MYTAGO

ZAPOVĚZENÉ ZEMĚ



Rychlý start

VÝVOJ HRY

Christian Granath, Tomas Härenstam,
Nils Karlén, Kosta Kostulas

HLAVNÍ DESIGNÉR

Tomas Härenstam

SVĚT A DOBRODRUŽNÁ MÍSTA

Erik Granström

HLAVNÍ ILUSTRÁTOR

Nils Gulliksson

DALŠÍ AUTOŘI TEXTŮ

Christian Granath, Nils Hintze, Nils Karlén, Kosta Kostulas, Rickard Antroia

GRAFICKÝ NÁVRH
Christian Granath

OBÁLKA
Simon Stålenhag

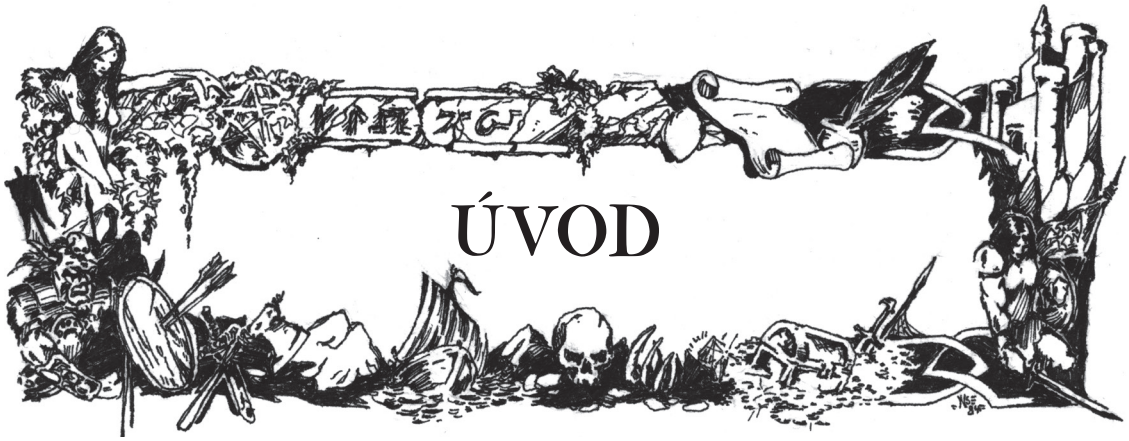
PŘEKLAD
Jiří „Markus“ Petrů

ILUSTRACE A GRAFIKA
Niklas Brandt

MAPA ZAPOVĚZENÝCH ZEMÍ
Tobias Tranell

REDAKCE PŘEKLADU
Petra Grünwaldová, Jiří Reiter, Jakub Maruš

© 2022 Mytago.



ÚVOD

Slyšeli už jste příběh Zapovězených zemí? Těch daleko za horami, za severní mlhou? Kdysi jsme jim říkali Krkavčí země a byla to naše země zaslíbená. Dnes však v oněch dolinách obcházejí prapodivné bytosti, stvůry ze zlých snů. Na krajině leží prokletí.



Kdysi byl Zygofer Čarotepec jedním z nás. Byl to on, kdo vedl výpravu přes hory do nových končin. V boji s barbarskými orky však otevřel brány temnot a sáhl po pomoci démonů. Tím si přivodil zkázu. Zygofer se obrátil proti nám a zmocnil se trůnu Krkavčích zemí. Po jeho boku usedla jeho dcera Theranie.

Aby se jejich zhoubný vliv nemohl šířit dál, nechal náš moudrý král přehradit horský průsmyk velkou zdí a zakázal mluvit o tom, co se stalo. Od té doby se Čarotepcovu panství říká Zapovězené země.

Démonický král a jeho dcera tam vládnou dodnes. Za pomoci obávaných Rezavých bratří a ďábelské krvavé mlhy, která vysaje život každého, kdo se odváží vzdálit se od prahu domova, udržují Zygofer s Theranií svou krutovládu nad všemi, kteří ještě žijí severně od zdi.

Přesto není všechno ztraceno. Krvavá mlha se totiž nedávno zvedla a našli se i tací, kteří se démonickému králi a jeho dceři odvažují vzepřít. Dobrodruzi. Lovci pokladů. Ničemové. Kdepak hrdinové, to ani zdaleka ne, spíš muži a ženy, co se odvažují křižovat krajem a chtějí si v něm udělat jméno. Nejsou vázaní osudem, nesledují žádný příběh. Pátrají pro prastarých pokladech, bojují se vším, co se jim připlete do cesty, budují nový svět na troskách toho starého.

Jsou to dobyvatelé Zapovězených zemí.

ZAPOVĚZENÉ ZEMĚ

Vítej u bezplatného rychlého startu k *Zapovězeným zemím*. V téhle stolní RPG hře nepředstavují hráči hrdiny, kteří se vypravují plnit úkoly určované někým jiným – naopak, jste tuláci a ničemové odhodlaní zapsat se do historie prokletého kraje. Budete bloudit divokými končinami, objevovat ztracené hrobky, bojovat



s příšerami, a pokud se toho dožijete, možná si i vybudujete a budete bránit svou vlastní tvrz. Při těchto dobrodružstvích odhalíte tajemství temných sil číhajících ve stínech a nakonec možná rozhodnete o osudu celých *Zapovězených zemí*.

HRÁČI

Každý hráč až na jednoho zastává roli dobrodruha neboli hráčské postavy. T rozhoduješ o tom, co si tvoje postava myslí, co říká i co dělá – ale ne o tom, co se jí přihodí. Tvým úkolem je se do své postavy vžít. Je to sice dobrodruh z dalekého fantasy světa, ale pořád je to svým způsobem člověk, který má stejně jako ty nějaké pocity a sny. Zkus si představit sebe na jeho místě. Jak zareaguješ? A co uděláš? Hráčské postavy jsou vždy hlavními hrdiny příběhu. Ve hře jste důležití vy – vaše rozhodnutí, vaše dobrodružství.

VYPRAVĚČ

Poslední hráč je Vypravěč. Popisuje svět *Zapovězených zemí*, hraje role lidí, se kterými se na cestách potkáte, ovládá příšery lovící ve hvozdech, rozhoduje o tom, kde jsou ukryté poklady. Hra probíhá jako rozhovor mezi hráči a Vypravěčem, všichni si spolu povídají, dokud nenastane kritická situace, jejíž výsledek je nejistý. V tu chvíli přicházejí ke slovu kostky – o těch se dočteš víc v kapitole 3 (Dovednosti).

Úkolem Vypravěče je házet vám klacky pod nohy, stavět postavy před výzvy a nutit je, aby ukázaly, co v nich je. Přesto Vypravěč nemá určovat všechno, co se ve hře stane – a především neurčuje, jak váš příběh skončí. To se musí rozhodnout při hře. Proto ji ostatně hrajete: abyste zjistili, jakým směrem se vaše příběhy budou ubírat.

Může se zdát, že role Vypravěče je náročná a zatížená odpovědností – jako kdyby celá hra závisela jenom na tobě. Ale neměj strach! V tomhle rychlém startu najdeš užitečná náhodná setkání a plná hra *Zapovězené země* nabízí Vypravěči spoustu dalších šikovných nástrojů.



O CO VE HŘE JDE

V *Zapovězených zemích* tě nikdo nedrží za ručičku a neříká ti, kam máš jít. Je na tobě a na ostatních hráčích, abyste se společně rozhodli, kam dál. Vypravěč má pro vás přichystané zajímavé objevy a namáhavé výzvy, ale v konečném důsledku utváříte příběh hry sami – není nikde předem napsaný. Máte plnou kontrolu nad životy svých dobrodruhů a jednoho dne možná rozhodnete i o osudu celých *Zapovězených zemí*. Můžete v nich dělat leccos:

PROZKOUMÁVEJTE SVĚT

Démonická krvavá mlha, která po tři staletí dusila kraj a vysávala život každého, kdo si troufl příliš se vzdálit od své vesnice, se záhadně a znenadání rozplynula. Spolu s dalšími neposednými dušemi můžeš konečně odejít z domova, cestovat křížem krážem celými *Zapovězenými zeměmi*, hledat poklady a dobrodružství.



Rychlý start obsahuje výsek z velké mapy *Zapovězených zemí*, která je přiložená k plné hře. Mapa se dělí na deset různých typů terénu a má hexovou mřížku, která pomáhá s orientací při cestování divočinou. Jak to funguje, je popsáno v kapitole 5 (Cestování).

OBJEVUJTE DOBRODRUŽNÁ MÍSTA

Když se na mapu zadíváš podrobněji, všimneš si v mnoha hexech drobných symbolů. Značí tři typy dobrodružných míst – vesnice, hrady a jeskyně. Na dobrodružných místech na vás čekají napínavé intriky, děsivá překvapení, ale i poklady. Jaké konkrétní dobrodružné místo se pod jednotlivými symboly na mapě skrývá, to už musí rozhodnout Vypravěč.

V plné hře *Zapovězené země* najdeš tři kompletní dobrodružná místa. Spousta dalších jich vychází v modulech, jako jsou *Krkavcova čistka* nebo *Quetzelina jehla.*

ODHALTE TAJEMSTVÍ ZDEJŠÍCH KRAJŮ

Na začátku hry toho vaši dobrodruzi nevědí o moc víc, než víte vy jako hráči. Krajina byla stovky let přikrytá krvavou mlhou a ke kontaktu mezi různými zákoutími *Zapovězených zemí* docházelo jen zřídka. Na místní dějiny se vesměs zapomnělo nebo se z nich staly báchorky.

Během hry budete minulost a tajemství *Zapovězených zemí* kousek po kousku odhalovat. Odehrává se to formou takzvaných *legend*, což jsou krátké příběhy o různých lidech, místech nebo artefaktech, které vám Vypravěč předává vytištěné na papíře. Některé z těchto textů jsou uvedené na konci tohohle rychlého startu. Sbíráním legend postupně poskládáte celou historii Zapovězených zemí.

PÁTREJTE PO ČTYŘECH DRAHOKAMECH ELFŮ

V *Zapovězených zemích* dřímají temné síly. Krajem stále bloumají Zygoferovi pohůnci, obávaní Rezaví bratří, samotného Čarotepce však už stovky let nikdo nespatřil. Jeho nepřátelé i spojenci začínají spřádat plány. Krajina se po rozplynutí krvavé mlhy probouzí a smrtelné ticho, které jí vládlo od nepaměti, co nevidět vezme za své.

Zatímco se vaši dobrodruzi můžou svobodně vypravit, kam se jim zachce, stejně tak se můžete zaplést i do větších plánů bublajících pod pokličkou. V epické kampani *Krkavcova čistka* se vydáte na hon za čtveřicí mocných artefaktů ozdobených elfskými drahokamy, které společně dokážou rozhodnout o budoucnosti *Zapovězených zemí.*

Krkavcova čistka není lineární příběh a nemá žádný jasně daný cíl, jehož by se vaši dobrodruzi museli držet. Naopak, jde o pestrou mozaiku legend, míst, postav a událostí, se kterými můžete interagovat mnoha různými způsoby.

VYBUDUJTE SI TVRZ

Pokud vaše postavy vyváznou ze starodávných ruin naživu, s trochou štěstí si s sebou odnesou trochu zlata a dalších pokladů. Jednoho dne je možná budete chtít investovat do něčeho trvalejšího – do své vlastní *tvrze.*

Až vaše postavy obsadí starý hrad nebo kobku, můžou ji přestavět na tvrz. Snadná a šikovná pravidla popsaná v plné hře *Zapovězené země* vám tvrz pomůžou dál rozvíjet a rozšířit ji třeba o kovárnu, mlýn nebo hradby. Můžete si taky najmout nehráčské postavy, které o ni budou pečovat, až vyrazíte na další dobrodružství. Do tvrze se uchylujete k odpočinku mezi dobrodružstvími a do skrytu před nestvůrami sužujícími okolí. Tvrz ovšem vyžaduje údržbu a může taky přilákat pozornost někoho, komu se zachce vašich pokladů.





ZAPOVĚZENÉ KRKAVČÍ ZEMĚ

Krkavčí země jsou zpustošené a roztříštěné království. Každý z vás se vyzná jenom v kraji, kde vyrůstal, a zbytek země zná jenom z příběhů a báchorek. Po deset lidských generací požírala všechny cestovatele krvavá mlha – nenasytný rudý opar vystupující v noci ze země. Málokdo se po setmění odvážil vytáhnout paty z domu, a ještě méně je těch, kteří vědí, co leží za obzorem.

Nedávno krvavá mlha nevysvětlitelně zmizela a obyvatelé všech končin se teď úzkostně ohlížejí přes rameno. Ti nejstatečnější si brousí meče a chystají se k odchodu. Už dál nesnesou stísněnost svých domovů a rodinných krbů. Možná doufají, že najdou to, o co kdysi přišli, a znovu získají, co bývalo jejich. Možná je žene prostě jen neuhasitelná touha spatřit, co leží za humny, zjistit, co je na starých mýtech pravdy, dobýt, co ještě zůstalo, nalézt, co bylo ukradeno, a třeba si v nějaké opuštěné zřícenině vybudovat své vlastní místečko.

Lidé obývají vesnice Krkavčích zemí už po dlouhé generace, a přesto je elfové a trpaslíci dodnes považují za vetřelce. Stále totiž nezapomněli na dávno minulé krvavé války mezi lidmi a staršími pokoleními. Elfové tehdy vyslali do boje své služebníky orky, jenomže když bitvy nabraly příliš krutých rozměrů, nechali orky napospas osudu. Dodnes se elfská zrada připomíná v orčích písních.

Krvavá mlha je sice pryč, ale krajina je kvůli tomu možná ještě nebezpečnější. Říká se, že ke konci alderlandských válek, v nichž král za zdí ležícího Alderlandu poslal své armády na sever, aby přemohly králova někdejšího markraběte, čarotepce Zygofera, prý čaroděj ze zoufalství otevřel brány démonických světů a z nich se do Krkavčích zemí vyvalily hordy nepopsatelných stvůr. Mnozí mají za to, že krvavá mlha přišla právě s touto invazí. Jisté je jen to, že dodnes lze v lesích a rozvalinách narazit na děsivé příšery, naprosto neznámé tvory či pokřivené mísence různých bytostí, kteří by vlastně ani neměli existovat.

Taky se říká, že Zygofer je pořád naživu, jen se přeměnil v démona a kněžský řád Rezavých bratří, sídlící na západě nedaleko Alderlandu, ho teď vzývá jako boha. Šeptá se o polodémonech a nemrtvých, kteří byli stvořeni k tomu, aby konečně dobyli Krkavčí země. Zároveň se elfové opevňují v lesích a trpaslíci v horách, zatímco orci už nikomu neslouží a nikoho nešetří. Na planinách u východního moře se sbírají vojska, aby ve jménu starých bohů jednou provždy skoncovala se Zygoferem. A ostatní prostě jen chtějí žít v míru – ať už jde o zbytky lidských osadníků, kteří dnes přežívají ve skrytých vesnicích, o půlelfské druidy, vlkeny v hlubokých lesích, nebo půlčíky v norách.

Krkavčí země tají dech v očekávání, co přijde zítra.

HRANÍ V JINÝCH SVĚTECH

Zapovězené země mají propracovaný herní svět s bohatou mytologií. Jde o nový přístup ke klasické fantasy a my doufáme, že se vám bude líbit. Zároveň si ale uvědomujeme, že mnozí

hráči mají i jiné oblíbené světy, ať už z dalších her, knih, filmů, nebo domácích kampaní, a chtěli by hrát v nich.

Proto jsme pravidla *Zapovězených zemí* a strukturu jejich sandboxové kampaně pojali tak, aby se daly snadno přenést do odlišných prostředí. Dobrodružná místa můžeš s pár drobnými úpravami snadno zasadit do libovolného fantasy světa. Stačí ti hexová mapa světa, ve kterém chceš hrát, a můžeš začít.

HERNÍ NÁSTROJE

Zapovězené země obsahují řadu nástrojů, které vyprávění příběhu usnadňují.

DENÍK POSTAVY

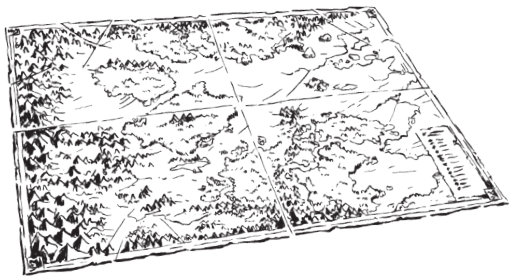
Každý dobrodruh v *Zapovězených zemích* je jedinečná osobnost, někdo, kdo se nebojí opustit chudou, zato však bezpečnou rodnou hroudu. Tvoje schopnosti a dovednosti dalece přesahují možnosti obyčejných lidí, máš velké sny a intenzivní vztahy tě ženou vpřed. To všechno je zaznamenané v deníku postavy.



Na straně 112 a dalších najdeš vyplněné deníky předpřipravených postav, připravené k vytisknutí a okamžitému hraní. Prázdné deníky postav jsou ke stažení na webu nakladatelství Mytago. Postup vytvoření tvé vlastní postavy popisuje plná hra *Zapovězené země*.

MAPA A NÁLEPKY

Středobodem hry je nádherná mapa, která je přiložená v krabicové verzi *Zapovězených zemí*. Tento rychlý start obsahuje na straně 121 výřez z mapy, ať si můžete vyzkoušet, jak asi průzkum Zapovězených zemí probíhá. Mapa se dělí na deset různých typů terénu a ke zjednodušení pohybu využívá hexovou mřížku. Jak přesně to funguje, vysvětluje kapitola 5 (Cestování).



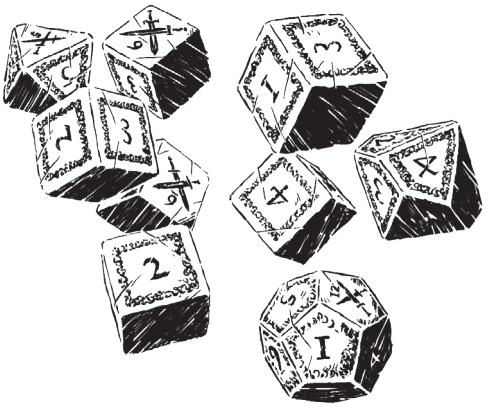
Krabicová verze hry obsahuje i list s nálepkami. Pomocí nich si můžete na mapě značit objevená dobrodružná místa. Jiné nálepky zase slouží k zaznačení míst, kde někteří z vašich dobrodruhů zemřeli. Během hraní si pomocí nálepek vytvoříte si nezaměnitelnou mapu světa, jakou nikdo jiný nemá – živou a trvalou kroniku vašich dobrodružství v *Zapovězených zemích*.

KOSTKY

Jako dobrodruh musíš v *Zapovězených zemích* podstupovat určitá rizika. Dřív nebo později se ale ocitneš v situaci, jejíž výsledek je nejistý. V tu chvíli přicházejí ke slovu kostky.

K hraní *Zapovězených zemí* jsou potřeba běžné šestistěnné kostky (označované jako k6), ideálně 10–15 kostek ve třech různých barvách. Potřebovat budete taky přinejmenším jednu osmistěnnou (k8), jednu desetistěnnou (k10) a jednu dvanáctistěnnou (k12).

Samostatně si můžete přikoupit sadu kostek vyrobených speciálně pro *Zapovězené země*. S jednou takovou sadou si vystačíte, byť se dvěma by se vám hrálo snáz. Tyto speciální



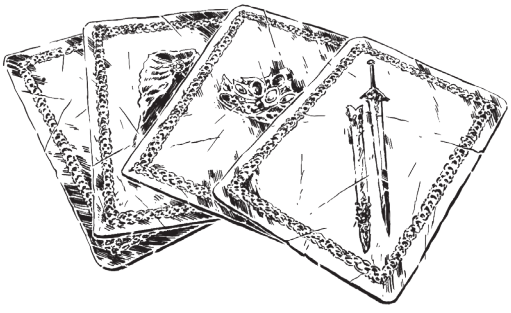
kostky mají na některých stěnách zvláštní symboly. Víc se o nich dočteš v kapitole 3 (Dovednosti).

HÁZENÍ KOSTKAMI

Občas po tobě pravidla budou chtít hodit k3, 2k6 nebo k66. k3 znamená, že hodíš k6, výsledek vydělíš dvěma a zaokrouhlíš nahoru. 2k6 znamená, že hodíš dvěma šestistěnnými kostkami a výsledky sečteš. k66 znamená, že hodíš dvěma k6. První kostka představuje číslo v řádu desítek a druhá číslo v řádu jednotek. Tím dostaneš výsledek mezi 11 a 66. Můžeš hodit dokonce i k666, tedy třemi šestistěnnými kostkami. První se bude počítat jako stovky, druhá jako desítky a třetí jako jednotky.

SPECIÁLNÍ KARTY

Dalším cenným doplňkem k *Zapovězeným zemím* je speciální balíček karet, opět prodejný samostatně. Obsahuje karty popisující mocné artefakty, jezdecká zvířata, bojovou iniciativu a manévry pro boj zblízka. O používání těchto karet se dočteš v kapitole 4 (Boj a zranění). Karty nejsou k hraní *Zapovězených zemí* nutné, ale hra s nimi bude plynulejší.





ZAČNĚTE HRÁT

S tímhle rychlým startem, několika kostkami a tužkami se můžete do hraní *Zapovězených zemí* pustit rychle. Vypravěč by se měl seznámit s náhodnými setkáními v kapitole 6 (Setkání), zatímco hráčům stačí projít si základní pravidla.

1. Začněte tím, že si každý hráč vybere jeden z deníků předpřipravených postav, přiložených na konci tohoto PDF dokumentu. Termíny používané na denících vysvětluje kapitola 2 (Tvůj dobrodruh).
2. Rozhodněte, na kterém hexu mapy ze strany 121 zahájí vaši dobrodruhové svoje putování. Doporučujeme hex I20.
3. Vypravěč si přečte text úvodní scény na straně 70 a předá hráčům legendu o Větrohradu (strana 120).
4. A už se hraje! Dál se řiďte pravidly pro cestování a textem náhodných setkání. Tak si vyzkoušíte, jaké to je prozkoumávat Zapovězené země.



TYPICKÉ HERNÍ SEZENÍ

Jednotlivá herní sezení *Zapovězených zemí* se můžou pokaždé trochu lišit, ale nejběžnější sled událostí vypadá asi takhle:

1. Připravte mapu, deníky postav, kostky a případně i speciální karty (pokud je používáte).
2. Připomeňte si poslední sezení.
3. Hrajte své postavy. Žijte jejich životy a jednejte za ně, jako by to byli skuteční lidé – hrajte ale nebojácně a žeňte své postavy do krajností. Ve vhodný okamžik sezení ukončete.
4. Zakončete hru diskuzí o proběhlém sezení.
5. Každý se rozhodněte, jestli chcete změnit své vztahy k jiným postavám nebo jestli chcete obměnit své temné tajemství (strana 14).

Typické herní sezení trvá tři až čtyři hodiny. Sezení delší než pět hodin doporučujeme rozdělit přestávkou na dvě části – každá část se pak bude počítat jako samostatné sezení.

CO JSOU RPG HRY?

Jestli tuhle příručku poctivě čteš, a přitom ještě nevíš, co jsou to RPG hry, tak klobouk dolů! Rádi bychom tě tedy přivítali u tohoto zábavného, tvůrčího koníčku. RPG znamená „roleplaying“ neboli hraní rolí. Jde o jedinečný typ hry – nebo kulturního vyžití, jestli máš radši takovéhle termíny –, v němž se potkávají deskové hry s vyprávěním příběhů. Každá RPG hra má určitá pravidla a pomocí nich tvoříš s přáteli příběhy, jak to žádná kniha, film, seriál ani počítačová hra nedokážou.

Hlavní předností RPG her je zároveň jejich největší výzva – volnost libovolně utvářet příběh může hráčům snadno přerůst přes hlavu. Naštěstí *Zapovězené země* obsahují spoustu zajímavých událostí, míst a osob, o které se dá příběh opřít, a taky užitečné nástroje pro Vypravěče. A jestli s něčím potřebuješ poradit nebo hledáš inspiraci, najdeš na našem webu odkazy na internetová fóra k *Zapovězeným zemím*. Vítej!



TVŮJ DOBRODRUH

Když Vinceru o tři dny později našli, ležela mrtvá pod skalou. Hlavou téměř láskyplně spočívala na chiméře a v ruce stále ještě třímala meč, jímž nestvůře probodla játra. Krev zbarvila Vinceřiny vlasy do vínova a stekla do odhozené přilby. Jako by mělo jít o nějaký přípitek na pomíjivost bytí.



Nejsi žádný hrdina. Nebojuješ za záchranu říše ani za dosazení právoplatného krále na trůn. V prastarých rozvalinách pátráš po pokladech, pomáháš jen těm, kteří pomáhají tobě, zapisuješ se do dějin *Zapovězených zemí*. Tvůj osud za tebe nerozhodne nikdo jiný. Volba cesty je jenom na tobě. Jsi dobrodruh.

Dobrodruhovi, kterého hraješ, se říká hráčská postava. Postava je tvým nástrojem, tvýma očima a ušima v herním světě. Tahle kapitola vysvětluje základní pravidla týkající se postav. Na konci rychlého startu najdeš čtyři předpřipravené postavy. Až si budeš chtít vytvořit postavu vlastní, pořiď si plnou hru *Zapovězené země*.

ROD

Zapovězené země obývají rozličtí tvorové od běžných lidí až po děsivé démonické stvůry. Každá hráčská postava patří do některého z osmi rodů: člověk, elf, půlelf, trpaslík, půlčík, vlken, ork nebo skřet. Jednotlivé rody jsou podrobně popsané v plné hře *Zapovězené země*.

POVOLÁNÍ

Všechny hráčské postavy jsou dobrodruzi, ale každá z nich se něco málo naučila už před začátkem hry. Povolání postavu z velké části určuje. Má vliv na její vlastnosti, dovednosti a talenty. Ve hře existuje celkem osm povolání: bard, bojovník, čaroděj, druid, jezdec, kupec, lovec a zloděj. Všechna jsou popsaná v plné hře *Zapovězené země*.

VLASTNOSTI

Každá postava má čtyři vlastnosti, které vyjadřují její základní tělesné a duševní schopnosti. Vlastnosti většiny člověku podobných tvorů mají hodnotu 1 až 5, výjimečně i 6.

Vlastnosti se používají, když pomocí hodů kostkou provádíš ve hře různé akce. Taky se podle nich určuje, kolik zranění postava vydrží, než bude vyřazena. Víc se dočteš v kapitole 5 (Cestování).

SÍLA

Hrubá fyzická síla, svaly a výdrž.

OBRATNOST

Koordinace pohybů, rychlost a motorika.

BYSTOST

Smyslové vnímání, inteligence a příčetnost.

OSOBNOST

Osobní charisma, empatie a schopnost manipulovat ostatními.



DOVEDNOSTI

Dovednosti jsou znalosti a schopnosti, které postava nabyla během svého dobrodružného života nebo v dobách před ním. Jsou důležité, protože spolu s vlastnostmi určují, jak účinně můžeš ve hře provádět různé akce. Dovedností je celkem šestnáct a všechny jsou podrobně popsané v kapitole 3 (Dovednosti). Měří se takzvanou úrovní dovednosti na stupnici 0 až 5. Čím vyšší číslo, tím lepší.

MÁŠ NULOVOU ÚROVEŇ DOVEDNOSTI? Na každou dovednost si vždycky můžeš hodit, i když v ní nemáš žádné body. V tom případě počítáš jenom hodnotu příslušné vlastnosti a vybavení. Víc o fungování dovedností se dočteš v další kapitole.



TALENTY

Talenty jsou různé triky a schopnosti, které ti ve hře dávají drobnou výhodu. Jsou specializovanější než dovednosti a představují možnost, jak si postavu doladit podle svých představ. Existují i talenty specifické pro jednotlivé rody a povolání.

V tomhle rychlém startu používají talenty jen hráčské postavy, ty nehráčské ne. Potřebné talenty jsou vysvětlené v popisech předpřipravených postav na konci tohoto PDF. Plná hra *Zapovězené země* jich nabízí na výběr mnohem víc.

MAGICKÉ TALENTY: Zvláštní kategorií talentů povolání jsou magické talenty. Ty jsou zapotřebí k sesílání kouzel a zpravidla bývají dostupné jen druidům a čarodějům. Magii podrobněji vysvětluje plná hra *Zapovězené země*.

PÝCHA

Dobrodruzi nejsou jako běžní lidé. Opustit domov i rodinu a vydat se cestou meče, to vyžaduje nejenom odvahu, ale i jistotu v tom, že nejsi jako všichni ostatní. Tohle přesvědčení reprezentuje ve hře pýcha – něco konkrétního, na co je tvoje postava nesmírně hrdá. Může to být schopnost, událost z minulosti nebo cokoli jiného. Každá předpřipravená postava na konci PDF má i připravenou pýchu.

Pýchu můžeš jednou za herní sezení aktivovat, když neuspěješ v hodu v situaci, která s tvojí pýchou souvisí. Konečné posouzení je na Vypravěči, ale ten by měl být shovívavý. Po aktivování pýchy můžeš hodit další k12 a výsledek přičíst k předchozímu hodu. Pokud i přesto neuspěješ, musíš si pýchu smazat. Potom musíš odehrát celé jedno sezení bez pýchy, načež dostaneš možnost zvolit si pýchu novou. Víc o používání pýchy se dočteš v kapitole 3 (Dovednosti).

TEMNÉ TAJEMSTVÍ

Každá postava v *Zapovězených zemích* má svůj příběh. V rozvalinách zkouší štěstí rozmanité osobnosti, často s pestrou minulostí plnou výzev a nebezpečí. Patříš k nim i ty. Každá postava zažila před začátkem hry něco, co ji nějak poznamenalo nebo co se jí dodnes vrací. Říká se tomu temné tajemství. Každá předpřipravená postava na konci PDF má určené i temné tajemství.





Temná tajemství postav jsou především nástroj, který Vypravěči pomáhá utvářet příběh, ale taky mají vliv na to, kolik po odehraném sezení dostaneš zkušenostních bodů (jak vysvětluje plná hra *Zapovězené země*).

VZTAHY

Jakožto dobrodruzi pátráte v divočině po pokladech, zároveň jste však osobnosti a každý z vás má nějaké osobní vztahy s ostatními hráčskými postavami. Už nějakou dobu patříte do stejné dobrodružné skupiny a celkem dobře se znáte. Předpřipravené postav uvedené na konci PDF mají i vzájemné vztahy.

VYBAVENÍ

Při cestování *Zapovězenými zeměmi* budeš potřebovat vhodnou výbavu. Vesnice bývají daleko od sebe a ty potřebuješ nějak přežívat v divočině. Všechny předměty, které máš u sebe, si zapiš do deníku postavy. Na jeden řádek deníku piš vždy jen jeden předmět. Co není napsané v deníku, to u sebe nemáš.

U předpřipravených postav na konci PDF je vybavení uvedené. Nezapomeň si ho přepsat do deníku postavy.

Kromě uvedeného vybavení se předpokládá, že u sebe máš i batoh a měch na vodu. Vybavení sloužící k přenosu jiného vybavení se nepočítá do zátěže a nemusíš si ho zapisovat.

MINCE

Peněžní transakce se v *Zapovězených zemích* odehrávají zpravidla ve stříbrňácích, nebo prostě ve „stříbře“. Při drobnějších transakcích se využívají i měděné mince, při větších zlaté. Deset měďáků se rovná jednomu stříbrnému, deset stříbrných se rovná jednomu zlaťáku.

ZÁTĚŽ

Uneseš tolik běžných předmětů, kolik je dvojnásobek tvé síly. Zátěž se řídí základní hodnotou síly, dočasná hodnota snížená vlivem zranění na ni nemá vliv (strana 45).

TĚŽKÉ A LEHKÉ PŘEDMĚTY

Předmět označený jako TĚŽKÝ se počítá jako dva běžné předměty, takže v deníku postavy místo jednoho řádku zabere řádky dva. Oproti tomu předměty označené jako LEHKÉ se počítají jako polovina běžného předmětu, na jednom řádku deníku tak můžeš mít LEHKÉ předměty dva.

DROBNÉ PŘEDMĚTY

Předměty ještě menší než LEHKÉ se nazývají DROBNÉ. Jsou tak malé, že na zatížení nemají vůbec žádný vliv. Orientační pravidlo zní, že pokud se předmět vejde do zavřené dlaně, je DROBNÝ. I DROBNÉ předměty si ale musíš zapsat do deníku postavy.

MINCE: Jednotlivé mince se počítají jako DROBNÉ předměty a nepředstavují žádnou

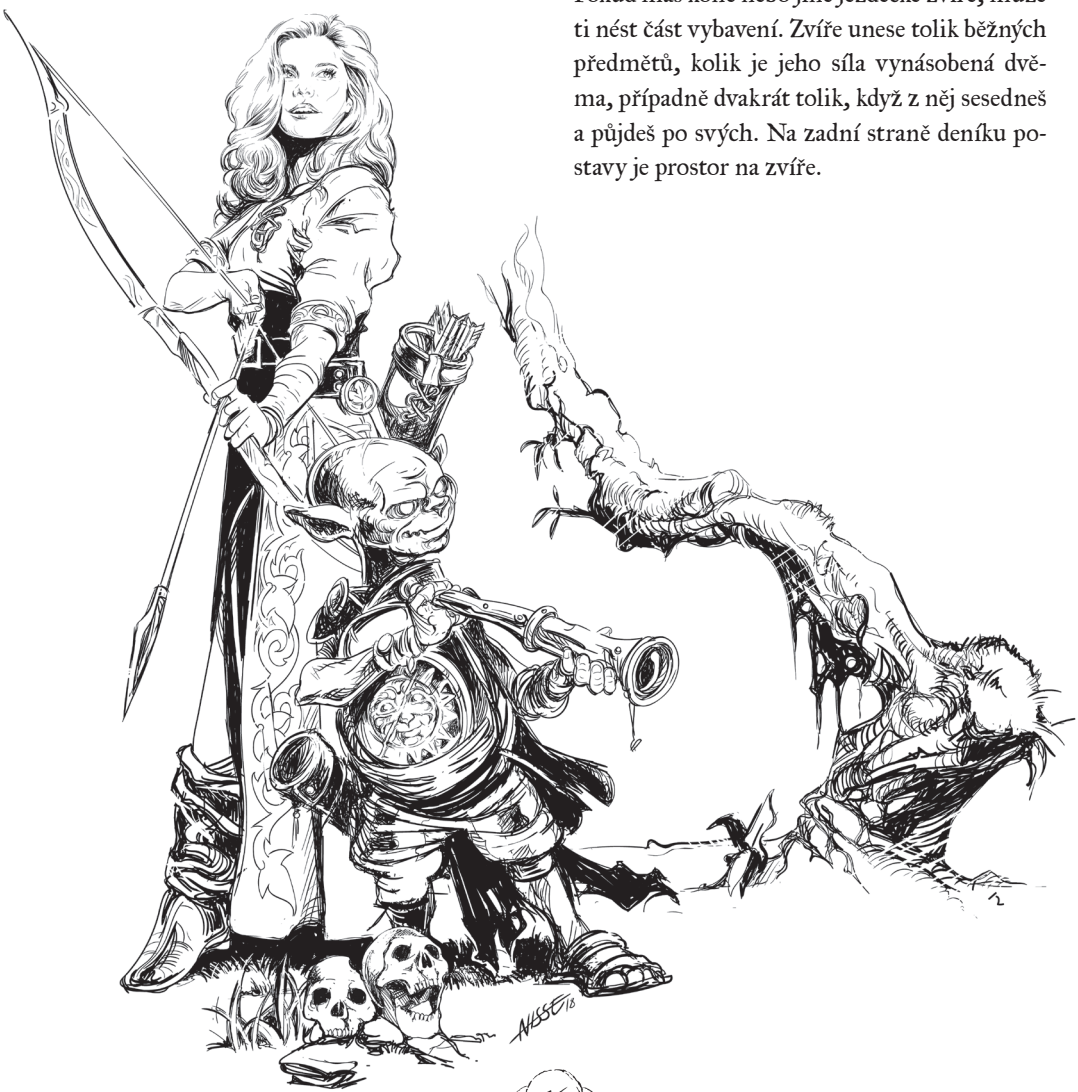
zátěž. Každých 100 mincí se už ale počítá jako LEHKÝ předmět, 200 mincí je běžný předmět a 400 mincí je TĚŽKÝ předmět.

