

# NEZEMĚ

Zde jsou příšery!



JONATHAN GREEN

# NEZEMĚ

## Zde jsou příšery!

NEZEMĚ – Zde jsou příšery! je podivuhodná kniha. Ve skutečnosti je to spíše brána do jiného světa. Brána na místo ztracené v čase, do domova tvorů, kteří byli považováni za dávno vyhynulé. Je to místo, o němž si mnozí mysleli, že existuje pouze v legendách. Záhadný ostrov známý jako Nezemě.

Kromě knihy samotné budeš při jejím čtení potřebovat ještě dvě kostky (nebo balíček klasických herních karet), tužku a gumu. Pomocí těchto pomůcek a souboru jednoduchých pravidel, která najdeš v knize, se vžiješ do role jedné z hlavních postav příběhu *Petr Pan a Wendy* z pera J. M. Barrieho a vydáš se na dobrodružství inspirované touto klasikou dětské literatury.

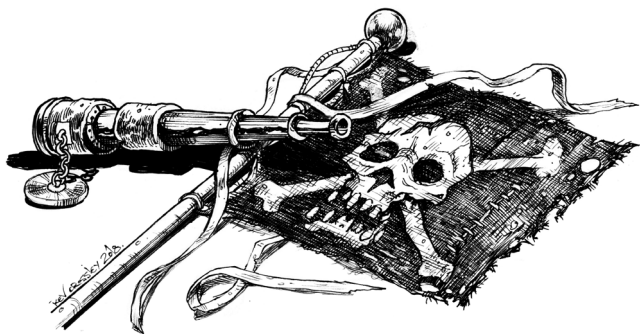
To TY budeš rozhodovat o tom, kterou cestou se vypravíš, jaká rizika podstoupíš a se kterými z podivných prehistorických obyvatel Nezemě se utkáš v boji. Příběhem si můžeš projít jako přeživší lodního neštěstí Wendy Darling, robotický mstitel Petr Pan, odvážná lovkyně Tygří Lilie nebo ničemný pirátský kapitán James Hook. Ale pozor, zda na své výpravě uspěješ, nebo tě stihne krutý osud, záleží pouze na TVÝCH rozhodnutích.

Podaří se ti opustit Nezemi?

# NEZEMĚ

## Zde jsou příšery!

NAPSAL JONATHAN GREEN



# Vítejte v Rezemí

„Za druhou hvězdou doprava  
a potom rovně až do rána.“

## Úvod

Kniha, kterou držíš v rukou, je bránou do jiného světa. Přenese tě na záhadný ostrov známý jako Nezemě. Neznámé vody tě vyplaví na vzdáleném pobřeží, odkud se vydáš na nové vzrušující dobrodružství.

Tohle totiž není obyčejná kniha. Nebudeš ji číst od začátku do konce, protože jak brzy zjistíš, na konci většiny částí tě čeká řada možností, z nichž každá příběh stočí jiným směrem a na jinou stránku.

V gamebooku Nezemě – Zde jsou příšery! se proměníš v jednu z postav z proslulého příběhu pro děti Petr Pan a Wendy od J. M. Barrieho a ocitneš se v roli dívky Wendy Darling, která přežila havárii lodi, robotického mstitele Petra Pana, odvážné lovkyně Tygří Lilie, nebo dokonce samotného ničemného pirátského kapitána Jamese Hooka. Rozhodnutí, kterým směrem se vydat, do jakých nebezpečí se pustit a se kterými podivnými obyvateli Nezemě se utkat v boji, jsou jen a jen na tobě.

Úspěch rozhodně není zaručen a dobrodružství se ti nemusí podařit dokončit na první pokus. Se získanými zkušenostmi, dovednostmi a možná i trochou štěstí by měl být každý nový pokus úspěšnější než ten předchozí, až se nakonec zdárně dostaneš k cíli.

Kromě knihy samotné budeš při čtení potřebovat dvě šestistěnné kostky nebo balíček 52 běžných hracích karet, tužku, gumu a kopii listiny dobrodružství, kterou najdeš v knize. (Dodatečné kopie si můžeš stáhnout z webu [www.mytago.cz](http://www.mytago.cz).)

## „Život je příšerně velké dobrodružství.“

### Průběh hry

Gamebook *Nezemě – Zde jsou příšery!* lze hrát třemi různými způsoby. Buď můžeš používat dvě šestistěnné kostky nebo balíček 52 běžných hracích karet, anebo můžeš pravidla ignorovat a prostě jen číst. Pokud se rozhodneš pro poslední způsob, stále budeš muset činit rozhodnutí, ale můžeš vynechat všechny souboje a testy dovedností a automaticky je považovat za úspěšné. (Ani tak ale není zaručeno, že se ti dobrodružství podaří dokončit napoprvé.)

