

# JESKYNEADRACI

SHÁNÍŠ DÁREK?

ZNÁŠ DRAČÁK?

CHCEŠ VĚDĚT,  
O ČEM TO JE?

HLEDÁŠ HRU  
PRO PŘÁTELE  
NEBO RODINU?

PŘEČTI SI KRÁTKÝ KOMIKS A  
OCHUTNEJ DOBRODROUŽSTVÍ!

VÍCE NA [JESKYNEADRACI.CZ](http://JESKYNEADRACI.CZ) A NA  
[IMAGO.CZ/JESKYNE-A-DRACI](http://IMAGO.CZ/JESKYNE-A-DRACI)

# DRAČÍ AMULET

## KRÁTKÁ UKÁZKA HRY A ÚVOD DO PRAVIDEL

Ke hře potřebuješ 2–5 kamarádů, klidnější místo a pár hodin času.

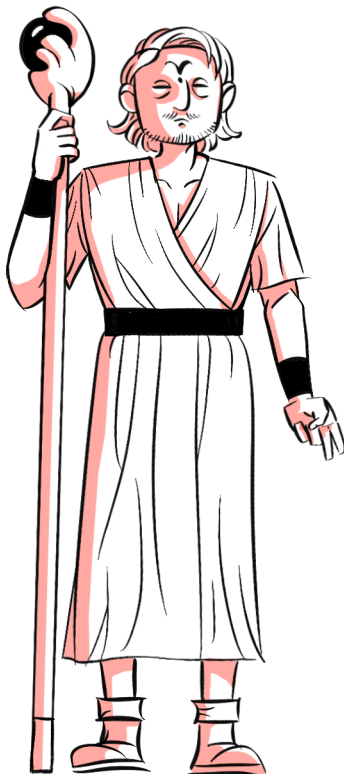


Hod čtyřmi šestistěnnými kostkami značíme jako 4k6. Podobně např. 2k20 je hod dvěma dvacetistěnnými kostkami.



Mé jméno je Turel, Černokněžník a nedobrovolný služebník Pradávného draka. Krutost mého pána ze mě udělala cynika, navzdory tomu jsem vždy ochotný pomoci.

Moje postava je Elfka, Tulačka. Jmenuje se Adelaide. Představovala jsem si, že má tragickou minulost, ale zůstala optimistická, možná až naivní.



Rasa postavy, jako třeba Elfka, Trpaslice nebo Gnómka, ukazuje původ a nadání tvé postavy.

Povolání postavy, jako třeba Černokněžník, Klerik nebo Bojovník, dává tvé postavě její zvláštní schopnosti.

Původ a povaha tvé postavy jsou jen na tobě. Do začátku hry ti stačí jen nástin postavy – její přesnou povahu, minulost i další detaily můžeš dotvořit až při hře.



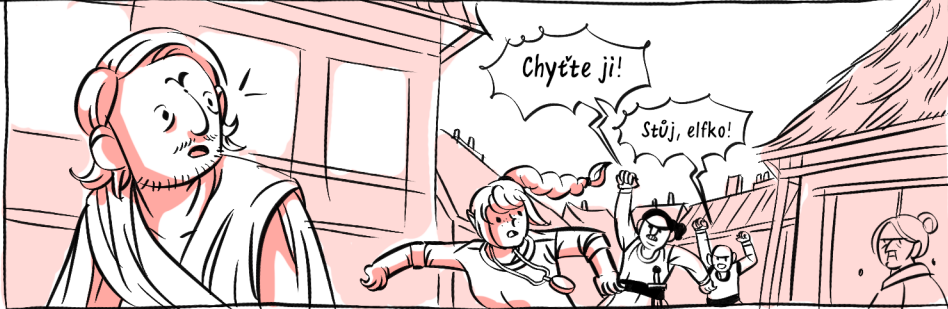
Postava má šest číselně ohodnocených Vlastností: Sílu, Obratnost, Odolnost, Inteligenci, Moudrost a Charisma.

Ke každé Vlastnosti patří různé Dovednosti a každá má svou Hodnotu. Z ní je odvozený Bonus ("Oprava"), který se přičítá k hodům kostek, když se postava ve hře o něco snaží nebo když ji něco ohrožuje.



Když máte hotové postavy a vyplnili jste si jejich karty, můžeme začít. Jak jste se dohodli, jste Náhodná sebranka.

Turela vize od jeho Patrona dovedla k hledání Elfky Adelaide, o které ví, že bude potřebovat jeho pomoc. "Prochází ulicemi města Trosišť, kam právě doplul, když tu náhle..."



Při tvorbě postav si hráči vybírají Skupinové zázemí, např. příslušníky Řádu, Náhodnou sebranku nebo Skupinu hrdinů.

