



# DIVUTEPEC



**DUNGEONS & DRAGONS**

Český překlad: Pan Bača, ShadoWWW  
Ilustrace obálky: Forrest Imel  
Překlad verze: 1.0



[www.D20.cz](http://www.D20.cz)

# POVOLÁNÍ: DIVUTEPEC

Divutepci jsou nejlepší vynálezci a mistři odemykání magie v každodenních předmětech.

Magii berou jako složitý systém, který čeká na rozluštění a ovládnutí. Divutepci používají k směřování mystické energie a tvorbě kouzelných předmětů pomůcky. K výrobě silného elixíru použije divutepec alchymistické suroviny, k vepsání runy moci na spojencovu zbroj kaligrafické potřeby a na dočasné zmámení kutilské náradí. To je způsob, jakým divutepec kouzlí. Magie divutepců je svázána s jejich pomůckami a nadáním.

## MYSTICKÁ VĚDA

V herním světě Eberron se mystická magie využívá napříč celou společností jako vědecká disciplína. Tuto specifickou formu ztělesňují divutepci. Jejich znalost magických zařízení a schopnost naplnit obyčejné předměty magií umožňují provoz a další vývoj nejzáračnějších eberronských projektů.

V průběhu Poslední války byli divutepci verbováni ve velkém. Díky vynálezům statečných divutepců bylo mnoho životů zachráněno, ale mnoho životů, kvůli hromadnému ničení rozpoutanému jejich tvůrci, bylo také ztraceno.

## HLEDAČI NOVÉHO POZNÁNÍ

Nic nenadchne divutepece tak jako objev nového kovu či zdroje živelné energie. Jsou to právě nové vynálezy a podivuhodné objevy, jež v divutepeckých kruzích vzbuzují největší vzrušení. Divutepci, kteří se chtějí zapsat do dějin, musejí inovovat a tvořit něco nového, ne jen opakovat zavedené postupy.

Tato snaha o novoty předurčuje divutepece k životu dobrodruha. Eberronské hlavní cestovní trasy a obydlené kraje byly již dávno prozkoumány skrz naskrz. Proto divutepci prozkoumávají okraje civilizace a doufají, že při tom učiní v mystickém bádání další velký objev.

### DIVUTEPCI V JINÝCH SVĚTECH

Eberron je ze všech světů mnohovesmíru D&D tím světem, který je s divutepci nejvíce spojován. Přesto lze toto povolání najít i jinde. Například v Zapomenutých říších je domovem mnoha divutepců ostrov Lantan a ve světě Dragonlance jsou příslušníky tohoto povolání zpravidla kutilští gnómové. Podivná technika v Hřebenovém valu inspirovala k dráze divutepece některé jedince ve světě Greyhawk. V Mystaře zaměstnávají divutepece různé národy, aby udržovali v chodu vzducholodě a jiná úžasná zařízení. Ve městě Sigilu sdílejí divutepci objevy z celého vesmíru a jedna z nich – gnómská vynálezkyň Vi – odtud řídí svůj obchod po celém mnohovesmíru od doby, co opustila svůj domovský svět, Eberron. Ve velkoměstě Ravnice se mnoho divutepců školí v Lize Izzet. V jejich ničivosti se jim nikdo nevyrovná, snad jen kutilští gnómové Krynnu.

Mezi českými hráči her na hrdiny má toto povolání obrovskou tradici jako alchymista. Na ni pak navazuje i „české D&D“ Jeskyně a draci, kteří mají už v základu povolání alchymisty s obory divotvůrce (tvůrce mechanických zařízení), pyrofor (odborník na střelný prach) a theurg (znalec sfér).

## TVORBA DIVUTEPECE

Když vytváříš postavu divutepece, zapřemýšlej o vztahu své postavy k řemeslníkovi, který ji vyučil řemeslu. Má postava soupeře? Promluv si s PJ o úloze, kterou hrají divutepci ve vašem herním světě a s jakými organizacemi bys mohl mít vazby.

### RYCHLÁ TVORBA

Pomocí následujících doporučení si můžeš udělat divutepece poměrně rychle. Zaprvé, tvou vlastností s nejvyšší hodnotou by měla být Inteligence následovaná Odolností nebo Obratností. Zadruhé si zvol zázemí cechovního řemeslníka.

### VOLITELNÉ PRAVIDLO: MULTIPOVOLÁNÍ

Používá-li vaše skupina volitelné pravidlo o multipovolání z *Příručky hráče*, pak zde je vše, co potřebuješ znát, když si divutepece vybereš jako jedno ze svých povolání.

**Minimální hodnota vlastnosti.** Aby sis mohl jako postava s multipovoláním vzít úroveň v tomto povolání, nebo aby sis mohl vzít úroveň v jiném povolání, pokud už divutepec jsi, musíš mít hodnotu Inteligence alespoň 13.

**Získání zdatnosti.** Není-li divutepec tvým prvním povoláním, toto jsou zdatnosti, které získáš na první úrovni divutepece: kutilské náradí, lehké zbroje, střední zbroje, štíty, zlodějské náčiní.

**Pozice kouzel.** K určování dostupných pozic svých kouzel přičti k příslušným úrovním ostatních povolání polovinu svých úrovní divutepece (zaokrouhleno nahoru).

## SCHOPNOSTI POVOLÁNÍ

Jako divutepec získáš následující schopnosti povolání.

### ŽIVOTY

**Kostky životů:** 1k8 za každou úroveň divutepece

**Životy na 1. úrovni:** 8 + oprava Odolnosti

**Životy na vyšších úrovních:** 1k8 (nebo 5) + oprava Odolnosti za každou úroveň divutepece po 1. úrovni

### ZDATNOSTI

**Zbroje:** Lehké zbroje, střední zbroje, štíty

**Zbraně:** Jednoduché zbraně

**Pomůcky:** Kutilské náradí, zlodějské náčiní, jeden typ řemeslnického náradí dle tvé volby

**Záchranné hody:** Odolnost, Inteligence

**Dovednosti:** Zvol si dvě z těchto: Čachry, Historie, Lékařství, Mystika, Pátrání, Příroda, Vnímání

### VYBAVENÍ

Kromě vybavení daného tvým zázemím začínáš i s následujícím vybavením:

- jakékoliv dvě jednoduché zbraně
- lehká kuše a 20 šipek do kuše
- (a) okovaná kožená zbroj, nebo (b) šupinová zbroj
- zlodějské náčiní a jeskyňářský balíček

Pokud se vzdáš počátečního vybavení i věcí, které ti poskytuje zázemí, můžeš si na začátku své vybavení nakoupit za 5k4 × 10 zl.



## TABULKA DIVUTEPECE

Úroveň	Zdatnostní bonus	Schopnosti	Známé náplně	Naplněné předměty	Známé triky	– Pozice kouzel dle úrovně kouzla –				
						1.	2.	3.	4.	5.
1.	+2	Magické kutilství, Sesílání kouzel	—	—	2	2	—	—	—	—
2.	+2	Plnění předmětů	4	2	2	2	—	—	—	—
3.	+2	Divutepecké specializace, To pravé ořechové	4	2	2	3	—	—	—	—
4.	+2	Zvýšení hodnot vlastností	4	2	2	3	—	—	—	—
5.	+3	Schopnost divutepecké specializace	4	2	2	4	2	—	—	—
6.	+3	Kvalifikace s pomůckami	6	3	2	4	2	—	—	—
7.	+3	Záblesk génia	6	3	2	4	3	—	—	—
8.	+3	Zvýšení hodnot vlastností	6	3	2	4	3	—	—	—
9.	+4	Schopnost divutepecké specializace	6	3	2	4	3	2	—	—
10.	+4	Znalec kouzelných předmětů	8	4	3	4	3	2	—	—
11.	+4	Předmět uskladňování kouzel	8	4	3	4	3	3	—	—
12.	+4	Zvýšení hodnot vlastností	8	4	3	4	3	3	—	—
13.	+5	—	8	4	3	4	3	3	1	—
14.	+5	Učenec kouzelných předmětů	10	5	4	4	3	3	1	—
15.	+5	Schopnost divutepecké specializace	10	5	4	4	3	3	2	—
16.	+5	Zvýšení hodnot vlastností	10	5	4	4	3	3	2	—
17.	+6	—	10	5	4	4	3	3	3	1
18.	+6	Mistr kouzelných předmětů	12	6	4	4	3	3	3	1
19.	+6	Zvýšení hodnot vlastností	12	6	4	4	3	3	3	2
20.	+6	Divutepecká duše	12	6	4	4	3	3	3	2

### VOLITELNÉ PRAVIDLO: ZDATNOST S PALNÝMI ZBRANĚMI

Tajemství výroby a používání zbraní na střelný prach bylo objeveno v různých koutech mnohovesmíru D&D. Používá-li vás Pán jeskyně pravidla pro palné zbraně z 9. kapitoly *Průvodce Pána jeskyně* a tvůj divutepec se s provozováním těchto zbraní již setkal, pak je s nimi zdatný.

### MAGICKÉ KUTILSTVÍ

Na 1. úrovni se naučíš, jak v obyčejných předmětech vykřesat jiskru magie. K použití této schopnosti musíš mít po ruce kutilské nebo jiné řemeslnické nářadí, načež se jako akci dotkneš Drobného nemagického předmětu a udělíš mu dle své volby jednu z následujících magických vlastností:

- Předmět osvítl jasným světlem okruh o poloměru 1 sáh a slabým světlem dosvítl další 1 sáh.
- Dotkne-li se jej nějaký tvor, přehraje předmět nahranou zprávu, kterou jde slyšet do 2 sáhů. Zprávu nahraješ ve chvíli, kdy udělíš předmětu tuto vlastnost, a záznam nesmí být delší než 6 sekund.
- Předmět neustále vydává tebou zvolený zápach nebo neverbální zvuk (vítr, vlny, cvrlikání apod.). Zvolený jev lze vnímat do 2 sáhů.
- Na jednom z povrchů předmětu se objeví statický vizuální efekt. Tímto efektem může být obrázek, až 25 slov textu, linky a tvary nebo směs těchto prvků, jak je ti libo.

