

OSTŘÍ ZRÁDNÉHO ÚSVITU

Arvedanský artefakt,kouzelná lintirová šavle (SZ:6/+3,obrana:+1,věhlas:+3)

V jílci zbraně jsou zasazeny 2 drobné granáty,čepel je ozdobena rytinou symbolu kočičí hlavy a 4 arvedanskými runami (cena:941zl,váha:33mn)

-kouzelná zbraň na den vlastní 14 magů na vyvolání kouzel:Hyperprostor,Najdi zlo,Přelož,Zdvojení..při nezdařeném hyperprostoru (např.kvůli přítomnosti překážky) držitel zbraně neztrácí životy

-šavle odmítá zasáhnout inteligentní humanoidní postavu (všech ras).Postava si háže na past:Int+Roz-10-vůle vlastníka/vůle artefaktu,pro účely rozdílu se počítá,jako by byl v čepeli zbraně zaklet útočný démon z 9.astrální sféry.

-držitel zbraně má 80% pravděpodobnost(háže si PJ) nepůsobení dotykových jedů.

-vlastníkovi snižuje za denního světla stupeň vytrvalosti o 2 stupně

BOUŘLIVÁ ČEPEL

Arvedanský artefakt,kouzelný lintirový dlouhý meč (SZ:9/+2,proti dravcům

18/+2,obrana:+1,věhlas:+4)

Čepel meče pokrývají 4 arvedanské runy s rytinou škeblí lastury,do rukojeti ze slonovinové kosti je vsazen šedý diamant(cena:3360zl,váha:78 mn)

-ve zbrani je zaklet útočný démon proti dravcům ze 14.astrální sféry (poprvé se démon vyskytuje ve 3.astrální sféře) s dosahem vycítění 80 sáhů.Na den meč vlastní 16 magů na sesílání kouzel:Čtení myšlenek,Levitace,Žluté blesky,Ticho,Zpomalení,Najdi neviditelnost.

-držitel zbraně má 20% pravděpodobnost (háže si PJ) obrany vůči hraničářské magii

-vlastník meče získává bonus +2 k hodů proti zkamenění (způsobené kouzlem či pohledem myšlenkových bytostí)

-má-li zbraň v držení postava s válečnickým povoláním,pak není schopna používat zvláštní schopnost odhad zbraně.

BLOUDIVÝ PRSTEN

prokletý arvedanský artefakt,kouzelný zlatý prsten se 7 drobnými tyrkysy po obvodu (cena:800zl,váha:2mn)

-prsten má na den 18 magů k vyvolání kouzel:Bílá střela,Tma,Zaklep,Zašifruj

-Nositel prstenu získává postih -4 k hodů pasti u zaklínadel oboru iluzivní magie,bonus +2 k hodů pasti při zpracování ulovených zvířat.

-pravděpodobnost bloudění pod širým nebem se zvyšuje o 15%,než udává tabulka bloudění v PPP,při prchání (zvláštní schopnost sicca) se základní pravděpodobnost snižuje o 10%.