

JESKYNĚ DRACI



HRA NA HRDINY

VEDOUcí PROJEKTU
Petr „sirien“ Mazák

VEDOUcí AUTOR
Petr „sirien“ Mazák

AUTOR & ARBITR PRAVIDEL
Michael „Log 1=0“ Kolařík

AUTOŘI
Ondřej „Aegnor“ Břínek, Rostislav „Chyba“ Drozd,
Michal „Elfax“ Šácha, Jiří „Gurney“ Hanslian,
Matouš „Maelik“ Kovařovic,
Paulo „Naoki“ D'Alberti,
Radim „ShadoWWW“ Havlíček,
Robin „Tarfill“ Kovář, Tomáš Zelený

PŮVODNÍ PŘEKLAD
Radim „ShadoWWW“ Havlíček

VEDOUcí KOREKTORKA
Lenka Kovářová

KOREKTOŘI
Petr „Pan Bača“ Libosvár, Šárka Kašparová

POMOCNÍ KOREKTOŘI
Pilchowski, Chrochta, Jan „Loki“ Heller

PROOFREADING & KONZULTACE
Jan „Loki“ Heller, Šárka Kašparová,
Martin „Nuthatch“ Sitta, Petr „Peca“ Palička,
Filip „MarkyParky“ Dvořák, Jiří „Rilkin“ Táborský
Kateřina „Demonica“ Švehlová,

PŘÍMÉ INSPIRAČNÍ ZDROJE
„5. edice“, ze které JaD vycházejí, Dračí doupe 1.6,
Apokalyptickej svět, Blades in the Dark, Fate,
Grimoár, Ashen Stars.

PŘÍMO INSPIROVÁNO PRACEMI A BLOGY AUTORŮ:
Fred Hicks (RPG autor), Rob Donoghue
(RPG autor), Robin D. Laws (RPG autor),
Dael Kingsmill (Youtuberka, *Monarchs Factory*),
Ginny D (Youtuberka), Matt Mercer (Youtuber,
Critical Role).

VEDOUcí UMĚLECKÉHO KOLEKTIVU
Peter Scholtz

ILUSTRACE PŘEDNÍ OBÁLKY
Apterus

ILUSTRACE ZADNÍ OBÁLKY
Yeronym

GRAFIKA OBÁLKY
Josef Kratochvíl, Yeronym, Petr „sirien“ Mazák

LOGA JESKYNÍ A DRAKŮ
Cyril Gaja, Josef Kratochvíl

VNITŘNÍ GRAFIKA
Peter Scholtz, Yeronym

LAYOUT A SAZBA
Petr „sirien“ Mazák

DRAMATURGIE ROZDĚLENÍ OBRÁZKŮ
Petr „sirien“ Mazák

VIZUÁLNÍ WORLDBUILDING
Peter Scholtz

ILUSTRÁTOŘI
Apterus, Daniel Belluš, Tomáš Duchek,
Martina Fačková, Alena Kubíková
Victor Manuel Leza, Maroš Manhardt,
A. J. Manzaneto, Rimbo, Peter Scholtz, Yeronym
Ilustrace projektu dodala firma
Wise Wizards Games LLC

SCÉNÁŘ KOMIKSU
Michael „Log 1=0“ Kolařík, Petr „sirien“ Mazák,
Štěpánka Jislová

ILUSTRACE KOMIKSU
Štěpánka Jislová

GRAFIKA KARET POSTAV
Martin Rašek

SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ

Alnagovi, Maxovi a Rytířovi za vybudování RPG komunity d2o.cz, která JaD vytvořila.
Skavenovi za vznik projektu a za důvěru v tým.
Cemi za podporu a trpělivost.

MYTAGO/JAD DISCORD



VYDAVATEL
Vydal Jiří Reiter, nakladatelství Mytago,
v roce 2021 jako svou 87. publikaci.

Vydání první, 568 stran.
ISBN 978-80-87761-72-4

www.mytago.cz, naše knihy distribuuje imago.cz
tel. +420 774 421 641, e-mail: info@mytago.cz

Knihy je možné zakoupit v internetovém knihkupectví imago.cz

KOSTKA: D20.CZ



Úvod



Co jsou RPG

RPG hry se podobají čtení knihy nebo sledování filmu či seriálu, ale s tím rozdílem, že ty rozhoduješ o tom, co tvá oblíbená postava řekne nebo udělá. Popravdě to je ještě lepší – není to jen tvůj oblíbený film nebo kniha, ve kterých neustále rozhoduješ o chování hlavní postavy, ale jsi to ty a tví kamarádi, kdo pro příběh všechny hlavní hrdiny i stvoří. A stejně tak to jste vy, kdo vytvoří i příběh samotný, dost možná včetně světa, v němž se odehrává. A navíc je to snadné!

RPG jsou o vyprávění a o fantazii. Jsou ale i o pravidlech, která hře dávají strukturu a pomáhají vám váš příběh vyprávět. A jsou i o kostkách a náhodě, která váš příběh spoluvytváří a činí ho nečekaným a překvapivým – a tím i dramatickým a napínavým!

V následující kapitole ti průběh hry popíšeme detailněji, ale nejsnazší způsob, jak si RPG představit, je prostě se na něj podívat. V dnešní době máš mnoho možností:

Filmy a seriály, zejména fanouškovské, ukazují podobu hraní RPG velmi věrně. Z české produkce můžeme doporučit např. filmovou sérii *Dračák*, z té zahraniční pak zejména zdravě parodickou filmovou sérii *Gamers*. K zahraničním filmům není dabing, ale obvykle jsou snadno k nalezení dobré titulky.

České titulky vznikly i ke dvěma ukázkovým hrám na slavných online kanálech: *D&Diesel* s Vinem Die-selem a *Tabletop Fate*.

