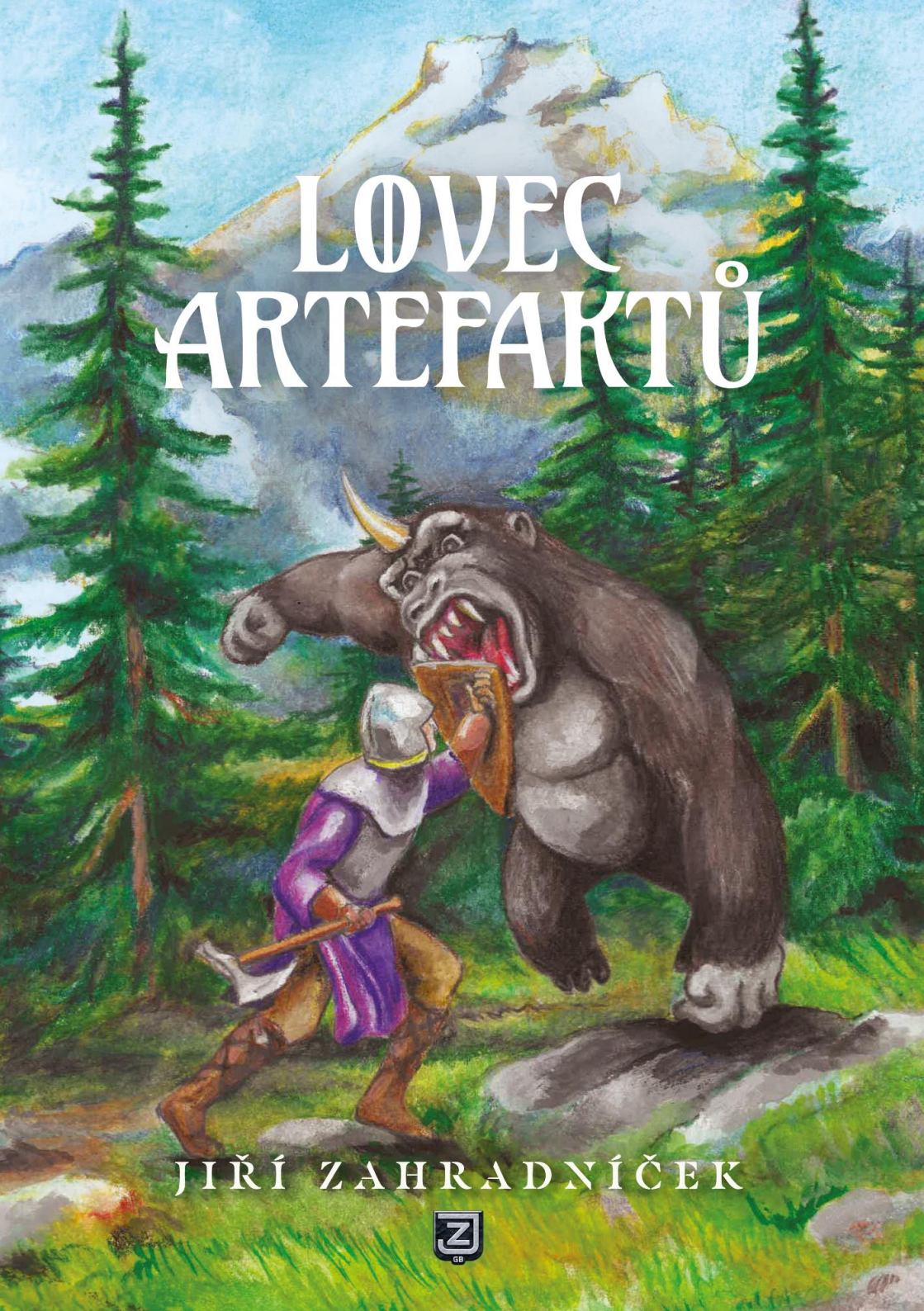
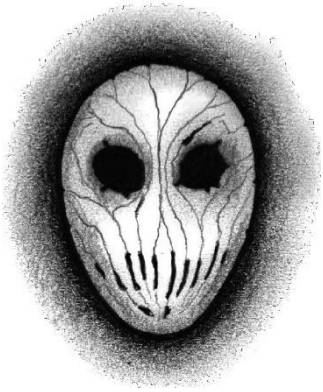


LOVEC ARTEFAKTŮ

JIŘÍ ZAHRADNÍČEK

Lovec artefaktů



Jiří Zahradníček

Tuto knihu věnuji své dceři Anetce.

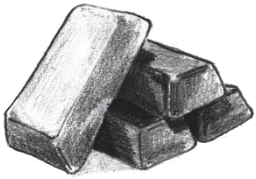
Děkuji rodině za obrovskou podporu v mých aktivitách.

Rád bych také poděkoval všem, kteří mi pomohli knihu dotáhnout do finální podoby: Jan Kšanda, Jan Horníček, Milan Hajný, Jirka Váňa, Šárka Zahradníčková, Radek Dohnal, Patrizia Lajdová, Miroslav Budiš, Jaroslav „theRejžák“ Rejžek a Tonda Smrčka.

Kniha, již právě držíš ve svých rukách, je tzv. gamebook, tedy napůl kniha, napůl hra. Nečte se po jednotlivých stránkách, nýbrž po odkazech, kterých je v knize rovných 500. K dokončení gamebooku není třeba projít přes všechny, text tě vždy vyzve, na který odkaz máš přeskočit. Většinou budeš mít na výběr, kam se vydat či jak se v dané situaci rozhodnout. K cíli vede několik různých cest a je jen na tobě, jakou si zvolíš. Pakliže osud rozhodne ve tvůj neprospěch, zahraj si knihu znovu a vyzkoušej jiné možnosti či zvol zatím neprozkoumanou trasu.

Úvod

V kůži dobrodruha na volné noze získáš ingot z neznámého kovu – artefakt vyzařující prazvláštní energii – jehož nalezení tě nevědomky vtáhne do víru událostí, které mohou ovlivnit budoucnost celého Baangralského království. Jaká nebezpečí na tebe číhají? Co všechno budeš muset podstoupit, abys odvrátil blížící se hrozbu? Záleží pouze na tobě a tvých rozhodnutích, zdali se staneš věhlasným hrdinou nebo tě kolo osudu vrhne do náruče smrti!



Pravidla hry

Ke hraní bude potřeba tužka a dvě šestistěnné kostky. Pokud nemáš kostky po ruce, můžeš využít Tabulku náhody na konci knihy. V úvodu nalezneš Deník dobrodruha, kam si zaznamenáš výchozí hodnoty dvou zásadních atributů – SÍLY a VÝDRŽE, a hodnotu ZRANĚNÍ. Pak si zde povedeš přehled o veškerých změnách v těchto hodnotách, o svých schopnostech, předmětech, zlatých mincích a dalších náležitostech. Statistiky nepřátel si budeš zapisovat v Listině souboje. Během tvého dobrodružství může nastat moment, kdy o tvém dalším osudu rozhodne náhoda ve formě hodu kostkou – vše bude vždy přesně popsáno v konkrétním odkazu. Narazíš také na situace, kdy budeš muset prověřit své schopnosti v testu SÍLY (viz níže).

Listinu souboje, Deník dobrodruha a další přílohy si můžeš stáhnout k vytisknutí na webové stránce www.jzgamebooky.cz.

Síla, Výdrž a Zranění

SÍLA značí tvou bojeschopnost a zacházení se zbraněmi; její hodnota je zásadní v boji a při testu SÍLY.

VÝDRŽ symbolizuje tvoji odolnost a kondici. Klesne-li na nebo pod nulu, tvé dobrodružství je u konce.

ZRANĚNÍ je atribut určující počet bodů VÝDRŽE, o které přijde tvůj protivník při úspěšném zásahu v souboji.

Počáteční hodnoty SÍLY a VÝDRŽE určíš hodem jedné šestistěnné kostky:

Hod kostkou	SÍLA	VÝDRŽ
1-2	9	20
3-4	10	22
5-6	11	24

Počáteční hodnota ZRANĚNÍ je 2 a je dána mečem, který získáš v úvodu knihy.

Zapiš si všechny tři údaje do Deníku dobrodruha.

