



Tvorba magických předmětů (nejen) pro JaD

(podle Evokera ver. 1.0)

Taky jste si říkali, že byste chtěli v rámci svých sezení stvořit magický předmět a marně jste v pravidlech hledali odpovídající oporu? Po přečtení Průvodce pána Ješkyně 5E (DMG), Xanatharova průvodce vším ani Ješkyní a draků jste stále nedostali konzistentní odpověď na otázku, jak máte vést magický výzkum? Pak Vám nabízím své řešení, které v mnohém z těchto pravidel vychází, využívá navržené herní mechaniky a ucelenou formou Vás provede tvorbou magických předmětů a divů (nejen) v JaD. Protože JaD jsou systémovou mechanikou nejmoderněji zpracovaná, pak se primárně budu snažit připravit kapitoly podle nich, nieménž v poznámkách se budu vyjadřovat i k aplikaci pro klasické 5E mechaniky.

*Pozn. autora: Tento článek v určitých ohledech navazuje na předešlý na d20.cz publikovaný článek *Nákup a prodej magických předmětů (nejen) pro JaD*.*

1 Jak získat magickou formuli?

Původní pravidla 5E se omezují na konstatování, že získání magické formule je velmi obtížné. Pokud je však výroba v herním světě běžná, je možné si formule běžných a neobvyklých předmětů zakoupit za dvojnásobek běžné ceny předmětu. V Xanatharovi se o magických formulích nedozvíme nic nového, kromě skutečnosti, že postava, která by chtěla kouzelný předmět vyrobit, potřebuje postup výroby, kde se dozví potřebné suroviny a postup výroby. Xanathar pak jde dál cestou výřetu exotických surovin po jednotlivých stupních předmětů, nebezpečnosti jejich strážců. Nutí tak postavy absolvovat výpravy, zabíjet monstra různých obtížností a počtů a tím získávat dílčí předměty. Opět nie o tom, jak formuli objevit svépomocí. JaD končēně hráčům přinesly

¹ <http://www.d20.cz/clanky/tipy-a-triky/nakup-a-prodej-magickych-predmetu-pro-jad.html>

rámecová pravidla pro magický výzkum. Je zde nová (oproti klasickým 5E) tabulka Očarování a magického výzkumu (str. 312). K výrobě v mezidobí přistupují JaD formou koláže a scén mezidobí, kdy pro výrobu i výzkum platí, že podle vzácnosti předmětu je nutné strávit určitý čas a počet scén mezidobí samotnou výrobou. Pokud náhodou nemáte formuli, pak Vám JaD sdělí informaci, že *Výzkum a tvorba lze spojit do jedné činnosti. V takovém případě vyžaduje činnost o dvě scén mezidobí více a může mít o polovinu vyšší náklady nebo trvat dvojnásobek uvedeného orientačního času (JaD str. 311)*. Hurá, máme informační základ, jdeme tvořit!

1.1 Nákup magické formule



K nákupu magické formule lze přistoupit stejně jako k nákupu jakéhokoli jiného magického předmětu. Původní PPJ (DMG) uvádějí, že *Formuli můžeš udělit místo kouzelného předmětu. Obvykle je napsaná v knize či na svitku a je o jeden stupeň vzácnější než předmět, který umožňuje postavě vytvořit. Například formule pro běžný kouzelný předmět je neobvyklá. Formule pro legendární předměty neexistují. Je-li tvorba kouzelných předmětů ve tvém světě běžná, tak formule má stejnou vzácnost jako předmět, který umožňuje postavě vyrobit. Formule pro běžné a neobvyklé předměty mohou být dokonce na prodej, každá za dvojnásobnou cenu, než je cena jejího kouzelného předmětu. (PPJ str.141).*

Abby tato činnost mohla být herně zajímavá, využil bych pro nákup formulí již vytvořená pravidla pro nákup magických předmětů (viz pozn. od čarou č.1). Článek obsahuje i ceník magických předmětů převzatý z komunitní tvorby³.