Zvolená vlastnost je trvalá. Jako akci se můžeš předmětu dotknout a vlastnost ukončit.

Předmětů, jímž udělíš magii, může být několik, ale při každém použití této schopnosti se můžeš dotknout jen jednoho předmětu a jeden předmět může mít uděleno jen jednu vlastnost. Maximální počet předmětů, které můžeš touto schopností současně ovlivnit, je roven tvé opravě Inteligence (minimálně jeden předmět). Pokud se pokusíš toto své maximum překročit, nejstarší vlastnost okamžitě skončí a poté se projeví nová vlastnost.

### SESÍLÁNÍ KOUZEL

Studoval jsi, jak funguje magie a jak ji usměrnit skrz předměty. Díky tomu jsi získal schopnost sesílat kouzla. Běžnému pozorovateli by vůbec nepřišlo, že sesíláš kouzla; vypadáš jako vědátor, který činí zázraky pomocí obyčejných předmětů nebo výstředních vynálezů.

### POTŘEBNÉ POMŮCKY

Účinky divutepeckých kouzel vytváříš prostřednictvím pomůcek. Když sesíláš kouzlo pomocí této schopnosti Sesílání kouzel, musíš mít v ruce sesílací ohniskový předmět – konkrétně zlodějské náčiní nebo jiný druh řemeslnického nářadí. Abys mohl pomůcku tímto způsobem použít, musíš s ní být zdatný. Popis těchto pomůcek najdeš v 5. kapitole *Příručky hráče*, „Vybavení“.

Poté, co na 2. úrovni získáš schopnost Naplňování předmětů, můžeš jako sesílací ohniskový předmět použít jakýkoliv tebou naplněný předmět.



## DIVUTEPECKÁ MAGIE

Jako divutepec používáš při sesílání kouzel pomůcky. Když popisuješ, jak tvá postava kouzlí, snaž se popisem vyjádřit, jak vytvoříš účinek kouzla použitím dané pomůcky. Když například sesíláš *zhoy zranění* pomocí alchymistických surovin, můžeš jakoby narychlo vyrábět masti. Pokud ho sesíláš pomocí kutilského náradí, můžeš jakoby mít mini-aturního mechanického pavouka, který ovazuje rány. Když sesíláš *jedovatou spršku*, můžeš jakoby vrhnout odpadní chemikálie nebo jakoby použít hůlku plivající jed. Účinek kouzla je stejný jako u sesílatelů kouzel jiných povolání, ale tvá metoda sesílání kouzel není jen tak nějaká.

Stejný princip platí i pro přípravu tvých kouzel. Jako divutepec nestuduješ knihy kouzel ani se při přípravě kouzel nemodlíš. Místo toho pracuješ s pomůckami a vyrábíš speciální věci, které pak použiješ k vytváření kouzelných účinků. Pokud si místo *zhoy zranění* připravíš příští den *rozpal kov*, možná jakoby upravíš zařízení, které používáš k léčení – třeba jakoby upravíš svou pomůcku, takže místo léčivé energie vyzařuje žár.

Tyto detaily tě nijak neomezují, ale ani ti neposkytují žádnou výhodu nad rámec účinku kouzla. Nemusíš zdůvodňovat, jak použiješ danou pomůcku k seslání kouzla. Kreativní popisování tvého kouzlení je ale zábavný způsob, jak se odlišit od ostatních sesílatelů kouzel.

## TRIKY (KOUZLA 0. ÚROVNĚ)

Na 1. úrovni znáš dva triky dle své volby ze seznamu divutepeckých kouzel. Na vyšších úrovních se naučíš další divutepecké triky dle své volby, jak ukazuje sloupec Znamé triky v Tabulce divutepece.

Když získáš úroveň v tomto povolání, můžeš si zvolit jeden z tobě známých divutepeckých triků, a nahradit ho libovolným jiným trikem ze seznamu divutepeckých kouzel.

## PŘÍPRAVA A SESÍLÁNÍ KOUZEL

Tabulka divutepece udává, kolik máš pozic kouzel k seslání svých divutepeckých kouzel. K seslání jednoho z divutepeckých kouzel 1. či vyšší úrovně musíš utratit pozici s úrovní daného kouzla nebo vyšší. Všechny utracené pozice kouzel si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

Připrav si seznam divutepeckých kouzel, která budeš mít dostupná k seslání. To uděláš tak, že si zvolíš takový počet kouzel ze seznamu divutepeckých kouzel, který je roven tvé opravě Inteligence + polovině tvé úrovně divutepece, zaokrouhleno dolů (minimálně jedno kouzlo). Kouzla musejí být takové úrovně, pro které máš pozice kouzel.

Jsi-li například divutepec na 5. úrovni, máš čtyři pozice kouzel 1. úrovně a dvě pozice kouzel 2. úrovně. S Inteligencí 14 můžeš tvůj seznam připravených kouzel obsahovat čtyři kouzla 1. nebo 2. úrovně, v libovolné kombinaci. Pokud si připravíš kouzlo 1. úrovně *zhoy zranění*, můžeš ho seslat použitím pozice 1. či 2. úrovně. Seslání kouzla ho neodstraní z tvého seznamu připravených kouzel.

Seznam připravených kouzel si můžeš změnit, když si důkladně odpočineš. Příprava nového seznamu divutepeckých kouzel vyžaduje čas strávený kutěním s tvými sesílacími ohniskovými předměty: aspoň 1 minutu za úroveň kouzla za každé kouzlo na tvém seznamu.

## SESÍLACÍ VLASTNOST

Tvoje sesílací vlastnost pro tvá divutepecká kouzla je Inteligence; porozumění teorii magie ti umožňuje znamenitě

si osvojit jistá kouzla. Kdykoliv divutepecké kouzlo odkazuje na tvou sesílací vlastnost, použij svou Inteligenci. Mimo to použiješ svou opravu Inteligence při stanovení SO záchranného hodu divutepeckého kouzla, jež jsi seslal, a když si házíš na útok kouzlem.

**SO záchrany kouzla** = 8 + tvůj zdatnostní bonus +  
tvá oprava Inteligence

**Útočná oprava kouzla** = tvůj zdatnostní bonus +  
tvá oprava Inteligence

## SESÍLÁNÍ RITUÁLŮ

Divutepecké kouzlo můžeš seslat jako rituál, pokud má značku rituálu a máš ho připravené.

## SEZNAM DIVUTEPECKÝCH KOUZEL

Když se naučíš divutepecké kouzlo, vezmi na zřetel tento seznam kouzel. Seznam je uspořádán dle úrovně kouzla, ne úrovně postavy. Lze-li kouzlo seslat jako rituál, za jeho názvem následuje příznak rituál.

Tato kouzla jsou z *Příručky hráče*. Pokud je ale za názvem kouzla hvězdička, dané kouzlo najdeš v *Xanatharově průvodci* vším.

### TRIKY (0. ÚROVEŇ)

boží dohled  
jedovatá sprška  
kejkle  
kouzelný oblázek\*  
kyselinová koule  
mágova ruka  
mrázivý paprsek  
odolání  
ohnivá střela  
omrzliny\*  
oprava  
stvoř táborák\*  
světlo  
šokující sevření  
tančící světla  
trnový bič  
ušetří umírajícího  
zahřmění\*  
zpráva

### 1. ÚROVEŇ

azyl  
dlouhokrok  
falešný život  
katapult\*  
najdi magii (rituál)  
očisti jídlo a pití  
odolej živlům\*  
pomalý pád  
poplach (rituál)  
přestrojení  
sádlo  
skok

smyčka\*  
spěšný ústup  
určení (rituál)  
vílí oheň  
zhoy zranění

### 2. ÚROVEŇ

levitace  
magická ústa (rituál)  
magická zbraň  
mystický zámek  
nebepis\* (rituál)  
neviditelnost  
nižší navrácení  
ochrana před jedem  
pavoučí šplh  
pavučina  
podpora  
pyrotechnika\*  
rozmazání  
rozpal kov  
spatří neviditelné  
trik s lanem  
věčný plamen  
vidění ve tmě  
zlepší vlastnost  
změň svůj tvar  
zvětšení nebo zmenšení

### 3. ÚROVEŇ

drobný služebník\*  
chůze po vodě (rituál)  
leť  
mihotání



obrození  
ochrana před energií  
plamenné šípy\*  
rozptyl magii  
rychlost  
strážný znak  
stvoř jídlo a vodu  
šlofik\*  
vodní dech (rituál)  
živelná zbraň

#### 4. ÚROVEŇ

kamenná kůže  
Leomundova tajná truhla  
Mordenkainenova soukromá  
svatyně  
Mordenkainenův věrný pes

mystické oko  
Otilukova nepoddajná koule  
tvaruj kámen  
volnost  
zhotov  
živelná zkáza\*

#### 5. ÚROVEŇ

Bigbyho ruka  
kamenná zeď  
mocné navrácení  
oživlé předměty  
posílení dovedností\*  
přeměň kámen\*  
tvorba

### PLNĚNÍ PŘEDMĚTŮ

Na 2. úrovni získáš schopnost plnit obyčejné předměty určitými magickými náplněmi. Kouzelné předměty, které vyrobíš pomocí této schopnosti, jsou fakticky prototypy trvalých kouzelných předmětů.

#### ZNÁMÉ NÁPLNĚ

Když získáš tuto schopnost, vyber si, jaké čtyři divutepecké náplně se naučíš. Všechny divutepecké náplně jsou popsány na konci popisu tohoto povolání. Sloupec Znamé náplně v Tabulce divutepece udává, na které úrovni tohoto povolání se naučíš další náplně dle své volby.

Když získáš úroveň v tomto povolání, můžeš nahradit jednu z divutepeckých náplní, kterou ses naučil, nějakou jinou.

#### NAPLNĚOVÁNÍ

Když si důkladně odpočineš, můžeš se dotknout nemagického předmětu a vložit do něj jednu ze svých divutepeckých náplní, čímž ho proměníš v kouzelný předmět. Jak je uvedeno v jejím popisu, náplň funguje pouze na určité druhy předmětů. Vyžaduje-li předmět sladění, můžeš se s ním sladit hned poté, co ho naplníš. Pokud se rozhodneš, že se s ním sladíš až později, pak už se s ním budeš muset sladit pomocí běžného procesu slaďování (viz „Sladění“ v 7. kapitole *Průvodce Pána jeskyně*).