Pokud se při čtení gamebooku *Nezemě – Zde jsou příšery!* rozhodneš držet pravidel, nejprve si musíš určit, jaké jsou tvé silné a slabé stránky.

### Tvé vlastnosti

Během čtení budeš pomocí listiny dobrodružství sledovat tři své vlastnosti. Některé se budou měnit často, jiné méně, ale jejich úroveň je v každém případě zapotřebí si pečlivě zapisovat.

*Hbitost* – vyjadřuje, jak pohyblivá a obratná tvá postava je. Pokud bude potřebovat přeskočit propast nebo se vyhnout smrtící střele, použije právě tuto vlastnost.

*Bojovnost* – vyjadřuje, jak zdatná je tvá postava v boji, ať už půjde o pěstní souboj, nebo zacházení s ostrými čepelemi.

*Výdrž* – vyjadřuje, jak fyzicky odolná je tvoje postava a kolik sil jí zbývá. Tato vlastnost se v průběhu dobrodružství bude měnit nejvíce.

Na rozdíl od některých jiných dobrodružných gamebooků se v knize *Nezemě – Zde jsou příšery!* vlastnosti neurčují náhodně, ale závisí na tom, kterou postavu si vybereš.

### **Speciální schopnosti**

Kromě tří základních vlastností bude mít tvoje postava i jisté speciální schopnosti, které se ti budou hodit ve vypjatých chvílích tvého dobrodružství v *Nezemi*. Tyto schopnosti jsou u každé postavy jiné, ale pro přehlednost jsou všechny popsány níže.

*Zoologie* – Rozumíš chování starodávných tvorů obývajících *Nezemi*, protože máš vystudovanou paleontologii nebo vycházíš z osobních zkušeností.

*Geologie* – Rozumíš tektonickým pochodům odehrávajícím se hluboko pod zemským povrchem, které dokážou roztrhnout hory či přimět sopky k erupcím.

*Létání* – Dokážeš se vzepřít gravitaci a létat volně jako ptakoještěr.

*Hieroglyfy* – Dokážeš rozšifrovat hieroglyfy a rozluštit význam nápisů vyrytých do zchátralých ruin roztroušených po Nezemi.

*Botanika* – Máš nepřeborné znalosti v oblasti rostlinné říše. Víš, které rostliny jsou léčivé a které naopak jedovaté, protože celý život žiješ v souladu s přírodou nebo máš za sebou specializované studium botaniky.

*Oceánologie* – Rozumíš pohybům přílivu a odlivu i mořských proudů a poznáš, kdy hrozí bouře. Také víš, jaký vliv mají všechny tyto věci na mořské plavidlo.

*Síla vůle* – Jdeš odhodlaně za svými cíli a svou nezměrnou silou vůle si dokážeš podvolit jednodušší jedince a tvory.

*Pero mocnější meče* – V Nezemi nejsi místní a občas se ti při setkání s nepřítelem podaří změnit průběh vyprávění a pokračovat v dobrodružství bez újmy na zdraví.

*Stopování* – Dokážeš číst zvířecí i lidské stopy, od otisků v blátě až po zlomené větvičky a udusanou trávu na pastvinách.

*Šťastná hvězda* – V Nezemi nejsi místní, a když se dostaneš do úzkých, dokážeš změnit podstatu světa kolem sebe.

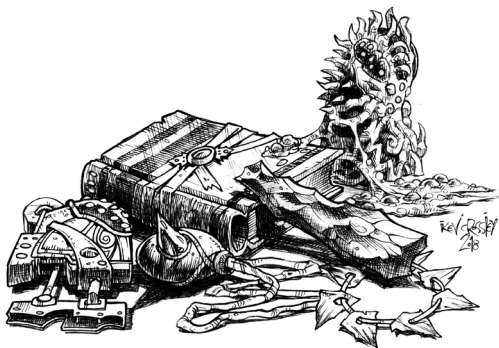
Když ti text poví, ať si zvolíš speciální schopnost, jednoduše si ji zaškrtni (nebo zakroužkuj příslušné číslo) v tabulce *Speciální schopnosti* na své listině dobrodružství.

Každou z těchto speciálních schopností lze v celém dobrodružství využít pouze třikrát, až na Létání, které můžeš využít desetkrát. Pokaždé, když některou z těchto schopností využiješ, proškrtni si políčko vedle dané speciální schopnosti na listině dobrodružství.

„Všechny děti vyrostou, až na jedno“.