Díky těmto pravidlům je možné odhrát v mezidobí nákup magické formule podle následující tabulky (doporučuji prostudovat článek k nákupu, protože obsahuje rozšiřující pravidla, která by tento článek pouze kopíroval):

² <http://dnd5esrd.d20.cz/jeskyne-a-draci/8-hrani-hry.html#vyroba-tvorba-a-vyzkum>

³ <http://www.d20.cz/data/C/5511/Rozumne-ceny.pdf>

Tabulka kouzelných formulí ke koupi

Vzácnost	SO - Hod na hledání prodávce	Cena formule oproti magickému předmětu	Oprava k hodů na nákup*
Běžný	10	1x	Výhoda
Neobvyklý	15	2x	Bez modifikátoru
Vzácný	20	3x	Nevýhoda
Velmi vzácný	25	4x	Dvojitá nevýhoda*

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

Zde ponechám na každém Průvodci hrou (Př), zda bude posuzovat vzácnost magické formule podle původních 5E pravidel (tedy o stupeň vyšší), nebo v rámci svého světa ponechá vzácnost formulí na stejné úrovni a pouze znásobí cenu. Uvedené násobitelé hodnoty formule dávají samozřejmě smysl hlavně s upraveným komunitním ceníkem.

Pozn.5E: Pokud Vám nevyhovuje systém *JaD se Snahami a příležitostmi* pak můžete pouze spočítat cenu a prodej odehrát, jak jste zvyklí z klasických 5E.



1.2 Magický výzkum

Zde se dostáváme do oblasti zatím neprobádané, stejně nejisté, jako jsou výsledky magického bádání. Pokud bychom použili tabulku z JaD, pak bychom s drobnými modifikacemi mohli dostat následující:

Tabulka magického výzkumu

Stupeň / Vzácnost	Úroveň	Náklady na výzkum (násobitel ceny předmětu)	Životní styl	Čas	Počet Sezn	SO - Hod na výsledek výzkumu
0. / Běžný	1.	0,5x	Chudý	1 týden	1 Sezn	10
1.	1.	0,5x	Chudý	1 týden	1 Sezn	10
2. / Neobvyklý	3.	1x	Škromný	1 měsíc	2 Sezn	15
3.	5.	1x	Škromný	1 měsíc	2 Sezn	15
4. / Vzácný	7.	1,5x	Pohodový	3 měsíce	3 Sezn	20
5.	9.	1,5x	Pohodový	3 měsíce	3 Sezn	20
6. / Velmi vzácný	11.	2x	Zámožný	6 měsíců	4 Sezn	25
7.	13.	2x	Zámožný	6 měsíců	4 Sezn	25
8. / Legendární	15.	3x?	Šlechtický	1 rok	5 Sezn	30
9. / Artzfakt	17.	5x?	Šlechtický?	10 let?	6 sezn?	35?

Pozn. Uvedená SO vycházejí z Xanathara a PPJ, zejména z pravidel pro prodej a nákup magických předmětů. Pokud by SO ve vašem světě měla být jiná (vyšší pro málo magický svět, či nižší pro svět s dostupnou magií) nebojte se je vhodně upravit stejně jako vzácnost formulí / předmětů.

Pozn.5C: Pokud Vám nevyhovuje systém JaD můžete opět jako u prodeje prostě nechat postavu zaplatit herním časem, tedy ve stylu 5C, tedy 25 zl/ den na výzkum a zaplacením požadované ceny surovin. Pozor, zde to není polovina zde uváděné, z té se již v tabulce vychází, ale prostě výzkumník nechte zaplatit cenu (modifikátor x cena předmětu) z tabulky.

Trvání a náklady:

Zde se dostaneme poněkud do rozporu s úspornou formulací z JaD, kdy by pak výzkum Běžného předmětu bylo výhodnější provozovat samostatně, protože by šlo pouze o dvakrát jeden týden / jedna scéna a nikoli podle formulace v textu, která by poněkud neúplně připouštěla buď dvě scény navíc nebo (a?) dvojnásobek času (bez scény navíc?) a navýšení nákladů na výrobu o polovinu (tedy celkem na 0,75 % celkové ceny?), což je, dle mého názoru, nekonzistentní s výkladem klasických 5E.

V rámci zjednodušení bych v rámci mezidobí a hraní scén postupoval tak, že bych výzkum a výrobu zahrál postupně a počet hodů a náklady na výzkum a samotnou výrobu bych platil zvlášť a odděleně bych posuzoval i úspěchy.

Jak výzkum probíhá?

Nejllepší rada je, nenechte se omezit fantazií. Ať každý hráč, který má zájem zkoumat, bádát, medítovat a tvořit něco nového dostane příležitost sám určit, jakým způsobem bude postupovat a na jakou stránku svojí postavy chce vsadit výsledek. Je přeci možné k výsledku dojít tolika různými cestami. SO dle tabulky je orientační hodnota, která by v sobě měla spojit znalosti a profesi povolání s cítem a smyslem pro věc, která se do problému. Stejně tak náklady na výzkum mohou být suše podle pravidel tvořeny cenou ve zlatácích (nie proti tomuto přístupu, pokud není výzkum nosnou součástí vaší hry), ale mohou být taky tvořeny počtem životů obětovaných tvorů na oltáři toho, jenž formuli za jejich duše slíbil předat. Následující pravidla berte spíše jako inspiraci, než jako normativ. Více se pokusím v průběhu vysvětlit a rozvést na příkladech a alternativních (volitelných) pravidlech.

