

# Havarské kobky



JIŘÍ ZAHRADNÍČEK



# HAVARRSKÉ KOBKY



Jiří Zahradníček

## Věnování

*Tuto knihu věnuji svému synovi Lukáškovi.*

# Poděkování

Děkuji partnerce, mamince a sestře za nekonečnou podporu.

Další poděkování patří i všem, kteří se nějakým způsobem podíleli na výsledné podobě této knihy: Jan Kšanda, Jan Horníček, Radek Dohnal, Tonda Smrčka, Dominik Heger, Giorgio Flatiny a Karel Červinka.

# Gamebook

Knih, již právě třímáš ve svých rukách, je tzv. gamebook, tedy napůl kniha, napůl hra. Nečte se po jednotlivých stránkách, jak jsi možná zvyklý, nýbrž po odkazech, kterých je v knize rovných 400. K dokončení gamebooku není třeba pro jít přes všechny, text tě vždy vyzve, na který odkaz máš přeskočit. Většinou totiž budeš mít na výběr, kam se vydat či jak se v dané situaci rozhodnout. K cíli vede několik různých cest a je jen na tobě, jakou si zvolíš. Pakliže osud rozhodne ve tvůj neprospěch, zahraj si knihu znovu a vyzkoušej jiné možnosti či zvol zatím neprozkoumanou trasu.

Gamebook Havarrské kobky vznikl jako pocta starým PC hrám z devadesátých let – tzv. dungeonům.

# Úvod

Jsi schopný zloděj z města Havarr. Díky nešťastné náhodě se společně se svým bratrem ocitneš ve vězení. Trestu se lze vyhnout pouze tak, že splníš záhadný úkol, jenž ti zadal král Horon II. Putování zpočátku vypadá nevinně, osud tě však zavede na tajemné místo, o kterém jsi dosud neměl ani potuchy. Čemu všemu budeš muset čelit, abys zachránil život uvězněného bratra?

## Pravidla hry

Ke hraní bude potřeba tužka a dvě šestistěnné hrací kostky. Pro větší přehlednost je doporučeno kreslit si mapu, ale i bez ní to jistě půjde zvládnout. V úvodu knihy najdeš Průvodní listinu, kam si zaznamenáš výchozí hodnoty dvou zásadních atributů – UMĚNÍ BOJE A VÝDRŽE. Dále si zde povedeš přehled o změnách v těchto hodnotách, o předmětech a mincích. Jako bonus si vybereš jednu schopnost. Statistiky nepřátel si budeš zapisovat v listině Souboje. Když během svého dobrodružství narazíš na zvláštní situaci či past, rozhodne o tvém dalším osudu náhoda ve formě hodu kostkou. Vše bude vždy přesně popsáno v konkrétním odkazu.

# Umění boje a Výdrž

UMĚNÍ BOJE značí tvou bojeschopnost, především pak zacházení s dýkou či mečem.

Hod' jednou kostkou. K hodu přičti 6 a zapiš si výsledek jako výchozí hodnotu UMĚNÍ BOJE.

VÝDRŽ symbolizuje tvoji životní sílu a kondici.

Hod' dvěma kostkami. K hodu přičti 12 a zapiš si výsledek jako výchozí hodnotu VÝDRŽE.

Obě hodnoty se budou během tvého putování měnit, a proto je velmi důležité si o nich neustále udržovat přehled a veškeré změny si ihned zapisovat do Průvodní listiny. Čím jsou hodnoty vyšší, tím větší máš šanci na úspěch. Nikdy však výchozí hodnoty negumuj! Veškeré bonusy a postihy si připisuj k výchozím hodnotám. Jakmile se sníží tvoje VÝDRŽ, můžeš si kdykoliv (mimo boj!) sníst porci jídla, což ti přidá 4 body VÝDRŽE. Na cestě můžeš nalézt i jiné možnosti uzdravení, např. lektvar života. Po jeho vypití si doplníš všechny body VÝDRŽE. VÝDRŽ i UMĚNÍ BOJE mohou být pozitivně, ale i negativně ovlivněny různými předměty, především zbraněmi a zbrojí. Např. od poraženého netvora získáš krátký meč +2, který ti přidá +2 body k UMĚNÍ BOJE. Nalistuješ si tedy Průvodní listinu a k výchozí hodnotě si připíšeš +2. Pokud bys tuto zbraň vyměnil za jinou, bonus +2 vygumuješ a zapíšeš si bonus nové zbraně. Naopak se může stát, že ve staré truhlici nalezeš neznámý amulet, který je prokletý a snižuje hodnotu tvé VÝDRŽE o 1 bod. V tomto případě si