Můžeš se podívat i na mnohé **živé herní streamy** nebo na **natáčené herní záznamy**. Vzhledem k proměnlivosti online a stream scény nebudeme doporučovat nic konkrétního, ale mnohé dobré pořady snadno najdeš odkázané na www.d20.cz nebo na webu a sociálních sítích Jeskyně a draků.

A cože to vlastně znamená RPG? Česky to jsou „Hry na hraní rolí“ či „Hry na hrdiny“. Zažitá a tradiční zkratka RPG pochází z anglického „Roleplaying games“. Dnes existuje bezpočet stolních RPG her,

jako jsou Jeskyně a draci (a i mnoho počítačových, deskových a dalších), nicméně tou první, která vše začala, byla právě první, prapůvodní verze dnešní 5. edice. Jaké „5. edice“? To vyžaduje menší vysvětlení:

DŮLEŽITÉ UJASNĚNÍ

Některé věci jsou podivné. Například licenční práva. Kniha, kterou držíš v ruce, je celá založena na původní americké hře. Můžeme využívat její pravidla, a dokonce i mnohé původní texty. Co víc, autoři nás v tom dokonce přímo podporují! A to hodně, nejen symbolicky. Přesto nikde nesmíme uvést jméno oné původní hry ani názvy s ní souvisejících oficiálních příruček.

Můžeme ti naznačit. Můžeme ti napovědět, že to je první a nejrozšířenější stolní RPG na světě. Můžeme prozradit, že jméno hry má něco společného s podzemími a s oheň chrlicími netvory z dávných mýtů. Můžeme i napsat, že jde o hru z *Critical Role* od Matta Mercera nebo z *Dračáku 4* od Gergona.

Kniha Jeskyně a draci obsahuje vše, co ke hře potřebuješ, a časem doufáme vydat ještě víc. Na druhou stranu ti nechceme tajit, odkud jsme vzali inspiraci a kde můžeš už teď najít další zajímavé materiály. Právě naopak.

Abychom v této knize mohli o oné původní hře otevřeně mluvit a protože jsou JaD založené na její 5. edici, nazýváme ji prostě jako **5. edice** – zkráceně **5E**. Na několika místech se zmiňujeme i o pár dalších příručkách, které k 5E vyšly. Používáme opět kódová jména – když si dohledáš názvy známých rozšiřujících příruček 5E, tak námi používané názvy snadno rozluštíš.

Ano, i když to zní zvláště, tak je to nejen zcela legitimní, ale dokonce přesně tak, jak si to majitelé práv původní hry přáli. V Americe a ve světě to tak dělají mnozí další. Sami se nad tím usmíváme, ale to je všechno, co s tím můžeme dělat.



JESKYNĚ A DRACI

A 5. EDICE

Jeskyňe a draci (JaD) jsou českou verzí poslední 5. edice původní hry, na které jsou založené a která je nejen první, ale i dodnes světově nejúspěšnější hrou na hrdiny. Píšeme verzi, protože licenční podmínky nedovolily vydání přímého překladu původní knihy – což jsme pojali jako příležitost. JaD obsahují dostupná původní pravidla (základní pravidla, povolání, kouzla atp.) a doplňují je o vlastní původní tvorbu tam, kde bylo potřeba (zejména nové obory povolání), nebo kde jsme chtěli vytvořit nový obsah, protože nám přišlo, že můžeme dodat o něco víc, než se nachází v původních 5E (např. popisy fantasy ras, pravidla pro bitvy a hrady a další).

Jeskyňe a draci jsou „5. edicí“. Pokud si ke stolu sedneš s kamarády, kteří mají originální knihy 5E nebo jejich fanouškovské překlady, budete hrát tu samou hru a ve svých příručkách najdete ta samá pravidla (byť možná vysvětlená trochu jinými slovy).

Všechny materiály, které vyšly pro 5E, jsou použitelné i pro Jeskyňe a draky. To se týká jak obsahu původních pravidel, tak pravidlových rozšíření (např. nové obory povolání a nová kouzla z příruček jako je třeba Xethova encyklopedie všeho) i dobrodružství a kampaní (jako je třeba Strakovo urknutí, Pád do Avisu, Saň ze Sněžné špice a mnohé další). A naopak vše, co bylo vytvořeno pro JaD, je kompatibilní a vyvážené s obsahem původních 5E.

CO TĚ V TÉTO KNIZE ČEKÁ

V následující kapitole „**Základy**“ ti zběžně vysvětlíme základní principy a pravidla hry. Základy tě nemají hru naučit, ale dát ti rychlý základní přehled všeho, co potřebuješ vědět, když jdeš hrát s někým, kdo už hru zná. Navíc by tato kapitola měla udělat čtení zbytku knížky přehlednějším a pohodlnějším.

Druhá kapitola se jmenuje „**Tvorba postavy**“ a přesně o to v ní jde. Na jejím konci budeš mít připravenou svou první postavu na 1. Úrovni a budeš se moct rovnou vrhnout do hry! A nejlepší na tom je, že ji ani nemusíš přečíst celou! Stačí ti jen pár vybraných pasáží, na které kapitola sama poukáže. **Pokud hru nepovedeš, tak ti na první hru budou první a druhá kapitola stačit a vše ostatní z této knížky si můžeš přečíst až později.**

Třetí kapitola „**Rasy**“ je věnovaná podrobnému popisu několika fantasy Ras (jako jsou Elfové nebo Trpaslíci) a jejich Rodům (jako jsou Podzemní, Skalní a Světlí trpaslíci). I když obsahuje něco málo pravidel vztažených ke schopnostem těchto Ras, větší-

na kapitoly je popisná, věnuje se jejich charakteru a společností a obsahuje rady k hraní za postavy, které k nim náleží. Nejdůležitější rady k hraní Rasy máš už ve 2. kapitole (strana 28), takže tuto můžeš odložit na později. Pokud máš ale před hrou čas, můžeš si přečíst něco víc alespoň ke své zvolené Rase (včetně Lidí).