SÍLA, VÝDRŽ i ZRANĚNÍ se mohou během tvého putování měnit, a proto je velmi důležité si o nich neustále udržovat přehled a veškeré změny si ihned zapisovat do Deníku dobrodruha. Čím jsou hodnoty vyšší, tím větší máš šanci na úspěšné dokončení příběhu. Výchozí hodnoty SÍLY a VÝDRŽE však nikdy negumuj! Veškeré bonusy a postihy k nim připisuj. Pokud přijdeš o body VÝDRŽE, můžeš si je obnovit kdykoliv mimo boj konzumací jídla a léčivých bylin nebo nápojů. V některých případech (např. odpočinek) tě text vyzve, aby sis navrátil určitý počet bodů VÝDRŽE. Tímto způsobem však nikdy nemůžeš překročit maximální hodnotu VÝDRŽE.

Test Síly

Nastanou chvíle, kdy bude nutné provést test SÍLY. Ve hře to znamená, že musíš hodit jednou šestistěnnou kostkou, výsledný hod přičíst ke své SÍLE a porovnat s číslem v závorce. Pokud je součet stejný nebo vyšší, uspěl jsi, v opačném případě test SÍLY nevyšel.

Příklad testu SÍLY:

Proveď test SÍLY (13). Hodnota tvé SÍLY je 10, hodíš jednou kostkou a padne ti 4. 10+4=14. Výsledné číslo je vyšší než číslo v závorce, test byl tedy úspěšný.

Souboje

Cestu ti dříve nebo později zkříží nepřátelské bytosti, se kterými budeš nucen stanout v boji. Jakmile takováto situace nastane, nejprve si z textu daného odkazu opíšeš SÍLU, VÝDRŽ a ZRANĚNÍ nepřítele do volné kolonky Listiny souboje. Samotný boj pak probíhá na kola. V každém kole boje nejprve hodíš oběma kostkami za sebe a hody přičteš ke svojí SÍLE. Výsledek je tvé *Útočné číslo*. Pak stejný proces zopakuješ za svého soka – hodíš oběma kostkami, hody přičteš k jeho SÍLE a získáš protivníkovo *Útočné číslo*. Tato čísla porovnáš a ten, kdo má vyšší *Útočné číslo*, zasáhne protivníka za tolik bodů VÝDRŽE, kolik je hodnota útočníkova ZRANĚNÍ. Tyto body ihned odepíšeš buď sobě v Deníku dobrodruha nebo nepříteli v Listině souboje. Jsou-li vaše *Útočná čísla* shodná, zraníte se navzájem. Takto se kola boje stále opakují, dokud jednomu z vás neklesne hodnota VÝDRŽE na

nebo pod 0. Pokud v souboji prohraješ, dobrodružství ihned končí (toto pravidlo platí i v případě pěstní šarvátky). Účastníš-li se souboje beze zbraně, hodnota tvého ZRANĚNÍ je 1.

Příklad souboje:

Kráčíš městem, nad kterým se snáší soumrak, když na tebe zpoza rohu vyskočí zákeřný lupič s krátkým mečem v ruce a vrhá se na tebe, aby tě zabil a oloupil. Tasíš zbraň, s níž hodláš potrestat jeho opovážlivost.

Lupič: SÍLA 9/VÝDRŽ 6/ZRANĚNÍ 4

Tvé statistiky: SÍLA 10/VÝDRŽ 20/ZRANĚNÍ 3

Zapíšeš lupičovy hodnoty SÍLY, VÝDRŽE a ZRANĚNÍ do Listiny souboje a zahájíš boj. V prvním kole hodíš nejprve za sebe a na kostkách padne 2+4=6. Výsledek přičteš ke své SÍLE, tedy 6+10=16. 16 je v tomto kole boje tvé Útočné číslo. Nyní hodíš kostkami za lupiče.

Padne 2+3=5. Výsledek přičteš k jeho SÍLE. 5+9=14. 16 je více než 14 (Tvé Útočné číslo je vyšší než lupičovo), tedy v tomto kole boje jsi lupiče zasáhl za 3 body VÝDRŽE (jelikož hodnota tvého ZRANĚNÍ je 3) a ihned mu je odečteš v Listině souboje. Aktuálně mu zbývají 3 body VÝDRŽE. Takto pokračují další kola boje, dokud tobě nebo nepříteli neklesne VÝDRŽ na nebo po 0.

Schopnosti

Na začátku příběhu si zvolíš dvě z následujících schopností, jež nejlépe vystihují tvou postavu. V určitých situacích se ti tak mohou otevřít nové možnosti (poznamenej si vybrané schopnosti v Deníku dobrodruha):

Pán zvířat – během putování krajinou ses naučil rozumět tvorům žijícím ve volné přírodě. Díky vnitřnímu hlasu jsi schopen některá zvířata přimět k tomu, aby vykonala tvou vůli.

Výřečnost – správně zvolená slova mají mnohdy větší váhu než tasený meč. S touto schopností můžeš získat informace, nakupovat levněji v obchodech nebo přimět k rozhovoru osoby, jež by se s tebou za běžných okolností nebavily.

První pomoc – jsi velmi schopný v ošetřování zranění, za což se ti často dostává odměny ve formě předmětu nebo nějaké informace. Navíc si díky této schopnosti můžeš po každém boji navrátit 2 body VÝDRŽE (nesmíš však překročit maximální hodnotu).

Technická zručnost – od malička tě zajímaly nejrůznější technické výdobytky. Pokud před tebou stojí technická překážka nebo je třeba něco opravit, přichází tvá chvíle.

Hbité reflexy – „jsi mrštný jako sněžná liška," slýcháváš již od dětství. Tento zvláštní dar ti umožňuje vyhýbat se střelám a neočekávaným úderům.

Vybavení

Po cestě můžeš narazit na celou řadu zbraní, částí výstroje a dalších předmětů. Jakmile nalezneš něco užitečného, zapíšeš si danou věc v Deníku dobrodruha do příslušné kolonky uvedené v závorce – např. ***svazek paklíčů*** *(kapsa)*.

Zbraně se dělí na jednoruční a obouruční a mají hodnotu ZRANĚNÍ – např. ***zahnutá dýka*** *(jednoruční zbraň, ZRANĚNÍ 2)*. S sebou smíš nosit až tři zbraně, ale aktivně lze používat pouze jednu z nich. Zapisují se do kolonky Zbraně. Pamatuj, že neovládáš boj se dvěma jednoručními zbraněmi, stejně jako nelze kombinovat obouruční zbraň se štítem. Pokud se rozhodneš zbraň vyměnit, zapiš si do Deníku dobrodruha novou hodnotu ZRANĚNÍ, která je u této zbraně uvedena.

Vybavení obsahuje širokou škálu předmětů. Patří sem především zbroje, přilby, rukavice, boty, štíty, prsteny a amulety. Ve většině případů přidávají body k výchozí hodnotě VÝDRŽE a tím zvyšují její maximální i aktuální hodnotu – např. ***kožené boty*** *(vybavení, VÝDRŽ +2)*; mohou však poskytovat i jiné bonusy. S výjimkou drobných předmětů, jako jsou třeba prsteny, můžeš vždy používat pouze jednu zbroj, jednu přilbu, jedny boty atd. Zapisují se do kolonky Vybavení.

Ostatní předměty poskytují různé další výhody. Jedná se např. o lektvary, klíče, cennosti… Zapisují se do kolonky Batoh, Kapsa nebo Důležitý předmět. Batoh pojme kromě počátečních předmětů, o které nelze přijít, šest dalších věcí. Pokud máš batoh plný, můžeš

něco odhodit a tak udělat místo pro další. Do kapsy lze umístit až čtyři předměty. Trofeje mohou být na určitých místech směněny za něco užitečného. Důležitých předmětů můžeš mít libovolné množství a nelze o ně přijít do doby, než k tomu budeš výslovně vyzván v textu.

Artefakty jsou zvláštní skupinou velmi vzácných předmětů, zapisují se do některé z výše uvedených kolonek a nesou označení „artefakt“ – např. ***Haarlunův přívěsek*** *(vybavení – artefakt, SÍLA +1, ZRANĚNÍ +2)*. Každý z nich má unikátní vlastnosti, jež jsou přesně popsány v daném odkazu. Na konci knihy můžeš nahlédnout do Legendy artefaktů, která popisuje příběh všech artefaktů, jež lze v tomto příběhu objevit. Zlaté mince se zapisují do kolonky Měšec a můžeš jich mít maximálně 40. Pokud získáš větší množství peněz, můžeš si každých dalších 10 zlaťáků uložit do batohu, kde zaberou jedno místo.

Zásluhy

Během dobrodružství můžeš vykonat činy, za které tě hra odmění zásluhou. Vždy to bude uvedeno v konkrétním odkazu. Všechny však můžeš získat až opakovaným hraním, jejich přehled najdeš na konci knihy.

