

DELVEON

# Obsah

Úvod.....	3	Smrť.....	13
Čo je Delveon?.....	3	Božstvá a viera.....	13
Čo k hre potrebujem?.....	3	Modlitba.....	13
Na čo počas hry dbať.....	3	Zlepšovanie.....	13
Hráči nie sú postavy.....	3	Väzby.....	13
Ako čítať túto príručku.....	3	Dungeon Master.....	14
Príhodné pripomienky.....	3	Príprava.....	15
Hrdina.....	4	Hrozby.....	15
Postava.....	5	Impulz.....	15
Atribúty.....	5	Znamenie.....	15
Stavy.....	5	Prepájanie hrozieb.....	15
Schopnosti.....	5	Používanie znamení.....	15
Triedy.....	6	Páky.....	16
Bard.....	6	Kedy použiť páku.....	16
Druid.....	6	Výnimočná príležitosť.....	16
Zlodej.....	7	Lahké a ťažké páky.....	16
Tulák.....	7	Tempo a napätie.....	16
Bojovník.....	8	Zoznam pák.....	16
Paladín.....	8	Cudzie postavy.....	17
Klerik.....	9	Veľkosť.....	17
Kúzelník.....	9	Nebezpečnosť.....	17
Predmety.....	10	Danosti.....	17
Improvizované predmety.....	10	Fyzické.....	18
Zbrane.....	10	Charakterové.....	18
Munícia.....	10	Organizačné.....	18
Vzdialenosti.....	10	Hĺbka.....	18
Zbroj.....	10	Presila.....	18
Zásoby.....	10	Putovanie.....	18
Výbava.....	11	Meniace sa stavy.....	19
Inventár.....	11	Vybavenie a cenník.....	19
Naloženie.....	11	Zjednávanie.....	19
Skúšky.....	11	Zákerné zbrane.....	19
Vyhodnotenie skúšky.....	11	Zbrane na blízko.....	19
Pomoc a spolupráca.....	11	Zbrane na diaľku.....	19
Mágia.....	11	Odev, zbroj a štíty.....	19
Limity kúziel.....	12	Výbava dobrodruha.....	20
Spotreba many.....	12	Pozemky a nehnuteľnosti.....	20
Spoločné kúzlenie.....	12	Šperky a cennosti.....	20
Liečenie a oddych.....	12	Kontajnery.....	20
Prvá pomoc.....	12	Transport.....	20
Krátky oddych.....	12	Služby.....	20
Dlhý oddych.....	12		

Autor: Marek J. Kolcun  
Verzia: 0.7.2  
Rok vydania: Október 2017  
Kontakt: [marek.kolcun@gmail.com](mailto:marek.kolcun@gmail.com)  
<http://jocho.sk>

Hra na hrdinov Delveon je chránená licenciou Creative Commons 4.0.

Táto hra bola inšpirovaná hrami ako Dungeons & Dragons, Dungeon World a mnohými ďalšími, vďaka ktorým môžu hráči už vyše tridsať rokov prežiť viac životov než len ten svoj.

Ak túto príručku niekto nájde, prosím skúste si hru zahrať a napísať mi dojmy, názory, otázky a pripomienky. Niet nad odozvu hráčov. Ďakujem.

# Úvod

Vitaj, dobrodruh! Rozhodol si sa spolu s priateľmi vykročiť do neprebádaného sveta plného nebezpečenstiev, silných zážitkov a dobrodružstiev. Spoločne sa pokúsite tvoriť príbeh, v ktorom hlavnú úlohu budú zohrávať hrdinovia a hrdinky pod vašim velením.

## Čo je Delveon?

Delveon je hra na hrdinov s dôrazom na príbeh. Hráči v rolách svojich hrdinov prekonávajú prekážky, ktoré im do cesty kladie hráč zvaný Dungeon Master (DM) a opisom svojich aktivít spoločne posúvajú príbeh vpred.

Hra samotná pripomína improvizované divadlo. Hráči sedia spravidla okolo stola, opisujú udalosti, ktoré sa v príbehu dejú, pričom sa snažia držať charakteristík svojich postáv. Otázne a sporné situácie sa však neriešia iba rozprávaním, ale sadou mechaník, ktoré sú obsiahnuté práve v tejto príručke.

## Čo k hre potrebujem?

K hre budeš potrebovať niekoľko kamarátov, z ktorých jeden prevezme úlohu Dungeon Mastera a ostatní budú hrať za hrdinov.

Potom budete všetci potrebovať niekoľko klasických šesťstenných kociek (ideálne dve pre každého hráča), ceruzky, gumu, notes, denníky postáv, fantáziu a chuť sa hrať.

Hra trvá niekoľko hodín. Nájdite si preto miesto, kde nebudete veľmi rušení a zásobte sa nápojmi a jedlom. Hrať sa na hrdinov vie byť dosť vyčerpávajúce.

## Na čo počas hry dbať

Táto hra je o emóciách, ktoré počas príbehu určite vyplávajú na povrch. Nikdy nezabúdaj, že je to iba hra – ak sa niekto začne cítiť nepríjemne, dotknuto či nahnevane, zastavte

hru a vyriešte prípadné problémy mimo príbeh. Neprenášajte osobné konflikty do hry.

## Hráči nie sú postavy

Hra sa odohráva v dvoch rovinách - vo fiktívnej rovine, kde sa odohráva celý príbeh, a hernej rovine, ktorá zahŕňa všetky mechaniky a komunikácia medzi vami mimo hru.

Z toho dôvodu sa pokúste rozlišovať, čo zaznie v príbehovej rovine a čo v hernej – hra je koncipovaná tak, že hráči zväčša nevedia čo ich v príbehu čaká, avšak ak už k tomu dôjde, udržiavajte si nad situáciou nadhľad.

## Ako čítať túto príručku

Táto príručka je rozdelená na dva celky. Ak chceš hrať za postavu, stačí ti prečítať prvú časť venovanú tvorbe hrdinu a pravidlám, ako vieš prostredníctvom neho ovplyvňovať príbeh, ktorý budete hrať.

Hráčovi, ktorý sa rozhodne prevziať na seba úlohu Dungeon Mastera, je venovaná druhá časť príručky. V nej je obsiahnuté všetko, čo potrebuje vedieť pre správu dobrodružstva, vytváranie postáv a tvorov, ktoré hrdinovia stretnú a mnoho iných vecí.

## Príhodné pripomienky

Ak sa v texte objavuje mechanika, ktorá je vysvetlená až o čosi neskôr, je napísaná **tučným písmom**.

Kocky v texte sú označované skratkou **d6**. Jedna kocka je **1d6**, dve kocky sú **2d6**.

