

Přídavek A: Kouzelné předměty

Každé dobrodružství v sobě nese příslib - ale ne záruku - nálezů jednoho nebo více kouzelných předmětů. *Ztracený důl Fendelveru* obsahuje výběr kouzelných předmětů, který je jen ukázkou množství jiných, které jsou ve světech D&D k nalezení. Pro více kouzelných předmětů viz. *Příručka pána jeskyně*.

Používání kouzelného předmětu

Popis kouzelného předmětu vysvětluje jeho funkce. Postava může zjistit nevšednost předmětu jeho používáním. Soslání kouzla *identifikace* odhalí jeho vlastnosti. Alternativou je strávení krátkého odpočinku, kdy je postava s předmětem v přímém kontaktu a soustředí se na něj. Na konci odpočinku zjistí jeho vlastnosti. Výjimkou jsou lektvary; k určení jejich vlastností stačí trochu ochutnat.

Některé kouzelné předměty potřebují, aby se na ně uživatel **naladil** než začne užívat jejich kouzelných vlastností. Naladění na určitý kouzelný předmět vyžaduje strávení krátkého odpočinku soustředěním a fyzickým kontaktem s předmětem (nelze sloučit s krátkým odpočinkem potřebným ke zjištění vlastností předmětu). V závislosti na povaze předmětu může toto soustředění mít podobu modliteb, cvičného šermu či meditace. V každém případě nesmí být soustředění přerušeno. Jakmile je uživatel naladěn, může kouzelné schopnosti používat.

Předmět může být naladěn pouze na jednoho uživatele. Uživatel může být naladěn na nejvýše tři kouzelné předměty a během jednoho krátkého odpočinku se lze naladit pouze na jeden předmět.

Naladění skončí, je-li předmět od uživatele vzdálen více než 30 m po dobu delší než 24 hodin, nebo když uživatel zemře. Krátkým odpočinkem lze navíc naladění dobrovolně ukončit.

Popisy předmětů

+1 zbroj

Nezákladnější kouzelná zbroj je malé umělecké dílo řemesla i magie. Jeho nošením získáš +1 Třídou Zbroje.

+1 *zbroj* nikdy nezrezne ani nezpuchří, a magicky přizpůsobí svou velikost nositeli.

+1 zbraň

Kouzelné zbraně jsou zcela zjevně kvalitnější než jejich nekouzelné protějšky. Dávají +1 bonus k hodům na útok a zranění.

Některé +1 *zbraně*, zejména meče, mívají další zvláštní vlastnosti, jako například schopnost svítit.

Hůlka magických střel

Tato hůlka má 7 nábojů. S hůlkou v ruce můžeš použít svoji akci k seslání kouzla *magická střela* z hůlky - bez komponent - a spotřebovat 1 - 3 náboje. Za každý náboj kromě prvního se úroveň kouzla zvýší o 1. Hůlku může použít kdokoli, i nesesílatel.

Každého dne při úsvitu hůlka obnoví 1k6 + 1 nábojů. Když použiješ poslední náboj, hod' 1k20. Padne-li 1, hůlka se rozpadne v prach a je zničena.

Hůl obrany

Tato úzká, dutá hůl je vyrobena ze skla, avšak je silná jako buk. Váží 1,5 kg a k používání jejích magických vlastností je nutné se na ni naladit.

S touto holí v ruce máš +1 bonus k TZ.

Hůl má 10 nábojů, skrz které lze sesílat kouzla v ní uložená. S holí v ruce můžeš použít svou akci k seslání jednoho z následujících kouzel, je-li toto na seznamu kouzel tvého povolání: *mágoва zbroj* (1 náboj) nebo *štíť* (2 náboje). Komponenty nejsou třeba.

Každého dne při úsvitu hůl obnoví 1k6 + 4 nábojů. Když použiješ poslední náboj, hod' 1k20. Padne-li 1, hůl se rozpadne v prach a je zničena.

Léčivý lektvar

když tento lektvar vypiješ, vyléčíš si 2k4 + 2 životů.

Lektvar letu

Tento lektvar ti dá rychlost letu rovnou rychlosti tvé chůze po dobu 1 hodiny. Pokud jeho účinky vyprchají zatímco jsi ve vzduchu a nic tě tam nedrží, musíš použít svůj pohyb k pokusu o přistání. Pokud nepřistaneš do 1 minuty, padáš.

Lektvar neviditelnosti

když tento lektvar vypiješ, ty a tvé oblečené, zbroj, zbraně a další vybavení se stanete neviditelnými po dobu 1 hodiny. Neviditelnost skončí pokud zaútočíš nebo sešleš kouzlo.

Lektvar živosti

vypitím tohoto lektvaru odstraníš jakékoli vyčerpání, vyléčíš chorobu nebo jed který tě sužuje a maximalizuješ účinek všech Kostek Životů spotřebovaných k léčení v průběhu dalších 24 hodin.

Pavoučí hůl

Vršek této černé adamantinové hole má tvar pavouka. Hůl váží 3 kg a k používání jejích magických vlastností je nutné se na ni naladit.

Hůl lze používat v boji, přičemž při úspěšném zásahu udělí navíc 1k6 zranění jedem.

Hůl má 10 nábojů, skrz které lze sesílat kouzla v ní uložená. S holí v ruce můžeš použít svou akci k seslání jednoho z následujících kouzel, je-li toto na seznamu kouzel tvého povolání: *pavoučí šplh* (1 náboj) nebo *pavučina* (2 náboje, záchrana SO 15). Komponenty nejsou třeba.

Každého dne při soumraku hůl obnoví 1k6 + 4 nábojů. Když použiješ poslední náboj, hod' 1k20. Padne-li 1, hůl se rozpadne v prach a je zničena.

Prsten ochrany

Když nosíš tento prsten a máš jej naladěný, získáváš +1 bonus k TZ a hodům na záchrany.

Rukavice zlobří síly

Zatímco máš na sobě tyto rukavice, tvá síla je 19. Pokud je tvá síla 19 a vyšší už tak, rukavice na tebe nemají žádný účinek.

Sedmimílové boty

Tvoje rychlost se nastaví na 9 m, pokud už není vyšší, a rychlost chůze se nesnižuje v důsledku vysokého nákladu či tíže zbroje. Navíc ztrojnásobují délku (i výšku) skoku.

Svítek kouzla

Svítek kouzla obsahuje zaříkadlo zapsané magickou šifrou. Pokud je kouzlo na seznamu kouzel tvého povolání, můžeš použít svou akci k jeho přečtení a seslání, aniž by k tomu byly potřeba jakékoli komponenty. V opačném případě je svítek nerozluštitelný.

Pokud je kouzlo na seznamu kouzel tvého povolání, ale na vyšší úrovni než umíš normálně sesílat, musíš provést ověření své sesílatelské schopnosti a zjistit, zda se kouzlo podaří vůbec seslat. SO je 10 + úroveň kouzla. Při neúspěchu kouzlo zmizí ze svítku bez jakéhokoli dalšího účinku.

Jakmile je kouzlo ze svítku sesláno, slova vymizí a svítek samotný se rozpadne v prach.