Deník dobrodruha

SÍLA	VÝDRŽ	ZRANĚNÍ
Výchozí hodnota:	*Výchozí hodnota:*	*Aktuální hodnota:*
Aktuální hodnota:	*Aktuální hodnota:*	

SCHOPNOSTI
Pán zvířat
Výřečnost
První pomoc
Technická zručnost
Hbité reflexy

ILMUUNOVO POŽEHNÁNÍ ☐
(+1 SÍLA, +3 VÝDRŽ)

Bonusové SCHOPNOSTI

BATOH	ZBRANĚ	VYBAVENÍ
lucerna	1.	Přilba:
provaz	2.	Zbroj:
přikrývka	3.	Rukavice:
mapa západního Baangralu	**KAPSA** 1.	Štít:
1.	2.	Boty:
2.	3.	
3.	4.	
4.	**MĚŠEC** *(max. 40)*	
5.		
6.		

DŮLEŽITÉ PŘEDMĚTY

POZNÁMKY

Listina souboje

Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění
Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění
Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění
Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění
Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění
Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění
Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění
Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění
Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění
Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění
Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění
Nepřítel	Síla	Výdrž	Zranění

Lovec artefaktů

Následující příběh se odehrává v bájném světě Siarden.

Dlouhá léta putuješ napříč Baangralským královstvím, kde na základě příběhů, vyprávěných starými vojáky a vysloužilými dobrodruhy, hledáš zapomenuté či dlouho ztracené kouzelné předměty, za které vždy obdržíš tučnou odměnu. Jsi znám jako *Lovec artefaktů*. Dobrodružné výpravy jsou mnohdy na hraně života a smrti, přesto tě léty vybroušený bojový um, mimořádná odolnost a zdravý rozum udržují naživu. Tvůj poslední nález tě však zavede na cestu mnohem nebezpečnější, než by se mohlo zdát…

Jednoho pochmurného odpoledne sedíš v podřadné putyce U Suchý dásně, nacházející se na předměstí města Daron, a dopíjíš druhý korbel nepříliš chutného piva. Déšť bičuje okenní římsu, zatímco se zaujetím zkoumáš každičký kousek malého kovového ingotu, který jsi nalezl v kráteru Ovia, ležícím hluboko ve vnitrozemí. Za tímto účelem si tě najal malomocný člověk jménem Ragnas, jemuž jsi měl právě zde u tohoto stolu před dvěma hodinami metalický artefakt předat. Tento muž byl přesvědčen, že s jeho pomocí zmírní projevy zákeřné nemoci. Tvůj neochvějný instinkt ti však napovídá, že Ragnas již není mezi živými, a zároveň s tímto pocitem se ti v hlavě zrodí myšlenka – *co teď?* Na artefaktu je totiž něco zvláštního. Vyzařuje z něj silná energie, tu však nejsi schopen rozeznat. Vlastně ani nevíš, z jakého materiálu je stvořen či k čemu slouží, a tak se s posledním douškem zlatavého moku rozhodneš navštívit starého daronského

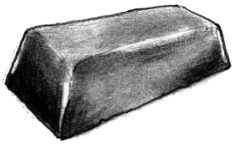
kováře, který by mohl přeci jen vědět víc. Pokud tento ingot oplývá velkou magickou silou, jak se domníváš, nedopustíš, aby skončil v nepravých rukou.

Na tvé cestě do centra města se počasí umoudří, a ačkoliv je obloha stále zahalena mračny v barvě popela, alespoň již kapky deště nepromáčí tvůj oděv. Když dojdeš k velké městské bráně, překvapí tě, že je dokořán a bez dozoru stráže. *To bude jistě tím, že nastalo období trhů,* řekneš si pro sebe. Přestože do centra proudí davy obchodníků předvádět plody své práce, v povětšinou klidném městě, jako je Daron, se nejspíš není čeho obávat. Projdeš tedy branou a vydáš se Sarganskou ulicí rovnou k rynku. Mineš řadu obchodů a luxusních měšťanských domů, až dorazíš k rozlehlému tržišti s morovým sloupem uprostřed. Kvůli dlouhodobé nepřízni počasí však neoplývá příliš mnoha zákazníky, a tak prodejci rozličných předmětů, oděvů a pochutin znuděně posedávají či hrají karty o těch pár zlaťáků, co zatím vydělali. „Co takhle pálenku, drahej pane? Nejlepší z celýho Baangralu!“ osloví tě podlézavě jeden z prodejců, snaže se prodat alespoň něco ze své široké nabídky. Zdvořile odmítneš a přidáš do kroku. Projdeš celý jarmark a pokračuješ středem města, dokud se před tebou konečně neobjeví kovářská cedule. Těžkopádný cinkavý zvuk ti napoví, že kovář zrovna pracuje. Vejdeš do středu rozlehlé kovárny, kterou zdobí řada železných výrobků od mečů přes podkovy až po nejrůznější ozdoby. V nose se ti rozline zápach žhavého kovu. Chvíli vyčkáš, než si tě kovář všimne, abys ho nemusel rušit od práce. Je to statný chlapík se širokými rameny, a na rozdíl od většiny obyvatel města mu obličej zdobí bujný plnovous. Jmenuje se Arthan. Jakmile rány kladivem do

kovadliny ustanou, kovář si setře kapky potu z čela a pomalu se k tobě otočí. „Co bys potřeboval, poutníku?“ otáže se a pozdvihne zarostlé prošedivělé obočí. Povyprávíš mu svůj příběh o tom, jak si tě nemocný Ragnas najal, abys pro něj našel tajemný ingot, ale nakonec si ho z tobě neznámých důvodů nevyzvedl. Pak kováře požádáš, zdali by se na artefakt blíže nepodíval. „Je to hodně pevnej kov, o tom žádná. Žel bohu nevím, jak vznikl, ještě jsem nic podobnýho v ruce nedržel. Určitě to bude něco magickýho. Bejt tebou bych byl opatrnej, tohle by mohlo leckoho zajímat,“ odpoví po chvíli zkoumání Arthan a s nataženou paží ti vrací kovový hranol. Pak se podrbe umolousanou rukou ve vousech a dodá: „Rytíř Ra‘mah z Levogaru. Má s podobnými věcmi zkušenosti a mohl by ti pomoct.“ Na důkaz vděku si od kováře koupíš kvalitní ocelový meč, do tvého starého se už přeci jenom po četných bojích z uplynulých výprav zakousl zub času. Pokývneš hlavou v pozdrav a odejdeš z kovárny, v duchu rozjímáš nad nebezpečím, které by ti mohlo kvůli artefaktu hrozit. Mezitím se opět silně rozprší a během několika málo okamžiků jsi na kost promočený. Krátká úvaha tě přiměje utratit dalších pár zlatých za teplou koupel. Zamíříš tedy do místních lázní ležících nedaleko radnice, kde si objednáš horkou koupel. Jakmile se pohodlně usadíš do oválné dřevěné kádě, přihodíš lazebníkovi pár mincí navrch, aby ti vyčistil oblečení. Mezitím si příjemně odpočineš a utřídíš myšlenky. Levogar, významné pobřežní město zasazené hluboko v Ordennské zátoce, je od Daronu vzdáleno sto dvacet kilometrů severozápadním směrem. Cesta tam by ti zabrala tři až čtyři dny. V úvahu přichází také cesta po moři. Vykoupán a čistě oblečen

posléze lázně opustíš. Přeběhneš zablácenou ulici, aby ses mohl občerstvit a přenocovat v blízkém hostinci Zlatavej mok.

Pokračuj na 1.



1

Následující den tě časně ráno probudí sluneční paprsky pronikající malým vikýřem omšelého podkrovního pokoje. Vstaneš skvěle odpočatý a pln odhodlání, dobré počasí ti ještě více zlepší náladu. Poté, co se oblékneš (na sobě máš kožené boty, kalhoty s opaskem, lněnou tuniku a plášť), zkontroluješ svůj batoh, měšec a ostatní vybavení:

lucerna

provaz

přikrývka

mapa západního Baangralu (k nahlédnutí na začátku knihy)

krátký ocelový meč *(jednoruční zbraň, ZRANĚNÍ 2)*

magický ingot *(důležitý předmět)*

První čtyři předměty máš poznamenané v Deníku dobrodruha – jedná se o základní vybavení, které nemůže být z inventáře odstraněno. Zapsání zbylých věcí je již na tobě. Kam si předměty poznamenat, zjistíš podle slova v závorce, např. (batoh) – tento nález si zapíšeš do kolonky Batoh v Deníku dobrodruha. Stejným způsobem postupuješ vždy, když při svém putování získáš něco užitečného.