Tvoje náplň zůstane v předmětu nastálo, ale když zemřeš, náplň zmizí po tolika dnech, kolik je tvá oprava Inteligence (minimálně 1 dní). Náplň také zmizí, pokud se vzdáš své znalosti dané náplně ve prospěch jiné.

Na konci důkladného odpočinku můžeš naplnit více než jeden nemagický předmět; maximální počet předmětů najdeš ve sloupci Naplněné předměty v Tabulce divutepece. Každého z předmětů se musíš dotknout a každá z tvých náplní může být najednou maximálně v jednom předmětu. Navíc žádný předmět nemůže mít víc než jednu z tvých náplní. Pokud se pokusíš překročit maximální počet náplní, nejstarší náplň okamžitě vyprchá a poté se projeví nová náplň.

### DIVUTEPECKÉ SPECIALIZACE

Na 3. úrovni si zvolíš typ své specializace. Zvol si buď Alchymistu, Kanonýra, nebo Zbrojře. Všechny specializace jsou podrobně popsány na konci popisu tohoto povolání. Tvá volba ti dává schopnosti na 5. úrovni a pak znovu na 9. a 15. úrovni.

### TO PRAVÉ OŘECHOVÉ

Na 3. úrovni se naučíš, jak vyrobit přesně tu pomůcku, kterou potřebuješ: když máš v ruce kutilské nářadí, můžeš na volném místě do 1 sáhu od sebe magicky stvořit jednu sadu řemeslnického nářadí. Tato tvorba vyžaduje 1 hodinu nepřetržité práce, která se ale může časově krýt s krátkým nebo důkladným odpočinkem. I když jde o dílo magie, takto stvořená pomůcka je nemagická a použiješ tuto schopnost znovu, zmizí.

### ZVÝŠENÍ HODNOT VLASTNOSTÍ

Když dosáhneš 4. úrovně, a pak opět na 8., 12., 16. a 19. úrovni, můžeš si zvýšit jednu hodnotu vlastnosti dle své volby o 2, nebo dvě hodnoty vlastností dle své volby o 1. Jako obvykle, touto schopností si nemůžeš zvýšit hodnotu vlastnosti nad 20.

### KVALIFIKACE S POMŮCKAMI

Tvůj zdatnostní bonus se zdvojnásobí pro jakékoliv ověřené vlastnosti, při kterém využiješ zdatnost s pomůckou.

### ZÁBLESK GÉNIA

Počínaje 7. úrovní získáš schopnost přicházet ve vypjatých situacích s řešeními. Když si ty či jiný tvor, kterého vidíš do 6 sáhů od sebe, házíte na ověření vlastnosti nebo záchranný hod, můžeš použít svou reakci na přičtení tvé opravy Inteligence k tomuto hodu.

Tuto schopnost můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Inteligence (minimálně jednou). Všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

### ZNALEC KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Od 10. úrovně dosáhneš hlubokého porozumění, jak používat a vyrábět kouzelné předměty:

- Můžeš se sladit až se čtyřmi kouzelnými předměty najednou.
- Když vyrobíš kouzelný předmět s běžnou či neobvyklou vzácností, zabere ti to čtvrtinu běžného času a stojí tě to polovinu obvyklého množství zlaťáků.

### PŘEDMĚT USKLADŇOVÁNÍ KOUZEL

Od 11. úrovně se naučíš, jak uložit kouzlo do předmětu. Když si důkladně odpočineš, můžeš se dotknout jedné jednoduché či vojenské zbraně nebo jednoho předmětu, který můžeš používat jako sesílací ohniskový předmět, a uložíš do něj kouzlo. Zvolit můžeš kouzlo 1. či 2. úrovně z divutepeckého seznamu kouzel, jehož seslání vyžaduje 1 akci (nemusíš ho mít připravené).

Když předmět někdo drží, může pomocí akce stvořit účinek uloženého kouzla za použití tvé opravy sesílací vlastnosti. Pokud kouzlo vyžaduje soustředění, musí se daný tvor soustředit. Kouzlo zůstává v předmětu, dokud



není použito tolikrát, kolik je dvojnásobek tvé opravy Intelligence (minimálně dvakrát), nebo dokud znovu nepoužiješ tuto schopnost k uložení kouzla do předmětu.

## UČENEC KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Od 14. úrovně se tvé porozumění kouzelným předmětům ještě prohloubí:

- Můžeš se sladit až s pěti kouzelnými předměty najednou.
- Ignoruješ všechny požadavky na povolání, rasu, kouzla a úroveň, které se týkají sladění nebo používání kouzelného předmětu.

## MISTR KOUZELNÝCH PŘEDMĚTŮ

Počínaje 18. úrovní se můžeš sladit až s šesti kouzelnými předměty najednou.

## DIVUTEPECKÁ DUŠE

Na 20. úrovni si se svými kouzelnými předměty vytvoříš mystické spojení, ze kterého můžeš čerpat zvláštní ochranu:

- Za každý kouzelný předmět, se kterým jsi právě sladěn, získáš bonus +1 ke všem záchranným hodům.
- Pokud ti klesnou životy na 0, ale nejsi na místě mrtvý, můžeš pomocí své reakce ukončit jednu ze svých divutepeckých náplní a díky tomu ti klesnou životy na 1 místo na 0.

## DIVUTEPECKÉ SPECIALIZACE

Divutepci se zabývají mnoha disciplínami. Zde jsou možnosti specializace, ze kterých si můžeš vybírat na 3. úrovni.

### ALCHYMISTA

Alchymista je odborník na kombinování alchymistických činidel, díky nimž dokáže vyvolat magické účinky. Alchymisté používají své výrobky k tomu, aby dávali a brali život. Alchymie je nejstarší divutepeckou tradicí a její všestrannost je odedávna ceněna v obdobích války i míru.

### ZDATNOST S POMŮCKOU

Když si na 3. úrovni vezmeš tuto specializaci, získáš zdatnost s alchymistickými surovinami. Pokud už tuto zdatnost máš, získáš zdatnost s jiným typem řemeslnického nářadí dle své volby.

### ALCHYMISTICKÁ KOUZLA

Počínaje 3. úrovní a poté znovu, když získáš určité úroveň v tomto povolání, máš určitá kouzla vždy připravená, tak jak je uvedeno v Tabulce alchymistických kouzel. Tato kouzla se pro tebe považují za divutepecká kouzla, ale nepočítají se do počtu divutepeckých kouzel, která si připravuješ.

## TABULKA ALCHYMISTICKÝCH KOUZEL

Úroveň divutepece	Kouzla
3.	<i>léčivé slovo, paprsek otrávení</i>
5.	<i>Melfův kyselinový šíp, planoucí koule</i>
9.	<i>hromadné léčivé slovo, mlžná podoba</i>
13.	<i>hniloba, znamení proti smrti</i>
17.	<i>oblak smrti, vzkříšení</i>

## POKUSNÝ ELIXÍR

Od 3. úrovně, kdykoli si důkladně odpočineš, můžeš v prázdném flakónku, kterého se dotkneš, magicky vyrobit *pokusný elixír*. Hoď si dle Tabulky pokusných elixírů a zjistíš jeho účinek, který se projeví, když ho někdo vypije. Jako akci může tvor elixír vypít, nebo ho podat neschopnému tvorovi.

Abys mohl *pokusný elixír* vyrobit, musíš mít u sebe alchymistické suroviny a každý elixír, který touto schopností vyrobíš, vydrží, dokud ho někdo nevypije, nebo dokud si důkladně neodpočineš.

Když dosáhneš určitých úrovní v tomto povolání, můžeš na konci důkladného odpočinku vyrobit více elixírů: dva od 6. úrovně a tři od 15. úrovně. Na každý účinek elixíru si hoď zvlášť. Každý elixír vyžaduje svůj vlastní flakónek.

Další *pokusné elixíry* můžeš vyrobit utrácením pozic kouzel, přičemž za každý z nich utratíš pozici kouzel 1. či vyšší úroveň. Když tak učiníš, vyrobíš pomocí své akce v prázdném flakónku, kterého se dotkneš, elixír, jehož účinek zvolíš z Tabulky pokusných elixírů.

## TABULKA POKUSNÝCH ELIXÍRŮ

k6	Účinek
1	<b>Léčení.</b> Kdo vypije tento lektvar, obnoví si počet životů rovný 2k4 + tvá oprava Intelligence.
2	<b>Hbitost.</b> Kdo vypije tento lektvar, tomu se na hodinu zvýší rychlost chůze o 2 sáhy.
3	<b>Nezlomnost.</b> Kdo vypije tento lektvar, získá na 10 minut bonus +1 k OČ.
4	<b>Neohroženost.</b> Kdo vypije tento lektvar, může si hodit k4 a číslo, které padne, si v příští minutě přičte ke každému hodů na útok a záchrannému hodů.
5	<b>Létání.</b> Kdo vypije tento lektvar, získá na 10 minut rychlost létání 2 sáhy.
6	<b>Proměna.</b> Kdo vypije tento lektvar, tomu se tělo promění stejně jako kouzlem <i>změň svůj tvar</i> . Zároveň si určí, v co se daným kouzlem, jehož účinky trvají 10 minut, proměnil.

## ALCHYMISTICKÝ UČENEC

Od 5. úrovně zvládneš prvotřídně pracovat s magickými chemikáliemi a díky tomu jimi dokážeš lépe léčit i zraňovat. Když sešleš kouzlo s použitím alchymistických surovin jako sesílacím ohniskovým předmětem, získáš bonus k jednomu hodů daného kouzla. Buď to musí být hod, který obnovuje životy, nebo to musí být hod na zranění, který způsobuje jedové, kyselinové, nekrotické či ohnivé zranění, a bonus je roven tvé opravě Intelligence (minimálně +1).