PŘETÍŽENÍ

Dočasně uneseš i víc předmětů, než kolik udává tvůj běžný limit zátěže (2 × síla). V takovém případě si ale musíš hodit na dovednost VÝDRŽ pokaždé, když chceš v bojovém kole zahrát akci BĚH (strana 32) nebo když chceš ve čtvrtdni POCHODOVAT (strana 57). Pokud neuspěješ, musíš buď odhodit nadměrnou zátěž, zůstat na místě, nebo utrpět 1 bod zranění obratnosti (strana 45) a pokračovat v pohybu.

JEZDECKÁ ZVÍŘATA

Pokud máš koně nebo jiné jezdecké zvíře, může ti nést část vybavení. Zvíře unese tolik běžných předmětů, kolik je jeho síla vynásobená dvěma, případně dvakrát tolik, když z něj sesedneš a půjdeš po svých. Na zadní straně deníku postavy je prostor na zvíře.



SPOTŘEBNÍ PŘEDMĚTY

Zvláštní kategorií předmětů jsou předměty spotřební. Jedná se o jídlo, vodu, šípy a pochodně. Takové předměty se nepočítají po jednotlivých kusech, místo toho je každý typ předmětu vyjádřený kostkou zdroje od k6 po k12, která ukazuje, kolik daného zdroje neseš s sebou. Vedle každého spotřebního předmětu je v deníku postavy políčko, do kterého si poznamenej jeho kostku.

Pokaždé když sníš porci jídla, vypiješ porci vody, vystřelíš šíp nebo zapálíš pochodeň, hoď si příslušnou kostkou zdroje. Pokud na ní padne 1 nebo 2, musíš si kostku zdroje o jeden stupeň snížit – například z k8 na k6. Ve chvíli, kdy házíš k6 a padne ti 1 nebo 2, právě ti zásoba došla.

Počáteční kostky zdrojů jsou uvedené u jednotlivých předpřipravených postav na konci tohoto PDF.

ZÁTĚŽ: Z hlediska zátěže se každý typ spotřebního předmětu počítá jako jeden předmět, bez ohledu na hodnotu kostky zdroje. Když vyčerpáš poslední kostku zdroje, přestane se ti daný typ předmětu počítat do zátěže.



NÁLEZY A NÁKUPY: Nalezené nebo nakoupené spotřební předměty se měří v *jednotkách*. Jedna jednotka ti zvýší kostku zdroje o jeden stupeň.

SDÍLENÍ: Pokud se o své spotřební předměty podělíš s někým jiným, zvyš mu kostku zdroje o tolik stupňů, o kolik si snížíš svoji kostku.

ZKUŠENOSTI

Život dobrodruha s sebou přináší četné výzvy. Když je přežiješ, určitě tě to nějak změní a možná se i přiučíš něčemu novému.

Znalosti nabyté v průběhu hry se měří pomocí zkušenostních bodů (nebo prostě „zkušeností“). Jak to funguje, vysvětluje plná hra *Zapovězené země*.

REPUTACE

Jelikož jste dobrodruhové, zvěsti o vašich činech se nakonec roznesou po celých *Zapovězených zemích* – tedy pokud přežijete dostatečně dlouho. Každá postava má hodnotu reputace, podle které se určuje, jestli ji ostatní poznají. Kromě toho se reputace využívá při sociálních konfliktech.

V rychlém startu se reputace nepoužívá. Podrobně je vysvětlená v plné hře *Zapovězené země*.



DOVEDNOSTI

Láva mu rozežírala chůdy, a tak si Berde mohl vydechnout, teprve když přeskočil na římsu. Zloděj si tiše hvízdnul, odkopl doutnající špalíky, které mu na nohách zůstaly, a vykročil hlouběji do tvrze, jako by patřil ke služebnictvu. Bez zbytečného otálení stočil své kroky k pokladnici.



Každá RPG hra je jako konverzace. Vypravěč popisuje scénu, vy popisujete chování svých postav, Vypravěč popisuje reakce nehráčských postav, vy na to odpovídáte a tak dále, pořád dokola. Tím vzniká a plyne příběh. Dřív nebo později ale nastane rozhodující situace, bod zlomu, konflikt, který už se nedá vyřešit vlídným slovem. Je načase sáhnout po kostkách a využít některou z dovedností.

HÁZENÍ KOSTKAMI

Ve hře je celkem šestnáct dovedností a všechny jsou popsané v téhle kapitole. Každá dovednost souvisí s jednou ze čtyř vlastností: silou, obratností, bystrostí, nebo osobností.

Při provádění nějaké akce nejdřív popiš, co tvoje postava dělá a říká. Potom vezmi tolik šestistěnných kostek, kolik je tvoje úroveň příslušné dovednosti plus aktuální hodnota související vlastnosti. Jestli máš nějaké vybavení, které může pomoct, přičti kostku i za něj.

Nakonec hoď všemi kostkami najednou.

ŠESTKY ZNAMENAJÍ ÚSPĚCH

V akci uspěješ, když hodíš aspoň jednu šestku. Šestka se nazývá *úspěch* a v pravidlech se značí symbolem dvou zkřížených mečů: ⚔. Když hodíš víc než jeden ⚔, může to v některých případech mít další přínosy – to už záleží na konkrétní dovednosti.

JEDNIČKY TĚ OSLABUJÍ

Naopak jedničky bývají špatné. Můžou znamenat, že utrpíš zranění, vyčerpání, strach nebo třeba že se ti poškodí zbraň. Při prvním hodu nemají jedničky vliv a projevují se, jenom když se rozhodneš zkusit štěstí (viz dále). Jednička se nazývá *neúspěch* a značí se symbolem lebky: 💀.



RŮZNÉ BARVY

Někdy může být podstatné, jestli máš konkrétní kostku za vlastnost, dovednost, nebo za vybavení. Proto je lepší používat kostky různých barev. Kostkám za vlastnosti se říká základní kostky, kostkám za dovednosti se říká kostky dovedností a kostkám za vybavení se říká kostky vybavení, respektive kostky zbraně.

SPECIÁLNÍ KOSTKY

K *Zapovězeným zemím* se dá samostatně přikoupit sada krásně gravírovaných speciálních kostek, na kterých už je symbol ✕ přímo vyznačený. Každá sada obsahuje devět k6, z toho čtyři základní kostky (bílé), tři kostky dovedností (vínové) a dvě kostky zbraní (černé), dále jednu k8, jednu k10 a jednu k12 (o používání těchto kostek se dočteš dál v téhle kapitole). Hrát se dá s jedinou sadou, ale někdy může být jednodušší, když sady budete mít aspoň dvě nebo tři.

HODY BEZ DOVEDNOSTI

Když se pokoušíš provést akci, ke které nemáš potřebnou dovednost, pořád si můžeš hodit – jednoduše vezmi základní kostky a přičti kostky vybavení.

PŘÍKLAD

Juliina čarodějka Nirmena prozkoumává se svou družinou zříceninu hradu, když se ze stínů vynoří nemrtvý ghúl a ožene se po ní rezavým mečem. Čarodějka se otočí a utíká se skrýt do bezpečí věže. Najednou se zarazí, protože podlaha se začíná propadat. Nirmena se vzniklou díru rozhodne přeskočit. Má obratnost 3, ale žádnou úroveň v dovednosti MRŠTNOST. *Bude tedy házet jenom základními kostkami.*

UMĚNÍ NEÚSPĚCHU

Když nehodíš ani jeden ✕, něco se zvrtne. Akce se ti z nějakého důvodu nepovede. Společně s Vypravěčem vymyslete proč. Vypravěč dokonce může rozhodnout, že nepodařený hod bude mít další důsledky, aby se příběh posunul dramatickým směrem.

Neúspěch ale nikdy nesmí příběh úplně zastavit. I v případě neúspěchu se musí dát nějak pokračovat – možná za cenu času, rizika nebo

16 DOVEDNOSTÍ

- Svaly (SÍLA)
- Výdrž (SÍLA)
- Boj zblízka (SÍLA)
- Řemesla (SÍLA)
- Plížení (OBRATNOST)
- Zlodějina (OBRATNOST)
- Mrštnost (OBRATNOST)
- Střelba (OBRATNOST)
- Ostražitost (BYSTROST)
- Příběhy (BYSTROST)
- Přežití (BYSTROST)
- Empatie (BYSTROST)
- Manipulace (OSOBNOST)
- Vystupování (OSOBNOST)
- Léčení (OSOBNOST)
- Zvířata (OSOBNOST)



stříbra, každopádně nějaká cesta být musí. Poslední slovo ohledně důsledků neúspěchu má Vypravěč.

Jestli o úspěch opravdu stojíš, máš ještě jednu možnost – můžeš zkusit štěstí.

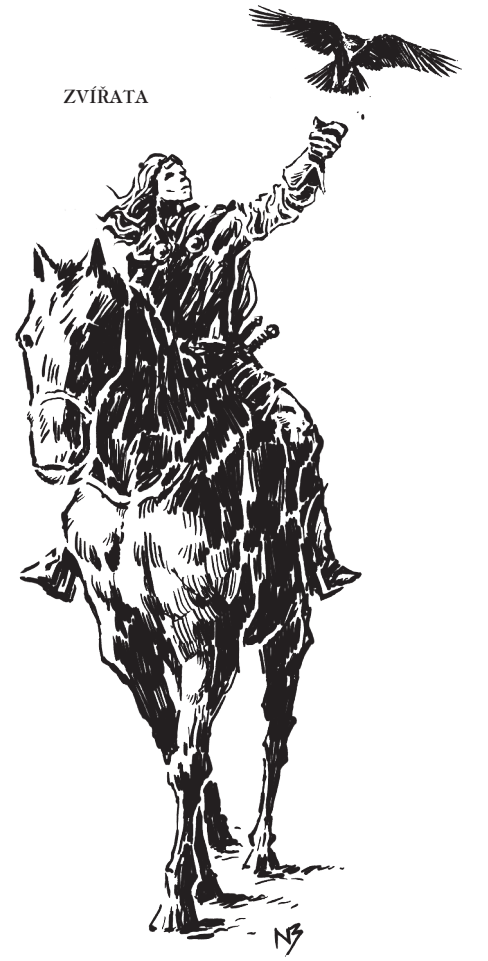
ZKOUŠENÍ ŠTĚSTÍ

Jestli v hodu kostkou potřebuješ za každou cenu uspět, můžeš zkusit štěstí. Vezmi všechny kostky, na kterých nepadla šestka (⚔) ani jednička (💀), a hoď jimi znova. Máš tak novou šanci hodit ⚔.

Nemůžeš si vybrat, které kostky přehodit a které ne. Při zkoušení štěstí musíš přehodit všechny kostky bez ⚔ a 💀.

Většinou se štěstí zkouší jenom při neúspěšném hodu, ale nic ti nebrání zkusit ho, i když ti padly ⚔. Můžeš tak třeba získat další ⚔ a umocnit tím svůj útok. Zkoušení štěstí je ale riskantní – k tomu se ještě dostaneme.

Jak zkoušení štěstí vypadá z hlediska příběhu, to záleží na konkrétní akci. Nemusí to nutně být fyzická snaha, může to být třeba intenzivní soustředění nebo duševní vypětí.



NEHÁZEJTE ZBYTEČNĚ ČASTO

Úspěch není v *Zapovězených zemích* nic snadného. Pokud nemáš vhodné vybavení nebo přátele, kteří by ti pomohli, riskuješ ostudné selhání. Proto byste nikdy neměli házet kostkami, dokud to není nezbytně nutné. Kostky si šetřete na dramatické situace a náročné výzvy. V ostatních situacích by měl Vypravěč postavám prostě dovolit udělat, co chtějí.



KOSTKY DOVEDNOSTÍ: Při zkoušení štěstí se jedničky na kostkách dovedností nepočítají jako 💀, a dají se tedy přehodit, jako by na nich jednička nepadla. Proto na kostkách dovedností ve speciální sadě symbol 💀 vůbec není.

KOSTKY VYBAVENÍ: Při zkoušení štěstí musíš přehodit i případné kostky vybavení nebo kostky zbraně.

JENOM JEDNOU: Štěstí můžeš zkusit jenom jednou. Když neuspěješ ani napodruhé, nezbývá ti než přijmout následky.

JAK SE AKTIVUJÍ 💀

Když jdeš až na hranu svých možností, riskuješ tím zranění, vyčerpání nebo poškození zbraně. Potom co zkusíš štěstí, podívej se na hozené kostky. Při prvním hodu neměly 💀 žádný efekt, jenomže zkoušením štěstí se aktivují. Je přitom jedno, jestli 💀 padly v prvním hodu, nebo až v druhém.

- Za každý 💀, který ti při zkoušení štěstí padne na základních kostkách, utrpíš jeden bod zranění v použité vlastnosti (víc o zranění se dočteš v kapitole 5 – Boj a zranění).
- Za každý 💀, který ti při zkoušení štěstí padne na kostce zbraně, se bonus tvé zbraně snižuje o jedna (k tomu se dostaneme za chvíli).

Pamatuj, že jedničky na kostkách dovedností se jako 💀 nikdy nepočítají (jak je vysvětleno výš).

POPIŠ, CO DĚLÁŠ

V *Zapovězených zemích* společně utváříte příběh. Hod kostkami je jako dramatický vrchol. Nejdřív popiš, čeho a jak se snažíš dosáhnout, aby všichni věděli, co je v sázce. Teprve potom hoď. Vyhodnoť výsledek a popiš, co se stalo – co děláš, co říkáš, nad čím přemýšlíš. Když se rozhodneš zkusit štěstí, popiš jak. A dělej to z vlastní iniciativy, nečekej na Vypravěče – ten by tě měl zastavit, jenom když tvůj popis nebude odpovídat tomu, co padlo na kostkách.



ŠANCE NA ÚSPĚCH

Někdy je těžké předpovědět, jakou máš při hodu kostkami šanci na úspěch. V téhle tabulce jsou uvedené pravděpodobnosti při házení 1–10 kostkami. Třetí sloupec ukazuje šanci při zkoušení štěstí.

POČET KOSTEK	ŠANCE USPĚT	ZKOUŠENÍ ŠTĚSTÍ
1	17 %	29 %
2	31 %	50 %
3	42 %	64 %
4	52 %	74 %
5	60 %	81 %
6	67 %	87 %
7	72 %	90 %
8	77 %	93 %
9	81 %	95 %
10	84 %	96 %

VŮLE

Pokoušet meze svých možností je sice riskantní, ale může to mít i své klady – upevňuje to vůli, kterou potřebuješ k používání silných rodových talentů a talentů povolání.

Za každý 💀, který hodíš při zkoušení štěstí na základních kostkách (kostky zbraně se nepočítají), dostaneš kromě zranění taky jeden bod vůle. Body vůle jsou potřeba k používání silných rodových talentů a talentů povolání. Talenty jsou uvedené přímo u předpřipravených postav na straně 103 a dalších.

Zaznamenej si body vůle do deníku postavy. Nikdy jich nemůžeš mít víc než 10.

V rychlém startu používají body vůle jen hráči, Vypravěč ne. V plných *Zapovězených zemích* má Vypravěč vlastní zásobu bodů vůle a může pokoušením štěstí získávat další, stejně jako hráči.

PŘÍKLAD

Julie hodí na Nirmenin skok třemi kostkami. Na žádné z nich nepadne ⚔ a na jedné padne 💀. Nirmena se tedy vrhne přes trhlinu a až ve vzduchu si uvědomí, že na druhou stranu je to dost daleko. Julie se rozhodne zkusit štěstí. Přehodí obě základní kostky, na kterých nepadl 💀. Na jedné z nich teď skutečně padne ⚔! Nirmena natáhne ruce a tak tak se zachytí hrany na opačné straně trhliny. S funěním se vysouká nahoru a na chvíli je v bezpečí. Kvůli hozenému 💀 ale utrpí jeden bod zranění obratnosti. Kromě toho dostane jeden bod vůle.

JENOM JEDNA ŠANCE

Pravidlo zní, že při každé akci máš jenom jednu šanci uspět. Jakmile hodíš kostkami (a případně zkusíš štěstí), nemůžeš si za stejným účelem hodit znova. Musíš vyzkoušet něco jiného nebo počkat, než se okolnosti výrazně promění. Anebo k tomu pustit jinou hráčskou postavu.

Tohle pravidlo se nevztahuje na boj, kde můžeš na stejného nepřítele útočit opakovaně, dokud nebude ležet v tratolišti krve.

SKUPINOVÉ HODY

Když nějaké výzvě čelíš spolu se svými kumpány, neházíte každý zvlášť. Místo toho ze svých řad vyberte toho, kdo má k překonání výzvy nejlepší předpoklady. Pokud ostatní mají tu možnost, můžou mu pomáhat (viz další část). Neúspěšný hod se počítá jako neúspěch pro všechny – nemůžete si každý hodit samostatně.

Tohle pravidlo se nevztahuje na boj, kde může každý dobrodruh útočit na kteréhokoli nepřítele.



ZLODĚJINA

ÚPRAVY

Někdy ti k úspěchu napomáhají různé vnější vlivy. V takovém případě dostaneš k hodu další kostky dovedností. Jindy ti šanci něco snižuje a ty dostaneš míň kostek dovedností než obvykle. Říká se tomu úpravy.

Úprava +1 znamená, že hodíš jednou kostkou dovedností navíc, +2 dvěma kostkami navíc a tak dále. Úprava –1 znamená, že si jednu kostku dovedností ubereš, –2 znamená ubrat dvě kostky a tak dále.

Úpravy ovlivňují jedině kostky dovedností – nikdy základní kostky ani kostky vybavení.

Na jeden hod se může vztahovat klidně i víc úprav. Všechny je sečti. Jedna úprava +2 a jedna –1 dají dohromady +1.

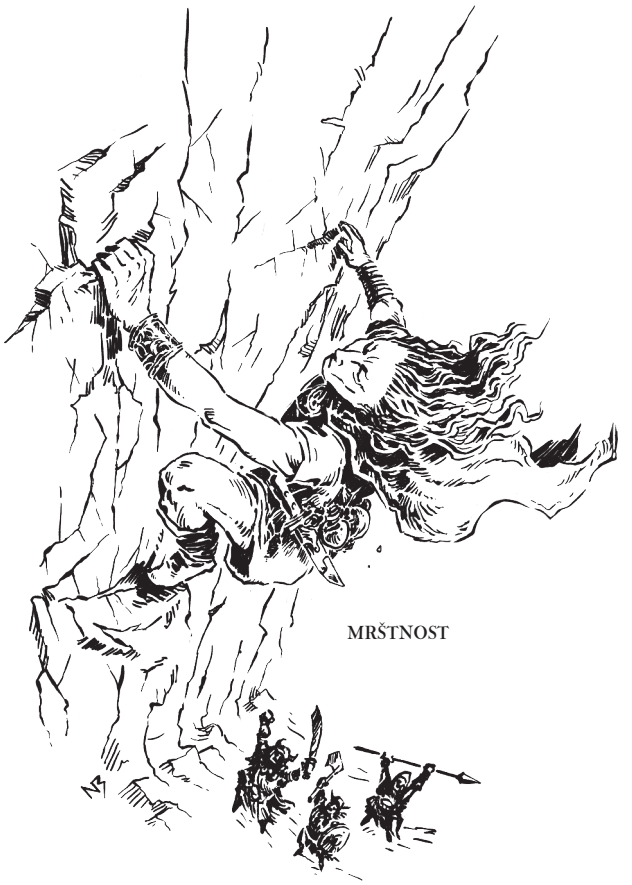
ZÁPORNÉ KOSTKY: Pokud ti po úpravách zůstane přesně nula kostek dovedností, hoď jenom základními kostkami (případně i kostkami vybavení). Jestli počet kostek klesne pod nulu, musíš hodit tolika „zápornými kostkami“. Každý ✕ na záporných kostkách ti vyruší jeden ✕ na základních kostkách nebo kostkách vybavení. Při zkoušení štěstí musíš přehodit i záporné kostky dovedností (pochopitelně kromě těch, na kterých padly ✕).

Úpravy vyplývají z různých faktorů: z talentů, z obtížnosti akce samotné nebo z pomoci ostatních.

OBTÍŽNOST

Vypravěč obvykle neposuzuje, nakolik je akce obtížná. Kostkami se hází jenom v náročných situacích – jindy ne. Občas ale Vypravěč může chtít zdůraznit, že nějakou akci usnadňují nebo ztěžují vnější faktory. Řiďte se tabulkou na následující straně:

OBTÍŽNOST	ÚPRAVA
Triviální	+3
Jednoduchá	+2
Nenáročná	+1
Průměrná	0
Namáhavá	–1
Obtížná	–2
Odstrašující	–3



MRŠTNOST

Jsou i případy, kdy úpravy přímo vyplývají z pravidel, například když pečlivě zamíříš střelnou zbraní (strana 39), když střílíš na velkou dálku nebo když se pokoušíš ZMANIPULOVAT někoho, na koho nemáš dostatečnou páku. V jiných situacích můžeš dostat kladnou úpravu za některé své talenty.

POMOC OSTATNÍCH

Jiné hráčské i nehráčské postavy ti s hodem můžou pomáhat. Musí to oznámit předem, ještě než si hodíš. Taky to musí příběhově dávat smysl – pomáhat může jenom někdo, kdo je fyzicky přítomný a má možnost nějak ti akci usnadnit. Poslední slovo má Vypravěč.

Za každou pomáhající osobu dostaneš úpravu +1. S jedním hodem můžou pomáhat maximálně tři další postavy, což znamená, že maximální úprava za pomoc je +3.

V boji se pomáhání počítá jako akce stejného typu (dlouhá nebo krátká) jako akce, které pomáháš.

Nehráčské postavy si můžou pomáhat stejným způsobem jako hráčské postavy. Konflikty s většími skupinami nehráčských postav se dají urychlit tím, že je necháte jednat skupinově, ne samostatně.

PŘÍKLAD

Nirmena pomáhá svému kumpánovi, trpaslíku Tyrgarovi, vyšplhat na starou pobořenou věž. Tyrgar má obratnost 2 *a úroveň* 2 *v dovednosti* MRŠTNOST. *Na hod tedy dostane dvě základní kostky a tři kostky dovedností (dvě za dovednost a jednu za Nirmeninu pomoc). Padne mu jeden* ✕*, takže zdárně vyšplhá.*

VZDOROVANÉ HODY

Občas k úspěchu nestačí hodit na kostkách jeden ⚔. Někdy je nutné porazit nepřítele ve vzdorovaném hodu. V takovém případě musíš hodit víc ⚔ než protivník. Každý protivníkův ⚔ vyruší jeden tvůj ⚔. Zkusit štěstí může jenom útočník (ten, kdo akci vyvolal).

Někdy házíte ty i protivník na stejnou dovednost, jindy každý na jinou. Vzdorované hody jsou běžné při MANIPULACI nebo PLÍŽENÍ. Vypravěč je taky může využít, když mu to přijde vhodné – například vítěz v páce se může určit vzdorovaným hodem na SVALY proti SVALŮM.

PŘÍKLAD

Při slídění ve staré věži spatří Nirmena dalšího nemrtvého strážce. Pokusí se kolem něj proplížit dál do zaprášené knihovny. Nirmena má aktuálně obratnost 2 *a úroveň* 1 *v dovednosti* PLÍŽENÍ*, dostane tedy dvě základní kostky a jednu kostku dovednosti. Nemrtvý má bystrost* 1 *a úroveň* 2 *v dovednosti* OSTRAŽITOST*, takže si hodí jednou základní kostkou a dvěma kostkami dovedností. Nirmeně padne ⚔, jenomže strážnému taky. Nirmena škobrtne a Julie se rozhodne zkusit štěstí. Opravdu jí padne další ⚔! Podaří se jí zůstat potichu a nepozorovaně se kolem strážného protáhne.*



VYSTUPOVÁNÍ

DOVEDNOSTI NEHRÁČSKÝCH POSTAV

Nehráčské postavy používají dovednosti stejně jako hráčské postavy. Hází za ně Vypravěč a může zkoušet štěstí stejně jako hráči. Vypravěč ale hází jenom na akce, které se přímo týkají hráčských postav – například když na ně nehráčské postavy útočí nebo se je snaží zachránit. Když nehráčská postava provádí něco, co se hráčů netýká, Vypravěč prostě bez házení rozhodne, jak to dopadne.

VYBAVENÍ

Šanci na úspěch si můžeš vylepšit tím, že použiješ vybavení. V boji jde o zbraně, při lezení o lano, při snaze o rozklíčování legendy třeba o starou knihu. Spoustu zbraní najdeš v kapitole 4 (Boj a zranění).

Za užitečné vybavení dostaneš kostky vybavení. Říká se tomu bonus vybavení. U zbraní se většinou mluví o kostkách zbraní a bonusu zbraně. Kostkami vybavení házíš spolu se základními kostkami a kostkami dovedností. Počítají se stejně – šestka se rovná ⚔.



VYBAVENÍ SE OPOTŘEBOVÁVÁ

Když se při používání vybavení rozhodneš zkusit štěstí (jak je vysvětleno výš), riskuješ tím, že se ti vybavení poškodí. Za každý 💀, který při zkoušení štěstí padne na kostkách vybavení, se bonus vybavení snižuje o jedna. Předmět se prostě opotřeboval – zbraň se ztupí, lano potrhá, křehké stránky knížky se drolí pod prsty. Jakmile bonus vybavení klesne na nulu, je předmět zničený a nedá se používat, dokud ho neopravíš.

Naštěstí se vybavení dá spravit. Chce to jen pár hodin práce a úspěšný hod na dovednost ŘEMESLA. Když uspěješ, obnoví se za každý ✕ jeden stupeň bonusu vybavení, až po počáteční hodnotu. Když neuspěješ, sníží se bonus vybavení trvale na současnou hodnotu. Jestli už bonus vybavení klesl na nulu a ty neuspěješ v opravě, je předmět nenávratně zničený.

PŘÍKLAD

Do dalšího patra věže se Nirmena pokusí vyšplhat pomocí lana. Vezme si dvě základní kostky (aktuální obratnost 2) a jednu kostku vybavení (lano má bonus +1). Zase má smůlu, neuspěje a rozhodne se zkusit štěstí. Hod se podaří, ale na kostce vybavení padne 💀. Lano se odře o ostrý kámen a skoro se přetrhne. Jeho bonus vybavení klesá na 0.

KOSTKY ARTEFAKTŮ

Vybavení obvykle přidává k hodu jednu k6. Existují ale mistrně zhotovené artefakty nebo magické předměty, které kromě běžných kostek vybavení přidávají navíc i k8, k10, dokonce i k12. Artefakty se nikdy nepoškodí. Předměty, které dávají kostky artefaktů, se dělí do tří kategorií v závislosti na typu kostky:

- k8: mocné
- k10: epické
- k12: legendární

Při hodu kostkou artefaktu se jakýkoli výsledek nad 6 počítá jako ✕. Ty nejvyšší výsledky dávají ✕ ještě víc. Viz tabulka dole.

VÝSLEDEK	K8	K10	K12
6	✕	✕	✕
7	✕	✕	✕
8	✕✕	✕✕	✕✕
9	–	✕✕	✕✕
10	–	✕✕✕	✕✕✕
11	–	–	✕✕✕
12	–	–	✕✕✕✕

Na speciálních kostkách *Zapovězených zemí* je už rovnou vyrytý správný počet ✕.

PÝCHA

Jednou za herní sezení můžeš při neúspěšném hodu použít svoji pýchu, a to i potom, co zkusíš štěstí. Po aktivování pýchy si hodíš k12 a výsledek přičteš k hodu.



BOJ A ZRANĚNÍ

„Co je po jméně?“ zeptal se Mormelan, když hedvábným kapesníkem stíral krev z meče. „Co srdcem zvou, i zváno jinak krvácelo by stejně.“ Reubenwald se na odpověď nezmohl. Tiskl si krvácející ránu na hrudi, ale levou rukou šmátral po botě, v níž měl ukrytou kouzelnou dýku po babičce.



Život dobrodruha bývá těžký a často i násilný. Snadno narazíš na divoké šelmy, zákeřné nájezdníky, chladnokrevné Rezavé bratry, na démonické nestvůry. A když se ti někdo připlete do cesty, občas nezbývá jiná možnost než uvolnit si ji pomocí zbraně.

Boj bývá k hráčským postavám nevybíravý a někdy může vést až ke smrti. Než se do něj pustíš, vždycky si polož otázku: Stojí to za to?

KOLA A INICIATIVA

Prvním krokem po zahájení konfliktu je určit, kdo má iniciativu. Udělejte to, ještě než začnete házet na akce.

TAHÁNÍ INICIATIVY

Vezměte deset karet očíslovaných od 1 po 10. Všichni hráči účastnící se konfliktu (ať už dobrovolně, nebo ne) si vytáhnou jednu kartu, Vypravěč si vytáhne jednu za každou nehráčskou postavu. Říká se tomu tahání iniciativy. Číslo na kartě určuje, v jakém pořadí budeš v konfliktu jednat.

Jako první hraje číslo 1, po něm jde číslo 2 a tak dále, dokud neodehrají všichni. Kartu s iniciativou polož před sebe před deník postavy, aby na ni každý viděl. Vypravěč si své karty taky rozloží před sebe.

Až všichni účastníci souboje odehrají své akce, kolo skončilo a začíná kolo nové. Pořadí v kole se po celou dobu konfliktu nemění – jinými slovy, iniciativa se tahá jenom jednou, na začátku prvního kola.



PŘEKVAPENÍ

Když se ti podaří útok, který je podle Vypravěče překvapivý, můžeš si na iniciativu vytáhnout dvě karty a jednu si z nich vybrat. Tu druhou zamíchej zpátky do balíčku. Teprve potom tahají ostatní hráči a Vypravěč.

TALENTY

Některé talenty umožňují ovlivňovat iniciativu. Víc se dočteš v plné hře *Zapovězené země*.

ZMĚNA INICIATIVY

Iniciativa se během boje nikdy netahá znova. Můžeš si ale vyměnit kartu iniciativy – a tím

KARTY INICIATIVY

Speciální balíček karet *Zapovězených zemí* (prodejný samostatně) obsahuje deset karet určených pro tahání iniciativy. Pokud speciální karty nemáte, vystačíte si i s běžnými hracími kartami – eso počítejte jako jedničku.

KOLA A SMĚNY

Jedno kolo znamená ve hře cokoli od pár vteřin až po jednu minutu. Záleží na okolnostech a používané dovednosti.

Dalším termínem, který se používá při sledování herního času, je SMĚNA. Jedna směna je dlouhá přibližně 15 minut. Nejčastěji se s ní setkáte při průzkumu dobrodružných míst.





pádem své pořadí v kole – s jinou hráčskou postavou. Dá se to udělat na začátku souboje i na začátku nového kola, nikdy však v průběhu kola. Abyste si s někým mohli vyměnit iniciativu, musíte mít možnost na sebe mluvit. S nepřítelem si můžeš kartu iniciativy vyměnit zahráním akce LEST (jak je popsáno v části Boj zblízka).

PŘÍKLAD

Zpáteční cestou ze zříceniny hradu, kde našli jen pár laciných drahokamů a několik zašlých knih, narazí půlelfka Nirmena a trpaslík Tyrgar na kraji lesa na skupinu tří orků. Ti se zašklebí a vrhnou se do boje. Všech pět postav si vytáhne kartu iniciativy. Nirmena si vytáhne 6, Tyrgar 4 a orkové 2, 3 a 9. Pořadí iniciativy je tedy první ork, druhý ork, Tyrgar, Nirmena a nakonec třetí ork.

DLOUHÉ A KRÁTKÉ AKCE

Když jsi na řadě, můžeš provést *jednu dlouhou akci a jednu krátkou akci*, nebo *dvě krátké akce*. *Dlouhá akce* většinou obnáší hod na nějakou dovednost. *Krátké akce* jsou pohotovější a nevyžadují nutně hod na dovednost, i když někdy ano. Seznam typických dlouhých a krátkých akcí najdeš na další stránce. Jejich fungování je podrobně vysvětlené později v téhle kapitole v částech Boj zblízka a Střelecký boj.

POŽADAVKY: Některé akce se dají provést jenom při splnění určitých podmínek. Často jde o to, aby používaná zbraň měla určitou vlastnost. Vlastnosti zbraní a dalších předmětů jsou vysvětlené později v téhle kapitole.

NEHRÁČSKÉ POSTAVY

V typickém konfliktu si Vypravěč vytáhne jednu kartu iniciativy za každou nehráčskou postavu. Pokud je ale nehráčských postav moc a celkově se konfliktu účastní přes deset bojovníků, může Vypravěč rozdělit nehráčské postavy do skupin. Všechny postavy se shodnými statistikami tvoří jednu skupinu a Vypravěč pro ně tahá jednu společnou kartu iniciativy. Všechny postavy ve skupině přicházejí na řadu společně. Jejich individuální pořadí v rámci skupiny už je na posouzení Vypravěče.

NESVŮRY

Děsiví tvorové, jimž souhrnně říkáme nestvůry, se v boji nechovají jako běžní nepřátelé. Nestvůry tahají iniciativu normálně, ale dál se řídí vlastními pravidly. Víc se dočteš na straně 93.