u výchozí hodnoty VÝDRŽE připíšeš postih -1 bod do doby, než se ti podaří prokletý předmět odstranit. Klesne-li hodnota tvé VÝDRŽE na nebo pod 0, jsi mrtev a tvé nynější dobrodružství je u konce.

## Schopnosti

Do vínku ti byla dána také vrozená schopnost. Níže nalezneš přehled, ze kterého právě jednu vyber, a zapiš si ji do příslušné kolonky v Průvodní listině.

*Postřeh* – narodil ses s neobvykle rychlými reflexy. Jakmile narazíš na past, máš v případě neúspěšného hodu jeden bonusový hod navíc.

*Kritické údery* – občas se ti povede skutečně drtivý výpad. Padnou-li ti v boji na kostkách stejná čísla, automaticky je toto kolo boje pro tebe úspěšné (i kdybys měl nižší Útočné číslo), a navíc provedeš kritický zásah, který soupeře zraní za 3 body VÝDRŽE namísto obvyklých 2.

*Plný měšec* – pokud jde o mince, těch není nikdy dost. Pokaždé, když nalezneš nebo zcizíš nějaký obnos, připočti si 1 minci jako bonus.

## Souboje

V průběhu svého putování narazíš na rozličné druhy nepřátel, se kterými budeš nucen stanout v boji. Jakmile takováto situace nastane,



nejprve si z textu daného odkazu opišeš UMĚNÍ BOJE a VÝDRŽ nepřítele do volné kolonky listiny Souboje. Boj pak probíhá na kola. V každém kole boje nejprve hodíš oběma kostkami za protivníka a hody přičteš k jeho UMĚNÍ BOJE. Výsledek je protivníkovou *Útočné číslo*. Pak stejný proces zopakuješ za sebe – hodíš oběma kostkami, hody přičteš ke svému UMĚNÍ BOJE a získáš své *Útočné číslo*. Číslo porovnáš a ten, kdo má vyšší *Útočné číslo*, zasáhne protivníka za 2 body VÝDRŽE, které okamžitě odepíšeš buď sobě v Průvodní listině, či nepříтели v listině Souboje. Takto se bojová kola stále opakují, dokud jednomu z vás neklesne hodnota VÝDRŽE na nebo pod 0. Jsou-li vaše *Útočná čísla* rovna, nikdo nikoho v daném kole nezraní. Nezapomeň – pokud jsi po boji poraněn (chybí ti část bodů VÝDRŽE), můžeš si body VÝDRŽE obnovit, např. díky porci jídla ze své zásoby či vypitím lektvaru života.

Příklad souboje:

*Cestou lesem narazíš na zraněného medvěda, jehož drápy jen o fous minou tvoji tvář. Musíš se mu postavit čelem a porazit ho v boji.*

*Zraněný medvěd: UMĚNÍ BOJE 8, VÝDRŽ 4 Tvé statistiky: UMĚNÍ BOJE 10, VÝDRŽ 21*

*Zapíšeš medvědovy hodnoty UMĚNÍ BOJE a VÝDRŽE do listiny Souboje a zahájíš boj. V prvním kole hodíš za medvěda a na kostkách padne  $2+5=7$ . Výsledek přičteš k jeho UMĚNÍ BOJE, tedy  $7+8=15$ . 15 je *Útočné číslo* medvěda v tomto kole boje. Nyní hodíš kostkami za sebe. Padne  $1+5=6$ . Výsledek přičteš ke svému UMĚNÍ BOJE.  $6+10=16$ . 15 je méně než 16 (*Útočné číslo* medvěda je nižší než*

