



OSUDOVÁ HRANICE

GAMEBOOK

Pavel Tomcsányi

OSUDOVÁ HRANICE

Gamebook

Spáchali osudovou chybu. Už podruhé na hranici zmařili nevinný život! Z podsvětí se na zemský povrch derou přízraky a stvůry, aby ztrestali neomalenost a pýchu malicherných lidí! Trest lidstva je nevyhnutelný. Město za městem lehá popelem a děs se nezadržitelně šíří do všech království. Je načase spojit všechny hrdiny a dobré válečníky, do jedné, monumentální armády, aby se mohla strhnout rozhodující bitva, která rozhodne o dalším osudu lidstva...

JAK SE KNIHA ČTE:

Text je rozdělen očíslovanými odstavci. Jakmile budeš vyzván, abys nalistoval určité číslo. Pokračuj na odstavec označen příslušným číslem. Odstavce i možnosti volby jsou řazeny plynule za sebou. Věřím, že si nenecháte ujít napětí příběhu a odoláte pokušení juknout na více odkazů, než se pro nějaký rozhodnete ☺.

Umění boje (UB): Ukazuje, jak dobře si umíš poradit v boji. Je to kombinace tvých schopností a aktuální zbraně. Začínáš s UB bez bonusů.

Jak se bojuje? Hoď dvěma šestistěnnými kostkami a k číslu, které padne, přičti své UB. Za soupeře házet nemusíš, jeho hody jsou již předepsané a vystihují samotnou podstatu okolností děje. Porovnej tvůj hod s prvním číslem u soupeře. Jsou li hodnoty stejné nebo tvá je vyšší, zasáhl jsi toto kolo soupeře a přesuň se k dalšímu číslu v řadě. Znovu za sebe hoď kostkou. Kdykoli však budeš mít hod menší, než aktuální číslo soupeře, zranil tě o jeden život a pokračuj i tak na další číslo. K číslům soupeře postupuj zleva doprava. Použiješ li štít, životy neztratíš, musíš toto kolo ale opakovat. Souboj končí, až porovnáš poslední hod s posledním číslem. Když ti na konci boje zůstal alespoň jeden život, přežil jsi střet. Dále se děj odehrává podle dalšího textu.

Štít: Na své cestě můžeš používat také štíty, kterými se bráníš. Vždy, když nějaký získáš, dozvíš se jeho odolnost znázorněnou číslem. Pokaždé, když se ti nepovede hod, můžeš se rozhodnout, jestli jsi nastavil štít, nebo přišel o jeden život. Jestliže se rozhodneš pro štít, nezasáhne protivníková zbraň tebe, ale tvůj štít. Toto kolo však musíš postoupit opakovaně tak dlouho, dokud nevyhraješ hod nebo se nerozhodneš pro zranění v případě neúspěchu. Štít v jednom kole můžeš používat opakovaně. Po každém zásahu do štítu, odečti z jeho odolnosti jeden bod. Klesne li jeho odolnost na nulu, štít již nevydržel nápor protivníkových úderů a praskl. Dále ho nesmíš používat. Štít můžeš používat, držíš li ho v daný okamžik v ruce.

Střelba z luku: Ty v případě neúspěchu nejsi zraněn, pouze odečítáš své šípy. Šípy lze střílet pouze, jsi li k tomu vyzván přímo v textu.

Smůla a štěstí: Štěštěna může zavařit i nejzkušenějšímu dobrodruhovi a naopak, vytrhnout trn z paty nešikoví. Budeš-li vyzván „ZKUS ŠTĚSTÍ“ hod' dvěma kostkami. Bude li součet větší, než je tvé štěstí, máš smůlu. Je li součet menší nebo roven hodnotě tvého štěstí, máš štěstí. Hodnota tvého štěstí na začátku hry je 10. Pokaždé, když ti na kostkách padne štěstí, odečti 1 bod od své hodnoty štěstí. Padne li, že máš smůlu, pro tentokrát nic neodečítej a nechej hodnotu štěstí jak je. Kapacita získaného štěstí není omezena.