## REGENERAČNÍ ČINIDLA

Počínaje 9. úrovní můžeš do určitých výrobků začlenit regenerační činidla:

- Kdo vypije tebou vyrobený *pokusný elixír*, získá dočasné životy rovné 2k6 + tvá oprava Inteligence (minimálně 1 dočasný život).
- Můžeš seslat *nižší navrácení*, aniž bys za to musel utratit pozici kouzel nebo mít kouzlo připravené, pokud při tom použiješ alchymistické suroviny jako sesílací ohniskový předmět. Můžeš tak učinit tolikrát, kolik je tvá oprava Inteligence (minimálně jednou) a všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

## MISTR CHEMIE

Do 15. úrovně jsi byl vystaven tolika chemikáliím, že už pro tebe představují jen malé riziko a můžeš je použít k rychlému ukončení jistých zdravotních neduhů:

- Získáš odolání vůči jedovému a kyselinovému zranění a jsi imunní vůči (stavu) otrávení.
- Můžeš seslat *mocné navrácení* a *uzdrav*, aniž bys za to musel utratit pozici kouzel nebo mít kouzlo připravené, pokud při tom použiješ alchymistické suroviny jako sesílací ohniskový předmět. Jakmile pomocí této schopnosti sešleš jedno z těchto kouzel, nemůžeš ho takto seslat znovu, dokud si důkladně neodpočineš.

## KANONÝR

Kanonýr se specializuje na výšlehy energie, vypouštění střel a výbuchy na bojišti pomocí magie. V Poslední válce oceňovala tuto ničivou sílu všechna vojska. Teď, když válka skončila, se někteří příslušníci této specializace pokoušejí vybudovat mírumilovnější svět. Pomocí svých sil usilují o to, aby v Khorvairu opět nepropukly rozbroje. Gnómský divutepec Vi, nečekaný, ale přesto klíčový člen projektu vykovaných vedený rodem Kanytských, se zvlášť zasloužil o to, aby došlo k nápravě: „Je načase, abychom dali věci do pořádku, ne abychom je vyhodili do povětří.“

### ZDATNOST S POMŮCKOU

Když si na 3. úrovni vezmeš tuto specializaci, získáš zdatnost s řezbářskými nástroji. Pokud už tuto zdatnost máš, získáš zdatnost s jiným typem řemeslnického nářadí dle své volby.

### KANONÝRSKÁ KOUZLA

Počínaje 3. úrovní a poté znovu, když získáš určité úrovně v tomto povolání, máš určitá kouzla vždy připravená, tak jak je uvedeno v Tabulce kanonýrských kouzel. Tato kouzla se pro tebe považují za divutepecká kouzla, ale nepočítají se do počtu divutepeckých kouzel, která si připravuješ

### TABULKA KANONÝRSKÝCH KOUZEL

Úroveň divutepece	Kouzla
3.	<i>hromová vlna, štít</i>
5.	<i>roztříštění, sežehující paprsek</i>
9.	<i>ohnivá koule, větrná zeď</i>
13.	<i>ledová bouře, ohnivá zeď</i>
17.	<i>kužel mrazu, zeď síly</i>



ALCHYMIŠKA  
S HOMUNKULÍM  
SLUŽEBNÍKEM

## TAJEMNÝ KANÓN

Na 3. úrovni se naučíš, jak vyrobit magický kanón. Pomocí řezbářských nebo kovářských nástrojů a použitím akce můžeš na volném místě na vodorovném povrchu do 1 sáhu od tebe magicky vyrobit Malý nebo Drobný tajemný kanón. Malý tajemný kanón zabírá svůj vlastní prostor, ale Drobný se dá držet v ruce.

Jakmile kanón vyrobíš, nemůžeš ho vyrobit znovu, dokud si důkladně neodpočineš nebo dokud neutratíš pozici kouzel 1. či vyšší úrovně. Najednou můžeš mít jen jeden kanón a nemůžeš vyrobit nový, dokud ten starý stále existuje.

Kanón je kouzelný předmět. Bez ohledu na třídu velikosti má OČ 18 a počet životů rovný pětinasobku tvé úrovně divutepece. Je imunní vůči jedovému a psychickému poškození a všem stavům. Pokud si musíš hodit na ověření vlastnosti nebo záchranný hod, ber všechny jeho hodnoty vlastností jako 10 (+0). Je-li na něj sesláno kouzlo *oprava*, obnoví si 2k6 životů. Zmizí po 1 hodině, nebo pokud se počet jeho životů sníží na 0. Jako akci ho můžeš zrušit předčasně.

Ve chvíli, kdy kanón vyrobíš, určíš jeho vzezření a zda má nohy. Rozhodneš také, jakého je typu, přičemž si vybereš jednu z možností v tabulce Tajuplné kanóny. Je-li od tebe kanón do 12 sáhů, můžeš ho v každém svém tahu v rámci bonusové akce aktivovat. Pokud má kanón nohy, můžeš mu jako součást této bonusové akce také nařídít, aby šel nebo šplhal na volné místo vzdálené od něj až 3 sáhy.



ZBROJÍŘ S ŽELEZNÝM  
OBRÁNCEM



KANONÝR



## TAJUPLNÉ KANÓNY

Kanón	Aktivace
Chránič	Z kanónu vyšlehné pozitivní energie, která udělí kanónu i každému tvorovi dle tvé volby do 2 sáhů od něj dočasné životy rovné 1k8 + tvá oprava Inteligence (minimálně +1).
Plamenomet	Tebou určeným směrem vyšlehné z kanónu v 3 sáhovém kuželu oheň. Každý tvor v této oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO záchrany tvého kouzla. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 2k8, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Oheň zapaluje v oblasti hořlavé předměty, které nikdo nedrží ani nenese.
Silobalista	Hoď si na útok na dálku kouzlem vycházejícím z kanónu a cílícím na jednoho tvora či předmět do 24 sáhů od kanónu. Při zásahu cíl utrpí silové zranění 2k8 a je-li cílem tvor, je odtlačen směrem od kanónu až 1 sáh.

## MYSTICKÁ PALNÁ ZBRAŇ

Od 5. úrovně umíš proměnit hůlku, berlu či žezlo v mystickou palnou zbraň, hlaveň pro tvá ničivá kouzla. Když si důkladně odpočineš, můžeš pomocí svých řezbářských nástrojů vyřezat do hůlky, berly či žezla zvláštní runy a tím je proměnit v mystickou palnou zbraň. Runy z daného předmětu zmizí, pokud je později vyřežeš do jiného předmětu. Jinak vydrží navěky.

Svou mystickou palnou zbraň můžeš použít pro svá divutepecká kouzla jako sesílací ohniskový předmět. Když skrz tuto mystickou palnou zbraň sešleš divutepecké kouzlo, hoď si k8 a číslo, které padne, přičti jako bonus k jednomu z hodů na zranění kouzla.

## VÝBUŠNÝ KANÓN

Počínaje 9. úrovní bude každý tebou vyrobený Tajemný kanón ničivější:

- Všechny hody na zranění kanónem se zvýší o 1k8.
- Jsi-li do 12 sáhů od kanónu, můžeš mu jako akci nařídit, aby vybuchl. Pokud tak učiníš, kanón se zničí a každý tvor do 4 sáhů od něj si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO záchrany tvého kouzla. Když tvor neuspěje, utrpí silové zranění 3k8, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## OPEVNĚNÁ POZICE

Od 15. úrovně jsi při používání Tajemného kanónu mistrem v dobře chráněném pozicním umístění:

- Jste-li do 2 sáhů od kanónu, který jsi vyrobil pomocí Tajemného kanónu, máte ty a tví spojenci zásluhou třpytivého pole magické ochrany, které kanón vyzařuje, výhodu polovičního krytu..
- Nyní můžeš mít dva kanóny současně. Pomocí jedné akce (ale ne jedné pozice kouzel) můžeš vyrobit dva kanóny a pomocí jedné bonusové akce je oba aktivovat. Určíš, zda jsou kanóny stejné, nebo odlišné. Když máš dva kanóny, nemůžeš už vyrobit třetí.

## ZBROJÍŘ

Vojska potřebují ochranu, a když obrana selže, někdo musí dát věci zase dohromady. Zbrojír, zdravotník a ochránce v jedné osobě, je odborníkem na obranu a opravu materiálu i personálu. Při práci mu obvykle pomáhá jeho nerozlučný železný obránce, což je ochranný společník, kterého si Zbrojír sám vyrobil. Mnoho vojáků vypráví příběhy, jak díky Zbrojíři a železnému obránci utekli hrobníkovi z lopaty.



Zbrojří hráli klíčovou roli ve výrobě bitevních výtvorů rodu Kanytských a při vývoji prvních vykovanych. Od skončení Poslední války se tito divutepci čelně angažují v pomoci invalidům, kteří v ní byli zraněni.

## ZDATNOST S POMŮCKOU

Když si na 3. úrovni vezmeš tuto specializaci, získáš zdatnost s kovářskými nástroji. Pokud už tuto zdatnost máš, získáš zdatnost s jiným typem řemeslnického nářadí dle své volby.

## ZBROJÍŘSKÁ KOUZLA

Počínaje 3. úrovní a poté znovu, když získáš určité úrovně v tomto povolání, máš určitá kouzla vždy připravená, tak jak je uvedeno v Tabulce zbrojářských kouzel. Tato kouzla se pro tebe považují za divutepecká kouzla, ale nepočítají se do počtu divutepeckých kouzel, která si připravuješ.

## TABULKA ZBROJÍŘSKÝCH KOUZEL

Úroveň divutepece	Kouzla
3.	hrdinství, štít
5.	cejchovací úder, strážné pouto
9.	aura vitality, vyvolej palbu
13.	aura čistoty, ohnivý štít
17.	hromadné zhojení zranění, vypuzující úder

## BOJOVÁ PŘIPRAVENOST

Když dosáhneš 3. úrovně, dosavadní bojový výcvik a experimenty s magií se ti vyplatí hned dvěma věcmi:

- Získáš zdatnost s vojenskými zbraněmi.
- Když útočíš magickou zbraní, můžeš pro hody na útok a na zranění použít svou opravu Inteligence místo opravy Síly či Obratnosti.

