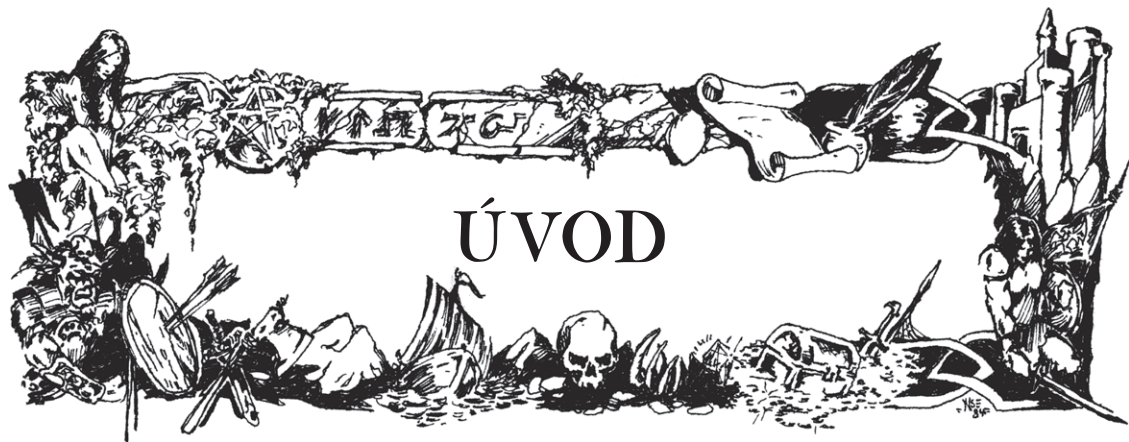


MYTAGO

ZAPOVĚZENÉ ZEMĚ



PRŮVODCE HRÁČE



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, stvořry ze zlých smů. Na krajině leží prokletí.



Kdyysi 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 Tberanie.

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 Rezařských bratří a dábelské krvavé mlhy, která vysaje život každého, kdo se odváží vzdálit se od prahu domova, udržují Zygofer s Tberanií svou krutovládou 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 křížovat krajem a chtějí si v něm udělat jméno. Nejsou vázaní osudem, nesledují žádný příběh. Pátrají pro prastarých pokladech, bojují se vším, co se jim připele do cesty, budují nový svět na troskách toho starého.

Jsou to dobyvatelé Zapovězených zemí.

ZAPOVĚZENÉ ZEMĚ

Vítej v Zapovězených zemích. V téhle stolní RPG hře nepředstavují hráči hrdiny, kteří se vypravují plnit úkoly určené někým jiným – naopak, jste tuláci a ničemové odhodlaní zapst 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. Ty 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 lovcí 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 nejjistý. V tu chvíli přicházejí ke slovu kostky – o těch se dozvíš víc v kapitole 3 (Dovednosti).

Úkolem Vypravěče je házet vám klacky pod nohy, stavět vaše 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.

Vypravěč pomáhá hráčům posouvat příběh dopředu. Práce Vypravěče je velká zodpovědnost a občas se může zdát, jako by celá hra závisela jenom na něm. Není to tak. V *Průručce Vypravěče* je pro něj nachystaná spousta nástrojů a materiálů, které mu s vedením hry pomůžou. Možná ta nejdůležitější rada pro něj zní: neboj se nechat si od hráčů pomoci. Došla ti představivost, zrovna když máš popsat cizí postavu nebo rozvaliny v lese? Ať je místo tebe popíší hráči.



O CO VE HŘE JDE?

V *Zapovězených zemích* tě nikdo nedrží za ruce 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 z 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.



Při prozkoumávání *Zapovězených zemí* využijete mapu přiloženou v krabicové verzi hry (ke stažení je taky na webu www.mytago.cz). Je rozdělená na deset různých typů terénu a má hexovou mřížku, která vám usnadní cestování divočinou. Jak to funguje, je popsáno v kapitole 7 (Cestování), a všechny nástroje potřebné k vytváření poutavých setkání, jimiž vám bude Vypravěč prokládat cestu, jsou v *Příručce Vypravěče*.