Čtvrtá kapitola „**Povolání**“ se zabývá Povoláními (jako jsou Bojovník, Čaroděj, Klerik nebo Tulák) a jejich Oborům. Obsahuje popis schopností všech Povolání až do nejvyšší, tedy 20. Úrovně. Pravidel je zde sice hodně, ale s většinou se můžeš seznámit až během hry. Vše důležité pro první hru najdeš už v 2. kapitole (strana 39), takže tuto můžeš nechat na později, stejně jako 3. kapitolu.

Pátá kapitola „**Detaily postavy**“ rozebírá zbylé detaily postavy. Její největší část tvoří povídání o osobnosti, kultuře a původu postavy a obsahuje rozličná související doporučení a rady. Pokud máš možnost vytvořit si postavu ještě před hrou, bude dobré tuto kapitolu alespoň prolistovat.

Šestá kapitola „**Vybavení**“ obsahuje nejen popisy možného vybavení na dobrodružné cesty, ale i pravidla pro Nosnost a Naložení. Počáteční vybavení tvé postavy je popsáno už v 2. kapitole, takže tuhle kapitolu nemusíš číst, dokud ji nebudeš přímo potřebovat.

V sedmé kapitole „**Pomůcky a organizace**“ najdeš základní rady pro organizaci hry a zejména přehled mezi hráči nejoblíbenějších herních pomůcek s doporučeními k jejich používání. Pár slov je věnováno i online hraní a velmi letmo je zmíněno i streamování. Pokud jsi to ty, kdo organizuje první herní sezení, podívej se do kapitoly ještě před ním – jinak ji zatím můžeš odložit.

Osmá kapitola „**Hraní hry**“ popisuje pravidla, postupy, návody a rady, které se týkají samotného hraní hry. Jde jak o obecné záležitosti (sociální interakce, používání Vlastností a Dovedností nebo boj), tak o specifická pravidla (pády z výšky, pomáhání si aj.). Pokud máš hotovou svou postavu a máš před hrou čas, tak si tuto kapitolu alespoň prolistuj. Pokud nikdo z tvojí skupiny ještě nikdy JaD ani 5E nehrál, bude si ji muset alespoň jeden z vás (ideálně Průvodce hrou, zkracovaný „PH“) poctivě přečíst.

Devátá kapitola „**Vedení hry**“ je určena pro začínající PH a obsahuje souhrn základních pravidel a nejužitečnějších postupů a rad pro vedení vašich prvních her. **Pokud budeš hrát jako Průvodce hrou, tak si tuto kapitolu přečti ještě před hrou.**

Desátá kapitola „**Magie**“ objasňuje pár zbývajících pravidel a detailů, které ještě nebyly popsány v kapitole Povolání, a hlavně obsahuje seznam kouzel jednotlivých Povolání. Pokud hraješ kouzlicí Povolání (tzv. Sesilatele), přečti si v této kapitole ješ-

tě před samotnou hrou popisy kouzel, která Znáš. Zbytek kapitoly můžeš klidně nechat na později.

Jedenáctá kapitola „**Kouzelné předměty**“ obsahuje podrobný popis Kouzelných předmětů. Tuto kapitolu na první hru nepotřebuješ a klidně si ji můžeš přečíst až později.

Dvanáctá kapitola „**Protivníci a netvoři**“ obsahuje popis tvorby vyvážených střetnutí a popisy mnoha různých nepřátel, od stráží až po rozmanité netvory. **Jako Průvodce hrou si přečti alespoň její první část.**

Třináctá kapitola „**Stavy a Nemoci**“ obsahuje podrobný popis Stavů. **Pokud budeš Průvodcem hrou ty, tuto kapitolu si před hrou alespoň prolistuj.**

Na úplném konci knihy pak najdeš **abecední seznamy všech kouzel a Kouzelných předmětů a vzorové karty postavy a skupiny.**

KDE NAJÍT VÍC?

Tato příručka obsahuje vše, co ke hře potřebuješ. Může se ale stát, že budeš chtít víc. V takovém případě ti doporučujeme vydat se nejprve na tato místa:

www.imago.cz prodává mnoho hezkých a užitečných věcí k hraní – od kostek přes mazací mapy se smývacími fixami a figurkami až po bloky, zástěny a další pomůcky. A doručí ti to až domů!

Když tam budeš, podívej se i na ostatní produkty **nakladatelství Mytago** – kromě mnoha zajímavých přeložených a vlastních produktů u něj najdeš i rozmanitou nadšeneckou tvorbu, kterou Mytago fanouškům publikovalo (od jiných RPG her až po RPG inspirované komiksy).

Na webu hry, **www.jeskyněadraci.cz**, najdeš aktuality, autorské doplňky i „uznanou“ či „zvýrazněnou“ fanouškovskou tvorbu.

Kostka, tedy www.d20.cz, je internetovým domovem autorů stojících za vznikem této knihy. Najdeš tam spoustu článků s radami, nápady, novinkami, překlady zahraničních autorů, vlastní autorskou tvorbou a dalším zajímavým obsahem, diskuse na všemožná témata, otevřenou komunitu mnoha hráčů a především překlady původních pravidel a dalších materiálů. Pokud hledáš radu nebo předpřipravené dobrodružství, Kostka je to pravé místo, kde začít!

HLEDÁNÍ SPOLUHRÁČŮ

K hraní JaD potřebuješ další dva až pět spoluhráčů (dá se hrát i ve dvou, ale je to pak trochu jiná hra, nebo i ve více lidech, ale pak je trochu těžší zajistit, aby se hrou pořád bavili všichni). Věk, pohlaví a ani nic dalšího nehraje moc roli (i když hrání s malými dětmi má svá specifika), ale je potřeba, aby si zúčastnění dokázali najít na hru několik hodin ve stejnou dobu, během které je nebude nic rušit.