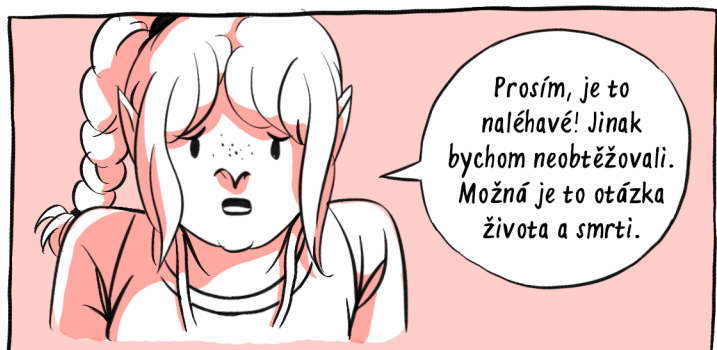
Na úvod je třeba přímo nebo nepřímo přednést aktuální problém nebo jedinečnou příležitost – něco, co vtáhne postavy i Hráče do dění a do zápletky příběhu.




Hráči se rozhodnou, co jejich postavy udělají, případně předtím zjistí nebo sami určí další detaily prostředí.



Hráči mluví za svoji postavu, Průvodce hrou za všechny ostatní.




**Hod na Přesvědčování** Obtížnost: 10

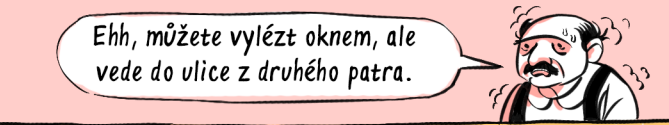
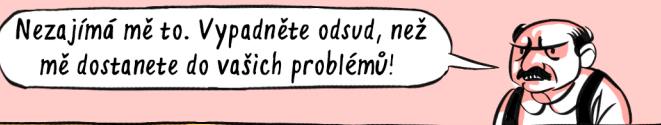
 + 2 = 9 9 < 10 = NEÚSPĚCH

Oprava charismatu

**Hod na Zastrásování** Obtížnost: 10

 + 3 + 2 = 21 21 ≥ 10 = ÚSPĚCH

Oprava charismatu Zdatnostní bonus



Při hodu na **Vlastnost** nebo na **Dovednost** je třeba mít součet hodu a Bonusů alespoň tolik, kolik je Obtížnost určená pravidly nebo Průvodcem hrou.

Pokud je postava v některé činnosti **Zdatná**, přičítá si k hodu i Zdatnostní bonus. Hodnota Zdatnostního bonusu závisí na Úrovní postavy.

To bude určitě hod na Akrobacii.  
Tu moc dobrou nemám.

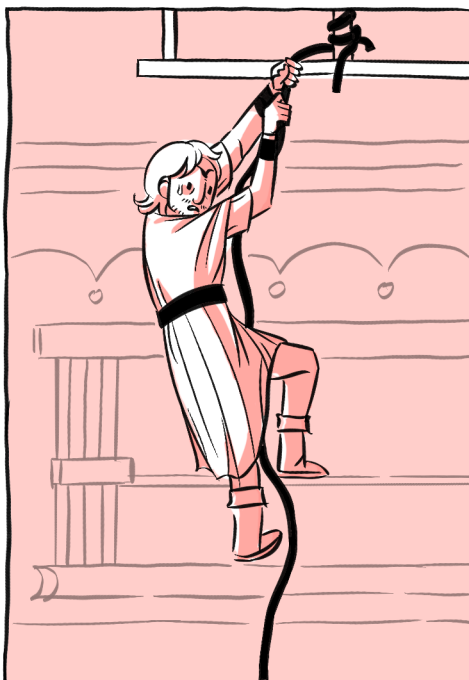
Já v ní mám Zdatnost  
a mám vysokou Obratnost.

Mám nápad! Spustíš se dolů po  
laně. Já jej odvážu a slezu bez něj.  
Takhle o lano zbytečně nepřijdeme.

S lanem budeš mít Výhodu.

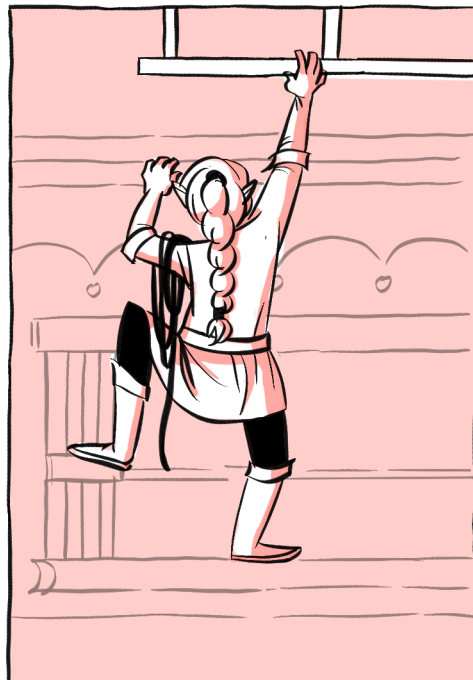


Výhoda znamená, že hráč hodí dvěma  
kostkami a použije vyšší hod.



Obtížnost: 10

+ 1 = 13 13 ≥ 10  
Oprava  
obratnosti ÚSPĚCH



Obtížnost: 10

+ 3 + 2 = 11 11 ≥ 10  
Oprava Zdatnostní  
obratnosti bonus ÚSPĚCH

Na dlažbu jste se sice spustili zdárně, ale hned nato uslyšíte hlasy...