tvoje), tedy v tomto kole boje jsi zasáhl medvěda za 2 body VÝDRŽE a ihned mu je odečteš v listině Souboje. Má tedy již jen 2 body VÝDRŽE. V druhém kole padne medvědovi  $5+4=9$ .  $9+8=17$  (Útočné číslo medvěda v tomto kole boje). Tobě padne  $2+1=3$ .  $3+10=13$  (tvé Útočné číslo). 17 je více než 13, a tak se medvědovi podařilo zasáhnout tě za 2 body VÝDRŽE. To si hned zaznamenáš v Privodní listině, zbývá ti tedy ještě 19 bodů VÝDRŽE. V dalším kole padne medvědovi  $2+3=5$ .  $5+8=13$ . Tobě padne  $5+5=10$ .  $10+10=20$ . 13 je méně než 20, tvé Útočné číslo v tomto kole boje je vyšší, a tak jsi zasáhl medvěda za 2 body VÝDRŽE. Po odečtení již medvědovi žádné body VÝDRŽE nezbyvají, je mrtev. Po boji je aktuální stav tvých bodů VÝDRŽE 19.

## Boj s více nepřáteli

Pakliže ti cestu zkříží více protivníků, vždy budeš bojovat postupně s každým z nich. V každém kole boje se utkáš nejprve s prvním nepřítelem, pak úplně stejně i s dalšími, a to se celé opakuje, dokud boj neskončí.

Příklad souboje:

*Z polorozpadlého hradu se k tobě řítí dva kostlivci ve zbroji. Každý z nich třímá v kostěných parátech dlouhou sekeru. Tasiš svoji zbraň a přikrčíš se v bojovém postoji.*

*První kostlivec: UMĚNÍ BOJE 6, VÝDRŽ 5 Druhý kostlivec: UMĚNÍ BOJE 5, VÝDRŽ 6 Tvé statistiky: UMĚNÍ BOJE 9, VÝDRŽ 19*

Nejprve si poznamenáš hodnoty UMĚNÍ BOJE a VÝDRŽE prvního a druhého kostlivce v listině Souboje. V prvním kole budeš bojovat nejdříve s prvním a ihned potom i s druhým kostlivcem. Prvnímu kostlivci hodíš  $3+2=5$ . Výsledek přičteš k jeho UMĚNÍ BOJE,  $5+6=11$ . 11 je jeho Útočné číslo. Tobě padne  $3+4=7$ . Výsledek

přičteš ke své hodnotě UMĚNÍ BOJE,  $7+9=16$ . Útočné číslo prvního kostlivce (11) je nižší než tvoje (16), takže ho zasáhneš za 2 body VÝDRŽE, které mu ihned odepišeš v listině Souboje. Poté bojuješ s druhým kostlivcem. Hodíš mu  $3+8=11$ . Výsledek přičteš k UMĚNÍ BOJE druhého kostlivce,  $11+5=16$ . Při tvém hodu padne  $1+2=3$ .  $3+9=12$ . Útočné číslo druhého kostlivce (16) je vyšší než tvoje (12). Druhý kostlivec tě tedy v tomto kole boje zasáhne za 2 body VÝDRŽE, což si hned poznamenáš v Průvodní listině. Nyní útočíš opět na prvního kostlivce. Takto pokračují další kola boji.

## Vybavení

Na začátku svého dobrodružství budeš mít k dispozici měšec s 5 zlatými mincemi, vak, dvě porce jídla, křesadlo, louč a zlodějský nůž se speciálně upravenou čepelí, s jejíž pomocí můžeš bojovat s nepřáteli i odemknout rozličné zámky. Postupem času však narazíš na další předměty:

*Zbraně* – v textu jsou vždy popsány s bonusovým číslem, např. krátký meč +2, což znamená, že si do Průvodní listiny k výchozí hodnotě UMĚNÍ BOJE připíšeš bonus +2. Máš-li tedy např. výchozí hodnotu

UMĚNÍ BOJE 10, s tímto mečem máš hodnotu UMĚNÍ BOJE 10+2, tedy 12. Bonus je platný do doby, než předmět vyměníš za jiný. Tvou počáteční zbraní je zlodějský nůž, který nepřidává žádný bonus k UMĚNÍ BOJE. Některé zbraně jsou kouzelné. To znamená, že krom bonusu mohou mít ještě nějakou speciální vlastnost, již v boji s nepřáteli budeš moci využít. Nezapomeň, že u sebe vyjma zlodějského nože smíš mít maximálně dvě další zbraně, ale aktivně používat můžeš vždy pouze jednu! Proto je třeba si před bojem vybrat nebo jednoduše používat jen tu nejsilnější, jakou po své cestě získáš. Nalezené zbraně se zapisují do kolonky *Zbraně v Průvodní listině*.