DLOUHÉ AKCE

AKCE	PŘEDPOKLADY	DOVEDNOST
Seknutí	Sečná nebo tupá zbraň	Boj zblízka
Bodnutí	Bodná zbraň	Boj zblízka
Úder pěstí / kop / kousnutí	Beze zbraně	Boj zblízka
Chycení	Beze zbraně	Boj zblízka
Vysmeknutí	Postava je chycená	Boj zblízka
Výstřel	Střelná zbraň	Střelba
Přesvědčování	Protivník tě slyší	Manipulace
Provokování	Protivník tě slyší	Vystupování
Seslání kouzla	Jsi druid nebo čaroděj	Žádná
Útěk	Žádný nepřítel na délku paže	Mrštnost
Plazení	Ležíš na zemi	Žádná
Zteč	Na krátkou vzdálenost	Talent Pěší zteč

POPIŠ, CO DĚLÁŠ

Až budeš na řadě, jednoduše řekni, jakou akci chceš provést, a potom hoď kostkami a podívej se, jestli se ti povedlo. Některé akce dávají protivníkovi příležitost reagovat jinou akcí. Víc se dočteš v částech Boj blízka a Střelecký boj.

POMÁHÁNÍ OSTATNÍM

Když pomáháš jiné postavě (ať už hráčské, nebo nehráčské) s prováděním akce, stojí tě to jednu akci stejného typu (dlouhou, nebo krátkou). Pomáhání musíš oznámit ještě předtím, než se hodí kostkami. Pomáhání ostatním porušuje běžné pořadí iniciativy v kole. Víc o pomáhání se dočteš v kapitole 3 (Dovednosti).

POVÍDEJ, PŘEHÁNĚJ!

Seznam akcí je docela obsáhlý, ale neuvádí moc podrobností. Je tvým úkolem coby hráče přesně popsat, co tvůj dobrodruh dělá, jak při útoku vypadá nebo co cítí, když napřahuje meč k ráně…

ZÓNY A VZDÁLENOST

Každé bojiště se dělí na zóny. Zóna je jedna místnost nebo menší oblast. Velikost zóny je



KRÁTKÉ AKCE

KRÁTKÁ AKCE	PŘEDPOKLADY	DOVEDNOST
Úhyb	–	Mrštnost
Odražení	Štít nebo odrážecí zbraň	Boj zblízka
Tasení zbraně	–	–
Nápřah	Těžká zbraň, nutné provést těsně před útokem zblízka	–
Vstání	Ležíš na zemi	–
Povalení	–	Boj zblízka
Odzbrojení	Cíl drží zbraň	Boj zblízka
Lest	Nepřítel na délku paže	–
Běh	Žádný nepřítel na délku paže	Mrštnost (v náročné zóně)
Ústup	Nepřítel na délku paže	Mrštnost
Útok na chyceného	Držíš nepřítele	Boj zblízka
Příprava zbraně	Střelná zbraň	–
Míření	Střelná zbraň, střední nebo delší vzdálenost	–
Kouzelné slůvko	Jsi druid nebo čaroděj	Žádná
Použití předmětu	Různé	Různé

pokaždé trochu jiná, může jít o prostor o průměru několika málo kroků až po 25 metrů. V náročném terénu bývají zóny zpravidla menší než v otevřeném terénu.

V oficiálních dobrodružných místech obvykle každá očíslovaná lokace na mapě představuje jednu zónu. Při náhodných setkáních na cestách může Vypravěč rychle nakreslit okolí nebo ho prostě jen popsat.

PŘÍKLAD

Vypravěč načrtl rychlou mapku místa, na kterém se Tyrgar s Nirmenou utkají s orky. Na začátku boje se dobrodruzi nacházejí v zóně sousedící se zónou orků. Zóna dobrodruhů je OTEVŘENÁ, *zatímco zóna orků je* NÁROČNÁ.

VLASTNOSTI ZÓN

Zóny můžou mít různé vlastnosti. Ty pak mají vliv na akce, které se v zóně odehrávají.

STÍSNĚNÁ: Zóna je malá nebo má nízký strop. Útoky TĚŽKÝMI zbraněmi mají postih –2 a před útokem zblízka není možné NAPŘÁHNOUT zbraň.



NÁROČNÁ: Pokud do zóny vstoupíš akcí BĚH, musíš si hodit na MRŠTNOST. Neúspěch znamená, že se do zóny sice dostaneš, ale spadneš na zem.

OTEVŘENÁ: Zóna je otevřená a rovná, tedy ideální pro bojovníky v sedle. Víc se dočteš o kousek dál.

TMAVÁ/ZAMLŽENÁ: Útoky na dálku do téhle zóny mají postih –2. Nedá se přes ni střílet dál.

HRANICE A VIDITELNOST

Další důležitou vlastností zón jsou jejich vzájemné hranice. Hranice mezi zónami mají vliv jednak na pohyb a jednak na střelbu.

ZABLOKOVANÁ: Hranice je zablokovaná zdí, hlubokou propastí nebo něčím podobným. Taková hranice mezi zónami se nedá překonat (aspoň ne pěšky).

ZAKRYTÁ: Cosi u téhle hranice brání výhledu do vedlejší zóny, nebrání však pohybu. Příkladem můžou být dveře, křoví nebo závěs. Do vedlejší zóny se nedá střílet, ale pohyb není nijak omezený.

KATEGORIE VZDÁLENOSTI

V konfliktu se vzdálenost mezi tebou a tvými protivníky dělí do pěti kategorií. Podrobněji jsou popsané v tabulce na téhle stránce. Sloupec Typický terén uvádí seznam terénů, ve kterých většinou dohlédneš maximálně na uvedenou vzdálenost. Víc se dočteš v další kapitole.

POHYB

V boji se pohybuješ pomocí krátké akce BĚH. Tím se přesuneš z jedné zóny do zóny sousedící. Pokud už jsi s nepřítelem ve stejné zóně, můžeš se přesunout z KRÁTKÉ vzdálenosti na DÉLKU PAŽE nebo naopak. BĚH nevyžaduje žádný hod, s výjimkou situací, kdy vcházíš do

KATEGORIE VZDÁLENOSTI

VZDÁLENOST	POPIS	TYPICKÝ TERÉN
Délka paže	Hned vedle tebe	–
Krátká	Ve stejné zóně jako ty, pár kroků od tebe	Malá místnost, chodba v jeskyni
Střední	V sousedící zóně, až 25 metrů od tebe	Hustý les, bažina, velká síň
Dlouhá	Až 4 zóny daleko, až 100 metrů od tebe	Hvozd, kopce, rozvaliny města, obří síň
Extrémní	Kam jen oko dohlédne	Planiny, hory

NÁROČNÉ zóny – v takovém případě si musíš hodit na MRŠTNOST (jak je popsáno výš).

BOJ ZBLÍZKA: Jestli se na DÉLKU PAŽE od tebe nachází aktivní nepřítel, nemůžeš od něj utéct akcí BĚH. Místo toho musíš použít akci ÚSTUP (strana 38).

DVEŘE: Pomocí krátké akce POUŽITÍ PŘEDMĚTU můžeš otevřít nezamčené dveře. Zamčené dveře se dají otevřít buď pomocí šperháků (hod na ZLODĚJINU), nebo tím, že je rozbiješ. Běžné dřevěné dveře vydrží asi 5 bodů zranění, než se rozpadnou. Bytelnější dveře odolají i většímu náporu a ty skutečně masivní mají navíc i určitou třídu zbroje (strana 46).



ÚTĚK Z BOJE

Jestli se boj začne vyvíjet v tvůj neprospěch, možná bude lepší ustoupit a třeba se vrátit s posilami. Pokud chceš okamžitě opustit konflikt a nemáš žádné nepřátele na DÉLKU PAŽE, můžeš si hodit na MRŠTNOST. Úspěšný hod znamená, že se ti nějak podaří utéct a konflikt skončí.

Téhle akci se říká ÚTĚK. Nedá se využít, pokud tě nepřátelé obklíčili nebo chytili do pasti. Rozhodující slovo má Vypravěč. Stejně tak se tímhle hodem nemůžeš protáhnout kolem nepřítele – postava smí UTÉCT jenom tím směrem, ze kterého do boje přišla. Vypravěč ti může k hodu dát úpravu v závislosti na terénu nebo vzdálenosti od nejbližšího protivníka (podrobnosti dole v tabulce).

ÚTĚK

VZDÁLENOST	ÚPRAVA
Krátká	–1
Střední	0
Dlouhá	+1
Otevřená zóna	–1
Náročná zóna	+1

Když neuspěješ, nepodařilo se ti uniknout a zůstáváš v boji s nepřítelem. Jsi od něj stejně daleko jako předtím. Vypravěč na tebe navíc může vztáhnout další negativní následky (strana 19). V příštím kole se o ÚTĚK můžeš pokusit znova.

PŘÍKLAD

Dobrodruzi a orkové se nacházejí v sousedících zónách, jsou tedy od sebe na STŘEDNÍ *vzdálenost.*



PŘEPADENÍ A ÚTOK ZE ZÁLOHY

K nejlepším strategiím patří zaútočit ve chvíli, kdy to nepřítel nejmíň čeká. Toho se dá dosáhnout několika různými způsoby.

ÚTOK ZE ZÁLOHY: Když se k někomu nepozorovaně přiblížíš a zastihneš ho nepřipraveného, jedná se o útok ze zálohy. Nejdřív hoď vzdorovaný hod na PLÍŽENÍ. Přičítá se k němu úprava podle toho, jak blízko se k cíli chceš dostat (viz tabulka ve vedlejším sloupci). Jestli chceš zaútočit nablízko, zpravidla se musíš dostat na DÉLKU PAŽE. Pokud se ti to nepodaří, nepřítel si tě všimne na tvé výchozí pozici. Vytáhněte si iniciativu.

Ale když uspěješ, dostáváš jednu akci zdarma (krátkou, nebo dlouhou, ne obojí) a iniciativu si vytáhnete až potom. Cíl nemůže útoku ze zálohy UNOUT ani ho ODRÁŽET. Útoky ze zálohy se vždy provádějí jednotlivě, jedním útočníkem proti jednomu cíli.

PŘEPADENÍ: Zvláštním typem útoku ze zálohy je přepadení, kdy na někoho nepozorovaně číháš a čekáš, až půjde kolem. Při přepadení házíš na PLÍŽENÍ, jak je popsáno výš, ale s úpravou +2, protože se nehýbeš ty, ale cíl.

Přepadení navíc může provádět celá skupina proti jiné skupině. Taková situace se řídí stejnými pravidly pro PLÍŽENÍ, akorát že z útočníků si hází na PLÍŽENÍ ten, kdo ho má nejnižší. Naopak z přepadených si hází ten s nejvyšší OSTRAŽITOSTÍ.

ÚTOKY ZE ZÁLOHY A PŘEPADENÍ

VZDÁLENOST	ÚPRAVY
Délka paže	–2
Krátká	–1
Střední	0
Dlouhá	+1

BOJ ZBLÍZKA

Při útoku zbraní nablízko používáš dovednost BOJ ZBLÍZKA. Boj zblízka se povětšinou odehrává na DÉLKU PAŽE. S některými zbraněmi můžeš ale útočit i na KRÁTKOU vzdálenost. Podívej se do tabulky zbraní dále.

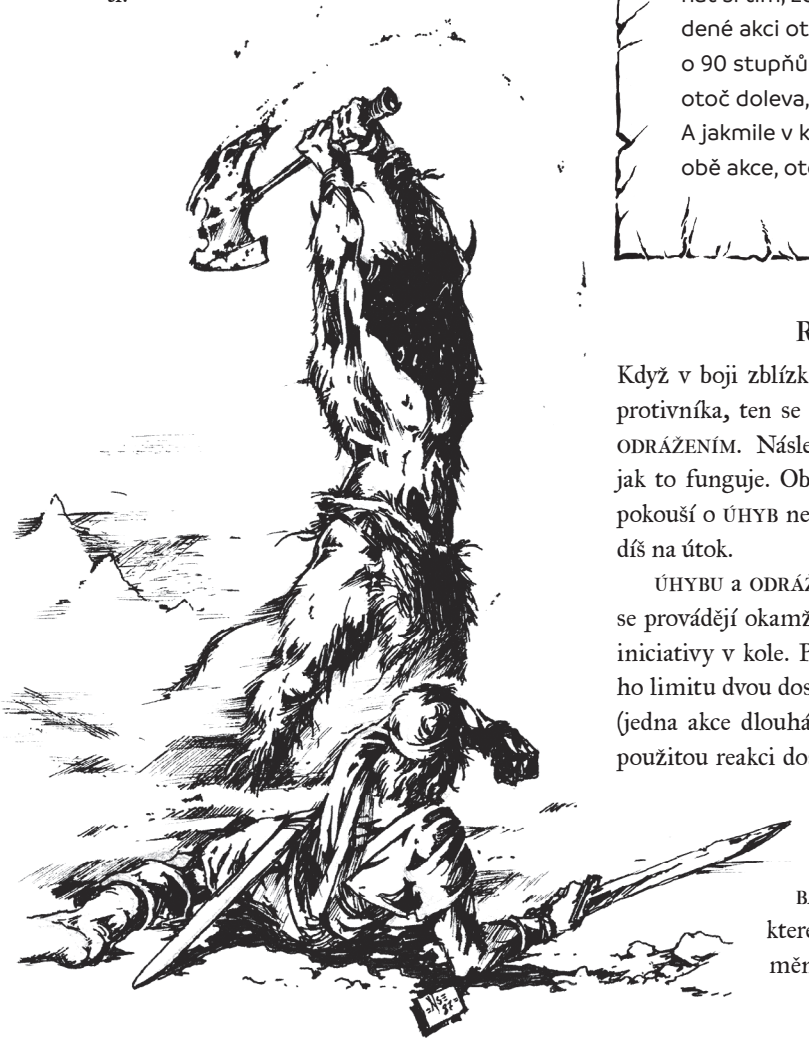
ZBRANĚ: Při boji zblízka je dobrý nápad mít v ruce zbraň. Zbraně ti k hodu přičítají svůj bonus vybavení (strana 25), zvyšují způsobené zranění, a navíc ti umožňují provádět akce, které by beze zbraně byly obtížnější nebo úplně nemožné. Několik zbraní nablízko je popsáno v tabulce na straně 42.

ŠTÍT: Kromě zbraně se ti v boji zblízka může hodit i štít. Dají se jím ODRÁŽET útoky anebo jím můžeš POVALIT nepřítele na zem. Štíty jsou popsané v tabulce na straně 47.

POSTOJ: Jestli chceš na nepřítele zaútočit nablízko, musíš stát na nohou. Když spadneš, musíš před útokem VSTÁT (krátká akce). Výjimkou je akce POVALENÍ, kterou můžeš hrát i ze

země. Dokud ležíš na zemi, mají proti tobě nepřátelé úpravu +2 ke všem hodům na útok zblízka.

AKCE: V boji zblízka máš na výběr z několika akcí. Všechny jsou popsané na následujících stránkách. V různých situacích se hodí různé akce – záleží na tom, co zrovna nepřítel dělá. Některé akce vyžadují zbraň s určitou vlastností.



POČÍTEJ SI AKCE

Vzhledem k tomu, že reakce porušují pořadí podle iniciativy, může být někdy těžké udržet si přehled o tom, kdo už odehrál kolik akcí. Doporučujeme pomáhat si tím, že po každé provedené akci otočíš kartu iniciativy o 90 stupňů. Při krátké akci ji otoč doleva, při dlouhé doprava. A jakmile v kole spotřebuješ obě akce, otoč ji o 180 stupňů.

REAKCE

Když v boji zblízka zaútočíš na připraveného protivníka, ten se může bránit ÚHYBEM nebo ODRÁŽENÍM. Následující odstavce vysvětlují, jak to funguje. Obránce musí oznámit, že se pokouší o ÚHYB nebo ODRÁŽENÍ, ještě než hodíš na útok.

ÚHYBU a ODRÁŽENÍ se říká reakce, protože se provádějí okamžitě a porušují běžné pořadí iniciativy v kole. Pořád se ale počítají do tvého limitu dvou dostupných akcí v jednom kole (jedna akce dlouhá, jedna krátká). Za každou použitou reakci dostaneš o jednu akci míň, až přijdeš na řadu, a jakmile využiješ obě své akce v kole, nemůžeš dál ÚHÝBAT ani ODRÁŽET útoky (některé talenty ale tohle pravidlo mění).



DLOUHÉ AKCE

SEKNUTÍ: Oženeš se po nepříteli zbraní. Vyžaduje zbraň s vlastností SEČNÁ nebo TUPÁ. Hoď si na BOJ ZBLÍZKA a přidej bonus vybavení podle zbraně. Útoku se dá UHNOUT nebo se ho pokusit ODRAZIT. Na ÚHYB má obránce bonus +2. Když zasáhneš, uber soupeři tolik bodů síly, kolik tvá zbraň způsobuje zranění. Pokud ti padne víc ⚔, zvyšuje se zranění o 1 za každý další hozený ⚔. Jestli nepřítele kriticky zraníš (strana 49), hoď si na tabulku sečných zranění (pro SEČNÉ zbraně) nebo tupých zranění (pro TUPÉ zbraně).

BODNUTÍ: Snažíš se nepřítele probodnout. Vyžaduje zbraň s vlastností BODNÁ. Hoď si na BOJ ZBLÍZKA a přidej bonus vybavení podle zbraně. Útoku se dá UHNOUT nebo se ho pokusit ODRAZIT. Na ODRÁŽENÍ pomocí zbraně má cíl postih –2, zatímco na odražení pomocí štítu má cíl bonus +2. Když zasáhneš, uber soupeři tolik bodů síly, kolik tvá zbraň způsobuje zranění. Pokud ti padne víc ⚔, zvyšuje se zranění o 1 za každý další hozený ⚔. Jestli nepřítele kriticky zraníš, hoď si na tabulku bodných zranění.

ÚDER PĚSTÍ / KOPNUTÍ / KOUSNUTÍ: Nevyžaduje zbraň. Hoď si na BOJ ZBLÍZKA. Útoku se dá UHNOUT nebo se ho pokusit ODRAZIT, přičemž na ODRÁŽENÍ má soupeř bonus +2. Když zasáhneš, uber soupeři 1 bod síly. Pokud ti padne víc ⚔, zvyšuje se zranění o 1 za každý další hozený ⚔. Jestli nepřítele kriticky zraníš, hoď si na tabulku tupých zranění (pokud nejde o kousnutí – v tom případě použij tabulku sečných zranění).

CHYCENÍ: Snažíš se nepřítele popadnout a znehybnit. Hoď si jen na BOJ ZBLÍZKA, protože nemůžeš použít žádnou zbraň. Útoku se dá UHNOUT nebo se ho pokusit ODRAZIT. Když uspěješ, spadnete s nepřítelem oba na zem. Nepřítel upustí zbraň a nemůže se hýbat. Jako jedinou možnou akci se může pokusit se VYSMEKNOUT – jedná se o dlouhou akci, která vyžaduje, aby tě porazil ve vzdorovaném hodu na BOJ ZBLÍZKA. Dokud nepřítele držíš, můžeš provádět jedinou akci: ÚTOK NA CHYCENÉHO. Funguje stejně jako ÚDER PĚSTÍ / KOPNUTÍ / KOUSNUTÍ, ale je to krátká akce a nedá se jí UHNOUT ani se ji pokusit ODRAZIT.

KRÁTKÉ AKCE

ÚHYB: Snažíš se uskočit před soupeřovým útokem. Jde o reakci. Hoď si na MRŠTNOST (nikoli na BOJ ZBLÍZKA). Nemůžeš použít zbraň. Pokud po tobě nepřítel SEKÁ, máš bonus +2. Každý ⚔, který ti padne, vyruší jeden ⚔ ze soupeřova hodu. Tvoje přebytečné ⚔ nemají žádný účinek. Po ÚHYBU buď spadneš na zem, nebo se můžeš rozhodnout zůstat na nohou, ale v tom případě musíš na ÚHYB házet s postihem –2.

ODRAŽENÍ: Snažíš se nepřítelovu ránu odrazit. Jde o reakci. Vyžaduje štít nebo zbraň. Hoď si na BOJ ZBLÍZKA a přidej bonus vybavení za použitou zbraň nebo štít. Jestli ránu ODRÁŽÍŠ zbraní, která nemá vlastnost ODRÁŽECÍ, máš postih –2. Pokud se tě nepřítel snaží BODNOUT, dostaneš buď bonus +2 (když útok ODRÁŽÍŠ štítem), nebo postih –2 (když útok ODRÁŽÍŠ zbraní). Každý ⚔ který ti padne, vyruší jeden ⚔ ze soupeřova hodu. Tvoje přebytečné ⚔ nemají žádný účinek.

TASENÍ ZBRANĚ: Tasíš zbraň od opasku nebo z bandalíru. Není potřeba házet. Pomocí téhle krátké akce můžeš taky sebrat zbraň nebo jiný předmět ze země (na DÉLKU PAŽE). Na akci se vztahuje talent RYCHLÉ TASENÍ.

NÁPŘAH: Pořádně se rozmáchneš, aby tvůj příští útok byl silnější. NÁPŘAH je krátká akce. Neházíš se na ni, ale potřebuješ zbraň s vlastností TĚŽKÁ. Akci je nutné provést těsně před SEKNUTÍM nebo BODNUTÍM, ve stejném kole. Pokud zasáhneš, způsobíš o 1 bod vyšší zranění.

VSTÁNÍ: Touto akcí se zvedneš ze země nebo si naopak lehneš na zem. Útoky nablízko proti ležícím soupeřům mají úpravu +2.

POVALENÍ: Pokusíš se nepřítele povalit na zem. Hoď si na BOJ ZBLÍZKA. Můžeš použít štít nebo zbraň s vlastností ZAHNUTÁ. Pokud má protivník větší sílu než ty, potřebuješ k úspěchu dva ✕, jinak ti stačí jeden. Když uspěješ, protivník spadne na zem (talent PEVNÝ POSTOJ to ale může vyrušit). Nadbytečné ✕ nemají žádný účinek. Protivník se může tvému pokusu o POVALENÍ bránit ÚHYBEM. K tomu, aby se mohl POVALENÍ bránit i ODRAŽENÍM, potřebuje štít.



ÚTOK A OBRANA

	SEKNUTÍ	BODNUTÍ	ÚDER PĚSTÍ / KOP
Odrážení zbraní	–	–2	+2
Odrážení štítem	–	+2	+2
Úhyb	+2	–	–

Odrážení bez odrážecí zbraně: –2
Úhyb, při kterém nespadneš: –2



ODZBROJENÍ: Zkusíš nepříteli vyrazit zbraň z ruky. Hoď si na BOJ ZBLÍZKA a přidej bonus vybavení podle zbraně. Odzbrojení protivníka s jednoruční zbraní vyžaduje jeden ⚔, zatímco odzbrojení obouruční zbraně vyžaduje dva (talent PEVNÝ STISK to ale může vyrušit). Když uspěješ, vyrazíš protivníkovi zbraň z rukou a ta dopadne do vzdálenosti DÉLKY PAŽE. Nadbytečné ⚔ nemají žádný účinek. Pomocí ODZBROJENÍ nejde vyrazit štít. Protivník se ODZBROJENÍ může bránit ÚHYBEM nebo ODRÁŽENÍM.

LEST: Prohoď si kartu iniciativy s protivníkem, který je od tebe na DÉLKU PAŽE (nebo na KRÁTKOU vzdálenost, pokud tvá zbraň dosáhne tak daleko). Nové pořadí iniciativy se projeví od příštího kola. Nemusíš házet.

ÚSTUP: Tuhle akci je potřeba použít místo BĚHU, když se na DÉLKU PAŽE od tebe nachází aktivní nepřítel. Akce tě oddálí na KRÁTKOU vzdálenost. Hoď si na MRŠTNOST. Jestli neuspěješ, stejně se pohneš, ale nepřítel proti tobě dostane útok zdarma – buď SEKNUTÍ, BODNUTÍ, nebo ÚDER PĚSTÍ. Útok se nepočítá do jeho akcí v kole a nemůžeš mu UHÝBAT ani ho ODRÁŽET.

PŘÍKLAD

Strhla se bitka mezi dobrodruhy a orky. Ork 1 *použije obě dvě akce na* BĚH *za Tyrgarem. Prvním se dostane ze* STŘEDNÍ *vzdálenosti na* KRÁTKOU, *druhým na* DÉLKU PAŽE. *Ork* 2 *udělá totéž, ale přiblíží se k Nirmeně. Potom je na řadě Tyrgar. Sekeru už má tasenou, takže se v rámci své krátké akce pokusí* POVALIT *orka* 1 *na zem, což se mu podaří.*

Pokračuje tím, že jako dlouhou akci orka SEKNE. *Ork už vyčerpal obě své akce, a nemůže tedy útok* ODRAZIT *ani mu* UHNOUT. *Tyrgar hází těmito kostkami: čtyři základní kostky za sílu, dvě kostky dovedností za dovednost* BOJ ZBLÍZKA, *jednu kostku dovednosti za talent* SEKERNÍK, *dvě kostky vybavení za zbraňový bonus sekery a dvě další kostky dovedností za to, že nepřítel leží na zemi. Padnou mu tři ⚔. První ⚔ znamená zásah. Další dva ⚔ se sečtou se zraněním podle zbraně* (2) *a způsobí orkovi čtyři body zranění. Ork je teď vyřazený.*

Na řadě je Nirmena. Tasí meč (*krátká akce*) *a pokusí se* BODNOUT *orka* 2, *jenomže mine. Ork* 3 *teď přiběhne na* DÉLKU PAŽE *od Tyrgara. Tím kolo končí.*

STŘELECKÝ BOJ

Když na někoho zaútočíš na dálku, hoď si na STŘELBU. Potřebuješ k tomu střelnou zbraň nebo aspoň zbraň, která se dá házet. Tabulka na straně 44 popisuje různé zbraně a uvádí, na jakou maximální vzdálenost se dají použít.

VZDÁLENOST

Zasáhnout někoho střelbou je tím těžší, čím dál se od tebe nachází. Na STŘEDNÍ vzdálenost máš k hodu postih –1, na DLOUHOU vzdálenost máš postih –2. Na DÉLKU PAŽE máš postih dokonce –3, jelikož na nepřítele, který je tak blízko tebe, se těžko míří. To samozřejmě neplatí, pokud na DÉLKU PAŽE střílíš po někom, kdo je bezbranný nebo o tobě neví. V takovém případě máš naopak bonus +3.



VZDÁLENOST PŘI STŘELBĚ

VZDÁLENOST	ÚPRAVA
Délka paže	–3/+3
Krátká	–
Střední	–1
Dlouhá	–2
Extrémní	–3 (vyžaduje míření)

AKCE

Akcí dostupných při střeleckém boji není tolik jako akcí pro boj zblízka. Přesto máš několik možností.

PŘÍPRAVA ZBRANĚ: Krátká akce. Před výstřelem z luku nebo z praku musíš zbraň PŘIPRAVIT – to znamená založit šíp nebo vložit kámen do praku. Jakmile máš zbraň PŘIPRAVENOU, nesmíš provádět žádné jiné dlouhé akce než VÝSTŘEL a žádné jiné krátké akce než MÍŘENÍ (popsané o kus dál). Jestli uděláš cokoli jiného, budeš muset před dalším VÝSTŘELEM zbraň opět PŘIPRAVIT. Talent RYCHLOSTŘELEC umožňuje střílet z luku nebo praku, aniž by zbraň bylo nutné PŘIPRAVOVAT.

Kuše se PŘIPRAVOVAT nemusí, zato se ale musí před každým výstřelem NABÍT (dlouhá akce). NABITOU kuši můžeš nosit v ruce tak dlouho, jak uznáš za vhodné.

MÍŘENÍ: Krátká akce. Před VÝSTŘELEM můžeš ZAMÍŘIT. Tím získáš bonus +1 k následujícímu útoku. MÍŘIT a VYSTŘELIT musíš ve stejném kole, nemůžeš si bonus za míření schovat do příštího kola. Všimni si, že v jednom kole není možné zbraň PŘIPRAVIT, potom s ní ZAMÍŘIT a nakonec ještě VYSTŘELIT, protože to by byly celkem tři akce. Něco takového dokážou jenom postavy s talentem RYCHLOSTŘELEC.

Nemůžeš MÍŘIT na soupeře nacházejícího se na DÉLKU PAŽE od tebe, pokud o tobě ví. Takový soupeř je moc blízko a nedá se snadno zaměřit.

VÝSTŘEL: Dlouhá akce. Hoď si na STŘELBU a přidej bonus vybavení podle zbraně. Útoku se dá UHNOUT, ale obránce ho nemůže ODRAZIT, pokud nemá štít. Když zasáhneš, uber soupeři tolik bodů síly, kolik tvá zbraň způsobuje zranění. Za každý další hozený ⚔ se zranění zvyšuje o 1. Pokud cíl utrpí kritické zranění, hoď si na tabulku bodných zranění (když používáš luk nebo vrhací nůž), anebo na tabulku tupých zranění (když používáš prak nebo jen házíš kamenem).

ÚHYB: Krátká akce, reakce. Snažíš se uskočit před soupeřovým útokem. Hoď si na MRŠTNOST (nikoli na BOJ ZBLÍZKA). Každý ⚔, který ti padne, vyruší jeden ⚔ ze soupeřova hodu. Tvoje přebytečné ⚔ nemají žádný účinek. Po ÚHYBU automaticky spadneš na zem. Můžeš se rozhodnout zůstat na nohou, ale v tom případě budeš házet s postihem –2.

ODRAŽENÍ: Krátká akce, reakce. K ODRÁŽENÍ útoku na dálku potřebuješ štít. Hoď si na BOJ ZBLÍZKA a přidej bonus vybavení podle zbraně. Každý ⚔ který ti padne, vyruší jeden ⚔ ze soupeřova hodu. Tvoje přebytečné ⚔ nemají žádný účinek.



REAKCE

Stejně jako v boji zblízka platí, že pokud chce protivník tvému útoku UHÝBAT nebo ho ODRAZIT, musí to oznámit, ještě než hodíš na útok. ÚHYB a ODRAŽENÍ jsou reakce a jako takové se odehrávají mimo běžné pořadí iniciativy.

PŘÍKLAD

Poslední zbývající ork zahraje ÚSTUP *a potom* BĚH. *V příštím kole Tyrgar* TASÍ *svoji kuši a* VYSTŘELÍ *po orkovi. V tu chvíli se nachází na* STŘEDNÍ *vzdálenost, což Tyrgarovi dává postih –1. Přesto mu padnou dva* ⚔. *Vzhledem k tomu, že kuše má zranění 2, způsobí orkovi celkem 3 body zranění.*

SOCIÁLNÍ KONFLIKT

Občas je možné dosáhnout svého bez prolití jediné kapky krve. Třeba se ti protivníka podaří ošálit nebo přesvědčit silou slov. Někdy se o to můžeš pokusit dokonce i během boje, ale jestli je to možné, musí posoudit Vypravěč. Každopádně při nenásilných konfliktech využiješ dovednost MANIPULACE.

Ať už po protivníkovi budeš chtít cokoli, musí se jednat o něco rozumného. Žádná nehráčská postava nebude souhlasit s něčím, co by šlo zcela proti jejím zájmům. Něco takového nedokáže ani ten sebelepší hod.

NESTVŮRY: Spousta nestvůr je tak divoká nebo zabedněná, že se nedá zviklat slovy a ani ten nejvýmluvnější dobrodruh s ní nehne. Víc o nestvůrách se dočteš na straně 78.

VYHODNOCENÍ

Kdykoli se snažíš někoho přesvědčit nebo ošálit, hoď si vzdorovaný hod na MANIPULACI proti soupeřově EMPATII. Počítej si to jenom jako jednu (dlouhou) akci.

Když v MANIPULACI uspěješ, musí protivník buď udělat, co po něm chceš, nebo na tebe okamžitě fyzicky zaútočit. I když protivník svolí, ať je po tvém, pořád po tobě může chtít něco na oplátku. O podrobnostech rozhodne Vypravěč, ale mělo by jít o něco rozumného, co dokážeš splnit. Pak už je na tobě, jestli nabídku přijmeš, nebo ne.

VYJEDNÁVACÍ POZICE

Šance, že někoho zdárně ZMANIPULUJEŠ, se odvíjí od tvé vyjednávací pozice. Tu určuje Vypravěč. Každý z následujících faktorů ti k hodu přidá úpravu +1:

- Máš na své straně víc lidí.
- Žádáš něco, co protivníka nebude nic stát.
- Oponent utrpěl zranění v kterékoli z vlastností.
- V minulosti jsi tomuhle protivníkovi pomohl(a).
- Argumentuješ velmi přesvědčivě (posoudí Vypravěč).

Každý z následujících faktorů se počítá jako úprava –1:

- Protivník má na své straně víc lidí.
- Žádáš něco cenného nebo nebezpečného.
- Protivník tím, že ti pomůže, nic nezíská.



- Pořádně si navzájem nerozumíte.
- Jsi od protivníka na STŘEDNÍ nebo delší vzdálenost.

SKUPINOVÁ MANIPULACE

Když se pokoušíš ZMANIPULOVAT celou skupinu, mluvíš zpravidla s jejím vůdcem nebo mluvčím. Pamatuj, že pokud má protivník na své straně víc lidí, dostáváš úpravu –1. Když se s vůdcem dohodnete, zbytek skupiny se většinou podřídí. Pokud ale skupina nemá žádného vůdce, bude to těžší – každý protivník jedná samostatně.

VZDÁLENOST

MANIPULACE většinou vyžaduje, abyste od sebe s protivníkem stáli na KRÁTKOU vzdálenost. Ale pokud to v dané situaci dává smysl, můžeš ji použít i na vzdálenost STŘEDNÍ nebo dokonce DLOUHOU. Když Vypravěč shledá, že vzdálenost oslabuje tvoji vyjednávací pozici (jak je popsáno výš), dá ti k hodu zápornou úpravu.

ARTEFAKTY

Některé cenné nebo impozantní artefakty ti k hodům na MANIPULACI můžou přidávat bonus vybavení.

ZBRANĚ

Jakožto dobrodruh máš pořád po ruce nějakou zbraň – nikdy nevíš, za jakým rohem číhá nebezpečí. Tabulky a obrázky na následujících stránkách uvádějí některé běžné zbraně, s jakými se v *Zapovězených zemích* můžeš setkat.

VLASTNOSTI ZBRANÍ

Následující odstavce vysvětlují vlastnosti zbraní uvedené v tabulkách.