OBJEVUJTE DOBRODRUŽNÁ MÍSTA

Když se na velkou 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.

Příručka Vypravěče obsahuje kompletní popis tří dobrodružných míst a navíc i celou řadu nástrojů umožňujících Vypravěči vytvářet nová dobrodružná místa jen pomocí několika hodů kostkou. Spoustu dalších dobrodružných míst popisuje kampaň *Krkavcova čistka*, která se prodává jako samostatná kniha, a postupem času vydáme ještě mnohé další.

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 předá vytištěné na papíře. Některé z těchto textů jsou na konci *Příručky Vypravěče*. 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 Čarotepece však už stovky let nikdo nespatriil. Jeho nepřátelé i spojenci začínají sprádat 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 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 vyvážnou 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 popsána v kapitole 8 (Tvrz)

vám tvrz pomůžou dál rozvíjet a rozšířit ji třeba o kovárnu, mlýn nebo hradby. Můžete si taky najmout nehráček 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 roztrfštěné 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.

Před pár lety se krvavá mlha nevysvětlitelně rozplynula a obyvatelé všech konců 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 neuhazitelná 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 místo.

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 písničkách.

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 pokrivené míšence 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 vyzývá 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 můžete s pár drobnými úpravami snadno zasadit do libovolného fantasy světa. Stačí ti hexová mapa světa, ve kterém chceš hrát, a můžeš začít.

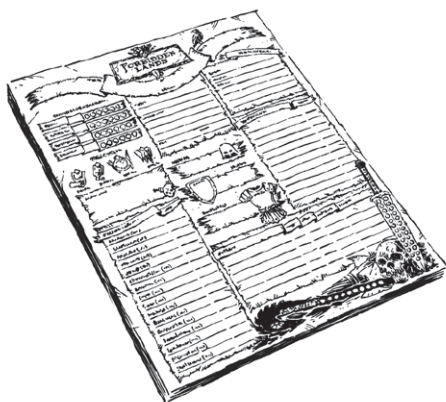


HERNÍ NÁSTROJE

Zapovězené země občas vyžadují větší dávku kreativity a schopnosti improvizovat. Proto hra obsahuje i řadu nástrojů, které vyprávění příběhu usnadňují.

DENÍK POSTAVY

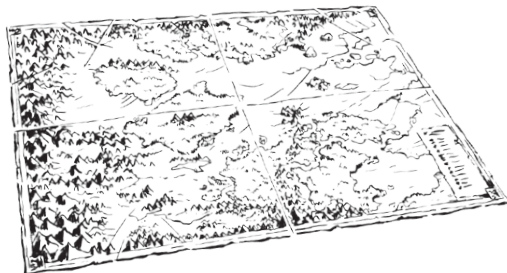
Každý dobrodruh v *Zapovězených zemích* je jedinečná osobnost, někdo, kdo se nebojí opustit chudou, zato však bezpečnou rodnou hroudu. Tvoje schopnosti a dovednosti dalece přesahují



možnosti obyčejných lidí, máš velké sny a intenzivní vztahy tě ženou vpřed. To všechno je zaznamenané v deníku postavy. Ukázkou vyplněného deníku najdeš na straně 35 a na konci knihy máš k dispozici prázdný deník. Další deníky si můžeš zdarma stáhnout z našich webových stránek a vytisknout si je. Tvorbu postavy popisuje kapitola 2 (Tvůj dobrodruh).

MAPA A NÁLEPKY

Středobodem hry je nádherná mapa, která je přiložená v krabicové verzi hry, případně si ji můžeš stáhnout z našich stránek. Ukazuje *Zapovězené země* v celé jejich slávě. Je rozdělená na deset různých typů terénu a ke zjednodušení pohybu využívá hexovou mřížku. Jak přesně to funguje, vysvětluje kapitola 7 (Cestování). V *Průručce Vypravěče* najde Vypravěč všechny nástroje potřebné k tomu, aby dobrodruhům mohl prokládat cestu napínavými setkáními.