### Tvoje postava

Na následujících čtyřech stranách popíšeme všechny čtyři postavy, za které můžeš gamebook NEZEMĚ – Zde jsou příšery! hrát, stejně jako jejich silné a slabé stránky. Než si vybereš postavu, v jejíž kůži se vydáš na dobrodružství, pečlivě si tuto část projdi. Každá postava totiž významně ovlivní průběh vyprávění.





## Wendy Darling

*Přeživší ze ztroskotané lodi; dívka, která zůstala naživu*

Wendy je nejstarším dítětem George a Mary Darlingových. Bylo jí osmnáct let, když 10. dubna roku 1912 v Southhamptonu se zbytkem rodiny – včetně mladších bratrů Johna a Michaela a fenky Nany – nastoupila na palubu zaoceánského parníku Titanic při jeho první plavbě.



Kdykoli pod číslem sekce uvidíš symbol potápějící se lodi, nepokračuj ve čtení a místo toho od tohoto čísla odečti 10. Okamžitě nalistuj část s výsledným číslem a pokračuj ve čtení tam.

**HBITOST 9**

**BOJOVNOST 8**

**VÝDRŽ 18**

**Speciální schopnosti** – Wendy má tyto speciální schopnosti: *Pero mocnější meče* a *Šťastná hvězda*. Navíc si z následujícího výběru může zvolit dvě další schopnosti: *Zoologie*, *Geologie* a *Botanika*. Celkem tedy ovládá čtyři speciální schopnosti.

**Vybavení** – žádné

**Společník** – Wendy při dobrodružství doprovází její věrná novofundlanská fenka Nana. Pokud bude muset Wendy bojovat, Nana jí bude pomáhat. Dokud má Wendy fenku s sebou, může snížit *bojové hodnocení* kteréhokoli protivníka o 2 body. Pokud Wendy v tomto kole boje vyhraje, hod' si jednou kostkou (nebo sejmí kartu). Padne-li ti sudé číslo (nebo je karta černá), můžeš poškození způsobené protivníkovi vynásobit dvěma. Pokud se ale Wendy a Nana rozdělí, už tyto modifikátory nebudeš moct využívat.



## Petr Pan

*Robotický mstitel; chlapec, který nikdy nevyrostl*

Ze svého života předtím, než dorazil na záhadný ostrov, kterému jeho otec říkal „Terra Numquam“ a který někteří nazývají Nezemě, si toho Petr moc nepamatuje. Pamatuje si však, že jeho otec byl velice inteligentním skotským mužem, cestovatelem a vynálezcem. A zatímco první otcova záliba způsobila, že na ostrově ztroskotali, díky té druhé je Petr stále naživu.

Během jedné z výprav, na níž Petr svého otce doprovázel, pluli z Bermud k ostrovům Turks a Caicos, když jejich jachtu zasáhla krutá bouře, jakou ještě nikdy nezažili. Loď se potopila a nechybělo mnoho, aby Petr i jeho otec utonuli. Naštěstí je moře vyplavilo na pobřeží záhadného ostrova. Posbírali věci, které příliv přinesl spolu s nimi, a rozebrali vrak španělské galeony, z něhož si postavili domek na stromě. Vzápětí zjistili, že uvízli na ostrově obývaném nevšedními tvory.

Jedna z prastarých oblud zaútočila na Petra v džungli ne-daleko jejich domku a málem ho připravila o život. Objevil ho jeden z ostrovanů a odnesl ho do bezpečí jejich opevnění, kde mu místní léčitelka zastavila krvácení a ošetřila rány. Petr byl však ošklivě zmrzačen a nedožil by konce týdne. Proto ostrované vyhledali jeho otce.

Geniální vynálezce se ihned dal do díla a nahrazoval části synova těla materiály, které se mu podařilo zachránit z jachty. Transplantoval Petrovi umělé orgány a několik kostí mu nahradil kovovými tyčemi. Pod kůží je tedy Petr napůl živá bytost a napůl stroj. A jelikož kyborgové nestárnou, bude Petr naživu, dokud jeho umělé srdce nedoslouží. Zda se tak stane za deset let, nebo za celé století, však neví ani on sám.



Petrův otec však zestárnul a všechny jeho neduhy si na něm vybíraly svou daň. Než zemřel, dal svému synovi na památku dva dary – raketový batoh a přístroj na odhalování děr v čase – a uložil mu povinnost ochraňovat lid kmene Akkala, který mu pomohl zachránit život.



Kdykoli pod číslem sekce uvidíš symbol hodin, nepokračuj ve čtení a místo toho od tohoto čísla odečti 20, okamžitě nastuj část s výsledným číslem a pokračuj ve čtení tam.