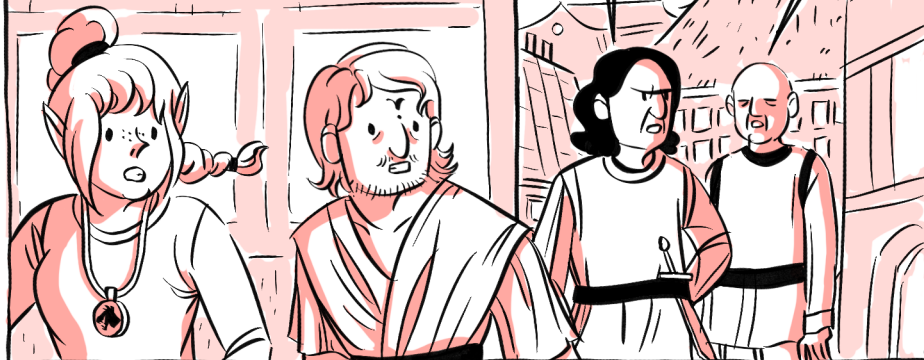
Kde můžou být?

No jo.  
Šéf zuří!

Všimli si nás?

Zatím ne. Záleží,  
co uděláte.

Mohli bychom se  
přitisknout ke zdi  
a zmizet ve stínu?  
Domy kolem by mohly  
mít podloubí.



Hráči se mohou Průvodce doptávat na různé  
detaily, případně je mohou i sami navrhnout.

Šlo by to,  
ale nebude to snadné.  
Bude to Skupinové  
ověření Nenápadnosti  
s Obtížností 15.

Osm.

Jedenáct.

Hodu na Vlastnost nebo Dovednost se někdy říká  
Ověření vlastnosti nebo dovednosti. Odlišným typem  
jsou hody na Útok, Zásah a Záchranu. Zdatnosti  
postavy se vází nejen k Vlastnosti, ale i k typu hodu.

Činnost, kterou postavy provádí společně, ve které si mohou pomáhat a ve které  
selžou nebo uspějí všechny dohromady, se vyhodnocuje Skupinovým ověřením. Všichni  
najednou si hodí Ověření vlastnosti nebo dovednosti. Pokud uspěje alespoň polovina  
z nich, je to pro všechny úspěch. Pokud uspěje méně než polovina, je to neúspěch.



**Iniciativa** se hází na začátku každého boje nebo jiné, podobně akční scény. Postavy jednají podle své Iniciativy od nejvyšší po nejnižší – když všechny odehrají svůj Tah, začne nové Kolo, ve kterém jednají opět ve stejném pořadí. Iniciativa se určuje hodem dvacetistěnné kostky, ke kterému se přičte Oprava obratnosti.

		+ 1			+ 3			- 1			+ 0
		= 7			= 11			= 19			= 16



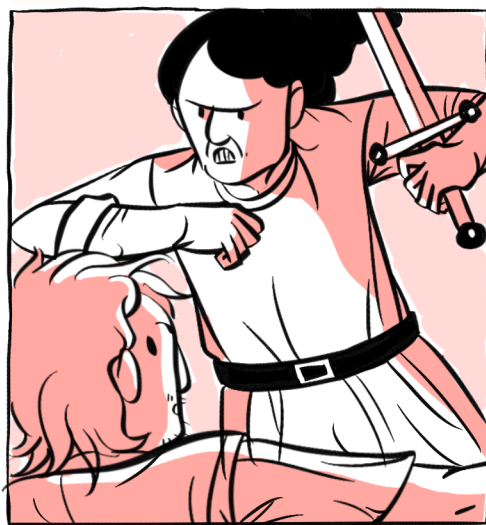

Takže ten vazoun se vrhne s mečem na Turela, kerý mu zastupuje cestu k Adelaide. Na Útok mám 15. Jaké máš Obranné číslo?

Taky 15.

Tak to mi akorát stačí na Zásah.



V každém Kole se může postava pohnout a provést **Akci**. Nejčastěji to bývá **Útok**, může ale provést i **Manévr** nebo třeba **Seslat kouzlo**. Při Útoku se hodí dvacetistěnkou a přičtou se **Bonusy** – Oprava síly nebo obratnosti (podle použité Zbraně) a **Zdatnostní bonus**, pokud je postava s danou Zbraní Zdatná. **Obranné číslo** (často zkracované jen na "Oč") se určuje podle Zbroje a v většiny Zbrojí se přičítá Oprava za Obratnost.


 + 3 Oprava síly útočnicka = 7 Bodů výdrže


Ztrácíš sedm Bodů výdrže.



Au! Taktak uhnu ráně, ale zády bolestivě narazím do zdi.

Při úspěšném Útoku se hodí na **Zásah** Kostkou zásahu Zbraně, ke které se přičte Oprava vlastnosti použité k Útoku. V tomto případě na k8 (Kostka zásahu Meče) padlo 4 a Oprava síly útočnicka je +3. Výsledek je **Hodnota zásahu**, o kterou se sníží **Body výdrže** postavy. **Body výdrže** nereprezentují nutně zranění, ale hlavně únavu, stres, vůli bojovat, "opotřebovanost" a tak trochu i zbývající štěstí. Popis Zásahu je na Hráči a Průvodci. Jako skutečné zranění se často popisují Zásahy u vedlejších postav, slabých protivníků a poskoků nepřátel a někdy se tak popisují i velké Zásahy Hráčských postav. Začínající postavy mívají mezi 5–13 Body výdrže.