Právě jsi zaplatil hostinskému za nocleh a nyní se podívej, kolik zlaťáků ti zbylo (hoď si dvěma kostkami a k výsledku přičti 10; počet zlatých mincí si zapiš do kolonky Měšec v Deníku dobrodruha). Pak vyjdeš ven na ulici a přemýšlíš, kudy povedou tvé další kroky.

Chceš-li se vydat k severní bráně a odtud vyrazit k Levogaru po svých, otoč na 281.

Jestli tě spíše láká plavba na lodi, můžeš opustit město západní branou a pokračovat k pobřeží do přístavu Flürghad. Otoč na 78.

2

Je jasné, že tvůj pravdivý příběh lovce nikdy nepřesvědčí a jeho opakování by ti v tuto chvíli mohlo spíše uškodit. Vymyslíš tedy narychlo jinou historku: při cestě do hor ses zde zastavil, abys mohl spatřit sbírku trofejí, která je podle slov tvých známých tou největší a nejrůznorodější z celého Baangralu. Očividně taková lež Manubou pohne a polichotí mu. „No, tví přátelé se zřejmě vyznaj. Je fakt, že neznám nikoho, kdo by měl tolik památek z lovů jako já," pookřeje

Manuba. „V tom batohu, co máš na zádech, by se nějaká trofej nenašla? Mám tu pár věcí, který sem ochotnej vyměnit," učiní ti lovec nabídku.

Pokud máš alespoň jednu trofej a chceš s Manubou obchodovat, otoč na 230.

Jestli žádnou trofej nevlastníš, zeptej se ho na radu ohledně tvé další cesty do hor. Otoč na 102.

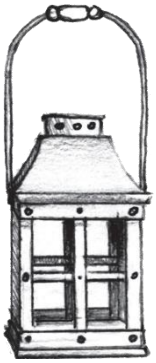
3

Natáhneš se pro prázdné vědro a vší silou jím mrštíš po nepříteli, který neúnavně pokračuje v devastování hlavního stěžně. K jeho smůle nevnímá žádné blížící se nebezpečí, a tak ho předmět tvrdě zasáhne přímo do těla. Ihned ztratí rovnováhu a zřítí se na ostří tvé připravené zbraně. Jakmile naposledy vydechne, z očí se mu vytratí lesk. Okolní námořníci ti pohledem vyjadřují respekt, protože si jsou dobře vědomi, že jsi je zachránil od jisté smrti. Naděje na záchranu opět vzroste. Posádka bije nestvůry hlava nehlava, vzduch rozráží ostré šípy. Po nějakém čase jsou ztráty na straně ihuatů již příliš velké, tak se zbytky hejna vznesou do oblak a prchají do bezpečí hornatého ostrova. Otoč na 285.

4

Zmáčený oděv a nepříjemný chlad po těle tě přimějí vejít dovnitř. Hostinský, ušmudlaný chlap, jehož vzezření skvěle dokresluje zašlý interiér hospody, otírá stoly špinavým hadrem. Krom něj jsi

v místnosti již jen ty a z pochopitelného důvodu tě to vůbec nepřekvapuje. Ledabyle pozdraví a nabídne ti večeři a nocleh za 4 zlaté, což navzdory všudypřítomné nečistotě vřele uvítáš. Vše je v tuto chvíli lepší, než se potloukat venku v takovém počasí, jaké tě na cestě zastihlo. Pokud nemáš na zaplacení nebo platit nechceš, hostinský je ochoten přijmout jakýkoliv předmět z tvého batohu (nemáš-li žádné peníze ani předměty v batohu, jsi nucen odejít a pokračovat po své cestě i přes noc – otoč ihned na 419). Jakmile srovnáš účet, povečeříš pečené maso nevalné chuti a žízeň uhasíš teplým pivem bez pěny. Pak dojdeš do jednoho ze čtyř prázdných pokojů, kde si odložíš, aby ses mohl bez jakékoliv zátěže uložit do postele. Přikryješ se dekou, kterou snad nikdy nikdo nepral, a zakrátko bez problémů usneš. Uprostřed noci tě však probudí nějaký zvuk. Otoč na 67.



5

Vesničané tě přivítají srdečně, ale jejich obličeje jen těžko skrývají velké útrapy. Proto se bez okolků zeptáš, s jakými potížemi se potýkají. „Jmenuji se Likya a jsem stařešina Yongazu," představí se postarší žena. „Je tomu přesně týden, co se voda v našich studnách zkazila. Někteří z nás ulehli v nemoci, schvátila je horečka a mají šílené křeče, pro samou bolest nemohou v noci vůbec spát. Je pouze otázkou času, kdy lidé začnou umírat. Nejspíše budeme nuceni rodnou vesnici opustit," povypráví sklíčeně a opře se o hrábě.

Jestli chceš chudým vesničanům pomoci, otoč na 354.

Pokud se nechceš zdržovat a raději by ses soustředil na svůj hlavní úkol, vydej se cestou na západ směrem k přístavu. Otoč na 89.

6

Velmi obezřetně zkoumáš vše, co kostlivci ještě zůstalo. Za zmínku stojí snad jen ***drátěná košile*** *(vybavení, VÝDRŽ +3)*. Pokud chceš, zapiš si košili do Deníku dobrodruha. Ostatní vybavení je poznamenané bojem nebo se na materiálu významnou měrou podepsal zub času. Tlaar si cpe do kapsy zrezlý prsten a pár dalších cetek, jež měl umrlec při sobě. Poté s ostatními zamíříš ven z místnosti. Otoč na 483.

7

Tento plán se stal příliš velkým soustem, nejsi totiž schopen vyvinout takový tlak, abys sochu převrhl. Ta se jen o píď posune a hlasité vrznutí šamanovy strážce upozorní na nezvaného návštěvníka. Všichni tři nejprve poodstoupí od podstavce a pak se na tebe vrhnou. Musíš bojovat se všemi najednou.

Strážci tvrze – SÍLA 11/VÝDRŽ 13/ZRANĚNÍ 4

Pokud jsi protivníky přemohl, pokračuj ve čtení.

Značně vysílen, ale živ, vyvázneš z tohoto nelehkého souboje proti přesile. Zhluboka dýcháš, zatímco šacuješ všechna těla. U barbarů najdeš toto:

2 halapartny *(obouruční zbraň, ZRANĚNÍ 4)*

dlouhá dýka *(jednoruční zbraň, ZRANĚNÍ 3)*

2 plody kjeuma *(batoh)* – po konzumaci obnoví až 4 body VÝDRŽE (každý plod zabírá jedno místo v batohu)

okované boty *(vybavení, VÝDRŽ +3)*

maska Darr Lugova stoupence *(vybavení, VÝDRŽ -2)* – lze nosit zároveň s přilbou; nositelům masky způsobuje permanentní bolest

Pokud si něco ponecháš, proveď zápis do Deníku dobrodruha. Pak se zničehonic po místnosti rozezní dunivá rána a schodiště do prvního patra se zhroutí. Předpokládáš, že netharrské jednotky postoupily za hradební zeď a výbuch způsobil třeskutý oheň vržený v blízkosti Trnové tvrze.

Můžeš prozkoumat místnost za dveřmi v severní stěně. Otoč na 418.

Chceš-li vejít do chodby, otoč na 300.

8

Jeden z netharrů předstoupí před velitele: „Já to udělám." Lornam na něj krátce pohlédne a předá mu nádobu s výbušninou, kterou vyloví z batohu. „Blaarku, jsi statečný rytíř. Vezmi si třeskutý oheň a sprovoď ty zlosyny ze světa!" Poté voják vyrazí vstříc nebezpečí. Plíží se vymletým korytem vyschlého potoka, dokud nedorazí ke zdi věže; všichni žasnou nad jeho hbitostí. Statečný netharr vhodí výbušninu do okna, kde dojde k silné explozi. V tuto chvíli bys čekal, že se věž začne sesouvat, ale výbuch zřejmě nebyl dostatečně silný. Vtom ven vyběhnou barbaři, kteří útok přežili, a valí se za Blaarkem, jenž se úprkem vrací zpět. Nepřátelé jsou vmžiku u vás a dojde ke střetu. Pro následující boj si díky posile připiš 2 body SÍLY.