## ŽELEZNÝ OBRÁNCE

Od 3. úrovně se z tvého kutilství zrodí věrný ocelový společník, železný obránce. Je přátelský vůči tobě i tvým společníkům a plní tvé příkazy. Herní statistiky tohoto tvora najdeš v bloku statistik železného obránce. Určíš jeho vzezření a jestli má dvě nebo čtyři nohy; na jeho herní statistiky nemá tvá volba žádný vliv.

V boji železný obránce sdílí tvé pořadí iniciativy, ale svůj tah provede až těsně po tobě. Může se samostatně pohybovat a používat svou reakci. Pomocí bonusové akce ve tvém tahu mu můžeš přikázat, aby provedl jednu z akcí v jeho bloku statistik, nebo akci Hledání, Odpoutání se, Pomoc, Schování se, či Sprint. Nedáš-li mu příkaz, bude ve svém tahu provádět jen akci Uhýbání.

Je-li na něj sesláno kouzlo *oprava*, obnoví si 2k6 životů. Pokud za poslední hodinu umřel, můžeš ho pomocí kovářských nástrojů jako akci vzkřísit, když budeš od něj do 1 sáhu a utratíš pozici kouzel 1. či vyšší úrovně. Železný obránce po 1 minutě ožije se všemi obnovenými životy.

Když si důkladně odpočineš a máš-li u sebe kovářské nástroje, můžeš si železného obránce vyrobit nového. Pokud už železného obránce vyrobeného touto schopností máš, okamžitě zahyne ve prospěch toho nového.

## ŽELEZNÝ OBRÁNCE

*Střední výtvor, neutrální*

**Obranné číslo 15** (přirozená zbroj)

**Životy** rovné obráncově opravě Odolnosti + tvá oprava Inteligence + 5 × tvá úroveň v tomto povolání

**Rychlost 8** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

**Záchranné hody** Obr +3, Odl +4

**Dovednosti** Atletika +4, Vnímání +4

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený, únava, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** rozumí jazykům, které znáš

**Jako pán.** Následující hodnoty se zvýší o 1, když se zvýší o 1 tvůj zdatnostní bonus: obráncovy bonusy k dovednostem a záchranným hodům (viz výše), bonusy k zásahu a zranění Silového drásání a počet životů, které obnovuje Oprava (viz níže).

**Bdělost.** Obránce nemůže být překvapený.

## AKCE

**Silové drásání.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl, který vidíš. **Zásah:** Silové zranění 1k8 + 2.

**Oprava (3/den).** Magické mechanismy uvnitř obránce obnoví 2k8 + 2 životů buď jemu, nebo jednomu výtvoru či předmětu do 1 sáhu od něj.

## REAKCE

**Odrazný útok.** Obránce způsobí nevýhodu k hodu na útok tvorovi, kterého vidí do 1 sáhu od sebe, pokud útok cílí na někoho jiného.

## ÚTOK NAVÍC

Počínaje 5. úrovní můžeš zaútočit dvakrát, místo jednou, kdykoliv ve svém tahu provedeš akci Útok.

## MYSTICKÝ ÚDER

Od 9. úrovně se naučíš nové způsoby, jak usměrněním mystické energie zraňovat či léčit. Když buď ty zasáhneš cíl útokem magickou zbraní, nebo cíl zasáhne tvůj železný obránce, můžeš skrz úder usměrnit magickou energii a vytvořit jeden z následujících účinků:

- Cíl utrpí dodatečné silové zranění 2k6.
- Zvol jednoho tvora nebo předmět, které vidíš do 6 sáhů od sebe. Do vybraného příjemce se vlije léčivá energie, jež mu obnoví 2k6 životů.

Tuto energii můžeš použít tolikrát, kolik je tvá oprava Inteligence (minimálně jednou), ale ne víckrát než jednou za tah. Všechna utracená použití si obnovíš, když si důkladně odpočineš.

## ZLEPŠENÝ OBRÁNCE

Od 15. úrovně budou tvůj Mystický úder a železný obránce mocnější:



- Dodatečné zranění a léčení z Mystického úderu se zvýší na 4k6.
- Železný obránce získá bonus +2 k Obrannému číslu.
- Kdykoliv tvůj železný obránce použije Odrazný útok, utrpí útočník silové zranění rovné 1k4 + tvá oprava Intelligence.

## DIVUTEPECKÉ NÁPLNĚ

Divutepci vymysleli četné magické náplně, což jsou mimořádné postupy, jimiž lze rychle vyrábět kouzelné předměty. Za pár hodin tak zvládnou to, na co jiní potřebují celé týdny a mnoha lidem pak připadají jako z říše snů.

Popis každé náplně podrobně popisuje typ předmětu, do něhož lze náplň vpravit, i to, zda výsledný kouzelný předmět vyžaduje sladění.

Použití některých náplní je omezeno minimální úrovní divutepce. Takovou náplň se pak nemůžeš naučit, dokud nedosáhneš alespoň této úrovně.

Pokud popis náplně neříká jinak, můžeš se ji naučit jen jednou.

### BOTY KLIKATÉ CESTY

*Předpoklad: 6. úroveň divutepce*

*Předmět: Pár bot (vyžaduje sladění)*

Když má tvor obuté tyto boty, může se jako bonusovou akci teleportovat až 3 sáhy na volné místo, které vidí. Tvor však musel dané místo v průběhu aktuálního tahu již navštívit.

### BUMERANG

*Předmět: Jednoduchá nebo vojenská zbraň s vrhací vlastností*

Při použití této magické zbraně získá tvor bonus +1 k hodům na útok a na zranění, a pokud jde o útok na dálku, zbraň se ihned po útoku vrátí zpět do držitelových rukou.

### HOMUNKULÍ SLUŽEBNÍK

*Předpoklad: 6. úroveň divutepce*

*Předmět: Drahokam v hodnotě alespoň 100 zl nebo dračí střepe*

Naučíš se složité metody, jak magicky vyrobit speciálního homunkula, který ti bude sloužit. Předmět, který naplníš, slouží jako tvorovo srdce, kolem něhož se okamžitě zformuje jeho tělo.

Určíš homunkulovo vzezření. Někteří divutepci upřednostňují vzhled mechanických ptáků, jiní okřídlené flakónky nebo miniaturní, oživé kotle.

Homunkulus je přátelský vůči tobě i tvým společníkům a plní tvé příkazy. Herní statistiky tohoto tvora najdeš v bloku statistik níže.

V boji homunkulus sdílí tvé pořadí iniciativy, ale svůj tah provede až těsně po tobě. Může se samostatně pohybovat a používat svou reakci. Pomocí bonusové akce mu ve tvém tahu můžeš přikázat, aby provedl jednu z akcí v jeho bloku statistik, nebo akci Hledání, Odpoutání se, Pomoc, Schování se, či Sprint. Nedáš-li mu příkaz, bude ve svém tahu provádět jen akci Uhýbání.

Je-li na něj sesláno kouzlo *oprava*, obnoví si 2k6 životů. Pokud zemře, zmizí a na jeho místě po něm zbude jen jeho srdce.

### ODOLNÁ ZBROJ

*Předpoklad: 6. úroveň divutepce*

*Předmět: Zbroj (vyžaduje sladění)*

Když má tvor na sobě tuto zbroj, je odolný vůči jednomu z následujících typů zranění, který zvolíš po jejím naplnění: bleskovému, hromovému, chladnému, jedovému, kyselínovému, nekrotickému, ohnivému, psychickému, silovému, nebo zářivému.

### ODPUDIVÝ ŠTÍT

*Předpoklad: 6. úroveň divutepce*

*Předmět: Štít (vyžaduje sladění)*

Když tvor drží tento štít, získá bonus +1 k Obrannému číslu.

Štít má 4 dávky. Okamžitě poté, co je držitel zbraně zasazen útokem na blízko, může jako reakci spotřebovat 1 dávku a odtlačit útočníka až o 3 sáhy. Každý den za úsvitu si štít dobije 1k4 spotřebovaných dávek.

## HOMUNKULÍ SLUŽEBNÍK

*Drobný výtvar, neutrální*

**Obranné číslo 13** (přirozená zbroj)

**Životy** rovné homunkulově opravě Odolnosti + tvá oprava Intelligence + 5 × tvá úroveň v tomto povolání

**Rychlost** 4 sáhy, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
4 (−3)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

**Záchranné hody** Obr +4

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +4

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený, únava

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** rozumí jazykům, které znáš

**Vyvážnutí.** Když je homunkulus vystaven účinku, který mu umožňuje, aby pomoci záchranného hodu na Obratnost utrpěl pouze poloviční zranění, tak místo toho neutrpí žádné zranění, když v záchraně uspěje, nebo utrpí jen poloviční zranění, když neuspěje. Je-li homunkulus neschopný, tak tento rys nemůže použít.

**Jako pán.** Následující hodnoty se zvýší o 1, když se zvýší o 1 tvůj zdatnostní bonus: obráncovy bonusy k dovednostem a záchranným hodům (viz výše), bonusy k zásahu a zranění Silového drásání a počet životů, které obnovuje Oprava (viz níže).

### AKCE (VYŽADUJE TVOJI BONUSOVOU AKCI)

**Silový úder.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 6 sáhů, jeden cíl, který vidíš. **Zásah:** Silové zranění 1k4 + 2.

### REAKCE

**Usměrnění magie.** Homunkulus doručí tebou seslané kouzlo, které má dosah dotyk. Homunkulus musí být do 24 sáhů od tebe.



## OPAKOVACÍ VÝSTŘEL

*Předmět: Jednoduchá nebo vojenská zbraň se střelnou vlastností (vyžaduje sladění)*

Když tvor zaútočí na dálku pomocí této magické zbraně, získá bonus +1 k hodům na útok a na zranění a ignoruje její případnou nabíjecí vlastnost.

Pokud nenabiješ zbraň střelivem, automaticky si při útoku na dálku sama vytvoří jeden kus magického střeliva. Střelivo vytvořené zbraní zmizí okamžitě poté, co zasáhneš nebo mineš cíl.

## REPLIKACE KOUZELNÉHO PŘEDMĚTU

Pomocí této náplně zreplikuješ konkrétní kouzelný předmět. Tuto náplň se můžeš naučit vícekrát; pokaždé, když tak učiníš, si z tabulek Replikovatelných předmětů níže vyber kouzelný předmět, který můžeš náplní vyrobit. Název tabulky udává minimální úroveň, na které musíš v tomto povolání být, aby sis z ní mohl předmět vybrat.