ZBRANĚ NABLÍZKO

ZBRAŇ	RUCE	BONUS	ZRANĚNÍ	VZDÁLENOST	CENA	VLASTNOSTI
Beze zbraně	–	–	1	Paže	–	tupá
Nůž	1	+1	1	Paže	1	lehká, bodná
Dýka	1	+1	1	Paže	2	lehká, sečná, bodná
Tesák	1	+1	2	Paže	4	sečná, bodná
Krátký meč	1	+2	1	Paže	6	sečná, bodná, odrážecí
Široký meč	1	+2	2	Paže	10	sečná, bodná, odrážecí
Dlouhý meč	1	+2	2	Paže	18	těžká, sečná, bodná, odrážecí
Obouruční meč	2	+2	3	Paže	40	těžká, sečná, bodná, odrážecí
Šavle	1	+1	2	Paže	8	sečná, bodná, zahnutá, odrážecí
Sekyrka	1	+2	2	Paže	2	sečná, zahnutá
Válečná sekera	1	+2	2	Paže	6	těžká, sečná, zahnutá
Obouruční sekera	2	+2	3	Paže	18	těžká, sečná, zahnutá
Palcát	1	3	1	Paže	4	tupá
Kropáč	1	+2	2	Paže	8	tupá
Válečné kladivo	1	+2	2	Paže	12	tupá, zahnutá
Řemdih	1	+1	2	Krátká	16	tupá
Dřevěný kyj	1	+1	1	Paže	1	tupá
Velký dřevěný kyj	2	+1	2	Paže	2	těžká, tupá
Těžké válečné kladivo	2	+2	3	Paže	22	těžká, tupá, zahnutá
Hůl	2	+1	1	Krátká	1	tupá, zahnutá, odrážecí
Krátké kopí	1	+1	1	Krátká	2	bodná
Dlouhé kopí	2	+2	1	Krátká	4	bodná
Píka	2	+2	2	Krátká	12	těžká, bodná
Halapartna	2	+2	2	Krátká	30	těžká, bodná, sečná, zahnutá
Trojzubec	2	+1	2	Krátká	6	bodná, zahnutá

NŮŽ



DLOUHÝ MEČ



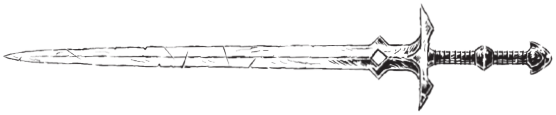
DÝKA



KRÁTKÝ MEČ



OBOURUČNÍ MEČ



ŠAVLE



ŠIROKÝ MEČ



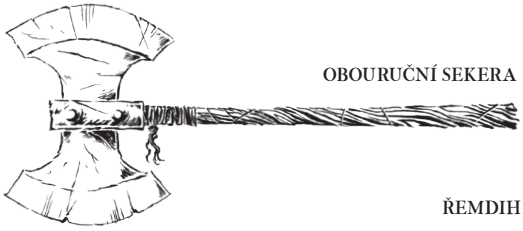
TESÁK



SEKYRKA



OBOURUČNÍ SEKERA



ŘEMDIH



VÁLEČNÁ SEKERA



DŘEVĚNÝ KYJ



PALCÁT



VELKÝ DŘEVĚNÝ KYJ



KROPÁČ



TĚŽKÉ VÁLEČNÉ KLADIVO



VÁLEČNÉ KLADIVO





TROJZUBEC



KRÁTKÉ KOPÍ



DLOUHÉ KOPÍ



HŮL



PÍKA



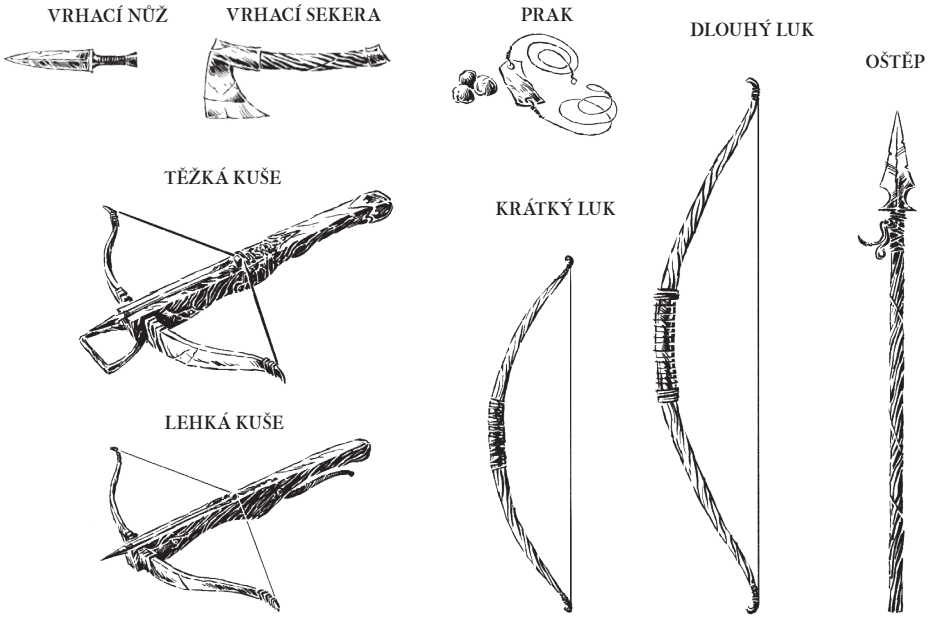
HALAPARTNA



STŘELNÉ ZBRANĚ

ZBRAŇ	RUCE	BONUS	ZRANĚNÍ	VZDÁLENOST	CENA	VLASTNOSTI
Kámen	1	–	1	Střední	–	lehký
Vrhací nůž	1	+1	1	Střední	1	lehký
Vrhací sekera	1	+1	2	Střední	2	
Oštěp	1	3	1	Střední	3	
Prak	1	+1	1	Střední	1	lehký
Krátký luk	2	3	1	Střední	6	lehký
Dlouhý luk	2	3	1	Dlouhá	12	
Lehká kuše	2	+1	2	Dlouhá	24	nabíjení je dlouhá akce
Těžká kuše	2	+1	3	Dlouhá	40	těžká, nabíjení je dlouhá akce





RUCE uvádí, jestli k držení zbraně potřebuješ obě ruce, nebo jenom jednu. Obouruční zbraň se nedá zkombinovat se štítem a některá kritická zranění znemožňují používání obouručních zbraní.

BONUS značí, kolika kostkami vybavení si při používání zbraně hodíš. Pamatuj, že při zkoušení štěstí se bonus vybavení může zhoršit – snižuje se o jeden bod za každý 💀, který ti na kostkách padne (strana 26). Když bonus vybavení klesne na nulu, je zbraň poškozená a bude ji nutné opravit pomocí dovednosti ŘEMESLA.

ZRANĚNÍ uvádí základní zranění zbraně, tedy kolik bodů síly soupeři ubereš při úspěšném útoku. Za každý další hozený ⚔ nad ten první způsobuješ další bod zranění.

VZDÁLENOST znamená maximální vzdálenost, na jakou se zbraň dá použít.

CENA je typická cena zbraně ve stříbrňácích. Skutečná cena se může lišit v závislosti na nabídce a poptávce na konkrétním místě.

VLASTNOSTI jsou speciální rysy zbraně. Možné vlastnosti jsou LEHKÁ, TĚŽKÁ, SEČNÁ, BODNÁ, TUPÁ, ODRÁŽECÍ nebo ZAHNUTÁ. Jejich používání je vysvětlené na předchozích stránkách v části Boj zblízka.

ZRANĚNÍ

Život potulného dobrodruha umí být tvrdý a riskantní. Možná si pěkně namastíš kapsu,



ale jedna věc je jistá – v každém případě cestou utrpíš všelijaká zranění. Zranění může mít různé podoby, ale vždy ti snižuje jednu ze čtyř vlastností:

ZRANĚNÍ SÍLY: Krvácející rány, zlomené kosti a hlavně bolest. Jde o výchozí typ zranění. Pokud není uvedené zranění jiného typu, vždycky se jedná o zranění síly.

ZRANĚNÍ OBRATNOSTI: Fyzická únava a vyčerpání.

ZRANĚNÍ BYSTROSTI: Strach, panika, zmatek, zakalený úsudek. Víc se dočteš v části Strach na straně 53.

ZRANĚNÍ OSOBNOSTI: Cynismus, nedůvěra, bezcitnost.

JAK PŘIJDEŠ KE ZRANĚNÍ

Ke zranění se dá přijít mnoha způsoby. Tři nejběžnější jsou:

HOZENÍM 💀 při zkoušení štěstí. Při zkoušení štěstí totiž platí, že každý 💀 na kostkách ti způsobí 1 bod zranění v použité vlastnosti.

ZÁSAHEM V BOJI. Kdykoli tě někdo úspěšně zasáhne v boji zblízka nebo střelnou zbraní, způsobí ti tolik bodů zranění síly, kolik je základní zranění jeho zbraně, a k tomu ještě jeden bod zranění za každý další hozený ⚔ nad ten první.

MAGIÍ. Kouzla seslaná čarodějem nebo druidem můžou způsobovat zranění všech typů.

ZBROJ

Nošením kožené zbroje, kroužkové košile nebo dokonce plátové zbroje můžeš své tělo uchránit před zraněním síly. Podívej se na přehled různých typů vybavení na další stránce. Zbroj ovšem nechrání před všemi typy zranění ani před zraněním, které si způsobíš vlastní vinou při zkoušení štěstí.

Účinek zbroje závisí na takzvané třídě zbroje. Kdykoli utrpíš zranění z fyzického útoku, hoď si tolika kostkami vybavení, kolik máš třídu zbroje. Každý hozený ⚔ sníží zranění o 1. Tenhle hod se nepočítá jako akce a nedá se u něj zkoušet štěstí.

Když nějaké zranění zbroj prorazí, klesá jí třída zbroje – každý 💀, který hodíš, ti sníží třídu zbroje o 1. Ale pokud tvá zbroj veškerému zranění zabránila, nemají hozené 💀 žádný účinek. Poškozená zbroj se dá opravit. Přirozená zbroj se tímhle způsobem nepoškozuje.

PŘILBICE: Můžeš na sobě mít maximálně jeden typ zbroje a k ní libovolnou přilbici. Třídu zbroje přilbice pak ještě před hodem sečti s třídou zbroje, kterou nosíš na těle. Když se zbroj poškodí, můžeš si vybrat, jestli se poškodila zbroj na těle, nebo přilbice.

Všechny přilbice mají ještě jeden účinek: Když utrpíš konkrétní kritické zranění (řeznou ránu 65, bodnou ránu 64 nebo tupou ránu 64–66), hoď si tolika kostkami vybavení, kolik má tvá přilbice třídu zbroje. Jestli ti padne aspoň jeden ⚔, mění se kritické zranění na tupou ránu 11– 12. Potom tvé přilbici ale klesne třída zbroje na nulu.

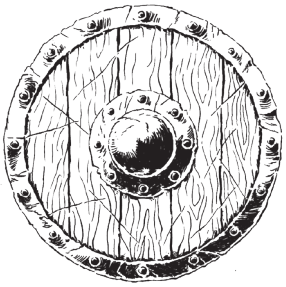
ŠTÍTY

ZBRAŇ	BONUS	ZRANĚNÍ	VZDÁLENOST	CENA	VLASTNOSTI
Malý štít	+1	–	–	6	lehký
Velký štít	3	–	–	15	

MALÝ ŠTÍT



VELKÝ ŠTÍT



ÚKRYT

Když po tobě nepřátelé začnou střílet, můžeš si zkusit zachránit život vyhledáním úkrytu – ideálně nějakého bytelného. Zaběhnutí do úkrytu se počítá jako krátká akce. Úkryt má třídu zbroje a funguje úplně stejně jako zbroj, ale jen proti útokům na dálku. Stejně jako zbroj, i úkryt může být poškozen. Úkryt se dá kombinovat se zbrojí – v takovém případě hoď nejdřív na úkryt a potom na zbroj.

ZBROJE A PŘILBICE

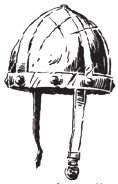
ZBROJ	TŘÍDA ZBROJE	CENA	ČÁST TĚLA	VLASTNOSTI
Kožená	2	3	Tělo	lehký
Pokovaná kožená	3	5	Tělo	
Kroužková košile	6	24	Tělo	těžký předmět, třída zbroje 3 proti šípům a bodnutí
Plátová	8	80	Tělo	těžký předmět, upravuje Mrštnost o –2
Pokovaná kožená čapka	1	2	Hlava	lehký
Otevřená přilbice	2	8	Hlava	lehký
Uzavřená přilbice	3	18	Hlava	
Těžká přilbice	4	30	Hlava	Upravuje Ostražitost o –2



POKOVANÁ KOŽENÁ ČAPKA



OTEVŘENÁ PŘILBICE



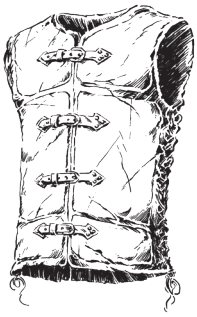
UZAVŘENÁ PŘILBICE



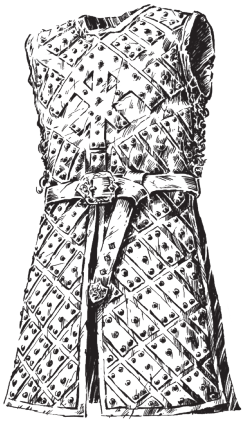
TĚŽKÁ PŘILBICE



KOŽENÁ



POKOVANÁ KOŽENÁ



KROUŽKOVÁ KOŠILE



PLÁTOVÁ



TYPICKÝ ÚKRYT

PŘEKÁŽKA	TŘÍDA ZBROJE
Nábytek	3
Dřevěné dveře	4
Kmen stromu	5
Dřevěná zeď	6
Kamenná zeď	8

PŘÍKLAD

Později se Tyrgar opět dostane do potíží. Zasáhne ho obouruční sekera rozzuřeného minotaura. Útok způsobí závratné 4 body zranění.

Tyrgar má na sobě kroužkovou košili a otevřenou přilbici, celkem má tedy třídu zbroje 8. Hodí osmi kostkami vybavení a padne mu jeden ✕ a jeden ☠. Tyrgar utrpí 3 body zranění a jeho třída zbroje se sníží o 1. Tyrgar se rozhodne dát poškození do kroužkové košile, takže jí sníží třídu zbroje na 5.

VYŘAZENÍ

Když ti nějaká vlastnost klesne na nulu, je tvoje postava *vyřazená*. Znamená to, že z toho či onoho důvodu nemůže nic dělat. Jak přesně se vyřazení projevuje, to závisí na tom, která vlastnost ti klesla na nulu.



SÍLA: Padáš pod náporem ran. Hoď si na kritické zranění podle typu utrženého zranění. Jestli to přežiješ, můžeš se jenom PLAZIT a skuhrat bolestí. Nemůžeš provádět žádné jiné akce a nemůžeš si házet na žádnou dovednost.

OBRATNOST: Hroutíš se únavou. Od téhle chvíle se můžeš jenom PLAZIT a sípat. Nemůžeš provádět žádné jiné akce a nemůžeš si házet na žádnou dovednost.

BYSTROST: Ochromil tě strach nebo zmatení. Hoď si na kritické zranění z tabulky hrůz (strana 101) – *kromě* případů, kdy se vyřadíš při zkoušení štěstí. Pokud zůstaneš při vědomí, můžeš BĚŽET do bezpečí, ale nesmíš provádět žádné jiné akce a ani házet na žádnou dovednost.

OSOBNOST: Propadáš naprostému zoufalství nebo sebelítosti. Buď tě musí popadnout násilný amok, kdy začneš kopat a mlátit do všeho kolem sebe, nebo musíš přede všemi utéct do ústraní. Tak či onak nedokážeš komunikovat, dokud si neobnovíš aspoň jeden bod osobnosti.

RÁNA Z MILOSTI

Protivník, který přijde o všechny body v síle nebo obratnosti, je bezbranný. Pokud jde o inteligentního tvora (to znamená, že má bystrost) a ty ho chceš dorazit RÁNOU Z MILOSTI, musíš napřed *neuspět* v hodu na osobnost (hází se čistě na vlastnost). A i když neuspěješ, musíš navíc ještě zaplatit 1 bod vůle a zranit si osobnost o 1 bod – chladnokrevné zabíjení není tak snadné, jak by se mohlo zdát. Jestli ale máš talent CHLADNOKREVNÝ, můžeš bezbranné nepřátele zabíjet bez těchto negativních důsledků.

ZOTAVENÍ

Nejrychlejší způsob, jak se vzpamatovat z vyřazení, je nechat se někým ošetřit hodem na LÉČENÍ (obnovuje sílu a obratnost) nebo VYSTUPOVÁNÍ (obnovuje bystrost a osobnost). Jde o dlouhou akci a není možné ji hrát, dokud je nepřítel na DÉLKU PAŽE. Úspěšný hod ti okamžitě obnoví tolik bodů ve vyřazené vlastnosti, kolik padlo ✕. Další hody na LÉČENÍ už nemají žádný účinek a jedna postava se o léčení může pokusit jen jednou.

Pokud ti nikdo nepomůže do k6 hodin, zotavíš se tak jako tak a můžeš si obnovit jeden bod příslušné vlastnosti.

KRITICKÁ ZRANĚNÍ: Když ti síla klesne na nulu a utrpíš kritické zranění, může ti bez včasné pomoci hrozit smrt.

DALŠÍ ZOTAVOVÁNÍ

Jakmile budeš zpátky na nohou, můžeš si všechny zbývající body vlastností obnovit tím, že budeš jeden čtvrtden ODPOČÍVAT nebo SPÁT (strana 56). To ale jen za předpokladu, že nemáš HLAD ani ŽÍZEŇ a v léčení ti nebrání nějaká další překážka nebo stav.

KRITICKÁ ZRANĚNÍ

Vyřazení je vždy nepříjemné, ale nejnebezpečnější je, když ti na nulu klesne síla nebo bystrost. To totiž může mít dlouhodobé následky



a třeba vést až ke smrti. Tabulky kritického zranění najdeš na konci téhle knihy. Hoď si k66 na tabulku odpovídající tomu typu zranění, které tě vyřadilo: půjde buď o řeznou ránu, bodnou ránu, tupou ránu (v případě síly), nebo duševní trauma (v případě bystrosti).

SMRT

Pokud je kritické zranění uvedené jako SMRTELNÉ, musí tě někdo zachránit úspěšným hodem na LÉČENÍ, jinak po uplynutí uvedené doby zemřeš. Pokud se ti ještě před smrtí obnoví nějaké body vlastností (jak je popsáno výš), můžeš se LÉČIT vlastní silou – ale na hod se vztahuje postih –2. Každá osoba se tě může pokusit LÉČIT jen jednou.

OKAMŽITÁ SMRT: Existuje pár kritických zranění, která tě zabijí rovnou. Když ti některé z nich padne, bude to tvé poslední vydechnutí v *Zapovězených zemích*. Je načase vytvořit si novou postavu.

VYŘAZENÉ NEHRÁČSKÉ POSTAVY

Nehráčské postavy můžou být vyřazeny stejně jako ty hráčské. Nehráčská postava může LÉČIT hráčskou a naopak. Když ale LÉČÍ jedna nehráčská postava jinou, není třeba házet kostkami – Vypravěč prostě rozhodne, co se stane. Vypravěč taky může rozhodnout, že nepodstatné nehráčské postavy místo vyřazení okamžitě umírají.

LÉČENÍ

S každým kritickým zraněním se pojí konkrétní účinek, který se na tebe bude po uvedenou dobu (dny) vztahovat.

PÉČE: Pokud se někomu podaří tě během uzdravování kritického zranění úspěšně LÉČÍ, klesne zbývající doba uzdravování na polovinu. Předchozí hody na záchranu života se pro tenhle účel nepočítají – na zkrácení doby uzdravování je nutné hodit zvlášť.

BODY VLASTNOSTÍ: Všimni si, že je možné obnovit si všechny body vlastností, a přitom stále trpět účinkem kritického zranění.

NETYPICKÁ ZRANĚNÍ

Na některé typy zranění (například ohněm) se nevztahují běžné tabulky kritických zranění. Pokud tě vyřadí nějaké netypické zranění, použij tabulku Kritická zranění – jiná, uvedenou na straně 101.

STAVY: Vyřadit tě můžou i některé stavy, jako HLAD nebo ŽÍZEŇ. Jejich účinky jsou popsané na dalších stránkách u jednotlivých stavů. V takových případech neházej na kritické zranění.

ZRANĚNÍ PŘI ZKOUŠENÍ ŠTĚSTÍ

Je jeden případ, kdy při vyřazení neriskuješ kritické zranění: když zkoušíš štěstí tak usilovně,

že se tím vyřadíš. Je to sice vzácné, ale stává se to. Tohle pravidlo znamená, že se nikdy nemůžeš zabít zkoušením štěstí.

PŘÍKLAD

Chudák Tyrgar byl zraněný už před zásahem minotaurovy sekery, takže ten ho teď vyřadí. V tabulkách kritických zranění si Tyrgar hodí na sečnou ránu a padne mu 52, tedy krvácení z břicha. Hodí si k6 a padne mu 5, což znamená, že pokud ho nikdo NEVYLÉČÍ, *do pěti hodin, zemře vykrvácením. Nirmena není nikde poblíž, a tak Tyrgarovi nezbyde než hodit další k6 a podívat se, za jak dlouho se postaví na nohy bez pomoci. Padne mu 2. Po dvou hodinách na studené zemi přijde k sobě. Pokusí se sám sebe* LÉČIT, *ale neuspěje. Teď mu zbývají tři hodiny na to, aby našel Nirmenu nebo někoho jiného, kdo ho dokáže* VYLÉČIT, *jinak zraněním podlehne.*

RODOVÉ ZBRANĚ

Mezi ilustracemi najdete zbraně zhotovené různými rody *Zapovězených zemí*. Různé rodové styly většinou nemají vliv na statistiky zbraně, jedná se čistě o kosmetické rozdíly.

ORČÍ ZBRANĚ:

OBOURUČNÍ MEČ



ŠAVLE



KRÁTKÝ MEČ



DÝKA



NŮŽ



TESÁK



VELKÝ DŘEVĚNÝ KYJ



DŘEVĚNÝ KYJ

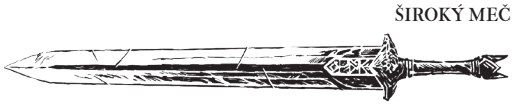




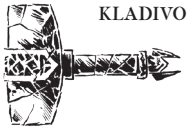
TRPASLIČÍ ZBRANĚ:





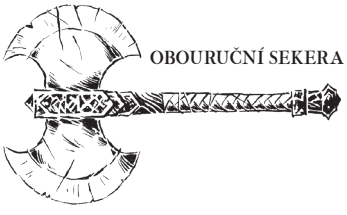














STAVY

Ve hře existují čtyři negativní stavy, které tvou postavu omezují: HLAD, ŽÍZEŇ, OSPALOST, a PODCHLAZENÍ. Stavy můžou způsobovat zranění nebo bránit v léčení. Zaznamenávej si je do příslušných políček v deníku postavy.

HLAD

Aspoň jednou denně musíš snít jednu dávku jídla (strana 17). Po jednom dni bez jídla začneš mít HLAD. Projevuje se to několika způsoby:

- Nemůžeš si žádným způsobem obnovovat sílu, jedině pomocí magie. Ostatní vlastnosti obnovovat můžeš.
- Každý týden utrpíš 1 bod zranění síly. Pokud ti kvůli HLADU klesne síla na nulu, po dalším týdnu bez jídla umřeš.
- Jakmile se najíš, přestaneš mít HLAD a můžeš si sílu obnovovat jako obvykle.

ŽÍZEŇ

Minimálně jednou denně musíš vypít jednu dávku vody (strana 17). Po jednom dni bez vody začneš mít ŽÍZEŇ. Projevuje se to několika způsoby:

- Nemůžeš si obnovovat žádné vlastnosti, jedině pomocí magie. Pokud tě něco vyřadí, nemůžeš se postavit na nohy, dokud se nenapiješ.
- Každý den utrpíš 1 bod zranění síly a obratnosti. Pokud ti kvůli ŽÍZNI klesne síla nebo obratnost na nulu, po dalším dni bez vody umřeš.
- Jakmile se napiješ, už nemáš ŽÍZEŇ a můžeš si vlastnosti obnovovat jako obvykle.



OSPALOST

Každý den musíš aspoň jeden čtvrtden spát. Po jednom dni beze spánku se na tobě začne projevovat OSPALOST. Má to několik důsledků:

- Nemůžeš si obnovovat bystrost, jedině pomocí magie. Pokud ti bystrost nebo osobnost klesnou během OSPALOSTI na nulu, musíš prospat minimálně jeden čtvrtden, než se budeš moct zase postavit na nohy.
- Každý den utrpíš 1 bod zranění bystrosti. Pokud ti tímhle zraněním klesne bystrost na nulu, zhroutíš se k zemi, usneš a prospíš minimálně čtvrtden.
- Jakmile se aspoň čtvrtden prospíš, přestaneš trpět OSPALOSTÍ a můžeš si bystrost obnovovat jako obvykle.

PODCHLAZENÍ

Když je venku počasí pod psa a ty nemáš pořádný přístřešek, musíš si průběžně házet na VÝDRŽ. Čím chladněji je, tím častěji si budeš házet. Zakaboněný podzimní den vyžaduje jeden hod denně, zato uprostřed zimy možná budeš muset házet každou hodinu.

Dodatečná ochrana, například pokrývka, ti k hodu může přidat kostky vybavení. Když v hodu neuspěješ, dostihne tě PODCHLAZENÍ. Projevuje se více způsoby:

- Okamžitě utrpíš 1 bod zranění síly a bystrosti – to protože chlad se ti zažírá do těla, mozku se nedostává krve a ty ztrácíš schopnost pohotového uvažování.
- Možná dokonce dostaneš halucinace a začneš se chovat iracionálně. Podrobnosti určí Vypravěč. Říká se, že když se někdo blíží k umrznutí, propadne představě, že je mu strašné vedro, a strhá ze sebe všechno oblečení.
- Na VÝDRŽ si musíš házet pravidelně ve stejném intervalu a se stejnými důsledky neúspěchu. Pokud ti kvůli PODCHLAZENÍ klesne síla na nulu, umíráš ve chvíli, kdy přijde čas na příští hod.
- Nemůžeš si obnovovat sílu ani bystrost. Vlastnosti si můžeš začít obnovovat, jakmile se zase zahřeješ – stačí klidně jen u táboráku.

STRACH

V *Zapovězených zemích* číhá ve stínech nejedna hrůzostrašná stvůra. Vybrané z nich najdeš v bestiáři v kapitole 7. Některé z nich dokážou provádět takzvané útoky strachem. Jindy dojde na útok strachem vlivem magie nebo jiné děsivé události.

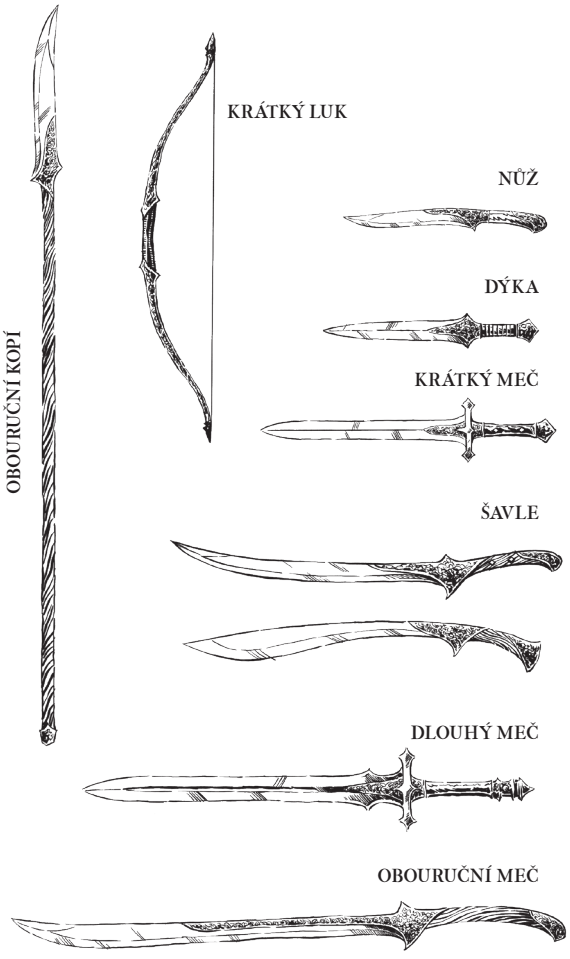
Na útok strachem se hází určitým počtem základních kostek. Každý padlý ✕ ti způsobí 1 bod zranění bystrosti. Není-li řečeno jinak, všechny útoky strachem jsou na KRÁTKOU vzdálenost. Některé cílí jenom na jednu oběť, jiné ovlivňují všechny v dosahu.

TMA

Jestli nedokážeš vidět ve tmě a dostaneš se do naprosté tmy, nezbývá ti než postupovat po hmatu. BĚH v naprosté tmě vyžaduje úspěšný hod na MRŠTNOST, a když v tomto hodu neuspěješ, obvykle utrpíš 1 bod zranění.



ELFSKÉ ZBRANĚ:



Na nepřátele nacházející se na DÉLKU PAŽE můžeš ve tmě zaútočit normálně, ale nejdřív musíš uspět v hodu na OSTRAŽITOST a tím zjistit, kde přesně stojí. Nestojí to žádnou akci. V rámci jednoho tahu si můžeš hodit na OSTRAŽITOST a hned zaútočit.

V úplné tmě ale nemůžeš STŘÍLET na cíle ve STŘEDNÍ nebo delší vzdálenosti. Pořád můžeš střílet na cíle na DÉLKU PAŽE nebo v KRÁTKÉ vzdálenosti, ale jen pokud uspěješ v hodu na OSTRAŽITOST. Na všechny útoky na dálku v naprosté tmě se vztahuje úprava –2.

PÁD

Když spadneš z výšky tří nebo více metrů na tvrdý povrch, hodí si proti tobě Vypravěč na útok. Hází tolika základními kostkami, kolik je délka pádu v metrech, minus 2. Za každý hozený ⚔ utrpíš 1 bod zranění síly. Kovové zbroje před pádem nijak nechrání.

UTONUTÍ

V *Zapovězených zemích* se předpokládá, že dobrodruhové umějí plavat. Když se ale octneš ve vodě, musíš si každou směnu (15 minut) hodit na VÝDRŽ, jestli zůstaneš nad hladinou. V kovové zbroji musíš házet každé kolo.

Jestli se potopíš, musíš každé kolo házet na VÝDRŽ na zadržování dechu. Když neuspěješ, začneš se topit a v každém dalším kole utrpíš 1 bod zranění síly, dokud tě někdo nezachrání. Pokud tě topení vyřadí, po k6 minutách umřeš.

CESTOVÁNÍ

„Tímhle směrem leží Feulenmark, kde kdysi vládl můj lid,“ řekla Phinia a laskavým gestem pokynula k hvozdu táhnoucímu se pod nimi. „Nejrozumnější by bylo překročit Seysteru a dorazit do Klondervalu ještě před soumrakem. Znám tam druida, který by nám mohl pomoct. Ví, kde se dá s ještěřími lidmi bezpečně obchodovat.“



Krvavá mlha se zvedla. Démonický závoj, který po tři staletí dusil *Zapovězené země* a vysával život z každého, kdo se příliš vzdálil od domovského krbu, se znenadání nevysvětlitelně rozplynul. Nevíš sice proč, ale je ti jasné, co to znamená. Spolu s dalšími neposednými dušemi můžeš konečně odejít z domova a procestovat *Zapovězené země* křížem krážem. Objevovat nová místa, hledat poklady, prozkoumávat rozvaliny z dávných věků. Tahle kapitola vysvětluje, jak to funguje ve hře.

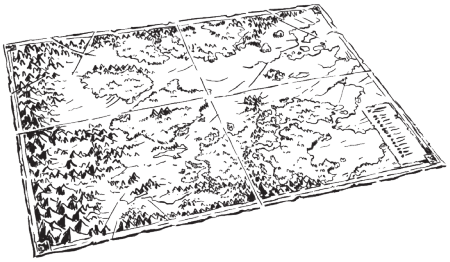
MAPA

Rychlý start obsahuje výřez z velké mapy *Zapovězených zemí*, která je součástí krabice s plnou hrou. Mapa je středobodem hry, když se dobrodruzi vydají na cesty. Dělí se na hexová pole, pomocí kterých se řídí pohyb a vypočítávají vzdálenosti. Jeden hex má napříč 10 kilometrů.

TYPY TERÉNU

Zapovězené země se dělí do deseti typů terénu. Každý hex mapy má určitý terén, podle něhož se určuje, jak obtížný je v něm pohyb a jaká náhodná setkání vás tam můžou čekat.

ŘEKY nejsou samy o sobě typem terénu, ale fungují jako hranice mezi jednotlivými hexy





JINÉ MAPY

Mapa *Zapovězených zemí* je teprve začátek. V budoucnu vydáme i mapy mnoha dalších oblastí. A jestli chceš hrát v jiném fantasy světě, třeba v nějakém vlastním, stačí na prázdný hexový papír nakreslit mapu světa, zaznačit různé typy terénu a hra může začít.

mapy. Dají se překonat po mostě nebo v místě brodu. A když nejsou tyhle možnosti po ruce, můžeš řeku přeplavat nebo ji přeplout na voru nebo v lodi. Víc o cestování po jezerech a řekách se dočteš o kousek dál.

VYSOKÉ HORY: Hexy s terénem typu VYSOKÉ HORY brání pohybu a nedá se přes ně projít. Takové hory tvoří přirozenou bariéru kolem celých *Zapovězených zemí.*

ŽELEZNÁ HRÁZ, přehrazující horský průsmyk do Alderlandu, se taky považuje za bariéru a nedá se projít.

TICHÁ MLHA je bájné místo ležící na severu v panství elfů. Ať už se tam nachází cokoli, lidem ze *Zapovězených zemí* to zůstává neznámé. A stejně tak nikdo neví, co leží za ní.

ČTVRTDNY

Během cestování se každý den dělí to takzvaných čtvrtdní, pomocí nichž se pak měří herní čas. Jsou to:

- ráno
- odpoledne
- Večer
- Noční

Na začátku každého čtvrtdne se musí každý člen skupiny rozhodnout, co bude během daného čtvrtdne dělat. Některé aktivity může vykonávat i víc postav najednou. U jiných aktivit je nutné určit jednoho dobrodruha. Jednotlivé aktivity jsou podrobně vysvětlené na následujících stránkách.

- POCHOD. Jestli se chcete na mapě pohnout, musí tuhle aktivitu vykonávat všichni členové skupiny.
- UDÁVÁNÍ SMĚRU. Dá se kombinovat s POCHODEM. Aktivitu může provádět jen jeden dobrodruh ze skupiny. Není mu možné pomáhat.
- DRŽENÍ HLÍDKY. Dá se kombinovat s POCHODEM. Aktivitu může provádět jen jeden dobrodruh ze skupiny. Není mu možné pomáhat.
- HLEDÁNÍ POTRAVY. Aktivitu může provádět víc dobrodruhů najednou. Můžou si pomáhat.
- LOV. Aktivitu může provádět víc dobrodruhů najednou. Můžou si pomáhat.
- RYBAŘENÍ. Vyžaduje řeku, jezero nebo hex sousedící s mořem. Aktivitu může provádět víc dobrodruhů najednou. Můžou si pomáhat.