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

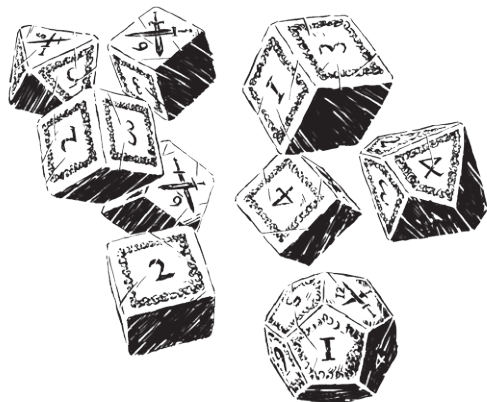


kroniku vašich dobrodružství v *Zapovězených zemích*.

Herní mapa je oboustranná, aby se dala využít víc než jen jednou.

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.

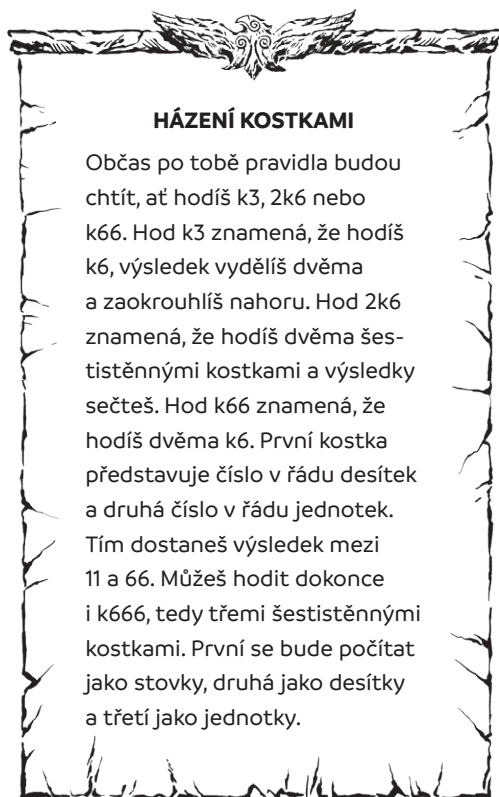


K hraní *Zapovězených zemí* jsou potřeba běžné šestistěnné kostky (označované jako k6), ideálně 10–15 kostek ve třech různých barvách. Potřebovat budete taky přinejmenším jednu osmistěnnou (k8), jednu desetistěnnou (k10) a jednu dvanáctistěnnou (k12).

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. Více se o nich dozvíš v kapitole 3 (Dovednosti).

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 dozvíš víc v kapitole 5 (Boj a zranění). Karty nejsou k hraní *Zapovězených zemí* nutné, ale hra s nimi bude plynulejší.



HÁZENÍ KOSTKAMI

Občas po tobě pravidla budou chtít, ať hodíš k3, 2k6 nebo k66. Hod k3 znamená, že hodíš k6, výsledek vydělíš dvěma a zaokrouhlíš nahoru. Hod 2k6 znamená, že hodíš dvěma šestistěnnými kostkami a výsledky sečteš. Hod 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.



ZAČNĚTE HRÁT

Do hraní *Zapovězených zemí* se můžete pustit rychle. Vypravěč by si měl pročíst jak *Průvodce hráče*, tak *Příručku Vypravěče*, hráčům ale postačí obeznámit se jen se základy této knihy.

1. Na začátku si vytvořte postavy. Každý si vezměte deník postavy a společně si projděte instrukce v druhé kapitole této knihy.
2. Domluvte se, ve které oblasti mapy byste chtěli začít. Doporučujeme začít hru v divočině, třeba cestou k nějaké lákavé rozvalině v dáli...

Až budete mít oba kroky za sebou, můžete začít hrát.