Životy: Vždy, když nevyhraješ hod a nepoužiješ štít nebo není napsáno jinak, ztrácíš jeden život. Na začátku máš 10 životů. Kdykoli během čtení textu nebo jakéhokoli souboje, dosáhne počet tvých

životů nuly. Zemřel jsi a dobrodružství tím končí. Nic ti nebrání, zkusit to znovu.

Hlad: Bude li v textu napsáno, že máš odečíst dávku jídla a ty žádné nemáš, zaškrtni stejný počet čtverečků v kolonce HLAD, v průvodním deníku. Za každý čtvereček, který zaškrtněš, si odečti jeden život. Dojdeš li na podbarvený čtverec, sniž zároveň maximální hranici životů o jeden. Pokud je v textu napsáno, že se ti díky najedení nějaké životy vrátily a ty nemáš co jíst, tuto informaci ignoruj a žádné životy si nepřičítej. Když se nenajíš 21x, zaškrtni ikonu lebky a hrdina zemře hladu. Pak dobrodružství končí.

Léčení: Budeš-li mít předměty, dovolující obnovu životů, můžeš je použít vždy, když zrovna nebojuješ (není-li i předmětu uvedeno jinak). To znamená, že nesmíš být v procesu házení kostkou a porovnávání hodů v číselné řadě. Pokud je boj přerušen textem, můžeš se v něm i léčit.

Průvodní deník Osudová hranice

GAMEBOOK

Životy Max:	Název zbraně: Bonus:
Léčení	Šípy
Zlaté	Štít Název: Odolnost:
Jídlo	Poslední odkaz:
Štěstí	Klíčová slova:
Poznámky:	
Hlad: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	

OSUDOVÁ HRANICE

Slunce stojí v nejvyšším bodě oblohy a jeho neodbytné paprsky tě protínají skrz naskrz. Tvá bílá tóga se pomalu a jistě nasává kapičkami potu a na tvém mladém těle vytváří vlhkou mozaiku. Jsi vděčný za šátek na hlavě, který tě chrání před smrtelným žářem. Sedíš v sedle koně na vrcholu písečné duny. Jel jsi napřed před karavanou, abys zjistil, jaká je situace před vámi. Už jste na cestě dvanáctý den a každou chvíli musíte vjet do Oázy Osvěžení, kde plánujete odpočinek a doplnění vašich tenčících se zásob. Ohlédneš se. Následuje tě líně se vlnící nit, jež je protkána korálky v podobě jezdců na koních a velbloudech obtěžkaných rozmanitým zbožím. Pobídneš koně směrem k nim, ke své karavaně. Přibližujete se poklidnou chůzí v domnění, že oáza je už blízko. Přitom sleduješ horizont písečných dun. Fascinují tě svými tvary i majestátností. Říká se, že žijí svůj vlastní pouštní život. Je to tím, jak vítr jejich písčitého povrchu neustále přesypá a to budí dojem, že se duny pohybují z místa na místo. Obzvláště jedna duna tě zaujala svým tvarem připomínajícím spícího obra. Jak zrakem hladíš její povrch, zarazíš se a zastavíš koně. Poklidnou křivku oddělující písečný povrch duny od blankytné oblohy cosi narušuje. Zneklidníš. V šíři jednoho sta metrů se pomalým krokem vynořují siluety mířící k vám. Pomalu se ti odhaluje pohled na oddíl jezdců v černých tógách, jejichž obraz se mihotavě tetelí v horkém vzduchu stoupajícím od rozpáleného povrchu písku.