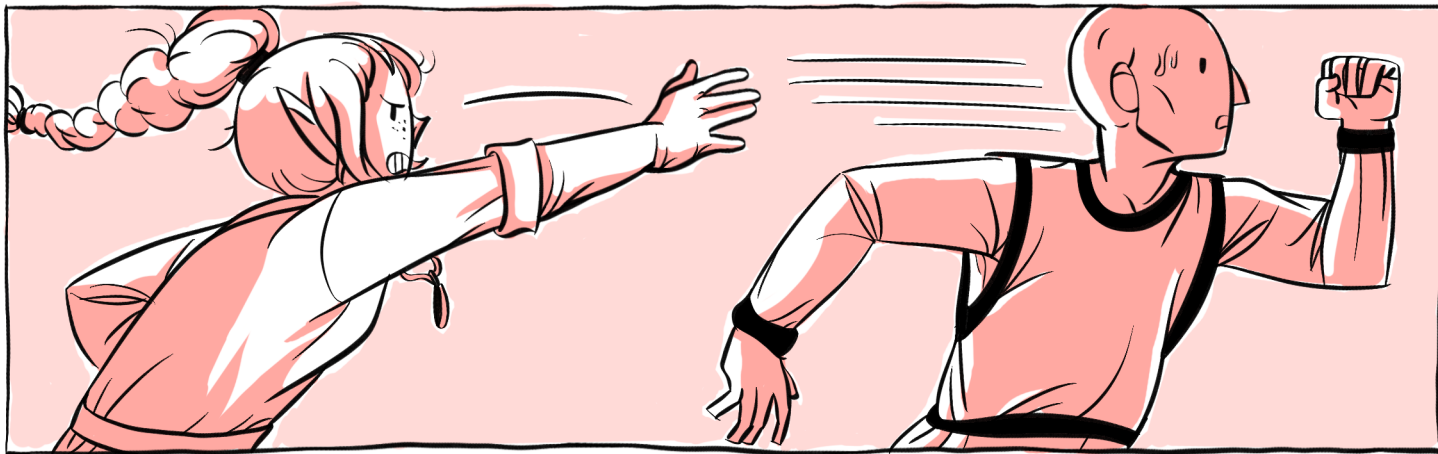
Co dělá ten druhý?

Vypadá, že se hodlá vrhnout někam pryč.

Určitě chce zavolat o pomoc! Tak se vrhnu k němu a zadržím ho!



Místo Útoku lze použít **Manévr**. Proveďte se **Ověřením dovednosti** (obvykle **Atletiky**) s **Obtížností 10 + Bonus k Dovednosti**, kterou se **Cíl brání** (obvykle **Atletika** nebo **Akrobacie**). Při úspěchu získá **Cíl** některý ze **Stavů**, které ho omezují. Např. **Chycený tvor** nemůže využít svůj **Pohyb** a může být **držícím tvorem** vlečen nebo **Hozen** pryč.



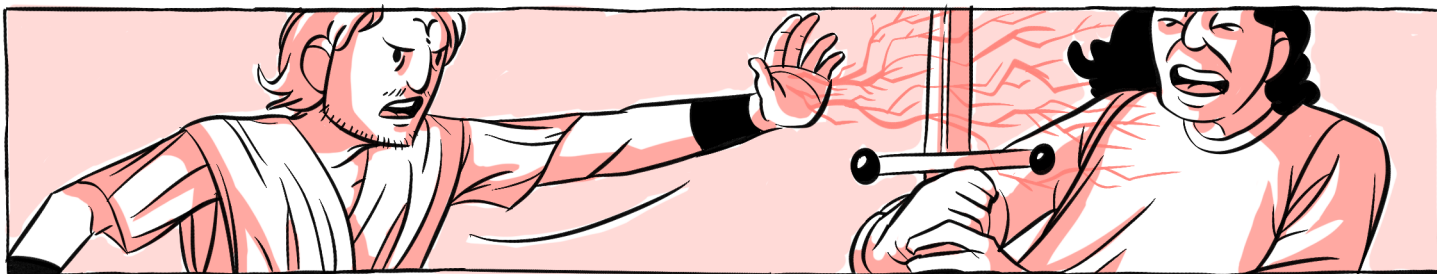
Můžu na blízko provést Útok na dálku?

V boji na blízko jen s **Nevýhodou**. Můžeš odskočit z jeho **Dosahu**, ale nabídněš mu tím **Příležitostný útok**.

To radši nebudu riskovat. Sešlu **Tajemný výšleh**.



V některých situacích lze provést **Reakci**, která umožňuje jednou za **Kolo** omezeně jednat i mimo vlastní **tah**. Nejčastější **Reakcí** je **Příležitostný útok**, který lze použít, když **tvor** opouští **Dosah** protivníkovy **Útoku** na blízko. Vyhodnocuje se jako obvyklý **útok**.