*Zbroje* – jsou v textu popsány podobně jako zbraně. Bonusové číslo se připisuje k výchozí hodnotě VÝDRŽE. Nalezneš-li železný kyrys +2, znamená to, že si do Průvodní listiny zapíšeš k výchozí hodnotě bonus +2 body VÝDRŽE. Máš-li výchozí hodnotu VÝDRŽE 20, s tímto kyrysem si připíšeš bonus +2. 20+2, tedy 22 bodů je tvoje maximální hodnota VÝDRŽE. Nalezenou zbroj si zapíšeš do kolonky *Zbroj v Průvodní listině*. Smíš nést vždy jen jednu zbroj. Na počátku dobrodružství máš pouze běžný oděv a zlodějský plášť bez jakéhokoliv bonusu.

*Vybavení* – Krom zbraní a zbrojí narazíš i na další součásti vybavení, jež ti usnadní průchod tímto gamebookem. Poznáš je vždy tak, když tě po jejich nalezení text vyzve k tomu, aby sis je zapsal do kolonky *Vybavení v Průvodní listině*. Jedná se o různé amulety, prsteny, pláště, čelenky a jim podobné předměty. Jejich bonusy a vlastnosti jsou přesně popsány v konkrétním odkazu.

*Jídlo* – Pakliže nalezneš jakoukoliv porci jídla (ovocný plod, kus sýra...), ukládáš si ji do svého *Vaku*, který nosíš na zádech. Jedna

porce jídla ti obnoví 4 body VÝDRŽE. Jíst můžeš libovolný počet porcí kdykoliv mimo boj.

*Lektvary* – Nejběžnějším lektvarem je lektvar života, po jehož konzumaci se doplní všechny body VÝDRŽE. Můžeš se však setkat i s jinými druhy lektvarů, jejichž vlastnosti budou opět přesně popsány v daném odkazu. Lektvary se ukládají do *Vaku*.

*Mince* – Zlaté mince jsou univerzálním platidlem ve městě Havarr i jeho okolí. Jelikož razírna šetří, kde se dá, jsou mince poměrně malé. Do *Měšce*, kam si mince ukládáš, se jich vejde velké množství. Ve hře to znamená, že počet mincí v *Měšci* není nijak omezen.

*Předměty* – Všechny ostatní předměty jako klíče, cennosti, knihy atd. se ukládají do *Vaku* a jejich množství není, stejně jako u mincí, nijak omezeno. Použité klíče se z *Vaku* vždy hned odepisují.

