

STÍNY PARANSKÉHO HVOZDU



JAN KŠANDA

JAN KŠANDA

WARENORSKÉ KRONIKY

STÍNY PARAMSKÉHO HVOZDU

ANOTACE

Ani takové mýtické území, jakým je paramský hvozd, se nevyhne pokroku. Lidské nástroje se nemilosrdně zakusují do kmenů letitých stromů a les trpí. Ty, královský vyšetřovatel, musíš vypátrat, co stojí za přerušenými dodávkami cenného dřeva do hlavního města. Avšak rutinní pátrání po zmizelé skupině dřevorubců se brzy změní v boj s prastarým zlem. A v sázce není nic menšího než záchrana světa.

Čeká vás fantasy gamebook, který se svým propracovaným herním systémem přibližuje populárním počítačovým RPG hrám.

OBSAH

ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY	3
TVORBA POSTAVY	6
FYZICKÝ SOBOJ	8
VYBAVENÍ.....	10
KNIHA KOUZEL	12
PRŮVODNÍ LISTINA.....	15
ZAČÁTEK PŘÍBĚHU	18
STÍNY PARAMSKÉHO HVOZDU.....	21

ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY

Slouží k vytvoření herní postavy a mají zásadní dopad na průběh dobrodružství. Tvá postava je bojovník s magickými schopnostmi. Ovšem sílu svých paží či znalost počtu kouzel si určíš jedině ty sám. Můžeš si vytvořit silnou postavu bojového zaměření s menší znalostí magie nebo inteligentního čaroděje, ohánějícího se kouzly, se slabšími fyzickými proporcemi. Možná nepohrdneš ani univerzální postavou, která v sobě kombinuje obě uvedená povolání.

SÍLA

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na hodnotu tvého *útoku*. Vyšší síla vylepšuje útočné výpady proti nepříteli, nižší síla je naopak oslabuje. Síla dále určuje množství předmětů, které můžeš nést s sebou (počítá se zbraň, zbroj, tak věci v batohu).

Základní hodnota tvé síly jsou **3 body**.

Celková síla nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = -2 k útoku	můžeš nést maximálně 8 předmětů
2 body = -1 k útoku	můžeš nést maximálně 10 předmětů
3 body = 0 k útoku	můžeš nést maximálně 12 předmětů
4 body = +1 k útoku	můžeš nést maximálně 13 předmětů
5 bodů = +2 k útoku	můžeš nést maximálně 15 předmětů

ODOLNOST

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na hodnotu tvé *obraně*. Vyšší odolnost vylepšuje schopnost krytí před útoky nepřátel a poskytuje lepší životní kondici, nižší odolnost naopak oslabuje schopnost krytí před útoky nepřátel a snižuje životní kondici. Vyšší odolnost také méně postihuje proti otravám a nemocem.

Základní hodnota tvé odolnosti jsou **3 body**.

Celková odolnost nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = -2 k obraně	- 4 životní body
2 body = -1 k obraně	-2 životní body
3 body = 0 k obraně	0 životní body
4 body = +1 k obraně	+2 životní body
5 bodů = +2 k obraně	+4 životní body

OB RATNOST

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na průběh fyzických soubojů. Vyšší obratnost dává větší šanci na kritický zásah (za dvojnásobný počet životních bodů), nižší obratnost naopak možnost kritického selhání (neúčinný zásah).

Vyšší obratnost taktéž usnadňuje hbitým prstům lépe zdolávat uzamčené předměty a nalézat skryté pasti.

Základní hodnota tvé obratnosti jsou **3 body**.

Celková obratnost nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = hod kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritické selhání útoku (zranění nezpůsobí žádnou škodu).

2 body = hod kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritické selhání útoku (zranění nezpůsobí žádnou škodu).

3 body = kritické selhání není možné, kritický zásah není možný.

4 body = hod kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritický zásah (zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

5 bodů = hod kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritický zásah (zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

INTE LIGENCE

Je psychická veličina mající hlavní vliv na používání kouzel. Vyšší inteligence znamená znalost více kouzel tvé postavy a menší ztrátu *životních bodů* při jejich vyvolávání. Také pomáhá k snadnějšímu řešení záhad či hlavolamů.

Základní hodnota tvé inteligence jsou **3 body**.

Celková inteligence nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = znalost 3 kouzel vyvolání kouzla -5 *životních bodů*

2 body = znalost 4 kouzel vyvolání kouzla -4 *životní body*

3 body = znalost 5 kouzel vyvolání kouzla -3 *životní body*

4 body = znalost 7 kouzel vyvolání kouzla -3 *životní body*

5 bodů = znalost 10 kouzel vyvolání kouzla -2 *životní body*

Š TĚST Í

Je osobní veličina mající hlavní vliv na průběh náhody ve hře. Vyšší štěstí dává větší šanci na vyhnutí se potenciální katastrofě, nižší štěstí naopak možnost katastrofy přiblíží.

Občas můžeš být hrou vyzván k vyzkoušení svého štěstí, tzv. *hod na štěstí*. To znamená, že v dané situaci musíš hodit jednou kostkou. Hozené číslo vyhodnotíš podle bodů základní charakteristiky štěstí. *Hod na štěstí* nemusí být nutně dílo náhody, dá se ovlivnit počtem bodů samotné charakteristiky.

Základní hodnota tvého štěstí je **3 body**.

Celkové štěstí nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = hodí kostkou, padne-li číslo 6, máš štěstí

2 body = hodí kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, máš štěstí

3 body = hodí kostkou, padne-li sudé číslo, máš štěstí

4 body = hodí kostkou, padne-li číslo 1 nebo 2, máš smůlu

5 bodů = hodí kostkou, padne-li číslo 1, máš smůlu

TVORBA POSTAVY

Než začneš hrát hlavní dobrodružství, musíš si nejprve vytvořit herní postavu a vtisknout jí základní charakteristiky dle vlastního uvážení.

Počáteční stav každé z uvedených charakteristik jsou **3 body** nepřinášející hráči žádné významné bonusy (či postihy). To znamená, že jako hráč budeš ochuzen o mnoho zajímavých situací ve hře. Body v počátečním stavu můžeš přičítat i odečítat (odečteš-li například 1 bod SÍLY, můžeš ho použít například k zvýšení své INTELIGENCE, a naopak).

POZOR! Výsledná hodnota každé ze základních charakteristik nesmí být menší než 1 a větší než 5.

Uvedené bonusy (postihy) najdeš v předchozím článku **ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY**.

Charakteristika	Počáteční stav	Stav hráče
SÍLA	3	
ODOLNOST	3	
OBRATNOST	3	
INTELIGENCE	3	
ŠTĚSTÍ	3	

ÚTOK

Hod' dvěma kostkami a přičti 10. Výsledek ukazuje hodnotu tvého *útoku*. Výši útoku mohou ovlivnit základní charakteristiky, zbraně, popř. kouzelné předměty. Hodnotu svého *útoku* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

OBRANA

Hod' dvěma kostkami a přičti 10. Výsledek ukazuje hodnotu tvé *obrany*. Výši obrany mohou ovlivnit základní charakteristiky, zbroj, popř. kouzelné předměty. Hodnotu své *obrany* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

ŽIVOTNÍ BODY

Hod' dvěma kostkami a přičti 20. Výsledek ukazuje hodnotu tvých *životních bodů*. Výši životních bodů mohou ovlivnit základní charakteristiky, lektvary či

kouzelné předměty. Hodnotu svých *životních bodů* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

REPUTACE

Dobrá pověst je v životě dobrodruha důležitá věc. Po celé zemi vyhlášeného hrdinu mají lidé rádi a chovají se k němu s patřičnou úctou. Naopak k zbabělcům a zloduchům se obrací zády.