Pokud ještě nemáš žádné spoluhráče, tak se nemusíš bát! Nastuduj si pravidla a pozvi ke hře pár kamarádek a kamarádů. Pokud nevíš, od kterých začít, zkus to od těch, kteří čtou dobrodružnou literaturu nebo fantasy knížky, hrají jiné společenské hry (deskovky, larpy, únikovky) nebo příběhové PC hry (PC RPG nebo adventury) – existuje vysoká šance, že takoví už o stolních RPG hrách alespoň slyšeli. Ale i kdyby ne, nevádi – RPG jsou populární a společenské hry, které se lidem snadno zalíbí.

Pokud žádné spoluhráče neseženeš, s nějakými se můžeš i seznámit! Zkus napsat na některou sociální síť Jeskyní a draků nebo se podívej na Kostku (www.d20.cz), která je centrem 5E a JaD komunity v Česku a na Slovensku. Kromě možnosti zkusit najít spoluhráče z tvého okolí v tématu věnovaném shánění hráčů můžeš zkusit navštívit i některá z otevřených hraní, které lidé okolo Kostky pořádají v různých městech a na mnoha akcích.

Pokud nemáš žádné spoluhráče v okolí, můžeš zkusit hrát s někým online přes videochat. Taková hra má sice nějaká drobná specifika navíc, ale v zásadě probíhá velmi podobně jako hra naživo (ostatně viz některé herní streamy odkázané výše). Pro hraní online existují i speciální webové stránky, neboli „virtuální herní stoly“ („virtual tabletops, „VTT“) a mnohým z nich česká 5E komunita zajistila i překlad (zejména ovládacích prvků a na stránce dostupných pravidel). Doporučení dobrých aktuálních online nástrojů najdeš opět na Kostce (www.d20.cz) a na webu a sociálních sítích Jeskyní a draků.





ZÁKLADY



Vysvětlování pravidel občas trpí problémem, že není možné vysvětlit všechno důležité najednou a jako první. Tato kapitola je jeho řešením. Na následujících stránkách najdete velmi stručné vysvětlení toho nejdůležitějšího z celé knihy, což ti dá základní přehled a kontext pro snazší čtení dalších kapitol. Pokud se chystáš hrát s někým, kdo už pravidla zná, dozvíš se zde také vše, co do začátku skutečně potřebuješ vědět.

JAK SE HRAJE RPG?

Z Úvodu už tušíš, co to RPG je. Teď je načase podívat se blíže na to, jak hra samotná probíhá.

VÝBĚR PH A VOLBA ŽÁNRU A SVĚTA

Nejdříve si mezi sebou ve své herní skupině vyberete jednoho hráče, který převezme roli Průvodce hrou (PH). Všichni ostatní hráči si vytvoří své postavy (neboli Hráčské postavy), hlavní hrdiny příběhů, které vás čekají. Tvorbě postav je věnována celá 2. kapitola. PH svou Hráčskou postavu nemá. Úlohou PH je hrát za všechny ostatní bytosti v příběhu: od prostých obyvatel světa přes protivníky Hráčských postav až po různé netvory, na které Hráčské postavy při svých dobrodružstvích narazí. Hráči při hře hrají za své postavy, zatímco PH hraje za svět okolo nich. Kdo chce hrát jako PH se můžete rozhodnout až poté, co se domluvíte na herním příběhu, ale většinou je to naopak – ti, kteří chtějí hrát jako PH, nabídnou ostatním příběhy, které jsou schopní a ochotní „vést“.

Při hraní RPG her se můžeš setkat s velkým množstvím nejrůznějších stylů a žánrů. Jeskyně a draci jsou o fantasy příbězích a fantasy světech. To je ale stále velmi široký záběr a bude velký rozdíl, když se rozhodnete hrát conanovskou hrdinskou fantasy meče a magie, epicky výpravnou fantasy *Pána prstenů*, drsně mocenskou *Hru o trůny*, akčně komické *Piráty z Karibiku*, příběhy podobné keltským, řeckým či severským mýtům nebo temné pohádkové příběhy

hy bratří Grimmů. V JaD lze hrát všechny takové i mnohé další typy fantasy příběhů, a pro který se rozhodnete, bude jen na vás a na tom, co vás baví a láká. Když víte, jaké příběhy chcete hrát, budete si pro ně ještě potřebovat vybrat vhodný fantasy svět. Můžete použít některý z těch již existujících, popsanych v RPG příručkách či fantasy literatuře, nebo si můžete vymyslet svůj vlastní.

Na začátku 2. kapitoly, která je věnována tvorbě postavy, v pasáži o výběru Skupinového zázemí (strana 14), budete mít se spoluhráči možnost váš žánr a styl hry výrazně ovlivnit. Základní představu o tom, co chcete hrát, je ale dobré mít už předem.

TVORBA POSTAV A PŘÍPRAVA HRY

Když víš, jakou hru budete typově hrát, je čas vytvořit si postavu, popřípadě připravit hru, pokud jsi PH.

To, jakou postavu budeš hrát, je jen na tobě, některé volby ale uděláš spolu s ostatními. Ostatně JaD jsou o společném vyprávění a vaše postavy musí zapadnout do stejného příběhu. Tvá postava v JaD má dvě roviny, které jsou volně provázané. První rovina je popis postavy pomocí pravidel. Je to Člověk nebo Elf? Bojovník nebo Čaroděj? Jakou má Sílu a Obratnost? Které Dovednosti ovládá? Ať už se rozhodneš pro cokoliv, 2. kapitola ti řekne, co to znamená „v řeči pravidel“. Druhou rovina postavy je její osobnost – její motivace, charakter, chování, vztahy, touhy, ideály atd. Druhá kapitola ti pomůže vytvořit si zajímavou postavu, nicméně co za postavu to bude, je jen na tobě.