HBITOST 10  
BOJOVNOST 9  
VÝDRŽ 24

**Speciální schopnosti** – *Létání, Pero mocnější meče, Stopování.*

**Vybavení** – raketový batoh, krátký meč, chronodetektor, amulet z krystalového kamene

**Společník** – Petra Pana doprovází jeho drobná mechanická strážkyně Zvonilka. Pokud bude Petr muset bojovat, maličká robotka mu bude pomáhat. Dokud má Petr Zvonilku u sebe, můžeš snížit *bojové hodnocení* kteréhokoli protivníka o 2 body. Pokud Petr v tomto kole boje vyhraje, hod' si jednou kostkou (nebo sejmi kartu). Padne-li ti sudé číslo (nebo je karta černé barvy), můžeš poškození způsobené protivníkovi vynásobit dvěma. Pokud se ale Petr a Zvonilka rozdělí, už tyto modifikátory nebudeš moct využívat.

## Tygří Lilie

*Odvažná lovkyně; záchránkyně kmene Akkala*

Tygří Lilie je dcerou Velkého Pantera, náčelníka kmene Akkala, takže je v podstatě princeznou. Jejím snem je vstoupit do elitního kmenového bratrstva válečníků a má k tomu nadějně nakročeno. Odchovala totiž kotě šavlozubého tygra, jehož matka byla zabita, když svého potomka bránila před jedním z obludných ještěřů žijících na ostrově. Lilie svého tygra pojmenovala Tesák a jezdí na něm lovit. Umí zacházet nejen s pazourkovým tomahavkem, ale také s kopím.

Tygří Lilie vzhlíží k legendární vládkyni Akkalů, královně-válečnici zvané Lai Tai'Glaa, která údajně zavedla svůj kmen na mys, jež teď Akkalové nazývají domovem.



Kdykoli pod číslem sekce uvidíš symbol šavlozubého tygra, nepokračuj ve čtení a místo toho k tomuto číslu přičti 10, okamžitě nalistuj část s výsledným číslem a pokračuj ve čtení tam.

HBITOST 10

BOJOVNOST 11

VÝDRŽ 20

**Speciální schopnosti** – Tygří Lilie má schopnosti *Síla vůle* a *Stopování*. Navíc si z následujícího výběru může zvolit **dvě** další schopnosti: *Zoologie*, *Geologie*, *Hieroglyfy* a *Botanika*. Celkem tedy ovládá čtyři speciální schopnosti.

**Vybavení** – kopí, tomahavk, amulet z krystalového kamene, 3 porce jídla

**Společník** – Tygří Lilii doprovází ochočený šavlozubý tygr Tesák. Tesák je sám o sobě smrtící lovec a Tygří Lilie díky němu dokáže porazit větší kořist, jako jsou například mamuti nebo příšerní ještěři, s nimiž kmen Akkalů sdílí ostrov.

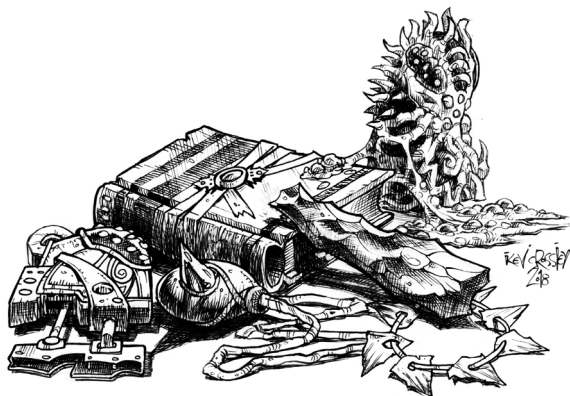
Zapiš si Tesákovy vlastnosti uvedené níže do části *Jízdní zvíře* na své listině dobrodružství.

ŠAVLOZUBÝ TYGR

HBITOST 10

BOJOVNOST 10

VÝDRŽ 24





Key Crossley 2018..



## Kapitán James Hook

*Ničemný pirát; kapitán na Veselým Rogerovi*

Vystudoval Etonskou školu i Balliolovu kolej v Oxfordu a působil jako lodmistr u nechvalně proslulého piráta Černovouse. Nyní je James Hook kapitánem na vlastní lodi nesoucí jméno Veselej Roger a pyšní se přezdívkou Postrach sedmera moří. Je to požitkář, snob a fintil, který si života užívá plnými doušky. Má však i stinnou stránku o velikosti námořní míle. Na palubě lodi vládne železnou rukou a nezdráhá se poslat své muže po prkně do mořských hlubin, kdykoli se mu znelíbí. Říká se dokonce, že je to jediný muž, kterého se bál i samotný Barbecue.