TYPY TERÉNU

TYP	POHYB	HLEDÁNÍ POTRAVY	LOV
Pláně	Otevřený terén	–1	+1
Les	Otevřený terén	+1	+1
Temný hvozd	Náročný terén	–1	0
Kopce	Otevřený terén	0	0
Hory	Náročný terén	–2	–1
Vysoké hory	Neprůchozí	–	–
Řeka/jezero	Vyžaduje loď nebo člun	–	0
Mokřady	Vyžaduje člun	+1	–1
Bažiny	Náročný terén	–1	0
Rozvaliny	Náročný terén	–2	–1

- TÁBOŘENÍ. Hází jenom jeden dobrodruh, ale je možné mu pomáhat.
- ODPOČINEK. Aktivitu může provádět víc dobrodruhů najednou. Při SPÁNKU se děje automaticky.
- SPÁNEK. Aktivitu může provádět víc dobrodruhů najednou. Při SPÁNKU postavy zároveň ODPOČÍVAJÍ.
- PRŮZKUM. Aktivitu může provádět víc dobrodruhů najednou.



POCHOD

Při cestách *Zapovězenými zeměmi* se na mapě přesouváte z jednoho hexu do druhého. Obecné pravidlo zní, že jeden čtvrtden POCHODU vás posune o dva hexy v OTEVŘENÉM TERÉNU nebo



o jeden hex v NÁROČNÉM TERÉNU. Na koni se rychlost pohybu zvyšuje na tři hexy v OTEVŘENÉM TERÉNU za jeden čtvrtden. Podrobnosti uvádí tabulka na téhle stránce.

V uvedené rychlosti pohybu jsou započítané i krátké přestávky, ale pokud se cestou zastavíte víc než jenom na pár minut (kvůli nějaké nehodě nebo čemukoli jinému), je šance, že za určenou dobu nestihnete urazit celou vzdálenost. Konečné slovo má Vypravěč.

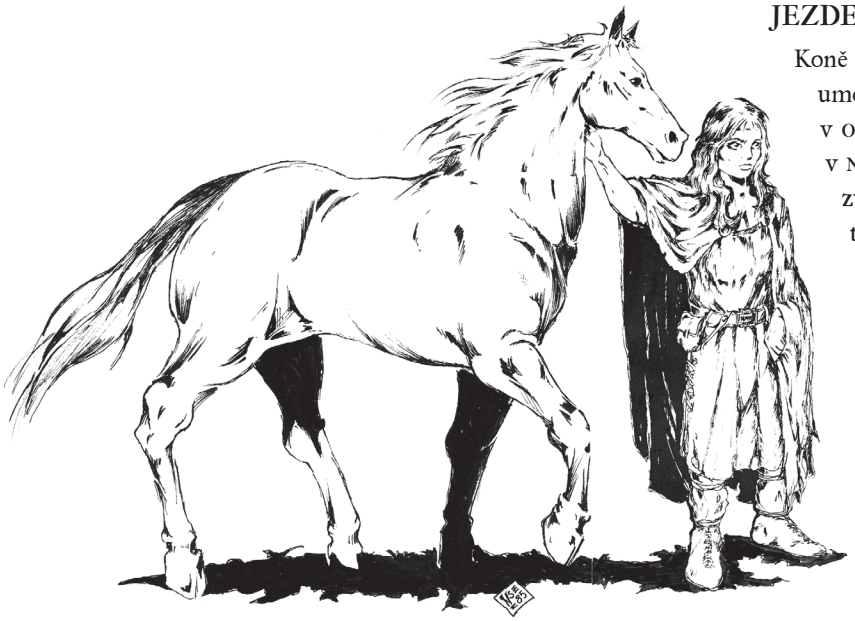
VZDÁLENOST PŘI POCHODU

TERÉN	PĚŠKY	V SEDLE
Otevřený	2 hexy za čtvrtden	3 hexy za čtvrtden
Náročný	1 hex za čtvrtden	1 hex za čtvrtden

NUCENÝ POCHOD

V jednom dni můžete bez problému POCHODOVAT po dobu dvou čtvrtdní. Bude-li to třeba, můžete se přinutit POCHODOVAT ještě třetí čtvrtden. V tom případě si všichni musíte hodit na VÝDRŽ. Neúspěch znamená, že utrpíš 1 od zranění obratnosti a nedokážeš během daného čtvrtdne POCHODOVAT. Místo toho potřebuješ ODPOČÍVAT nebo SPÁT. Když v hodu na VÝDRŽ uspěje jen část skupiny, můžete opozdilce nechat pozadu a rozdělit se, nebo na ně můžete počkat.

Jestli opravdu spěcháte, můžete se dokonce pokusit POCHODOVAT ještě čtvrtý čtvrtden. V tom případě si zase házíte na VÝDRŽ, ale tentokrát máte na hod úpravu –2. Všimni si, že potom budete všichni automaticky OSPALÍ (strana 52), protože vám bude chybět nezbytné množství SPÁNKU za den. Taky si na další stránce přečti část Tma.



JEZDECKÁ ZVÍŘATA

Koně a jiná jezdecká zvířata umožňují rychlejší pohyb v OTEVŘENÉM TERÉNU, ale ne v NÁROČNÉM. Každé jezdecké zvíře může navíc nést určitý počet běžných předmětů odpovídající jeho síle vynásobené dvěma, pokud na něm jedeš, nebo dvakrát tolik, pokud jdeš po svých a vedeš ho.

I za jízdy je možné nuceně pochodovat (jak popisuje předchozí oddíl). Hoď si stejně jako

SVĚTLO A TMA

	JARO	LÉTO	PODZIM	ZIMA
Ráno	světlo	světlo	světlo	tma
Den	světlo	světlo	světlo	světlo
Večer	tma	světlo	tma	tma
Noc	tma	tma	tma	tma

obvykle, ale použij svou dovednost ZVÍŘATA a sílu zvířete. Když neuspěješ, zvíře se užene nebo zraní. Nedokáže pokračovat v cestě a ty musíš uspět v dalším hodu na ZVÍŘATA, aby se zvíře zotavilo a mohlo v cestě pokračovat příští den. Jestli neuspěješ, budeš ho muset utratit.

UDÁVÁNÍ SMĚRU

Při každém pohybu na mapě musíte určit někoho, kdo bude UDÁVAT SMĚR. Téhle osobě se říká průzkumník. Průzkumník může zároveň UDÁVAT SMĚR i POCHODOVAT, ale nemůže DRŽET HLÍDKU. Obvykle udává směr stejná postava po celý čtvrtden, ale nic vám nebrání průzkumníka střídat vždy, když vstoupíte do nového hexu.

Pokaždé když na mapě vstoupíte do nového hexu, musí si průzkumník hodit na PŘEŽITÍ (může si přičíst úpravu za talent PRŮZKUMNÍK, pokud ho má). Úspěch znamená, že najde vhodnou cestu hexem a všichni se bez problému posunete dál. Neúspěch znamená, že do hexu sice vstoupíte, ale stane se vám nějaká nehoda. Hned si hoďte na tabulku na následující stránce.

TMA

Ve tmě je cestování divočinou nebezpečné. Na každém kroku riskujete, že se ztratíte nebo sejdete ze správné cesty. Během tmavých čtvrtdní má průzkumník při hodech postih –2 a každý člen skupiny, který nevidí ve tmě, si musí hodit na OSTRAŽITOST. Neúspěch znamená, že upadne a utrpí 1 bod zranění síly.

Zimy jsou v *Zapovězených zemích* temnější než léta, a proto je v zimě světlo jenom odpoledne, zatímco ve všech ostatních čtvrtdnech je tma. Na jaře a na podzim je světlo dopoledne a odpoledne, zatímco večer a v noci je tma. A v létě je tma jenom v noci. Přehledně to shrnuje tabulka nahoře.

UŽ TO TU ZNÁTE?

Když se vrátíte do hexu, ve kterém už jste někdy byli, nemusíte si házet na UDÁVÁNÍ SMĚRU. Je zodpovědností hráčů, aby si udržovali přehled v tom, která místa už na svých cestách navštívili.



NEHODY PŘI UDÁVÁNÍ SMĚRU

K66	NEHODA	ÚČINEK
11–12	Tekutý písek	Země se vám propadá pod nohama. Podařilo se vám vejít do tekutého písku. Nedokážete se pohnout z místa a každý si musí hodit na SVALY, jestli se vyprostí. Neúspěch znamená, že postava utrpí 1 bod zranění obratnosti a hází znova. Jakmile se někdo vysvobodí, může pomáhat uvízlým společníkům. Zrádnou oblast pak budete muset obejít, takže v tomhle čtvrtdni na mapě nijak nepokročíte.
13–21	Přehrazený terén	Cesta dál je přehrazená kameny, popadanými stromy, hustým křovím nebo vodou (závisí na typu terénu). Každý si musí hodit na SVALY nebo MRŠTNOST, jestli se mu podaří projít. Kdo neuspěje, utrpí 1 bod zranění síly a hází znova. Jakmile se někomu podaří projít, může společníkům pomáhat. V tomhle čtvrtdni už na mapě nijak nepokročíte.
22–26	Bloudění	Zjišťujete, že chodíte v kruzích. Ztratili jste se a dál v tomhle čtvrtdni na mapě nijak nepokročíte. Váš průzkumník musí uspět v hodu na PŘEŽITÍ, aby zdárně našel cestu z hexu. Každý čtvrtden může hodit jenom jednou.
31–32	Vyvrtnutý kotník	Váš průzkumník spadne nebo si vyvrtne kotník a utrpí kritické zranění odpovídající výsledku 25–26 z tabulky tupých ran na straně 99.
33–34	Roztržené oblečení	Potrháš si oblečení. Třeba se ti rozpadnou boty nebo se ti plášť roztrhne o trní nebo ostré kameny. Hoď si na následky PODCHLAZENÍ. Oblečení můžeš spravit úspěšným hodem na ŘEMESLA.
35–36	Sesutý svah	Jdete obtížným terénem, když vám země zničehonic povolí pod nohama. Každý si musí hodit na MRŠTNOST. Kdo neuspěje, utrpí útok čtyřmi základními kostkami se zraněním podle zbraně 1 (tupá rána).
41–45	Slejvák	Nečekaně vás zastihne silný déšť nebo vánice (v závislosti na ročním období). Každý si musí hodit na následky PODCHLAZENÍ (strana 53). Potom budete muset vyhledat úkryt, dokud se bouřka nepřežene, a v tomhle čtvrtdni už na mapě nijak nepokročíte.



K66	NEHODA	ÚČINEK
46–52	Mlha	Nečekaně vás zastihne hustá mlha. Vzdálenost, kterou v tomhle čtvrtdni ujdete, se zkracuje o jeden hex. V obtížném terénu se nehnete ze současného hexu. Navíc každý z vás kvůli pošmourné mlze utrpí 1 bod zranění osobnosti.
53–54	Vosí hnízdo	Stoupneš přímo do vosího hnízda. Na celou skupinu se vyřítí rozzuřený roj. Každý dobrodruh musí uspět v hodu na MRŠTNOST, jinak utrpí útok čtyřmi základními kostkami, který způsobuje zranění obratnosti.
55–61	Hejno komárů	Přepadne tě hejno komárů nebo ovádů a začne tě svým neodbytným bodáním přivádět k šílenství. Útočí čtyřmi základními kostkami a způsobuje zranění osobnosti.
62–64	Rozzuřené zvíře	Vlk, medvěd nebo jiné divoké zvíře cítí ohrožení a zaútočí na tebe. Vypravěč zvíře vybere z tabulky na straně 96.
65–66	Neodbytné zvíře	V patách se ti drží veverka, pták nebo jiné drobné zvíře a ne a ne ti dát pokoj. Zvíře způsobuje potíže dle Vypravěčova uvážení. Může například v nevhodnou chvíli udělat randál, sníst ti zásoby nebo něco ukrást.

DRŽENÍ HLÍDKY

Během každého čtvrtdne cesty byste měli určit jednoho dobrodruha, který půjde napřed a bude se mít na pozoru před nepřáteli nebo jinými hrozbami. Tahle postava může zároveň DRŽET HLÍDKU i POCHODOVAT, ale nemůže při tom ještě UDÁVAT SMĚR. Hlídka se hodí v každém čtvrtdni – i potom, co se UTÁBOŘÍTE. Jestli nechcete mít hlídku, nemusíte, ale v takovém případě nemáte šanci spatřit nebezpečí ještě předtím, než se k vám dostane.



POCHOD O SAMOTĚ

Když v *Zapomenutých zemích* cestuješ bez společníků, můžeš zároveň UDÁVAT SMĚR i DRŽET HLÍDKU. Je to výjimka z pravidla, že tyhle dvě akce se nedají kombinovat.



Hlídka vstupuje do hry ve chvíli, kdy Vypravěči padne náhodné setkání nebo když se Vypravěč rozhodne uvést jinou hrozbu. Tabulku náhodných setkání v závislosti na převládajícím terénu hexu najdeš na straně 71.

Obecné pravidlo zní, že Vypravěč si na náhodné setkání hází jednou za každý čtvrtden POCHODU nebo jednou za každý den, kdy zůstanete ve stejném hexu. Občas se Vypravěč může rozhodnout házet častěji nebo naopak vzácněji.

Pokud náhodné setkání představuje nějakou hrozbu, hlídka si hodí na OSTRAŽITOST, jestli si jí všimne. Pokud se vás hrozba aktivně nesnaží přepadnout, nejde o vzdorovaný hod, ale o hod jednoduchý. Úspěch většinou znamená, že hlídka si hrozby všimne z bezpečné vzdálenosti. Potom se můžete rozhodnout, jestli se ukážete, přichystáte přepadení nebo si hodíte na PLÍŽENÍ a zkusíte nepozorovaně uniknout. Neúspěch v hodu na OSTRAŽITOST znamená, že si hrozby nestihnete všimnout dřív, než se k vám dostane.



HLEDÁNÍ POTRAVY

Pokud vám docházejí zásoby, můžete strávit

NEHODY PŘI HLEDÁNÍ POTRAVY

K6	NEHODA	ÚČINEK
1	Jedovatá	Najdeš jednu jednotku PLODIN, ale jsou jedovaté, což zjistíš až při příštím jídle. Jed obsažený v PLODINÁCH má účinnost 3.
2	Pijavice	Do masa se ti zakousnou krvežíznivé pijavice a způsobí ti 1 bod zranění síly. Pijavice se dají odstranit úspěšným hodem na LÉČENÍ. Když neuspěješ, sundáš je tak jako tak, ale utrpíš při tom další bod zranění.
3	Vyvrtnutý kotník	Spadneš nebo si vyvrtneš kotník a utrpíš kritické zranění odpovídající výsledku 25–26 z tabulky tupých ran na straně 99.
4	Roztržené oblečení	Potrháš si oblečení. Třeba se ti rozpadnou boty nebo se ti plášť roztrhne o trní nebo ostré kameny. Hoď si na následky PODCHLAZENÍ. Oblečení můžeš spravit úspěšným hodem na ŘEMESLA.
5	Rozzuřené zvíře	Vlk, medvěd nebo jiné divoké zvíře cítí ohrožení a zaútočí na tebe. Vypravěč zvíře vybere z tabulky na straně 96.
6	Neodbytné zvíře	V patách se ti drží veverka, pták nebo jiné drobné zvíře a ne a ne ti dát pokoj. Zvíře způsobuje potíže dle Vypravěčova uvážení. Může například v nevhodnou chvíli udělat randál, sníst ti zásoby nebo něco ukrást.

jeden čtvrtden hledáním jedlých rostlin a pitné vody. Nemůžete u toho POCHODOVAT, takže jestli chcete HLEDAT POTRAVU, nezbývá vám než zastavit se v hexu, kde se právě nacházíte.

HLEDAT POTRAVU může i víc dobrodruhů najednou. Jestli si chcete házet každý zvlášť, nesmíte HLEDAT POTRAVU na stejném místě, což znamená, že případné nehody se stanou každému samostatně. Alternativou je, že jeden z vás bude HLEDAT POTRAVU a ostatní mu budou pomáhat.

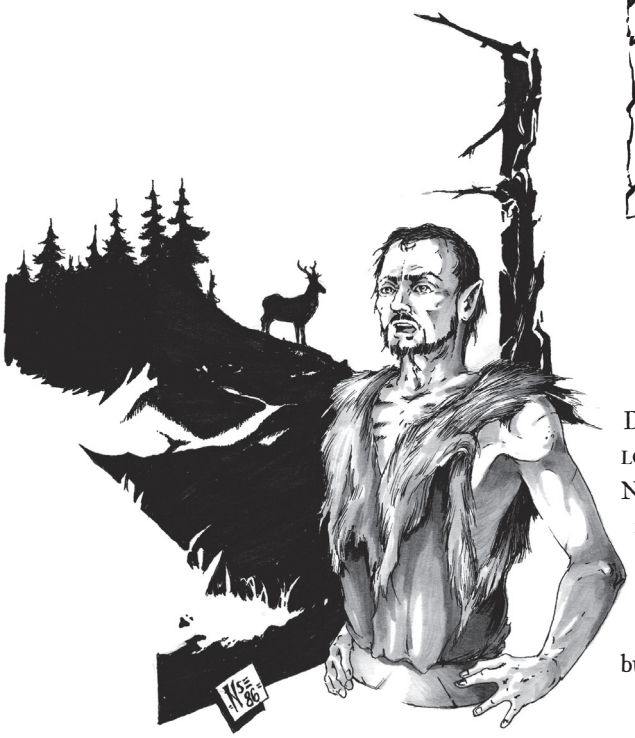
Při HLEDÁNÍ POTRAVY musíš určit, jestli hledáš jídlo, nebo vodu. Potom si hoď na PŘEŽITÍ s úpravou za typ terénu (strana 57). Navíc se hod upravuje za roční období (podle tabulky napravo).

Úspěch při hledání potravy znamená, že najdeš tolik jednotek PLODIN (v podobě rostlin a kořínků), kolik ti padlo ✕. Nalezené PLODINY může uvařit postava s talentem KUCHAŘ nebo ti ji uvaří v HOSTINCI, čímž se změní ve stejné množství JÍDLA. Anebo můžeš PLODINY sníst syrové – v takovém případě rovnou spotřebuješ jednu jednotku PLODIN a nebudeš házet kostkou zdroje na JÍDLO. Každopádně se PLODINY musí zpracovat do jednoho dne, jinak se zkazí.

Úspěch při hledání vody znamená, že najdeš dost pitné vody na to, aby si každý ve skupině doplnil měch na kostku zdroje k12.

Když při HLEDÁNÍ POTRAVY neuspěješ, žádné jídlo ani vodu nenajdeš a utrpíš nehodu. Hoď si na tabulku vlevo.

ROČNÍ OBDOBÍ	HLEDÁNÍ POTRAVY
Jaro	–1
Léto	0
Podzim	+1
Zima	–2



LOV

Další možností obstarání jídla na cestách je LOV. Nemůžete zároveň POCHODOVAT i LOVIT. Nic ale nebrání tomu, aby LOVILO víc postav najednou. Jestli si chcete hodit každý zvlášť, nesmíte LOVIT na stejném místě, což znamená, že případné nehody se stanou každému samostatně. Alternativou je, že jeden z vás bude LOVIT a ostatní mu budou pomáhat.



LOV

K6	ZVÍŘE	OBTÍŽNOST	POTŘEBY	MASO	KOŽEŠINA
1	Myš	+1	zbraň nebo past	1	–
2	Vrána	0	zbraň	1	–
3	Zajíc	+1	zbraň nebo past	2	1
4	Liška	–1	zbraň nebo past	3	1
5	Divočák	–1*	Zbraň	4	2
6	Jelen	0	Zbraň	5	3

*Divočák na tebe při neúspěchu zaútočí.

NEHODY PŘI LOVU

K6	NEHODA	ÚČINEK
1	Vyvrtnutý kotník	Spadneš nebo si vyvrtneš kotník a utrpíš kritické zranění odpovídající výsledku 25–26 z tabulky tupých ran na straně 99.
2	Ztracená výbava nebo zbraň	Ztratíš část své výbavy nebo zbraň. Rozhodne Vypravěč.
3	Roztržené oblečení	Potrháš si oblečení. Třeba se ti rozpadnou boty nebo se ti plášť roztrhne o trní nebo ostré kameny. Hoď si na následky PODCHLAZENÍ. Oblečení můžeš spravit úspěšným hodem na ŘEMESLA.
4	Past	Stoupneš do pasti jiného lovce. Může jít o oko, síť nebo zakrytou jámu. Utrpíš 1 bod zranění síly a musíš uspět v hodu na MRŠTNOST, jinak se z pasti nevyprostíš.
5	Rozzuřené zvíře	Vlk, medvěd nebo jiné divoké zvíře cítí ohrožení a zaútočí na tebe. Vypravěč zvíře vybere z tabulky na straně 96.
6	Nemocná kořist	Skolíš náhodné zvíře, jenomže je nemocné a jeho maso je nakažené chorobou s nakažlivostí 3. Zjistíš to až při příštím jídle.

K LOVU potřebuješ vhodné vybavení – buď střelnou zbraň, nebo nějakou loveckou past. Nejdřív ale musíš najít kořist úspěšným hodem na PŘEŽITÍ.

Úspěch znamená, že objevíš vhodnou kořist. Hoď si na tabulku nahoře a podívej se, o jaké zvíře jde. Jestli ti padne víc ⚔, můžeš hod za každý další ⚔ jednou zopakovat. Nesmíš se ale vracet k předchozím výsledkům.

Na zabití kořisti si budeš muset hodit znova, tentokrát na STŘELBU (jestli používáš zbraň) nebo opět na PŘEŽITÍ (jestli používáš past). Na

hod se vztahuje úprava podle obtížnosti zvířete, uvedená v tabulce. Se zvířetem nemusíš bojovat, stačí jeden hod. Mysli na to, že některá zvířata se nedají chytit do pasti.

Tabulka vlevo nahoře uvádí, kolik jednotek MASA a KOŽEŠINY ze zabitého zvířete získáš. Ulovené MASO může uvařit postava s talentem KUCHAŘ nebo ti ho uvaří v hostinci, čímž se změní ve stejné množství JÍDLA. Anebo můžeš MASO sníst syrové – v takovém případě rovnou spotřebuješ jednu jednotku MASA a nebudeš házet kostkou zdroje na JÍDLO. Každopádně musíš MASO zpracovat do jednoho dne, jinak se zkazí. KOŽEŠINY se dají vyčinit na USEŇ – musí to udělat postava s talentem KOŽELUH.

Když neuspěješ v prvním hodu na PŘEŽITÍ, stane se ti nehoda. Hoď si na tabulku nalevo. Když neuspěješ v hodu na zabití oběti, znamená to jenom to, že neulovíš žádné JÍDLO – pokud ovšem nelovíš divočáka, protože ten na tebe okamžitě zaútočí.

RYBAŘENÍ

Když se nacházíš v hexu s řekou, jezerem nebo v hexu sousedícím s mořem, můžeš RYBAŘIT. Při RYBAŘENÍ nesmíš POCHODOVAT, ale nic ti nebrání RYBAŘIT během plavby na lodi. RYBAŘIT může i víc postav najednou. Jestli si chcete hodit každý zvlášť, nesmíte RYBAŘIT na stejném místě, což znamená, že případné nehody se stanou každému samostatně. Alternativou

NEHODY PŘI RYBAŘENÍ

K6	NEHODA	ÚČINEK
1	Zachycená síť / udice	Síť nebo udice se ti zachytí o dno. Musíš si hodit na SVALY, jestli se ti podaří rybářské náčiní uvolnit. Když neuspěješ, přijdeš o něj.
2	Háček v prstu	Nejenže ti ryba nezabere, ale navíc se ti podaří propíchnout si háčkem vlastní prst. Utrpíš 1 bod zranění síly. Jestli chytáš sítí, hoď znova.
3	Rozbité náčiní	Rozbije se ti náčiní na chytání ryb. Musíš ho opravit úspěšným hodem na ŘEMESLA nebo si koupit nové.
4	Hejno komárů	Přepadne tě hejno komárů nebo ovádů a začne tě svým neodbytným bodáním přivádět k šílenství. Útočí čtyřmi základními kostkami a způsobuje zranění osobnosti.
5	Šplouch!	Ztratíš rovnováhu a žuchneš do vody. Podívej se na pravidla pro plavání a topení na straně 54.
6	Útok	Napadne tě dravá ryba nebo třeba úhoř a způsobí ti ošklivou krvácející ránu. Utrpíš 1 bod zranění síly.



je, že jeden z vás bude RYBAŘIT a ostatní mu budou pomáhat.

K RYBAŘENÍ potřebuješ rybářské náčiní. Hoď si na PŘEŽITÍ a přičti i kostky za rybářské vybavení.

Úspěch znamená, že chytíš tolik jednotek RYB, kolik ti padlo ⚔. Chycené RYBY může uvařit postava s talentem KUCHAŘ nebo ti je uvaří v hostinci, čímž se změní ve stejné množství JÍDLA. Anebo můžeš RYBY sníst syrové – v takovém případě rovnou spotřebuješ jednu jednotku RYB a nebudeš házet kostkou zdrojů na JÍDLO. Každopádně se RYBY musí zpracovat do jednoho dne, jinak se zkazí.

Neúspěch v hodu znamená, že žádné RYBY nechytíš a navíc se ti stane nehoda. Hoď si na tabulku na předchozí stránce.

TÁBOŘENÍ

Po celém dni stráveném na cestě nastane čas se UTÁBOŘIT. Vyhledání vhodného místa

NEHODY PŘI TÁBOŘENÍ

K66	NEHODA	ÚČINEK
11–13	Zkažená voda	Zkazila se vám voda, kterou nesete s sebou. Každý ve skupině si musí snížit kostku zdroje vody o jeden stupeň.
14–16	Zkažené jídlo	Zkazilo se vám jídlo nebo se do něj dostal hmyz. Každý ve skupině si musí snížit kostku zdroje jídla o jeden stupeň.
21–25	Špatné tábořiště	Ukáže se, že zvolené tábořiště je na spaní dost nepohodlné. Nikdo ze skupiny se vůbec NEVYSPÍ, dokud nenajdete nové tábořiště.
26–32	Slejvák	Uprostřed noci se strhne pořádný lijavec. Do tábořiště naprší a voda vám všechno promáčí. Všichni dobrodruzi si musí hodit na následky PODCHLAZENÍ a nikdo se tuhle noc vůbec NEVYSPÍ.
33–36	Oheň nehoří	Dřevo na podpal je mokré a oheň vám vyhasne. Všichni ve skupině si musí hodit na následky PODCHLAZENÍ (strana 53).
41–42	Hoří!	Plameny z ohniště najednou přeskočí a vymknou se kontrole. Chytnou vám stany, deky nebo jiné vybavení. Každý dobrodruh utrpí útok pěti základními kostkami (zranění zbraně 1). Každý si taky musí hodit na MRŠTNOST, jestli se mu podaří zachránit věci. Neúspěch znamená, že oheň zničí jeden kus vybavení (rozhodne Vypravěč).



k utáboření, rozdělání ohně a příprava věcí na SPÁNEK zabere celý jeden čtvrtden – zpravidla večer. Na UTÁBOŘENÍ hází jenom jedna postava, ale ostatní jí můžou pomáhat (strana 24).

Hoď si na PŘEŽITÍ s úpravou za talent ZÁLESÁK. Když uspěješ, najdeš vhodné místo v závětří, kde můžete pohodlně strávit noc a všichni si dostatečně odpočinete před dalším dnem cesty.

Jestli neuspěješ, nebude tábořiště zdaleka tak příjemné. Pořád najdeš místo, kde se dá ODPOČÍVAT a SPÁT, ale Vypravěč si tajně hodí na tabulku nehod dole. Hozenou nehodu může do hry uvést v kteroukoli chvíli, dokud budete v tábořišti.

URČENÍ HLÍDEK: I když máte pohodlné tábořiště, je v divočině pořád nebezpečno. Proto potřebujete někoho, kdo zůstane vzhůru a bude v noci DRŽET HLÍDKU (popsáno o pár stránek dřív). Tahle postava se musí VYSPAT v nějakém jiném čtvrtdni (obvykle večer).

ODPOČINEK

Klid u ohně je vhodná příležitost k ošetřování ran a zotavování. Víc o zotavování se dočteš na straně 49. Pokud ti ODPOČINEK přeruší něco dramatického, třeba boj, nepočítá se tvoje aktivita v daném čtvrtdni jako ODPOČINEK.

K66	NEHODA	ÚČINEK
43–45	Mravenci	Utábořili jste se přesně v cestě mravencům. Všichni utrpíte 1 bod zranění síly a nikdo se tady NEVYSPÍ.
46–51	Blechy	Náhodně vybraný dobrodruh chytí blechy. Strašně to svědí a po celém těle mu naskočí vyrážka. Oběť utrpí každý den 1 bod zranění obratnosti a nemůže SPÁT. Úspěšný hod na LÉČENÍ tenhle účinek zastaví.
52–54	Hejno komárů	Na tábořiště se snese hejno komárů nebo ovádů a začne vás svým neodbytným bodáním přivádět k šílenství. Útočí na každého dobrodruha čtyřmi základními kostkami a způsobuje zranění osobnosti.
55–56	Rozzuřené zvíře	Vlk, medvěd nebo jiné divoké zvíře cítí ohrožení a zaútočí na tebe. Vypravěč zvíře vybere z tabulky na straně 96.
61–63	Ztracené vybavení	Náhodně vybraný dobrodruh ztratí jeden kus vybavení. Vypravěč rozhodne, co přesně se ztratilo a jestli se to dá najít.
64–66	Rozbité vybavení	Náhodně vybranému dobrodruhovi se rozbije jeden předmět. Vypravěč rozhodne, o jaký předmět jde. Dá se opravit úspěšným hodem na ŘEMESLA.



SPÁNEK

Každý den musíš aspoň jeden čtvrtden SPÁT (většinou v noci), jinak se na tobě začne projevovat OSPALOST (strana 52). Pokud ti SPÁNEK přeruší něco dramatického, třeba boj nebo jiná podobná aktivita, nebude se tvá aktivita v daném čtvrtdni počítat jako SPÁNEK.

PRŮZKUM

Když se skupina dobrodruhů zastaví, aby PROZKOUMALA dobrodružné místo, cestování se přeruší. PRŮZKUM dobrodružného místa může

HOLÁ ZEM

V divočině můžeš SPÁT, aniž se předtím UTÁBOŘÍŠ – nic ti nebrání lehnout si pod nejbližší strom a vyspat se pod ním. Tím ušetříš čas za UTÁBOŘENÍ, ale všichni ve skupině si budou muset hodit na PŘEŽITÍ, jestli najdou vhodné místo ke SPÁNKU. Neúspěch znamená, že se dotyčná postava vůbec NEVYSPÍ, a proto bude OSPALÁ (strana 52). A jelikož nebudete mít oheň, u kterého byste se zahřáli, všichni utrpíte účinky PODCHLAZENÍ (strana 53).

NEHODY PŘI CESTOVÁNÍ PO VODĚ

K6	NEHODA	ÚČINEK
1	Navigační chyba	Odbočíte z kurzu a v tomhle čtvrtdni na mapě nijak nepostoupíte.
2	Náhlý poryv	Náhlý poryv větru způsobí, že se loď naklopí a někomu do vody upadne důležitý předmět. Vypravěč rozhodne, o jaký předmět jde.
3	Vír	Loď se dostane do víru. Navigátor si musí hodit na PŘEŽITÍ s úpravou za talent NÁMOŘNÍK. Neúspěch znamená, že loď uvízne na mělčině a je třeba ji opravit úspěšným hodem na ŘEMESLA, než se opět budete moct vydat na plavbu.
4	Zatékání	V trupu se udělá díra a do lodi začne zatékat. Trhlinu je nutné opravit hodem na ŘEMESLA, což trvá jednu směnu (15 minut), ale cesta mezitím může pokračovat. Pokud trhlinu neopravíte, loď se do k6 hodin potopí.
5	Muž přes palubu!	Loď zasáhne velká vlna a někdo ze skupiny (podle Vypravěčova výběru) přepadne přes palubu. Podívej se na pravidla pro plavání a topení na straně 54.
6	Mělčina	Loď uvízne na mělčině. Musíte ji buď opustit, nebo opravit hodem na ŘEMESLA. Před opravou je loď potřeba vytáhnout na břeh.

trvat libovolně dlouho od jednoho čtvrtdne až po několik dní nebo týdnů. I během PRŮZKUMU budete možná potřebovat ODPOČINEK nebo SPÁNEK. Nemůžete však ODPOČÍVAT ani SPÁT během stejného čtvrtdne, kdy se věnujete PRŮZKUMU.

CESTOVÁNÍ PO VODĚ

Jestli máš přístup k lodi nebo voru, můžeš řeku překročit i v místě, kde se nenachází most ani brod. Anebo můžeš plout dál po řece, po jezeře nebo po moři.

Cestování po vodě funguje podobně jako cestování po souši, jen s pár rozdíly. Loď nemá průzkumníka, ale navigátora, který při vstupu do každého nového hexu UDÁVÁ SMĚR hodem na PŘEŽITÍ s úpravou za talent NÁMOŘNÍK. Při neúspěchu vplujete do nového hexu tak jako tak, ale musíte si hodit na tabulku nehod.





SETKÁNÍ

Himeon se předklonil, aby se trochu pošťoural v ohni. Mimoděk při tom sáhl po luku.

„Něco nás sleduje a má to hlad," zašeptal.

Sanarda se napila z poháru a nenápadně se rozhlédla. V potemnělých korunách stromů nad jejich hlavami se míhaly chlupaté pavoučí nohy.

„Stejně se mi nechtělo spát."



Tato kapitola pomáhá Vypravěči vést první hru v *Zapovězených zemí.* Obsahuje úvodní scénu na rozjetí akce, kterou můžeš hráčům přečíst nahlas, a po ní několik náhodných setkání určených k použití na cestě.

ÚVODNÍ SCÉNA

První hru *Zapovězených zemí* doporučujeme zahájit v divočině. Polož před hráče mapu ze strany 121 a řekni jim, kde se jejich postavy nacházejí (dobrou volbou je třeba hex I20). Taky jim předej legendu o Větrohradu (strana 120). Větrohrad můžeš umístit na libovolný hex se symbolem HRADU. Doporučujeme H29 nebo C24. Potom přečti následující text:

Bezpečí vesnice jste opustili teprve včera a už teď toho začínáte litovat. Právě totiž vcházíte do Zubatých lesů. Jsou temné, hluboké a povídá se, že pod korunami zdejších prastarých stromů žijí trollové, harpyje, vlkeni a ještě podivnější nestvůry. Vaše cesta je dlouhá, klikatí se lesem, vede vás přes potoky a strže. Neustále na vás dotírají větve a bodají vás neodbytní komáři. Vpřed vás žene pověst o kdysi mocném Větrohradu, který má stát v horách za hvozdem. Legendy vyprávějí, že v něm dodnes přebývá duch krutého krále Algaroda – a to několik staletí po jeho smrti. Šeptá se, že ve Větrohradu zůstala i Algarodova válečná kořist, kterou navěky střeží temní duchové a stvůry stvořené mocným čarodějem.