Zcela se vynořili, zastavili se. Prudce zvedáš paži a karavana se zastavila také. Pobídl jsi koně a tryskem jsi dorazil k čelu karavany. Nepochybuješ, že jste se setkali s pouštními bandity. Karavana po několika denním putování nemá šanci ujet, boji se nevyhnete! Dobré místo na přeпад, ušklíbneš se. Všem mužům zavelíš připravit se k obraně a sám od pasu tasíš nebezpečně ostrou mačetu. Svou zbraň držíš pevně ve zpocené ruce a s napětím očekáváš. Pevná a široká čepel se leskne v záři neúnavného slunce, které bude svědkem krveprolití. Napětí prosekl silný zvuk trumpet doléhajících od banditů k vám. Signál k útoku. Černá rojnice se rozpohybovala ke karavaně. Nabírá rychlost a každým skokem k vám více a více se přibližuje radostný křik, slibující tučný zisk, vás. Přehmátneš si ještě jednou prsty po rukojeti mačety. Srdce ti buší jako splašené a po obličejích stékají kapky potu, které již nejsou důležité. Nesmíš zpanikařit a vydat špatný rozkaz. Čekáš. Nepřátelé se rychle přibližují. Zvířený prach z písku za nimi narušuje barvu nebe. To vše doprovází ten děsivý pokřik. Snažíš se ho ignorovat, aby se ti nezaryl do mysli. Dobře víš, že kdekoli v poušti zní tento chorál smrti, jak se mu v širokém okolí říká, následuje nevyhnutelné peklo. Pozvedáš mačetu nad svou hlavu, aby ji tví druhové dobře a bez pochyb o tvém odhodlání viděli a skrz zařáté zuby procedíš povel, znamenající jen jedno, přežít! Toto je okamžik, kdy přestáváš vnímat čas, zde se rozhodne o tvém bytí.....

„Arheole!“ vyruší tě čísi hlas a vtáhne do reality. Škubneš sebou a otevřeš oči. Ocítáš se ve voňavé zahradě plné zeleně, krásných květů a rozmanitých plodin.

Sedíš na lavici a naproti tobě stojí vysoký, šlachovitý muž v hnědých, kožených kalhotách a vysokých botách. Větší část vypracovaného a zoceleného trupu má ukryt pod lehkou látkovou

vestou. Na odhalených ramenou ulpívají prošedivělé vlasy. Oči, které zažily více, než si jen dovedeš představit, na tebe s výčitkami hledí.

„Zase jsi duchem mimo,“ praví na půl zklamaně, na půl tázavě. „Kolikrát jsem ti říkal, aby ses soustředil na něco užitečnějšího,“ dodal a posadil se k tobě.

„Promiň, omlouvám se Lanixi. Trochu jsem se zasníl,“ snažíš se vysvětlit, co se stalo.

„To jsem si všiml. Poslední dobou se ti to stává častěji, Nemyslíš?“

„Máš pravdu,“ přiznáváš, „ale víš přeci, jak umírám touhou po poznání a dobrodružství. Pokaždé, když slyším někoho vyprávět o zážitcích z cest nebo slyším nějaký bájný příběh ze starých časů, cítím, jak mi v žilách tebe krev dobrodruha a srdce se mi rozbuší touhou něco zažít a hlavně dokázat. A když se jen čirou náhodou octnu za branami města a zhluboka se nadechnu, neomylně cítím tu tetelivou chuť neznáma. A to mi věř, že se mám co udržet, abych se sám nevydal na nějakou cestu.“

„Jsi mladý, Arheole. Tvé místo je tady, v Buně. Možná, že jednoho dne budeš mít příležitost ukázat, co jsem tě neučil.“

Povzdechneš a myslíš na Bunu, tvé rodné město, město trhů. Musíš přeci na městský trh, povozem a koníkem Jimmym, dovážet kožené vaky a torny, které doma vyrábí rodiče, aby je zde mohla tvá, o čtyři roky mladší sestra prodávat. Co mi vlastně chybí. Žijeme slušný život, obchod vynáší. A co by si zde bez tebe počala Dansoe, tvá dívka. Vyrůstal jsi s ní od šesti let. Za tu dobu vyrostla v krásnou, štíhlou dívku s dlouhými, mírně zrzavými vlasy a zelenomodrýma očima. Je ti 23 a jí 21 let a není nic na světě, co byste jeden bez druhého neudělali nebo co by vás mohlo rozdělit.

