

Nákup a prodej magických předmětů (nejen) pro JaD

(podle Evokera a Fatyho ver. 1.3)

Prodej magických předmětů¹

Málo osob si může dovolit koupit kouzelný předmět a ještě méně ví, kde nějaký najít. Dobrodruzi jsou v tomto ohledu výjimeční, kvůli povaze své profese.

Postava, která získá běžný, neobvyklý, vzácný či velmi vzácný kouzelný předmět, který chce prodat, **může strávit mezidobí hledáním kupece**. Tato činnost v mezidobí se dá dělat pouze ve velkoměstě či na jiném místě, kde se dají najít zamožní jedinci, kteří mají zájem o nákup kouzelných předmětů. Legendární kouzelné předměty a neocenitelné artefakty nelze prodat během mezidobí. Najít někoho, kdo koupí takový předmět, může být obsahem dobrodružství či úkolu. Prodávat kouzelné předměty není nic jednoduchého. Postava může snadno narazit na zloděje a podvodníky, kteří si brousí zuby na snadnou kořist, a i když najde skutečného zájemez, nijak to nezaručuje, že od něj dostane dobrou nabídku.

Náklady. Hledání kupece pro jeden kouzelný předmět je práce průměrně na 1 pracovní týden a šíření zprávy o prodeji stojí postavu 25 zl. za každý započatý týden.² Postava může hledáním kupece strávit více týdnů. Za každý další týden (vyhodnocení proběhne na konci) a 25 zl. dostane postava bonus +1 k hodu, nejvýše však +10. Další postava může využít svoje mezidobí k pomoci s hledáním, čímž udělí výhodu k ověřením.

Postava se může pokusit najít kupece pro několik kouzelných předmětů najednou. Za každé hledání je pak potřeba zaplatit zvlášť. I když to vyžaduje několik ověření Inteligence (Pátrání), hledání se děje souběžně a výsledky několika neúspěchů nebo úspěchů se nesčítají. Pokud například postava najde kupece pro běžný kouzelný předmět za 2 dny a kupece pro neobvyklý kouzelný předmět za 5 dní, ale neuspěje v nalezení kupece pro vzácný předmět, celé hledání zabere 10 dní.

Vyhodnocení hledání: Pro každý předmět na prodej si postava hodí na ověřením Inteligence (Pátrání) podle tabulky č. 1³, zda najde kupece. Při neúspěšném ověřením se pro předmět nenajde žádný kupec během hledání, které trvá maximální počet, tedy až 10 dní

¹ Prodávání kouzelných předmětů je v originále řešeno v Průvodci pána jeskyně (DMG) v 6. kapitole: Mezi dobrodružstvími / Činnosti v mezidobí / Další činnosti v mezidobí, v Xanatharově průvodci vším v 2. kapitole: Nástroje Pána jeskyně / Mezidobí znovu a lépe / Ukázkové činnosti v mezidobí.

² Původně je v Xanatharovi, že Postava může shánět kupece jen pro jeden konkrétní předmět, to nám přišlo zbytečně omezující. Naopak dáváme k využití tabulku k nahození dnů k nalezení kupece. Kdo házet nechez, může dát jeden týden fixně.

³ Původní pravidla v PJJ (DMG) udávala šO 20 na vše, my jsem se rozhodlo adaptovat Xanatharovy úrovně obtížnosti z Nakupování předmětů, čím jsme vybalancovali obě činnosti.

(nebo vždy týden při použití fixního času). Při úspěšném ověření se kupce pro předmět najde po počtu dní, v závislosti na vzácnosti předmětu, jak ukazuje Tabulka kouzelných předmětů na prodej (Případně jeden týden / jednu sečnu mezidobí fixně) ⁴.



1. Tabulka kouzelných předmětů na prodej

Vzácnost	SO - hod na hledání kupce	Ňny k nalezení kupce	Oprava k hodů na prodej*
Běžný	10	1k4	Dvojitá nevýhoda ⁵
Neobvyklý	15	1k6	Nevýhoda
Vzácný	20	1k8	Bez modifikátoru
Velmi vzácný	25	1k10	Výhoda

* Tuto opravu použij na hodů dle Tabulky prodeje kouzelného předmětu

Výhodnocení obchodu.⁶ Když chce postava prodat kouzelný předmět, hodí si na Charisma (Přesvědčování) a podle toho se určí, jaké nabídky dostala. Když s nimi není spokojená, nemusí je přijmout. Týden (či více) práce byl k němu, ale ne jí nebrání zkusit to později znovu. Prodejní cenu určíš podle tabulek Základní cena kouzelných předmětů⁷ a Nabídky za kouzelné předměty.