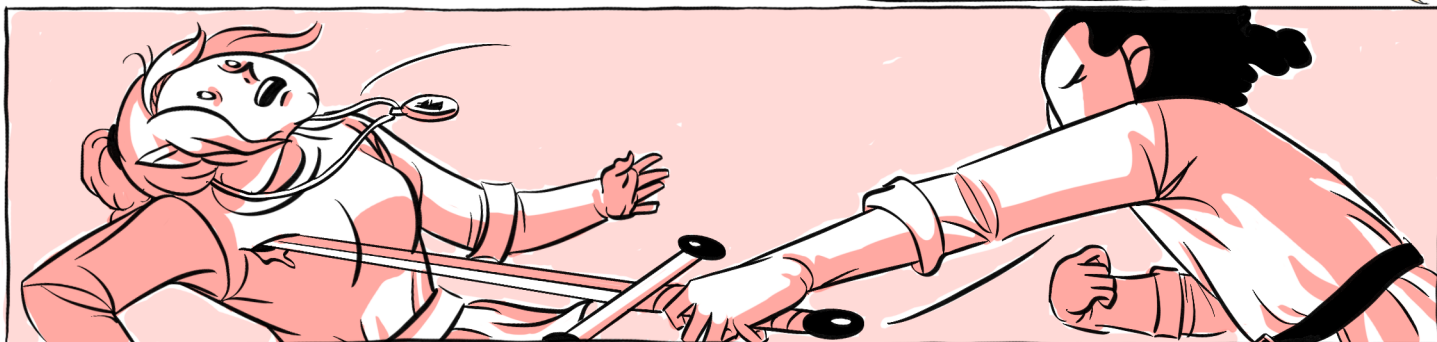
**Triky** jsou magické efekty, jakási "slabá kouzla", které nemají omezený počet **Seslání**. Mnoho **Triků** a některá **Kouzla** se vyhodnocují jako **Útok** – místo **Síly** nebo **Obratnosti** používají **Seslací vlastnost** postavy (u **Černokněžníků** **Charisma**) a postava je s nimi vždy **Zdatná**. Jejich **Zásah** je daný jejich popisem a **Vlastnost** se k němu nepřičítá, pokud popis neříká jinak.



Začíná nové **Kolo**. Vazoun útočí... Á, 20, to je **Kritický zásah** za... 16 **Bodů** výdrže.

To je víc, než mám.

V tom případě ti hrozí **smrt**, v dalším tahu si hoď první **Záchranu**.



Když při **Útoku** padne na **kostce 20**, **Útok** automaticky **Zasáhne** a způsobí **Kritický zásah** – jeho **Hodnota** se počítá, jako by na všech **kostkách** padlo **maximum**, a navíc se jednou **kostkou Zásahu** hodí ještě **jednou**.

Když Útok srazí postavu na 0 a méně Bodů výdrže, hrozí jí smrt. Pokud by ji srazil na zápornou hodnotu jejího Maxima výdrže, zabije ji na místě (Adelaide má Maximum výdrže 9, takže by ihned umřela při -9 BV). V ostatních případech jí zůstane 0 Bodů výdrže (Výdrž se nepočítá do záporu), upadne do **Bezvědomí** a na začátku každého Tahu si musí házet **Záchranu** proti smrti. Jde o hod dvacetistěnou kostkou bez oprav. Když nastřádá 3 neúspěchy dříve, než 3 úspěchy, zemře – v opačném případě zůstane ležet v **Bezvědomí**, dokud jí někdo nepomůže nebo dokud se za pár hodin neprobere.



1 = 2 neúspěchy  
2-9 = 1 neúspěch  
10-19 = 1 úspěch  
20 = +1 Bod výdrže



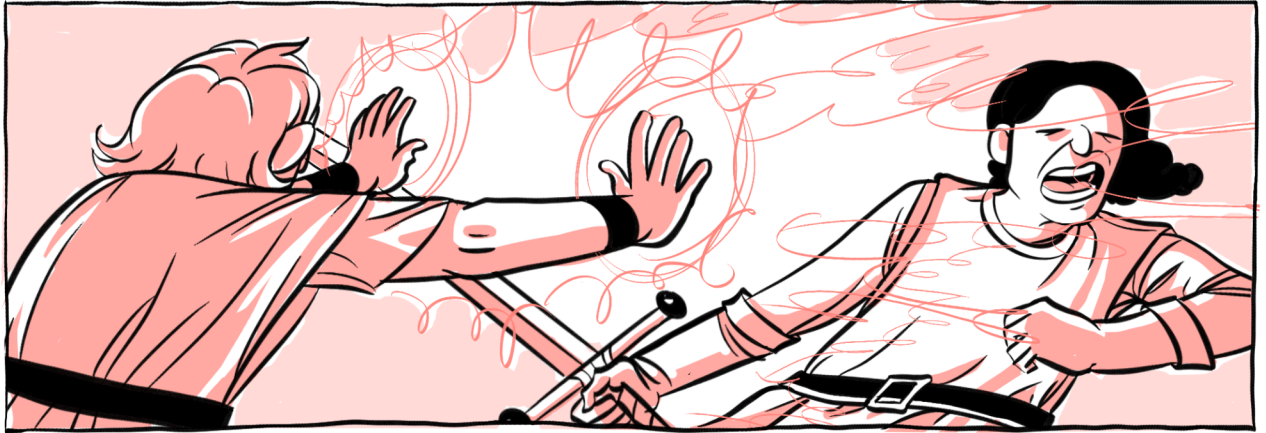
Hodila jsem osm.  
První neúspěch.