Pokud jsi PH, projdi spolu s ostatními hráči tvorbu jejich postav – zejména první část se Skupinovým zázemím, protože to, kým postavy budou, se týká i tebe a určitě k tomu máš co říct. Poté připravíš hru – tedy vymyslíš zápletku prvního dobrodružství. Přípravě hry a jejímu vedení je věnována celá 9. kapitola (strana 324), ale mnoho užitečných rad najdeš napříč celou knihou.



HRANÍ HRY – POPISY

A DIALOG

Samotné hraní hry probíhá jako dialog a výměny popisů. PH zahájí „scénu“ vykreslením prostředí a popisem situace a vyprávěním do ní vnese nějaké dění. Ty a ostatní Hráči pak popíšete, co dělají nebo říkají vaše postavy. To často děláte v první osobě, jako byste vy sami byli svými postavami. Někdy se situace může otočit a scénu zahájí někdo z Hráčů. Občas něco nebude jasné nebo někoho zaujme některý detail a proběhne krátký dialog, který popisy dále rozvine.

Většina hry probíhá jako rozhovor, popisování, vzájemné doplňování nebo doptávání a hraní dialogů mezi postavami. Občas někdo zkusí udělat něco, co je popsáno pravidly – v takovém případě jim svůj popis podřídí. To zajišťuje, že se některé prvky hry (např. kouzla, náročnosti akcí a výkony i schopnosti postav) budou napříč hrou chovat podobně a předvídatelně. V jiných případech někdo zkusí udělat něco s nejistým výsledkem – v takovém případě svůj popis zastaví a sáhne po kostkách, což je chvíle, kdy do hry vstoupí napětí, nejistota a překvapení.

Dění od začátku konkrétní situace do jejího vyřešení označujeme jako „scénu“. Hra pak plyne jako film, nebo ještě lépe seriál: popisy si můžete představit jako jednotlivé „záběry“, scény na sebe navazují a postupně tvoří větší celek jedné epizody, v našem případě „herního sezení“. Více sezení se nakonec poskládá do celé série, čemuž v JaD říkáme „tažení“.

HRANÍ ROLÍ, PRŮZKUM, AKCE

A BOJ

Ať už budeš hrát v JaD jakýkoliv příběh, bude možné rozdělit obsah hry do tří oblastí. Ty se někdy označují jako „herní pilíře“ a při hraní JaD jde o hlavní zdroje zábavy. Všechny tři části hry sdílí obecnou strukturu popsanou výše, ale v detailech se liší:

Hraní rolí je „nejvolnější“ částí hry. Z velké většiny spočívá v rozhovorech, které za svou postavu odehraješ, v rozhodnutích, která za ni uděláš a popřípadě v drobných akcích, které popíšeš. V těchto částech hry můžeš svou postavu nejvíce prokreslit a užít si její osobitou povahu. Také zde můžeš nejvíce ovlivnit ostatní postavy – jak Hráčské, tak Nehráčské. Někdy ti k tomu budou stačit slova a menší akce, jindy můžeš sáhnout po kostkách a zjistit, jak přesvědčivá, prolhaná nebo citlivá tvá postava je – nebo naopak jak snadno či obtížně se podobným tlakům brání.

Průzkum je tou částí hry, v níž objevuješ okolní svět – ať už fyzický, nebo společenský. Výpravy do neznámé džungle, procházení zapomenutých chrámů

a temných kobek, tajný odposlech spikleneckých intrik, sledování podezřelých, snaha o nalezení stop – to vše je průzkum. Pro tebe je průzkum hlavně o nápadech a představivosti, zatímco pro tvou postavu to je především o jejích Dovednostech.

Akce a boj jsou napínavé a dramatické části hry. Dochází na ně, když zkrříš plány záporákům, když záporáci zkrříš plány tobě, nebo když se střetneš s nestvůrami. Pro tebe jsou akční scény o taktice a napětí, pro tvou postavu především o jejích bojových schopnostech a odvaze.

V některých hrách mohou být tyto tři oblasti hry jasně oddělené, ale to neznamená, že by mezi nimi byla tlustá čára. Naopak. Při hraní dvorních intrik se bude hraní rolí překrývat s průzkumem, v indiano-jonesovském dobrodružství se průzkum bude překrývat s akcí a ve šviháckých hrách, kam patří mnohé pirátské nebo mušketýrské příběhy, se může boj překrývat s hraním rolí.

SLOVNÍČEK DŮLEŽITÝCH POJMŮ

Používání velkých písmen: Všechny termíny, které odkazují k nějaké konkrétní části pravidel, jsou v JaD vždy psány s velkým písmenem. Pokud jde o sousloví, píšeme velké písmeno jen u prvního slova. Pokud tedy napíšeme Vlastnost, nemyslíme tím ledajakou vlastnost, ale vždy jednu ze šesti Vlastností postavy – Sílu, Obratnost, Odolnost, Inteligenci, Moudrost či Charisma. Pokud napíšeme Oprava vlastnosti, myslíme tím Opravu u některé z těchto šesti Vlastností.

NEJPRVE PÁR TERMÍNŮ PRO

UPŘESNĚNÍ

hráč = Libovolný hráč Jeskyní a draků, tedy Hráči i PH dohromady.

Hráč = hráč hrající postavu, tedy všichni až na PH.

Průvodce hrou (PH) = Jeden hráč, který hraje za svět, monstra a vedlejší postavy.

NĚKOLIK OBECNÝCH TERMÍNŮ

postava = Postava v příběhu, ať už Hráčská, nebo vedlejší. Jako obecný pojem může občas zahrnovat i jiné bytosti – např. „postava si hází na Útok“ může znamenat i zvíře, nestvůru nebo kohokoliv jiného, kdo si hází na Útok.

