

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.

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 <i>útoku</i>	můžeš nést maximálně 8 předmětů
2 body = -1 k <i>útoku</i>	můžeš nést maximálně 10 předmětů
3 body = 0 k <i>útoku</i>	můžeš nést maximálně 12 předmětů
4 body = +1 k <i>útoku</i>	můžeš nést maximálně 13 předmětů
5 bodů = +2 k <i>útoku</i>	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 <i>obraně</i>	- 4 <i>životní body</i>
2 body = -1 k <i>obraně</i>	-2 <i>životní body</i>
3 body = 0 k <i>obraně</i>	0 <i>životní body</i>
4 body = +1 k <i>obraně</i>	+2 <i>životní body</i>
5 bodů = +2 k <i>obraně</i>	+4 <i>životní body</i>

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 prstů 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*

ŠTĚSTÍ

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 neučiniš 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 nešikovci 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

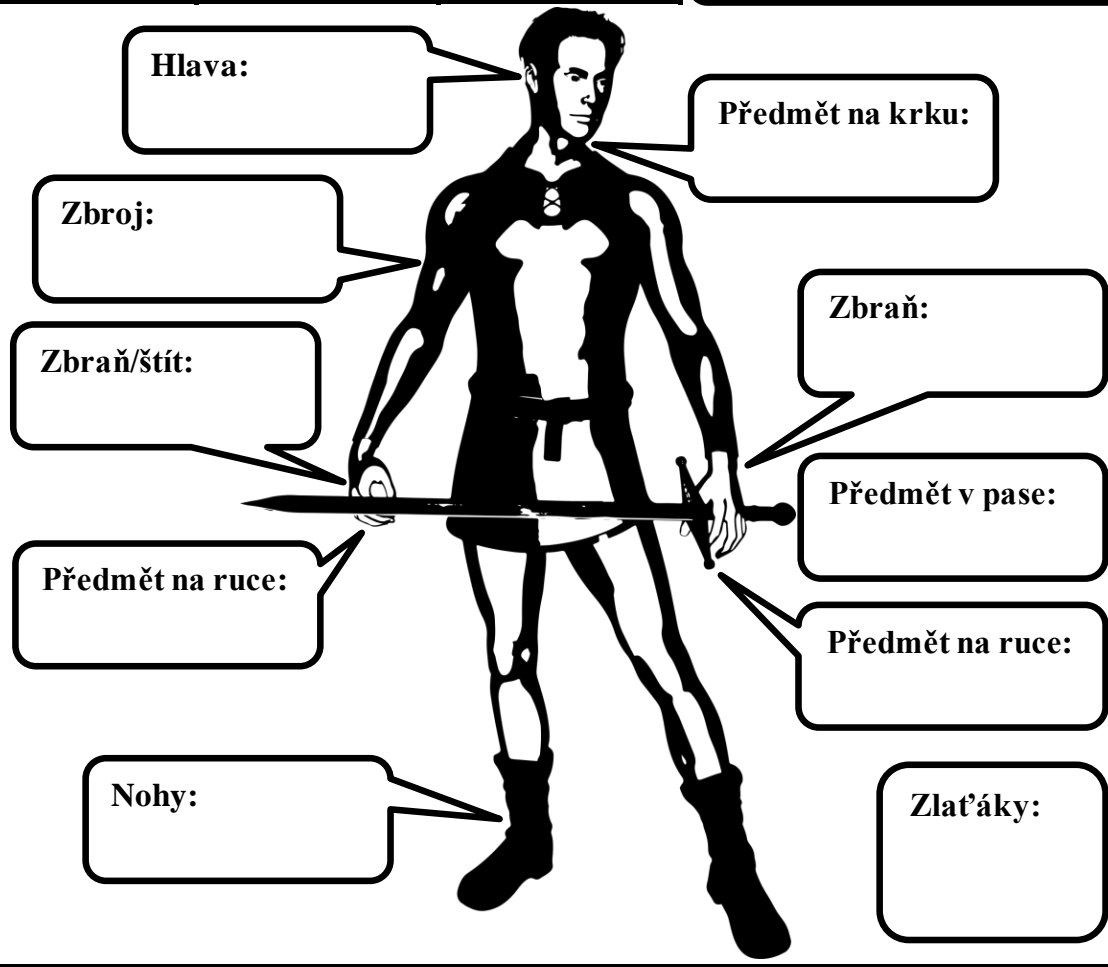
Je takový osobní deník, do kterého si můžeš zaznamenávat všechny změny, které se u tvé postavy projeví. Tudiž nejenom změny v osobních statistikách, ale i předmětech, které máš u sebe nebo kouzel, které jako bojový magik ovládáš. Jelikož se budou údaje v průvodní listině často měnit, je vhodné k jejich 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		REPUTACE:	
ŠTĚSTÍ	3			



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.