Gwaltové – SÍLA 12/VÝDRŽ 15/ZRANĚNÍ 4

Pokud barbaři prohráli, pokračuj ve čtení.

Boj je zakrátko u konce. Rytíři posbírají vybavení mrtvých gwaltů a pak se všichni vydáte kolem poškozené věže dále na sever. Po necelé hodině dorazíte do cíle. Otoč na 346.

9

Pomůžeš zadýchanému vojákovi zpátky na nohy, a když mu vracíš dřevěný meč, gratuluje ti k úspěšně splněné zkoušce. Poté společně s Ra'mahem opustíte místnost a následuješ ho zpět do jeho pracovny. „Je čas přistoupit k dalšímu úkolu, tentokrát prověříme tvé myšlení: Je středeční podvečer, deset hodin, a ty po dlouhotrvající bitvě upadneš do hlubokého spánku. Spíš v kuse třicet sedm hodin. Než otevřeš oči, zdá se ti, že ses probudil a je neděle, devět hodin ráno. Ve skutečnosti však procitneš o dost dříve. Jaký je rozdíl v celých hodinách mezi skutečným procitnutím a probuzením ve tvém snu?"

Jestli znáš správnou odpověď, otoč na odkaz, který je roven tvé úvaze. Sekce začíná slovy „Výborně…"

Nemůžeš-li hádanku rozluštit, otoč na 375.

10

Pomalu lezeš po skále směrem k Trnové tvrzi, domovu proradného šamana Darr Luga, pak se kdesi pod tebou náhle ozve podivný zvuk. Když tím směrem pohlédneš, spatříš obrovského pavouka, jeho oválné tělo s drobnými chloupky nese osm hrozivých nohou, pomocí nichž se obratně pohybuje po skalní stěně, aniž by se zřítil z velké výšky.

Pozoruje tě nesčetnýma očima. Prazvláštní stvoření si zřejmě hlídá své teritorium, do kterého nyní nezasahuješ, tak se po chvilce civění otočí a ztratí se ti z dohledu. S úlevou pokračuješ vzhůru, vypadá to, že bys mohl každou chvíli stanout na vrcholku skalního útvaru. Otoč na 200.

11

Otočíš se a zrovna, když kráčíš zpět kolem poničené lodi, dveře domku někdo hlasitě přibouchne.

Nyní můžeš (pakliže jsi zde ještě nebyl) navštívit obchod (151) nebo putyku (68).

Pokud jsi již putyku i obchod navštívil, odeber se do noclehárny. Otoč na 204.

12

Než stihneš odemknout svou kajutu, objeví se za tebou jeden ze dvou obchodníků, kteří jsou ti zavázáni za opravu vozíku. Jakmile si tě všimne, samou radostí se hlasitě rozesměje: „Kohopak to tu máme! Náš zachránce! Nechceš se k nám připojit, dobrodruhu? Bylo by nám ctí s tebou vypít pár lahví dobrého rumu.“

Pokud souhlasíš, otoč na 370.

Jestli o jejich společnost nestojíš, můžeš se odebrat do své kajuty. Otoč na 289.

13

Právě včas se celý shrbený vysoukáš ven, když těžký balvan vystřelí z tunelu a koulí se nekontrolovatelně dál ze srázu, dokud neporazí několik menších skalních borovic. Nahlédneš zpět do tunelu, ale neznámý útočník se pravděpodobně smířil s faktem, že tě převezl a ty jsi zahynul. Překonáš tunel co nejrychleji a ve vzdálenosti padesáti metrů spatříš u paty širokého skalního výběžku jakousi strážní baštu s několika barbary a obrovským, ochočeným, šedým medvědem! Pohybují se na vyvýšeném místě za metr vysokou dřevěnou zdí. Po levé straně není nic jiného než hluboký sráz. Jestli oplýváš schopností Pán zvířat a chceš ji použít, otoč na 371.

Chceš-li se proplížit kolem bašty, otoč na 246.

14

Námořníci se nervózně ošívají, z čehož usoudíš, že by raději rychle zmizeli. Žádný z nich si však nedovolí rozporovat tvé rozhodnutí, protože jsou ti vděčni za to, že stále dýchají. Opatrně posvítíš lucernou do temného prostoru, abys spatřil něco děsivého. Na zemi leží ve strnulé poloze kostra člověka s mnoha zlomeninami. Pravá ruka však cosi svírá. Je to deník, ve kterém jsou zapsány události, jež se odehrály na tomto ostrově. Královské lodě v minulosti převážely řadu vrahů, zlodějek a dalších vyvrhelů, kteří byli kvůli nedostatku potravy nuceni pojídat mořské orly, až se po čase přeměnili v ptačí nestvůry – ihuaty. Zaujme tě také kresba jakési nestvůry, obtočené kolem vysokého stromu ostrovního lesa. Na druhé ruce mrtvoly spatříš prsten. Pokud

chceš, zapiš si ***stříbrný prsten*** *(vybavení)* do Deníku dobrodruha. Vtom se z dálky ozve ptačí křik, tak okamžitě zhasneš světlo. Otoč na 478.

15

Sevřeš rukojeť svojí zbraně a oplatíš gorikallovi bojovné gesto. Zařveš a vrhneš se mu naproti, následován statečnými žoldnéři. Díky posile si pro následující boj přičti ke svojí SÍLE 2 body.

Gorikall – SÍLA 12/VÝDRŽ 10/ZRANĚNÍ 5

Jestli jsi souboj přežil, pokračuj ve čtení.

Obří zvíře se následkem zranění svalí k zemi. Souboj však upoutal pozornost dvou dalších gorikallů, a tak je třeba odtud rychle utéci. Pokud chceš, zapiš si ***gorikallův roh*** – *trofej (batoh)*, o který tvor přišel během boje, do Deníku dobrodruha. Peláší te k místu, kde se ještě před nedávnem nacházela dřevěná brána, jež nevydržela nápor běsnících tvorů a rozpadla se na hromadu třísek. Jakmile jste z tábora pryč, gorikallové o vás ztratí zájem, znovu se poddají absolutní zuřivosti a pokračují v ničení gwaltského tábora. Otoč na 66.

16

Je krátce po poledni, když si okénkem v zadní stěně všimneš, že se konečně vyčasilo. Po chvíli přijde žalářník a vsadí do tvé cely dalšího hříšníka – je to sotva patnáctiletý kluk s pihami ve tváři a rozcuchanými vlasy. „Pche, snad si ten nadutec nemyslí, že mě tady bude držet," nadává hoch, „stačí mi pár vteřin a jsem venku. Chceš jít taky? Za chvíli půjde hlídač na oběd, a než ho ten druhej ňouma vystřídá, budem pryč. Něco tě to ale bude stát. Přesněji pět zlaťáků nebo něco pěknýho, co by se mi mohlo hodit, samozřejmě, až získáš zpět své věci," zašklebí se kluk a natáhne ruku.

Pokud přijmeš jeho nabídku, otoč na 461.

Jestli nemáš na zaplacení nebo od něj nechceš pomoci, otoč na 358.

17

Všichni na lodi zběsile pobíhají kolem, mávají šavlemi a jeden přes druhého překotně pokřikují, aby upozornili na další, mnohem větší nebezpečí. „Pozor! Na obzoru hejno ihuatů! Je jich nejméně pětadvacet! Všichni bojeschopní do zbraně, ostatní do podpalubí!" zaburácí kapitán, až mu přeskakuje hrůzou hlas. Obchodníci vezmou ihned nohy na ramena, bez váhání kapitána uposlechnou a zmizí v nitru lodi. Ve tvářích námořníků čteš skutečný strach ze smrti. Přestože většina z nich má jisté bojové schopnosti, střetnutí, které je nyní čeká, nejspíš ještě nezažili a možná už ani nezažijí. Tedy pokud přežijí… Hejno divokých ptačích lidí vypadá jako blížící se temný

mrak, putující obrovskou rychlostí směrem k vám. Než přiletí, podaří se skupince na přídi udolat šavlemi prvního ihuata. Toto malé vítězství zažehne jiskru naděje.

Pokud chceš bránit loď, otoč na 366.

Jestli by ses raději odebral do bezpečí, otoč na 91.