Hráčská postava (HP) = Postava hraná Hráčem.

Nehráčská postava (NP) = Postava, za kterou hraje PH. Protivníci, vedlejší postavy atd. Bez ohledu na slovo „postava“ může jít i o zvířata, monstra aj.

5E = 5. edice původní anglické hry, ze které JaD vychází a jejíž skutečné jméno ani zkratku nesmíme uvést (viz poznámka v kapitole Úvod).

NĚKOLIK HERNÍCH TERMÍNŮ:

Bonus = Číslo, které se přičítá k některým hodům. Zapisuje se jako číslo s příslušným znaménkem: „+3“ je „Bonus +3“ a znamená, že k souvisejícím hodům přičteš 3.

Postih = Opak Bonusu, tedy číslo, které se od hodu odečítá. Zapisuje se s minusem, tedy „-2“ znamená „Postih -2“. V JaD se však Postihy používají velmi málo.

herní statistiky / statistiky = Souhrn číselných hodnot a případně schopností popisujících postavu nebo tvora.

Vlastnosti = Vlastnosti s velkým „V“ vždy znamenají šest Vlastností postavy: Sílu, Obratnost, Odolnost, Inteligenci, Moudrost a Charisma.

Oprava / Oprava vlastnosti = Kdykoliv uvidíš Oprava s velkým „O“, tak se myslí Oprava jedné ze šesti Vlastností postavy, tedy Bonus, který si přičteš k hodům, které s danou Vlastností souvisejí, nebo občas Postih, který od nich odečteš.

Dovednosti = Konkrétní oblasti znalostí nebo tréninku. Dovednosti se vždy váží k Vlastnostem, jejichž Oprava je základem Bonusu k Dovednosti. Postava může být v dovednosti Zdatná a k Opravě vlastnosti si tak přičteš i svůj Zdatnostní bonus.

Zdatnost = Označení pro všechno, v čem je tvá postava zvláště trénovaná. V hodu na schopnosti a Dovednosti, v nichž je postava Zdatná, si přičítá Zdatnostní bonus.

Zdatnostní bonus = Jednotný Bonus, který si postava přičítá k hodům na všechny činnosti nebo se všemi Pomůckami a Zbraněmi, se kterými je Zdatná. Zdatnostní bonus se zvyšuje spolu s Úrovní postavy.

výsledek hodu = Nejen to, co padne na kostce, ale i všechno, co k hodu přičítáš či odečítáš. Když píšeme „hodíš stejně, nebo více než“, myslíme tím celý výsledek hodu.

Stupeň obtížnosti (SO) = Číslo, které musíš hodit nebo přehodit (dorovnat nebo překonat hodem kostky a svými Bonusy), aby byl hod úspěšný.

SO Záchrany schopností = Číslo, které musí hodit tví protivníci, když jsou ovlivněni tvou schopností nebo kouzlem. Je to 8 + tvá Oprava příslušné Vlastnosti + tvůj Zdatnostní bonus. Pokud je psáno „SO Záchrany je dáno tvou X“, myslí se tím tato hodnota s X jako Vlastností.

SO Záchrany kouzel = Jako SO Záchrany schopností používané pro kouzla. U kouzlicích Povolání funguje zároveň i jako SO Záchrany schopností.

Obranné číslo (OČ) = SO pro hody na Útok.

Humanoid = Příslušník lidem podobné Rasy (Člověk, Elf, Skřet, Goblin, Gnóm atd.).

A SAMOZŘEJMĚ ZKRATKY KOSTEK:

1k20 = Hod jednou dvacetistěnou kostkou (nebo také „dvacetistěnou“). Nejčastější hod v JaD.

1k12 = Hod jednou dvanáctistěnou kostkou („dvanáctistěnou“).

1k10 = Nepřekvapivě hod jednou desetistěnou kostkou („desetistěnou“).

k8, k6 a k4 používáme také. Všechny tyto kostky spolu s **k%** tvoří tzv. „**JaD sadu kostek**“ a dají se snadno koupit v hračkářstvích nebo objednat online, např. z obchodu *imago.cz*. Kostka **k%** je procentní hod a hází se dvakrát 1k10, první kostka za desítky, druhá za jednotky procent (a „00“ znamená „100 %“)

2k20 = Hod dvěma dvacetistěnými kostkami.

5k6 = Hod pěti šestistěnými kostkami.

... logika všech dalších možných hodů je myslíme zřejmá. Házet více kostkami naráz je snazší a zábavnější, ale klidně můžeš hodit i jednou kostkou vícekrát. Pokud není výslovně řečeno, že si z hodů více kostkami vybíráš (např. u Výhody a Nevýhody), pak se u hodů více kostkami výsledky na kostkách sčítají.

1k12 + 3 = Hod' si jednou dvanáctistěnou a přičti 3 (tedy hod kostkou a Bonus, viz výše).

ZÁKLADNÍ MAGICKÉ TERMÍNY

Sesílatel = Kdokoliv, kdo dokáže Sesílat kouzla. Souhrnné označení pro příslušníky kouzlicích Povolání.

kouzlo = Libovolný Seslaný magický efekt, souhrnně Triky a Kouzla.

Trik = Slabý magický efekt, který lze Sesílat bez omezení.

Kouzlo = Silný magický efekt, za jehož Seslání je nutno utratit Pozici kouzel.


CO JE KE HŘE POTŘEBA

Ke hře budete ty a tví spoluhráči potřebovat **papír a tužku a JaD sadu hracích kostek** (viz výše). Mnoho skupin používá i další pomůcky, které jim hru usnadňují nebo zlepšují, zejména předtištěné karty postav, ale i další (přepisovací mapy a mazací fixy, figurky, zástěny atp.). Tyto další pomůcky mohou být užitečné, ale nejsou nutné.