Lanix se zvedá z lavičky: „No, je čas se pro dnešek rozloučit. Přijď, kdy se ti to bude zase hodit.“

„Díky za všechno,“ vstáváš také a loučíš se. Lanix se pousměje a ty se otočíš a odcházíš ze zahrady. V duchu jsi nadmíru šťasten, že jsi kdy Lanixe potkal. Je to věhlasný hrdina. Nejedem člověk zná jeho jméno. Učí tě umění boje a taje moudrosti. Mnohokrát ti kladl na srdce, že i ten nejsilnější válečník bez moudrosti, je jenom hora masa, ohánějící se kolem sebe něčím těžkým nebo ostrým. Do Vonných Zahrad za ním chodíš pravidelně a nasloucháš jeho lekcím. Dobře si pamatuješ na vaše první setkání. Bylo ti patnáct a odvážel jsi povozem za tmy domů neprodané zboží. Zaslechl jsi zoufalý pláč. Zvědavost překonala strach. Zastavil jsi koně u ústí do temné uličky. Mezi zdmi se choulila stařenka, nad kterou se tyčil nedbale oblečený chlap. Napřáhoval silnou hůl k poslednímu úderu. Výkřikem zadrž, jsi zastavil smrtelnou ránu. Jakožto nepohodlný svědek ses stal novým předmětem zájmu toho kriminálního. Rozhodným krokem a s úšklebkem na zjizvené tváři se vydal k tobě. Už od pohledu jsi pro něho byl pouhý dezert v jeho nočním řádění. Stihl jsi natáhnout ruku na kozlík vozu, kde ležel bič. Než jsi ho nahmatal, chlap stál před tebou. Do teď si nejsi jist, z čeho se ti zvedal žaludek více. Jestli strachem nebo smradem z toho pobudy. Zíral jsi vzhůru na jeho ramena a ani na okamžik jsi nepochyboval, že dnes domů již pravděpodobně nedojedeš. Chlap, při pohledu na tebe z výšky, netušil, že zažívá svůj předposlední nádech. Nepostřehl jsi jak, jen jste zaslechl tupou ránu a chlap ležel na zemi. Poslední nádech a křupnutí. Za dvě sekundy se karty osudu promíchaly. Ještě jsi tenkrát ani nepochopil, co se stalo a ze stínu před tebou vyšel Lanix. Ten večer jsi našel rádce a učitele. Dříve jsi ho

nenavštěvoval tak často, protože odjížděl na různé výpravy. To až teď, poslední dobou, tvrdí, že už je na to starý a radši tě přijal jako žáka.

Za doprovodu těchto vzpomínek jsi dorazil k vašemu domu, který stojí na velkém, travnatém pozemku v okrajové čtvrti. Během cesty domů zapadlo slunce. Sotva zastavuješ, objeví se ve dveřích domu otec a naznačuje, že máš nechat vůz tam kde je a rychle jít dovnitř. Pak zmizel a nechal ti otevřené dveře.

Vcházíš do místnosti, kde tě překvapuje přítomnost Dansoe. Nestihneš ani dovést dveře, když se ti se strachem v očích vrhne kolem krku.

„Dansoe?“ usmíváš se a oplátíš ji objetí. Cítíš, jak se více přitiskne a hlavu přitlačí na tvůj hrudník.

U stolu stojí polekaní rodiče a sestra. Hledí na tebe s rozpaky.

„Děje se něco?“ snažíš se dobrat vysvětlení této neobvyklé situace. Jsi zvyklý na večery plné pohody a spokojeného rodinného života. Tuto atmosféru muselo narušit opravdu něco vážného.

Po chvilce mlčení a vzájemných pohledů začal otec pomalu mluvit: „Stalo se něco hrozného, synku. Dávno mrtvá legenda ožila.“

„Legenda? Jaká legenda?“ chceš více vysvětlení.

„Legenda o netvorných nájezdnících ničících města, království za královstvím. Ta legenda o Setakovi, kterou dobře znáš,“ hlesl.

„O Setakovi? Ten upálenej? Vždyť jsou to jen legendy, přibarvené historiky. Jako všechny.“ Rozhlížíš se po místnosti a očekáváš podporu tvého tvrzení. Pohledy přítomných však toto tvrzení neodmítají.