Kdykoli pod číslem sekce uvidíš symbol háku, nepokračuj ve čtení a místo toho k tomuto číslu přičti 20, okamžitě nalistuj část s výsledným číslem a pokračuj ve čtení tam.

**HBITOST** 9

**BOJOVNOST** 10

**VÝDRŽ** 22

**Speciální schopnosti** – *Oceánologie, Síla vůle, Šťastná hvězda*

**Vybavení** – Rapír, dalekohled, 6 pistolí (zavěšených na bandalíru na Hookově hrudi)

**Společník** – Kapitána Hooka doprovází jeho posádka z Veselého Rogera. Nejvíce důvěřuje svému potměšilému po-



Kelly  
Gressley  
2018

ručíkovi a loďmistrovi Smeeeovi, irskému liliputánovi, který se bez své šavle, „Johnnyho Vývrtky“, nehne ani na krok.

**Vzpoura** – Pokud kapitán Hook udělá něco, čím si zneprátlí posádku, riskuje vzpouru. Skóre vzpoury proti Hookovi začíná na nule a během příběhu se může měnit, nikdy však nemůže klesnout pod nulu.

Jakmile se rozhodneš, za kterou postavu chceš hrát, na listině dobrodružství si do pole *Postava* napiš její jméno a ikonu, na kterou si máš dávat v textu pozor, a poznamenej si také vzoreček, který tě přesune na správné místo v textu, až na tuto ikonu narazíš. Pak si tužkou zapiš hodnoty vlastností vybrané postavy do příslušných políček na listině dobrodružství a ujisti se, že máš po ruce gumu, jelikož se tyto hodnoty nepochybně v průběhu hry změní (některé víckrát než jiné).

Ačkoli existují limity, které určují nejvyšší možnou hodnotu tvých vlastností na počátku příběhu, pro tvé hodnoty *hbitosti* a *bojovnosti* v průběhu dobrodružství už žádné limity neplatí a záleží na bonusových bodech, které můžeš získat. Hodnota *vydrže* se oproti své počáteční hodnotě také může zvýšit, ne však nad 30 bodů. Pokud ti *vydrž* kdykoli klesne na nulu nebo níž, tvé dobrodružství je u konce a musíš okamžitě přestat číst. Svě nové dobrodružství budeš muset začít zase od začátku a opět s počátečními hodnotami vlastností, ať už se rozhodneš hrát za stejnou postavu, či si vybereš jinou – to je na tobě!

## Luky a pistole

Jestliže během svého dobrodružství získáš luk a toulec s šípy nebo křesadlovou pistoli (nebo už je možná máš od

začátku), můžeš je použít, kdykoli k tomu v textu dostaneš pokyn a také během některých soubojů. Obě zbraně fungují stejným způsobem.

Pokud se ocitneš v souboji a máš iniciativu, tedy výhodu zahájit kolo boje, můžeš před začátkem pěstního souboje vystřelit šíp či vypálit z pistole. Proved' test *bojovnosti*. Pokud uspěješ, ztratí tvůj protivník 3 body *výdrže*. Pokud v testu neuspěješ, znamená to, že se netrefíš.

Pokud protivníka zasáhneš, můžeš vystřelit ještě jednou, ale víckrát už ne. Ať už protivníka trefíš, nebo ne, nezapomeň si vyškrtnout jeden šíp či náboj z listiny dobrodružství a poté pokračuj v souboji jako obvykle.

Pokud získáš luk a toulec se šípy nebo bandalír s pistolemi, v textu se dozvíš, kolik šípů/nábojů máš a kolikrát celkem můžeš vystřelit.

Poznámka: Křesadlové pistole ani luky a šípy nelze používat pod vodou!

„Když zapochybuješ o tom, zda skutečně dokážeš létat, už nikdy se ti to nepodaří.“

## Testy vlastností

Občas najdeš v textu výzvu k provedení testu některé tvé vlastnosti.

Testy *hbitosti* a *bojovnosti* se provádí jednoduše hodem dvěma kostkami. Pokud je součet hozených čísel roven hodnotě testované vlastnosti nebo menší, test je úspěšný; pokud je součet větší než hodnota dané vlastnosti, v testu neuspěješ.

Při testu *výdrže* budeš házet celkem čtyřmi kostkami. Pokud je součet hozených čísel roven hodnotě tvé *výdrže*

nebo menší, test je úspěšný, ale pokud je součet větší, znamená to, že daná záležitost je nad tvé síly a v testu neuspěješ.