Pokud nemáš po ruce JaD sadu kostek a nemáš možnost si ji rychle obstarat, můžeš použít některou z mnoha aplikací nebo online či offline generátorů. Jeden je zabudovaný i ve vyhledávači Google, stačí zadat „roll d20“.

Kromě těchto pár věcí budete potřebovat hlavně **několik hodin času a klid na hru**, což znamená i ně-





jaké **pohodlné místo** (u někoho doma, v klubovně nebo veřejné herně stolních her nebo např. v čajovně či salonku restaurace) a případně **občerstvení** (pití, dobroty dle chuti atp.).

JAK JAD FUNGUJÍ

Zde je rychlé shrnutí všech důležitých pravidel JaD.

TVOJE POSTAVA

Postava je charakterizována Rasou, Zázemím a Povoláním včetně jeho Oboru (např. Elfi Akolyta – Klerik-Inkvizitor). Tyto charakteristiky dávají postavě Zdatnosti a zvláštní schopnosti, Rasa navíc ovlivňuje i Hodnoty vlastností. Zdatnost znamená, že je postava v něčem nebo s něčím obzvláště dobrá (např. v Atletice, se Zlodějským náčiním nebo s Vojenskými zbraněmi), a proto si přičte Zdatnostní bonus.

Postava má šest Vlastností: Sílu, Obratnost, Odolnost, Inteligenci, Moudrost a Charisma. Tyto Vlastnosti mají Hodnotu a od ní odvozenou Opravu (např. 15 (+2) znamená Hodnota 15, Oprava +2). K Vlastnostem se pak váží Dovednosti a Záchran, v nichž může být postava Zdatná.

Postava začíná na 1. Úrovní a může se zlepšit až na 20. Úroveň. Při postupu na vyšší Úroveň si zvýší Maximum výdrže, zdokonalí si stávající nebo získá nové schopnosti a na některých Úrovních si zvedne Hodnotu vlastností nebo Hodnotu zdatnostního bonusu.

HOD NA ÚSPĚCH

Když podnikáš nějakou akci a chceš vědět, zda se ti povedla, hodíš si na její úspěch. (Také občas říkáme na Ověření vlastnosti či dovednosti nebo prostě Hod na vlastnost či dovednost.) To znamená, že hodíš dvacetistěnkou a k tomu přičteš Opravu příslušné Vlastnosti a případný Zdatnostní bonus (pokud máš v dané činnosti Zdatnost). V některých případech přičteš nebo odečteš další Opravy. **Pokud je výsledné číslo stejné nebo vyšší, než je Stupeň obtížnosti, uspěješ.**

Tedy úspěch je: $1k20 + \text{Oprava vlastnosti} (+ \text{Zdatnostní bonus}) (+ \text{další Bonusy}) \geq \text{Stupeň obtížnosti}$.

Stupeň obtížnosti (SO) může být kterékoliv číslo mezi 5 a 30, ale zpravidla to je 10, 15 nebo 20. SO někdy určují pravidla a jindy ti ho řekne PH.

VÝHODA A NEVÝHODA

Občas můžeš mít k hodů Výhodu nebo Nevýhodu. To znamená, že si hodíš 2k20 místo 1k20 a s Výhodou použiješ kostku s lepším a s Nevýhodou kostku s horším výsledkem.

Příklad: *K hodů máš Výhodu. Hodíš dvěma dvacetistěnkami (místo jednou) a padne ti 7 a 12. Protože máš Výhodu, použiješ lepší výsledek, a proto ti padlo 12. Při hodů s Nevýhodou hodíš také dvěma dvacetistěnkami a padne ti 5 a 17. Protože máš Nevýhodu, použiješ horší kostku, takže ti padlo 5.*

Výhody ani Nevýhody se nesčítají – Výhodu nebo Nevýhodu buď máš, nebo nemáš. Pokud by měla hod ovlivnit zároveň Výhoda a Nevýhoda, tak se navzájem vyruší a hodíš si běžně 1k20. To platí bez ohledu na to, kolik Výhod nebo Nevýhod by hod ovlivnilo.

Příklad: *Chystáš se provést hod ve složité situaci, která ti dává Nevýhodu. Na druhou stranu tvá speciální schopnost ti ve všech podobných situacích dává Výhodu a navíc jsi pod vlivem Kouzla, které ti také dává Výhodu. Hod tedy ovlivňuje jedna Nevýhoda a dvě Výhody. Protože se ale Výhody nesčítají a protože se Výhoda s Nevýhodou automaticky vyruší, tak si prostě hodíš normální hod 1k20.*

TYPY HODŮ

Známe tři hlavní typy hodů: Hod na Ověření vlastnosti, Záchraný hod a hod na Útok. Všechny tři se házejí pomocí 1k20, jak jsme popsali výše. Úspěch při Ověření vlastnosti znamená, že se ti povede to, o co se snažíš, úspěch v Záchraném hodů ti umožní vyhnout se nepříjemným efektům, nebo je alespoň zmírnit, a úspěch v hodů na Útok znamená Zásah.

Pokud uspěješ v hodů na Útok, hodíš si ještě hodů na Zásah, který určí, jak závažné následky tvůj Útok měl. Hodů na Zásah se hází kostkami uvedenými u použité zbraně a přičítá se k němu Oprava vlastnosti.

PRAVIDLA PRO BOJ

Pro bojovou část hry je třeba vysvětlit několik dalších pojmů:

Tah. Tah je chvíle, kdy můžeš v boji odehrát svou Akci, pohnout se atp. Boj probíhá v Kolech a v každém Kole má každý účastník právě jeden Tah, jehož pořadí je dáno Iniciativou (hodem na Obratnost).