Občas ve hře vykonáš činy, při kterých se bodová hodnota tvé reputace změní, záleží na tom, jakým způsobem problém vyřešíš. Hodnota reputace se jako jediná může dostat i do záporných čísel. Pokud se tak stane, rozhodně se nemůžeš považovat za čestného a příkladného hrdinu. Hodnotu své *reputace* si pravidelně zaznamenávej do příslušné kolonky v *průvodní listině*. Výchozí hodnota tvé *reputace* na začátku dobrodružství je 0.

FYZICKÝ SOUBOJ

Občas se jako hráč dostaneš do situace, kdy si další postup dobrodružstvím budeš muset vybojovat. Každý takový souboj bude znázorněn fyzickými vlastnostmi tvého soupeře. Tyto vlastnosti, včetně jména nepřítele, si zapiš do listu *Fyzický souboj*. Potom musíš s nepřítelem bojovat podle níže uvedených pravidel.

PŘÍKLAD FYZICKÉHO SOUBOJE

Abys lépe pochopil průběh fyzických soubojů, zde nalezneš simulaci jedné takové potyčky.

Hráč (Ty) - má SÍLU 4 (+1 k útoku), ODOLNOST 3 (0 k obraně a 0 k životním bodům) a OBRATNOST 4 (při úspěšném útoku hod' kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritický zásah – zranění způsobí dvojnásobnou škodu). Používá dlouhý meč (+2 k útoku) a malý štít (+1 k obraně).

Nepřítel – používá dlouhé ostré drápy, jeho kůže je tvrdá, ne však odolná proti zásahu mečem, ale je mimořádně mrštný, tudíž má OBRATNOST 5 (při úspěšném útoku hod' kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritický zásah – zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

HRÁČ

útok – 15 (+3) obrana – 19 (+1)
OBRATNOST – 4 životní body – 29

NEPŘÍTEL

útok – 17 obrana – 16
OBRATNOST – 5 životní body – 28

V každém fyzickém souboji bude jasně určeno, kdo jako první zaútočí. V tomto případě se ti podařilo nepřítele překvapit, útočíš tedy jako první.

1. Hoď dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu svého *útoku*.
2. Hoď dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu *obrany* nepřítele.
3. Je-li tvůj *útok* vyšší než *obrana* nepřítele, podařilo se ti ho zasáhnout. Rozdílné číslo mezi oběma veličinami udává počet *životních bodů*, o které jsi nepřítele připravil. Hoď kostkou a vyzkoušej OBRATNOST na kritický účinek (viz. Poznámka)
4. Je-li tvůj *útok* menší/stejný jako *obrana* nepřítele, nepodařilo se ti ho zranit. Kostkou na vyzkoušení OBRATNOSTI není možno házet (viz. Poznámka).
5. Pořadí souboje se otáčí, nyní na tebe útočí nepřítel.
6. Pokračuj opět body 1 a 2, tentokrát v opačném pořadí.
7. Souboj končí smrtí toho, jehož *životní body* dosáhnou jako první hodnoty 0.

Poznámka:

OBRATNOST určuje šanci každého tvého (nebo nepřátelského) útoku na kritický účinek (žádné zranění nebo dvojnásobné zranění). Při každém úspěšném útoku (viz. krok č. 3 v příkladu fyzického souboje) hoď ještě jednou kostkou (je-li hodnota OBRATNOSTI 3, kostkou se nehází). Protože je OBRATNOST základní charakteristika, je v soubojích vyznačena velkými písmeny.

BOJ S VÍCE PROTIVNÍKY

Může se stát, že v souboji narazíš na více protivníků najednou. V tomto případě budeš v příslušném odkazu vysloveně informován, jakým způsobem s nimi bojovat. Můžeš s nepřáteli bojovat jednotlivě (například z nedostatku místa pro nepřátelský hromadný útok) nebo hromadně. To znamená, že se musíš bránit útokům všech protivníků najednou (jdoucími samostatně po sobě, nesčítají se hodnoty *útoku*), sám ovšem způsobíš zranění pouze jednomu protivníkovi. Pokud ho zabiješ, začneš působit zranění dalšímu útočnickovi.

ÚTĚK

Občas může nastat situace, kdy se souboj s nepřítelem vyvíjí v tvůj neprospěch. Kniha ti nabídne možnost útěku z boje. Každým útekem z boje ztratíš 1 bod *reputace*. Je to postih za zbabělost, kterou hra neodpouští.

Možnost útěku z boje můžeš využít pouze, je-li ti výslovně nabídnuta.

VYBAVENÍ

Tvá postava u sebe může mít několik užitečných věcí najednou, které ti usnadňují postup hrou nebo jsou přímo vyžadovány k jejímu úspěšnému dokončení. Tyto věci rozděleny jsou rozděleny na:

Zbraně

Zbraň je nedílnou součástí tvého vybavení. Po celé dobrodružství u sebe budeš mít nějakou zbraň. Ve hře můžeš nalézt několik dalších zbraní, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován. Tvá postava může používat dvě jednoruční zbraně najednou. V tom případě ztrácí možnost používat obouruční zbraň nebo štít. Pokud používá obouruční zbraň, nemůže již v rukou třímat jednoruční zbraň nebo štít.

Zbroj

Zbroj je nedílnou součástí tvého vybavení. Po celé dobrodružství u sebe budeš mít nějakou zbroj. Ve hře můžeš nalézt několik druhů zbrojí, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován.

Tvá postava může mít na sobě pouze jednu zbroj.

Kouzla

Jsou specializací bojových magiků. Kouzly se nedá vést fyzický souboj – boj je stále tvou hlavní aktivitou – mohou ovšem znevýhodnit nepřítele, odlákat jeho pozornost, popř. pomoci úplněmu vyhnutí se souboji. Bohužel i ten nejnadanější bojový magik není schopen naučit se více jak 10 kouzel. Jelikož jsou veškeré knihy kouzel majetkem Kruhu mágů sídlícím na univerzitě v hlavním městě Faranoru, musíš se kouzla naučit (vybrat si) před začátkem dobrodružství. Mágové totiž nedovolí, aby knihy kouzel opouštěly knihovnu jejich univerzity a dostaly se tak do podvědomí širší veřejnosti. Kouzla jsou náročná na vyvolávání a vysávají životní energii, jejíž výše záleží na inteligenci kouzelníka.

Knihu kouzel nalezněš v příslušné kapitole.

Předměty v batohu

Batoh je nedílnou součástí tvého vybavení, budeš ho nosit na zádech po celé dobrodružství. Přenášíš v něm všechny věci mimo zbraní, zbroje a jiných předmětů, které se nosí na těle. Nosnost batohu je omezená v závislosti na tvé *SÍLE*. Proto dobře rozvaž, jaké vybavení chceš mít v batohu uskladněno.