Předpoklady pro výzkum

Stejně jako při výrobě magických předmětů platí podmínka, že postava, která chce podnikat výzkum v oblasti výroby nějakého předmětu, musí ovládat příslušné řemeslo potřebné k výrobě, případně si najmout řemeslníka ochotného s ní na výzkumu pracovat a dále pak, pokud předmět vyžaduje seslání nějakého kouzla, musí být schopná toto kouzlo každý den výroby seslat (včetně zaplacení případných surovin).

Náklady a čas na výzkum

Pokud chce postava podniknout výzkum při tvorbě magického předmětu, pak musí podle tabulky magického výzkumu zaplatit požadovanou cenu. Tato cena v sobě zahrnuje jak náklady na potřebné suroviny a materiály potřebné k pokusům, tak k zabezpečení základní životní úrovně (skromně) po dobu výzkumu. Pohodový životní styl pak stojí pouze polovinu (tedy rozdíl mezi skromným a tímto životním stylem) po požadované období. Vyšší životní styly se dají dopočítat obdobným způsobem. Je potřeba vzít v potaz, že tyto životní styly jsou při výrobě pouze doporučeny pro standardní výzkum v laboratoři a přísun surovin, nieméně nemusí vždy odrážet potřebné podmínky pro všechny herní přístupy. Lze je nieméně i u jiných než alchymistických surovin pojmout jako výdaje ve srovnatelné výši pro obětiny v chrámu jinak asketických mnichů, či jako vzácné opiáty provázející tajemné druidské rituální obřady.

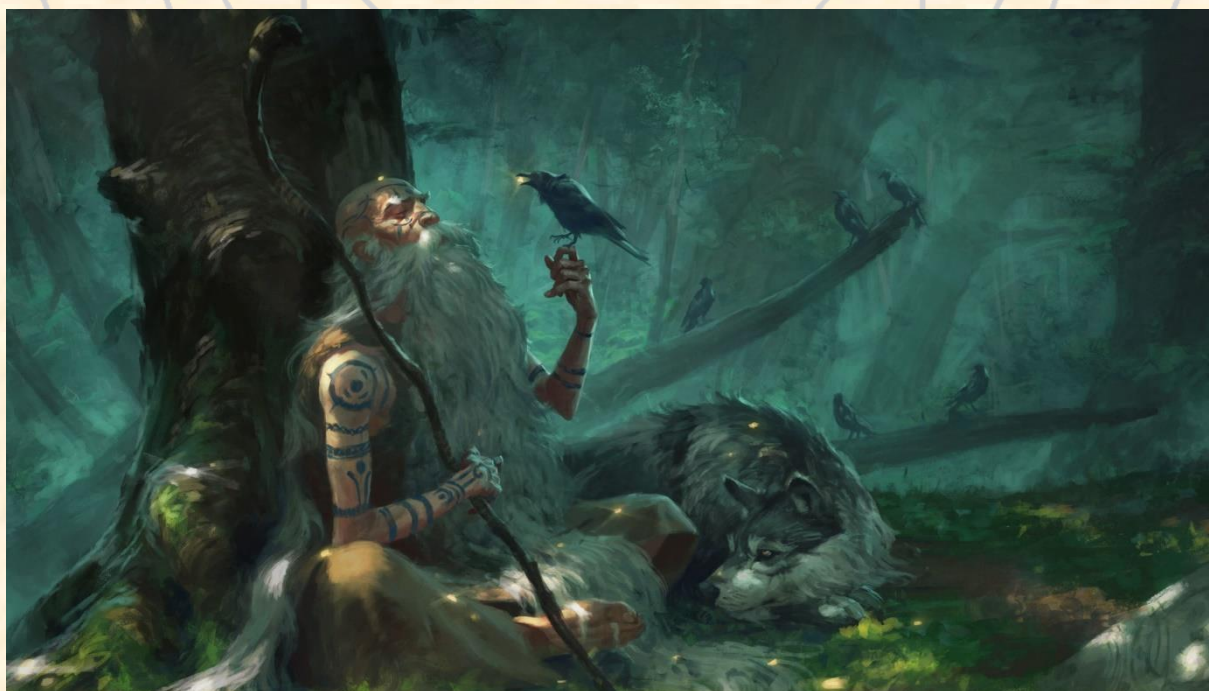
Časové trvání výzkumu označují sami tvůrci JaD jako orientační a je potřeba mít na paměti, že je možné výzkum i rozdělit do více mezidobí s možnými komplikacemi. Případně lze zbylou scénu mezidobí kombinovat s dobrodružstvími (třeba nalzení potřebného předmětu u konkrétní nestvůry ve stylu Xanathara apod.)⁴. Ve výsledku jde především o zábavnost hry.