Rychle, udělej něco,  
nebo je po mně!

Neboj, rozptýlím jejich  
pozornost a utečeme.



Pro Soslání  
mocných Kouzel  
musí Sesílatel  
utržit tzv.  
"Pozici kouzel".  
Pozice mají  
Stupně od 1 do 9  
– čím vyšší,  
tím silnější  
Kouzla z nich  
lze seslat.



Některé situace, a zejména kouzla, vyžadují hod na **Záchranu**. Jde o hod dvacetistěnou kostkou, k němuž se přičte Oprava vlastnosti a případná Zdatnost. Každá postava je Zdatná v Záchranách na dvě Vlastnosti. Úspěch v Záchraně znamená vyhnutí se efektu, nebo alespoň jeho zmírnění na polovinu. Obtížnost je dána situací nebo mocí Sesílatele kouzla.



Gangster si ubírá 8 Bodů výdrže a dává se na útěk. Adelaide má  
Zásah při umírání, což je další selhání v Záchraně před smrtí.

Tak to teda  
fakt dík.



Naleju do ní  
léčivý lektvar.

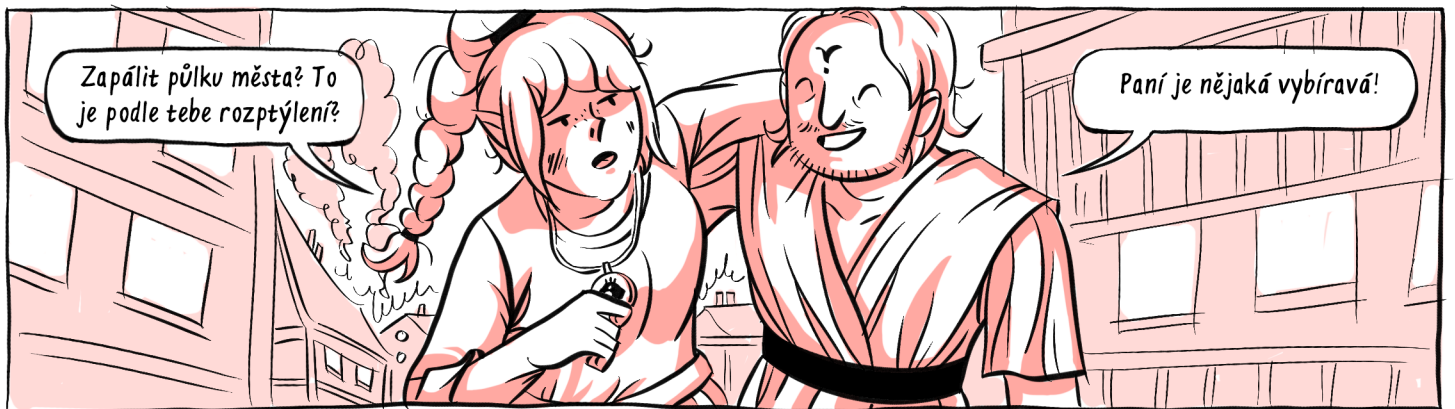


Plameny rychle přeskakují z trámů na doškové střechy a z domu stoupá dým.



Prober se, musíme  
vypadnout!

Úspěšný hod na **Lékařství** cíl stabilizuje (zastaví Záchranu před smrtí). Magické léčení navíc Cíli, který je stále naživu, obnoví část Bodů výdrže. Cíl, který měl 0 Bodů výdrže, se po Léčení okamžitě probere z **Bezvědomí** a zruší se jeho Záchranu proti smrti. Pokud Cíl znovu padne na 0 Bodů výdrže, hází si Záchranu proti smrti znovu od začátku.



Zapálit půlku města? To  
je podle tebe rozptýlení?

Paní je nějaká vybíravá!



Jak se dostaneme přes město až k bráně? Určitě mě jako elfku budou chtít prohlédat!



To je ono! Budou chtít prohlédat jen tebe, mě si ani nevšimnou.



Když dáš svůj náhrdelník ke mně, tak ho nenajdou v tebe. Pak se sejdem za městem a já ti ho vrátím.



Ne! Proč všichni chtějí můj náhrdelník!? Nikomu ho dávat nebudu!

Prosím, věř mi, našel jsem tě, abych ti pomohl!



Můžu si hodit na Přesvědčování?

Můžeš, ale dohodni si s Ninou, o čem přesně chceš a můžeš Adelaide přesvědčit.

Chtěl bych tě přesvědčit, že ti chci pomoci a můžeš mi věřit.

Pochybuju, že by ti Adelaide jen tak začla věřit. Ale může uvěřit tomu, že jí teď chceš pomoci.



Při mém Patronovi, který drží v rukou můj život, přísahám, že ti chci pomoci a tvůj náhrdelník ti při první příležitosti vrátím!