*Príklady sú písané sivou kurzívou.*

**Dôležité pravidlá sa nachádzajú v rámečku.**

# Hrdina

## Obsah

Hrdina.....	4	Zásoby.....	10
Postava.....	5	Výbava.....	11
Atribúty.....	5	Inventár.....	11
Stavy.....	5	Naloženie.....	11
Schopnosti.....	5	Skúšky.....	11
Triedy.....	6	Vyhodnotenie skúšky.....	11
Bard.....	6	Pomoc a spolupráca.....	11
Druid.....	6	Mágia.....	11
Zlodej.....	7	Limity kúziel.....	12
Tulák.....	7	Spotreba many.....	12
Bojovník.....	8	Spoločné kúzlenie.....	12
Paladín.....	8	Liečenie a oddych.....	12
Klerik.....	9	Prvá pomoc.....	12
Kúzelník.....	9	Krátky oddych.....	12
Predmety.....	10	Dlhý oddych.....	12
Improvizované predmety.....	10	Smrť.....	13
Zbrane.....	10	Božstvá a viera.....	13
Munícia.....	10	Modlitba.....	13
Vzdialenosti.....	10	Zlepšovanie.....	13
Zbroj.....	10	Väzby.....	13

# Postava

Vďaka hrdinovi, ktorého si vytvoríš, sa budeš môcť stretnúť s obávanými nepriateľmi, ale aj riešiť tajomné záhady, prekonávať záľudné pasce a riešiť problémy, ktoré trápia ľudí po celom svete, či už nezištne, alebo za úplatu.

Tvorba postavy sa skladá z týchto častí:

- rozdelenie bodov do atribútov
- výber triedy
- meno a pozadie
- výber výbavy
- určenie väzieb

Prejdeme všetkými bodmi a vysvetlíme si súvislosti medzi nimi tak, aby si na konci tejto časti príručky vedel vytvoriť vlastného hrdinu.

## Atribúty

Atribúty odzrkadľujú, ako je hrdina fyzicky zdatný, obratný, rýchly, všímavý, vzdelaný a ako vplýva na ostatných ľudí.

**Každý atribút má rozsah -3 až +3 body.**

Za každý kladný bod v jednom atribúte musíš odobrať jeden bod z iného tak, aby bol celkový súčet bodov nulový.

atribút	skratka	príklad uplatnenia
Sila	STR	znášanie záťaže, ničenie, dvíhanie, držanie, ohýbanie
Obratnosť	DEX	rýchlosť, presnosť, šikovnosť, mierenie, akrobacia
Charizma	CHA	vyjednávanie, zastráňovanie, podvádzanie, presvedčanie
Vedomosť	KNW	získovanie, všímavosť, úroveň vedomostí, vidiecky rozum

Rozdelenie bodov do týchto atribútov predurčuje tvojej postave úroveň zdravia a množstvo magickej energie, ktorou oplýva.

Zdravie	HP	=	10 + STR + DEX
Mana	MP	=	10 + CHA + KNW

Body v atribútoch možno rozdeliť napríklad takto:

STR	DEX	CHA	KNW	=	HP	MP
3	-1	0	-2	=	12	8
-1	2	-2	1	=	11	9
0	0	0	0	=	10	10
-2	1	-2	3	=	9	11

## Stavy

Každá postava sa čas od času dostane do stavu, ktorý jej môže pomáhať alebo prekážať v činnostiach.

Stavy postava získava alebo stráca v dôsledku **skúšok**, alebo keď úspešne použije predmet, ktorý môže nejaký stav vyvolať. Stav sa vždy viaže k atribútu.

Bonus a postih za stav musíš prirábať vždy, keď tvoja postava používa zodpovedajúci atribút. Každý stav vplýva iba na svoj atribút.

atribút	príklady stavov
STR	slabý, chorý, preťažený
DEX	roztrasený, vyčerpaný, spútaný
CHA	vystrašený, naštvaný, omámený
KNW	zmätený, otrasený, opitý

**Jeden stav odoberá alebo pridáva práve jeden bod.**

Ak by sa stalo, že postava by mala získať ten istý stav znova, priradiť ho inému atribútu. Keď sa však stane, že má postava tento stav už pri všetkých atribútoch, podľa jeho povahy zvýši alebo zníži postave zdravie o 1.

*Jed postavu prv oslabuje, až potom zraňuje.*

## Schopnosti

Schopnosti umožňujú postavám prevádzať istý okruh činností lepšie ako ostatným.

**Schopnosť zvyšuje šancu na zdolanie skúšky o hodnotu jej úrovne.**

Každá schopnosť začína na prvej úrovni. Počas hry je možné zlepšovaním postavy zvýšiť úroveň schopnosti až na hodnotu 3.

## Triedy

Sada špecifických schopností vytvára triedu. Výberom triedy pre svoju postavu tak získaš ihneď celú sadu schopností, ktoré jej budú nápomocné.

## Bard

### O miestach a ľuďoch

Poznáš veľa ľudí a bol si, alebo si aspoň počul o mnohých miestach na svete. Keď začuješ nejaké meno alebo názov miesta, možno ti niečo hovorí.

### Sila slova a hudby

Slovnými obratmi a vhodnou melódiou vieš ovplyvniť hocikakého počujúceho tvora. Cieľ na krátku dobu získa jeden pozitívny alebo negatívny stav k atribútu, ktorý si vyberieš.

## Umelec

Vďaka životu v umeleckých kruhoch vieš napodobniť rôzne zvuky, ale dokážeš zahrat' aj výrazy i správanie ľudí a bytostí.

## Improvizácia

Úspech barda spočíva v schopnosti reagovať na nečakané situácie. Dokážeš vymýšľať a tvoriť za pochodu a takisto šikovne používať improvizované predmety.

## Druid

### Znalosť rastlín

Dlhodobý pobyt v prírode strávený štúdiom rastlín, bylín a stromov z teba robí experta na flóru.

### Liečenie zranení a chorôb

So správnymi nástrojmi sa z teba stáva odborník na liečenie najrôznejších zranení a chorôb, od drobností po vážne prípady.

### Jedy a elixíry

Štúdiom prírody si získal bohaté vedomosti o účinkoch častí rastlín a živočíchov. Dokážeš namiešať jedy a elixíry podľa potreby a na základe príznakov sa vieš dopátrať k zdroju otravy.

### Premena na zviera

Dokážeš zmeniť svoj zovňajšok do podoby zvierat'a, ktoré sa veľkosťou líši od teba najviac o 1 stupeň (viď tabuľka). Premenu na vybrané zviera si cvičíš pri **dlhom oddychu**.

Premenou získaš **danosti**, ktorými toto zviera disponuje. Všetky hodnoty atribútov ti však ostávajú nezmenené aj po premene.

Pred zmenou do zvieracej podoby si hod':

- 12+** Zmeniš sa bez akýchkoľvek následkov.  
Po návrate do ľudskej podoby získaš
- 8-11** jeden negatívny stav pretrvávajúci do najbližšieho dlhého oddychu.
- 7-** Premena na zviera sa ti nepodarí.

