

A.1 Kouzelné a jiné pozoruhodné předměty

Po cizích postavách, myšlenkových bytostech a obecných člancích vám přinášíme novou asterionskou rubriku, tentokrát o magických předmětech. Záleží na PJ, za jakých okolností je použije, jestli je družině podstrčí v rámci pokladu nebo jestli na ně získá alchymista při nějakém tažení návod. Některé z předmětů zde uvedených jsou vhodné jako cíl nebo zpestření dobrodružství, jiné usnadní dobrodruhům „normální“ život.

Klasifikaci magických předmětů na běžné, známé, méně známé a neznámé najdete v Aplikaci pravidel k Hlavnímu modulu na str. 8 a 9.

A.1.1 Koňské talismany

Dnes již tajemství výroby *koňských talismanů* ovládá jen několik hevreních kovářů, kteří si jej pečlivě střeží a předávají dál pouze svým potomkům. K jejich výrobě je zapotřebí zvláštní výhně, do které jsou napřed nasypány byliny, drcené kosti ulovených zvířat a hlavně nejdůležitější složka, trus hřebce trhlinového mustanga, nasbíraný při letním sluno vratu a sušený na malém oltáříčku z kamenů, který postaví majitel koně vždy k večeru než se utáboří na noc. Když je takto výheň připravena, hevrení kovář vypije asi litr silného odvaru z hub, třikrát udeří kladivem do kovadliny a po každém úderu pozpátku vyjmenuje všechny své oblíbené saly. Když je tento proces hotov, vydá se kovář za válečnickem, pro jehož koně je amulet určen, a třikrát mu vynadá (pokud ho vyrábí pro sebe, obejde takto všechny své příbuzné). Nyní může začít samotná práce, nesmí ale zapomenout, že kov, určený k výrobě amuletu, musel předtím být tři dny v lůžku spolu s náčelníkem a jeho nejoblíbenější ženou (nejčastěji se používá měď, někdy i stříbro, na volbě kovu nezáleží). Každým amuletem se hevrenský kovář snaží co nejlépe vypoodobnit nějaké zvíře, jehož sal nabízí požadované kouzelné vlastnosti. Když je *koňský amulet* hotov, je zapleten do koňské hřívy, spolu s dalšími ozdobami, jako jsou skleněné, dřevěné či kovové korálky a barevné kamínky. Tyto na pohled nenápadné talismany mohou koním propůjčit rozličné magické vlastnosti, či vylepšit jejich dosavadní schopnosti. Nejčastěji se vyrábějí talismany umožňující například lepší pohyb a větší rychlost na travnaté pláni (talisman má vzhled antilopy), koně více unesou (medvěd), nebudou nosit nikoho jiného kromě svého pána (trhlinový mustang), přeskočí trhlinu (vlastovka), nečiní jim žádné potíže překonávat nebezpečné strmé svahy (divoká kočka), schopnost levitace (orel, v tomto případě je ale nutné koně před použitím vhodným způsobem uklidnit), vycítí určitý druh nepřítele – orky, skřety, lidi, apod. (sokol nebo jiný dravý pták) a varují včas před nimi svého pána prudkým zastřiháním uší nebo vyděšeným odfrknutím, dokáží najít určité druhy bylin (jelen), vystopovat podle pachu zvíře či protivníka (puma), a mnoho dalších pro hevreny důležitých věcí. Talisman je určen pro konkrétního mustanga a aplikace na jiného koně nepřinese očekávané výsledky. Hevrenský válečník, který svého oře ozdobí více než dvěma až třemi talismany, sklídí posměch jako zbabělec, který si nedokáže poradit.

Aplikace pravidel DrD 1.5. *Koňské talismany* je možné použít pouze pro koně a podobná zvířata, ne např. pro vlky, pro velbloudy či dokonce pro postavy. Všechny talismany fungují 4 + 1k3 roky ode dne jejich výroby. Jedná se o méně známé magické předměty, které je potřeba vyrábět doma, přičemž kromě výše zmíněných ingrediencí a předepsaného postupu se používá i určité množství alchymistické magenergie a surovin (přesné údaje jsou u jednotlivých talismanů. Antilopa: náročnost povrchů louka, podmáčená louka a vysoká tráva je pro koně s tímto talismanem pouze 10 (o náročnosti povrchu více v PPP, str. 74); 17 magů, 5 zl.

Medvěd: Nosnost koně se zvýší o 150 mn; 19 magů, 3 zl.

Trhlinový mustang: Aby mohl na zvířeti jezdit někdo jiný než jeho majitel, musí ho ochočit (viz PPP str. 77, nebezpečnost pasti 12), pokud se ochočení podaří, přestane talisman účinkovat; 15 magů, 3 zl.