18

Rychle vyrazíš ke stavení nalevo a rozrazíš dveře právě ve chvíli, kdy se zřítí střecha, jejíž základy jsou spáleny na uhel. Stihneš jen tak tak uskočit, přesto tě kus ohořelého dřeva zasáhne do nohy. Odečti si 4 body VÝDRŽE (ovládáš-li schopnost Hbité reflexy, ztratíš pouze 2 body). Otočíš se a zahlédneš druhý domek, který také prohrává souboj s ohněm. Není možné, aby kdokoliv, kdo se nacházel uvnitř, přežil. Zoufalý hlas ve vteřině utichne a tobě nezbývá než zmizet, aby ses nakonec i ty nestal obětí hladových plamenů. U kraje osady čekají všichni tři žoldnéři. Verras na tebe pohlédne a pak promluví: „Neměl bys to s tím hrdinstvím tolik přehánět. Nezapomeň, že máme úplně jiný úkol a mrtvý nám k ničemu nebudeš.“ Přejdeš tuto poznámku bez odpovědi a vydáš se se skupinou okolo osady dále na sever. Otoč na 446.

19

„Nesnáším tyhle zákeřný mrchy!“ zanadává si od plic Gyum a ukáže ti vybledlou jizvu na pravém zápěstí. „Jeden z těchhle chlupatejch

šmejdů mi předloni málem utrhl ruku.“ Tlaar přikyvuje – domníváš se, že byl té události svědkem. Verras se otočí ke skupině a promluví: „Podél lesa by se mohly potulovat další vlčí smečky. Přímo v lese bychom zase mohli narazit na gorikally.“ „Tak ať, aspoň ty hnusný opice okusí pachuť našeho železa a dorazíme k věži dřív! Já bych se vydal lesem.“ reaguje Gyum v bojové náladě za pomoci gest a přilba na jeho hlavě poskakuje jako divá.

Pokud souhlasíš s Gyumem a radši bys pokračoval lesní stezkou, otoč na 357.

Chceš-li navrhnout, abyste Qeranský les obešli delší cestou zleva, otoč na 202.

20

Ozve se ohlušující výbuch, z oken se valí tmavý dým a tobě silně píská v uších. Přesto můžeš slyšet, jak se z druhé strany ozývá nářek a rozzlobené hlasy. Zřejmě nedošlo k tak silné explozi. Urychleně se vracíš ke svojí skupině, která už je připravena k útoku. Z věže vyběhne přibližně deset barbarů, kteří jsou ti v patách. Zakrátko dojde ke střetu. Pro následující boj si připiš 2 body SÍLY, neboť při souboji máš po svém boku netharry.

Gwaltové – SÍLA 12/VÝDRŽ 15/ZRANĚNÍ 4

Pokud barbaři prohráli, pokračuj ve čtení.

Boj je zakrátko u konce. Prohledáte těla a naleznete několik předmětů: 10 zlaťáků, osm ***gwaltských kopí*** *(obouruční zbraň, ZRANĚNÍ 4)*, dva ***kyje*** *(jednoruční zbraň, ZRANĚNÍ 3)* a tři ***lesní lektvary*** *(batoh)* – po jejichž vypití se doplní až 10 bodů VÝDRŽE. Jelikož ses projevil nesmírně statečně, máš právo vzít si všechny zlaťáky a přednostně dva další předměty (proveď patřičné úpravy v Deníku dobrodruha). Následně bezpečně obejdete poškozenou věž a po necelé hodině dorazíte do cíle. Otoč na 346.

21

Nenecháš se odradit a sebevědomým vystupováním obchodníky přesvědčíš, aby tě přeci jen pustili mezi sebe a zasvětili tě do svých plánů. „Věc se má tak. Každý z nás zaplatí 10 zlaťáků, pozítří nakoupíme zboží od Bralla, překupníka z Daronu, a támhle Leus zařídí prodej v Levogaru. Počítejte s velkým výdělkem, možná až pětinásobným. Ceny šly ve velkých městech nahoru, je třeba toho využít v náš prospěch. Za tři dny bychom se v ranních hodinách setkali v přístavišti u lodi Heufanna. Kdo nepřijde, jeho smůla, výdělek se rozdělí mezi ostatní," řekne rázně Maenir, kupec s nejšedivějším vousem, a pozvedne číši na znamení uzavřeného obchodu. Ostatní jeho gesto zopakují a souhlasně přikyvují. Pokud chceš, předej kupcům 10 zlaťáků, poznamenej si tuto skutečnost do Deníku dobrodruha a odepiš si mince. Pak se rozloučíš a zamíříš k východu. Otoč na 103.

22

Jonur je zklamaný, že jsi na jeho nabídku nepřistoupil, a okamžitě tě vykáže z místnosti pryč. Zaslechneš hlasité třísknutí dveří, takže raději přidáš do kroku. Při odchodu si povšimneš vchodu do malého obchodu.

Chceš-li si nakoupit nějaké vybavení, otoč na 63.

Pokud nemáš zájem o obchod, jdi do levogarského kláštera. Otoč na 174.

23

Po dalších dvou hodinách cesty si uvědomíš, že jsi od rána ještě nic nejedl, a tak zastavíš, abys poobědval ze svých zásob z Ra'mahova paláce. Nacházíš se na vrcholku zatravněného kopce s několika nemocnými stromy bez listů a kousek od tebe zahlédneš vyhaslé ohniště se dvěma dubovými špalky, které slouží k sezení. Avšak starý popel značí, že zde u ohně dlouho nikdo neseděl. Necháš Rualana pást se na zelené trávě, zatímco polykáš sousta chutného sýra. Jakmile dojíš, posbíráš si své vybavení, aby ses mohl vrátit zpět na cestu. Pak si ale všimneš, že se ze stromu mezi tebou a koněm sune dvouhlavý plaz – karhunn! Sliz, který vylučuje jeho kluzké tělo, působí na rostliny jako jed, proto jsou stromy v okolí tak zbídačené. Prve sis ho nevšiml, neboť umí měnit barvu podle prostředí, nyní jsi však v pozoru a hodláš zasáhnout, protože se každou chvíli chystá vrazit dlouhé zuby do boku tvého nic netušícího zvířecího společníka.

Ovládáš-li schopnost Pán zvířat, otoč na 442.

Pokud chceš na hada zaútočit, otoč na 220.

Jestli chceš koně odehnat zapískáním, otoč na 168.

24

Ty ani žádný z tvých společníků netušíte, jak tento mechanismus pracuje. Odhadueš, že bude třeba kolečka nasadit do prázdných míst, ale kam patří, to netušíš. Vteřiny ubíhají a houbovitý organismus na protější straně pulzuje čím dál rychleji a vypadá, jako by dýchal. Vtom tě napadne, že okraje koleček do sebe musí přesně zapadnout. Zkoušíš nejrůznější kombinace, až se ti podaří kolečka umístit do správné polohy. Houba je nyní nafouklá jako ropucha a hrozí, že každou vteřinou praskne. Bleskurychle vyjmeš klíč z batohu a vsuneš ho do zvláštního zámku. Odepiš si ***zvláštní klíč*** *(důležitý předmět) z* Deníku dobrodruha. Dveře se za hlasitého lomozu otevřou a cesta ven je volná! Všichni vběhnete do nově objevené chodby a Tlaar zabouchne dveře přesně v momentě, kdy houba exploduje a vyletí z ní tisíce světélkujících výtrusů. Cesta odtud vede na sever. Otoč na 211.

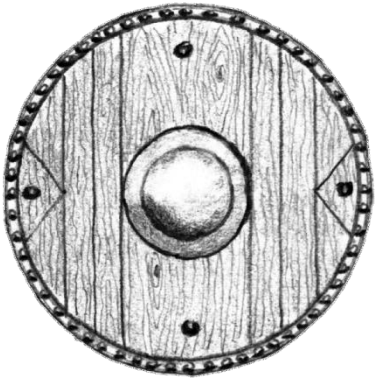
25

Cestou do kopce se trochu zadýcháš, až konečně staneš u okraje březového lesíka, táhnoucího se po celé délce údolí. Vstoupíš mezi stromy, kde následuješ klikatou cestičku směřující na jih do vesnice

Yongaz. Břízkám dělají společnost nízko rostoucí trnité keře. Kráčíš po pěšině, když si po levé straně všimneš menšího dřevěného stavení.

Chceš-li sejít z cesty a prozkoumat stavení, otoč na 139.

Jestliže si přeješ raději pokračovat rovnou k vesnici, otoč na 441.