## Zlodej

### Nenápadnosť

Vieš sa pohybovať potichu, splynúť s davom a využívať tieň alebo prípadný rozruch na to, aby si sa dokonale vytratil.

### Akrobacia

Prekonávanie nedostupných miest, ale aj častý únik v prípade nebezpečenstva z teba urobili schopného akrobata, ktorého nezastavia prekážky na ceste, jamy ani kolmé steny.

### Pasce a zámky

Žiaden typ zámku pred tebou so správnym náčiním nie je v bezpečí. Dokážeš objaviť schované pasce, zistiť ako fungujú a bezpečne ich zneškodniť.

### Boj zákernými zbraňami

Keď je treba, vieš sa aj ochrániť. Tvojou špecialitou sú zákerné zbrane; tie dokážu spôsobiť nepríjemné rany, ktoré sa dlho hoja, obzvlášť bolia alebo zanechajú na tele viditeľné stopy.

## Tulák

### Hľadanie stôp a lov

Poznáš taktiky, ktoré platia pri love zvierat, bez problému rozoznávaš ich stopy aj v nepriaznivom teréne a neujdú ti ani drobné detaily v okolí.

### Boj zbraňami na diaľku

Bezpečne je tam, kam na teba nepriateľ nedosiahne. Vieš zručne narábať s akoukoľvek zbraňou na diaľku.

### Zvierací spoločník

Smieš si zvoliť jedného zvieracieho súputníka. Ten ti rozumie a poslúcha ťa, no dorozumieva sa s tebou iba v rámci svojich možností.

Spoločníka smieš kedykoľvek prepustiť a počas dlhého oddychu nadviazať puto s iným. Naraz však smieš mať iba jedného spoločníka.

Ak prikážeš spoločníkovi urobiť niečo, čo je proti jeho prirodzenosti, hoď si **2d6 + CHA + úroveň schopnosti**:

**12+** Spoločník ťa poslúchne na slovo.

**8-11** Splní tvoj príkaz, ale nie presne tak, ako si chcel.

**7-** Neposlúchne ťa a vaše puto sa pretrhne.

Prvá úroveň ti umožňuje mať spoločníka do veľkosti kolien, druhá do veľkosti pása a tretia do veľkosti človeka.

### Znalosť zvierat

Vďaka pozorovaniu tvorov poznáš zvyklosti mnohých zvierat. Rozpoznáš, kedy čo chcú, ako sa cítia a čo ich trápi.

## Bojovník

### Znalosť zbraní

Časy strávené štúdiom bojových techník z teba urobili experta na zbrane. Vždy si vyberieš tú najvhodnejšiu a rozoznáš zbraň podľa typu zranenia či zárezov a stôp, ktoré zanechá.

### Húževnatosť

Početné zranenia utržené na bojisku ťa zocelili. Na zranenie, ktoré očakávaš, sa dokážeš pripraviť a zredukovať jeho účinok o body rovné úrovni tejto schopnosti.

### Boj zbraňami na blízko

Experta na zbrane z teba nerobí iba teória. Dokážeš zručne narábať s akoukoľvek štandardnou zbraňou na blízko.

### Odhad protivníka

Krátkym pohľadom dokážeš nájsť slabiny v spôsobe boja akéhokoľvek tvora, ktorého vidíš bojovať.

Pri úspechu získaš bonus k všetkým akciám proti protivníkovi.

## Paladín

### Úhlavný nepriateľ

Počas modlitby (oddychu) vieš určiť svojho úhlavného nepriateľa alebo skupinu a požiadať svoje božstvo o pomoc v boji proti nemu. Ak sa do najbližšieho dlhého oddychu stretnete v boji, budeš bojovať efektívnejšie.

### Boží hnev

Manu (predstavujúcu božiu priazeň) vieš sústrediť do útoku proti nepriateľom. Tvoj útok tak spôsobí o 1 vyššie zranenie za každý utratený bod many.

Pri každom útoku smieš minúť manu maximálne vo výške úrovne tejto schopnosti.

Božiu priazeň si obnovuješ počas modlitieb.

### Martýr

Keď sa riadiš kázaním svojho božstva, aj za cenu trestu či iného nebezpečenstva, viera ti dáva silu pokračovať.

### Vodcovstvo

Cieľavedomosť a vytrvalosť z teba robia rodeného vodcu. Keď riešite ďalší postup, dožaduješ sa odpovedí alebo preberáš zodpovednosť za skupinu, vystupuješ ako autorita.



## Klerik

### Okultizmus

Máš vedomosti o priebehu mnohých rituálov, povolených aj zakázaných. Keď zbadáš znaky nedávneho vyvolávania, vieš odhadnúť, o čo okultistom išlo.

### Proroctvo

Pred ľubovoľnou zamýšľanou akciou vieš nahliadnúť krátko do budúcnosti. Oznám proročovanie, potom hod' kockami. Ak sa udalosti nebudú vyvíjať želaným smerom, môžeš sa rozhodnúť vykonať inú akciu.

Počet nahliadnutí do budúcnosti medzi dlhými oddychmi je rovný úrovni tejto schopnosti.

### Kliatby a požehnania

V mene svojho božstva dokážeš zosielať kliatby a požehnania na živé aj neživé bytosti. Všetky kliatby a požehnania však musia podliehať učeniu alebo smerovaniu tvojho božstva.

Kliatbou alebo požehnaním udelíš jednej bytosti stav podľa svojho výberu. Účinky pomínú na druhý deň.

### Pod božou ochranou

Manou (predstavujúcou božiu priazeň) smieš kompenzovať každé utržené zranenie najviac do výšky úrovne tejto schopnosti.

Božiu priazeň si obnovuješ počas modlitieb.

## Kúzelník

### Chladná hlava

Duchaprítomnosť a rozvaha aj za sťažených podmienok sú potrebné pre úspešné zosielanie kúziel, preto je chladná hlava tvojou doménou.

### Cit a znalosť mágie

Vďaka zvýšenému citu dokážeš vycítiť prítomnosť niečoho nadprirodzeného, či už je to magická pasca, kúzlo alebo bytosť.

Znalosť mágie ti umožňuje vedome používať svoju manu a formovať ju do podoby kúziel.

Rozsah vplyvu mágie je obmedzený úrovňou. Viac sa dozvieš v časti **Mágia**.

### Zaklínanie

Vieš uložiť magickú silu do predmetov. Pri zaklínaní určí kúzlo, ktoré vložíš do predmetu a spôsob, ktorým sa kúzlo spustí.

Očarovaný predmet vysáva manu zo svojho nositeľa. Akonáhle jej nemáš dostatok, kúzlo zakliate v predmete nemôžeš zoslať.