Tento příběh zná každé malé dítě. Po pravdě jsi byl vždy rád, že se jedná pouze o legendu, smyšlený příběh. Legenda pravý, že jednoho dne, až upálí nevinného člověka, vstanou z myslí mrtvého čaroděje Setaka netvoři hroznější než lidský strach. Setaka kdysi

upálili za jeho hrůzné činy. Prý se spojil s ďáblem, ale do posledního výdechu žadonil a prosil o milost. Křičel, že je nevinný a těsně před smrtí vznesl onu kletbu. Až lidé opět upálí nevinného člověka, jako byl on, povstanou jeho služebníci, aby učinili přítrž nesmyslnému běsnění slepých lidí. A jediný způsob, jak toho dosáhnout, je zničení lidstva samotného.

Matka se posadila se slovy: „Včera v noci v Gorlonu upálili mladou dívku obviněnou z cizoložnictví. Do poslední chvíle plakala a křičela, že je nevinná. Chudinka.“

Dansoe vytryskly slzy: „Pár hodin po tom se v Gorlonu začali zjevovat strašlivé přízraky a hrozivé bytosti na koních a celé město vyplenili. Dnes ráno lehlo popelem.“

„Před hodinou tuto zprávu přinesl městský kurýr. Říkal, že se to šíří velmi rychle....“ Otcovu snahu o vysvětlení přerušil zvuk exploze, která musela přijít od středu města. Intuitivně se všichni přikrčili. Do okenic se opřel silný poryv větru se zlověstným vytím. Z dálky se ozval vyděšený výkřik, o jehož surovosti nemáte pochyb. Sestra se přitiskla mezi rodiče a schovala si obličej k jejich hrudím. Vyměňujete si s otcem pohledy. Víte, že musíte něco udělat!

„Je třeba se připravit,“ pronesl táta klidným hlasem ve snaze zabránit panice.

Má pravdu. Stát se a choulit se jeden ke druhému, znamená rozsudek smrti. Zazněla řada výkřiků a explozí. Každá série o něco blíž. Uchopíš Dansoe za ramena a odtáhneš ji mírně a s citem od sebe, přičemž ji nepouštíš a díváš se jí do vystrašených očí. Cítíš, že nyní jsi zde potřeba více, než kdy před tím! Co s otcem uděláte?

Budeš společně s otcem bránit rodinu, Dansoe a dům [1.](#)

Nebo utečeš a pokusíš se najít Lanixe, aby ti poradil co dělat [2.](#)

1.

Chvilí přemýšlíš: „Otče, budeme spolu bránit rodinu ať se tam venku děje cokoliv.“ Tón hlasu necháš dostatečně rozhodně znít místností. Otočil ses na matku: „Vem sestru a Dansoe dolů do sklepa a čekejte tam. Zamkněte za sebou a vylezete, až vám řekneme!“

„Nikam bez tebe nepůjdu!“ protestovala Dansoe.

„Teď není čas na dohady,“ uklidňuješ jí, „jdi s matkou, tam budete v bezpečí. O mě se neboj, mně se nic nestane. Až bude po všem, zavolám tě. Dříve nesmíš vylézt!“

Podářilo se ti ji přesvědčit, aby následovala ostatní ženy. Všechny tři zmizely pod vrátky v podlaze.

„Teď se musíme připravit my!“ říká otec a rozhlíží se po místnosti. „Nevím, jestli bude lepší bojovat přímo tady nebo venku, kde je více prostoru. Zde jsme více chráněni, ale dnes jsem přivezl nový sud petroleje, který bychom mohli zase využít při obraně venku.“

Počkáte venku a pokusíte se využít petrolej [3.](#)

Budete bojovat v bezpečí domova [4.](#)

2.

Jsi nejistý a ani otcův klidný hlas ti nedodal dost odvahy. „Jestli je na tom jen trochu pravdy, tak ten, kdo to bude vědět je Lanix. Pojedu za ním a zjistím to.“

„Nejezdi nikam, Arheole,“ žadoní Dansoe.

„Já se ti určitě vrátím, věř mi,“ snažíš se ji uklidnit.

Otec k tobě přistoupil: „Arheole, cožpak neslyšíš, že není moc času? Když odjedeš a možná se dostaneš do Vonných Zahrad živý, nevrátíte se včas, a kdo ví, jestli Lanixe vůbec najdeš.“

Zachvěla se zem. Na krátko jste pod nohama pocítili vibrace. Další výkřik, už je nikdo ani nepočítá.