Pokud hraješ za kapitána Hooka a máš provést test *vzpou-ry*, hod' jednou kostkou. Pokud je výsledek roven tvému skóre *vzpou-ry* nebo větší, test je úspěšný. Pokud hodíš méně, než je skóre *vzpou-ry*, v testu neuspěješ.

## Obnovení vlastností

Body vlastností, o které během hry přijdeš, si můžeš několika způsoby obnovit a stejně tak můžeš získat bonusy, které tvé počáteční hodnoty převyšují. Tyto případy budou popsány v textu.

Jednoduchý způsob, kterým si lze obnovit body výdrže, jsou potraviny. Někdy se ti může podařit najít tolik jídla, že si nějaké budeš moct vzít s sebou do zásoby na později.

Nezapomeň si pokaždé, když získáš nějaké potraviny nebo jídlo, udělat patřičný záznam do své listiny dobrodružství – spolu s údajem, kolik bodů ti při konzumaci doplní. (Pokud není v textu řečeno jinak, jedno jídlo ti obnoví 4 body *výdrže*.)

## Společníci a jízdni zvířata

Ať si zvolíš kteroukoli postavu, v příběhu se k tobě přidá nějaký společník. To však nemusí znamenat, že bude po tvém boku neustále po celou dobu dobrodružství.

Pro lepší přehled, zda je tvůj společník s tebou, či nikoli, slouží pole *Společník* na listině dobrodružství. Pokud tě tvůj společník doprovází, jednoduše zaškrtni nebo zakroužkuj políčko „Ano“. Pokud se vaše cesty z jakéhokoli důvodu rozdělily, svou značku vymaž a zaškrtni nebo zakroužkuj políčko „Ne“, dokud se opět neshledáte – pokud k tomu dojde!

V rámci příběhu můžeš získat jízdní zvíře. Dokonce s ním můžeš své dobrodružství i začít. Když k tomu dojde, zapiš si jeho vlastnosti do části *Jízdní zvíře* na listině dobrodružství.

Časem zjistíš, že mít jízdní zvíře má své výhody i nevýhody. O jejich roli v boji se dozvíš v následující části.

## „Smrt bude úžasným dobrodružstvím.“

### Souboj

Útokům tvorů žijících v Nezemi se budeš muset opakovaně bránit. Dokonce se někdy můžeš rozhodnout na ně zaútočit jako první. Koneckonců se říká, že nejlepší obrana je útok.

Když k tomu dojde, nejprve do prvního volného pole *Shledání v Nezemi* na listině dobrodružství vyplň hodnoty *bojovnosti* a *výdrže* svého protivníka.

1. Hod' si dvěma kostkami a k výsledku přičti svou hodnotu *bojovnosti*. Výsledné číslo je tvoje *bojové hodnocení*.
2. Hod' si dvěma kostkami a k výsledku přičti protivníkovu hodnotu *bojovnosti*. Výsledné číslo je *bojové hodnocení* tvého protivníka.
3. V každém bojovém kole přičti 1 dočasný bonusový bod k *bojovnému hodnocení* toho, kdo má v tomto kole iniciativu.
4. Pokud je tvé *bojové hodnocení* vyšší než hodnocení tvého protivníka, podařilo se ti ho zranit. Odečti od protivníkovy hodnoty *výdrže* 2 body a pokračuj krokem 7.
5. Pokud je vyšší *bojové hodnocení* protivníka, zranil tě. Odečti si 2 body od své hodnoty *výdrže* a pokračuj krokem 8.

6. Pokud je tvé i protivníkovu *bojové hodnocení* stejné, hod' jednou kostkou. Je-li hozené číslo liché, ty i tvůj protivník vzájemně odrazíte své útoky. Přejdi na krok 10. Hodíš-li číslo sudé, přejdi na krok 9.
7. Pokud protivníková *vydrž* klesla na nulu nebo níž, vyhráváš. Boj je u konce a můžeš pokračovat ve svém putování Nezemí. Pokud je tvůj protivník stále naživu, pokračuj krokem 10.
8. Pokud ti *vydrž* klesla na nulu nebo níže, tvůj protivník zvítězil. Chceš-li pokračovat v dobrodružství, budeš se muset vrátit na začátek a začít znovu. Můžeš si přitom vybrat jinou postavu. Jestli jsi stále naživu, pokračuj krokem 10.
9. Tobě i tvému protivníkovi se podařilo zasáhnout a vzájemně jste se poranili. Odečti 1 bod z hodnoty své i protivníkovy *vydrže*. Pokud ti *vydrž* klesla na nulu nebo níže, tvůj protivník zvítězil. Chceš-li pokračovat v dobrodružství, budeš se muset vrátit na začátek a začít znovu. Jestli jsi stále naživu, ale *vydrž* tvého protivníka klesla na nulu nebo níže, vyhráváš souboj a můžeš pokračovat ve svém putování Nezemí. Pokud jste oba přežili, pokračuj krokem 10.
10. Pokud se ti v tomto kole boje podařilo zvítězit, v dalším kole budeš mít iniciativu. Pokud zvítězil tvůj protivník, bude mít iniciativu on. Pokud kolo skončilo nerozhodně, bonus iniciativy v příštím kole nezíská nikdo. Vrať se ke kroku 1 a opakuj postup, dokud tvůj protivník nezemře nebo dokud tě nezabije.