V tabulkách je u předmětu uvedeno, vyžaduje-li sladění. Další informace, včetně typu předmětu potřebného k výrobě, najdeš v popisu předmětu v *Průvodci Pána jeskyně*.

Máš-li *Xanatharova průvodce vším*, můžeš si při výběru kouzelného předmětu, který chceš zreplikovat, vybrat i z běžných kouzelných předmětů, které tam najdeš.

## REPLIKOVATELNÉ PŘEDMĚTY (2. ÚROVEŇ DIVUTEPECE)

Kouzelný předmět	Sladění
<i>Alchymistický džbán</i>	Ne
<i>Brýle noci</i>	Ne
<i>Čepice vodního dechu</i>	Ne
<i>Hůlka nalezení magie</i>	Ne
<i>Hůlka tajemství</i>	Ne
<i>Kameny poselství</i>	Ne
<i>Protézni končetina</i> (detaily v části Eberronské kouzelné předměty)	Ano
<i>Pytel beztlíže</i>	Ne
<i>Skalpel</i> (detaily v části Eberronské kouzelné předměty)	Ano
<i>Šplhací lano</i>	Ne

## REPLIKOVATELNÉ PŘEDMĚTY (6. ÚROVEŇ DIVUTEPECE)

Kouzelný předmět	Sladění
<i>Elfi boty</i>	Ne
<i>Elfi plášť</i>	Ano
<i>Lucerna odhalení</i>	Ne
<i>Okouzlující oči</i>	Ano
<i>Pouzdro na hůlku</i> (detaily v části Eberronské kouzelné předměty)	Ano
<i>Prsten chůze po vodě</i>	Ne
<i>Rejnočí plášť</i>	Ne
<i>Rukavice zlodějství</i>	Ne
<i>Strašidelné dudy</i>	Ne

## REPLIKOVATELNÉ PŘEDMĚTY (10. ÚROVEŇ DIVUTEPECE)

Kouzelný předmět	Sladění
<i>Botky mrazivky</i>	Ano
<i>Brož zaštitění</i>	Ano
<i>Čelenka intelektu</i>	Ano
<i>Dudy stok</i>	Ano
<i>Elonnin toulec</i>	Ne
<i>Klobouk přestrojení</i>	Ano
<i>Medailon myšlenek</i>	Ano
<i>Nátepníky lukostřelby</i>	Ano
<i>Ochranný plášť</i>	Ano
<i>Okřídlené boty</i>	Ano
<i>Orlí oči</i>	Ano
<i>Prsten skákání</i>	Ano
<i>Prsten zaštitění mysli</i>	Ano
<i>Přilba telepatie</i>	Ano
<i>Rukavice chytání střel</i>	Ano
<i>Rukavice plavání a šplhání</i>	Ano
<i>Rukavice zlobří síly</i>	Ano
<i>Sedmimilové boty</i>	Ano
<i>Škapulíř hojení ran</i>	Ano
<i>Trepky pavoučího šplhu</i>	Ano
<i>Ventilační plíce</i> (detaily v části Eberronské kouzelné předměty)	Ano

## REPLIKOVATELNÉ PŘEDMĚTY (14. ÚROVEŇ DIVUTEPECE)

Kouzelný předmět	Sladění
<i>Amulet zdraví</i>	Ano
<i>Boty levitace</i>	Ano
<i>Boty rychlosti</i>	Ano
<i>Dimenzionální pouta</i>	Ne
<i>Drahokam vidění</i>	Ano
<i>Mystická motorická ruka</i> (detaily v části Eberronské kouzelné předměty)	Ano
<i>Nátepníky obrany</i>	Ano
<i>Netopýří plášť</i>	Ano
<i>Ohlušující roh</i>	Ne
<i>Opasek obří síly kopcového obra</i>	Ano
<i>Prsten beranidla</i>	Ano
<i>Prsten ochrany</i>	Ano
<i>Prsten volné akce</i>	Ano

## ZÁŘIVÁ ZBRAŇ

*Předpoklad: 6. úroveň divutepece*

*Předmět: Jednoduchá nebo vojenská zbraň (vyžaduje sladění)*

Při použití této magické zbraně získá tvor bonus +1 k hodům na útok a na zranění. Když ji drží, jako bonusovou akci může zbraň rozsvítit a ta osvítlí jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a slabým světlem dalších 6 sáhů. Jako bonusovou akci ji může zase zhasnout.



Zbraň má 4 dávky. Okamžitě poté, co je držitel zbraně zasažen útokem, můžeš jako reakci spotřebovat 1 dávku a když útočník neuspěje v záchranném hodů na Odolnost se SO záchrany tvého kouzla, oslepne do konce svého příštího tahu. Každý den za úsvitu si zbraň dobije 1k4 spotřebovaných dávek.

### ZLEPŠENÁ OBRANA

*Předmět: Štít nebo zbroj*

Když má tvor na sobě (zbroj) nebo drží (štít) tento naplněný předmět, získá bonus +1 k Obrannému číslu.

Když v tomto povolání dosáhneš 10. úrovně, bonus se zvýší na +2.

### ZLEPŠENÁ ZBRAŇ

*Předmět: Jednoduchá nebo vojenská zbraň*

Při použití této magické zbraně získá tvor bonus +1 k hodům na útok a na zranění.

Když dosáhneš 10. úrovně v tomto povolání, bonus se zvýší na +2.

### ZLEPŠENÝ MYSTICKÝ OHNISKOVÝ PŘEDMĚT

*Předmět: berla, hůlka či žezlo (vyžaduje sladění)*

Když tvor drží tento předmět, získá bonus +1 k hodům na útok kouzlem. Kromě toho tvor při útoku kouzlem ignoruje poloviční kryt cíle.

Když dosáhneš 10. úrovně v tomto povolání, bonus se zvýší na +2.

## EBERRONSKÉ KOUZELNÉ PŘEDMĚTY

### ASISTENT

*Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění s vykováním)*

*Asistent* je kovová kulička o průměru asi 2 couly zdobená dračími střepey. Chceš-li se s *asistentem* sladit, musíš ho zapustit někam do svého těla, například do hrudníku či oční jamky.

**Vědomí.** *Asistent* je vnímající předmět jakéhokoli přesvědčení s Inteligencí 16, Moudrostí 14 a Charismatem 14. Vnímá svět tvými smysly. Komunikuje s tebou telepaticky a dokáže mluvit, číst a rozumí všemi jazyky, které umí (viz „Náhodné vlastnosti“ níže).

**Podpora života.** Když skončíš svůj tah s 0 životy, *asistent* si může hodit na ověření Moudrosti (Lékařství) s bonusem +6. Pokud v tomto ověření uspěje, stabilizuje tě.

**Náhodné vlastnosti.** *Asistent* má následující vlastnosti:

**Jazyky.** *Asistent* umí gigantštinu, obecnou řeč a 1k4 dalších jazyků dle úvahy PJ. Pokud *asistent* umí méně než šest jazyků, může se naučit nový jazyk poté, co ho slyší nebo ho čte tvými smysly.

**Dovednosti.** *Asistent* má bonus +7 k jedné z následujících dovedností (hod' k4): (1) Historie, (2) Mystika, (3) Pátrání, nebo (4) Příroda.

**Kouzla.** *Asistent* zná jedno z následujících kouzel a dokáže ho libovolně sesílat bez složek kouzel (hod' k6): (1–2): *najdi zlo a dobro*, či (3–6): *najdi magii*. *Asistent* se sám rozhoduje, kdy kouzlo sešle.

**Osobnost.** *Asistent* je určen k tomu, aby radil a pomáhal vykovatému, do kterého je vsazen. Jednou z jeho jednoduchých funkcí je sloužit jako překladatel. Svoje vlastnosti si řídí *asistent* sám a pokud s ním máš špatný vztah, může odmítnout ti pomoci.

### BELAŠIŘINA ZŘÍCÍ KORUNA

*Divotvorný předmět, legendární (vyžaduje sladění)*

Tato symbiotická koruna je vytesaná z fialového kamene s deseti výstupky ve tvaru šfopek se zasazenými drahokamy, jež připomínají oční šfočky zřícího. Chceš-li se s tímto předmětem sladit, musíš ho mít celou dobu sladování na hlavě. V průběhu sladování se do tvého skalpu zavrtají skryté úponky koruny a spojí se s tvou lebkou.

Když máš na hlavě tuto korunu, vidíš v magické i nemagické tmě do vzdálenosti 24 sáhů.

**Kouzla.** Koruna má 10 dávek. Když ji máš na hlavě, můžeš pomoci akce utratit nějaké dávky a seslat z ní jedno z následujících kouzel (SO záchrany kouzla je 16): *maso na kámen* (6 dávek), *paprsek slabosti* (2 dávky), *prst smrti* (7 dávek), *rozklad* (6 dávek), *spánek* (1 dávka), *strach* (3 dávky), *telekineze* (5 dávek), *zمام osobu* (1 dávka), *znehybni osobu* (2 dávky), *zpomalení* (3 dávky).

Každý den za úsvitu si koruna dobije 1k6 + 3 spotřebovaných dávek.

**Symbiotická povaha.** Zatímco jsi s korunou sladěn, nelze ji z tebe sundat a dobrovolně nemůžeš sladění ukončit. Jsi-li cílem kouzla, které kletbu ukončí, tvé sladění s korunou skončí a ta se od tebe odtrhne.

Tyto koruny vyrobila daelkyrka Belašira. Když je Belašira ve stejné sféře existence jako koruna, vidí skrz její oční štopky.

### ČAROSUKNO

*Divotvorný předmět, běžný nebo neobvyklý*

*Čarosukno* je látka prodchnutá neškodnou iluzorní magií. Když máš na sobě oblečení z běžné verze této látky, pomocí bonusové akce na něm můžeš vytvořit pohyblivý iluzorní vzor.

Z neobvyklého *čarosukna* může vzor vystupovat. Například z *čarosuknového* taláru může šlehat věnec neškodných, iluzorních plamenů, zatímco kolem *čarosuknového* klobouku mohou poletovat iluzorní motýly.