Šperky

Jsou nošeny na různých částech těla. Některé mají pouze dekorativní význam, jiné mohou mít vzácné vlastnosti a přidávat bonusy tvé postavě.

Proviant

Abys při svém putování nehladověl, nezbytnou součástí dobrodružství jsou i zásoby jídla (počítají se jako jeden předmět v batohu). Najíst se můžeš kdykoliv uznáš za vhodné (pokud budeš mít co), jídlo ti dodá potřebnou energii, pokaždé si přičti 3 *životní body* (není ovšem možné přesáhnout jejich povolené maximum). POZOR! Budeš však v dobrodružství několikrát vyzván, aby ses najedl. Pokud tak neučiníš buď z důvodu nedostatku proviantu, nebo šetření jídlem, musíš si odečíst 3 *životní body* jako postih za oslabení organismu.

Zlaťáky

Jsou univerzální měna v celém Warenoru. Slouží k nakupování zboží u obchodníků, podplácení, hazardu, apod. Pamatuj, že zlaťáků není nikdy nazbyt, proto utrácej s rozumem.

KNIHA KOUZEL

Vzplanutí

Vyšle z kouzelníkových natažených prstů malou ohnivou kouli. Kouzlo vhodné převážně tam, kde je potřeba zapálit hořlavé předměty, například táborový oheň.

Návrat času

Tímto kouzlem se vytvoří magická mlha, která kouzelníkovi dokáže zobrazit události, které se již staly, maximálně však do doby jednoho týdne zpět. Kouzlo slouží pouze k vyobrazení minulých událostí, neumožňuje jejich pozměnění.

Nešikovnost

Bytost zasažena tímto kouzlem ztrácí vládu nad koordinací svých pohybů. Její *útok* je výrazně oslaben a výsledkem může být i upuštěná zbraň uprostřed souboje.

Strach

Bytost zasažená kouzlem strachu propadá návalu paniky. Má sníženou bojeschopnost, slabší jedinec může z boje úplně utéct.

Mluvicí kosti

Jsou kouzlo schopné oživit mrtvého a promluvit si s ním. Ovšem mrtvé tělo musí být v jakžtakž zachovalém stavu, zetlelá lebka mnoho tajemství nevydá.

Zpomalení

Kouzlo, které zpomalí vše v okolí kromě svého sesílatele. Získaná výhoda se dá využít nejen ve fyzickém souboji.

Levitace

Je jedním z nejznámějších a nejstarších kouzel, kterým se mágové zabývali již před tisíci lety. Působí pouze na sesílatele, po krátkou dobu popře jeho pozemskou gravitaci a dovolí mu vznést se do vzduchu a létat.

Hluk

Okolím se rozlehne příšerná kakofonie zvuků, které mnohonásobně překračují hodnotu prahu bolesti a mohou nevratně poškodit sluch. Kouzlo působí i na sesílatele, ten by se měl před jeho vyvoláním chránit voskovými ucpávkami do uší.

Ticho

Je přesným opakem kouzla *Hluk*. Během okamžiku dokáže ztišit hlučné prostředí. Hodí se zejména pro hlasové projevy před shromážděným davem.

Světlo

Jedno ze základních kouzel sloužící kouzelníkům k osvětlení temných prostor bez přirozeného světla či nedostatku předmětů k jeho vytvoření.

Dvojník

Je iluze, užitečná zejména při fyzickém souboji, která vyvolá identického dvojníka sesílatele kouzla nebo vybraného protivníka. Nepřátelská bytost nedokáže rozeznat vyvolanou kopii od živého originálu. Může se kouzla zaleknout a utéct z boje, nebo zaútočit na iluzorního protivníka.

Proměna kamene v maso

Kouzlo proměny bývá obtížné, proto se občas přihodilo, že nešikovný mág proměnil sám sebe v kamennou sochu. Z tohoto důvodu si mágové na krk věšeli přívěšky, které uvnitř obsahovaly papírek s protikouzlem. Pokud se našla socha s takovýmto přívěškem, bylo snadné napáchanou škodu odčinit a mágovi nešikoví tak navrátit jeho původní podobu.

Neviditelný štít

Je zhmotněná neviditelná bariéra schopná odrazit všechny neživé předměty. Vytvoří kolem sesílatele energetický štít o průměru 3 sáhů, tudíž je schopna ochránit i početnější skupinu dobrodruhů. Neslouží jako ochrana před kouzly.

Odstraň iluzi

Dokáže odhalit vše, co je ukryto za kouzlem maskovací iluze. Funguje stejně účinně jak na neživé předměty, tak na živé tvory.

Pravdu mluv

Účinkuje pouze na humanoidní tvory se schopností mluvit. Kouzlem ovlivněná bytost nedokáže lhát a může kouzelníkovi vyzradit utajované informace.

Průtrž mračen

Přivolá bouřkový mrak, z kterého se spustí silný déšť, doprovázen blesky a hromobitím. Kouzlo používané hlavně při hašení obrovských požárů. Bylo použito i při hašení rozsáhlého požáru muzea historie ve Faranoru v roce 765.

Odemknutí

Vymyšlení tohoto kouzla bylo jen otázkou času, vždyť mágové ztrácí klíče od svých magických truhel téměř neustále.

Zmizení

Toto známé kouzlo účinkuje pouze na svého sesílatele a má krátkou dobu trvání. Kromě oklamání zraku, dokáže zakrýt i hlukové projevy a pach.

Léčení

Je základní kouzlo, které by měl znát každý kouzelník. Může ho kdykoliv vyvolat přímo pro léčení vlastních (hod' jednou kostkou a přičti 3 *životní body*) *životních bodů*, tak pro léčení zranění jiných bytostí. Dokáže vyléčit účinky jedu i nemoci.

Porozumění zvířatům

Kouzlo umožňující komunikaci se zvířaty. Magie kouzla zprostředkuje pouze rozmluvu s němými tvářemi, neovládá už jejich emoce. Pokud chce zvíře na kouzelníka zaútočit, tak zaútočí.

Vyvolání bytosti

Není znám případ kouzelníka, který se někdy ve svém životě nepokusil vyvolat alespoň jedinou bytost. Vyvolat se dá v podstatě jakákoliv bytost, je k tomu ovšem potřeba mít součást jejího těla (zuby, drápy, vlasy). Pokud chce kouzelník vyvolat draka, musí mít jeho šupinu, apod.

Silné paže

Síla nikdy nebyla vlastnost přiřčená kouzelníkům. Proto občas nezbývá než ji přivolat kouzlem. Po krátkou dobu zvedá hodnotu SÍLY na maximum. I kouzelník potřebuje občas hýbat nábytkem ve své laboratoři.