Po úvodu se hráčů zeptej, kterým směrem chtějí jít. Aby byla cesta k Větrohradu zajímavá, použij pravidla cestování uvedená v 5. kapitole



a náhodná setkání z téhle kapitoly. Až hráči dorazí na místo, je rychlý start u konce. Zlověstný hrad a pár dalších dobrodružných míst jsou podrobně popsané v plné hře *Zapovězené země*.

SETKÁNÍ

Zbytek téhle kapitoly popisuje několik náhodných setkání, kterými můžeš dobrodruhům zpestřit cestu. Pokaždé hoď 2k6 a v tabulce dole se podívej do sloupce odpovídajícího terénu hexu, ve kterém se dobrodruzi právě nacházejí. Každé setkání má číslo. Nalistuj setkání s číslem, které je uvedené v tabulce, a odehraj ho.

Obecné pravidlo zní, že na náhodné setkání máš házet jednou za každý čtvrtden, kdy dobrodruzi POCHODUJÍ nebo jednou za každý den, kdy zůstanou ve stejném hexu. Jestli ale chceš, můžeš házet i častěji nebo naopak vzácněji. Spousta dalších setkání je popsaná v plné hře *Zapovězené země*.

OSTRAŽITOST

Dobrodruzi obvykle mají určitou šanci, že si hrozícího setkání všimnou dřív, než je zaskočí. Během cestování si dobrodruh, který DRŽÍ HLÍDKU, hází na OSTRAŽITOST. Většinou jde o jednoduchý hod. Vzdorovaný hod házej jenom v případě, že se protivník aktivně snaží dobrodruhy přepadnout. Úspěch většinou znamená, že si hlídka hrozby všimne z bezpečné vzdálenosti. Dobrodruhové se potom můžou rozhodnout, jestli se ukážou, přichystají přepadení, nebo se pokusí nepozorovaně ODPLÍŽIT.

Neúspěch v hodu na OSTRAŽITOST znamená, že hrozba se přiblíží do těsné vzdálenosti dřív, než si jí dobrodruhové všimnou.

0 ŽÁDNÉ SETKÁNÍ

Čas plyne bez výraznějších setkání. Popisuj okolní přírodu – šustění listí v lese, vítr, jak

Náhodná setkání

2K6	PLÁNĚ	LESY	TEMNÉ HVOZDY	KOPCE	HORY	JEZERA	MOKŘADY	BAŽINY	ROZVALINY
2–6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	1	1	1	1	0	0	0	1	1
8	2	2	4	2	11	0	13	13	2
9	3	5	8	6	5	12	13	2	5
10	5	6	9	7	7	4	4	5	8
11	7	8	10	8	8	7	7	4	10
12	10	10	10	10	10	10	10	10	10



OPAKOVANÁ SETKÁNÍ

Dřív nebo později ti padne setkání, které už jste jednou odehráli. V tom případě máš na výběr z několika možností:

1. Pokračovat v setkání. Dobrodruhové potkají stejnou osobu nebo bytost znova.
2. Změnit setkání. Dobrodruhové potkají podobnou osobu nebo bytost, ale tentokrát je v něčem jiná.

✣ Hodit si znova.

kvílí nad pláněmi, mlhu, která se válí v horských údolích nebo jemný deštík zkrápějící dobrodruhům tvář. V tuhle chvíli jsou dobrodruhové na své cestě Zapovězenými zeměmi sami.

Dobrodruhové našli rozvalinu, která je vhodným a bezpečným místem k utáboření. Hodem k66 na následující tabulku urči, o jaký typ trosek jde a kdo tu kdysi žil.

K66	ROZVALINY	KDO TU ŽIL
11–16	Chalupa	Starý pár
21–24	Mlýn	Mlynář, pohřbený na dvoře
25–32	Strážnice	Průzkumník padlý ve službě
33–35	Chrám	Zavražděné Krkavčí sestry
36–46	Statek	Bohatý, leč dávno mrtvý kupec
51–54	Věž	Ztracený čaroděj
55–62	Výspa	Kdysi obývaný alderlandskými vojáky
64–64	Hostinec	Cestovatelé z dob před krvavou mlhou

1 STARODÁVNÉ TROSKY

Před sebou vidíte zřícené pozůstatky čehosi, co kdysi bývalo budovou, ostrůvkem civilizace uprostřed divočiny. Teď si to opět vzala příroda a po někdejší stavbě nezbývá nic než sesuté zbytky a vzpomínky ztracené v mlhách dějin.

2 HLADOVÍ LOUPEŽNÍCI

Na cestu vykročí skupina nemytých lidí v otrhaných hadrech, ozbrojených všelijakými prostými zbraněmi. Jsou umounění a působí dojmem, jako kdyby několik dní pořádně nejedli. Dopředu popojde rozložitý muž s černým vousem, odplivne



si a položí ruku na jílec meče. „Co vy ste jako za póvl? A vo co vám de? Víte vy vůbec, kdo já sem?“

Skupina hladovějících loupežníků (je jich stejně jako dobrodruhů), vedená Argamem Krutivousem, zrovna zažívá těžké časy a poohlíží se po kořisti, aby opět bylo dobře. Loupežníci jsou unavení a dají se přemluvit, aby dobrodruhy výměnou za jídlo a příběhy z dalekých krajů pozvali do svého tábora.

LOUPEŽNÍCI

SÍLA 3, OBRATNOST 3, BYSTROST 2, OSOBNOST 2

DOVEDNOSTI: boj zblízka 3, ostražitost 1, plížení 2, přežití 2

VYBAVENÍ: široký meč, sekyrka nebo dřevěný kyj, k6 měďáků

3 MINOTAURŮV ŽALOZPĚV

Krajinou se nese ozvěna srdceryvného kvílení. Je to skučení smíchané s ohromným vztekem – a žalem. Za další zatáčkou se vám vyjeví hrůzná scéna: čtyři vojáci zabití v brutálním boji a nad jejich mrtvolami se tyčí zakrvácená, vzlykající minotaurka. Sklání se nad tělem jiného minotaura, kterého skolila asi desítka šípů. Minotaurka se zakloněnou hlavou skučí k nebesům. Potom se otočí k vám.

Kaun, životní partner minotaurky Markut, padl v boji se skupinou vojáků z nedalekého hradu, vedenou zoceleným bojovníkem Arrenem. Mezi okolními stromy se v tuhle chvíli skrývají čtyři vojáci, kteří střetnutí přežili. Markut si nedá pokoj, dokud nebudou všichni mrtví. Arrenovi vojáci jsou z ní k smrti vyděšení, ale zároveň chtějí pomstít smrt svých padlých spolubojovníků a zachránit prapor ležící na zemi mezi mrtvými. Dobrodruhové se octli uprostřed toho všeho. Kterou stranu si zvolí?

VOJÁCI

SÍLA 4, OBRATNOST 3, BYSTROST 2, OSOBNOST 2

DOVEDNOSTI: boj zblízka 2

VYBAVENÍ: široký meč, malý štít, pokovaná kožená zbroj

MARKUT

Markut má herní statistiky typického minotaura (strana 88). Je ozbrojená obouruční sekerou.

4 HOSTINA HARPYJÍ

Nejdřív slyšíte jenom jejich výkřiky: „To je mojéé!“, „Néé, mojéé!“, „Néé, ty malýý chci sníst jáá!“ Potom zahlédnete trojici hrozivých tvorů s orlími křídly a nestvůrnými těly, jak se na vás snášejí ze vzduchu. Harpyje!

Tři vyhladovělé harpyje Kraga, Maga a Seraga zaútočí na dobrodruhy, aby si mohly pochutnat na jejich mrtvolách. Během útoku si jedna z nich všimne u některého z dobrodruhů třpytivého předmětu a začne vzrušeně křičet



o „pokladu“. Dobrodruhové tak získají příležitost obrátit chamtivost harpyjí proti nim.

Hejno harpyjí má celkovou sílu 9. Víc o harpyjích se dočteš na straně 84.

5 PROKLETÝ ZLOBR

„Zlobí zlobí, pokoj nedá!“ Krajinou se nese hluboký hrdelný hlas. Za chvíli už vidíte velkého svalnatého obra, jak za sebou vleče pytel. V pytli se něco zmítá, což zlobra ponouká k tomu, aby do něj každou chvíli zlostně praštil. V tu chvíli pohyb ustane. „Hubu drž, jsem řek!“

Zlobr Kurg se se svým nejnovějším zajatcem vrací domů do doupěte. V pytli je možné nalézt nebohého Rezavého bratra Okera, který na Kurga přivolal kletbu boha Rza. Zlobr se zatím nerozhodl, co s Okerem udělá, ale uvažuje o něčem zábavném. Mohl by si na něm třeba procvičovat vrh kamenem nebo mu postupně trhat končetiny. Záleží, jakou bude mít Kurg zrovna náladu.

KURG

SÍLA 6, OBRATNOST 2, BYSTROST 1, OSOBNOST 2

DOVEDNOSTI: boj zblízka 2, svaly 4, výdrž 2

TALENTY: –

VYBAVENÍ: velký dřevěný kyj

ODOLNOST PROTI MAGII: Síla každého kouzla seslaného proti zlobrovi se automaticky snižuje o k6.

6 ŠTĚŇÁTKO

Slyšíte tiché vykvíknutí a pak něco, co připomíná štěkot. Zpod keře vyčuhuje ocásek. Je to štěňátko, které vás pozoruje obrovskýma kukadlama.

Zdá se, že štěňátko si zranilo nožku. Jeho matku a pět sourozenců zabila trollice Ghormalda, když se sháněla po obědě. Jen tomuhle štěňátku se podařilo utéct. Ghormalda mu ale jde v patách a za chvíli se objeví na scéně s mrtvým štěnětem v každé ruce, tvář umazanou od krve. Dobrodruhům přikáže, aby její kořist nechali na pokoji. Je připravená vybojovat si ji pomocí kyje, který jí visí od opasku.

Ghormalda je typická trollice (strana 92).

7 SMRT SHŮRY

Ve vzduchu zaslechnete mrazivý výkřik a krátce po něm mávání těžkých křídel. Pak to uvidíte. Z mraků se k vám snáší obrovský démonický pták. Párkrát se ve vzduchu protočí a pak už se střemhlav řítí na vaši družinu.

Dobrodruhové omylem zabloudili do teritoria gryfa. Nestvůra se nejdřív pokusí dobrodruhy zastrašit a odhadnout jejich sílu. Když začnou utíkat směrem, odkud přišli, bude nad nimi gryf kroužit, ale nechá je utéct. Jestli na něj zaútočí nebo se pokusí projít jeho územím, bude bojovat do smrti.

Víc o gryfech se dočteš na straně 82.



8 ZAPOMENUTÝ PRINC

Velká hromada kamenů naskládaných jeden na druhém tvoří monument, který je vám povědomý. Někdo si se stavbou mohyly dal očividně spoustu práce. Nepochybujete o tom, že je pod ní někdo nebo něco pohřbené.

Před stovkami let tu v boji padl jistý alderlandský princ, jehož jméno už bylo dávno zapomenuto. Na tomhle místě leží pohřbený i se svým koněm a dvěma věrnými rytíři, kteří padli ve stejné bitvě. Hrob obsahuje stříbrný náhrdelník (v hodnotě 2k6 stříbrňáků), starý široký meč a jednu zrezivělou kroužkovou zbroj. Jestli se dobrodruhové rozhodnou hledat poklady, probudí se princ ze spánku a coby záhrobní rytíř na ně zaútočí. Víc o záhrobních rytířích se dočteš na straně 94.

9 POHŘEBNÍ PRŮVOD

Blíží se k nám něco velkého, co vydává zvuk, jaký jste v životě neslyšeli. Vzduch se třese dlouhým, tupým troubením na roh. Praskající a křupající zvuky se slévají do rytmu, který protínají občasné steny v naříkavých kaskádách. Po chvíli se objeví pět chodících stromů a mezi sebou nesou šestý. Po jednom kroku se zastaví, zatroubí, udělají dalších pár kroků a zase se zastaví a zpívají. Takhle postupují jako pomalé procesí.

Pohřební průvod entů nese zesnulého druha do Tiché mlhy. V těle mrtvého enta se pořád ještě nachází elfské rubínové srdce, ale jeho majitel se nechal slyšet, že se chce těla zbavit a přeje si být vystaven jako rubín na pamětní stěně v Růženinu. Pokud se entové objevili na nečekaném místě nebo v nezvyklé oblasti, možná nesou mrtvého enta na místo, které si vždycky přál navštívit. Procesí doprovází i několik elfů, ale ti se neukážou, pokud dobrodruhové nezačnou enty obtěžovat. Jestli se tak stane, elfové promluví: „Kliďte se, prokletí smrtelníci!“ Elfů není moc, ale pokud dojde k boji, entové odloží své břemeno a přidají se na jejich stranu. Nikoho nezabijí, jestli vyloženě nebudou muset, ale rádi zlomí pár končetin a zničí dobrodruhům vybavení, aby je odehnali. Pokud dobrodruhové nechají průvod nerušeně projít, nic se jim nestane. Možná se některý z entů dokonce z procesí oddělí, pokloní se dobrodruhům a dá jim dar: ovoce nebo ořech z mrtvého enta, případně něco užitečnějšího.

10 KRVAVÁ MLHA

Stane se to skoro nepostřehnutelně. Nejdřív utichnou všechny zvuky a neslyšíte nic než svoje tlumené povídání. Pak se vám najednou začnou ježit chlupy vzadu na krku, jako by vzduch byl naplněný nějakou zvláštní energií. A nakonec to uvidíte – po zemi se k vám pomalu sune načervenalý opar. Krvavá mlha.

Dobrodruhové vešli do kapsy žijící krvavé mlhy. Přichází ze všech stran a utvoří kolem



družiny kruh. Když si jí hlídka všimne včas, může si každý dobrodruh hodit na MRŠTNOST, aby stihl vylézt na strom nebo jiné vyvýšené místo. Když hlídka neuspěje, krvavá mlha družinu zaskočí. Stejně tak v mlze uvízne každý, kdo si hodí na MRŠTNOST a neuspěje. V každém dalším kole se pak každý dobrodruh může dalším hodem na MRŠTNOST pokusit uniknout.

Dobrodruh chycený mlhou si musí v každém kole hodit na EMPATII. Neúspěch znamená, že utrpí 1 bod zranění osobnosti a začíná se mu intenzivně stýskat po domově. Jakmile bude oběť vyřazena, ztratí chuť žít a prostě se posadí na zem, aby umřela. Ostatní dobrodruhové ji budou muset odvléct do bezpečí.

Po nějakém čase stráveném v krvavé mlze zaútočí na dobrodruhy krvesaj (strana 86).

11 ZÁTARAS

Úzká stezka se klikatě vine k úbočí hory. Projdete zákrutou a uvidíte, že cesta zabíhá do průsmyku, kde se po obou stranách tyčí strmé a vysoké skály. Někdo tu převalil vůz na bok a tím cestu přehradil. Vůz je plný sudů a pytlů s pískem. Nikde se nic nehýbá ani nic neslyšíte. Zátaras se nedá nijak obejít.

Když trpaslík Guntermann vyčerpal ložiska ve svém dole, rozhodl se vynahradit si ztracené příjmy „zdaněním“ karavan a dalších cestujících. V horách rozmístil několik zátarasů. Tenhle hlídají tři trpaslíci. Když na ně někdo zaútočí, zadují na roh a za k6 směn se objeví další tři trpaslíci. Jestli chtějí dobrodruzi projít bez boje, musí každý zaplatit 3 stříbrňáky.

TRPASLIČÍ VÁLEČNÍCI

SÍLA 4, OBRATNOST 3, BYSTROST 2, OSOBNOST 2

DOVEDNOSTI: boj zblízka 3, empatie 4, mrštnost 2, střelba 3

VYBAVENÍ: válečná sekera, pokovaná kožená zbroj, kuše

12 SMRT Z HLUBIN

Najednou se zdá, jako by voda okolo vaší lodě začala vřít. Něco se pod vámi pohybuje, něco velkého. V další chvíli se loď zhoupne, jak do ní něco zespodu narazilo, a vy málem přepadnete do vody. Pak už se všechno děje rychle. Po obou stranách se zvedne nejdřív první obrovské chapadlo, potom druhé, pak třetí. Chapadla uchopí loď, jako by se ji chystala ponořit. Nestvůra skrývající se v hlubinách vám očividně nechce dopřát pokojnou plavbu.

Na loď útočí obří oliheň. Až jí dobrodruzi useknou polovinu chapadel, ponoří se nestvůra zpátky do hlubin. Víc o obřích olihních se dočteš na straně 90.

13 JEŠTĚŘÍ LOVCI

Najednou zaslechnete neobvyklý krákoravý zvuk. Odpoví mu další krákorání z jiného směru. A potom z dalšího. Zahlédnete, jak se k vám mlhou blíží několik zvláštních postav. Mají šedozelenou šupinatou kůži, ostré zuby a žluté oči. „Vepřiii?“ sykne jedna z nich. „Velcítí vepřiii,“ ozve se

zasyčení jiného hlasu. „Vělcíí hnusníí vepřiii, umííte mluviiit?“

Dobrodruhy obestoupila skupina ještěrců – tolik, kolik je dobrodruhů, plus k6. Jsou to lovci ozbrojení kopími a kyji. Jejich vůdci Šíírzovi zabili lidští lovci rodiče, a tak teď nenávidí všechny lidi (které ještěrci považují za přerostlá prasata, ačkoli si nejsou jistí, jestli jsou lidé jenom jídlo, nebo jsou i k něčemu užiteční). K jiným rodům nejsou nijak zvlášť nepřátelští.

JEŠTĚRCI

SÍLA 4, OBRATNOST 3, BYSTROST 2, OSOBNOST 2

DOVEDNOSTI: boj zblízka 2, ostražitost 2, plížení 2, přežití 2

TŘÍDA ZBROJE: 4 (šupiny)

VYBAVENÍ: trojzubce a píky





BESTIÁŘ

V místech, kudy hydra prošla, leželo listí bolestně rozházené. Stopa byla vidět na první pohled, ale jen Rangarin dokázal posoudit její čerstvost. Zepředu se ozval desetinásobný řev.

„Bez její krve ten rituál nevykonáme," poznamenal rozechvělým hlasem bratr Frynd.

„Pozdě, už se rozštěpila," odpověděl elfský stopař.



V lesích a dolinách Zapovězených zemí číhá nejeden nebezpečný tvor. Nestvůry jsou bytosti nepocházející z přírodního světa, obludy vymykající se přirozenému řádu, které terorizují široké okolí. V téhle kapitole předkládáme jen výběr několika málo nestvůr z bestiáře obsaženého v plných pravidlech *Zapovězených zemí*.

Na konci kapitoly je popsáno několik obyčejných zvířat. Technicky vzato to nejsou nestvůry, ale přesto je tu pro úplnost uvádíme.

NESTVŮRY V BOJI

Nestvůry ovládá Vypravěč. V boji obvykle fungují stejně jako nehráčské postavy. Některé nestvůry mají i bystrost a osobnost, jiné tyto vlastnosti nemají, a nedají se v nich tedy zranit. Takové nestvůry (ani zvířata) se nedají ZMANIPULOVAT.

NESTVŮRNÉ ÚTOKY: Je jeden důležitý rozdíl mezi nestvůrami a jinými bytostmi – nestvůry můžou provádět nestvůrné útoky.

Každá nestvůra má vlastní výběr nestvůrných útoků, shrnutý v tabulce. Kdykoli zaútočí, Vypravěč může nestvůrný útok sám vybrat nebo ho určit hodem kostkou. Pokud není uvedeno jinak, je nestvůrný útok dlouhá akce s dosahem na DÉLKU PAŽE. Každý hozený ⚔ kromě toho prvního zvyšuje způsobené zranění o jedna. U hodů na nestvůrné útoky není možné zkoušet štěstí.

Nestvůry neslábnou kvůli utrženému zranění – naopak zraněná nestvůra může být ještě nebezpečnější! Podle síly nestvůry se určuje jenom to, kolik zranění nestvůra vydrží, než

OBTÍŽNĚJŠÍ NESTVŮRY

Standardně útočí nestvůry jednou za kolo. Kartu iniciativy jim vytáhni jako obvykle. Jestli ale zjistíš, že hráči přemáhají nestvůry nějak podezřele snadno, můžeš zvýšit náročnost tím, že necháš nestvůru jednat dvakrát nebo i třikrát za kolo. V takovém případě nestvůře vytáhni na začátku boje dvě nebo tři karty iniciativy.

bude vyřazena. Vyřazená nestvůra je buď mrtvá, nebo umírá – neházej na kritické zranění.

STRACH: Nestvůry jsou samy o sobě tak strašlivé, že strachu nepropadají. Všechny nestvůry jsou proto imunní proti útokům strachem (strana 53) a kouzlům způsobujícím zranění bystrosti nebo osobnosti.

UHÝBÁNÍ A ODRÁŽENÍ: Obecně platí, že nestvůrné útoky se nedají ODRÁŽET, ale dá se jim UHÝBAT. Všechny odchylky od tohoto pravidla jsou uvedené přímo u nestvůry v popisu jejího útoku. Nestvůry se samy umí UHÝBAT, ale ODRÁŽENÍ útoků nikdy nepoužívají.

CHYCENÍ: Pokud není uvedeno jinak, jsou nestvůry velké a nedají se CHYTIT.

POVALENÍ: Čtyřnohé a vícenohé nestvůry se nedají POVALIT na zem. Dvounohé nestvůry se POVALIT, dají, ale pokud mají dvojnásobnou sílu než útočník, jsou k tomu zapotřebí tři ⚔. Když má nestvůra oproti útočníkovi trojnásobnou sílu, jsou zapotřebí čtyři ⚔ a tak dále.

ODZBROJENÍ: Nestvůry bojující zbraní se dají OZBROJIT, ale pokud má nestvůra dvojnásobnou sílu než útočník, jsou k tomu zapotřebí dva ⚔. Když má nestvůra oproti útočníkovi trojnásobnou sílu, jsou zapotřebí tři ⚔ a tak dále.

LEST: Proti nestvůrám není možné použít LEST.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI: Mnohé nestvůry mají kromě nestvůrného útoku i další zvláštní schopnosti. Jsou vysvětlené přímo v popisu nestvůry.

DOVEDNOSTI: Některé nestvůry mají i dovednosti. Když má nestvůra vlastnost, ze které daná dovednost vychází, házej kostkami dovedností a základními kostkami jako obvykle. Když nestvůra příslušnou vlastnost nemá, házej jenom kostkami dovedností.



ENT

Kolosálním živým stromům, které se procházejí po lesích v severních částech Zapovězených zemí, se říká entové. Mnozí z nich se nezajímají o nic než o zeleň, o kterou taky láskyplně pečují. Jiní se zvídavě baví s návštěvníky a rádi se potěší hudbou. Občas se stává,



že ent opustí svůj hvozd, většinou aby pomstil podlé skutky napáchané na stromech. Vypráví se o vesnicích, které byly po neuváženém vypalování lesů celé srovnány se zemí.

Legendy mluví o tom, že bůh Jíl chtěl na počátku obdařit všechno živé, zvířata i rostliny, rozumem a schopností pohybu. Ale když bůh probudil enty – první živé stromy – záhy se ukázalo, že jsou tak mocní, že by dokázali zničit veškerý zbytek civilizace. Všechny ostatní rostliny proto Jíl stvořil mírumilovné a zakořeněné. Jenom entům dovolil zůstat, aby je chránili.

Elfové tyto ohromně staré pastevce stromů v hlubokých lesích uctívají, a když už někdy entové promluví, je to jazykem elfů. Entové jsou nepředstavitelně silní a fyzické násilí jim příliš neubližuje, jsou ovšem pomalí a příležitostně i hořlaví.

VLASTNOSTI:
SÍLA 16, OBRATNOST 3, BYSTROST 5, OSOBNOST 3

POHYBLIVOST: 1

TŘÍDA ZBROJE: 6

CITLIVOST NA OHEŇ: Entové jsou zranitelní ohněm. Všechny ohnivé útoky jim způsobují dvojnásobné zranění.

NESTVŮRNÉ ÚTOKY

K6	ÚTOK
1	**HROZIVÝ ŘEV!** Ent vydá řev, ze kterého tuhne krev v žilách. Všechny dobrodruhy do KRÁTKÉ vzdálenosti zasáhne jako útok strachem se sedmi základními kostkami.
2	**POŘÁDNÉ MÁCHNUTÍ!** Ent švihne svým dlouhým kmenem proti dvěma dobrodruhům do KRÁTKÉ vzdálenosti. Hoď na útoky osmi základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Zasažené oběti spadnou na zem.
3	**CHÁPAVÉ KOŘENY!** Jednoho dobrodruha do KRÁTKÉ vzdálenosti se pokusí lapit silné kořeny. Hoď na útok devíti základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Když útok uspěje, je dobrodruh CHYCENÝ. Kořeny mají SÍLU 3.
4	**DRTIVÉ SEVŘENÍ!** Ent popadne dobrodruha a pokusí se ho rozervat. Hoď na útok deseti základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána).
5	**ENTOVO OBJETÍ!** Ent obejme dobrodruha a pokusí se ho spolknout. Hoď na útok osmi základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Když útok uspěje, je dobrodruh uvězněný v entově těle a může uniknout jedině tím, že mu způsobí 4 body zranění jednou ranou (nebo bude zachráněn zvenčí).
6	**HOZENÝ KÁMEN!** Ent po dobrodruhovi do KRÁTKÉ vzdálenosti hodí balvanem nebo jiným těžkým předmětem. Hoď na útok dvanácti základními kostkami se zraněním 2 (tupá rána). Když útok zasáhne, srazí oběť k zemi.

GRYF

Gryfové pravděpodobně vznikli jako Zygoferův pokus o stvoření okřídleného oře pro kavalérii Železné stráže. Čas od času někdo skutečně uvidí jednoho strážce na gryfovi, ale tato zvířata jsou podle všeho natolik teritoriální, že není možné chovat pohromadě víc než tři čtyři jedince ze stejné rodiny. Ve větších skupinách se vzájemně pozabíjejí.





Navíc jsou gryfové tak vzpurní, že mnozí z nich unikli a teď žijí volně jako dravci a dál se v divočině rozmnožují. Obvykle žijí v dospělých párech spolu s dorůstajícími mladými na nějakém nedostupném skalisku, kam se dá dostat jen ze vzduchu.

Gryfové loví všechno, co se v jejich teritoriu pohne, a pro nedaleké vesnice se můžou stát skutečnou zhoubou. Nejradši mají koňské maso. Žravost je zároveň jejich největší slabinou, protože koňský pach ucítí na velké vzdálenosti. Potom se nechají unést vzrušením a je možné nalákat je do pasti.

VLASTNOSTI:
SÍLA 12, OBRATNOST 5

DOVEDNOSTI: ostražitost 5

POHYBLIVOST: 3

TŘÍDA ZBROJE: 3 (peří)

NESTVŮRNÉ ÚTOKY

K6	ÚTOK
1	**SEKNUTÍ PAŘÁTEM!** Gryf se mimořádně ostrými pařáty ožene po dobrodruhovi. Hoď na útok devíti základními kostkami se zraněním 2 (řezná rána).
2	**SMRŠŤ DRÁPŮ!** Gryf se před dobrodruhem zvedne na zadní a začne po něm zběsile sekat. Okamžitě proveď tři útoky, každý šesti základními kostkami se zraněním 2 (řezná rána). Útoky je možné ODRÁŽET, ale vždy po jednom.
3	**ROZMÁCHLÝ ÚTOK!** Gryf vzlétne s roztaženými předními tlapami a ožene se širokým obloukem. Všichni dobrodruhové na DÉLKU PAŽE se brání útoku šesti základními kostkami se zraněním 2 (řezná rána). Zasažené dobrodruhy povalí útok na zem.
4	**ODHOZENÍ ZOBANEM!** Nestvůra pevně popadne dobrodruha do zobanu a rychlým máchnutím ho vyhodí do vzduchu. Hoď na útok devíti základními kostkami se zraněním 1. Když útok zasáhne, oběť přistane v KRÁTKÉ vzdálenosti od gryfa a spadne na zem.
5	**VZEDMUTÍ VÍRU!** Gryf mocnými křídy vytvoří vír, který se opře do všech dobrodruhů do KRÁTKÉ vzdálenosti. Proti každému cíli zaútoč šesti základními kostkami se zraněním 1. Každý, koho útok zasáhne, spadne na zem. Útoku se nedá UHNOUT.
6	**UPUŠTĚNÍ Z VÝŠKY!** Nestvůra popadne jednoho z dobrodruhů a vznese se s ním k nebi. Hoď na útok osmi základními kostkami. Když útok uspěje, gryf popadne oběť a vzlétne do vzduchu (do KRÁTKÉ vzdálenosti). Na začátku příštího kola oběť upustí a ta utrpí zranění za pád z 2k6+10 metrů (strana 54).

HARPYJE

Harpyje jsou vyhlášeně lstiví a zlí draví ptáci s ženskými hlavami, kteří bývají k vidění nad stády po celých Zapovězených zemích. Jelikož ochotně napadají osamělé lidi a kradou malé děti, které zůstaly bez dozoru, spekuluje se o tom, že by mohlo jít o prokleté nenávistné matky, které zavraždily vlastní potomky.

Podle častějšího názoru stvořili harpyje Zygover s Rezavými bratry z uvězněných Krkavčích sester, jejichž mysli napřed pokřivili mučením a magií. Vedlo je k tomu přesvědčení, že pro takové kacířky je smrt příliš dobrým koncem. Původním cílem bylo spojit ženskou hlavu a torzo s tělem krkavce – jako výsměch víře Krkavčích sester. Ale jelikož krkavci jsou příliš slabí na to, aby dokázali takovou váhu unést, bylo potřeba zvolit těla větších dravých ptáků.





Různé tělesné části pojí démonická látka zvaná mog. V otevřeném boji nejsou harpyje moc zdatné a možná i proto radši jednají z ústraní a rády se uchylují ke zradě.

VLASTNOSTI:
SÍLA 8–16, OBRATNOST 3, BYSTROST 2, OSOBNOST 1

DOVEDNOSTI: empatie 4, manipulace 2, příběhy 2

POHYBLIVOST: 2

TŘÍDA ZBROJE: –

HEJNO: Harpyje nikdy nebojují samostatně, ale vždy útočí v hejnu. Celé hejno harpyjí se počítá jako jedna nestvůra. Síla hejna se liší v závislosti na počtu jednotlivců. Jeden útok proti hejnu harpyjí nemůže nikdy způsobit víc než 1 bod zranění.

ZBABĚLOST: Harpyje jsou zbabělé bytosti a nikdy nebojují na smrt. Jakmile klesne síla hejna na polovinu, harpyje z boje automaticky UTEČOU (strana 33). Můžou se vrátit později.

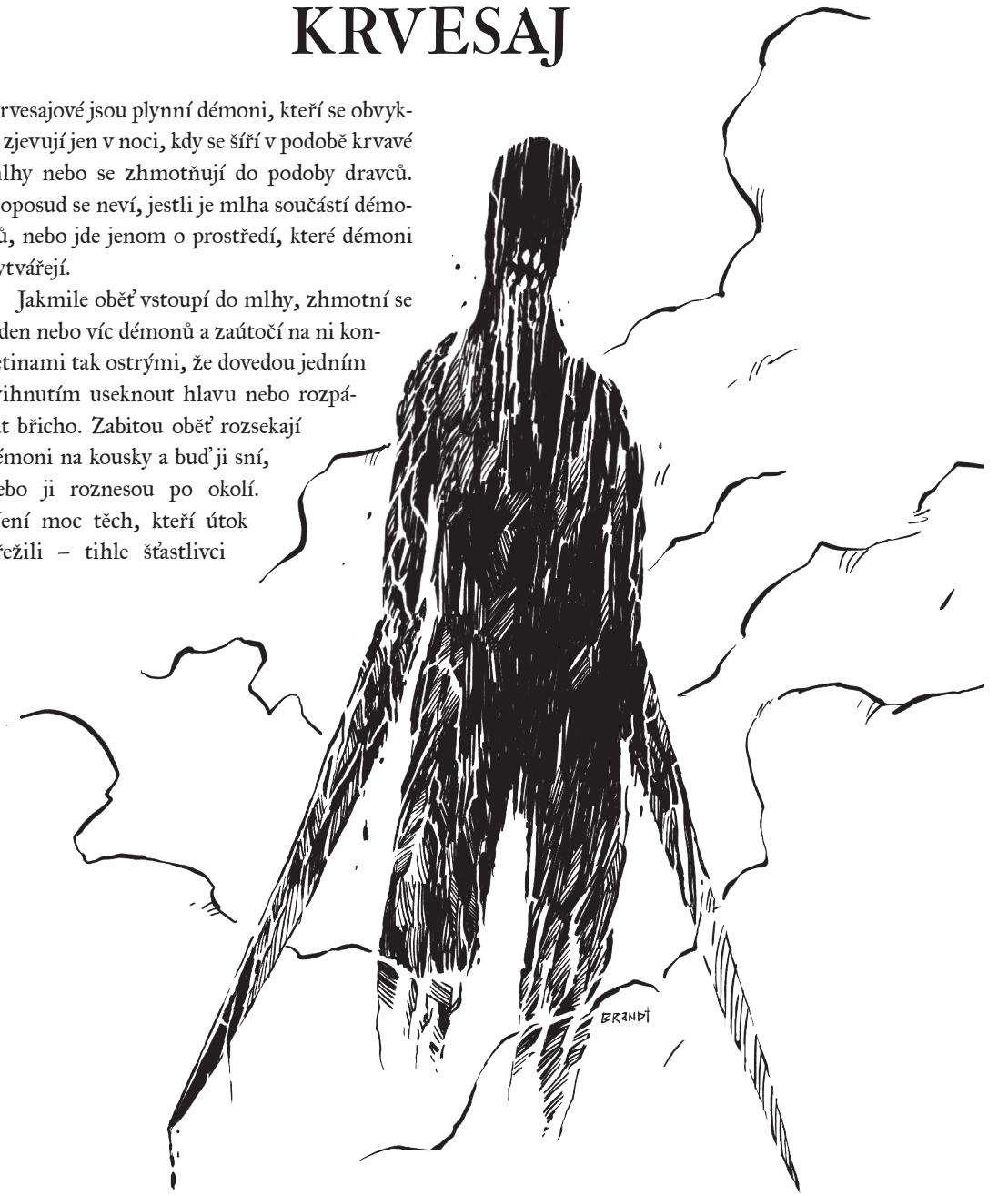
NESTVŮRNÉ ÚTOKY

K6	ÚTOK
1	**VÝHRŮŽNÝ CHECHOT!** Harpyje zasypou dobrodruhy hrůzostrašnými popisy toho, co jim udělají. Vyhrožují, že jim utrhají končetiny, vytrhají jazyky z úst a snědí jejich oči. Všichni dobrodruzi do KRÁTKÉ vzdálenosti se brání útoku strachem se šesti základními kostkami.
2	**SMRT SHŮRY!** Harpyje utvoří hejno a zaútočí na dobrodruha, který na sobě nebo u sebe nese nejvíc kovu. Hoď na útok tolika základními kostkami, kolik je aktuální SÍLA hejna. Útok má 1 zranění (řezná rána). Když zasáhne, harpyje nebohou oběť zvednou a upustí ji z k3+3 metrů.
3	**SPRŠKA KAMENÍ!** Harpyje házejí z výšky kameny a další věci, co jim přijdou pod ruku. Všichni dobrodruzi do KRÁTKÉ vzdálenosti se brání útoku šesti základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána).
4	**VYDLOUBNUTÍ OKA!** Harpyje se zaměří na nebohého dobrodruha a pokusí se mu ostrými paťáty vyškrábat oči. Útok používá osm základních kostek a má zranění 2 (řezná rána). Pokud oběť utrží zranění, automaticky utrpí i kritické zranění „rozseknuté oko“ (výsledek 41–42 na tabulce kritických zranění z řezných ran).
5	**HROMADNÝ ÚTOK!** Harpyje se rozdělí a zaútočí na tolik dobrodruhů do KRÁTKÉ vzdálenosti, kolik je aktuální síla hejna vydělená dvěma (zaohrouhleno nahoru). Každý útok používá šest základních kostek a má zranění 1 (řezná rána).
6	**SMRŠŤ EXKREMENTŮ!** Harpyje roztáhnou ústa a kloaky a vypustí na dobrodruhy sprškou zvratků a exkrementů. Všechny oběti do KRÁTKÉ vzdálenosti se brání útoku šesti základními kostkami, který způsobuje zranění OSOBNOSTI. Útok se dá ODRÁŽET štítem.

