a nezranitelný. Z toho důvodu si jí nechceš sám od sebe sundat. Pokaždé když se o to ty nebo někdo jiný pokusíš, musíš si hodit záchranný hod na Inteligenci s SO 10, jinak si zbroj dobrovolně nesundáš a budeš po následujících 8 hodin vzdorovat všem pokusům o její svlečení z tebe. Pokaždé když neuspěješ, zvedne se SO záchrany pro příští hod o 1. Uspěješ-li třikrát za sebou, SO se vrátí zpět na 10.

Speciální schopnosti zbroje jsou nefunkční v Antimagickém poli a je-li na ní sesláno Rozptyl magii, je nefunkční po počet kol rovných úrovni kouzla. Ze vzduchu zbroj padá na zem rychlostí 10 sáhů za kolo.

**Zničení zbroje** – Zbroj je tak silná, že se sama nedá skoro zničit. Toho lze dosáhnout jedině tak, že je oddělen modrý kruhový krystal v jejím hrudním plátu. To se však snáze řekne, než udělá. Jak na to, ví jen ten nejznalejší gnómí kovář, alchymista či kouzelník, který by navíc toto tajemství normálně nikdy nikomu neprozradil. Dále to musí provést osoba velké moci, jako třeba polobůh, arcidábel nebo Prastarý. Také je na to potřeba dosti času, vhodné pomůcky a výheň jako v srdci sopky.

## HELMA ZMĚNY VELIKOSTI

Typ: Zbroj (helma)

Vzácnost: Vzácná (vyžaduje sladění)

**Popis:** Jedná se o helmu ze zvláštního materiálu s průhledným hledím. Je určena na hlavu Střednímu nebo Malému tvorovi. Pokud jsi s ní sladěný, můžeš jako akci změnit svou velikost jedním ze dvou způsobů.

**Zmenšení** – Zmenšíš se, spolu se vším so držíš a neseš, na zhruba 1 stopu a tvá velikost se změní na Drobnou. Tvé útky zbraní způsobují poloviční zranění a máš výhodu k hodům na nenápadnost a nevýhodu k hodům na Atletiku. Byla-li tvá velikost předtím již Drobná nebo menší, helma na tebe nemá žádný účinek. Vydržíš tak po dobu 10 minut. Pokud by ses měl zvětšit v době, kdy nejsi v dostatečně velkém prostoru, je tvůj osud zpečetěn. Helma se poté musí 1 hodinu dobíjet, než se dá použít znovu.

**Zvětšení** – Zvětšíš se, spolu se vším co držíš a neseš, a tvá velikost se změní na Velkou. Tvé útky způsobují dvojnásobné zranění a máš nevýhodu k hodům na nenápadnost a výhodu k hodům na Atletiku. Byla-li tvá velikost předtím již Velká nebo větší, helma na tebe nemá žádný účinek. Vydržíš tak po dobu 5 minut. Helma se poté musí 2 hodiny dobíjet, než se dá použít znovu.

## SEKYRA VLÁDCE BLESKŮ

Typ: Zbraň (Obouruční sekyra)

Vzácnost: Artefakt (vyžaduje sladění)

Majestátní obouruční sekyra, skovaná dávnými bohy Bouřných obrů, někde v srdci hvězdy. Byla vytvořena, Aby si s ní její páni pokořili svět. A věřte, že sílu na to má. Svou mocí překonává Bouřné kladivo a přidává síly cestovat prostorem. Její moci a moci, kterou propůjčuje, svému nositeli se obávají jak Běsovové z Propasti, tak Kouzelní tvorové z Vílí divočiny. Má však vlastní vůli a nechce však sloužit kde komu, chce mít vlastníka s jasným záměrem.

Umožní ti se s ní sladit, jen v okamžiku, máš-li Zákonné přesvědčení. Navíc je sama velice těžká (byla vytvořena pro obry), tak těžká že ji uzvedne jen tvor s nadlidskou silou. Abys s ní mohl manipulovat, musíš mít sílu minimálně 22+6.

Jedná se o magickou Obouruční sekeru, jež překonává všechny imunity a způsobuje 1k12 sečného zranění. Navíc cíl a všichni tvorové dle tvé volby do 1 sáhu od cíle utrpí 1k12 bleskového zranění. Sekyra má vrhací vlastnost, krátký dostřel 8 sáhů, dlouhý 24. Těmito vlastnostmi disponuje, i když s ní nejsi sladěný, dokážeš-li ji však uzvednout.

**Hněv vládce Blesků** – S nepřáteli se nediskutuje - Sekera má svou pevnou vůli a snaží se ti ji vsugerovat. Kdykoli ji třímáš nebo jsi s ní sladěný, máš-li se bavit s tvorem, kterého považuješ za svého nepřítele, i když je to třeba jen zajatec či posel, musíš uspět v záchranném hodů na Inteligenci s SO 10, při neú-

spěchy na tvora musíš bez váhání zaútočit. Pokaždé když neuspěješ, zvýší se SO ro příští hod o 1. Když uspěješ třikrát za sebou, SO se vrátí zpět na 10.

Následující schopnosti vyžadují sladění.

**Teleportační most** – Sekyra umí vyvolat duhový teleprtační most, který tě dokáže přenést napříč prostorem, dokonce i do jiných sfér. Jako akci můžeš až třikrát denně seslat Dimenzionální dveře, a jednou denně dokonce i Teleport nebo Přesun sférami. Nepotřebuješ žádné surovinové složky, ale ve všech třech případech dokážeš přenést jen sebe a až dva další tvory tvé či menší velikosti, spolu se vším, co držíte a nesete.

**Schopnosti vládce blesků** – Aby maximalizovala své využití ve tvých rukou, propůjčí ti Sekyra úžasné schopnosti. Získáš rychlost létání 10 sáhů, imunitu vůči bleskovému zranění, tvá odolnost se zvýší o 2 (ale maximálně na 22) a tvé OČ se zvýší o jedna.

**Pán Sekery** – Jako bonusovou akci můžeš vztáhnout ruku. Pokud je sekyra do 30 sáhů od tebe, přiletí ihned do ní.

**Kouzla vládce Blesků** – Sekyra vládne mocnými blesky a má 10 dávek. Jako akci můžeš libovolně sesílat Naváděcí blesk. Utracením jedné dávky můžeš seslat Blesk nebo Svolej blesky, utracením dvou můžeš seslat Rozvětvený blesk. SO záchrany kouzel je 18, útočný bonus je +10.

**Zničení sekery** – Sekyra byla ukována bohem Bouřných obrů v srdci hvězdy. A jen v srdci jiné mocné hvězdy může být zase roztavena.