PRŮVODNÍ LISTINA

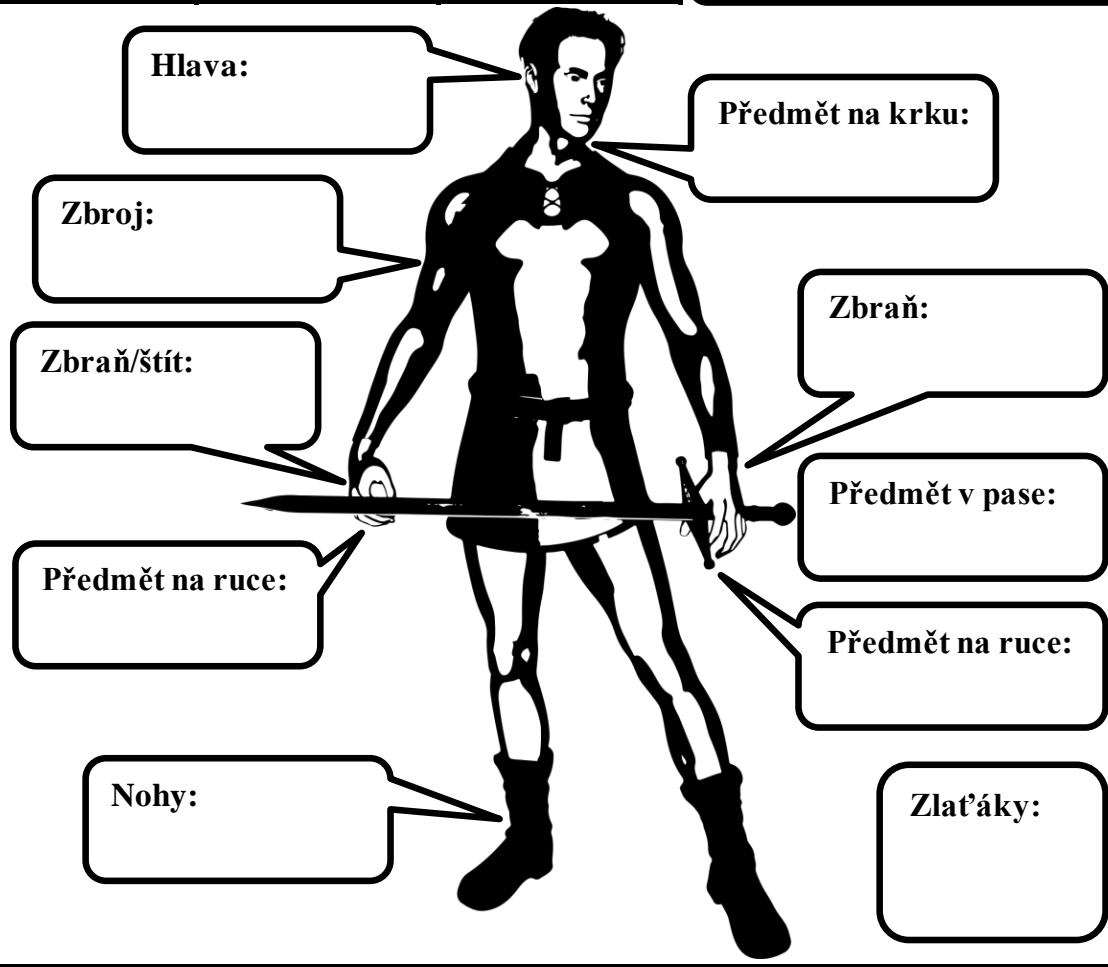
Je takový osobní deník, do kterého si můžeš zaznamenávat všechny změny, které se u tvé postavy projeví. Tudiž nejenom změny v osobních statistikách, ale i předmětech, které máš u sebe nebo kouzel, které jako bojový magik ovládáš. Jelikož se budou údaje v průvodní listině často měnit, je vhodné k jejich vyplňování používat obyčejnou tužku, která se dá snáze vygumovat.

LISTINA FYZICKÉHO SOUBOJE

Je dokument, do kterého si můžeš zaznamenávat střetnutí s nepřáteli, s kterými se utkáš během svého dobrodružství.

PRŮVODNÍ LISTINA

Charakteristika	Počáteční stav	Stav hráče		
SÍLA	3		ÚTOK:	OBRANA:
ODOLNOST	3			
OBRATNOST	3		ŽIVOTNÍ BODY:	
INTELIGENCE	3			
ŠTĚSTÍ	3		REPUTACE:	



PŘEDMĚTY V BATOHU		NAUČENÁ KOUZLA	

ZAČÁTEK PŘÍBĚHU

Konečně jsi i se svým koněm dorazil na dohled dřevařské osady Zálesí, maličkému bodu krčícímu se před nekonečnou zelenou masou paramského hvozdu. Třídenní cesta z hlavního města Faranor je za tebou, za chvíli si konečně budeš moci odpočinout. Jako královský vyšetřovatel jeho veličenstva krále Odonu Warenorského podnikáš podobné výpravy do cizích krajů často. S různými nářečímí nebo jazyky problém nemáš, královský mág Travis na tebe seslal kouzlo porozumění, a dokud si ve službách jeho veličenstva, kouzlo je aktivní po celém Warenoru. Jednou jsi musel podniknout dvoutýdenní cestu do varijské pouště, kde byla vaše královská výprava přepadena tamními kmeny nomádů. Bohužel zuřivost divochů byla taková, že nepomohlo ani dorozumívací kouzlo, nedalo se s nimi rozumně vyjednávat a vypukl boj. Až nakonec díky zdatnému vojenskému výcviku se vám podařilo útočníky odrazit, ztráty na životech byly ovšem veliké a neúspěšná výprava se musela vrátit zpět do královského města.

Tyto chmurné myšlenky rychle zaplašíš, když projíždíš otevřenou branou Zálesí. Cesta sem nebyla nebezpečná, vždyť tohle je civilizovaný kraj, ne vyprahlá poušť. A na vyšetřovatele nosícímu na hrudi královské insignie by si troufl jedině hlupák, kterého omrzel život. Celá sada je ohnána dřevěnou palisádou, jež se tyčí do výše několika sáhů.

Zálesí jako dřevařská osada vznikla z jediného důvodu, těžby dřeva. Hlavní město Faranor zažívá rozmach a je zaplavováno stále nově přicházejícími lidmi, kteří se chtějí stát jeho stálými obyvateli. Pro tolik lidí je potřeba stavět nové domy, ty kamenné si mohou dovolit pouze boháči, takže přichází na řadu dřevo jako stavební materiál. S jeho těžbou se začalo na okrajích paramského hvozdu a po několika letech se ostří pil a seker začala zakusovat hlouběji do lesa.

Vytěžené dřevo bylo v pravidelných denních intervalech splavováno po řece Malše až do královského města. Avšak je tomu více jak týden, co připluly poslední klády.