Přesvědčil tě otec, abys mu pomohl bránit domov [1.](#)

Trváš na svém a chceš odjet hledat Lanixe [7.](#)

3.

Zabednili jste okna zevnitř a vyšli ven. Za sebou jste zamkli dveře do domu. Obzor je prosvětlen oranžovočervenou září. Zlověstný rachot se v nepravidelných intervalech ozývá ze tmy, kde se nacházejí sousední domy. Otec se chopil ostré kosy, kterou zde má odloženou. Ty sis doma vzal pořádný tesák. Neklidného koně zavedeš do malé stáje, kde vezmeš dvě vědra. Petrolej ze sudu rozléváte v kruhu dvacet metrů kolem domu. Když jste hotovi, stoupli jste si zády ke vstupním dveřím a zapálili louče. Nedokážeš přesně popsat pocit, jaký cítíš.

Napětí smíchané s mírnou špetkou vzrušení. Strach teď ani nemáš. Lanix tě učil, že ten ti v boji nepomůže. Rozvaha a opatrnost ano, ale nepleť si ji se strachem, kladl ti pravidelně na srdce.

Náhle vše jako by utichlo. Krátký okamžik naprostého ticha, jako by něčí mocná ruka umlčela všechny zvuky světa. S otcem si vyměníte pohledy, cítíte příchod někoho. Tento kratičkový okamžik přerušilo zběsilé zaržání koně ze stáje. Ten to cítí také, zvíře a jeho mnohonásobně silnější instinkt.

O dva nádechy později něco prosvištělo živým plotem padesát metrů téměř před vámi. Tma nedovoluje přesně rozeznat, co to bylo. Víte, že se to zastavilo. Nepochybujete, že vás to sleduje. Stejný zvuk se ozval ještě jednou a znova, znova. Napočítali jste pět těchto signálů, prozrazujících že něco proběhlo keři. Slabě odtud doléhá podivný zvuk, připomínající míchanici bublání vody a zpomalený cvrkot cvrčka. Jako by se několik těchto hlasů spolu bavilo a na něčem se domlouvalo.

Vítr odhrnul mrak a dovolil malému množství stříbrného světla měsíce proklouznout na zem. Nedostatečně na rozpoznání postav, ale dost na to, aby se v jeho světle odlesklo pět párů očí, které se naklánějí nahoru a dolů a do stran, jako by hlavy, ve kterých jsou vsazeny, zkoumaly, co je před nimi. Podivný druh zvuku, vycházející od nich se zintenzivnil a zvýšil tón. Deset očí kleslo blíže k zemi a v mžiku nabralo velkou rychlost. Pět tvorů běží k vám! Stále vidíte pouze lesk očí. Jak se přibližují a zvětšují, rozeznáváte podlouhlý tvar zorniček, podobný plazům. Poloha očí nyní prozrazuje, že dosáhli kruhu s petrolejem. K světélkujícím očím ihned vrhnete obě pochodně. Odpařované plyny z petrolejového kruhu se okamžitě vznítily a celý prostor ozářily dostatečným žlutým světlem. Majitelé oněch očí

získali konkrétnější podobu. O lizardech jsi slyšel v některých bájích. Tvorové na půl člověk, na půl ještěrka. Nečekal jsi, že je kdy uvidíš na vlastní oči. Zřetelně vidíš pětici, asi jeden a půl metrů dlouhých, jemnými šupinkami pokrytých kříženců, jež se k vám po čtyřech nohách rychle přibližují. Přesněji řečeno přibližovali. Prohlédnout sis je mohl jen na okamžik, než je pohltil ohnivý prsten, který na ně čekal okolo vašeho domu. Tři z nich se postavili na zadní, propnuli se a zhroutili do ohně. Dva, kteří běželi kousek před nimi, stačili ohněm proskočit. Ne však bez újmy. Rozkvétající plameny je olízly od hrudi dolů. Posledních pár přískoků a před vámi se na zadní vztyčili dva lizardi. Zčernalé šupinky smrdí spáleninou, úzké škvírky stojatých zorniček si vás rozebraly a každý se vrhl na jedno z vás. Bojuješ s jedním popáleným lizardem, který se ohání úzkými drápy.