⁴ <http://dnd5esrd.d20.cz/jeskyne-a-draci/8-hrani-hry.html#vyroba-tvorba-a-vyzkum>

Vyhodnocení výzkumu

Pokud bychom brali v úvahu standardní způsob výzkumu, pak bude ŠO nutně podle tabulky vyžadovat hod na znalostní dovednost příslušející bádajícímu povolání, zpravidla tedy Mystiku. Bádání vyžaduje značnou disciplínu a systematickost, proto by primární vlastností měla být Inteligence. Jak jsem psal v úvodu, je vhodné přistupovat k věci kreativně, takže stejně jako hod na Mystiku bude pro klerika vhodný hod na Náboženství a pro Druida hod na Přírodu. Důležité je nenechat se svazovat formalismem, takže pokud bude chtít hráč Černokněžníka házet na Přesvědčování spolu s Charismou a bude svému patronovi nabízet odpovídající oběť (a teď nemyslím zlato) a bude sehopen navrhnout a popsat využití této vlastnosti, pak není důvod nezahrát sežnu včetně vyhodnocení dle jeho návrhu.

Při opakovaných hodech, kdy výzkum vyžaduje více sežn mezidobí, je možné buď použít vlastnost stejnou a postupně odchrát jednotlivé sežny s hody, případně je možné zapojit i více dovedností. Příkladem může být alchymista, který nejprve použije znalost Mystiky ve spojitosti s Inteligencí pro tvorbu výzkumného postupu a v druhé sežně si hodí na ŠO pomocí své zdatnosti s Alchymistickou soupravou (surovinami) ve spojitosti s Obratností, což bude reprezentovat jeho snahu pomocí experimentů dojít k požadovanému výsledku.



Tabulka výsledku magického výzkumu

SO - Hod na výzkum	Výsledek výzkumu
Hůře jak -6 (včetně)	Magický výzkum se ubírá slepou cestou. Je potřeba začít od začátku s novými surovinami a novými sečny. Pokud začneš znovu stejný výzkum, získáš do začátku výhodu v hodů na první sečnu.
Do -5 (včetně)	Při magickém výzkumu se hodně nezdařila procedura a formule bude vyžadovat o třetinu vyšší cenu a o třetinu více času. Vyroběný předmět bude mít jednu výstřednost (dle tabulky v pravidlech pro PPJ str. 143) ⁵ .
Do -3 (včetně)	Při magickém výzkumu se dílčím způsobem nezdařila procedura a formule bude vyžadovat buď o čtvrtinu vyšší cenu, nebo o čtvrtinu více času (volba výzkumníka). Je 25 % šance, že vyroběný předmět bude mít jednu výstřednost (dle tabulky v pravidlech pro PPJ str. 143) ⁴ .
Od 0 do +4	Magický výzkum se zdařil v daném čase a za standartní cenu.
Více jak +5 (včetně)	Při magickém výzkumu se výtečně zdařila procedura a formule bude vyžadovat buď o čtvrtinu nižší cenu, nebo o čtvrtinu méně času (volba výzkumníka). Je 25 % šance, že vyroběný předmět bude mít jednu vedlejší vlastnost (dle tabulky v pravidlech pro PPJ str. 143) ⁴ .
Více jak +10 (včetně)	Hurá! Magický výzkum vyveholil v dokonalý výrobní postup. Formule bude vyžadovat o třetinu nižší cenu a o třetinu méně času. Je 50 % šance, že vyroběný předmět bude mít jednu vedlejší vlastnost (dle tabulky v pravidlech pro PPJ str. 143) ⁴ .

Pozn. Uvedené výsledky se dají interpretovat i pro náboženské obřady spojené s empatií a opiátů, kdy postava může veitěním se buď formuli výtečně pochopit, nebo se při jejím následném přepisu splést a stejně tak může patron černokněžníkovi jen tak pro zábavu dát lepší či naopak úmyslně horší formuli na základě jejich vzájemného vyjednávání.