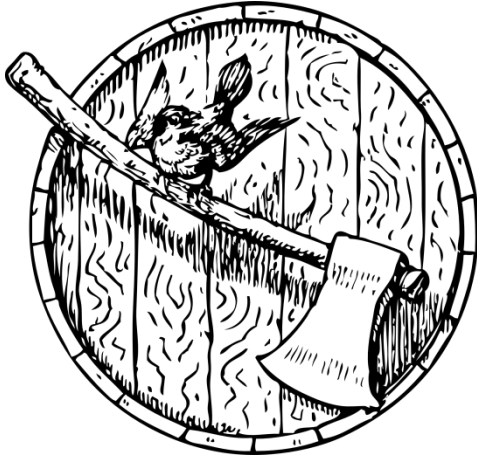
Z tohoto důvodu si tě nechal král Odonis zavolat a vyslal tě na cestu do osady Zálesí zjistit, v čem je problém, a proč dřevorubci přestali splavovat dřevo po řece. Na totéž ses právě zeptal Graneka, jejich místního předáka. Stojí před tebou a v ruce nervózně žmoulá látkovou čepici. „Problémy se objevily teprve nedávno, pane, divoká zvěř začala útočit na dřevorubce. Nehledali jsme za tím nic nevídaného, občas se to stává, přece jen jsme v divočině, ne? Pak zničehonic zmizel mladý pár Jarek s Marikou. Ani to nám nepřišlo divné, jsou to mladí lidé, nejspíš je život v nudné dřevařské osadě omrzel a vydali se na cestu do větších

měst, často o tom veřejně mluvili v hospodě. Pak jsme našli v blízkosti osady první mrtvolu, chudák Tobiáš měl lebku rozlousknutou jako ořech. Vyhlásili jsme pátrání, mysleli jsme, že vraždu spáchal někdo z našich lidí. Postupem času jsme začali nacházet další mrtvá těla. To už nám bylo jasné, že za těmi mordy nestojí nikdo z nás. Uzavřeli jsme osadu a zakázali z ní vycházet. Také jsme splavili po řece poslední klády, co tu zbyly. Čekali jsme na návrat poslední party dřevorubců z lesa, ta ovšem nedorazila. Jsou tomu už tři dny a bojíme se nejhoršího. Pokud jsou ještě na živu, už dávno jim museli dojít zásoby jídla.“

Na tvou otázku, co by je znovu přimělo pokračovat v těžbě dřeva, pevně odpoví: „Nic, pane, nezlobte se. S hvozdem se začalo dít něco moc divného, je prokletý. Chlapi se do něj bojí znovu vkročit, po nocích se z lesa ozývají děsivé zvuky. Počkáme ještě pár dní, zda se nevrátí zbytek dřevorubců, pak odtud zmizíme nadobro, máme toho dost.“

To jako královský stoupenec nemůžeš dopustit, proto nabídneš možnost, že se následujícího dne vydáš do hvozdů zjistit, co se stalo s partou dřevorubců. „To je šílenství, pane,“ lomí rukama Granek.

Zůstáváš neoblomný a přikážeš, ať ti na příští ráno připraví zásoby a někoho natolik odvážného, aby ti dělal cestou průvodce do tábora dřevorubců. Než se uložíš ke spánku, necháš si ještě jednou zavolat Graneka a požádáš ho, aby ti řekl něco bližšího o samotném hvozdu. „To se ptáte správného člověka, pane. Nikdo jiný neví o paramském hvozdu tolik, co já. Je opravdu starý, stál tu dříve, než začali lidé osidlovat Warenor a stavět svá první obydlí, a to jsou už stovky let. Víte, co si myslím? Že hvozd má v sobě cosi magického. Zaslechl jsem, že v něm žijí druidé, uctívají nějakého rohatého boha, ale i kdybyste mě zabil, jeho jméno si nevybavím. Nejspíš to jsou jenom nepodložené zkazky, nikdo je nikdy neviděl. Také jsem zaslechl o lesní čarodějnici, co žije v chaloupce na kuří nožce a žere lidi, ale to spíš ženské straší těmito báhorkami děti, aby se netoulaly daleko od osady. Jednou z hvozdů vyšel poutník, zdál se šílený, blábolil nesmysly o chrámu hadího kultu. Nevěřili jsme mu, spíš snědl nějaké otrávené houby. Kdo by stavěl chrám ve hvozdu, no ne?“ Granekova logika se ti zdá neprůstředná, poděkuješ mu, popřeješ dobrou noc a propustíš ho. Později tu noc konečně ulehneš na lůžko a usneš neklidným spánkem.



STÍNY PARAMSKÉHO HVOZDU

1

Ráno stojíš uprostřed osady Zálesí a teplé paprsky slunce příjemně hřejí na tvé tváři. Přichází k tobě předák Granek a po jeho boku kráčí hubený mladík. „Tohle je Marcus, pane, jako jediný se přihlásil, že ti bude dělat průvodce do hvozdu. Sledujte pařezy vymýcených stromů, za necelé tři míle dojdete k místu, kde dřevorubci rozbili poslední tábor. Zde v pytli jsou zásoby jídla a vody, pokud jsou chlapi ještě naživu, určitě je budou potřebovat,“ ukazuje na velký pytel, který si Marcus přehazuje na záda. Jelikož si nejsi jistý, co můžeš v táboře dřevorubců očekávat, rozhodně je dobrý nápad překontrolovat znovu své vybavení. Krátký meč (*útok +1*) jsi včerejší noc pečlivě brousil a i kožené oblečení (*obrana +1*) se zdá v dobrém stavu. Granek ti předá malý balíček přehnuté látky. Odhrneš látku, obsahuje křesadlo a troud, flakónek čiré tekutiny a malý stříbrný křížek. „Křesadlo a troud jsou povinnost pro každou výpravu do lesa. Zbylé předměty jsou svěcená voda a stříbrný křížek. Pokud se, pane, setkáš s něčím nadpřirozeným, mohly by se ti tyto věci hodit. Trošku pochybuješ, že předměty babských pověr mají nějaký účinek, přesto však poděkuješ, dary si vezmeš a uložíš do batohu (zapiš si předměty do *průvodní listiny*), který si následně přehodíš přes ramena. Také si zapiš do *průvodní listiny* deset zlaťáků, které jsi dostal na cestovní výdaje od královského dvora. Naposledy se rozhlédneš po shromáždění lidí, potom kývneš na Marcuse a společně vyrazíte na cestu. Pokračuj na **90**.

2

Nenápadně, ale dostatečně rychle, aby se ti záhadná dvojice neztratila, se prodíráš porostem. Když ti odvaha dovolí, zvedneš hlavu nad křoviska, aby sis konečně mohl záhadnou střelkyni prohlédnout. To, co uvidíš, tě překvapí. Asi patnáct sáhů před tebou vykračuje zvíře podobné tygru, jen bez specifických tygřích pruhů. Občas, když se hlava zvířete rozhlédne do stran, vidíš z jeho tlamy vyrůstat dva obří tesáky. Šavlozubý tygr, prolétne ti hlavou. Ale vždyť tento druh zvířete vyhynul již před stovkami lety. Na hřbetu zvířete se veze štíhlá žena. Sedí k tobě zády, zatím netuší, že ji sleduješ. Její oblečení je dvojdílné, vyrobené ze zvířecích kožešin. Přes záda má zavěšen luk a toulec s několika šípy, všechny mají černé opeření, a v ruce drží dlouhé kopí. Vybavíš si historiky královského vypravěče a kronikáře Karraka o ženách bojovnicích, jezdících na divokých zvířatech. Nazýval je amazonkami a zrovna jednu z nich máš před se-

bou. Karrak vyprávěl o jejich silné nenávisti k mužskému pohlaví. Nejspíš proto ta střelba z luku bez jakéhokoliv předchozího upozornění.

Chceš-li na amazonku zavolat a upozornit na svou přítomnost, pokračuj na **99**.

Chceš-li se setkání s amazonkou vyhnout, pokračuj na **111**.