⁴ Hledání Velmi vzácných předmětů může volitelně fixně trvat týdnů dva a stát dvě sečny mezidobí.

⁵ Hod třemi kostkami a výběr nejnižší z nich. Pokud Vám toto podle pravidel nevychovuje (hrajete, že se nevýhody nikdy neštětají), ponechte pouze Nevýhodu.

⁶ Původní pravidla v PPJ (DMG) předpokládají hod % kostkou a Xanathar zase uvádí nesmyslně nízké pasti, naše tabulka je kombinací těchto přístupů.

⁷ Základní cena je určena doplňkem *Save magical prices*

2. Tabulka prodání kouzelného předmětu

ŠO - Hod na prodej	Nabídka
5	Kupce nabízí desetinu základní ceny
10	Kupce nabízí čtvrtinu základní ceny a pochybný kupce nabízí polovinu základní cenu
15	Kupce nabízí polovinu základní ceny a pochybný kupce nabízí plnou základní cenu
20	Kupce nabízí plnou základní cenu
25	Pochybný kupce nabízí jeden a půl násobek základní ceny, bez ptaní

PH (P), DM) určí kupcovu identitu. Kupci si občas obstarávají vzácné a velmi vzácné předměty skrz prostředníky, aby si zajistili, že jejich identita zůstane tajná. Je-li kupce pochybný, je na zváženu, jestli prodej později pro družinu vytvoří zákonně komplikace.

Komplikace: Problémy s prodejem kouzelných předmětů způsobuje hlavně skutečnost, že přitahují zloděje a podobné živly, kteří by předmět chtěli, ale neshodlají za něj zaplatit. A někdo může chtít transakci narušit proto, že tím pomůže svým vlastním obehodům, anebo může chtít pošpinit pověst postavy jako spolehlivého prodejce. Každý týden strávený prodejem předmětu znamená 10% riziko komplikace z tabulky Komplikace při prodeji kouzelných předmětů. Totéž automaticky nastane při hodu 1 na ŠO při hledání kupce.

3. Komplikace při prodeji kouzelných předmětů

k6	Komplikace
1	Předmět přes prostředníka koupí nepřítel postavy a použije ho proti ní.*
2	O prodeji se dozvěděli eze zlodějí a pokusí se předmět ukrást.*
3	Nepřítel postavy rozšíří fámy, že předmět je falzifikát.*
4	Nějaký čaroděj tvrdí, že předmět je jeho dědičtím, a žádá jeho vrácení.
5	Původní majitel předmětu nebo jeho přeživší spojenci přísahají, že ho za každou cenu získají zpátky.
6	Kupce je před dokončením obehodu zavražděn.*

*V komplikaci může vystupovat soupeř postavy

Nákup magických předmětů⁸

Stejně jako při prodeji si jen málo osob může dovolit koupit kouzelný předmět a ještě méně ví, kde nějaký najít. Dobrodruzi jsou v tomto ohledu opět výjimčení.

Postava, která chce získat běžný, neobvyklý, vzácný či velmi vzácný kouzelný předmět, **může strávit mezidobí hledáním kupce**. Tato činnost v mezidobí se dá dělat pouze ve velkoměstě či na jiném místě, kde se dají najít zámožní jedinci, kteří mají zájem o prodej kouzelných předmětů. Legendární kouzelné předměty a neocenitelné artefakty nelze koupit během mezidobí. Nakupování kouzelných předmětů vyžaduje peníze a čas, které postava věnuje hledání osob, ochotných takové věci prodat, a seznamování s nimi. Peněžní výdaje zahrnují zámožný životní styl, protože jako případný kupce musí na své budoucí obehodní partnery udělat dojem. Ani potom nemá žádnou záruku, že prodávce bude mít přesně to, co hledá.

Náklady: Když chce postava koupit kouzelné předměty, jejich hledání trvá aspoň týden a stojí 100 zl. Když hledání věnuje více času nebo peněz, má lepší šanci najít kvalitnější předmět.⁹ Za každý týden nebo 100 zl., které postava hledání věnuje navíc, má k hodu bonus +1, nejvýše ale +10. Další postava může využít svoje mezidobí k pomoci s hledáním, čímž udělí výhodu k ověření, musí ovšem taktéž zaplatit shodné náklady.