Když máš na sobě neobvyklou verzi *čarosukna* a házíš si na ověření Charismatu (Umění) nebo Charismatu (Přesvědčování), můžeš si hodit k4 a hozené číslo si přičíst k ověření. Jakmile použiješ tuto vlastnost, do příštího úsvitu ji nemůžeš použít znovu.

### DYRRNŮV ÚPONKOVÝ BIČ

*Zbraň (bič), velmi vzácný (vyžaduje sladění)*

Tento dlouhý pramen tuhé svaloviny ve tvaru biče má na jednom konci ostré žihadlo. Chceš-li se s touto symbiotickou zbraní sladit, musíš si bič po celou dobu sladování ovinovat kolem zápěstí. V průběhu sladování bič bolestivě zavrtává své úponky do tvé ruky.

Při použití tohoto magického biče získáš bonus +2 k hodům na útok a na zranění, ale hody na útok touto zbraní proti zrudám mají nevýhodu. Tvor zasažený touto zbraní utrpí dodatečné psychické zranění 1k6. Když ti při hodů na útok s touto zbraní padne 20 na k20, cíl bude ochromen do konce svého příštího tahu.

Jako bonusovou akci můžeš bič zatáhnout do své ruky, nebo ho z ní zase vytáhnout.



**Symbiotická povaha.** Zatímco jsi s bičem sladěný, nelze ho z tebe sejmut a dobrovolně nemůžeš sladění ukončit. Jsi-li cílem kouzla, které kletbu ukončí, tvé sladění s bičem skončí a ten se od tebe odtrhne.

### HLEDAČSKÉ BRÝLE

*Divotvorný předmět, neobvyklé (vyžaduje sladění s tvorem, který má Cejch všímavosti)*

Čočky těchto výstředních brýlí jsou vyrobeny ze siberyských dračích střepech. Když máš na sobě tyto brýle, získáš následující prospěchy:

- Když si házíš na ověření Moudrosti (Vhledu), můžeš si hodit k4 a hozené číslo si přičíst k ověření.
- Jako akci můžeš pomocí brýlí prozkoumat předmět a určit auru posledního tvora, který se ho dotkl. Hoď si na ověření Moudrosti (Vhledu) proti SO 13 + počet dní od posledního dotyku. Když uspěješ, dozvíš se tvorův typ a okamžitě můžeš brýle použít k seslání *najdi tvora* k jeho nalezení.

### KLÍČENKA

*Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění s tvorem, který má Cejch ochrany)*

Tato *klíčenka* ve tvaru stylizovaného klíče hraje ústřední úlohu v rodě Kundaraků. Sešleš-li *mystický zámek*, *poplach* či *strážný znak*, můžeš jeho účinek na *klíčenku* navázat, aby ten, kdo ji má u sebe, překonal zámek z daného kouzla *mystický zámek*, obdržel upozornění z daného kouzla *poplach* nebo se vyhnul spuštění znaku umístěného daným kouzlem *strážný znak*. Kromě toho může držitel (který nemusí být s předmětem sladěný) pomocí akce ukončit jedno z kouzel, které jsou na *klíčenku* navázané, pokud zná zaklínadlo, které jsi nastavil pro ukončení na ni navázaných kouzel. *Klíčenka* může mít najednou až tři navázaná kouzla.

### KORMIDLO VĚTRŮ A VOD

*Divotvorný předmět, neobvyklý*

Když je toto kormidlo namontováno do řízení živelné galeony či vzducholodi, umožňuje tvorovi, který má Cejch bouře, telepaticky ovládat živel svázaný uvnitř plavidla.

Je-li *kormidlo větrů a vod* namontováno do řízení obyčejné plachetnice, kormidlující tvor s Cejchem bouře může vytvořit kolem plavidla ideální podmínky, které zvýší jeho rychlost o 5 mil za hodinu.

### KOULE ZAŠTÍTĚNÍ

*Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění)*

Koule zaštitění je leštěný, kulovitý kus křišťálu nebo kame-ne, který je přidružen k jedné ze sfér existence. Jsi-li sesílatel kouzel, můžeš tuto kouli používat jako svůj sesílací ohniskový předmět.

Držíš-li kouli v ruce, když utrpíš zranění typu, který je přidružen k materiálu koule, můžeš pomocí své reakce snížit zranění o 1k4 (maximálně na 0). Materiály s jejich přidruženými typy zranění jsou uvedeny v tabulce Koule zaštitění.

### KOULE ZAŠTÍTĚNÍ

Dřevo	Typ zranění
Fernianský čedič	Oheň
Irianský křemen	Zářivé
Kythrianský skarn	Jedové či kyselinové
Lamannianský pazourek	Bleskové či hromové
Mabaranský obsidián	Nekrotické
Risianská břidlice	Chladné
Šavarranský rohovec	Silové
Xorianský mramor	Psychické

### KOUZLOSTŘEP

*Divotvorný předmět, běžný*

Tento leštěný eberronský dračí střepe se vejde do ruky a jsou v něm uloženy informace podobně jako v knize. Střepe pojme ekvivalent jedné knihy až s 320 stranami. Střepe lze vyrobit prázdný, nebo s již vyplněnými informacemi. Když je *kouzlostřepe* vyroben, jeho tvůrce může nastavit heslo, které je nutné vyslovit pro přístup k uloženým informacím.

Když střepe držíš, můžeš mu jako akci otevřít svou mysl a uzříš v mysli jeho obsah. V následujících kolech můžeš číst stávající text nebo psát nový na prázdné „stránky“ ve střepe, ale musíš se soustředit (jako kdyby ses soustředil na kouzlo), a zabere ti to stejně času, jako bys četl nebo psal normálně. Když pomyslíš na konkrétní formulaci či téma, přeneš se ve střepe k první části, která o něm pojednává.

Kouzelník může používat *kouzlostřepe* jako knihu kouzel s obvyklou cenou zlata a času, aby do střepe „zapsal“ kouzlo.

### KYRZINŮV SLIZ

*Divotvorný předmět, velmi vzácný (vyžaduje sladění)*

Tato opalizující, symbiotická mazlavá hmota se dodává v uzavřené skleněné nádobě, kde se pomalu převaluje z místa na místo, jako by donekonečna zkoumala její vnitřek. Chceš-li se s tímto předmětem sladit, musíš nejprve obsah nádoby vypít, čímž odemkneš následující vlastnosti.

**Odolný.** Když jsi sladěný s *Kyrzinovým slizem*, jsi odolný vůči jedovému a kyselinovému zranění a imunní vůči otrávení.

**Beztvářý.** Jako akci můžeš vyslovit zaklínadlo, načež tvé tělo na sebe převezme vlastnosti slizu. Příští minutu se můžeš (se vším vybavením, co neseš) pohybovat otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by ses protlačoval. Jakmile použiješ tuto vlastnost, do příštího úsvitu ji nemůžeš použít znovu.

**Kyselinový dech.** Pomocí své akce můžeš vydechnout kyselinu v 6 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v této dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 36 (8k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Jakmile použiješ tuto vlastnost, do příštího úsvitu ji nemůžeš použít znovu.

**Symbiotická povaha.** Zatímco jsi se slizem sladěný, nelze ho z tebe sejmut a dobrovolně nemůžeš sladění ukončit. Jsi-li cílem kouzla, které kletbu ukončí, tvé sladění se slizem skončí a ten z tebe vyteče.

Pokud zemřeš, když je sliz uvnitř tebe, vystříkne z tebe a pohltí tě. Promění tvou mrtvolu v černý pudink, jenž je



spojencem daelkyrů (blok statistik černého pudinku najdeš v *Bestiáři*).

## MĚŇAVÉ SUKNO

*Divotvorný předmět, běžný*

Během výroby oblečení z *měňavého sukna* do něj lze zaklít až pět různých oblečení. Když máš oblečení na sobě, jako bonusovou akci můžeš vyslovit jeho zaklínadlo a proměnit ho do jiného z těch, které jsou do něj zaklety, dle svého výběru. Bez ohledu na vzhled může být dané oblečení vždy jen oblečením. Ačkoli může kopírovat vzhled jiného magického oblečení, nezíská jeho magické vlastnosti.

## MLUVÍCÍ KÁMEN

*Divotvorný předmět, velmi vzácný*

Klíčem k téměř okamžité dálkové komunikaci napříč Khorvirem je síť telegrafických stanic rodu Sivisů. Každá stanice obsahuje alespoň jeden *mluvící kámen*, který je vyroben ze siberysského dračího kamene s vyrytými mystickými symboly, jež ho jedinečně identifikují. Jsi-li gnóm s Cejchem písarství, můžeš se dotknout kamene a pomocí akce z něj seslat kouzlo *poselství*. Cílem je jiný *mluvící kámen*, jehož znáš polohu nebo jedinečnou posloupnost symbolů. Tvor do 1 sáhu od kamene slyší poselství, jako by byl jeho cílem.

Na Siviské telegrafické stanici je vždy ve službě gnóm, který poslouchá zprávy z kamenů a může je zapisovat k doručení zamýšleným příjemcům.

## MYSTICKÁ MOTORICKÁ RUKA

*Divotvorný předmět, velmi vzácný (vyžaduje sladění s tvorem, kterému chybí ruka)*

Tato protézni končetina byla vyvinuta rodem Kanytských. Aby ses s tímto předmětem sladil, musíš ji připojit ke své ruce v zápěstí, lokti či rameni, načež protéza magicky utvoří kopii končetiny, kterou nahrazuje.

Zatímco je protéza připojená, poskytuje tyto prospěchy:

- Protéza je plně schopnou součástí tvého těla. Jako akci ji můžeš odpojit. Pokud tvé sladění s ní skončí, odpojíš se sama. Nelze ji odpojit proti tvé vůli.
- Protéza je magickou zbraní na blízko, se kterou jsi zdatný. Při zásahu způsobuje silové zranění 1k8 a má vrhací vlastnost, s normálním dostřelem 4 sáhy a dlouhým dostřelem 12 sáhů. Když ji vrhneš, protéza se odpojí a letí k cíli útoku, načež se k tobě okamžitě vrací a znovu se připojí.