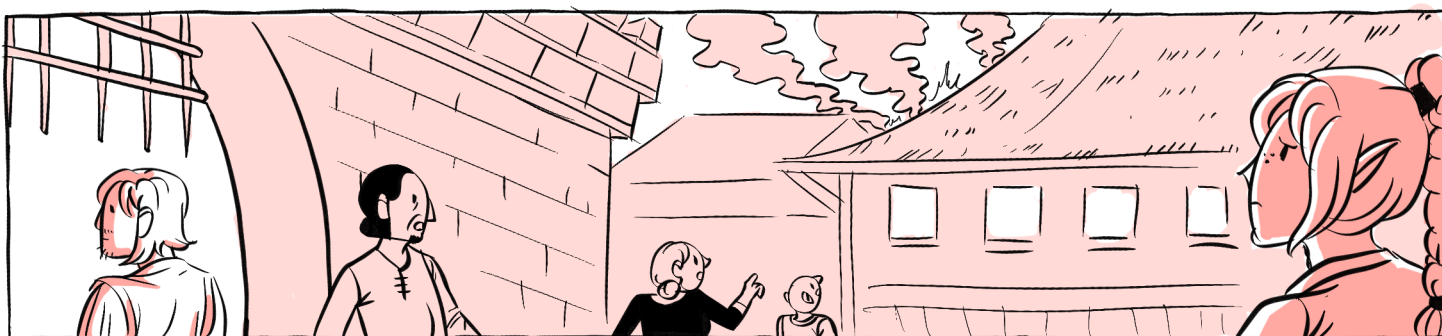
Mám... čtrnáct. Proti?

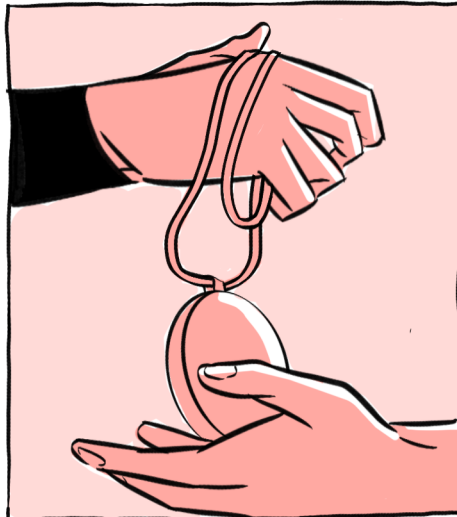
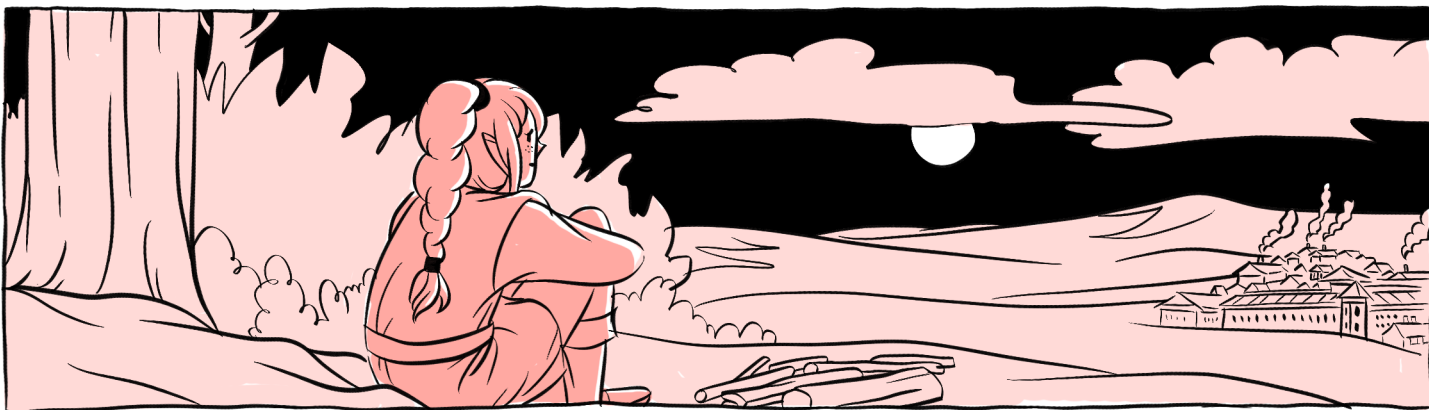
Adelaidině Pasivní moudrosti.

To je... dvanáct. Dobře, Adelaide ti amulet váhavě podá.