Hody v následujících scénách:

Je logické, že pokud v tabule magického výzkumu požadujeme vyšší počet scén mezidobí, než jednu, pak může v průběhu výzkumu dojít k různým výsledkům v jednotlivých scénách. Nejjednodušší přístup by byl postupně vyhodnotit jednotlivé hody a aplikovat výsledek vždy na původní požadavek s následujícími omezeními (PTI může upravit dle vlastního uvážení):

- Cena výzkumu nemůže být nikdy víc než dvojnásobná, jinak se výzkum prostě nezdaří stejně jako v případě hodu horším než -6 SO.
- Cena výzkumu nemůže nikdy klesnout níže, než na polovinu původní předpokládané ceny.

⁵ <http://dnd5esrd.d20.cz/pruvodce-pana-jeskyne/7-kapitola.html#zvladni-schopnosti>

- Čas potřebný pro výzkum nemůže být nikdy více než dvojnásobný, jinak se výzkum prostě nezdaří stejně jako v případě hodu horším než -6 ŠO.
- Čas potřebný pro výzkum nemůže být nikdy méně než poloviční.
- Formulě nemůže ve výsledku způsobit při následné výrobě předmětu více než jednu výstřednost, nebo 50% na vedlejší vlastnost. Tyto efekty se dále nekumulují.

Pokud Vám to přijde vzhledem k delší povaze výzkumu vhodné, je možné rozpětí hodů navzájem započíst a eliminovat případné extrémy. Hod ŠO -3 se může vyrušit s hodem ŠO +6 a výsledkem bude standartní formulě (analogicky může hod ŠO +10 vyrušit předešlý tragický hod ŠO -5 apod.). Hod horší jak ŠO -6 však opravit nelze. Toto může například reprezentovat průběh scény mezidobí, kdy šikovný alchymista pomocí své zručnosti a praktičnosti dožene chybějící fragmenty z teoretického výzkumu pomocí kvalitně odvedených experimentů.

Pozn. Alternativně můžete použít pouze kumulaci úspěšných hodů. Tzn., že budete házet proti ŠO a nebudete brát v potaz případné neúspěchy a jejich negativní následky, ale budete po hráčích požadovat pouze nakumulování potřebného počtu úspěšných scén v průběhu mezidobí, kterých může být více a můžete je rozdělit mezi dobrodružstvími (taženími). Tento přerušovaný výzkum pak můžete alternativně zapojit do hry pomocí shánění vzácných ingrediencí po vzoru Xanathara, nebo můžete postavy (hráče) odměňovat za jejich hru bonusovými scénami a tím provázet aktivní část hry s mezidobím.

Komplikace (volitelné):

Problémy s magickým výzkumem způsobuje hlavně skutečnost, že zvláštní suroviny přitahují zloděje a podobné živly, kteří by formulí a výsledný předmět chtěli, ale neshodlají za něj zaplatit. Dále pak úřady se mohou zajímat o ty, kdo v jejich jurisdikci provozují prapodivné rituály a domáhat se vysvětlení. A někdo může chtít výzkum narušit proto, že neheč konkurenci, anebo může chtít pošpinit pověst postavy. Každá druhá scéna strávená magickým výzkumem znamená 10% riziko komplikace z tabulky Komplikace při magickém výzkumu (v klasických 5C každých pět týdnů). Totéž automaticky nastane při hodu 1 na ŠO při vyhodnocování výsledku.

k6	Komplikace
1	O výzkumu se dozvěděl cizí zloděj a pokusí se formulí ukrást.
2	Nepřítel postavy rozšíří fámy, že formulě je nebezpečná pro okolní obyvatel.
3	Nějaký kouzelník tvrdí, že formulě je opisem jeho vlastní, a žádá její vrácení.
4	Úřady chtějí ujištění o povaze magického výzkumu a jeho bezpečnosti.
5	Místní vládce požaduje poskytnutí formulě k vlastnímu použití.
6	Církev se doslechne o výzkumu a považuje ho za rouhačský rituál.



2 Tvorba magických předmětů

Jako základní předpoklad pro tvorbu čehokoli v této kapitole předpokládám, že tvůrce má k dispozici formuli k výrobě požadovaného předmětu (viz. Předchozí kapitola v tomto článku).

JaD oproti klasickým 5E pravidlům (včetně modifikací z Xanathara) přistupují k tvorbě magických předmětů opět pomocí scén v mezidobí⁶.