Vlaštovka: Kůň může s rozběhem skočit až pětinasobek své pohyblivosti v sázích; 21 magů, 5 zl.

Divoká kočka: Úprava náročnosti povrchu ve vrchovině je pouze 1,5x a v horách pouze 2x; kůň se pohybuje s jistotou i na prudkých, jinak neschůdných svazích; 22 magů, 6 zl.

Orel: Kůň se nemůže vzduchem libovolně pohybovat, může se ale pomalu snášet, místo aby volně padal (používá se k bezpečnému přesunu na dna trhlín); 25 magů, 2 zl.

Draví ptáci: Ocitne-li se v okruhu 200 sáhů kolem tvor daného typu, kůň bude reagovat tak, aby si toho jeho majitel všiml (např. jede-li na něm, zastříhá ušima, pokud ale spí, zařká nebo do něj strčí hlavou); 18 magů, 4 zl.

Jelen: Nachází-li se v okruhu 3 mil příslušné byliny (závisí na druhu talismanu), kůň se k nim na pokyn majitele vydá (tuto schopnost často využívají hevenští šamani); 16 magů, 3 zl.

Puma: Zvyšuje hraničářovu schopnost stopovat stejně jako lovecký pes (viz PPZ, str. 34); 16 magů, 4 zl.

A.1.2 Zlaté (elfí) víno

Tento produkt elfů z Červeného lesa má již po několika letných doušcích za následek zvláštní stav, kdy ten, kdo ho vypil alespoň půl litru, prožívá neskutečné fantaskní vidiny. Toto může trvat až několik hodin, během kterých omámená osoba obrací oči v sloup, drmolí nesrozumitelná slova s občasnými výkřiky či záchvaty smíchu a vypadá, jako by jí lomcovala silná zimnice. Poté, co se probere, přijdou silné bolesti hlavy a závrať, to trvá asi další hodinu. Když konečně vystřízliví, může pomocí těchto vidin odušit něco ze své blízké budoucnosti. Zlí jazykové tvrdí, že ve skutečnosti člověk (elf, trpaslík, apod.) vidí jen to, co si vidět přeje. Na druhou stranu je však také pravdou, že se mnoha jedincům vidiny prožité po vypití Zlatého vína vyplnily, často i v těch nejmenších detailech.

Složení tohoto vína je pečlivě střeženým tajemstvím několika elfích kouzelníků z Červeného lesa. Výroba sestává z rituálního obřadu, během kterého je do běžného moku přidáno několik bylin magických (a silných omamných) účinků.

Aplikace pravidel DrD 1.5. Jedná se o méně známý lektvar, jehož výroba trvá 3 dny (doma) a na jednu dávku (půl litru) se spotřebuje 15 magů a 35 zl alchymistických surovin. Jedná se o středně návykovou látku (8/6 ~ Odl-2, viz Aplikace pravidel – Hlavní modul, str. 21).

Nepříznivé účinky: 1k6 hodin se postava počítábere jako vyražená a na dalších 1+1k6 směn se jí stupeň síly a obratnosti sníží o 3. Postava má poté 40% pravděpodobnost, že se dozví náhodně (dle úvahy PJ) nějakou informaci z VIII. stupně astrálu (věděni toho, co bude), týkající se vlastní osoby. Je zde možnost fatálního neúspěchu (postavě se zjeví to, co si přeje, aby se stalo).

A.1.3 Dračí přilba

Přilbici z pevné lehké oceli zdobí malá dračí křídla po stranách a ozdobné tepání do podoby dračích šupin. V době posledních arvedanských knížectví byla vyrobeno několik desítek těchto přileb a na jejich tvorbě se podílelo mnoho zručných zbrojířů a mágů. Nosili je ti největší hrdinové z řad arvedanských mužů a žen. To, co mají všechny *dračí přilby* mimo svůj obdobný vzhled společné, je jejich nepoužitelnost pro skřety. Jakmile by se nějaký skřet pokusil použít takovou helmici, bude si připadat, jako by právě strčil svou hlavu do té nejžhavější kovářské pece. Další vlastností každé přilby je ta, že do ní přešla část vzpomínek a prožitků jejího dávného vlastníka. Dávní dokázali tyto vědomosti z přilbic vyjmout a použít k dalšímu studiu protivníkových slabín. Pro dobrodruhy se sice tyto artefakty se mohou stát hledanou studnicí věděni, ale zároveň nesnesitelným doživotním traumatem – většina původních majitelů zahynula ve válkách se skřety a helmice, vyvinuté k zaznamenávání silných emocí, si zapamatovaly právě ty nejotravnější a nejtragičtější události z jejich života. Pokud by si někdo takovou helmu nasadil na hlavu, prožije během jediné vteřiny měsíce, možná i celé roky cizího života a tyto vzpomínky již nenávratně zůstanou jeho vlastními. Navíc je nutné podotknout, že mnoho poznatků může být zkresleno, protože byly

zaznamenány tak, jak je vnímal předešlý jedinec. Helmy do sebe i nadále vstřebávají jakékoliv silnější pocity a zážitky svého nového majitele a většina z nich si tak pamatuje na dobu, kdy se je pokoušel nosit skřetí dobyvatel. Už pro tento otřesný zážitek, kdy si musíte znovu prožít skřetova muka a utrpení, by si měl každý napřed rozmyslet, zda se mu vyplatí toto riziko podstoupit a přilbici si nasadit. Mnozí mocní mágové a muži či ženy silné vůle takto přišli o své duševní zdraví.