Výdrž. Výdrž postavy ukazuje, kolik toho postava ustojí a snese, než jí dojdou síly. **Maximum výdrže** je dáno Povoláním postavy, její Odolností a Úrovní. Výdrž vyjadřujeme v **Bodech výdrže**. Pokud obdržíš Zásah, Body výdrže ti klesnou. Nejde o vážná zranění, spíše o stres a únavu z vypětí, docházející štěstí, povrchní zranění a zhmožděniny atp. Uhýbat na poslední chvíli nelze věčně – pokud Výdrž klesne na 0, je postava sražena skutečným zásahem a hrozí jí smrt!

Kostky obnovy. Výdrž si můžeš obnovit při Odpočinku utracením Kostek obnovy. Hodnota kostky je dána tvým Povoláním. Při utracení Kostky obnovy si obnovíš tolik Bodů výdrže, kolik padne na kostce

plus Oprava odolnosti. Nikdy nemůžeš mít více Bodů výdrže, než je tvé Maximum výdrže.

Obranné číslo. Obranné číslo (OČ) udává, jak je obtížné postavu účinně zasáhnout. Když na tebe někdo Útočí, musí hodit tolik, kolik je tvé OČ nebo více, aby tě Zasáhl. Základní OČ beze Zbroje je 10 + Oprava obratnosti. OČ se Zbrojí může být snadno až 20 a některé postavy ho ale mohou mít i vyšší.

Zbroj. Zbroj zvyšuje tvé OČ, ale může tě i omezovat svou vahou. Zbroj, se kterou nemáš Zdatnost, ti dává Nevýhody k hodům na Sílu a Obratnost a znemožňuje ti kouzlit.

Zbraně. Typ zbraně ovlivňuje, zda si k Útoku přičteš Opravu za Sílu nebo Obratnost. Každá Zbraň má svou Kostku zásahu, s níž si při úspěšném útoku házíš na Zásah – od k4 u Dýky po k12 u Obouruční sekery. Pokud máš Zdatnost s danou Zbraní, k Útoku s ní si přičítáš svůj Zdatnostní bonus. Všechna kouzlicí Povolání jsou Zdatná v Útoku svými kouzly.

PRŮBĚH BOJE

V průběhu boje se jeho účastníci střídají. Každý účastník má svůj Tah, v němž se může pohnout a provést svou Akci (Útok, Seslání kouzla, použití schopnosti atp.) a případně Bonusovou akci (pokud mu to umožňuje některá speciální schopnost). Navíc, pokud k tomu dostane příležitost, může v průběhu Kola každý provést jednu Reakci (a to i mimo svůj Tah).

Nikdo nemůže provést další Tah, dokud svůj Tah neodehráli všichni ostatní, což označujeme jako jedno bojové Kolo. Poté, co všichni odehrají svůj jeden Tah, Kolo skončí a začne další znovu od začátku.

Hod na Útok. Hází se jako běžný hod na Ověření vlastnosti, kde SO je OČ Cíle Útoku. Oproti běžnému hodu na Ověření, pokud ti na kostce padne 1, tak to je vždy neúspěch, zatímco pokud ti na kostce padne 20, je to vždy Zásah – a to dokonce Kritický zásah.

Zásah. Při úspěšném hodu na Útok provedeš hod na Zásah kostkou své zbraně a tím zjistíš, o kolik Bodů výdrže protivníka připravíš. Při Kritickém zásahu (když na k20 padne 20) způsobíš Zásah s hodnotou, jako by ti na Kostce zásahu padlo maximum plus jeden další hod Kostkou zásahu navíc.

Manévry jsou nezraňující Akce (Chycení, Odstrčení, Sražení, Odzbrojení atp.), které lze provádět v průběhu boje. Jsou podrobně popsány

v 8. kapitole v části věnované Manévrum (strana 285).

Při 0 Bodech výdrže je postava vyražena a hrozí jí smrt. V každém Kole si na začátku svého Tahu hází na Záchranu před smrtí. Když jí padnou 3 úspěchy dříve než 3 neúspěchy, přežije. Když je tomu naopak, zemře. Přitom 1 se počítá jako dva neúspěchy naráz, zatímco při hodu 20 si postava Obnoví 1 Bod výdrže a ihned se probere. V průběhu tohoto času jí ostatní postavy mohou zkusit pomoci.

ODPOČINEK

V JaD rozlišujeme Krátký a Dlouhý odpočinek. Krátký odpočinek trvá alespoň hodinu a umožňuje utratit libovolný počet zbývajících Kostek obnovy. Dlouhý odpočinek trvá alespoň osm hodin, z nichž většinu strávíš spánkem. Obnoví Maximum výdrže a polovinu Kostek obnovy.

Mnoho schopností v JaD má daný počet užití „mezi odpočinky“. Tím se myslí jakékoliv dva odpočinky. Některé schopnosti mají daný počet užití „mezi Dlouhými odpočinky“ – libovolný počet Krátkých odpočinků na ně nemá vliv.

MAGIE

Magie má v JaD podobu konkrétních kouzel, která můžeš Seslat. Podrobnosti najdeš v 10. kapitole spolu s podrobnými popisy kouzel i s popisy jejich efektů. Rozlišujeme přitom Triky a Kouzla. Triky jsou drobnější magické efekty, které může postava Sesílat kolikrát chce, bez potřeby utracení Pozice kouzel. Kouzla jsou mocnější a postava je Sesílá utracením tzv. Pozice kouzel. Pozice mají své Stupně a každé Kouzlo má svůj minimální Stupeň. Čím vyšší Stupeň, z něhož je Kouzlo Sesláno, tím mocnější Kouzlo je.

Seznamy kouzel u kouzlicích Povolání se částečně překrývají. Každé kouzlicí Povolání má však k dispozici i několik unikátních kouzel, která nemá nikdo jiný. Každé kouzlicí Povolání má také svou Sesílací vlastnost, která se používá pro určení parametrů některých kouzel (včetně SO Záchranu proti nim).

Mnoho kouzel se řídí svými vlastními pravidly uvedenými v jejich popisu.