## NAPUŠTĚNÝ DŘEVĚNÝ OHNISKOVÝ PŘEDMĚT

*Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění)*

*Napuštění dřevěný ohniskový předmět* je berla, hůlka nebo žezlo vyrobené ze dřeva stromu napuštěného mimosférickou energií. Jsi-li sesílatel kouzel, můžeš tento předmět používat jako svůj sesílací ohniskový předmět.

Když sesleš zraňující kouzlo pomocí tohoto předmětu jako sesílacího ohniskového předmětu, získáš bonus +1 k jednomu hodu na zranění kouzla, pokud typ daného zranění je spjat se dřevem předmětu. Druhy dřeva a spjaté typy zranění jsou uvedeny v tabulce *Napuštěné dřevěné ohniskové předměty*.

## NAPUŠTĚNÉ DŘEVĚNÉ OHNISKOVÉ PŘEDMĚTY

Dřevo	Typ zranění
Fernianský jasan	Ohnivě
Irianský palisandr	Zářivě
Kythrianská mancinella	Jedové či kyselinové
Lamannianský dub	Bleskové či hromové
Mabaranský eben	Nekrotické
Risianská borovice	Chladné
Šavarranská bříza	Silové
Xorianské wengé	Psychické

## OČISTNÝ KÁMEN

*Divotvorný předmět, běžný*

*Očistný kámen* je koule o průměru 1 stopa s vyrytými magickými znaky. Když se kamene dotýkáš, můžeš použít akci k jeho aktivaci, a odstranit tak ze sebe a svého oblečení špínu a nečistoty.

Takovéto kameny jsou často zabudovány v podstavcích na veřejných prostranstvích v Aundairu nebo v nóbli hostincích Ghallandy.

## PÍSAŘSKÉ PERO

*Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění s tvorem, který má Cejch písarství)*

Tímto perem můžeš psát na libovolný povrch. Rozhodneš se, za budeš psát viditelným či neviditelným písmem, ale osoba s Cejchem písarství ho uvidí tak jako tak.

Tvor s Cejchem písarství se může jako akci dotknout neviditelného písma a zviditelnit ho pro všechny.

Napíšeš-li perem nápis na tvora, který není výtvozem, po 7 dnech nápis zmizí.

## POUZDRO NA HŮLKU

*Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění s vykováním)*

*Pouzdro na hůlku* se připevňuje k tvé paži a dodá ti následující prospěchy:

- Dokud s jsi sladěn s *pouzdrům na hůlku*, nejde z tebe sejmut.
- Jako akci můžeš do pouzdra vložit hůlku. Pouzdro dokáže pojmout v jednu chvíli jen jednu hůlku.
- Jako bonusovou akci můžeš zatahnout hůlku do pouzdra, nebo ji z něj vytáhnout. Když je vytažená, můžeš ji používat, jako bys ji držel, ale tuto ruku nemůžeš použít pro jiné účely.

Pokud vložená hůlka vyžaduje sladění, musíš se s ní sladit, než ji budeš moci použít. *Pouzdro na hůlku* a vložená hůlka se však počítají jako jediný kouzelný předmět vzhledem k počtu kouzelných předmětů, se kterými se můžeš sladit. Pokud hůlku z pouzdra zcela vyjmeš, tvé sladění s hůlkou skončí.

## PROTÉZNÍ KONČETINA

*Divotvorný předmět, běžný (vyžaduje sladění s tvorem, kterému chybí končetina)*

Tato umělá končetina nahrazuje ruku, nohu nebo podobnou končetinu, která ti byla odňata nebo jsi o ni přišel. Zatímco je protéza k tobě připojena a jsi s ní sladěn, stává se funkčně identickou částí těla, kterou nahrazuje. Jako



akci ji můžeš připojit nebo odpojit, a nikdo jiný ji z tebe odpojit nemůže.

Máš-li několik *protézních končetin*, počítají se jako jediný kouzelný předmět vzhledem k počtu kouzelných předmětů, se kterými se můžeš sladit.

### SKALPEL

*Zbraň (jakákoli jednoruční zbraň na blízko), běžná (vyžaduje sladění s vykováním)*

*Skalpel* je magická zbraň, která se připojí ke tvé ruce a stává se tvou neoddělitelnou součástí, dokud jsi s ní sladěn. Chceš-li se s tímto předmětem sladit, musíš ho po celou dobu slaďování držet u předloktí.

Jako bonusovou akci můžeš *skalpel* zatáhnout do předloktí, nebo ho z něj vytáhnout. Když je vytažený, můžeš zbraň používat, jako bys ji držel, ale tuto ruku nemůžeš použít pro jiné účely.

### STÁLEZÁŘNÁ LUCERNA

*Divotvorný předmět, běžná*

Tato směrová lucerna obsahuje eberronský dračí střep, který vrhá světlo srovnatelné s kouzlem *věčný plamen*. *Stálezářná lucerna* vyzařuje světlo v kuželu 24 sáhů; bližších 60 sáhů jasného světla a vzdálenějších 60 sáhů slabého světla.

### UŠNÍ ČERV

*Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)*

Chceš-li se s tímto symbiontem sladit, musíš ho po celou dobu slaďování držet u kůže za uchem, načež se ti zavrtá do hlavy a napojí na lebku. Když je v tobě *ušní červ*, umíš mluvit, číst a psát hlubínštinou.

**Kouzla.** *Ušní červ* má 4 dávky. Spotřebováním jistého množství dávek z něj můžeš seslat následující kouzla (SO záchrany kouzla je 15): *odhal myšlenky* (2 dávky) či *nelibozvučný šepot* (1 dávka). Pokaždé, když použiješ *ušního červa* k seslání kouzla *odhal myšlenky*, pošle získanou informaci nejbližšímu daelkyrovi, nebo dalšímu nejbližšímu *ušnímu červovi*, dokud nepřijde daelkyrovi.

Každý den za úsvitu si *ušní červ* dobije 1k4 spotřebovaných dávek.

**Symbiotická povaha.** Zatímco jsi s *ušním červem* sladěn, nelze ho z tebe vyjmout a dobrovolně nemůžeš sladění ukončit. Jsi-li cílem kouzla, které kletbu ukončí, tvé sladění s *ušním červem* skončí a ten z tvého těla vyleze.

### VENTILAČNÍ PLÍCE

*Divotvorný předmět, vzácný (vyžaduje sladění)*

Tyto kovové uzliny byly vyrobeny v reakci na jedovaté plyny používané na bitevních polích Poslední války. Když se s těmito plícemi sladíš, nahradí plíce ve tvé hrudi, které zmizí. Plíce ti umožňují normálně dýchat, dokonce i v antimagickém poli, a jejich dýchací funkci nelze potlačit magií.

Mimo antimagické pole či jiný účinek, který potlačuje magii, ti tyto plíce umožňují normálně dýchat v jakémkoli prostředí (včetně vakua) a máš výhodu k záchranným hodům proti škodlivým plynům, jako jsou například plyny vytvořené kouzly *oblak smrti* či *páchnoucí oblak*, vdechnuté jedy a plynné dechové zbraně.

Jako akci můžeš použít tyto plíce k vydechnutí poryvu větru, tedy jako bys bez sloček seslal kouzlo *poryv větru* (SO záchrany kouzla je 15). Jakmile použiješ tuto vlastnost, do příštího úsvitu ji nemůžeš použít znovu.

Pokud tvé sladění s *ventilačními plícemi* skončí, znovu se objeví tvé původní plíce.

### ŽETON PÉRA

*Divotvorný předmět, běžný*

Do tohoto kovového kulatého odznaku je vyryt obrázek péra. Když máš na sobě tento žeton a spadneš z výšky aspoň 4 sáhy, budeš klesat rychlostí 12 sáhů za kolo a neutrpíš žádné zranění z pádu. Když přistaneš, magie z žetonu vyprchá a stane se z něj nemagický odznak.

### ŽIVOUČÍ RUKAVICE

*Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)*

Tyto symbiotické rukavice – vyrobené z tenkého chitinu a šlach – pulzují svým vlastním životem. Chceš-li se s nimi sladit, musíš je mít nasazené na rukou po celou dobu slaďování. V průběhu slaďování se rukavice spojí s tvou kůží.

Když jsi s těmito rukavicemi sladěn, získáš jednu z následujících zdatností (zvolíš si ji, když se s rukavicemi sladíš):

- Čachry
- Zlodějské náčiní
- Jeden druh řemeslnického náradí dle tvé volby
- Jeden druh hudebního nástroje dle tvé volby

Když si házíš na ověření vlastnosti se zvolenou zdatností, přičteš si k ověření dvojnásobek svého zdatnostního bonusu místo normálního.

**Symbiotická povaha.** Zatímco jsi s rukavicemi sladěn, nelze je z tebe sejmut a dobrovolně nemůžeš sladění ukončit. Jsi-li cílem kouzla, které kletbu ukončí, tvé sladění s rukavicemi skončí a dají se sejmut.

### ŽIVOUČÍ ZBROJ

*Zbroj (jakákoli), velmi vzácná (vyžaduje sladění)*

Tato šeredná zbroj je vytvořena z černého chitinu, pod nímž tepou žíly a lesknou se červené šlachy. Chceš-li se s touto zbrojí sladit, musíš ji mít na sobě navlečenou po celou dobu slaďování. V průběhu slaďování se do tebe zavrtávají úponky z vnitřní strany zbroje.

Když máš na sobě tuto zbroj, máš bonus +1 k Obrannému číslu a jsi odolný vůči následujícím typům zranění: jedovému, nekrotickému a psychickému.

**Symbiotická povaha.** Zatímco jsi se zbrojí sladěn, nelze ji z tebe sejmut a dobrovolně nemůžeš sladění ukončit. Jsi-li cílem kouzla, které kletbu ukončí, tvé sladění se zbrojí skončí a ta se z tebe odtrhne.

Zbroj vyžaduje, abys ji krmil čerstvou krví. Ihned poté, co si důkladně odpočineš, ji musíš nakrmit buď polovinou svých zbývajících Kostek životů (zaokrouhleno nahoru), nebo utrpíš 1 stupeň únavy.