Dnes již není známo, kde je těmto arvedanským skvostům konec, snad kdyby mohla země promluvit, vyprávěla by o zatuchlých hrobkách, travou obrostlých mohylách nebo dračích slujích na vrcholcích hor, pod hvězdnou klenbou. Nejznámější z *dračích přileb* měly i svá jména. Zde zmiňme Bílý oheň, dnes ležící v pokladnici Riama Bílého, jejíž pán zahynul rozsekán skřety kus po kusu, dále je tu Drak z Arrvey, její majitel dnes patří do Vienenovy smečky upírů a konečně Koruna nemrtvých, pamatující pád vznešeného Marellionu i jeho pozdější proměnu.

Aplikace pravidel DrD 1.5. Jedná se o neznámý magický předmět, návod na jeho výrobu je navždy ztracen. Nepříznivé účinky: při nasazení si postava hodí na past Odl nebo Int (co je větší) ~ 7 ~ nic / Int-4 a Cha-2 (trvale); skřet při pokusu o nasazení navíc přijde o 1k6 životů za každou úroveň zkušeností; dále je přilba prokletá, majitel si ji tedy v případě úspěšného nasazení (tj. není skřet a přehodil uvedenou past) dobrovolně nesundá. Příznivé účinky: jak bylo řečeno výše, má majitel *dračí přilby* vzpomínky prvního a dalších majitelů (to se mu může hodit při pátrání po ztracených pokladech apod.), ale v okamžiku, kdy přestane mít přilbu nasazenou, přijde i o vzpomínky. Každá přilba má navíc průměrně 2 dobré a 1 špatnou vlastnost (viz příklady).

Bílý oheň: mez vyřazení je 0 a postih za méně než třetinu životů také; +4 k ÚČ proti skřetům; -3 k OČ proti skřetům.

Drak z Arrvey: majitel může kdykoliv levitovat jako kouzlem *Levitace*; kouzelníkovi a hraničáři se sníží množství magenergie, které získají zaostřením vůle či meditací o 20%; válečník si nemůže léčit vlastní zranění pomocí schopnosti v PPZ, str. 33.

Koruna nemrtvých: +4 k ÚČ i OČ proti animovaným nemrtvým; denně 12 magů na sesílání kouzel *Světlo*, *Oheň* a *Beravidlo*; základní počet životů postavy klesne o 10%; pravděpodobnost neúspěchu vykonání zázraku knězem stoupne o 15% (bude popsáno v připravovaném modulu Vzestup temných bohů)

A.1.4 Zanturovy rohy

A nechal modrý drakočlověk Zantur vytvořit několik velkých zlatých rohů. Každý z rohů byl tři metry dlouhý a ke konci až půl metru široký. Dále se praví, že každý takový roh muselo šest statných mužů nosit a jen málo by se dnes našlo těch, co by jej mohli svým dechem nechat rozeznít. Nosiči byli k rohům přikováni zlatými řetězy a své břímě drželi pomocí zlatých úchopů, odměnou jim byla určitá privilegia mezi ostatními otroky. Rohy byly protkány spleťnými runovými reliéfy, umožňujícími do nich začarovat mnohonásobnou ozvěnu Zanturova mocného hlasu, jen málo bytostí by dnes bylo schopno nechat je znovu zaznít. Legendy vypráví, že zadutí na takovýto roh mělo sílu vichřice, hroutily se městské brány a hradby, obráncům praskaly bubínky a z uší jim vytékala krev a často se celé vojenské oddíly vrhaly v šílenství na hroty skřetích zbraní. Naopak Kharovy jednotky jako by nabyly na síle a údernosti a za burácivých válečných písní drtily okovanými podrážkami svých bot vše, co by si troufalo jim postavit na odpor. Nikdo neví, co by se stalo, kdyby byl nějaký *Zanturův roh* použit jinou než Kharovou armádou, další pověsti totiž říkají, že rohy jsou prokleté a takovýto pokus by skončil velmi rychle a tragicky. Mnoho rohů bylo během válek zničeno, ale několik jich přeci jen přečkalo dodnes a kdoví kde jsou pohřbeny, někteří tvrdí, že v místech dávných střetů Arvedanů se skřety. Rohů bylo původně devět a Zantur Modrý je nechal pojmenovat podle jmen devíti arvedanských knížectví, cílů Kharových vojsk a každý z rohů měl napomáhat v porážce svého jmenovce. Ty, co přečkaly dodnes, se nazývají Gorm,