Pozn. 5E: Pokud nechečete řešit scény mezidobí v JaD a vyhovuje Vám klasický 5E přístup, pak prostě cenu předmětu z ceníku vydělte 25zl a dostanete počet dní potřebných pro výrobu. Polovinu ceny předmětu pak musí tvůrce zaplatit v surovinách spotřebovaných při výrobě. V Xanatharovi je sice jiný cenový přepočít na týdně, ale ten pouze upravuje stejnou mechaniku na Xanatharem danou fixní cenou podle vzácnosti předmětů, kterou zde nepoužívám. Z Xanathara naopak pro zpestření můžete využít pravidlo o vzácných surovinách⁵ a dále komplikace při výrobě⁹.

2.1 Tvorba svitků a lěktvarů

Předpokladem pro tvorbu léčivých lěktvarů je zdatnost s Bylinkářskou soupravou a pro tvorbu ostatních lěktvarů a svitků se podle Xanathara požaduje zdatnost v dovednosti Mystika. Zde bych volitelně upravil na základě postavy, která předmět tvoří, tedy i třeba Náboženství nebo Příroda, popřípadě zdatnost s Alchymistickou soupravou (surovinami). V následující tabulce jsem vypustil sloupce náklady, který opět vychází jako polovina ceny předmětu z Ceníku rozumných předmětů a doplnil jsem SO na

⁶ <http://dnd5esrd.d20.cz/jeskyne-a-draci/8-hrani-hry.html#vyroba-tvorba-a-vyzkum>

⁷ <http://www.d20.cz/data/C/5511/Rozumne-ceny.pdf>

⁸ <http://dnd5esrd.d20.cz/xanathar/kapitola-2.html#ukazkove-cinnosti-v-mezidobi>

⁹ <http://dnd5esrd.d20.cz/xanathar/kapitola-2.html#komplikace-vyroby>

výsledek výroby, k jehož zdoání je možné použít výše v tomto odstavci zmíněné dovednosti. Aplikace opět závisí zejména na kreativitě hráče a jím navrženém postupu (pokud hráč kreativní není, pak normativně Bylinkářství + Int, nebo Mysterika +Int). Výsledky tvorby a možné interpretace hodů budou následovat v podkapitole 2.3.

Tabulka výroby Svítků a Lektvarů¹⁰

Stupeň / Vzácnost	Úroveň	Životní styl	Čas	Počet scén	SO - hod na výrobu
0. / Běžný	1.	Chudý	1 den	1 Scéna	10
1.	1.	Chudý	1 den	1 Scéna	10
2. / Neobvyklý	3.	Skromný	1 týden	1 Scéna	15
3.	5.	Skromný	1 týden	1 Scéna	15
4. / Vzácný	7.	Skromný	1 měsíc	2 Scény	20
5.	9.	Skromný	1 měsíc	2 Scény	20
6. / Velmi vzácný	11.	Pohodový	2 měsíce	2 Scény	25
7.	13.	Pohodový	2 měsíce	2 Scény	25
8. / Legendární	15.	Pohodový	3 měsíce	3 Scény	30
9.	17.	Zámožný	3 měsíce?	3 Scény?	30?



¹⁰ <http://dnd5esrd.d20.cz/jeskyne-a-draci/8-hrani-hry.html#tabulka-vyroby-svitku-a-lektvaru>

2.2 Tvorba magických předmětů a divů

Samotná tvorba magických předmětů předpokládá zdatnost s potřebnými pomůckami. Zde je tabulka s příklady z Xanatahara doplněná o pár dalších příkladů pomůcek. Pokud se tvůrce pokouší vyrobít předmět, ke kterému nemá potřebnou řemeslnou zdatnost, může si stejně jako při výzkumu na tuto práci najít odpovídajícího řemeslníka za patřičnou mzdu.

Tabulka potřebných zdatností

Zdatnost	Předměty
Bylinkářská souprava	Protijedy, léčivé lžtkvary
Koželužnické pomůcky	Kožený zbroje
Kovářské nástroje	Kovový zbroje, zbraně
Řezbářské náčiní	Holze, luky, šípy
Ševcovské náčiní	Boty
Šperkařské nástroje, Klenotnické náčiní	Prstěny, náhrdelníky, amulety
Tkalcovské náčiní	Pláště, oděvy

Tvorba magického předmětu, či chcete-li divu, pak probíhá opět pomocí sečen mezidobí, obdobně jako magický výzkum. K použité zdatnosti pět radím využít co nejvíce fantazii a nenechat se vsazovat konvencemi. Klasikou je samozřejmě hod na Mystiku + Intelligenci. Nieméně nevidím překážku povolit kreativnímu hráči nábožensky založeného chrámového rytíře či klerika nábožný rituál žehnutí výrobě svatého relikvie pomocí pústu, obětin a hodů na Náboženství, či Empatii ve spojení s Moudrostí. Stejně tak vidím prostor pro dohánění chybějících znalostí v Mystice prostřednictvím druhého hodu na zdatnost s odpovídající řemeslnou soupravou ve spojení s Obratností nebo Sílou např. u kování zbraní či výroby šperků. Jak je zmiňováno v klasických 5C pravidlech i v JaD, pokud tvůrce vyrobí předmět, který vyžaduje seslání kouzla, je povinen ho mít připravené, musí ho být schopen seslat a musí tak učinit každý den výroby včetně zaplacení případných surovinových složek kouzla.