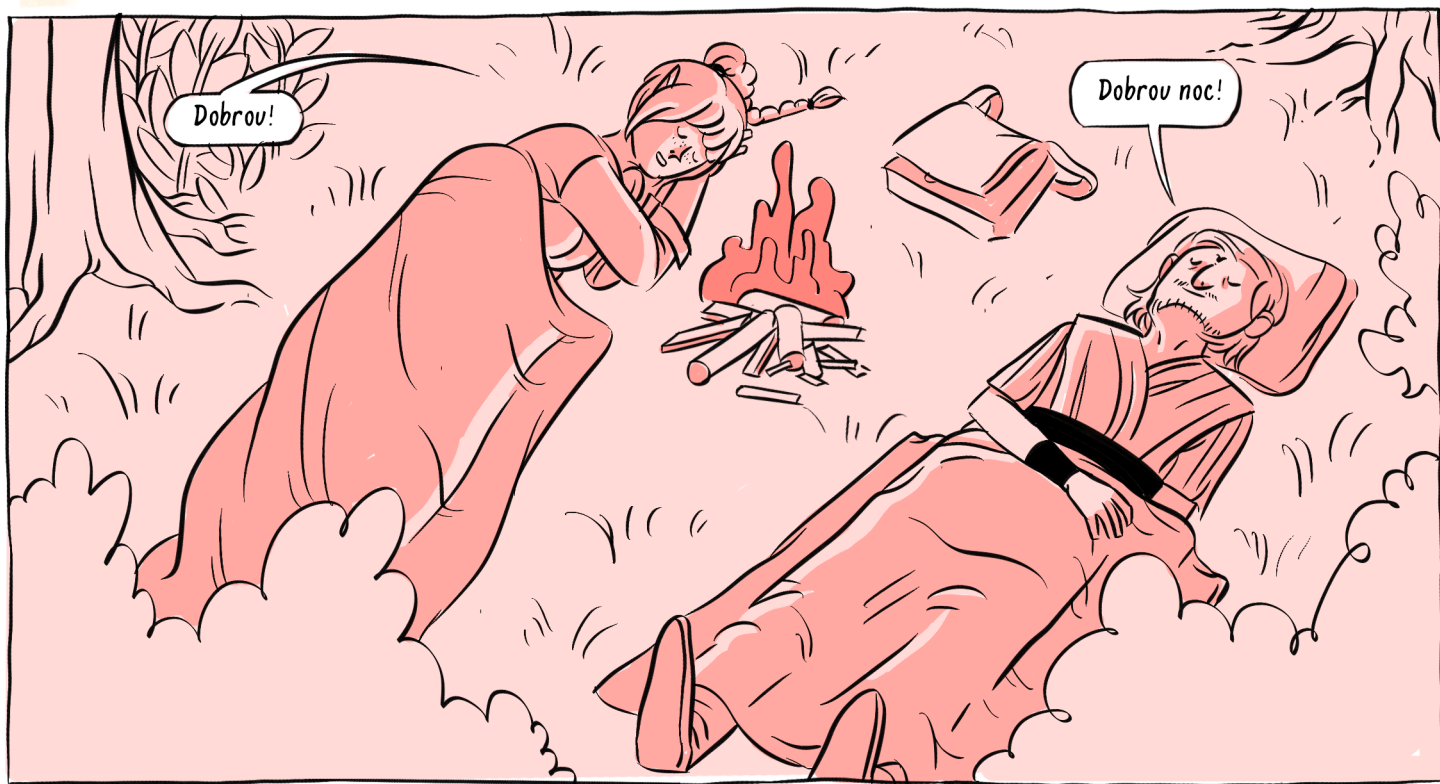
"Pasivní hodnota" někdy nahrazuje hod protistrany. Pasivní hodnota dovednosti tvora je 10 + jeho Bonusy, které by měl k hodů na danou Dovednost.

V sociálním konfliktu mezi Hráčskými postavami má Hráč vždy možnost určit, na co je jeho postava schopná v rámci daného hodu přistoupit, případně v jakém rozsahu. Měl by přitom vyjít vstříc a nabídnout druhému Hráči nějakou smysluplnou možnost, která posune interakci a/nebo hru dopředu. Totéž platí při interakci s významnými Nehráčskými postavami.





**Krátký odpočinek** vyžaduje alespoň hodinu klidu a bezpečí bez vykonávání náročných aktivit. Lze při něm použít Kostky obnovy k doplnění Bodů výdrže. Kostky obnovy mají Hodnotu podle Povolání postavy (např. Lovce netvorů má k10, Černokněžník k8) a postava jich má tolik, kolik je její Úroveň. Krátký odpočinek také obnoví použití některých schopností Rasy a Povolání a Černokněžníkům i Pozice kouzel.



**Dlouhý odpočinek** trvá osm hodin vyplněných převážně spánkem a případně trochou nenáročných činností (jídlo, balení se, povídání si atp.). Obnoví se při něm všechny Body výdrže, všechna použití schopností včetně všech Pozic kouzel a polovina Kostek obnovy.

JESKYNĚ A DRAKY OBJEDNEJ ZA VÝHODNOU CENU NA:  
**IMAGO.CZ/JESKYNE-A-DRACI**



MÁŠ DOTAZY? CHCEŠ VĚDĚT VÍC?

**POTKEJ NÁS ONLINE!**

Discord vydavatele a hry: [discord.gg/5uVhJh2](https://discord.gg/5uVhJh2)

Domovský web autorů: [www.d20.cz](http://www.d20.cz)

Facebook: [facebook.com/jeskyneadraci](https://facebook.com/jeskyneadraci)

imago: [imago.cz/kontakt](http://imago.cz/kontakt)

### CO JSOU JESKYNĚ A DRACI?

Hraní Jeskyní a draků je společné vyprávění spojené s deskovou hrou. Jde o zábavu pro všechny generace, pro skupiny přátel, družiny, tábory i pro (pra)rodiče s dětmi.

Pravidla činí vyprávění jednoduchým, kostky vnášejí překvapení, drama a napětí a vyprávění činí hraní extra zábavným!



Scénář komiksu: **Log 1=0, sirien & Štěpánka Jislová**, Kresba komiksu:

**Štěpánka Jislová**, Úvodní a závěrečná lustrace: **Yeronym**.

Jeskyně a Draky vydává naladatelství **Mytago**