3

Volání o pomoc zní úpěnlivěji, potom zeslábně. Zvažuješ možnost léčky, přesto vykročíš k hustému porostu, za nímž se prosebné volání ozývá. Sám sobě bys nedokázal odpustit vědomí, že jsi ignoroval pomoci někomu v nesnázích. Obejdeš hustý porost a za ním najdeš na zemi ležícího muže. Zuby má zařáté bolesti, holá lebka je orosena potem. Z jeho hrudi trčí dřík šípů s černým opeřením. Zelené šaty neznámého v okolí rány prosakují krví. Muž na tebe upře bolestí zakalené oči a namáhavě vypraví: „Prosím, pomoz mi. Už mi nezbývá moc času.“ Poklekneš k muži, a prsty se dotkneš dřívku šípů. Muž zaúpí, obrátí oči v sloup a bolestí omdlí. Nemáš mnoho času, vidíš, že zraněný ztratil hodně krve, každou chvíli by mohl umřít.

Znáš-li kouzlo *Léčení*, pokračuj na **292**.

Máš-li u sebe léčivý lektvar, pokračuj na **59**.

Zkusíš-li vytáhnout šíp z rány, pokračuj na **161**.

4

„No tak, seš hluchej? Dej mi něčeho napít,“ udělá barbar krok k tobě. Modré oči výhružně hledí skrz otvory v přilbě. Zvedneš ze země batoh a z jeho útrob vytáhneš kožený měch s vodou, součást proviatu. Předáš šplouchající měch do silákovy obrovité dlaně. Ten odzátkuje měch, přičichne k obsahu a rozzlobeně vyhrkne: Kurva, dyť je to vobyčejná voda. Vodu pijou ryby, připadám ti jako ryba? Ale mám žízeň, lepší než sušit hubu.“ Vypije veškerou vodu z měchu, smutně přihlížíš tomu, jak jednotlivé kapky dopadají na mužnou hrud'. Barbar odtrhne prázdný měch od svých úst, pak ho hodí přímo na vrcholek velkého mraveniště. „Viděl jsem dobře, že máš i žrádlo? Naval ho!“ Nemá cenu se vzpírat, uděláš, co požaduje (odepiš si jednu dávku proviantu z *průvodní listiny*). Když barbar sní tvé jídlo, řekne: „Jdu hledat poustevníka. Jestli tě ještě potkám, vykuchám tě jako prase.“ Srdceryvnější rozloučení jsi nikdy neslyšel. Oddychněš si, že jsi setkání s hrubým primitivem přežil bez úhony.

Pokračuj na **196**.

5

Nyní můžeš ověřit, zda malý goblin nelhal, když ti prozradil heslo, které umožňuje bezproblémový vstup do vesnice. Protože jeho znění v tobě nebudí důvěru vychvalování něčí velikosti. Přesto ho vyslovíš. *Náčelník mít hlava jako tuřín.* Goblíni hlídka ztuhne. Raději sáhneš po zbraní. „Kde ty slyšet ta slova?“ Než stačíš odpovědět, rudý plášť pokračuje: „To být jedno. To skutečně být heslo, které zachytit velikost náš náčelník. Ty můžeš vstoupit do vesnice.“ Goblíni přestanou výhruzně třímat zbraně a rozestoupí se, abys mohl mezi nimi projít. Rudý plášť přiloží pracky k žabí tváři a vyloudí zvuk podobný jelenu v říji. „To být znamení pro naše lidi, že ty přítel.“ Potom trojice odkráčí znovu hlídkovat. Pokračuj na **265**.

6

Vybavíš si pasáž z knihy, kterou jsi četl v chalupě Baby Jagy. Zelený keřík s bílými plody se nazývá Umrličí dech. Bílé bobulky jsou prudce jedovaté. A tys měl v úmyslu nějaké sníst. Ale článek také psal o jejich využití v armádě. Vojáci si šťávou z plodů potírali čepele zbraní, ty pak způsobovaly bolestivější zranění. Utrhneš největší bobuli a dvěma prsty ji rozmáčkneš. Vytékající šťávou, jež vydává strašlivý zápach, potřeš ostří své výzbroje. Ke každé zbraní, kterou používáš, si můžeš přičíst +1 *útok*. Poděkuješ své prozíravosti o výběru správné knihy a zastrčíš zbraň. Pokračuj na **242**.

7

Rozzuřené včely na tebe zběsile nalétávají, avšak obava ze závoje kouře jim nedovolí se k tobě přiblížit natolik, aby tě ohrozily svými žihadly. Vybíráš z dutiny stromu plástve medu, jsou malé a lepkavé, a strkáš je do batohu (můžeš si připisat 2 porce *proviantu*). Uvnitř hnízda leze několik kouřem omámených včel, nemají ani sílu z něho vylétnout. Máš-li plátěný pytlík, můžeš do něj několik včelek posbírat (zapiš si předmět do *průvodní listiny*). Ukončíš sběr medu, nějaké plástve přece jen v hnízdě ponecháš. Stále okolo sebe mávaje čoudícím trsem trávy se vzdaluješ od včelího hnízda. Ve vzdálenosti, kterou vyhodnotíš jako bezpečnou, žhavý trs odhodíš. Vzdaluješ se pryč, když si po chvílce uvědomíš přítomnost dalšího podivného zvuku. Otočíš se a strneš. Čadící trs trávy byl dostatečně žhavý, aby dokázal zapálit suchý porost. Ten se prudce vzňal a nyní tvoří plamennou stěnu vysokou téměř dva sáhy. Máš-li OBRATNOST na hodnotě 4 a více, pokračuj na **12**. Znáš-li kouzlo *Průtrž mračen*, pokračuj na **217**.

Nejsi-li dostatečně obratný, neznáš potřebné kouzlo, popřípadě v tobě ohnivá stěna vzbuzuje nezáměr, pokračuj na **328**.

8

Ještě několikrát pohlédneš směrem, kterým létající předmět zmizel, v očekávání jakéhokoliv nebezpečí, které by mohlo případně přijít, ale nic se nestane. Šílený ženský smích se také už neozve, takže přesvědčíš svou unavenou mysl, že si s tebou jen ošidně pohrála. Pokračuješ v obcházení jezera po břehu. V místech, kde všudypřítomný rákos ustupuje břehu, jsou v písčitém povrchu patrné stopy, takové, které dokáže zanechat jedině hadí tělo. Jenže rýhy v zemi jsou takových rozměrů, že had, který je po sobě zanechal, by musel být skutečný obr mezi plazy, úplné monstrum. Jako na potvrzení svých myšlenek se opět na hladině jezera objeví hřbetní ploutev s ostny. Raději pokračuješ dál, nehodláš čekat na to, co se z vody vynoří. Nakonec dosáhneš opačného břehu jezera. Vyruší tě zvuk rozhrnovaného rákosí a objeví se vysoký muž s krátkým mečem v ruce. Má dlouhé černé vlasy a jeho tvář zakrývá šátek téže barvy, takže vidíš pouze jeho pichlavé oči. „Nějaký čas už tě pozoruji, nedáváš si moc pozor. Copak jsi neviděl tu obrodu v jezeře?“ řekne zastřeným hlasem. Muž tě nevyhodnotí jako hrozbu a zasouvá meč do pochvy. Než tak udělá, rozpoznáš v něm zbraň věžeňské stráže pevnosti Vargul. „Pojď, není tu bezpečno.“ V hlase má rozkazovací tón. Pokračuj na **275**.