# PRŮVODNÍ LISTINA

UMĚNÍ BOJE

Výchozí hodnota =

VÝDRŽ

Výchozí hodnota =

ZBRANĚ

ZBROJ

SCHOPNOST

VYBAVENÍ

MĚŠEC

VAK

POZNÁMKY

# SOUBOJE

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

Umění boje

Výdrž

## Havarrské kobky

Říkají ti Niclas. Již dlouhá léta jsi zkušeným zlodějem a členem zlodějského cechu Tyyan. Nikdy jsi nebyl chycen při činu. Jsi také velice schopný v boji s bodnými a sečnými zbraněmi. Po matčině smrti ses přestěhoval do malé chatrče na okraji města Havarr, kde žiješ společně s tvým mladším bratrem Bricusem, o kterého se nyní staráš. Většinu ukradených cenností odevzdáš do společného majetku cechu a zbytek vám oběma zajišťuje živobytí. Jednoho slunného dne, kdy je na trhu nejvíce lidí, tě Bricus požádá, abys ho naučil něco ze svých nekalých praktik. Bratrův nápad se ti vůbec nezdá, protože loupit za bílého dne je až příliš nebezpečné, ale usoudíš, že je dost starý na to, aby se stal mladým zlodějem a mohl trénovat na zkoušky o přijetí do cechu Tyyan. Vybereš si za cíl neopatrného kupce u stánku ve středu rozsáhlého tržiště. Zrak ti padne na jeho objemný měšec, který mu volně visí u pasu. Popíšeš Bricusovi, jak na to, a záhy mu to obratně předvedeš. Měšec ti o pár chvil později poskakuje v ruce, jak s ním před bratrovým zrakem vítězoslavně pohazuješ. Ten je tak očarován tvým zlodějským umem, že při odchodu z tržiště bez tvého vědomí sáhne do kapsy zámožně vypadajícího měšťana. Muž se rychle otočí a chytí Bricuse za ruku. „ZLODĚJ!!!“ zakřičí z plna hrdla na celý trh. Bricus se škubnutím těla vysmýkne z pevného sevření a běží k tobě se slovy: „Utíkej, bratře!“ Společně se snažíte zmizet v davu, a nakonec zamíříte do uličky mezi domy. Mezitím na trh dorazí městská stráž. Vyděšený měšťan rychle ukazuje, jakým směrem jste zmizeli. Sám bys jim bez problémů utekl, ale Bricus není tak obratný a rychlý jako ty. Po chvíli nešťastně klopýtne o kámen a svalí se na zem. Strážě vás tedy



nakonec dostihnou. Ve vězení strávíte asi týden, když tě navštíví nechvalně známý velitel městské stráže Barthel s tím, že pro tebe má návrh. „Podle městských zákonů bys měl ty i támhleten malý zlodějíček přijít o ruku. Král Horon II. se nad vámi však smiloval a dává ti možnost vaše hříchy odčinit. Na sever od města leží Lougova farma, která pravidelně dodává maso do královské kuchyně. Poslední týdny se jim však beze stopy ztrácejí hospodářská zvířata a nikdo neví kam. Král tím nechce zatěžovat svoje stráže. Jiného zloděje v žaláři nemáme, takže máš za úkol zjistit, co se tam děje. Rozumíš, ty chátro?“ zamračí se Barthel a se zkřivenou tváří si odplivne kousek od tvých bot. „A doufám, že je ti jasné, co se stane, když bys chtěl vzít do zajecích...“ dodá a ukáže špičkou svého dlouhého obouručního meče na tvého bratra v protější cele. Bricus, drže mříž, má oči plné lítosti. Omlouvá se ti pohledem, ale ty jsi skálopevně přesvědčen, že se pro něj brzy vrátíš. Stráže ti sundají okovy a odvedou tě k městské bráně.

## 1

Když opouštíš město, všimneš si, že z brány trčí několik praporů se symbolem města, na kterém je vyobrazen kříž z meče a klíče. S remcáním hlídek v zádech vykročíš na prašnou cestu směrem k Lougově farmě. Jsi vykázán z města do doby, než splníš úkol od krále. Jak se vzdaluješ, hodíš si kápi přes hlavu, aby ti nebylo vidět do tváře. Jakmile jsi z dohledu stráží, sejdeš z pěšiny a vyzvedneš si pár věcí ze své tajné skrýše v podhradí. V Průvodní listině si запиš zlodějský nůž do kolonky Zbraně, louč, křesadlo a 2 porce jídla do kolonky Vak a 5 mincí do svého Měšce. Vrátiš se na pěšinu a po chvilce dojdeš na křižovatku několika cest. Můžeš se vydat vlevo přes

Hermannův mlýn, prostřední obchodní cestou vedoucí přes políčka a řeku anebo úzkou pěšinou, která mizí v lese po pravé straně.

Pokud se chceš vydat vlevo přes Hermannův mlýn, otoč na [323](#).

Chceš-li jít přímo po obchodní cestě směrem k farmě, otoč na [157](#).

Jestli myslíš, že průchod lesem bude nejlepší, otoč na [86](#).

## 2

Každý sloup má právě jedno tlačítko. Všechny levé sloupy mají na tlačítkách symbol čtverce a všechny pravé pravouhlý rovnoramenný trojúhelník. Po chvíli nejistého přemýšlení tě napadne určitá souvislost mezi obrazci a tabulkou u dveří. Domníváš se, že by se mohlo jednat o mechanismus, který otevře dveře bez kliky. Zmáčkneš postupně tato tlačítka:

2 trojúhelníky a 4 čtverce ([44](#)).