Lizard: 6, 5, 4, 4

Vaši nepřátelé byli již, díky ohnivé koupeli, značně poranění. Přesto to byl tvůj první souboj na život a na smrt. Kosa v rukou otce uťala jednomu lizardu hlavu. Tvůj popálený protivník bublá a sýpe, ale snaží se na tebe stále dorážet. Kosa zasvištěla vzduchem znovu a tvůj soupeř přišel o nohu. Zapotácel se a než dopadl na zem, dvakrát jsi mu stihl vrazit tesák do hrudi. Je po všem. Náhle se opět rozhostilo ticho. Ohnivý prstenec pomalu dohořívá a zhasí osvětlení tohoto jeviště s výjevem menšího masakru. Teď není čas na dojmy, své první vítězství snad oslavíš později.

Pokračuj na [11](#).

4.

Raději využijete chráněný prostor a úzké dveře. Netušíte, kolik a čeho se venku potuluje. Zdá se, že bude lepší, když se k vám nedostanou všichni najednou. Neklidného koně, který doposud stojí venku, rychle odvedeš a zavřeš do stáje i s povozem. Vrátil ses do domu a zabeďnili jste zevnitř okna i dveře. Jako zbraň ti poslouží pořádný tesák, otec se ozbrojil dlouhým pohrabáčem, kterým se několikrát rozmáchl. Usoudíte, že jste s opevňovacími pracemi hotovi. Stáhli jste petrolejovou lampu na minimum, abyste na sebe světlem, které by mohlo proklouznout škvírami v oknech, neupozorňovali a taky kvůli úspoře paliva.

Nedokážeš přesně popsat pocit, jaký cítíš. Napětí smíchané s mírnou špetkou vzrušení. Strach teď ani nemáš. Lanix tě učil, že ten ti v boji nepomůže. Rozvaha a opatrnost ano, ale nepleť si ji se strachem, kladl ti pravidelně na srdce.

Náhle venku vše utichlo. Krátký okamžik naprostého ticha, jako by něčí mocná ruka umlčela všechny zvuky světa. S otcem si vyměníte pohledy. Cítíte příchod někoho. Tento kratičkový okamžik přerušilo zběsilé zaržání koně ve stáji. Cítí to také. Zvíře a jeho mnohonásobně silnější instinkt.

O několik nádechů později něco zatlačilo do zabeďněné okenice. Zůstali zavřené. Několik dalších výraznějších úderů otestovalo okenní barikádu. Vydržela. Zvuky a šramot se nyní od okna přesouvají po obou stranách domu, směrem ke dveřím. Klika udělala krátký pohyb

dolů, ale rychle se vrátila na původní místo. Spíš to vypadá, že do ní někdo nebo něco jen pláclo.

BUM, dveře se zachvěly, ale neotevřely. Vyskočili jste od stolu. Zaujali obranný postoj proti dveřím. Pokud se něco chce dostat dovnitř, bude muset projít omezeným prostorem dveří a přitom se vypořádat s dlouhým, tvrdým a ostrým pohrabáčem a tvým tesákem. BUM, BUM, BUM.....

ZKUS ŠTĚSTÍ:

Smůla [5.](#)

Štěstí [6.](#)

5.

BUM, BUM, KŘUP, BUM KŘUP, KŘUP, PRÁSK!

Z dřevěných zárubní explodovaly třísky a barikáda povolila. Dveře se s rachotem vyvrátily a plácly sebou o podlahu. Šero místnosti se smísilo se zvířeným prachem. Otec pohotově uchopil lampu, namířil ji zrcátkem ke dveřím a zesílil plamen.