Občas se může stát, že budeš muset bojovat s více protivníky najednou. Tyto souboje probíhají podle stejného desetibodového postupu s tou výjimkou, že musíš pracovat s *bojovými hod-*

*noceními* všech zúčastněných. Dokud máš vyšší *bojové hodnocení* než tvůj protivník, zraníš ho bez ohledu na to, proti kolika protivníkům bojuješ. Naopak však platí, že kterýkoli protivník, jehož *bojové hodnocení* bude vyšší než tvé, tě bude moci zranit.

## Boj s jízdními zvířaty

Pokud na tebe zaútočí některá z obrovitých šelem nebo děsivých ještěřů obývajících Nezemi, zatímco jedeš na svém zvířeti, můžeš s nimi bojovat. Stejně jako při běžném souboji začneš vyplněním hodnot *bojovnosti* a *výdrže* příšery, která tě napadla, do prvního volného pole *Shledání v Nezemi* na listině dobrodružství. V textu se dozvíš, jestli máš iniciativu ty a tvé jízdní zvíře, nebo protivník.

1. Hod' si dvěma kostkami a k výsledku přičti hodnotu *bojovnosti* svého jízdního zvířete. Výsledné číslo je jeho *bojové hodnocení*.
2. Hod' si dvěma kostkami a k výsledku přičti protivníkovu hodnotu *bojovnosti*. Výsledné číslo je *bojové hodnocení* tvého protivníka.
3. V každém bojovém kole přičti 1 dočasný bonusový bod k *bojovému hodnocení* toho, kdo má v tomto kole iniciativu.
4. Pokud je *bojové hodnocení* tvého jízdního zvířete vyšší než hodnocení tvého protivníka, tvoje zvíře protivníka zranilo. Odečti od protivníkovy hodnoty *výdrže* 4 body a pokračuj krokem 7.
5. Pokud je vyšší *bojové hodnocení* protivníka, zranil tvé jízdní zvíře. Odečti 4 body od hodnoty *výdrže* svého jízdního zvířete a pokračuj krokem 8.



6. Pokud jsou *bojová hodnocení* tvého jízdního zvířete i protivníka stejná, hoď jednou kostkou. Je-li hozené číslo liché, zvířata vzájemně odrazí své útoky. Přejdi na krok 12. Hodíš-li číslo sudé, přejdi na krok 11.
7. Pokud protivníková *výdrž* klesla na nulu nebo níž, tvé jízdní zvíře vyhrává. Boj je u konce a můžeš pokračovat ve svém putování Nezemí. Pokud je tvůj protivník stále naživu, pokračuj krokem 9.
8. Pokud *výdrž* tvého jízdního zvířete klesla na nulu nebo níže, tvůj protivník vyhrál a brzy zabije i tebe. Chceš-li pokračovat v dobrodružství, budeš se muset vrátit na začátek a začít znovu. Můžeš si přitom vybrat jinou postavu. Jestli je ale tvé jízdní zvíře stále naživu, pokračuj krokem 10.
9. Hodem dvěma kostkami a přičtením své hodnoty *bojovnosti* k hodům získáš své *bojové hodnocení*. Pokud je vyšší než *bojové hodnocení* protivníka, podařilo se ti ho zranit. Odečti další 2 body z jeho *výdrže*. Je-li protivník mrtvý, můžeš pokračovat v příběhu, ale pokud stále žije, přejdi na krok 12.
10. Hodem dvěma kostkami a přičtením své hodnoty *bojovnosti* k hodům získáš své *bojové hodnocení*. Pokud je nižší než *bojové hodnocení* protivníka, zranil tě. Odečti si 2 body z *výdrže* a jsi-li stále naživu, přejdi na krok 12.
11. Tvému jízdnímu zvířeti i protivníkovi se podařilo zasáhnout a vzájemně se poranili. Odečti 2 body z hodnoty *výdrže* jízdního zvířete i protivníka. Pokud *výdrž* tvého jízdního zvířete klesla na nulu nebo níže, tvůj protivník zvítězil a brzy zabije i tebe. Chceš-li pokračovat v dobrodružství, budeš se muset vrátit na začátek a začít znovu. Jestli je tvé jízdní zvíře stále naživu, ale

*výdrž* tvého protivníka klesla na nulu nebo níže, souboj je u konce a ty můžeš pokračovat ve svém putování Nezemí. Pokud přežili protivník i tvé jízdni zvíře, pokračuj krokem 12.