V následující tabulce naleznete můj návrh ŠO pro výrobu jednotlivých typů předmětů. Jde opět o upravenou tabulku z JaD, kdy náklady, které tvůrce v původní rovině hradí v poloviční výši ceny předmětu, byh opět převzal z komunitního ceníku Rozumné ceny magických předmětů již zmiňovaného dříve v textu. Výsledky tvorby a možné interpretace hodů ovlivňující čas a cenu výroby budou následovat v podkapitole 2.3.

Tabulka očarovávání a výroby předmětů

Vzácnost	Úroveň	Životní styl	Čas	Počet Sezn	SO - Hod na výrobu
Běžný	1.	Chudý	1 týden	1 Sezn	10
Neobvyklý	3.	Škromný	1 měsíc	2 Sezn	15
Vzácný	7.	Pohodový	3 měsíce	3 Sezn	20
Velmi vzácný	11.	Zámožný	6 měsíců	4 Sezn	25
Legendární	15.	Šlechtický	1 rok	5 Sezn	30
Artefakt	17.	Šlechtický?	10 let?	6 Sezn?	35?



2.3 Výsledky tvorby magických předmětů a divů

Stejně jako u výzkumu je potřeba vyhodnotit scény mezidobí a výsledek porovnat s tabulkou níže. Základní cena výroby je, pro připomenutí, polovinou ceny pořizovací.

Tabulka výsledku očarovávání a výroby předmětů

SO - Hod na tvorbu	Výsledek tvorby
Hůře jak -6 (včetně)	Tvorba předmětu selhala, vzniklo cosi nepoužitelného. Je potřeba začít od začátku s novými surovinami a novými scénami. Pokud začneš znovu stejný typ výroby, získáš do začátku výhodu v hodů na první scéně.
Do -5 (včetně)	Při tvorbě se nepodařilo dodržet formuli a tvorba bude vyžadovat o třetinu vyšší cenu a o třetinu více času. Vyroběný předmět bude mít jednu výstřednost (dle tabulky v pravidlech pro PPI str. 143, netýká se jednorázových předmětů) ¹¹ .
Do -3 (včetně)	Při tvorbě se důležitým způsobem nezdařila procedura a dokončení předmětu bude vyžadovat buď o čtvrtinu vyšší cenu, nebo o čtvrtinu více času (volba výzkumníka). Je 25 % šance, že vyroběný předmět bude mít jednu výstřednost (dle tabulky v pravidlech pro PPI str. 143, netýká se jednorázových předmětů) ¹² .
Od 0 do +4	Tvorba magického předmětu proběhla podle formule v daném čase a za standardní cenu.
Více jak +5 (včetně)	Výroba magického předmětu jde nad očekávání plynule, tvorba bude vyžadovat buď o čtvrtinu nižší cenu, nebo o čtvrtinu méně času (volba výzkumníka). Je 25 % šance, že vyroběný předmět bude mít jednu vzdlejší vlastnost (dle tabulky v pravidlech pro PPI str. 143, netýká se jednorázových předmětů) ¹² .
Více jak +10 (včetně)	Opus magnum! Dokonalá práce bude vyžadovat o třetinu nižší cenu a o třetinu méně času. Je 50 % šance, že vyroběný předmět bude mít jednu vzdlejší vlastnost (dle tabulky v pravidlech pro PPI str. 143, netýká se jednorázových předmětů) ¹² .