Toren, Agren a Rubis. Rubis leží v ztracen kdesi v troskách starého Athoru, Agren odpočívá v Posledním lese, v ruinách dávného města Thurg, Toren je ve slujích severních Skřítčích vrchů a konečně Gorm, který dnes tkví v pokladnici pána Ostrova albatrosů (pokud PJ chce, může další umístit na jiná místa). Pokud by někdo nějaký *Zanturův roh* objevil, našlo by se zajisté mnoho zájemců o tento artefakt a Zyl by zlatáky také určitě nešetřil.

Aplikace pravidel DrD 1.5. Na *Zanturův roh* může troubit pouze osoba se silou 18 a větší, a to tolik kol, kolik činí polovina jejího stupně odolnosti (zaokrouhлено dolů). Účinky zadutí na roh jsou závislé na tom, jak dlouho se na ně troubí – tento počet kol bude následně zkracovat na T. Nutno podotknout, že troubení je možno přerušit jinými událostmi i dřívě. 200 sáhů před ústím rohu se objeví sylfa s ŽS rovnou T (minimálně 5) a bude 10 kol útočit na kohokoliv, kdo je mu právě nejbliž. Dále účinkuje jako kouzlo *Beraniidlo* s magenergií rovnou čtyřnásobku T na dveře či bránu proti ústí rohu. Po dobu, kdy roh zní a ještě T kol poté budou mít všichni skřeti v doslechu +2 k ÚČ, ostatní živí humanoidní tvorové (lidé, elfové apod., nikoliv ale zvířata, myšlenkové bytosti, nemrtví apod.) pak –2 k ÚČ. Jedná se o neznámý magický předmět.

A.1.5 Skřetí polibek

Jedná se o umělý zub z oceli, nejčastěji špičák, který si nechávají někteří skřetí assassinové implantovat na místo zdravého. Do zubu se dá vložit pět dávek jakéhokoliv jedu, který se po zakousnutí dostane okamžitě do těla oběti. Následky otravy jsou potom závislé na použité látce, skřeti si nejvíce libují v rafinovaných druzích jedů, šířajících tělo zevnitř, pomalu a nenápadně. Samotný zub má sám o sobě magickou moc, díky které se rána nehojí, po jednom až dvou dnech začíná hnisat a v konečném stádiu se podebere a zčerná. Toto trvá do okamžiku smrti oběti, nebo do naprostého odstranění jedovaté látky z těla. Zpočátku vypadá kousnutí nevinně, a tak jej napadený většinou podcení, aby po nějaké době v krutých bolestech poznal svůj omyl. Pomocí *skřetího polibku* někdy útočníci otráví vodní zdroj či potraviny, také mohou jeho obsah na svou oběť vyplivnout, tehdy však riskují vlastní otravu. Plivání však nemá valný efekt, pokud se útočnickovi nepodaří zasáhnout oči. Někteří zkušenější skřetí assassinové jsou díky častému používání proti určitým jedům odolní. Díky schopným agentům Pavučiny se asi před dvanácti lety podařilo odhalit tajemství *skřetího polibku*, a tak jej tato organizace začala používat při některých svých akcích ve Čtyřech královstvích a posléze i v jejich dálavách. V nedávné době byl *skřetí polibek* nalezen také u mrtvého Zylova nočního stínu a v podsvětí se začíná šeptat, že se brzy stane součástí vybavení několika dalších zločineckých organizací.

Aplikace pravidel DrD 1.5. Jedná se o méně známý (nebo známý, chce-li tak PJ) magický předmět. Výroba jednoho zubu trvá 2 hodiny a spotřebuje se při ní 16 magů a 48 zl surovin. Po použití je nutno celý zub vyměnit, což dokáže jakýkoliv zloděj, alchymista nebo léčitel. Jak probíhá útok kousnutím necháváme na PJ. Nejběžněji používaný jed ve *skřetím polibku* má tyto parametry – barva / chuť / zápach: NE / ANO / NE, trvání: 2 dny, Odl ~ 6 ~ 1-6 / 7-12 (při požití), Odl ~ 9 ~ nic / 3-30 (při kousnutí). Plivat jed je možné max. do 2 sáhů, je to past na útočnickovu Obr ~ 11 (9, 5) ~ oběť oslepena na 2k10 kol / oběť zraněna za 1 život / nic / útočník jed polkne (viz účinek při požití).