26

Kráčíš dlážděnou ulicí, kterou lemuje několik obchodů. Jak jsi předpokládal, v tuto pokročilou hodinu jsou již zavřené, tedy až na jeden. Vývěsní štít nad krámkem vyobrazuje hlavu jelena se dvěma zkříženými šípy v pozadí. Vstoupíš dovnitř, a než se porozhlédneš, osloví tě snědý šlachovitý muž s přísným výrazem ve tváři: „Máme zavřeno." Respektuješ jeho slova a už jsi na odchodu, když obchodník znovu promluví: „Ale jestli máš něco, co by mohlo lovce, jako jsem já, zajímat, můžeš se zdržet." Výzdoba a všelijaké předměty jen potvrzují, že se jedná o lovecký krámek. Na policích vidíš nejrůznější nástrahy, pasti a zařízení sloužící k chytání zvěře, po zemi se pro změnu povaluje několik huňatých kůží. V obchodě se nachází i jiné

věci, které by tě mohly zaujmout. Lovec je ochoten přijmout tvé peníze nebo je vyměnit za trofeje, které jsi mohl během svého putování získat. Ukáže ti svou nabídku (ovládáš-li schopnost Výřečnost, můžeš zde nakupovat předměty o 1 zlaťák levněji):

lovecké boty (*vybavení, VÝDRŽ +1, ZRANĚNÍ +1*) – 13 zlatých/1 trofej

dalekohled *(batoh)* – 6 zlatých/1 trofej

lesní lektvar *(batoh)* – 10 zlatých/1 trofej (po vypití mimo boj přidá až 10 bodů VÝDRŽE)

Hawat'ha *(jednoruční zbraň – artefakt, ZRANĚNÍ 4)* – 20 zlatých/2 trofeje (legendární sekera, pokud prohraješ kolo boje, můžeš ještě před snížením své VÝDRŽE zopakovat hody kostkou; lze použít jedenkrát za souboj)

kožené rukavice (vybavení, *VÝDRŽ +2*) – 8 zlatých/1 trofej

Jestli jsi něco koupil či uskutečnil výměnu, odepiš si příslušný počet mincí/trofejí a zapiš si obdržené předměty do Deníku dobrodruha. Pokud sis pořídil sekeru, zaškrtni si v Zásluhách na konci knihy políčko *Sekera Hawat'ha*. Odejdeš z obchodu a rozmýšlíš se, kam půjdeš.

Pokud jsi tak již neučinil, můžeš zamířit do hospody. Otoč na 362.

Chceš-li se vrátit zpět do tábora, otoč na 134.

27

Protože se nemáš k tomu magický ingot předložit, zaklapne Zran víko od truhly naplněné zlatem. Zašklebí se a zlostně vydechne. Jeho hlas má nyní ostřejší tón: „Takže ty mi jej nechceš dát. Mohu se zeptat, proč jsi tedy vážil tu cestu, abys mě navštívil?“ Vysvětlíš mu, že jsi neměl jinou možnost vzhledem k tomu, jakým způsobem se k tobě jeho vojáci chovali. „To máš jistě pravdu. Eh. No, je ti asi jasné, že tě odsud s takovým pokladem nemohu nechat odejít,“ řekne zcela upřímně a symbolicky obejme prsty pravé ruky jílec svojí dýky.

Ovládáš-li schopnost Výřečnost, otoč ihned na 190.

Pokud tuto schopnost neovládáš, pokračuj ve čtení.

„Chápu tvé nynější mlčení jako vzdor, který je třeba potlačit. Jaghale, chop se ho!“ rozkáže povýšeně Zran svému nohsledovi. Chlapík s knírem neotálí a vrhne se na tebe. Provedeš úskok do strany, aby ses mu vyhnul a stihl si připravit zbraň, s níž hodláš bránit svůj život.

Jaghal – SÍLA 10/VÝDRŽ 9/ZRANĚNÍ 3

Jestli se ti podařilo tohoto soupeře odstranit z cesty, pokračuj ve čtení.

Voják se svalí k zemi, zatímco jeho duše opouští mrtvé tělo. Zran se z plna hrdla snaží přivolat další stráže. Dobře si uvědomuješ, že se

nacházíš ve vojenské pevnosti oplývající po zuby ozbrojenými hlídači, proto je důležité, abys odtud rychle utekl, neboť další Zranovi poskoci zde budou co nevidět. Pak si všimneš otevřeného okna vsazeného do pravé stěny. Na chodbě již zesilují blížící se mužské hlasy, a tak neotálíš a proskočíš oknem Zranovy komnaty. K tvému štěstí jen o píď mineš skalní výběžek, který by tě určitě býval zabil. Ponoříš se pod hladinu, na jeden nádech doplaveš ke břehu, kde zmizíš mezi četnými skalisky. Chvíli po tobě černooděnci pátrají, ale nakonec usoudí, že jsi takový pád nemohl přežít. Rozhodneš se vrátit zpět do přístaviště, kde ve vší opatrnosti vyčkáš odjezdu lodi do Levogaru. Otoč na 226.

28

Posadíš se vedle Klartha, přežvykuješ ovoce a zeptáš se ho, jestli zelené perly jsou skutečně tím důvodem, proč zůstává na tomto ostrově. „Přesně tak. S mými druhy jsme se domluvili, že zde zůstaneme, dokud nenalezneme rovných sto perel. Teď jsou sice pod drnem, ale už kvůli nim odtud odejdu tehdy, až budu mít perel plnou truhlu. Nečekej však, že ti vytroubím, kolik jsem jich našel nebo kde je mám schované, hehe," zasměje se.

Pokud ovládáš schopnost Výřečnost, můžeš se pokusit Klartha přemluvit, zdali by ti jednu zelenou perlu nedaroval. Otoč na 273.

Jestli by ses raději zeptal, jak se dostat z tohoto ostrova, otoč na 352.

29

Odhrneš plachtu z vozíku a popadneš svoji zbraň, s níž společně s Dralukem vyběhneš netharrům vpředu na pomoc. Tamorg bije rytíře hlava nehlava, oči má plné zuřivosti. Udeříš nestvůru do nohy, až zaúpí a ožene se po tobě. Zraní tě za 2 body VÝDRŽE (pokud ovládáš schopnost Hbité reflexy, vyhneš se zranění). Pro následující boj nezapočítávej bonusy za vybavení (vyjma prstenů a náramků), neboť máš při sobě pouze svou zbraň. Jelikož jste v přesile, přičti si 3 body k SÍLE.

Tamorg – SÍLA 12/VÝDRŽ 13/ZRANĚNÍ 6

Vyhrál-li jsi tento souboj, pokračuj ve čtení.

Boj tebe i rytíře kolem stojí hodně úsilí, obr však takovému náporu nakonec podlehne. Čtyři netharrové běsnění hrozivého tamorga nepřežili, další tři jsou zraněni. Pokud ovládáš schopnost První pomoc, ošetříš jejich rány, za což ti jeden z nich daruje část svého vybavení: ***válečný štít*** *(vybavení, ZRANĚNÍ +1)*, který snižuje ztrátu bodů VÝDRŽE v boji o 1 při každém utrženém zásahu. Zapiš si předmět do Deníku dobrodruha, máš-li o něj zájem. Jestli tuto schopnost neovládáš, o raněné se postará někdo jiný a předmět nezískáš. Netharrové pohřbí své padlé kamarády a celý oddíl pokračuje na východ. Otoč na 192.

30

Duchapřítomně využiješ svojí vrozené schopnosti – poručíš vanragovu oři, aby shodil jezdce ze hřbetu. Kůň prudce zastaví a vrah setrvačností vypadne ze sedla. Když dopadne na zem, vidíš, že jeho noha je podivně zkroucená a téměř jistě zlomená. Dalšího vanraga potká podobný osud, když se snaží svému kumpánovi vyhnout. Poznamenej si do Deníku dobrodruha, že ses zbavil dvou z pronásledovatelů.

Pokud to byli poslední zabijáci, otoč na 255.

Jestli tě stále někdo pronásleduje, otoč na 402.

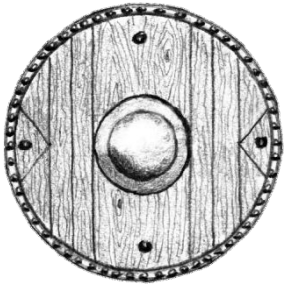
31

Je jen otázkou času, kdy se útočníci vrátí na místo činu, není tedy bezpečné se tu déle zdržovat. Odvrátíš zrak od pobitých kupců a zamrzí tě, že nemohli být řádně pohřbeni.„Nechápu, že sem král nepošle vojáky, aby ty šmejdy sejmuli!“ rozčiluje se právem Gyum a přilbice na jeho hlavě poskakuje jako živá. Musíš souhlasit, nicméně takováto rozhodnutí jsou skutečně jen na králi, jenž má pro své počínání jistě svoje důvody. Další cesta je až nezvykle klidná, přesto máš pocit, že vaši skupinu někdo nebo něco sleduje. Když se blížíte ke středu Qeranského lesa, okolní porost viditelně houstne.Mezi vysokými stromy rostou jejich mladší sourozenci, a proto je třeba mít se na pozoru, jelikož by se v hustém stromoví mohl nacházet skrytý útočník. Za půl hodiny si povšimneš zvláštní čtvercové značky na

jednom ze smrků po pravé straně. Porozhlédneš se po okolí a takových stromů najdeš hned několik, snad jako by tvořily nějakou skrytou stezku.