Zaklínanie čosi trvá, a preto je možné ho prevádzať iba počas oddychov a pred obnovou zdravia a many.

### Rituál

Prevedením tebe vlastnému rituálu vieš každú hodinu presunúť účinok akéhokoľvek stavu z jedného atribútu na druhý.

Ako kúzelník dokážeš navyše pozitívny stav premeniť na 1 bod many. Môžeš tak navýšiť množstvo svojej many aj nad svoj limit. Limit samotný sa však rituálom nemení a po vyčerpaní sa vráti na pôvodnú hodnotu.

## Predmety

Páky sa ťahajú, ihlou sa šije, kladivom búcha a mečom zasa seká. Až na špecifické výnimky vie každá postava používať všetky predmety, na ktoré narazí.

Žiaden predmet totiž neupravuje výšku šance na úspech akcie. Použitie predmetu iba určuje, či je vôbec možné danú akciu previesť.

## Improvizované predmety

Ak postava používa **improvizovaný predmet**, hod' iba 2d6 a nepripočítavaj k výsledku žiaden atribút. Bonus za vhodnú schopnosť a body za všetky stavy, ktoré môžu vplývať na **skúšku**, však smieš prirátat' k výsledku.

## Zbrane

Zbrane sú predmety určené na ničenie a zabíjanie. Niektoré môžu pri úspechu pridať cieľu nový stav alebo môžu zvýšiť spôsobené zranenie. V takom prípade zaznač tieto bonusy predmetov do okrúhlej zátvorky za názvom.

*Veľká kuša (+1)[2], obradná dýka (krvácanie), prachová petarda (zmätenie)[1].*

Výška zranenia závisí od schopnosti tvojho hrdinu zasadiť drvivú alebo presnú ranu. V závislosti od toho, ako tvoja postava útočí, pridávaš k útoku buď atribút STR alebo DEX:

**Základné zranenie = 1d6 + atribút**

## Munícia

Ak zbraň potrebuje muníciu (kamene do praku, šípy, šípky, vrhacie dýky), zbraň má pri sebe uvedený stav zásob tejto munície, ktorý môže byť **plný**, **poloprázdny** alebo **prázdny**.

Ak je stav munície *prázdny*, zbraň na strelbu nemožno používať.

## Vzdialenosti

Nie všetky zbrane a mágia majú rovnaký dosah. Je preto celkom príhodné vedieť, ako ďaleko dostrelí tá-ktorá zbraň alebo aký veľký účinok má zoslané kúzlo.

**Predmetu, ktorý je efektívny na väčšiu vzdialenosť ako dotyk, zapíš túto vzdialenosť cez spojovník.**

Aby sa hráči nemuseli zaťažovať rátaním vzdialeností na presné jednotky, používaj radšej hodnoty podľa nasledujúcej tabuľky:

dotyk	dosah	blízko	ďaleko
0 stôp	10 stôp	60 stôp	viac

*Kopija – dosah, Prak – blízko, Luk – ďaleko.*

## Zbroj

Vybavená zbroj znižuje celkové utržené zranenie o danú hodnotu.

<b>žiadna zbroj</b>	látka, mäso, pokožka	0
<b>ľahká zbroj</b>	hrubá koža, kožušina, štít	1
<b>stredná zbroj</b>	krúžkové brnenie, pavéza	2
<b>ťažká zbroj</b>	plátovaná, dračia, kostená	3
<b>magická zbroj</b>	magická zbroj/ochrana	4

## Zásoby

Na dobrodružnú výpravu sa nemožno vydat' s prázdnyimi rukami. Okrem zbraní na ochranu, tovaru na predaj alebo vybavenia do terénu sú preto povinnou súčasťou výbavy každého dobrodruha zásoby jedla a vody – **zásoby**.

**Jeden diel zásob predstavuje množstvo jedla a vody pre postavu na jeden deň.**

To, kedy si máte minúť zásoby, vám určí DM. Míňajú sa počas dlhých ciest a nebezpečných výprav, kedy prístup k zdrojom pitnej vody a strave je značne obmedzený.

Mať vždy dostatok zásob je dôležité, pretože ináč sa hrdinom môže zhoršiť *zdravotný stav*.

## Výbava

Pokiaľ si pre vašich hrdinov DM nepripravil špecifický začiatok, má každá postava základnú výbavu, ktorá reflektuje zvolenú triedu. Pod ňu patrí *špecifické náčinie*, *zbroj*, najviac *dve zbrane* a *zásoby* na 3 dni.

## Inventár

Postava na cestách obvykle nosí na chrbte batoh, vak či uzlík, kde uchováva všetky svoje cennosti.	Uzlík	2
	Torba	4
	Vak	6
	Batoh	8
Celková priestrannosť batoha je daná jeho kapacitou:	Truhlica	10
	Vozík	20

## Naloženie

Predmety, ktoré postavy nesú, môžu byť často ťažké alebo neforemné. Oba neduhy zvyšujú celkovú hodnotu naloženia, ktorú si zaznač do hranatej zátvorky za názov predmetu.

Predmet zvyšuje celkové naloženie postavy o:

- 1 bod za každý rozmer predmetu väčší ako je predlaktie postavy
- 1 bod za každých 10 libier váhy

*Pochodeň [1], truhlička plná zlata [3], kamienok ťažoby [3], dlhý luk [1], veľká kuša [2], zásoby jedla [3], náramok [0].*

Postava môže uložením predmetu prekročiť kapacitu batoha. V tom prípade sa jej do batoha už nič viac nezmestí a postava získava automaticky stav **naložený**, ktorý vplýva na všetky jej STR aj DEX **skúšky**.

## Skúšky

Vždy, keď postave hrozí ujma alebo výsledok jej snaženia môže byť otázný, prebieha skúška.

*Šplhanie po lane, dvíhanie kola, hľadanie pascí, vyjednávanie v obchode, súboj s obrom, kúzlenie - to všetko sú skúšky.*

## Vyhodnotenie skúšky

Pre zistenie výsledku snaženia postavy zrátaj:

- hod 2d6
- hodnotu použitého atribútu
- bonus za úroveň použitej schopnosti
- bonus alebo postih za pôsobiacu stavu

*Ak je možné použiť viacero schopností, upresni konanie svojho hrdinu tak, aby bolo jasné, ktorá schopnosť sa uplatní.*

12+	úspech	DM popíše výsledok tak, aby zodpovedal snaženiu postavy.
8-11	úspech za istú cenu	Postava dosiahne svoj zámer, no DM môže použiť jednu zo svojich <b>pák</b> .
7-	neúspech	Postava vo svojom snažení zlyhá a DM navyše môže použiť jednu zo svojich pák.

## Pomoc a spolupráca

Hráč, ktorého postave *pomáhaš*, získava +1 bod k hodú na skúšku.