KRVESAJ

Krvesajové jsou plynní démoni, kteří se obvykle zjevují jen v noci, kdy se šíří v podobě krvavé mlhy nebo se zhmotňují do podoby dravců. Doposud se neví, jestli je mlha součástí démonů, nebo jde jenom o prostředí, které démoni vytvářejí.

Jakmile oběť vstoupí do mlhy, zhmotní se jeden nebo víc démonů a zaútočí na ni končetinami tak ostrými, že dovedou jedním švihnutím useknout hlavu nebo rozpárat břicho. Zabitou oběť rozsekají démoni na kousky a buď ji sní, nebo ji roznesou po okolí. Není moc těch, kteří útok přežili – tihle šťastlivci





tvrdí, že mlhavé, člověku podobné tvary se jim před očima změnily v dravou zvěř. Není tedy vyloučeno, že démoni umí měnit tvar.

Když záplava démonů ukončila alderlandské války, přikryla Krkavčí země na dlouhé generace krvavá mlha a málokdo se odvážil opustit svou rodnou ves. Někdo považuje krvavou mlhu za vypařenou krev Skuldy, zavražděné bohyně pomsty, jiný ji nazývá „dechem Heminým".

Sama mlha je podle všeho imunní proti útokům, ale v jasném světle se prý rozplývá. Má se za to, že zhmotnění démoni jsou zranitelní měděnými čepelemi.

VLASTNOSTI:
SÍLA 8, OBRATNOST 4

POHYBLIVOST: 1

TŘÍDA ZBROJE: 6

NEHMOTNÁ PODOBA: V podobě mlhy jsou krvesajové imunní proti všem typům fyzického útoku. Jakmile se ale fyzicky zhmotní, dají se zranit měděnými zbraněmi jako obvykle. Všechny jiné typy zbraní jim způsobují poloviční zranění (zaokrouhleno nahoru).

CITLIVOST NA SVĚTLO: Krvesajové nesnášejí silné světlo. Pochodeň nebo lucerna na DÉLKU PAŽE způsobí krvesajovi v každém kole k3 bodů zranění síly.

NESTVŮRNÉ ÚTOKY

K6	ÚTOK
1	**RÁZNÉ SEKNUTÍ!** Krvesaj se rukou ožene po dobrodruhovi. Hoď na útok dvanácti základními kostkami se zraněním 2 (řezná rána).
2	**VÍR ČEPELÍ!** Démon roztáhne ruce do stran a zaútočí na všechny dobrodruhy na DÉLKU PAŽE. Proti každému cíli hoď na útok osmi základními kostkami se zraněním 2 (řezná rána).
3	**DVOJITÉ BODNUTÍ:** Krvesaj se znenadání objeví mezi dvěma dobrodruhy a pokusí se je oba nabodnout na ruce. Proti každému dobrodruhovi hoď na útok deseti základními kostkami se zraněním 2 (bodná rána).
4	**PŘÍŠERNÁ MLHA!** Každého dobrodruha do KRÁTKÉ vzdálenosti obklopí krvavá mlha a zaplaví ho strachem. Proti všem obětem hoď útok strachem s osmi základním kostkami.
5	**PŘETRŽENÍ KRKAVICE!** Krvesaj se vrhne na dobrodruha s nejnižší silou do KRÁTKÉ vzdálenosti a pokusí se mu zakousnout do krku. Hoď na útok deseti základními kostkami se zraněním 2 (řezná rána). Útok poškozuje jak sílu, tak bystrost. Zasažená oběť se navíc musí bránit démonické infekci s nakažlivostí 9.
6	**VYSÁTÍ ŽIVOTA!** Démon popadne jednoho dobrodruha do KRÁTKÉ VZDÁLENOSTI do smrtícího objetí a pokusí se mu pusou a očima vysát život. Hoď útok strachem s dvanácti základními kostkami.



MINOTAUR

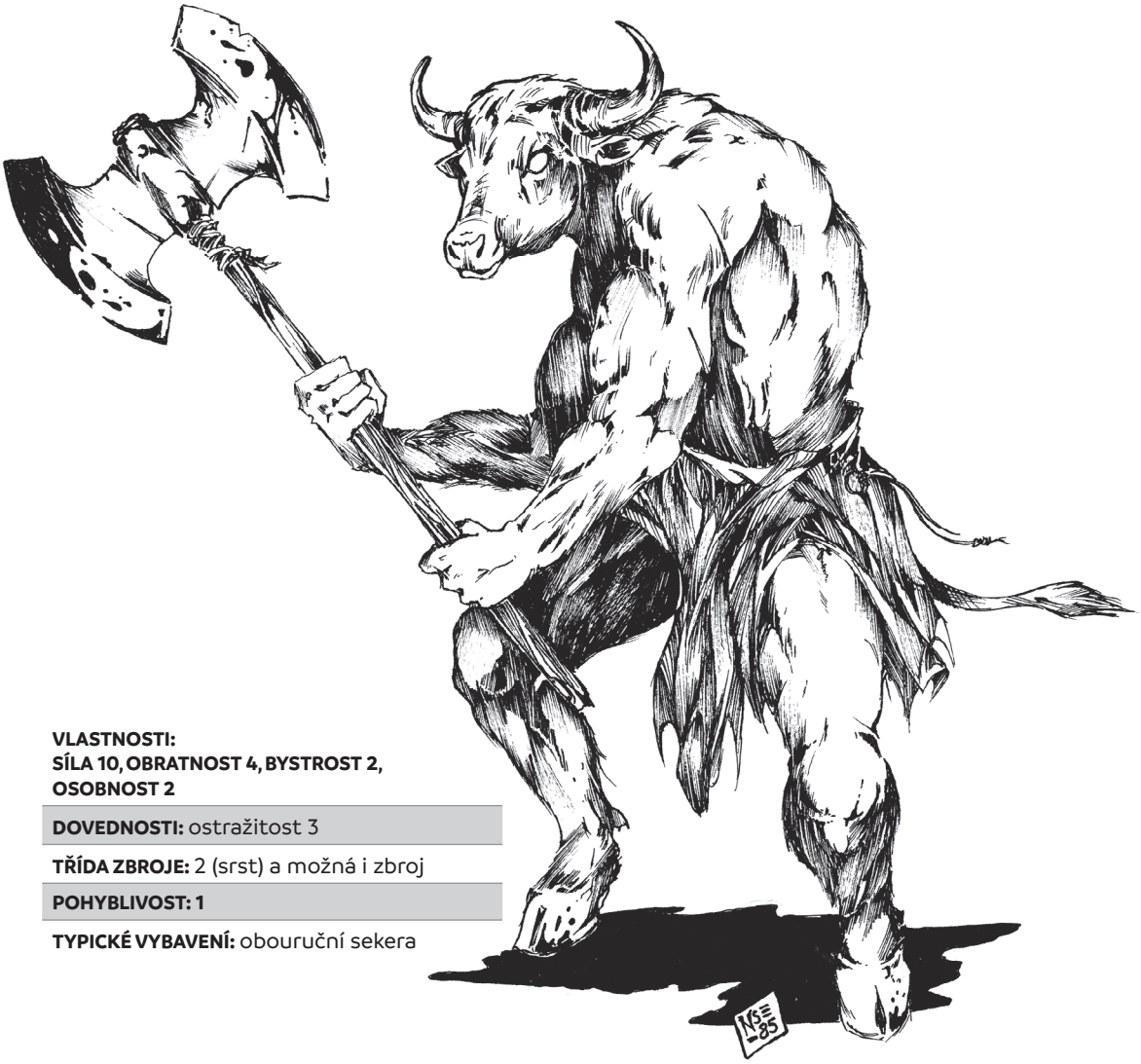
Minotauři jsou zpola inteligentní, krvežízniví a masožraví míšenci lidí a dobytka. Plení sami nebo v menších skupinách, ale občas se nechávají najímat jako strážní nebo jako ranaři v loupeživých tlupách. Když zrovna nepřepadají lidi, můžou trýznit kozy, ovce nebo koně. Zdá se totiž, že je baví trhat zvířata a snažit se jich co nejvíc rozmlátit na kaši. Minotauři jsou silné, houževnaté nestvůry, před kterými je lepší utéct.

Někdo tvrdí, že když byl našeptávač Zygofer ještě mladý poustevník, naučil se svá první nepopsatelná tajemství od démonů a nemrtvých čarodějek. Aby měl ve zpustošených krajích co jíst, přivedl si s sebou krávu na dojení. Zvíře ale podlehlo zlobě a chtíči démonů, které se černokněžník pokoušel ovládnout, zabřezlo a porodilo první minotaury. Noví tvorové byli tak opovážliví a nezkrotní, že stále ještě olepení plodovým obalem uprchli do lesů, kde založili vlastní pokolení.

NESTVŮRNÉ ÚTOKY

K6	ÚTOK
1	**BÝČÍ PĚST!** Dobrodruha plnou silou udeří osrstěná pěst. Hoď na útok osmi základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána).
2	**KOPNUTÍ KOPYTEM!** Minotaur kopne oběť silnýma zadníma nohama. Útok používá devět základních kostek a má zranění 1 (tupá rána). Když uspěje, odhodí dobrodruha do KRÁTKÉ vzdálenosti a povalí ho na zem.
3	**NABODNUTÍ NA ROHY!** Minotaur sklopí hlavu a se zafuněním se rozběhne proti dobrodruhovi, aby ho nabodl na své ostré rohy. Hoď na útok deseti základními kostkami se zraněním 2 (bodná rána).
4	**ROZSEKNUTÍ! NESTVŮRA** se ožene zbraní přes hlavu a s vynaložením veškeré síly dá ránu. Dobrodruh se musí bránit útoku deseti základními kostkami se zraněním podle zbraně. Útok ignoruje 3 body zbroje. Dá se ODRAZIT.
5	**VÍŘIVÝ ÚTOK!** Skučící minotaur opíše zbraní široký oblouk a zasáhne všechny na DÉLKU PAŽE. Proti každé oběti hoď na útok osmi základními kostkami se zraněním podle zbraně.
6	**ZADUPÁNÍ! MINOTAUR** vyskočí vysoko do vzduchu a přistane na dobrodruhovi. Hoď na útok dvanácti základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Když minotaur oběť zasáhne, povalí ji na zem.





VLASTNOSTI:
SÍLA 10, OBRATNOST 4, BYSTROST 2, OSOBNOST 2

DOVEDNOSTI: ostražitost 3

TŘÍDA ZBROJE: 2 (srst) a možná i zbroj

POHYBLIVOST: 1

TYPICKÉ VYBAVENÍ: obouruční sekera

OBŘÍ OLIHEŇ

Obří olihně v Zapovězených zemích většinou žijí v jeskyních a dá se na ně narazit v podzemních vodách. Mají značně tvárná těla, zejména v larválním stádiu, takže se dlouhá léta dokážou protahovat tenkými puklinami, dokud nenajdou vhodné místo, kde můžou dorůst do dospělé podoby. Na vytipovaném místě začnou pojídat veškerou kořist, kterou najdou, ale podobně jako rostliny můžou svými přísavkami čerpat živiny i z půdy a skály.

Dospělí jedinci vylučují feromony, které přitahují jiné olihně cestující puklinami, což vede k tomu, že dobrodruhové můžou ve vlhkých jeskynních systémech narazit na celé kolonie. Občas olihně vyrážejí na lov a pro horníky můžou být velmi nebezpečné, protože umí měnit barvu. Trpělivě se přitisknou ke kameni a předstírají, že jsou jen další skalní výčnělek.

Dospělé olihně můžou vypustit černou mlhu, která zahalí celé jejich okolí. Samy se





v ní ovšem orientují díky infračervenému vidění. Kůže zvířete je tvrdá a neprůrazná a za nejlepší způsob obrany se považují tupé rány do jeho hlavy.

VLASTNOSTI:
SÍLA 14, OBRATNOST 4

POHYBLIVOST: 1

TŘÍDA ZBROJE: 4

CITLIVÁ HLAVA: TUPÉ zbraně při zásahu do hlavy ignorují zbroj. Útok na hlavu se počítá jako obtížná (–2) akce.

CHAPADLA: Obří oliheň má k6+3 chapadel a v každém kole zaútočí až k3 chapadly. Počítá se to jako jedna dlouhá akce. Každé chapadlo provede jeden útok z tabulky nestvůrných útoků. Za každé utržené 3 body zranění ztrácí oliheň jedno chapadlo.

NESTVŮRNÉ ÚTOKY

K6	ÚTOK
1	**SLIZKÉ CHAPADLO!** Jednoho dobrodruha do KRÁTKÉ vzdálenosti popadne slizké chapadlo. Hoď na útok sedmi základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Když útok uspěje, je dobrodruh CHYCENÝ.
2	**ÚTOK UTOPENÍM!** Chapadlo popadne dobrodruha do KRÁTKÉ vzdálenosti a pokusí se ho stáhnout pod vodu. Hoď na útok šesti základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Když útok uspěje, je dobrodruh CHYCENÝ a nestvůra ho stáhne pod vodu. Pravidla topení najdeš na straně 54.
3	**CHAPADLOVITÉ OBJETÍ!** Nestvůra se pokusí z jednoho dobrodruha do KRÁTKÉ vzdálenosti vymáčknout život. Hoď na útok osmi základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Když útok uspěje, je dobrodruh CHYCENÝ a v každém dalším kole ho zasáhne stejný útok, dokud se dobrodruh nevyprostí.
4	**ŠVIHNUTÍ CHAPADLEM!** Po jednom dobrodruhovi do KRÁTKÉ vzdálenosti švihne silné chapadlo. Hoď na útok devíti základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Když útok uspěje, odhodí dobrodruha k zemi.
5	**SPOLKNUTÍ! OBŘÍ** oliheň se pokusí spolknout dobrodruha do KRÁTKÉ vzdálenosti. Oběť se brání útoku osmi základními kostkami se zraněním 2 (řezná rána). Když útok zasáhne, oliheň oběť spolkne a ta utrpí další 1 bod zranění za každé kolo strávené uvnitř nestvůry. Dobrodruh může na nestvůru zaútočit zevnitř, kde ji nechrání žádná zbroj. Dobrodruha je možné vysvobodit jedině zabitím obří olihně.
6	**ČERNÁ MLHA!** Nestvůra do vody kolem sebe vypustí uhlově černý inkoust. Všichni dobrodruzi do KRÁTKÉ vzdálenosti se berou, jako by byli v naprosté tmě (strana 53). Účinek trvá k6 kol.

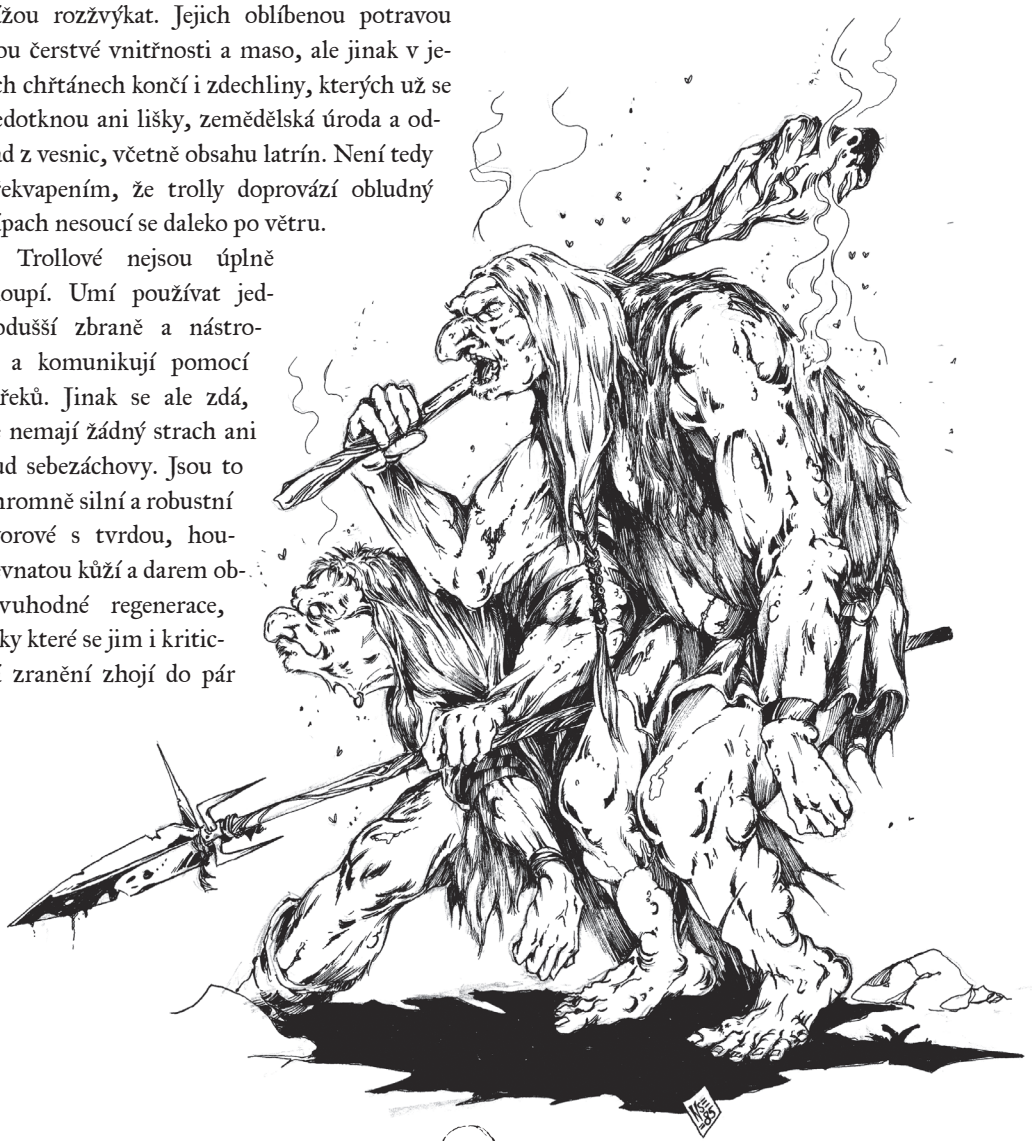
TROLL

Ví se, že trollové se rodí pod zemí, ale když vyrostou, většinou začnou podnikat výpravy na povrch. Částečně je to kvůli nedostatku místa, ale hlavně proto, že jsou dost nenažraní.

Trollové sežerou prakticky cokoli, co dokážou rozžvýkat. Jejich oblíbenou potravou jsou čerstvé vnitřnosti a maso, ale jinak v jejich chřtánech končí i zdechliny, kterých už se nedotknou ani lišky, zemědělská úroda a odpad z vesnic, včetně obsahu latrín. Není tedy překvapením, že trolly doprovází obludný zápach nesoucí se daleko po větru.

Trollové nejsou úplně hloupí. Umí používat jednodušší zbraně a nástroje a komunikují pomocí skřeků. Jinak se ale zdá, že nemají žádný strach ani pud sebezáchovy. Jsou to ohromně silní a robustní tvorové s tvrdou, houževnatou kůží a darem obdivuhodné regenerace, díky které se jim i kritická zranění zhojí do pár minut. Jsou ale citliví na světlo a vyhýbají se přímému slunci.

Někteří trollové se cpou, až jsou tak velcí a kulatí, že víc než živou bytost připomínají kutálející se balvan. Říká se, že trpaslíci z trollích





výkalů a tkání, které za sebou zanechávají, extrahují vzácné minerály a někdy trolly dokonce chovají jako dobytek. Zlí jazykové tvrdí, že trpaslíci někdy pomocí hudby lákají trollí balvany k lidským osadám, protože ty skutečně vzácné kovy se utvoří jenom v případě, že troll pojí lidské maso.

VLASTNOSTI:
SÍLA 12–16, OBRATNOST 2

DOVEDNOSTI: ostražitost 4

TŘÍDA ZBROJE: 4 (kůže)

POHYBLIVOST: 1

REGENERACE: Troll si v každém kole obnoví 1 ztracený bod síly.

PUCH: Kvůli trollové příšernému puchu utrpí všichni nepřátelé na vzdálenost DÉLKY PAŽE v každém kole 1 bod zranění obratnosti.

SLUNEČNÍ SVIT: V každé kole stráveném na přímém slunci utrpí troll 1 bod zranění.

NESTVŮRNÉ ÚTOKY

K6	ÚTOK
1	**DRÁSAVÝ ÚTOK!** Troll potrhá dobrodruha svými drápy. Hoď na útok devíti základními kostkami se zraněním 1 (řezná rána). Když útok zasáhne, oběť se musí bránit i chorobě s nakažlivostí 6.
2	**PŘÍŠERNÉ KOUSNUTÍ!** Troll otevře obludně páchnoucí tlamu a dobrodruha kousne. Hoď na útok osmi základními kostkami se zraněním 2 (tupá rána). Dobrodruh je CHYCENÝ a uvízlý v trollí tlamě.
3	**TROLLÍ VRH!** Troll zdvihne dobrodruha vysoko do vzduchu a mrští s ním jako s hadrovou panenkou. Hoď na útok dvanácti základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Když útok uspěje, dobrodruh dopadne na zem ve STŘEDNÍ vzdálenosti od trolla.
4	**ROZMÁCHLÝ ÚTOK!** Troll se dlouhýma, sukovitýma rukama ožene po všech dobrodruzích na DÉLKU PAŽE. Proti každé oběti hoď na útok osmi základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána).
5	**POŘÁDNÁ PLÁCANÁ!** Troll popadne nejbližšího dobrodruha a mrskne s ním proti jinému dobrodruhovi. Mrštěná oběť se brání útoku deseti základními kostkami se zraněním 1 (tupá rána). Když útok zasáhne, je jiný dobrodruh do KRÁTKÉ vzdálenosti zasažen útokem se stejnou silou. Všechny zasažené oběti spadnou na zem.
6	**PÁCHNOUCÍ DECH!** Troll si hromově odkašle a vyzvrací dobrodruhům do tváře mračno žluči a páchnoucích hnilobných plynů. Všichni dobrodruhové do KRÁTKÉ vzdálenosti se brání útoku sedmi základními kostkami, který způsobuje zranění osobnosti.

ZÁHROBNÍ RYTÍŘ

Záhrobní rytíř je mimořádně mocný nemrtvý, který si uchoval samostatnou vůli a vlastní já. Záhrobním rytířem se můžou stát muži i ženy. Pokud dotyčný ovládal za života magii, tyto schopnosti mu zůstanou, ale veškerá léčivá nebo život podporující kouzla budou





překroucena. Čarujícím záhrobním rytířům se říkává „kostějové“. Záhrobní rytíři zpravidla velí nemrtvým vojskům, protože umí automaticky rozkazovat nižším nemrtvým.

Šeptá se o tom, že záhrobní rytíři potřebují jednou za čas pozřít určité části člověka – srdce, játra, mozek nebo jiné orgány – aby si udrželi sílu. Podle některých učenců se dají oslabit tím, že oběť předem napustíte jedovatými solemi.

VLASTNOSTI:
SÍLA 12, OBRATNOST 3, BYSTROST 3, OSOBNOST 2

DOVEDNOSTI: ostražitost 2

TŘÍDA ZBROJE: Žádná, jen zbroj, kterou má na sobě. Jen poloviční zranění z fyzických útoků (zaokrouhleno nahoru).

TYPICKÉ VYBAVENÍ: Dlouhý meč, kroužková košile

NESTVŮRNÉ ÚTOKY

K6	ÚTOK
1	**MOCNÁ RÁNA!** Záhrobní rytíř se s hrobovým tichem rozmáchne a mocně se po dobrodruhovi ožene zbraní. Proveď útok dvanácti základními kostkami se zraněním podle zbraně. Když útok způsobí zranění, odhodí dobrodruha na KRÁTKOU vzdálenost a povalí ho na zem. Útok se dá ODRAZIT.
2	**NESVATÝ ŘEV!** Rozkládající se lebka záhrobního rytíře se zkroutí a z mrtvého hrdla se vydere nepřirozené kvílení. Všichni do KRÁTKÉ vzdálenosti se musí bránit útoku strachem s osmi základními kostkami.
3	**RUKA NEBOŽTÍKA!** Záhrobní rytíř vztyčí ruku a udělá gesto, které zvedne jednoho dobrodruha do KRÁTKÉ vzdálenosti ze země a odhodí ho na STŘEDNÍ vzdálenost. Proveď útok osmi základními kostkami se zraněním 2 (tupá rána).
4	**VÍŘIVÝ ÚTOK!** Nestvůra se začne ohánět zbraní a zaútočí na všechny dobrodruhy na DÉLKU PAŽE osmi základními kostkami se zraněním podle zbraně. Útok se dá ODRAZIT.
5	**OCHROMUJÍCÍ CHLAD!** Nešťastný dobrodruh se očima střetne přímo s hrůzostrašným pohledem záhrobního rytíře a z hrdla nestvůry vyjde sípavý zvuk. Útok funguje jako ochromující jed s účinností 8 (vysvětleno v plné hře *Zapovězené země*).
6	**MRTVOLNÉ VIDINY!** Záhrobní rytíř padne na kolena a udělá gesto směrem k zemi. V příštím okamžiku se otevře dočasná brána do království smrti a na zvoleného dobrodruha do KRÁTKÉ vzdálenosti zaútočí zástup kvílejících přízraků, kteří drásají nešťastníkovu duši a trýzněnými hlasy volají jeho jméno. Oběť se brání útoku strachem s dvanácti základními kostkami.



ZVÍŘATA

ZVÍŘE	SÍLA	OBRATNOST	DOVEDNOSTI	POHYBLIVOST	ZBRAŇ	ZRANĚNÍ	TYP
Medvěd	6	2	Boj zblízka 3, ostražitost 3	1	Tlapa	2	řezné
Vlk	4	4	Boj zblízka 3, mrštnost 3, ostražitost 5	2	Kousnutí	1	řezné
Liška	2	4	Boj zblízka 2, mrštnost 2, ostražitost 4	1	Kousnutí	1	řezné
Jelen	3	4	Mrštnost 4, ostražitost 4	2	Parohy	1	tupé
Divočák	4	2	Boj zblízka 3, ostražitost 3	1	Kly	1	tupé
Jezdecký kůň	5	4	Mrštnost 2, ostražitost 3	2	Kopnutí	1	tupé
Válečný kůň	6	5	Boj zblízka 2, mrštnost 3, ostražitost 3	2	Kopnutí	1	tupé
Osel	3	3	Mrštnost 2, ostražitost 3, výdrž 2	2	Kopnutí	1	tupé
Válečný ohař Kanidů	5	3	Boj zblízka 3, mrštnost 2, ostražitost 3	2	Kousnutí	1	řezné
Krokodýl	4	2	Boj zblízka 3, ostražitost 3	1	Kousnutí	2	řezné





HEJNA

Hejno zvířat (v tabulce dole) se bere jako jeden tvor s hodnotou síly, která reprezentuje celé hejno. Jediný útok proti hejnu nemůže nikdy způsobit víc než 1 bod zranění.

ZVÍŘE	SÍLA	OBRATNOST	DOVEDNOSTI	POHYBLIVOST	ZBRAŇ	ZRANĚNÍ	TYP
Pes	3	3	Boj zblízka 1, ostražitost 5	2	Kousnutí	1	řezné
Kočka	1	5	Mrštnost 4, ostražitost 5	1	Paťáty	1	řezné
Krysy (hejno)	4	3	Mrštnost 3, ostražitost 4	1	Kousnutí	1	řezné
Netopýři (hejno)	5	3	Mrštnost 3, ostražitost 5	2	Kousnutí	1	řezné
Krkavec	1	3	Mrštnost 3, ostražitost 4	2	Zoban	1	řezné
Orel	3	5	Boj zblízka 3, mrštnost 3, ostražitost 5	3	Paťáty	1	řezné
Had	1	3	Boj zblízka 3, ostražitost 4	1	Kousnutí	Smrtelný jed, účinnost 4	–
Štír/ pavouk	1	3	Boj zblízka 2, mrštnost 3, ostražitost 3	1	Ocas	Ochromující jed, účinnost 6	–



KRITICKÁ ZRANĚNÍ – ŘEZNÉ RÁNY

K66	ZRANĚNÍ	SMRTELNÉ	ČASOVÝ LIMIT	ÚČINKY BĚHEM UZDRAVOVÁNÍ	DOBA (DNY) UZDRAVENÍ
11–12	Krvácející čelo	Ne	–	Žádné	–
13–14	Useknutý nos	Ne	–	–1 na MANIPULACI.	k6
15–16	Useknutý prst	Ne	–	Nemůžeš používat obouruční zbraně.	k6
21–22	Useknutý prst na noze	Ne	–	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	2k6
23–24	Krvácející stehno	Ne	–	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	k6
25–26	Rozseknutá pusa	Ne	–	-2 na MANIPULACI.	k6
31–32	Přeseknutá šlacha	Ne	–	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	2k6
33–34	Zraněné rameno	Ne	–	Nemůžeš používat obouruční zbraně.	2k6
35–36	Useknuté ucho	Ne	–	–1 na OSTRAŽITOST.	k6
41–42	Rozseknuté oko	Ne	–	–2 na STŘELBU a OSTRAŽITOST.	2k6
43–44	Probodnutá plíce	Ano	k6 dní	–2 na VÝDRŽ a MRŠTNOST	k6
45–46	Useknuté chodidlo	Ano	k6 dní	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	Trvalé
51–52	Krvácející břicho	Ano	k6 hodin	1 bod zranění při hodech na SVALY, MRŠTNOST a BOJ ZBLÍZKA.	k6
53–54	Roztržená střeva	Ano	k6 hodin	Choroba s nakažlivostí 6.	2k6
55–56	Useknutá ruka	Ano, –1	k6 hodin	Nemůžeš používat obouruční zbraně.	Trvalé
61–62	Useknutá noha	Ano, –1	k6 hodin	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	Trvalé
63–64	Rozseknuté hrdlo	Ano, –1	k6 kol	–2 na VÝDRŽ.	k6
65	Rozseknutá lebka	Ano	–	Okamžitě umíráš.	–
66	Useknutá hlava	Ano	–	Hlava opouští tělo	–



KRITICKÁ ZRANĚNÍ – TUPÉ RÁNY

K66	ZRANĚNÍ	SMRTELNÉ	ČASOVÝ LIMIT	ÚČINKY BĚHEM UZDRAVOVÁNÍ	DOBA (DNY) UZDRAVENÍ
11–12	Omráčený	Ne	–	Žádná	–
13–14	Vyražený dech	Ne	–	Žádná	–
15–16	Otřes mozku	Ne	–	-2 na OSTRAŽITOST.	k6
21–22	Zlomený nos	Ne	–	–1 na MANIPULACI.	k6
23–24	Zlomené prsty	Ne	–	Nemůžeš používat obouruční zbraně.	k6
25–26	Zlomené prsty na nohou	Ne	–	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	k6
31–33	Vyražené zuby	Ne	–	–1 na MANIPULACI.	k6
34–36	Rána do rozkroku	Ne	–	Utrpíš 1 bod zranění při každém hodu na MRŠTNOST nebo BOJ ZBLÍZKA.	k6
41–43	Zlomená žebra	Ne	–	–2 na MRŠTNOST a BOJ ZBLÍZKA.	2k6
44–45	Zlomená ruka	Ne	–	Nemůžeš používat obouruční zbraně.	2k6
46–51	Zlomená noha	Ne	–	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	2k6
52–53	Podlité oko	Ne	–	–2 na STŘELBU a OSTRAŽITOST.	2k6
54–55	Rozdrcené chodidlo	Ano	k6 dní	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	3k6
56–61	Rozdrcený loket	Ano	k6 dní	Nemůžeš používat obouruční zbraně.	Trvalé
62–63	Rozdrcené koleno	Ano	k6 dní	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	Trvalé
64	Přeražený vaz	Ne	–	Ochromení od krku dolů. Pokud tě včas někdo NEVYLÉČÍ, je účinek trvalý.	3k6
65–66	Rozdrcená lebka	Ano	–	Zde tvá dobrodružství končí.	–



KRITICKÁ ZRANĚNÍ – BODNÉ RÁNY

K66	ZRANĚNÍ	SMRTELNÉ	ČASOVÝ LIMIT	ÚČINKY BĚHEM UZDRAVOVÁNÍ	DOBA (DNY) UZDRAVENÍ
11–13	Propíchnuté ucho	Ne	–	Žádná	–
14–16	Probodnuté chodidlo			BĚH je pro tebe dlouhá akce.	k6
21–23	Probodnutá dlaň	Ne	–	Nemůžeš používat obouruční zbraně.	k6
24–26	Propíchnutá tvář	Ne	–	–1 na MANIPULACI.	k6
31–33	Probodnuté stehno	Ne	–	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	2k6
34	Přetržená šlacha	Ne	–	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	3k6
35–41	Probodnuté rameno	Ne	–	Nemůžeš používat obouruční zbraně.	2k6
42–43	Píchnutí do oka	Ne	–	–2 na STŘELBU a OSTRAŽITOST	2k6
44–45	Probodnuté břicho	Ne	–	1 bod zranění při hodech na MRŠTNOST nebo BOJ ZBLÍZKA.	2k6
46–51	Probodnutá plíce	Ano	k6 dní	–2 na VÝDRŽ a MRŠTNOST.	k6
52–54	Krvácející břicho	Ano	k6 hodin	1 bod zranění při každém hodu na SVALY, MRŠTNOST a BOJ ZBLÍZKA.	k6
55–56	Roztržená střeva	Ano	k6 hodin	Choroba s nakažlivostí 6.	2k6
61	Přeseknutá tepna v ruce	Ano, –1	k6 minut	Nemůžeš používat obouruční zbraně.	k6
62	Přeseknutá tepna v noze	Ano, –1	k6 minut	BĚH je pro tebe dlouhá akce.	k6
63	Probodnutý krk	Ano, –1	k6 kol	–2 na VÝDRŽ	2k6
64	Proťatá lebka	Ano	–	Okamžitě umíráš.	–
65–66	Probodnuté srdce	Ano	–	Tvé srdce vydalo poslední úder.	–



KRITICKÁ ZRANĚNÍ – OSTATNÍ

K66	ZRANĚNÍ	SMRTELNÉ	ČASOVÝ LIMIT	ÚČINKY BĚHEM UZDRAVOVÁNÍ	DOBA (DNY) UZDRAVENÍ
–	Netypické zranění	Ano	k6 dní	V bezvědomí, dokud neumřeš nebo tě někdo NEVYLÉČÍ.	–
–	Zranění při zkoušení štěstí	Ne	–	Žádné	–

KRITICKÁ ZRANĚNÍ – HRŮZA

K66	PROJEV	ÚČINKY BĚHEM UZDRAVOVÁNÍ	DOBA (DNY) UZDRAVENÍ
11–16	Chvění	Postih –1 na všechny hody na obratnost	k6
21	Bílé vlasy	Žádné	Trvalé
22–24	Nervozita	Postih –1 na všechny hody na bystrost	k6
25–31	Rozmrzelý	Postih –1 na všechny hody na osobnost	k6
32–35	Noční můry	Za každý čtvrtden strávený SPÁNKEM si hoď na EMPATII. Neúspěch znamená, že se SPÁNEK nepočítá.	k6
36–41	Ponocování	Dokážeš SPÁT jenom v částech dne, kdy je světlo.	2k6
42–43	Fóbie	Máš hrůzu z něčeho souvisejícího s tím, co tě vyřadilo. Vypravěč rozhodne, o co jde. Kdykoli se k předmětu své fóbie přiblížíš na KRÁTKOU vzdálenost, utrpíš 1 bod zranění bystrosti.	2k6
44–45	Opilecký	Každý den musíš pít víno nebo medovinu, jinak utrpíš 1 bod zranění v obratnosti.	3k6
46–51	Klaustrofobie	Za každou směnu (15 minut) ve stísněných prostorách utrpíš 1 bod zranění bystrosti.	2k6
52	Chorobné lhaní	Chtě nechtě, musíš pořád lhát. O všem. Snaž se účinek poctivě zahrát.	2k6
53–54	Stihomam	Máš jistotu, že po tobě někdo jde! Snaž se účinek poctivě zahrát.	2k6



KRITICKÁ ZRANĚNÍ – HRŮZA

K66	PROJEV	ÚČINKY BĚHEM UZDRAVOVÁNÍ	DOBA (DNY) UZDRAVENÍ
55	Bludy	Pojmeš neoblomné přesvědčení, že nějaká naprostá hloupost je pravdivá, například že tvorové určitého rodu neexistují.	3k6
56	Halucinace	Každý čtvrtden si hoď na EMPATII. Když neuspěješ, dostaneš přesvědčivé halucinace. Podrobnosti určí Vypravěč.	3k6
61–62	Pozměněná osobnost	Výrazně se ti změní povaha. Spolu s Vypravěčem vymyslete jak. Snaž se účinek poctivě zahrát.	Trvalé
63	Ztráta paměti	Přijdeš o všechny vzpomínky a nepamatuješ si, kdo jsi ani kdo jsou ostatní dobrodruzi. Snaž se účinek poctivě zahrát.	k6
64–65	Katatonie	Netečně zíráš do prázdna a nereaguješ na žádné podněty.	k6
66	Infarkt	Zastaví se ti srdce a strachy zemřeš.	–



HRÁČSKÉ POSTAVY

Sešla se rozmanitá skupina dobrodruhů, aby se společně postavili nebezpečenstvím Krkavčích zemí, odhalili jejich tajemství a nalezli ztracené poklady. Jejich rozmanitost jim dává sílu, ale pokud se chtějí skutečně zapsat mezi legendy Zapovězených zemí, budou se muset naučit zohledňovat i své slabiny.