9

Sestoupíš do údolí, zorientuješ se ve správném směru a za nějaký čas zjistíš, že tvé oči se na dálku nezmýlily. Ve skále je skutečně vytesán obdélníkový vchod. Po obou stranách vchodu jsou v kameni rytiny, všechny zobrazují odporné plazi stvoření držící v rukách velký meč. Na každé rytině je bytost s mečem obklopena hady. Že by se uvnitř skály nacházel chrám zasvěcený hadímu bohu Sethovi? I královské město Faranor má chrám hadího boha Seta, jenže jeho fanatičtí služebníci jsou lidé. Pochybuješ, že v divočině paramského hvozdu by se vyskytovali lidé ve větším počtu. Přestaneš se na chvíli zaobírat vchodem do skály a přesuneš svou pozornost k jezírku. Hladina je čistě průzračná, vidíš až na písčité dno. Ponoříš ruku do jezírka, voda je ledově chladná. Co takhle osvěžující koupel? Marně vzpomínáš, kdy ses naposledy vykoupal, a zápach zpoceného těla ti dává za pravdu.

Rozhodneš-li se pro koupel v jezírku, pokračuj na **315**.

Nechceš-li se v jezírku vykoupat, a raději prozkoumáš vnitřek skály, pokračuj na **159**.

Rozhodneš-li se opustit údolí, pokračuj na **176**.

10

Poslední ranou z jelení tlamy vystříkne rudá krev na bílou srst a zvíře se složí k tvým nohám. Bezvládnou hlavou udeří do země, což naneštěstí způsobí zlomení špičky jednoho z článku kostěných parohů. Bratři Morissové, úsměvy od ucha k uchu, zastrčí zbraně do pochev na zádech. „Dobrá práce, kamaráde. Chvilí jsem myslel, že ho necháš pláchnout,“ řekne Warrel a obdivně tě poplácá po zádech. „Tak, brácho, dáme se do něj,“ vyzve bratra a společně vyndají nože, dosud schované pod barevnými šerpami. Zkušeně proříznou kůži na břicho a vyvrhnou vnitřnosti jelena. Poté se dají do stahování kůže, nakonec odříznou i ty nádherné parohy. „Za to dostaneme pěkný balík zlaťáků,“ pochvaluje si Darrel. Sáhne znovu pod svou šerpu, vytáhne kožený váček a vysype si na dlaň pět zlatých. „Abys nebyl škodnej, a nikde pak nevykládal, že jsou bratři Morissové škrti,“ řekne a peníze ti předá (zapiš si zlaťáky do *průvodní listiny*). Pak se sehne pro ulomený kousek bílého parohu a hodí ti ho. „Tady máš suvenýr.“ Oba bratři se zachechtají. Bílý úlomek si vezmeš a zastrčíš za kožený opasek (zapiš si předmět do *průvodní listiny*). Lov byl úspěšný, nemá smysl se společně nadále zdržovat. Potřesete si vzájemně rukama, bratři se otočí a odchází.

Pokračuj na **75**.

11

Zatímco na tebe trojice lichů stále ukazuje kostěnými prsty, vyvoláš kouzlo odstraňující iluzi (odečti si příslušný počet *životních bodů*). Obě krajní postavy se začnou chvět, jejich obraz se rozostří, až nakonec zmizí. Prostřední postava vztekle zasyčí a z jejích úst do třetice zazní slovo: „Kagaan.“ Potom napřáhne žezlo tvým směrem a z modrého kamene na jeho vrcholku vyšlehně záblesk. Proti tobě vyletí snop modrého světla. *Hod' si na štěstí*. Máš-li štěstí, uhneš a snopek světla narazí do mramorové stěny a vypálí do ní černou díru. Máš-li smůlu, nestačíš uhnout a snopek světla narazí do tvé hrudi. Tělem ti projede elektrický výboj, bolest tě srazí na kolena (ztrácíš 3 *životní body*). Lich potěšené zaklapá čelistmi. Nemrtvý mág další kouzelnou iluzi sesílat nebude, můžeš si to s ním vyřídit v řádném souboji.

Pokračuj na **312**.

12

Nehodláš nečinně přihlížet ohnivě zkáze, rychle se chopíš své zbraně a začneš do země hloubit rýhu. Takto vyhloubíš v hlíně kruh o průměru asi deseti sáhů a uzavřeš oheň uvnitř. Tím jsi trochu omezil možnosti jeho rozšíření a modlíš se, aby se nezvedl vítr, který by tvou snahu zhatil. Příroda je na tvé straně, vítr foukat nezačal. Utrhneš několik větví, s nimiž se ti za několik desítek minut podaří oheň utlouct. Spokojeně si otřeš zpocenou tvář, černou od sazí. Oheň s konečnou platností ztratil svou sílu, dále již hvozd ohrožovat nebude. Vzplanutí lesa jsi způsobil svou nedbalostí ty, ale za prokázání statečnosti při jeho hašení si můžeš přičíst 1 bod *reputace*.

Pokračuj na **345**.

13

Zeptáš se nevrlého muže s bílým vousem, zdali nezná starého poustevníka, který by měl žít někde poblíž. Zamyšleně se na tebe podívá. „Takže Aranchaal si zase pustil pusu na špacír a zmínil se o poustevníkovi. Kolikrát jsem ho žádal, aby to nedělal? Já jsem ten poustevník, jmenuji se Taragon. A opatrně s tím přídavkem starý, pořád se cítím velice mlád.“ Podíváš se pochybovačně na muže. Má artritický třas rukou, revma mu zkřivilo záda a vrásky ve tváři připomínají kůru umírajícího stromu. Přesto necháš jeho slova bez komentáře. „Nedaleko mám chalupu, pojďme, promluvíme si uvnitř. Kromě poťouchlého lesního ducha jsem s nikým jiným nemluvil desítky let. Jak ses vůbec dostal přes Aranchaala? Dokázal jsi odpovědět na jeho hádanku? Určitě se ptal na koláčový strom, je to jeho oblíbená hádanka.“ Dříve než stačíš odpovědět, vyjdete z mlhy a před vámi stojí rozpadající se chalupa s doškovou střechou.



Ani nestačíte dojít ke dveřím, když se zpoza chalupy vyloupne hromotlucká postava s obří sekerou v ruce. „Vida, kohopak to tu máme? Lhals mi, že poustev-

níka neznáš a přitom jste kámoši,“ ostří v barbarově hlase se nedá nepostřehnout. „Z barbara Garantara, postrachu heavenfallského pohoří, nikdo vola dělat nebude. Zabiju vás oba. Nejdřív starce, jeho hlava mi vydělá hromadu prachů.“ Pozvedne svoji sekeru, pak se zarazí a vyceněné zuby zablesknou v úsměvu. „Ledaže by ses chtěl stát naopak mým kámošem. Co ty na to, srabe? Zabij starocha a nechám tě žít.“

Zaútočíš-li na poustevníka Taragona, pokračuj na **165**.

Postavíš-li se na odpor barbaru Garantarovi, pokračuj na **209**.