Pri *spolupráci* prevádzajú skúšku všetky zúčastnené postavy. Skúška bude zdolaná, ak v nej uspeje **aspoň polovica** postáv.

## Mágia

Nadprirodzená esencia, ktorá prúdi v každom tvorovi, živom či nemŕtvom, je zdrojom všetkého čarovného. Nazýva sa **mana**. Hoci istým množstvom magickej energie disponujú všetky bytosti, iba kúzelníci si jej prítomnosť plne uvedomujú a vedia ju vedome využívať a manipulovať ňou. Bežní ľudia týmto úkonom nerozumejú a volajú ich kúzla.

Hod pre zoslanie kúzla = 2d6 + KNW + schopnosť
--

Aby si mág nemusel pamätať všetky kúzla, zapisuje si kúziel do kníh alebo zvitkov.

<b>úložisko</b>	Zvitok [0]	Notes [0]	Kniha [1]	Grimoár [2]
<b>kapacita</b>	3	5	10	20

## Limity kúziel

Účinky kúziel závisia od úrovne zosielaťa.

Mág 1. úrovne vie zosielať iba kúzla, kt. majú:

- jediný cieľ
- cieľ je vzdialený na dosah
- trvá okamih (približne 5 sekúnd)

Kúzelník 2. úrovne vie ignorovať jedno z týchto obmedzení a mág 3. úrovne vie ignorovať ľubovoľné dve obmedzenia.

## Spotreba many

Minimálna spotreba many závisí od toho, čo chce mág ovplyvniť:

- 1 bod **Energia** (*vyvolanie blesku, ohnivej gule, chladu, svetla či tmy*)
- 2 body **Neživá hmota** (*telekinéza, otváranie zámkov, vyčarenie vody či zvukov*)
- 3 body **Živá a nemrtná hmota** (*ovládanie mysle, čítanie myšlienok, odvracanie nemrtných, spôsobenie zranení, spomalenie času*)

Takéto kúzlo dokáže pridať či odobrať jeden stav alebo 1 bod zdravia. Každý ďalší stav alebo bod zdravia vyžaduje ďalší bod many.

<b>Ohnivá gul'a</b> (1 MP)	<b>Ľadový výbuch</b> (4 MP)
Úrov. 1.	Úrov. 3.
Vzd. blízko	Vzd. ďaleko
Efekt stav horiaci	Efekt stav zmrazený
Trvá okamih	Efekt zdravie – 3
	Efekt plošné
	Trvá okamih

## Spoločné kúzlenie

Ak sa viacerí mágovia rozhodnú vyvolať spoločné kúzlo, takisto prebieha spolupráca. Počas nej smú na zoslanie kúzla využiť manu všetkých zúčastnených kúzelníkov a zoslať tak kúzla presahujúce možnosti jednotlivých kúzelníkov. Zoslaním kúzla stratia kúzelníci manu rovným dielom.

## Liečenie a oddych

Keďže počas dobrodružstiev postavy často prídu k nejakej ujme, z času na čas sa musia zastaviť, zregenerovať sa a načerpať sily.

### Prvá pomoc

Akútne zranenia či stavy možno ošetriť takmer okamžite, použitím vhodných prostriedkov. Vtedy musí ošetrujúca postava uspieť v:

- KNW skúške, ak lieči telo
- CHA skúške, ak lieči ducha či myseľ

Po úspechu sa vyhodnotí účinok použitého prostriedku, prípadne DM použije páku.

### Krátky oddych

Trvá **aspoň 1 hodinu**. Postava počas neho oddychuje, ale stále vníma okolie, môže komunikovať a venovať sa nenáročnej činnosti ako je jedenie, pitie alebo čítanie. Hrdina počas oddychu nemôže cestovať.

**Hod' 1d6 a obnov si zodpovedajúci počet bodov zdravia. Rovnako postupuj pri obnove many.**

### Dlhý oddych

Trvá **aspoň 8 hodín**, kedy postava oddychuje alebo spí. Pozornosť má zníženú na minimum, stále však smie využiť schopnosti súvisiace s oddychom. Po dlhom oddychu si obnoví hodnoty zdravia a many na *maximum* a zbaví sa *všetkých stavov*, ktoré medzitým vyprchajú.

## Smrť

Ak zdravie tvojej postavy klesne na nulu, čas sa zastaví a pred hrdinom sa zjaví Smrť. Vtedy ho iba **2d6** a na základe výsledku odohraj so Smrťou krátky dialóg.

- 12+ Postava prekabátila Smrť a vracia sa medzi živých s jediným životom.
- 8-11 Smrť dá postave možnosť žiť, ak splní nové poslanie, podmienku alebo úlohu, ktorú jej udelí. Ak v nej zlyhá alebo ju odmietne, Smrť si ju ihneď odvedie.
- 7- Smrť vprevedá postavu do večnosti. Bez možnosti návratu.

## Božstvá a viera

Svet, v ktorom sa dobrodružstvá Delveonu odohrávajú, môžu obývať najrôznejšie božské stvorenia. Tvoja postava nemusí veriť v žiadneho zástupcu panteónu, na druhej strane niektoré triedy sú s božstvami úzko späté.

## Modlitba

Niektoré schopnosti postáv sú podmienené modlitbou – úkonom, ktorý možno prevádzať iba počas oddychu. Postava vtedy upevňuje alebo obnovuje puto so svojim božstvom.

Každé božstvo má niekoľko špecifik:

- meno alebo názov
- sféra vplyvu
- aspoň jeden príkaz alebo zákaz
- forma obety pre získanie priazne

*Soch'ma – boh dažďa. Vodou, ktorou kropí zem, sa nesmie plytvať. Ako obetu vyžaduje dary zeme (ovocie, zelenina).*

## Zlepšovanie

Každý sa najefektívnejšie učí na svojich chybách. Preto vždy, keď postava zlyhá v skúške (6-), poznačí si jednu skúsenosť.

Postava získa celú úroveň, keď naplní svoju aktuálnu väzbu k inej postave, alebo väzba prestane byť aktuálna.

Zlepšovanie hrdinu vyhodnot' vždy na konci každého sedenia. Každú splnenú väzbu potom nahraď novou.

**Postup o úroveň = 7 + aktuálna úroveň postavy.**

Ak počet skúseností presiahne limit postupu o úroveň, odrátaj si zodpovedajúci počet bodov skúseností a zvýš úroveň svojho hrdinu o 1.

Zvýšením úrovne smieš svojej postave pridať novú schopnosť z inej triedy, alebo zvýšiť úroveň schopnosti, ktorú už má, o 1 bod.

## Väzby

Potom, čo si svoju postavu vytvorí každý hráč, je na čase vytvoriť medzi nimi vzťahy.