Na následujících stránkách jsou uvedené čtyři předpřipravené postavy určené pro tento rychlý start. Na konci kapitoly jsou přiložené jejich vyplněné deníky. Jen spotřební předměty a zlaťáky vyplněné nejsou, protože ty se budou během hry měnit.



DÍTĚ NOCI



- JMÉNO: Gormar/Hilga
- ROD: skřet
- POVOLÁNÍ: druid
- STÁŘÍ: starý (62)

PÝCHA

Vycítíš nadpřirozené jevy dřív než kdokoli jiný.

TEMNÉ TAJEMSTVÍ

Zahrávání si s čarodějnými silami k tobě za ta léta přilákalo už řadu démonů a nestvůr. Většinou to odnesou ostatní z tvého okolí.

Patříš k dětem noci ze severních končin Zubatých lesů. Jako vyhnaní bratránkové veselých půlčíků chráníte jejich nevděčné kůže před hrůzami noci a lesními tvory. Snaha bránit ostatní tě zavedla ke studiu mystické lesní magie. Po rozplynutí krvavé mlhy ale zjišťuješ, že tvoje touha po poznávání nových lesů a objevování dalekých krajů je silnější než nutkání ochraňovat vzdálené příbuzné. Spolu se svým dávným společníkem, zjizveným a černým divočákem jménem Drokk, se tak vydáváš na cestu po Krkavčích zemích s novým kmenem neochočených a povětšinou i naivních dobrodruhů.

VLASTNOSTI

Síla:	2
Obratnost:	3
Bystrost:	5
Osobnost:	3

DOVEDNOSTI

Plížení (OBRATNOST)	1
Střelba (OBRATNOST)	1
Ostražitost (BYSTROST)	1
Přežití (BYSTROST)	3
Empatie (BYSTROST)	3
Léčení (OSOBNOST)	3



TALENTY

- NENÁPADNÝ: (rodový talent) Po hodu na PLÍŽENÍ můžeš utrácet body vůle. Každý se počítá jako další ⚔.
- CESTA LÉČITELE [2]: Jsi zajedno s nezkrocenou přírodou a pravidelně obětuješ prvnímu bohovi, Chodci v tmách. Z temné země umíš přivolat síly, které opravují zlomené a zapuzují nepřirozené. Utrácením bodů vůle můžeš sesílat následující kouzla. Počtu utracených bodů vůle se říká „síla kouzla“. Magie je podrobněji vysvětlená v plné hře *Zapovězené země*.
  - OČIŠTĚNÍ DUCHA: Dotkneš se jiného tvora a okamžitě mu uzdravíš tolik bodů bystrosti nebo osobnosti, kolik je síla kouzla. Nemůžeš léčit sebe.
  - PŘIKLÁDÁNÍ RUKOU: Dotkneš se jiného tvora a okamžitě mu uzdravíš tolik bodů síly nebo obratnosti kolik je síla kouzla. Nemůžeš léčit sebe.
  - PŘÍRODNÍ LÉČBA: Dotkneš se jiného tvora nebo sebe a okamžitě vyléčíš nemoc nebo zrušíš účinky jedu. Síla kouzla musí být stejná nebo vyšší než účinnost nemoci/jedu vydělená třemi.
  - ZAPUZENÍ DÉMONA: Na KRÁTKOU vzdálenost můžeš vzýváním svého boha zapuzovat démony. Kouzlo způsobuje tolik zranění síly, kolik je síla kouzla.
  - ZACELENÍ RAN: Dotkneš se jiného tvora a uzdravíš mu kritické zranění. Smrtící zranění vyžaduje sílu kouzla 2.
  - KOSENÍ NEMRTVÝCH: Nemrtvému do KRÁTKÉ vzdálenosti způsobíš tolik zranění síly, kolik je síla kouzla.
- BOJOVNÍK V SEDLE [2]: Odmalička vyrůstáš po boku Drokka, černého kance, který má do klů vyřezávané spletité vzory Chodce v tmách. Z jeho hřbetu dovedeš obratně útočit jednoruční zbraní i střílet z praku. K útokům z Drokkova hřbetu máš bonus +1.
  - JMÉNO: Divočák Drokk
  - SÍLA: 4
  - OBRATNOST: 2
  - DOVEDNOSTI: boj zblízka 3, ostražitost 3
  - POHYBLIVOST: 1
  - ZBROJ: 1 (štětiny a zjizvená srst)
  - ZBRAŇ: kly, zranění 2 (tupé)

VYBAVENÍ

- Nůž s dlouhou čepelí (jednoruční, bonus +1, zranění 1, LEHKÁ a BODNÁ)
- Prah (jednoruční, bonus +1, zranění 1, STŘEDNÍ dostřel, LEHKÝ předmět)
- Ochromující jed (1 dávka, DROBNÝ předmět)
- Starý dalekohled (bonus vybavení +2 k OSTRAŽITOSTI)
- 1 stříbrňák

ZDROJE

- Jídlo k8
- Voda k8
- Nekonečná zásoba kamenů do praku

VZTAHY

- ALDERŠTAJN: Důvěryhodný zarputilý trpaslík. Sice trochu přitroublý, ale má srdce na správném místě.
- KRKAVCŮV SPÁR: Tohle mládě má zkroušenou minulost a neposednou mysl. Musí se naučit ctnost smíření.
- BĚŽEC V TRAVINÁCH: Lidská stránka našeho stopaře je silná a dospělá, ale obávám se, že elfská krev bude nevypočítavá.

ALDERŠTAJN



- JMÉNO: Harman/Skondi
- ROD: trpaslík
- POVOLÁNÍ: bojovník
- STÁŘÍ: starý (87)

PÝCHA

Své společníky nikdy nezradíš.

TEMNÉ TAJEMSTVÍ

Jednou jsi prodal(a) Krkavčí sestru Rezavým bratřím a sesterstvo tě za to proklelo.

Pocházíš ze samého srdce Krkavčích zemí, z hor západně od Hávu. Tvůj kmen se tak octl uprostřed mezi agresivní expanzí Alderlanďanů, zarputilými nároky Alderlanďanů na podhorskou planinu Moldena a běsnícími hordami orků, což z vás za časů krvavé mlhy udělalo pevnou skálu zdejších krajů a chladnokrevné diplomaty. Teď když mlha pominula, vaši stařešinové rozhodli, že už nebudou hledět na potíže ostatních a místo toho se zaměří na budování ve jménu velkého stavitele, vašeho boha a ochránce Kolose. Ty s touhle změnou přístupu nesouhlasíš. Obyvatelé povrchu jsou pořád příliš horkokrevní a potřebují někoho, kdo bude Krkavčí země střežit a udržovat v nich mír. Ten někdo jsi ty.

VLASTNOSTI

Síla:	6
Obratnost:	3
Bystrost:	2
Osobnost:	2

DOVEDNOSTI

Svaly (SÍLA)	1
Výdrž (SÍLA)	1
Boj zblízka (SÍLA)	3
Řemesla (SÍLA)	2
Mrštnost (OBRATNOST)	3
Příběhy (BYSTROST)	1
Přežití (BYSTROST)	1



TALENTY

- HLAVA ŽULOVÁ: (rodový talent) Tvoje paličatost je legendární. Trpaslíky ukul prastarý bůh Kolos, který vašemu rodu přikázal rozšiřovat Zemi, dokud nedosáhne až k nebesům a slunci. Můžeš zkoušet štěstí i opakovaně. Za každé další přehození kostek zaplatíš jeden bod vůle.
- CESTA ŠTÍTU [1]: Jsi hora, která stojí mezi tvými přáteli a nepřáteli, nezlomná a odhodlaná bránit je plnou mocí Kolose. Když někdo útočí na tvého společníka do KRÁTKÉ vzdálenosti od tebe, můžeš utratit bod vůle a pokusit se útok ODRAZIT. Bere se to jako jedna z tvých akcí.
- OBRÁNCE [2]: Štít je tvojí přirozenou součástí a skrze něj získáváš sílu postavit se každému nepříteli. V každém kole boje můžeš zahrát jedno ODRAŽENÍ navíc. Ke všem hodům na ODRAŽENÍ máš bonus +1.
- KUCHAŘ [1]: Staráš se o ostatní. Po dni plném útrap je to nádherná vůně a lahodná chuť tvého jídla, co družinu svede k táborovému ohni. Když máš oheň, můžeš během jednoho čtvrtdne změnit až k6 jednotek PLODIN, MASA nebo RYB na zdroj JÍDLO. Při používání polní kuchyně se počet jednotek zvedá na 2k6. Jedna jednotka jídla zvýší kostku zdroje JÍDLO o jeden stupeň (k6, k8, k10, k12).

VYBAVENÍ

- Válečná sekera (jednoruční, bonus +2, zranění 2, TĚŽKÁ zbraň, SEČNÁ a ZAHNUTÁ – způsobuje ŘEZNÉ rány a dá se jí POVALIT nepřítel na zem)
- Velký dřevěný štít (jednoruční, bonus vybavení +2, ODRÁŽECÍ – dá se jím povalit nepřítel k zemi)
- Pokovaná kožená zbroj (třída zbroje 3)
- Polní kuchyně (TĚŽKÝ předmět, slouží k vaření)
- Malý měděný amulet boha Kolose (DROBNÝ předmět)
- 1 stříbrňák, 6 měďáků

ZDROJE

- Jídlo k8
- Voda k6

VZTAHY

- DÍTĚ NOCI: Starý věk obrousil vrtkavou a zlomyslnou náturu nočního rodu. Obávám se ale, že kvůli tomuto dotěrnému skřetovi se kolem nás stahují temné síly.
- KRKAVCŮV SPÁR: Tahle Ailanďanka mi dělá starosti. Má žízeň po krvi, která se nedá uhasit pouhou smrtí našich nepřátel.
- BĚŽEC V TRAVINÁCH: Náš půlelfský lovec si rozumí s přírodou a vystupuje s klidem a veselím, které se mi zamlouvají bez ohledu na to, jakých hříchů se jeho rozčarovaní rodiče dopustili.

KRKAVCŮV SPÁR



- JMÉNO: Vorvald/Nindia
- ROD: člověk
- POVOLÁNÍ: zloděj
- STÁŘÍ: dospělý (29)

PÝCHA

Nikdo tě nechytí.

TEMNÉ TAJEMSTVÍ

Tvůj první pokus zabít Rezavého bratra byl nemotorný. Teď vědí, že jim jdeš po krku, což ohrožuje všechny kolem tebe.

Pocházíš z Kapradína, neveliké vesnice ležící u soutoku velkých řek Moldeny a Elji. Jde o prosperující obec Ailanďanů, kterou opatrovala skupina Krkavčích sester. Tvoje dětské modlitby a prosby velkému Krkavci, aby zachránil tvou matku před krvavou mohou, byly vyslyšeny a od té doby Krkavec zahrnoval tvoji rodinu zdravím a radostí. S požehnáním Sester jste obhospodařovávali zemi a v řece jste lovili hojné ryby. Dokud nepřišli oni. Po rozplynutí krvavé mlhy k vám vtrhli Rezaví bratří. Stačila jedna podmračená noc a řeka se zbarvila do ruda krví Krkavčích sester. Jako jediná vzpomínka na ně ti zbývá jen plášť z peří a taky spalující touha zkropit zemi krví Rzových následovníků.

VLASTNOSTI

Síla:	3
Obratnost:	4
Bystrost:	3
Osobnost:	4

DOVEDNOSTI

Boj zblízka (SÍLA)	3
Plížení (OBRATNOST)	3
Mrštnost (OBRATNOST)	1
Manipulace (OSOBNOST)	2
Léčení (OSOBNOST)	1



TALENTY

- PŘIZPŮSOBIVÝ: (rodový talent) Jako člověk se můžeš chlubit vynalézavostí a snadno se přizpůsobuješ novým podmínkám, což je jeden z důvodů, proč se tvůj rod po Krkavčích zemích tolik rozšířil. Za utracení bodu vůle můžeš použít jinou dovednost, než která je potřeba. Musíš ale popsat, jak akci s její pomocí provádíš.
- CESTA ZABIJÁKA [1]: Tvoje dětství proběhlo pod ochrannými křídly Krkavčích sester. Bůh je – a s nimi celou vaši vesnici – ovšem nedokázal ochránit. Teprve v jejich krvi se ti zjevilo tvoje pravé poslání. Není čas na hrdinství, záleží jen na výsledku. Když uspěješ v ÚTOKU ZE ZÁLOHY, můžeš utrácením bodů vůle zvýšit zranění. Za každý bod vůle způsobíš jeden bod zranění navíc.
- OBOURUKÝ [1]: Ovládáš umění útočit oběma rukama jako jednou. S čepelemi v rukou se z tebe stává Krkavcův spár, který kosí nepřátele, když to nejmíň čekají. Jednou akcí TASENÍ ZBRANĚ si můžeš připravit zbraň do každé ruky. Pokud máš ve slabší ruce LEHKOU zbraň, můžeš s ní jako krátkou akci provést v daném kole jeden útok navíc.
- RYCHLOST BLESKU [1]: Máš postřeh Krkavce a dovedeš intuitivně vnímat vývoj a dynamiku konfliktu. Na začátku boje si vytáhni dvě karty iniciativy místo jedné. Vyber si, kterou chceš, a druhou zamíchej do balíčku ještě předtím, než si vytáhnou ostatní.

VYBAVENÍ

- Šavle se zdobenou čepelí (jednoruční, bonus +1, zranění 2, SEČNÁ, BODNÁ, ZAHNUTÁ a ODRÁŽECÍ – umožňuje SEKAT, BODAT, POVALIT nepřítele a ODRÁŽET útoky)
- Dýka s dlouhou čepelí (jednoruční, bonus +1, zranění 1, LEHKÁ, SEČNÁ a BODNÁ – umožňuje SEKAT a BODAT)
- Plášť z černého peří
- 6 stříbrňáků a 3 měďáky

ZDROJE

- Jídlo k6
- Voda k6
- Pochodně k8

VZTAHY

- DÍTĚ NOCI: Temnému národu nevěřím, ale tenhle skřet se v boji umí ohánět.
- ALDERŠTAJN: Na povrchu samá vřelost a dobrosrdečnost, ale tenhle starý trpaslík má určitě nejedno temné tajemství. Musím je odhalit.
- BĚŽEC V TRAVINÁCH: Nebýt alderlandské krve a nenávisti ke Krkavcovi, mohl by z našeho stopaře být dobrý přítel. Možná ty nedostatky dokážu nějak odstranit?



BĚŽEC V TRAVINÁCH



- JMÉNO: Galam/Konerva
- ROD: půlelf
- POVOLÁNÍ: lovec
- STÁŘÍ: mladý (29)

PÝCHA

V divočině dokážeš přežít celé týdny.

TEMNÉ TAJEMSTVÍ

Neseš stopu krvavé mlhy, neustále se zvětšující mateřské znaménko na prsou, které přináší smůlu. Nevíš, kolik času ti ještě zbývá.

Můj otec v mládí unikl konfliktu na planině Moldena a prošel krvavou mlhou. Matka mi vyprávěla příběhy o jeho dobrodružstvích a zpívala písně o tom, jak se potkali, když utíkal ze severních hor před trpaslíky z klanu Kanidů. Pečovala o něj v útočišti skrytém ve Vlhkém hvozdu, ale otec se nakonec nakazil podivnou chorobou a zemřel ještě v časech, které si nepamatuju. Jeho osud i to, kolik toho matka pro něj i pro mě musela obětovat, pro mě byly nepochopitelné, dokud se nezvedla krvavá mlha a nezačaly moje vlastní výpravy. Přestože jsem dítětem vyhnanců a vyvrhelů, snažím se získat našemu rodovému jméno věhlas a potěšit svými skutky bohyni vzduchu.

VLASTNOSTI

Síla:	3
Obratnost:	5
Bystrost:	4
Osobnost:	3

DOVEDNOSTI

Mrštnost (OBRATNOST)	1
Střelba (OBRATNOST)	3
Ostražitost (BYSTROST)	3
Přežití (BYSTROST)	1



TALENTY

- DUŠEVNÍ SÍLA: (rodový talent) Elfská krev ti dává schopnost čerpat síly, které jsou lidem neznámé. Dovedeš splynout s dechem země a na kůži cítíš, jak tě vánkem hladí bohyně vzduchu Kvíle. Kdykoli utracením bodu vůle aktivuješ nějaký talent, počítá se první bod za dva.
- CESTA ŠÍPU [1]: Tvoje vůle je propojená s bohyní vzduchu a její moc navádí tvoje šípy k cíli. Když zasáhneš při útoku na dálku, můžeš utracením bodu vůle způsobit, že protivníka nebude vůbec chránit zbroj.
- RYCHLOSTŘELEC [1]: Za dlouhé roky strávené trénováním lukostřelby, lovením ptáků za letu a opatrným sledováním kořisti se tvoje pohyby staly bleskurychlými. Při STŘELBĚ ze zbraní na dálku nemusíš utrácet rychlou akci na PŘÍPRAVU. Netýká se to kuše.

VYBAVENÍ

- Dlouhý luk (obouruční, bonus +2, zranění 1, DLOUHÝ dostřel)
- Křesadlo (DROBNÝ předmět, bonus vybavení +1 při TÁBOŘENÍ)
- Toulec (šípy tě nezatěžují)
- Svatý symbol bohyně vzduchu Kvíle
- Velký stan (TĚŽKÝ, místo pro šest lidí, dává bonus vybavení +2 při TÁBOŘENÍ)

ZDROJE

- Jídlo k8
- Voda k8
- Šípy se železnými hroty k10

VZTAHY

- DÍTĚ NOCI: Zablácené vzezření ještě neznamená poskvrněnou duši. Jakmile ke mně dítě noci přestane být podezíravé, budou z nás skvělí přátelé.
- ALDERŠTAJN: Cítím, že v našem starém trpaslíkovi něco vře, ale o jeho upřímné péči ani v nejmenším nepochybuji. Vždyť jaká znamenitá jídla nám vaří!
- KRKAVCŮV SPÁR: Ailanďanka má pohnutou minulost, ale cítím pnutí po spravedlivé pomstě a s jejím hledáním jí chci pomoct. V jiném životě bychom mohli být sourozenci.



ZAPOVĚZENÉ ZEMĚ

ROD: SKŘET

POVOLÁNÍ: DRUID

JMÉNO: DÍTĚ NOCI

VLASTNOSTI

Síla	2
Obratnost	3
Bystrost	5
Osobnost	3

Pýcha: Vycítím nadpřirozené jevy dřív než kdokoli jiný.

Temné tajemství: Moje čáry přilákaly démony a doplácí na to okolí.

Věk: Starý (62)

Reputace:

VZHLED

Tvář:

Tělo:

Oblečení:

STAVY

Ospalost | Žízeň | Hlad | Podchlazení

Kritická zranění:

PŘILBICE

TŘÍDA

ŠTÍT

BONUS

ZBROJ

TŘÍDA

DOVEDNOSTI

	ÚROVEŇ
Svaly (síla)	
Výdrž (síla)	
Boj zblízka (síla)	
Řemesla (síla)	
Plížení (obratnost)	1
Zlodějina (obratnost)	
Mrštnost (obratnost)	
Střelba (obratnost)	1
Ostražitost (bystrost)	
Příběhy (bystrost)	
Přežití (bystrost)	3
Empatie (bystrost)	3
Manipulace (osobnost)	
Vystupování (osobnost)	
Léčení (osobnost)	3
Zvířata (osobnost)	

TALENTY

	STUPEŇ
Nenápadný (rodový tal.)	
Cesta léčitele	3
Bojovník v sedle	1

ZKUŠENOSTI

ZBRANĚ

	BONUS	ZRANĚNÍ	VZDÁLENOST	KOMENTÁŘ
Nůž s dlouhou čepelí (1 r.)	+1	1	–	Lehká, bodná
Prak	+1	1	Střední	

VŮLE

VZTAHY

Hráčská postava 1: ALDERSTAJN: Důvěryhodný zarputilý trpaslík. Sice trochu přitroublý, ale má srdce na správném místě.

Hráčská postava 2: KRKAVCŮV SPÁR: Tohle mládě má zkroucenou minulost a neposednou mysl. Musí se naučit smíření.

Hráčská postava 3: BĚŽEC V TRAVINÁCH: Lidská stránka je silná a dospělá, ale obávám se, že elfská krev bude nevypočitavá.

Hráčská postava 4:

VYBAVENÍ

		BONUS
1.	Dalekohled	+2
2.	Nůž s dlouhou čepelí	+1
3.	Prak	+1
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
	Nosnost	4

JEZDECKÉ ZVÍŘE



Jméno: Divočák Drokk — Síla: 4 — Obratnost: 2

1.		11.	
2.		12.	
3.		13.	
4.		14.	
5.		15.	
6.		16.	
7.		17.	
8.		18.	
9.		19.	
10.		20.	

SPOTŘEBNÍ PŘEDMĚTY

Jídlo



Voda



Šípy



Pochodně



DROBNÉ PŘEDMĚTY:

Ochromující jed (1 dávka)

POZNÁMKY



Zapovězené země

Rod: Trpaslík

Povolání: Bojovník

Jméno: Alderštajn

Vlastnosti

Síla	6
Obratnost	3
Bystrost	2
Osobnost	2

Pýcha: Společníky nikdy nezradím.

Temné tajemství: Prodal(a) jsem krkavčí sestru Rezavým bratřím a sesterstvo mě za to proklelo.

Věk: Starý (87)

Reputace:

Vzhled

Tvář:

Tělo:

Oblečení:

Stavy

Ospalost | Žízeň | Hlad | Podchlazení

Kritická zranění:

Přilbice

Třída:

Štít

Bonus: +2

Velký dřevěný

Zbroj

Pokovaná kožená

Třída: 3

Talenty

Talenty	Stupeň
Hlava žulová (rodový tal.)	
Cesta štítu	1
Obránce	2
Kuchař	1

Dovednosti

Dovednosti	Úroveň
Svaly (síla)	1
Výdrž (síla)	1
Boj zblízka (síla)	3
Řemesla (síla)	2
Plížení (obratnost)	
Zlodějina (obratnost)	
Mrštnost (obratnost)	3
Střelba (obratnost)	
Ostražitost (bystrost)	
Příběhy (bystrost)	1
Přežití (bystrost)	
Empatie (bystrost)	1
Manipulace (osobnost)	
Vystupování (osobnost)	
Léčení (osobnost)	
Zvířata (osobnost)	

Zbraně

Zbraně	Bonus	Zranění	Vzdálenost	Komentář
Válečná sekera (1 r.)	+2	2	–	Těžký

Zkušenosti

Vůle

VZTAHY

Hráčská postava 1: DÍTĚ NOCI: Věk splachl zlomyslnou povahu, ale bojím se, že kvůli skřetovi se kolem nás stahují temné síly.

Hráčská postava 2: KRKAVCŮV SPÁR: Dělá mi starosti. Má žízeň po krvi, která se nedá uhasit pouhou smrtí nepřátel.

Hráčská postava 3: BĚŽEC V TRAVINÁCH: Rozumí si přírodou a jedná s klidem, což se mi zamlouvá bez ohledu na hříchy rodičů.

Hráčská postava 4:

VYBAVENÍ

		BONUS
1.	Polní kuchyně (těžká)	–
2.	—//—	–
3.	Velký dřevěný štít	+2
4.	—//—	–
5.	Válečná sekera	+2
6.	—//—	–
7.	Pokovaná kožená zbroj	
8.		
9.		
10.		
	Nosnost	12

JEZDECKÉ ZVÍŘE



	Jméno	Síla	Obratnost
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

SPOTŘEBNÍ PŘEDMĚTY

Jídlo



Voda



Šípy



Pochodně



DROBNÉ PŘEDMĚTY:

Malý měděný amulet boha Kolosa

POZNÁMKY



ZAPOVĚZENÉ ZEMĚ

ROD: Člověk

POVOLÁNÍ: Zloděj

JMÉNO: Krkavcův spár

VLASTNOSTI

Síla	3
Obratnost	4
Bystrost	3
Osobnost	4

Pýcha: Nikdo mě nechytí.

Temné tajemství: Nepodařilo se mi zabít Rezavého bratra. To může všechny ohrozit.

Věk: Dospělý (29) Reputace:

VZHLED

Tvář:

Tělo:

Oblečení: Plášť z černého peří

STAVY

Ospalost | Žízeň | Hlad | Podchlazení

Kritická zranění:

PŘILBICE

TŘÍDA

ŠTÍT

BONUS

ZBROJ

TŘÍDA

DOVEDNOSTI

	ÚROVEŇ
Svaly (síla)	
Výdrž (síla)	
Boj zblízka (síla)	3
Řemesla (síla)	
Plížení (obratnost)	3
Zlodějina (obratnost)	
Mrštnost (obratnost)	1
Střelba (obratnost)	
Ostražitost (bystrost)	
Příběhy (bystrost)	
Přežití (bystrost)	
Empatie (bystrost)	
Manipulace (osobnost)	2
Vystupování (osobnost)	
Léčení (osobnost)	1
Zvířata (osobnost)	

TALENTY

	STUPEŇ
Přizpůsobivý (rodový tal.)	
Cesta vraha	1
Obouruký	1
Rychlost blesku	1

ZKUŠENOSTI

ZBRANĚ

	BONUS	ZRANĚNÍ	VZDÁLENOST	KOMENTÁŘ
Šavle (1 r.)	+1	2	–	sečná, bodná
Dýka s dlouhou čepelí	+1	1	Střední	

VŮLE

VZTAHY

Hráčská postava 1: DÍTĚ NOCI: Temnému národu nevěřím, ale tenhle skřet se v boji umí ohánět.

Hráčská postava 2: ALDERŠTAJN: Na povrchu samá vřelost, ale určitě má nejedno temné tajemství. Musím je odhalit.

Hráčská postava 3: BĚŽEC V TRAVINÁCH: Nebýt alderlandské krve a nenávisti ke Krkavcovi, byli bychom přátelé. Dokážu ty vady odstranit?

Hráčská postava 4:

VYBAVENÍ

		BONUS
1.	Šavle	+1
2.	Dýka s dlouhou čepelí	+1
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
Nosnost		6

JEZDECKÉ ZVÍŘE



Jméno	Síla	Obratnost

1.		11.	
2.		12.	
3.		13.	
4.		14.	
5.		15.	
6.		16.	
7.		17.	
8.		18.	
9.		19.	
10.		20.	

SPOTŘEBNÍ PŘEDMĚTY

Jídlo



Voda



Šípy



Pochodně



POZNÁMKY



ZAPOVĚZENÉ ZEMĚ

RODINNÝ ROD: PŮLELF

POVOLÁNÍ: LOVEC

VLASTNOSTI

Síla	3
Obratnost	5
Bystrost	4
Osobnost	3

STAVY

Ospalost | Žízeň | Hlad | Podchlazení

Kritická zranění:

JMÉNO: BĚŽEC V TRAVINÁCH

Pýcha: V divočině dokážu přežít celé týdny.

Temné tajemství: Mateřské znaménko na prsou přináší smůlu. Nevím, kolik času mi ještě zbývá.

Věk: Mladý (29) Reputace:

VZHLED

Tvář:

Tělo:

Oblečení:

TALENTY

Talenty	Stupeň
Duševní síla (rodový tal.)	
Cesta šípu	1
Rychlostřelec	1

DOVEDNOSTI

Dovednosti	Úroveň
Svaly (síla)	
Výdrž (síla)	
Boj zblízka (síla)	
Řemesla (síla)	
Plížení (obratnost)	
Zlodějina (obratnost)	
Mrštnost (obratnost)	1
Střelba (obratnost)	3
Ostražitost (bystrost)	3
Příběhy (bystrost)	
Přežití (bystrost)	1
Empatie (bystrost)	
Manipulace (osobnost)	
Vystupování (osobnost)	
Léčení (osobnost)	
Zvířata (osobnost)	

PŘILBICE — TŘÍDA

ŠTÍT — BONUS

ZBROJ — TŘÍDA

ZBRANĚ

Zbraně	Bonus	Zranění	Vzdálenost	Komentář
Dlouhý luk (2 r.)	+2	1	Dlouhá	

ZKUŠENOSTI

VŮLE

VZTAHY

Hráčská postava 1: DÍTĚ NOCI: Jakmile ke mně dítě noci přestane být podezřavé, budou z nás skvělí přátelé.

Hráčská postava 2: ALDERŠTAJN: Něco v něm vře, ale o jeho starostlivosti ani v nejmenším nepochybuji.

Hráčská postava 3: KRKAVCŮV SPÁR: Cítím pnutí po spravedlivé pomstě a s jejím hledáním chci tomuhle člověku pomoct.

Hráčská postava 4:

VYBAVENÍ

		BONUS
1.	Dlouhý luk	+2
2.	Velký stan	+2
3.	—//—	—
4.	Toulec	—
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
	Nosnost	6

JEZDECKÉ ZVÍŘE



	Jméno	Síla	Obratnost
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

SPOTŘEBNÍ PŘEDMĚTY

Jídlo



Voda



Šípy



Pochodně



DROBNÉ PŘEDMĚTY:

Křesadlo (bonus vybavení +1 při táboření)

Svatý symbol bohyně vzduchu Kvíle

POZNÁMKY



VĚTROHRAD

Deset generací před našimi časy prohlásil král Algarod, že Alderland je přelidněný. Rozhodl se své království rozšířit a v čele početné armády vyrazil přes hory do Krkavčích zemí, kde ale padl v bitvě proti démonickým hordám čaroděje Zygofera. Spolu s ním se ztratilo i žezlo zvané Nekhara, údajně zdroj veškeré jeho moci. Říká se ale, že králova zarputilost byla tak neochvějná, že odmítl zemřít, povstal z hrobu a postavil se na stráž ve tvrzi Větrohradu. Podle pověstí má Algarod jednoho dne opět vypochodovat, aby žezlo Nehkaru získal zpátky a napodruhé už Krkavčí země skutečně dobyl. Kletba se ovšem jednoho dne náhle zlomila a nemrtvý král i jeho vojáci ulehli ke konečnému spánku. Šuška se, že ve Větrohradu dodnes zůstává jeho poklad, navěky střežený zlými duchy a černokněžníkovými nestvůrami.


B C D E F G H I J K
3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
Zapovězené země
Terén
Pláně
Les
Tamný hvozd
Kopce
Hory
Vysoké hory
Jezero
Mokřady
Bažiny
Rozvaliny
Dobrodružné místo
Vesnice
Jeskyně
Hrad
10 kilometerů
Falender
Kvílící Štola
Hemin hvozd
Háv
Mlýnské jezero
Dravá brázda
Zubaté lesy