12. Pokud se tvému jízdni zvířeti v tomto kole boje podařilo zvítězit, v dalším kole bude mít iniciativu. Pokud zvítězil protivník, bude mít iniciativu on. Jestliže kolo skončilo nerozhodně, bonus iniciativy v příštím kole nezíská nikdo. Vrať se ke kroku 1 a opakuj postup boje, dokud tvůj protivník nezemře nebo dokud neporazí tvé jízdni zvíře.

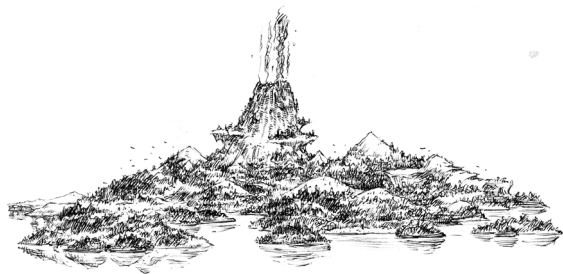
„Jiní se rozvalovali u sudů  
nad kostkami a kartami.“

### **Alternativa ke kostkám**

Místo házení kostkou můžeš o číslech ve hře rozhodovat pomocí balíčku karet.

Když tě text vyzve, ať si hodíš kostkou, zamíchej namísto toho balíček 52 klasických karet (bez žolíků) a jednu si vytáhni. (Pokud máš házet dvěma kostkami, vytáhni si dvě karty.) Čísla na kartách odpovídají jejich hodnotě. Kluk, královna a král mají hodnotu 11 a eso se počítá za 12 (například při obraně v souboji). Pokud si ho vytáhneš při testování libovolné vlastnosti, automaticky uspěješ.

Potom můžeš kartu či karty do balíčku vrátit nebo je nechat bokem. Oba způsoby budou mít vliv na míru tvého štěstí či neštěstí při určování náhodných čísel.



„Smeo měl pro všechno  
nějaké pěkné pojmenování.  
Jeho šavle byla ‚Johnny Vývrтка‘.“

### Vybavení

Na své dobrodružství se můžeš vypravit s prázdnou, nebo se spoustou zbraní, v jeho průběhu ale nepochybně najdeš nejrůznější podivuhodné předměty, které si budeš chtít ponechat, protože by se ti mohly později hodit.

Cokoli si během příběhu vezmeš, si musíš zapsat do listiny dobrodružství, a to včetně případných nápořád nebo hesel, ať už jde o zbraně, jídlo, nebo jiné neobvyklé předměty.

„Tohle všechno už se někdy stalo  
a stane se to zas.“

### Herní tipy

K úspěšnému cíli putování po Nezemi vede několik cest, ale možná to bude chtít víc pokusů. Při čtení si dělej poznám-

ky a můžeš si kreslit mapku. Ta se ti bude při dalším čtení nepochybně hodit a umožní ti postupovat v příběhu rychleji a dříve se dostat do neprobádaných částí ostrova.

Pečlivě při čtení sleduj všechny své vlastnosti. Dávej si pozor na pasti a následování falešných stop. Je chytré po cestě sbírat užitečné předměty, které ti mohou někdy v budoucnu přijít vhod.

„Čas je v patách nám všem.“

## Konec hry

Tvůj příběh může skončit různými způsoby. Pokud ti kdykoli v průběhu čtení klesne *vydrž* na nulu nebo níže, nepodařilo se ti nad nástrahami Nezemě zvítězit. V takovém případě okamžitě přestaň číst.

Také se může stát, že se dostaneš do situace, kdy nebudeš moct v příběhu pokračovat kvůli špatně zvoleným rozhodnutím, nebo tě potká náhlý předčasný konec. Ve všech těchto případech platí, že pokud se chceš o dokončení dobrodružství pokusit znovu, musíš začít úplně od začátku, s novou listinou dobrodružství.

Tvé dobrodružství samozřejmě může skončit i úspěšným dokončením úkolu, který už na tebe čeká...