Tvoja postava by mala mať aspoň jeden vzťah s inou postavou v skupine. Nech už pôjde o pozitívnu alebo negatívnu väzbu, vždy musí byť schopná sa istým spôsobom vyvíjať.

„\_\_\_ zažil veľké veci, musím o ňom napísať!“

*Lesní duchovia mi prezradili, že \_\_\_ je v nebezpečenstve.“*

„\_\_\_ ma okradol a ja mu to dokážem.“

„\_\_\_ nemá žiadnu úctu k prírode, preto ja nemám úctu k nemu.“

„\_\_\_ nevie nič o prežití v prírode, ale ja ho budem učiť.“

„\_\_\_ mi zachránil život, dlhujem mu službu.“

„Moja cesta a cesta \_\_\_ sa stretli z istého dôvodu a ja prídem na to, prečo.“

„\_\_\_ je môj príbuzný, a preto sme nerozluční.“

Vytváranie väzieb medzi postavami je dôležitý prvok, pretože vďaka nim postavy ostávajú v skupine a umožňujú im napredovať.

# Dungeon Master

## Obsah

Dungeon Master.....	14	Charakterové.....	18
Príprava.....	15	Organizačné.....	18
Hrozby.....	15	Hĺbka.....	18
Impulz.....	15	Presila.....	18
Znamenie.....	15	Putovanie.....	18
Prepájanie hrozieb.....	15	Meniace sa stavy.....	19
Používanie znamení.....	15	Vybavenie a cenník.....	19
Páky.....	16	Zjednávanie.....	19
Kedy použiť páku.....	16	Zákerné zbrane.....	19
Výnimočná príležitosť.....	16	Zbrane na blízko.....	19
Ľahké a ťažké páky.....	16	Zbrane na diaľku.....	19
Tempo a napätie.....	16	Odev, zbroj a štíty.....	19
Zoznam pák.....	16	Výbava dobrodruha.....	20
Cudzí postavy.....	17	Pozemky a nehnuteľnosti.....	20
Veľkosť.....	17	Šperky a cennosti.....	20
Nebezpečnosť.....	17	Kontajnery.....	20
Danosti.....	17	Transport.....	20
Fyzické.....	18	Služby.....	20

## Príprava

Rozhodol si sa, že práve ty budeš stáť tak trocha na obidvoch stranách príbehu? Chceš fandiť hrdinom, ale zároveň im chceš občas podkúriť? Nasledujúce stránky sú potom venované práve tebe!

Aj keď je Delveon hra, ktorej príbeh vytvárajú všetci hráči, bude na tvojich pleciach niest' zodpovednosť za nosnú zápletku, ktorá dáva všetky udalosti do pohybu.

### Hrozby

Hrozby sú jasné problémy, ktoré ohrozujú svet príbehu (dedina, kráľovstvo). Narúšajú rovnováhu a vytrhávajú ho z jeho pokojného stavu.

### Impulz

Je to udalosť, ktorá danú hrozbu spúšťa.

### Znamenie

Kým sa hrozba naplní, prechádza niekoľkými štádiami, počas ktorých sa postupne prejavuje jej prítomnosť. Prejavy hrozby sa volajú **znamenia**. Každé znamenie sa prejavuje vo svete a jeho obyvateľoch.

*Impulz: Drak začal ohrozovať kráľovstvo.*

*Hrozba: Plní sa proroctvo, ktoré spomína draka, kráľovstvo a pustinu.*

**Znamená:**

- dedinčania začínajú miznúť
- šíria sa reči o lietajúcej oblude
- drak oznamuje svoj zámer
- drak nivočí kráľovstvo
- dobýja hrad a stáva sa pánom pustiny.

*Impulz: Podvedená čarodejnica zoslala na mesto mor.*

*Hrozba: Mesto vymrie kvôli ničivému moru.*

**Znamená:**

- pár obyvateľov je chorých
- choroba sa prudko šíri
- mesto padá do karantény
- obyvatelia začínajú umierať
- mesto vymiera

## Prepájanie hrozieb

Jedna hrozba môže často indikovať vytvorenie novej, ktorá na ňu buď nadväzuje pokúša sa ju potlačiť sama, alebo sa ju snaží nahradiť.

*Kvôli výskytu draka sa začnú v kráľovstve objavovať drakobijci, ktorých veliteľ chce obsadiť oslabený trón.*

*Mor sa môže začať šíriť do iných miest. Čarodejnica premení padlých na svojich služobníkov a vytvorí vlastnú ríšu nemŕtvych.*

## Používanie znamení

Znamená sú hýbateľom príbehu, nemusia však byť príliš konkrétne. Stačí iba krátky zápis na zaznamenanie toho, čo sa v príbehu a svete má odohrávať, ak hrdinovia nezakročia.

Keď príde čas na nové znamenie, zakomponuj ho do príbehu tak, aby bolo dostatočne jasné a atmosférické.

**Pri používaní hrozieb, impulzov a znamení bohato využívaj prostredie, opisy a cudzie postavy.**

## Páky

Vždy, keď postavy zlyhajú alebo uspejú výmenou za nejakú cenu, máš príležitosť použiť páku.

Páky sú príbehové zvraty, ktorými posúvaš dej stále dopredu. Nemusí ísť zakaždým o rozhodujúce udalosti, niekedy stačí celkom malé postrčenie, ktoré dokáže uviesť veci do pohybu.

### Kedy použiť páku

Možnosti pák sú veľmi široké, preto ich používaj iba v nasledovných prípadoch:

- Všetci sa na teba pozerajú a vo vzduchu visí otázka: „Čo sa deje?“
- Výsledok skúšky hráča je 9 a menej
- Naskytá sa ti výnimočná príležitosť

### Výnimočná príležitosť

Nastáva vždy, keď pred postavy predostrieš hroziace nebezpečenstvo, ale – či už zámerne alebo nechtiac – rozhodnú sa ho ignorovať.

Vtedy smieš použiť páku navyše podľa uváženia, ľahkú alebo ťažkú.

### Ľahké a ťažké páky

Ľahká páka hrozbu iba vynáša na svetlo a ešte dáva postavám šancu zareagovať tak, aby sa tejto hrozbe vyhli alebo jej zabránili.

Ťažká páka postave nedáva žiadnu šancu na záchranu. Používaj ju, keď postava zlyhá v skúške alebo ignoruje nadchádzajúcu hrozbu.

### Tempo a napätie

Striedaním ľahkých a ťažkých pák dokážeš určovať rás celého dobrodružstva. Zdá sa ti, že hrdinovia prekonávajú jednu prekážku za druhou? Prekvap ich a použi ťažkú páku! Máš pocit, že hráči začínajú byť trochu frustrovaní? Zvoľni tempo a použi iba zopár ľahkých pák.