O lizardech jsi slyšel v některých bájích. Tvorové na půl člověk, na půl ještěrka. Nečekal jsi, že je kdy uvidíš na vlastní oči a o to méně na prahu vlastního domova! Zelenohnědý tvor, vysoký okolo jednoho a půl metru, stojí na zadních v otvoru po dveřích. Je na zadních, opírá se o zbytky vylomených zárubní a hledí dovnitř. Tenkými a očividně ostrými drápy, které má místo prstů, pomalu do stěny vytváří hluboké rýhy. Jeho čárkovité panenky odráží světlo lampy, co by malé, zlověstné hvězdičky. Dodáš si více odvahy několika hlubokými

nádechy. Nastaviš tesák před sebe a uděláš krok vpřed. Otec po tvém boku, pohrabáč pevně sevřen v obou rukách napřahuje se a je připraven udeřit.

Náhle do místnosti nahlédne druhá hlava stejného druhu. Dvojitý jazyk zvědavě zakmitá a vydá podivný zvuk podobající se bublání vody, smíchaný zpomaleným cvrkáním cvrčka. Mezi nimi nahlédla třetí hlava a další těla rozpoznáváš za nimi. Otvor po dveřích je to místo, které musíte uhájit. Chápete, že celou tuhle sebranku nesmíte naráz vpustit dovnitř. Tvorové vypadají mrštně a hbitě a hravě by vás obklíčili. Hlasitým pokřikem jste ze sebe shodili nervozitu a vrhli jste se k nezvaným hostům! Lizardi nejbližše výhrůžně zasyčeli. Snaží se vtrhnout dovnitř! S otcem každý útočíte na jednoho a držíte je mezi futry. Odhadujete, že za nimi se další tři snaží, přes tu melu, dostat k vám.

Lizard: 7, 6, 6, 5, 4

Ty potvory ve dveřním prostoru překáží sami sobě, což je v boji vaše velká výhoda. Lizard tě chtěl několikrát seknout, ale většinou, při napřážení, narazil paží do stěny nebo do svého druhu, který se pokouší bojovat s tvým otcem. Těchto okamžiků jsi vždy využil a několikrát vrazil tesák do jeho odkryté hrudi. Šupinky na jeho těle zřejmě nejsou navrženy tak, aby odolaly kvalitnímu tesáku. S chroptícím bubláním se tvůj soupeř sesunul k zemi. Jeho místo ihned zaujal další. V podobný okamžik otec zarazil pohrabáč do lebky svého lizarda takovou silou, že zůstal sevřený v lebeční kosti. Tvůj spolubojovník cloumá a trhá s pohrabáčem do stran, ve snaze jej uvolnit. Toho využívá nově nastupující ještěrkáč a proskočí uvolněným místem.

Vráží do otce, který však odmítá pustit svou zbraň. Náraz od přerostlé ještěrky paradoxně dodal otci potřebnou energii a zarudlý pohrabáč se uvolnil. Oba se skáceli do prostoru pokoje. Ještěrkáč není naštěstí příliš těžký. Otec v pádu ještě stihl sevřít pohrabáč před sebou oběma rukama, každou na jednom konci železa a přehodil ještěrku přes sebe. Ta pokračovala v letu a narazila do protější stěny. Oba rychle vstali a vrhli se do sebe. Tím se vytvořilo další místo v otvoru po dveřích, čehož využil pátý lizzard a protáhl se dovnitř. Otec má práci s tím, se kterým se proletěl, a na tebe zůstali dva.

Dva lizardi: 8, 8, 7, 7, 6

Odrážíš a uhýbáš se statečně. Mezi tím otec dorazil svého protivníka a přispěchal ti na pomoc. Bojuješ teď už jen s jedním.

Lizzard: 6, 6, 5, 5, 5

Skřípli jste ty příšery mezi sebe a zasypáváte je útoky. Obě ještěrky přešli spíše do obrany, snaží se tu a tam proti vám vymrštít ostré drápy. Uhneš se zoufalému útoku a svým tesákem do nepřítele zasazuješ smrtící ránu. Zbývá poslední, na kterého jste dva. Ještěrčí bytost si všimla, že zůstala sama a chce na tebe zaútočit oběma rukama. Bezhlavě a zoufale se na tebe vrhá.

Zoufalý lizzard: 7, 7

Odrazil jsi jeho oba útoky, kterými se ze zadu zcela odkryl tvému otci a jeho rozpustilému pohrabáči. Golfový náprah a páteř křupla