14

Goblin se strachy celý třese, teď když skončilo vyptávání, je mu jasné, že přijde konec a poslední rána. Utrápený výraz z tváře mu však vymaže tvé prohlášení, že ho necháš jít. Narovná se, dokonce se pokusí o jakýsi úsměv. Nemůžeš říct, že s tlamou plnou malých ostrých zubů by měl úspěch. Goblin řekne: „Já děkovat, že ty mě nechat jít. Já prozradit tobě tajemství. Pokud ty se dostat k naší vesnice, ty určitě potkat naše zvěd. Když ty jim říct, *Náčelník mít hlava jako tuřín*, oni tě nechat projít a navštívit náčelník.“ Heslo ti přijde velice podivné, přesto si rozhodnut si jej zapamatovat. Když goblin vidí, že vaše setkání je u konce, sebere ze země spadlou helmu a odhozené kopí, naposledy na tebe pohlédne a zmizí v nedalekých křovinách. Nyní můžeš pokračovat směrem na sever, kterým goblin ukazoval, když mluvil o své vesnici, anebo se můžeš vydat hvozdem na západ, kde jsou mezi stromy vidět stopy lesní zvěře.

Chceš-li jít na sever, pokračuj na **206**.

Chceš-li jít na západ, pokračuj na **219**.

15

Zaslechneš podivný šepot a v temnotě před tebou se objeví dvě rudé oči. Rychle sešleš kouzlo (odečti si příslušný počet *životních bodů*). Pokud budeš muset s někým bojovat, nechceš tak činit potmě. Nad tvou hlavou se objeví žhavá koule podobná malému slunci. Místnost, či spíše jeskyně, se celá osvětlí. Jakmile se první paprsky dotknou míst, kde jsi spatřil rudé oči, ozve se bolestný výkřik, ale žádného protivníka nevidíš. Zdá se, že jsi právě zahnal poslední nástrahu hadího stvoření.



Přímo uprostřed jeskyně na dalším kamenném oltáři leží velký meč v nádherně zdobené pochvě. Jakmile vytáhneš meč z pochvy, jeho ostří zaplápolá bílým plamenem. Tohle musí být nebeský meč, který podlý anděl Amarael ukradl svému bratrovi archandělovi Urielovi. Pokud si kouzelnou zbraň ponecháš (zapiš si předmět do *průvodní listiny*), nemůžeš s ní vést běžné souboje. Můžeš ji použít pouze v situacích, kdy k tomu budeš výslovně vyzván. Další poklady jeskyně neukrývá. Při zpáteční cestě objevíš ve stěně nenápadný krystal, jehož otočení znovu odsune kamennou desku, a vyjdeš do vrchní jeskyně, kde jsi svedl boj s Amaraelem. Opustíš hadí chrám, poté i údolí s jezírkem.

Pokračuj na **176**.

16

Gobliní šaman tě podezřívavě pozoruje, jak sundáváš batoh ze zad, otevíráš ho a probíráš se jeho obsahem. Vytáhneš Gorakovo srdce na světlo a hodíš jej k šamanovým nohám (odepiš si předmět z *průvodní listiny*). Ten pohlédne na kus zkrvaveného svalu, zalapá po dechu a jeho růžová kůže zbělá hrůzou. Očividně poznal, komu srdce donedávna patřilo. „Ty shořet v pekle!“ vyprskne nenávistně, ale plameny na jeho rukou pohasnou. Gobliní šaman by s tebou nejraději zúčtoval, avšak i on ctí pravidla vesnice. Ten kdo porazil současného náčelníka, stal se novým náčelníkem klanu a je tudíž nedotknutelný. Když tě mívá, odplivne si tvým směrem. Jeho sliny ti přistanou na botách. Necháváš tuto drzost být, můžeš být rád, že se vaše setkání obešlo bez boje. Přesto nespustíš starého goblina z očí, dokud nezmizí mezi stromy, vraceje se do své vesnice.

Pokračuj na **130**.

17

Není nad čím hloubat, čest ti nedovolí pomáhat bídnému vrahovi (přičti si 1 bod *reputace*). Přislíbíš proto pomoc rytíři spravedlnosti. „Moudrá volba, pane. Musím změnit své prvotní smýšlení, přece jen je ve Vás kousek cti. Pozvedněte zbraň, jako gentleman Vám přenechám právo prvního souboje.“ To moc gentlemanským chováním neshledáváš, přesto se připravíš k boji. Borgar stojí proti tobě, v ruce drží meč, oči jako dvě štěrbin. „Zabiju tě,“ procedí pod šátkem a potom se na tebe vrhne.

UPRCHLÝ VRAH BORGAR

útok – 17

obrana – 19

Porazíš-li Borgara, pokračuj na **95**.

18

Přijímáš Lanaelovu nabídku, je viditelně potěšen, že i v této pustině může jinému člověku ukázat své umění lovu nebezpečných plazů. Lanael své kroky směřuje přímo ke skalisku před vámi, jež se tyčí nad vrcholky křovisek. Při chůzi nadšeně vypráví: „Baziliščí schopnost přeměnit maso v kámen je spíše jejich obranný mechanismus. Ne všichni svou kořist nutně mění v kámen, něco přece žrát musí, to dá rozum. Víš, jak to dělají? Loví se zavřenýma očima. Není to moc praktické, ale právě z toho důvodu mají bazilišci skvěle vyvinuté ostatní smysly, hlavně sluch a čich. Kvůli své stavbě těla nejsou moc pohybliví, takže jejich potravou se stávají převážně zraněná nebo už chciplá zvířata. Jsou to mrchožrouti. Jako každému plazu, i baziliškovi stačí pořádně se nažrat jednou za několik týdnů. A málem bych zapomněl, jejich kousnutí je jedovaté. Neumřeš na něj, ale i tak ti několik dní bude pěkně špatně.“ Se zájmem posloucháš Lanaelův výklad, opravdu působí jako někdo, kdo baziliškům zasvětil notný kus života. Blížíte se ke skále. „Bazilišci mají rádi doupata ve skalách, jsem přesvědčen, že i táhle u té objevíme pěkný kousek,“ pokračuje tvůj společník. A skutečně, na potvrzení jeho slov objevíte první kamennou sochu. Je to laň, vypadá, jakoby ji vytesal mistr sochař, viditelný je každý detail. A vzápětí objevíte další a další zvířata. Dokonce ani drobní hlodavci neunikly hroživé smrti zkameněním. Lanael drží své kouzelné brýle v ruce, druhou rukou si přiloží prst na rty ve znamení, že musíte být zticha. „Teď potichu a opatrně našlapovat, ta potvora tu někde bude. Pamatuj, co jsem říkal, o jejich skvělém sluchu. Nasadím si rubínové brýle, ty se drž těsně za mnou a snaž se pro jistotu klopat oči k zemi,“ pošeptá ti instrukce, otočí se a ztuhne uprostřed kroku. Jeho tělo od nohou vzhůru začne nabírat šedivý odstín, s hrůzou si uvědomíš, že se právě stal obětí baziliščího pohledu. Do trávy vedle kamenné sochy upadnou nepoužité brýle. Zaslechneš děsivé zasyčení, ale kvůli sklopenému pohledu k zemi nevidíš, kde se tvůj protivník nachází. Vzájemný souboj nepřichází v úvahu.

Máš-li zrcátko od Baby Jagy, pokračuj na **152**.

Chceš-li sebrat Lanaelovy kouzelné brýle, pokračuj na **186**.

Otočíš-li se na patě a utečeš, pokračuj na **235**.

19