## Zoznam pák

Tu nájdeš zoznam všetkých pák, ktoré môžeš použiť počas dobrodružstiev. Všetky uvedené páky možno použiť ako ľahké alebo ťažké. Stačí sa trocha zamyslieť a isto nájdeš spôsob, ako nimi posunúť príbeh vpred.

### Použi akciu nepriateľa, prostredia alebo nebezpečenstva

*Špeciálny útok, prekvapenie zo zálohy, padajúce kamenie.*

### Odhaľ neželanú skutočnosť

*Podvodník na vás ušil budú. Vzduch v komore sa rýchlo mňa. Netvora nemožno zraniť konvenčnými zbraňami.*

### Priblíž príznaky blížiaceho sa nebezpečenstva

*Voda v miestnosti viditeľne stúpa. Teplota na hore prudko klesá. Obchodník sa zajakáva a výrazne potí.*

### Spôsob zranenie

*Sek, prásk, škrt, švih!*

### Znič postavám zdroje

*Šíp sa po náraze zlomil. Vrhacia dýka sa stratila. Zásoby jedla sa mňajú. Mága kúzlo vyčerpalo.*

### Obráť akciu postáv proti nim

*Kým si zväzoval banditu, jeho druhovia sa vrátili z obhliadky! Dýka sa skĺzla po povrchu a zranil si sa sám.*

### Rozdeľ postavy

*Mohutný prúd vody vás zmiatol, každého do inej kanálovej rúry. Je hoden odmeny zlodej alebo druid?*

### Predstav príležitosť využívajúcu schopnosti tried

*Zem je načisto podupaná. Zišiel by sa vám stopár.*

### Využi nevýhodu ich triedy, rasy alebo výbavy

*To mesto je známe tým, že zlodejov okamžite opravujú.*

### Ponúkni príležitosť, za odmenu alebo bez nej

*Ak sa trocha nahneš, možno sa ti podarí vziať strážnikovi zväzok kľúčov bez toho, aby si ho zobudil.*

### Uveď postavu do nebezpečenstva

*Zdá sa, že jeden z trollov si ťa všimol a blíži sa k tebe!*

### Povedz postavám požiadavky a dôsledky

*Špión ti tú informáciu prezradí, ale bude ťa to stáť najmenej 10 zlatiek.*



## Cudzie postavy

Či už pôjde o obyčajného vidiečana alebo dračieho poloboha, všetky postavy a tvorov, ktoré hrdinovia počas putovania stretnú, sú v твоjich rukách.

Vytvárať každej postave vzťahy, rozdeľovať body atribútov a udeľovať výbavu by však zabralo kvantum času, preto tvoje postavy fungujú trochu ináč.

Každá tvoja postava má iba tieto číselné údaje:

<b>Zranenie</b>	=	<b>1d6 + veľkosť + nebezpečnosť</b>
<b>Zdravie</b>	=	<b>10 + 2 × veľkosť</b>
<b>Zbroj</b>	=	<b>podľa tabuľky zbroje</b>
<b>Mana</b>	=	<b>10 + 2 × nebezpečnosť</b>

Hodnota zbroje je jasná – je určená tabuľkou zbroje, uvedenej pri tvorbe postáv. Aby si ju nemusel zbytočne hľadať, tu je znova:

<b>žiadna zbroj</b>	látka, mäso, pokožka	0
<b>ľahká zbroj</b>	hrubá koža, kožušina, štít	1
<b>stredná zbroj</b>	krúžkové brnenie, pavéza	2
<b>ťažká zbroj</b>	plátované, dračie, kostené brnenie	3
<b>magická zbroj</b>	magická ochrana	4

Isto sa však pýtaš, čo znamenajú hodnoty **veľkosť** a **nebezpečnosť**.

### Veľkosť

Od veľkosti tvora závisí hneď niekoľko faktorov. Priateľské pohľadanie od obra nemusí bežný človek prežiť v zdraví a rovnako zúrivá kuna môže byť obratná ako chce, ale po jednom zásahu zbraňou môže byť po nej.

Vo svete môžu existovať rôzne výnimky, ale v ostatných prípadoch sa riadi pravidlom, že čím je tvor väčší, tým viac znesie a spôsobí viac zranení.

hodnota	porovnanie s človekom
+3	trikrát taký veľký
+2	dvakrát taký veľký
+1	človek s rukami nad hlavou
-1	po pás
-2	po kolena
-3	po členky

## Nebezpečnosť

Je rozdiel, či na postavu útočí vidiečan alebo profesionálny zabijak. Pre zistenie, ako je tá ktorá postava, pasca či prostredie nebezpečné, riadi sa touto tabuľkou:

bonus	nepriateľ / prostredie
+2	určený, zostrojený pre boj alebo lov
+1	skúsený, efektívny bojovník
0	bežný človek, zúfale zviera, lovecká pasca
-1	starý, slabý alebo chorý
-2	mláďa, zmračený tvor, stará pasca

Hodnotu nebezpečnosti potom pripočítaj k celkovému zraneniu, ktoré postava spôsobí.

## Danosti

Ako DM nehádžeš na úspechy skúšok svojich postáv. Preto tvoje postavy nemajú schopnosti, ale danosti, vďaka ktorým vieš používať svoje páky (najmä ťažké) proti postavám hráčov.

Danosti zapíšeš k postave a uplatňuješ ich tak, ako káže zdravý rozum, takže kým za istých okolností môže byť danosť výhodou, za iných môže byť skôr na obtiaž.

*Vodný tvor na suchu je menej nebezpečný.  
Bandita v skupinke skúsi vyvolať poplach.  
Neškodné zviera môže mať zákerný útok.  
Golem počúva iba svojho pána a je imúnny voči ohňu.*

Pre inšpiráciu nasleduje zoznam daností, ktorými rôzne postavy môžu oplývať:

## Fyzické

amorfný	splývajúci	lietajúci
vodný	vytvorený	obojživelný
magický	jedovatý	z iného sveta
imúnny (voči)	vyvinutý zmysel (čuch, sluch)	

## Charakterové

zákerný	neústupný	strachopud
opatrný	hrozivý	príkazový
pudový	vzdelaný	výbušný

## Organizačné

samotár	v skupinke	v horde
veliteľ	zohraný	teritoriálny

## Hĺbka

Hoci postavy a tvorov reprezentuje iba zopár čísel a krátky popis, nezabúdaj, že sú to aj bytosti, ktoré majú svoje ciele a motivácie.

Nemusíš si ich písať, ale tvorbe každého tvora si zodpovedaj nasledovné otázky:

- Dá sa s ním dorozumieť, presvedčiť ho, zastrašiť?
- Čo na danom mieste robí? Ako sa sem dostal?
- Má motiváciu? Stojí mu za to umrieť?

Zodpovedaním týchto otázok vieš potom z každej postavy a tvora dostať omnoho viac.