Chceš-li s žoldnéři následovat cestu označenou symboly na stromech, otoč na 296.

Pokud bys raději pokračoval po pěšině, otoč na 339.



32

Dormitář se nachází v levé části kláštera hned vedle špitálu, kde hekají nemocní měšťané či bojem poznamenaní vojáci. Když se objevíš uvnitř dormitáře – mnišské noclehárny, zahlédneš dva odpočívající mnichy, kteří se povalují na svých postelích, zatímco spolu tiše hovoří. „Ten Calran mi leze na nervy čím dál víc." řekne jeden z nich, načež mu druhý odpoví: „Mluvíš mi z duše, Narte! Nemyslí si snad, že mu někdo uvěří? Jestli se nás znova pokusí naprášit, dostane další lekci." Pak sebou oba trhnou, když tě zmerčí.

Jestli znáš jejich tajemství, otoč na 467.

Pokud netušíš, o koho se jedná, mnichové tě okamžitě vykážou zpět na zahradu, odkud nasměruješ své kroky do klášterní knihovny. Otoč na 408.

33

Než se vchod uzavře, proběhneš hbitě dovnitř. Jakmile se objevíš za zdmi Trnové tvrze, skrčíš se za hromadu vyskládaných kamenů. Rozhlížíš se po okolí, zatímco ti do uší proniká řinčení zbraní z nedaleké bitvy. Poblíž stojí několik zjevně prázdných domků, které dohromady tvoří jakási kasárna, opodál pak spatříš ve stěně Trnové tvrze velké dvoukřídlé dveře. Vchod je však chráněn dvojicí obrněných strážných, kteří vykonávají službu se stoickým klidem, snad jako by kousek od nich neprobíhala vůbec žádná bitva.

Pokud se chceš vydat k domkům, otoč na 51.

Chceš-li zamířit k hlavnímu vchodu do Trnové tvrze, otoč na 385.

34

Všichni kluci peláší jako o život, když si povšimnou, že jsou pronásledováni. Tobě však nečiní nejmenší potíž je doběhnout. „Nechte nás, nic jsme neprovedli!“ křičí téměř jednohlasně a ty nejvyššího z nich uchopíš pevně za zápěstí. S pobaveným výrazem ve tváři sleduješ, jak se snaží vyprostit, zatímco se zbylí dva třesou strachy. Přísným hlasem se otážeš, zdali to nebyli oni, kdo loupil v domě okradené ženy. „My… My jsme tam vůbec nebyli! Potulovali

jsme se ulicí, když z okna vylezl ten divný člověk. Dostali jsme strach, a tak jsme utíkali pryč," odvětí pokorně ten, jemuž stále pevně svíráš ruku. Vyděšené obličeje ti napoví, že chlapci mluví pravdu, proto je necháš odejít. Svou šanci jsi promarnil, skutečného zloděje již nedopadneš. Nyní se vracíš zpět na Uregamskou ulici, která vede k západní bráně. Otoč na 410.

35

Zásah! Dřevěný kůl trefí gwalta přímo do hlavy, ten ztratí rovnováhu, spadne ze zdi jako hruška ze stromu a zlomí si vaz. Prudce se ohlédneš a všimneš si, že urostlému barbarovi právě zasadil smrtelnou ránu velitel Lornam. Vzápětí tě ohrozí vržené kopí, kterému se na poslední chvíli vyhneš. Divocha, který po tobě zbraň hodil, zasáhneš do hlavy, další dva barbary pošleš k zemi rychlým kombinovaným úderem. Ještě chvíli se ozývají zvuky boje, pak nastane ticho. Bitva je u konce. Všichni gwaltové jsou poraženi, mezi těly se však nachází i několik netharrů a měšťanů. Netharrové potvrdili své bojové kvality, a i když došlo k jistým ztrátám na životech, dokázali jste s pomocí verrnských obyvatel bleskově odrazit zákeřný útok. Verrnští hlídači z hradeb odstraňují žebříky barbarů, ostatní ošetřují raněné, zatímco padlí válečníci jsou odvezeni za město, kde budou pohřbeni. Tu se objeví jistý Padmaar, vznosně oděný šlechtic, jemuž město Verrn náleží. On i jeho poddaní jsou z této situace zmateni, jelikož namísto dělníků zde stojí pluk elitních rytířů. Lornam předstoupí a praví: „Vážený Padmaare, chápu, že jste překvapeni, ale vězte, že naše přestrojení

mělo svůj důvod. Plníme přísně tajný úkol od krále, nemohu vám tedy sdělit žádné konkrétní informace.“ Padmaar chápavě přikývne a přikáže svým poddaným, aby se o vás postarali. Vojákům nařídí, aby po zbytek noci ztrojnásobili hlídky. Do rozbřesku zbývá několik hodin, tak ulehneš do svého stanu, abys nabral trochu sil do následujícího dne (doplň si až 5 bodů VÝDRŽE). Ze spánku tě vytrhne pronikavý zvuk polní trubky; je ráno a nastal čas opustit město. Netharrové čekají na povel velitele Lornama k odchodu, a když zazní druhé zatroubení, všichni společně vyrazíte na cestu do hor. Otoč na 480.

36

Rualan běží do kopce, odkud v plné rychlosti uhání na jeho protilehlou stranu, kde přeskočí starou kamennou zídku, a pádí neúnavně dál. Na chvíli spustíš z vanragů oči a jeden z nich toho prozíravě využije, když se odpojí od zbytku. Objede kopec a nadjede ti z boku. Jeho kůň vmžiku cválá vedle tvého zvířete, a než se nadeješ, vyskočí ze sedla, aby tě strhl na zem.

Proveď test SÍLY (13).

Pokud jsi neuspěl, otoč na 143.

Jestli jsi v testu uspěl, pokračuj ve čtení.

Rychlým úderem shodíš vanraga ze svého koně. Nepřítel se svalí a jeho tělo provede několik samovolných kotoulů, než zůstane bez

známek vědomí ležet v trávě. Poznamenej si do Deníku dobrodruha, že ses zbavil jednoho z pronásledovatelů. Ujíždíš dál na východ travnatou krajinou s nepřítelem v zádech. Otoč na 209.

37

Pevnost v tobě vyvolává strach a hrůzu, tak odmítneš pokračovat dále. Strážci ti odpoví tasenou zbraní, snažíce se ti zabránit v odchodu. Vytáhneš svoji zbraň a zdařilým úderem sekneš do boku bližšího protivníka, jenž se následně skácí ve smrtelných křečích. „Za tohle zaplatíš!“ zařve jeho společník, cenící zuby jako divoké zvíře. Pak zvedne meč nad hlavu, připraven k drtivému výpadu. Chceš-li přežít, musíš ho porazit v boji.

Člen Zranovy stráže – SÍLA 9/VÝDRŽ 10/ZRANĚNÍ 3

Pokud jsi ho zabil, pokračuj ve čtení.

Boj netrvá dlouho a ty z něj vyjdeš jako vítěz. Jsi rád, že souboj neměl žádné diváky, přesto těla raději odtáhneš mezi skaliska, kde je rychle prošacuješ. Najdeš 5 zlatých, dva ***ocelové meče*** *(jednoruční zbraň, ZRANĚNÍ 3)*, dvě ***černé kroužkové zbroje*** *(vybavení, VÝDRŽ +3)* a ***černou přilbu*** *(vybavení, VÝDRŽ +2)*. Zapiš si vše, co potřebuješ, do Deníku dobrodruha. Usoudíš, že bude nejbezpečnější vrátit se urychleně zpět. Ve vesnici tě nic nezaujme, a tak pokračuješ zpět

Vážení čtenáři, právě jste dočetli ukázku z knihy Lovec artefaktů**.**
Pokud se Vám ukázka líbila, na našem webu si můžete zakoupit celou knihu.