Vyhodnocení hledání: Když postavy hledají konkrétní kouzelný předmět¹⁰, je pouze na Průvodci hrou (PJ, DM), zda předmět povolí. Pokud s jeho výskytem souhlasí, pak je nutné, aby si pro každý předmět ke koupi postava hodila na ověření Inteligence (Pátrání) podle tabulky č. 4¹¹, zda najde prodávce.

4. Tabulka kouzelných předmětů ke koupi¹²

Vzácnost	SO - Hod na hledání prodávce	Ňny k nalezení prodávce	Oprava k hodu na nákup*
Běžný	10	1k4	Výhoda
Neobvyklý	15	1k6	Bez modifikátoru
Vzácný	20	1k8	Nevýhoda
Velmi vzácný	25	1k10	Dvojitá nevýhoda ¹⁵

⁸ Původní PPI (DMG) nákup neřeší, úprava se objevila až v Xanatharově průvodci vším v 2. kapitole: Nástroje Pána jeskyně / Mezidobí znovu a lépe / Úkázkové činnosti v mezidobí.

⁹ Hledání velmi vzácných předmětů může volitelně fixně trvat týdnů dva a stát dvě sezení mezidobí.

¹⁰ V Xanatharovi je nejprve vysvětleno hledání náhodných předmětů. My předpokládáme, že postavy rámcově vědí, co hledají a proto popisujeme cílené hledání. Pokud bys chtěl umožnit / provést náhodné hledání, najdeš vše potřebné tam.

¹¹ Původní pravidla v Xanatharovi předpokládala automatický úspěch v hledání po zaplacení poplatku, hod pouze řešil výši ceny. Nám to takto přijde zábavnější a realističtější.

¹² Tabulky jsou oproti Xanatharovi předělané, aby došlo k vybalancování činností nákup / prodej.

¹³ Hod třemi kostkami a výběr nejnižší z nich. Pokud Vám toto podle pravidel nevyhovuje (hrajete, že se nevýhody nikdy nesčítají), ponechte pouze Nevýhodu.

Vyhodnocení ochodu. Při úspěšném vyhledání kouzelného předmětu ke koupi si postava hodí na Charisma (Přesvědčování) podle tabulky č. 5 a podle toho se určí, jak dobrého prodávče našla.

5. Tabulka koupě kouzelného předmětu

ŠO - Hod na nákup	Nabídka
5	Pochybný prodávče nabízí předmět za jeden a půl násobek základní ceny
10	Prodávče nabízí základní cenu zvýšenou o čtvrtinu a pochybný prodávče nabízí základní cenu
15	Prodávče nabízí základní cenu
20	Pochybný prodávče nabízí základní cenu sníženou o čtvrtinu
25	Prodávče nabízí základní cenu sníženou o čtvrtinu

PH (PJ, DM) určí prodávčovu identitu. Prodávči občas nabízejí vzácné a velmi vzácné předměty skrz prostředníky, aby si zajistili, že jejich identita zůstane tajná. Je-li prodávče pochybný, je na zváženu, jestli nákup později pro družinu nevytvoří zákonné komplikace.



Komplikace: Obehodování s kouzelnými předměty je plně rizika. Protože se v něm točí hodně peněz a předměty mohou majiteli přinést velkou moc, přitahuje zloděje, podvodníky a další podle existence. Každý týden strávený hledáním předmětu znamená 10% riziko komplikace z tabulky Komplikace při nákupu kouzelných předmětů. Totéž automaticky nastane při hodů 1 na 50 při hledání prodávce.¹⁴

6. Komplikace při nákupu kouzelných předmětů

k12	Komplikace
1	Předmět je falzifikát nastražený nepřitelem.*
2	Předmět ukradnou nepřátelé postav.*
3	Předmět proklel některý z bohů.
4	Původní majitel předmětu se ho bude snažit získat zpět i za cenu násilí a nepřátelé postav rozšíří zprávy o tom, že ho zakoupily.*
5	Předmět hraje ústřední roli v temném proroctví.
6	Proávce je těsně před proávem zavražděn.*
7	Proávce je ďábel, který si chce postavu zavázat smlouvou.
8	Předmět je klíčem k osvobození zlé bytosti.
9	O předmět má zájem ještě někdo a nabídne dvojnásobnou cenu.*
10	Předmět je zotročena inteligentní bytost.
11	Předmět souvisí s nějakým kultem.
12	Nepřátelé postav začnou šířit zvěsti, že předmět je zhmotněné zlo.*

*V komplikaci může vystupovat soupeř postav

¹⁴ Toto pravidlo bylo analogicky doplněno, aby se nákup choval podobně jako prodej. V původních pravidlech je čistě volitelné.