## Presila

Stane sa, že na hrdinov záutočia tvoje tvory v skupine. Ak sa im podarí postavu zraniť, zvýš zranenie spôsobené *najsilnejším* útočníkom o 1 bod za každého ďalšieho tvora v skupine.

## Putovanie

Vraví sa, že dobrodružstvo číha za rohom. Častejšie však cesta za ním trvá o čosi dlhšie.

Doba putovania sa určuje množstvom zásob, ktoré postava spotrebuje počas cesty.

**Jeden deň putovania = 1 zásoby.**

Keď sa postavy vydávajú na cestu, ktorá iba vedie k cieľu a sama o sebe nie je veľmi zaujímavá, vyzvi hráčov, aby svojim postavám rozdelili nasledujúce funkcie:

- skaut
- veliteľ
- plánovač

Každá postava s rolou potom podstúpi skúšku na **vedomosť** (KNW).

**Skaut** včas zbadá nebezpečenstvo a celá skupina získa stav *pripravený*.

**12+** **Veliteľ** skráti trvanie cesty o niekoľko hodín – sám rozhodni, o koľko.

**Plánovač** zníži spotrebu jedla potrebnú na túto cestu o 1 zásobu.

**Skaut** nebezpečenstvo zbadá, ale nemáte dostatok času pripraviť sa naň.

**8-11** **Veliteľovi** bude cesta trvať presne takú dobu, ako naplánoval.

**Plánovač** spotrebu jedla nijako nezníži.

**Skaut** nezbadá žiadnu hrozbu a celá skupina získa stav *zaskočený*.

**7** **Veliteľ** predĺži cestu o niekoľko hodín.

**Plánovač** zvýši spotrebu zásob o 1.

Ak sa výpravy účastní menej postáv, alebo nesúhlasia s pridelenou funkciou, vyhodnot každú nepridelenú funkciu sám.

Keď sa stane, že putujúce postavy nemajú dostatok zásob na cestu, za každý chýbajúci diel zásob im udeľ stav **hladný** alebo **smädný** podľa prostredia, ktorým putujú.

## Meniace sa stavy

Keď sa stane, že postava získa stav, ktorý na ňu môže časom vplývať, alebo môže samovoľne zmiznúť, poznač si to. Potom, vzhľadom k uplynutému času v príbehu, vyzvi túto postavu, aby prekonala skúšku na zmenu tohto stavu.

**Zmena stavu = 2d6 + súvisiaci atribút**

- 12+ Postava sa stavu úspešne zbavila
- 8-11 Stav zmizol, ale na postave sa prejavil – použi páku
- 7- Stav sa prejavuje a naďalej trvá – použi páku

Niektoré stavy môžu pri zlyhaní skúšky na ich prekonanie zhoršovať stav hrdinu. Vtedy môžeš tento istý stav udeliť postave znova a prideliť ho k inému atribútu.

## Vybavenie a cenník

V nasledujúcich prehľadoch nájdeš príklady a ceny najčastejších predmetov a služieb, s ktorými sa hrdinovia na cestách môžu stretnúť.

### Zjednávanie

Ceny možno, samozrejme, zjednávať. Ak sa postava pokúsi zjednať cenu, navýš alebo zníž ju o 10 × CHA percent podľa jej úspešnosti.

### Zákerné zbrane

Bič – dosah [1]	8
Kosák (krvácanie)[1]	6
Dýka – dotyk, blízko (hlboká rana)[0]	5
Hák (hlboká rana)[1]	6
Sieť – dosah (spútaný)[2]	12
Jed (otrávený, uspaný)[0]	10
Hviezdice – blízko [0]	8
Šípky – blízko (otrávený, uspaný)[0]	5
Ihlice (hlboká rana)[0]	5

## Zbrane na blízko

Palcát (omráčený)[1]	4
Sekerka [1]	5
Oštep – dosah, blízko [1]	5
Remdik [1]	6
Šabl'a [1]	12
Kord (bodnutý)[1]	15
Krátky meč [1]	10
Dlhý meč – dosah [1]	15
Bojová sekera [2]	17
Kopija – dosah [1]	8
Palica – dosah [1]	4
Veľký meč [2]	20
Halapartňa – dosah [2]	15
Mlat (omráčený)[4]	13
Bojové kladivo (otrasený)[4]	15

## Zbrane na diaľku

Krátky luk – blízko [2]	15
Dlhý luk – ďaleko [2]	20
Skladaný luk – blízko [1]	18
Lahká kuša – blízko [1]	17
Ťažká kuša – ďaleko [2]	25
Prak – blízko [0]	7

## Odev, zbroj a štíty

Strhané šaty [1]	5
Roľnícke šaty [1]	20
Zemianske šaty [1]	100
Kráľovské šaty [2]	250
Vypchávaná zbroj [1]	40
Kožená zbroj [1]	70
Krúžková zbroj [2]	100
Plátovaná zbroj [3]	200
Pästný štít [0]	7
Guľatý štít [2]	15
Veľký štít [2]	20
Pavéza [5]	30

## Výbava dobrodruha

Bandáže (nekrvácajúci)[1]	5
Masti a byliny (vyliečený)[1]	10
Liečivý elixír (vyliečený)[0]	50
Elixír proti ( <i>stav</i> ) [0]	30
Protijed (odstráň otravu)[0]	25
Zásoby (nasýtený, napojený)[1]	3
Lano – blízko [2]	5
Spací vak [2]	4
Pochodeň – dosah [1]	1
Lampáš – blízko [1]	5
Výbava ( <i>trieda</i> )	150

## Pozemky a nehnuteľnosti

Búda	20
Zrub	500
Dom	2500
Vila	50 000
Sídlo	125 000
Pevnosť	75 000
Hrad	250 000
Mesačné náklady na údržbu/daň	1% z ceny

## Šperky a cennosti

Náušnica	5
Prsteň	10
Náramok	20
Náhrdelník	30
Koruna, diadém	50
Drahokam	10
Vačok s mincami	20
Truhlička s mincami	100
Mínca	1

## Kontajnery

Uzlík [2]	2
Torba [4]	4
Vak [6]	10
Batoh [8]	20
Truhlica (neohrabaný)[10]	40
Prenájom skladu na týždeň [30]	10

## Transport

Oslík [12]	50
Kôň [15]	75
Voz [30]	150
Plť [30]	200
Mesačné náklady na údržbu	1% z ceny

## Služby

Izba na týždeň v hostinci na vidieku	15
Izba na týždeň v mestskom hostinci	30
Izba na týždeň v nóbl hostinci	40
Mesačný vojenský žold	30
Týždenný plat za bežnú prácu	8
Spoločnosť na večer	20
Úprava bežného predmetu	cena + 50
Očarovanie predmetu	cena + 100
Oprava poškodeného predmetu	25% z ceny
Ošetrovanie liečiteľom	15