Hody v následujících scénách:

Je opět, stejně jako u výzkumu logické, že pokud v tabulkách výroby požadujeme vyšší počet scén mezidobí, než jednu, pak může v průběhu výzkumu dojít k různým výsledkům v jednotlivých scénách. Nejjednodušší přístup by byl postupně vyhodnotit jednotlivé

¹¹ <http://dnd5esrd.d20.cz/pruvodce-pana-jeskyne/7-kapitola.html#zvlastni-schopnosti>

hody a aplikovat výsledek vždy na původní požadavek s následujícími omezeními (DH může upravit dle vlastního uvážení):

- Cena tvorby nemůže být nikdy více než dvojnásobná, jinak se tvorba prostě nezdaří stejně jako v případě hodu horším než -6 ŠO.
- Cena tvorby nemůže nikdy klesnout níže, než na polovinu původní předpokládané ceny.
- Čas potřebný pro tvorbu nemůže být nikdy více než dvojnásobný, jinak se tvorba prostě nezdaří stejně jako v případě hodu horším než -6 ŠO.
- Čas potřebný pro tvorbu nemůže být nikdy menší, než poloviční.
- Při tvorbě nemůže ve výsledku dojít ke kumulaci více než jedné výstřednosti, nebo hodu vyššímu, než 50% na vedlejší vlastnost. Tyto efekty se dále nekumulují. Výjimkou je kumulace s výsledky pocházejícími z formule, kdy tedy v zásadě může dojít až ke dvěma výstřednima, nebo dvěma vedlejšími vlastnostem u jednoho předmětu.

¶ Opět jako u výzkumu, pokud Vám to přijde vzhledem k delší povaze tvorby vhodné, je možné rozpětí hodů navzájem započíst a eliminovat případné extrémy. Hod ŠO -5 se může vyrušit s hodem ŠO +6 a výsledkem bude standardní předmět (analogicky může hod ŠO +10 vyrušit předehozí tragický hod ŠO -5 apod.). Hod horší jak ŠO -6 však opravit nelze. Toto může například reprezentovat průběh sečny mezidobí, kdy šikovný alchymista pomocí své zručnosti a praktičnosti dožene chybějící fragmenty z aplikace teoretické formule pomocí kvalitně odvedené práce s náradím.

Pozn. Alternativně můžete použít pouze kumulaci úspěšných hodů. Tzn., že budete házet proti ŠO a nebudete brát v potaz případné neúspěchy a jejich negativní následky, ale budete po hráčích požadovat pouze nakumulování potřebného počtu úspěšných sečn v průběhu mezidobí, kterých může být více a můžete je rozdělit mezi dobrodružstvími (taženími). Tato přerušovanou výrobu pak můžete alternativně zapojit do hry pomocí shánění vzácných ingrediencí po vzoru Xanathara, nebo můžete postavy (hráče) odměňovat za jejich hru bonusovými sečnami a tím provázete aktivní část hry s mezidobím.

Komplikace (volitelně)¹²:

Problémy s tvorbou magických předmětů způsobuje hlavně skutečnost, že zvláštní suroviny přitahují zloděje a podobné živly, kteří by výsledný předmět chtěli, ale nehodlají za něj zaplatit. Dále pak úřady se mohou zajímat o ty, kdo v jejich jurisdikci provozují prapodivné rituály a domáhat se vysvětlení. ¶ Někdo může chtít výrobu narušit proto, že nečehe konkurenci, anebo může chtít pošpinit pověst postavy. Každá druhá sečna strávená magickým výzkumem znamená 10% riziko komplikace z tabulky Komplikace při magickém výzkumu (v klasických 5C každých pět týdnů). Totéž automaticky nastane při hodu 1 na ŠO při vyhodnocování výsledku.

¹² <http://dnd5esrd.d20.cz/xanathar/kapitola-2.html#komplikace-vyroby>

k6	Komplikace
1	Rozšířily se zvěsti, že postava pracuje na něčem nebezpečném, co může komunitu ohrozit.
2	Postavě jsou ukradeny výrobní pomůcky a musí si koupit nové.
3	Místního kouzelníka velmi zajímá, na čem postava pracuje, a chce ji při práci sledovat.
4	Moený šlechtic nabídne za předmět vysokou cenu a nezajímá ho, že nemusí být na prodej.
5	Trpasličí rod obviní postavu, že při výrobě předmětu používá jejich tajné znalosti.
6	Konkurence postavy šíří zprávy o tom, že předmět je odbytý a nebude fungovat pořádně.

3 Závěr:

Nechte hráče být kreativní a nepovažujte Mezidobí za něco otravného, co Vás zdržuje od hry samotné. Na druhou stranu se nemusíte nechat „uvrtať“ do řešení typu: „Já chci vyrobit něco hrozně hustého a ty mi Průvodce hrou řekni, co by to mohlo být a jak to mám podle pravidel, která nehej číst, udělat!“. Postava (hráč), kterou necháte vyrobit vlastní věc, si jí bude pravděpodobně mnohem více považovat. Berte Mezidobí jako integrální součást hry, snažte se ji provázat s životním příběhem postav, s tažením, a uvidíte, že se to vyplácí.