2 čtverce a 2 trojúhelníky ([251](#)).

čtverce a 4 trojúhelníky ([319](#)).



### 3

„Málo jsi přemýšlel. Jedno slovo a ohne směr tvého osudu. Budiž chlad,“ řekne Thurgah odměřeně a teleportuje tě pryč. Po chvíli se objevíš na vrcholu hory Makkta. Horské počasí tě obalí chladem a těžký vzduch způsobí, že po pár minutách ztratíš vědomí. Tady tvá cesta končí.

### 4

Hvězda na pruhovaném poli, vytesaná v kamenné desce, zmizí v zemi. V podřepu očekáváš, co se stane. Nic. Počkáš dalších pár chvil, ale ničeho se nedočkáš. Žádná odměna, ani past. Proto opustíš místnost severními dveřmi, za nimiž objevíš přes chodbu další dveře na sever. Otoč na [74](#).

### 5

Zatáhneš za jednu z vrhacích dýk, když vtom se terč uvolní a s hlasitým bouchnutím spadne na zem. Z jižního pokoje se ozve zaburácení velkého tvora. Než obluda rozrazí dveře, stihneš zhasnout louč a uskočit za stůl, zpoza jehož rohu pozoruješ, jak se blíží k terči. Mohutný plešatý obr s jedním okem uprostřed čela se podivuje nad spadlým předmětem. Jelikož by ses velmi nerad pouštěl do křížku s tímto kolosem, uchopíš korbel s pivem, využiješ momentu překvapení a uhodíš kyklopa ze zadu po hlavě. Těžké tělo se sesune k zemi, a než ztratí vědomí, podívá se na tebe na krátký okamžik jeho děsivě velká bulva. Prohledáš kyklopa, ale nenalezneš nic zajímavého.

Vrátíš se tedy k terči a zvedneš vrhací dýku. Ta se ve tvou dlaní však promění v malého jedovatého hada. Je to past! Hod' kostkou. Jestliže ti padne sudé číslo, stihneš hada odhodit, než tě kousne. Padne-li číslo liché, hadí zuby ti zajedou pod kůži a způsobí ti zranění za 3 body VÝDRŽE. Vydáš se ještě prozkoumat místnost na jihu, kde nalezneš na stolku položený kostěný klíč. Zapiš si kostěný klíč do kolonky Vak. Pak se rozhodneš odejít pryč dveřmi na západ. Otoč na [146](#).

## 6

Jsi velmi obezřetný. Rychlostí blesku vtrhneš do malé místnosti a zahlédneš obřího zelenohnědého trolla. S vytřeštěnými očima a pozvednutým obočím pozoruje, jak na něj útočíš. Čepel však sjede po jeho tlusté kůži. Troll se s řevem postaví a vyrazí tě ze dveří do pokoje.

Troll – UMĚNÍ BOJE 10/VÝDRŽ 7

Pokud jsi boj přežil, otoč na [389](#).

## 7

Sundáš si vak a vytáhneš část svého proviantu, kterou položíš na obětní stůl. Potrava se zničehonic začne sama rozkládat, jako kdyby se náhle zrychlil čas. S úžasem sleduješ toto zvláštní divadlo, dokud ti před očima nezmizí poslední zbytky jídla. Protřeš si oči, jestli se ti to celé jen nezdá, ale když se pod jámou objeví magický fosforeskující

žebřík, vrátí tě to zpět do reality. Než opustíš místnost, vezmeš si ze země svůj provaz (jestli sis ho dříve škrtl, znovu si ho zapiš do kolonky Vak). Nyní ti již nic nestojí v cestě, a tak se vydáš vzhůru po kouzelném žebříku zpět do horního podlaží. Otoč na [227](#).

## 8

Nechceš zbytečně otálet, tak se se zavřenýma očima vrhneš přímo skrz portál vstříc neznámému světu. V ústech ucítíš drobná zrnka písku a na těle pichlavý pocit ostrého slunečního záření. Otevřeš oči. Před sebou vidíš poušť, kde duna za dunou vytváří dojem nekonečného písečného moře. Absolutně nemáš potuchy, kde ses právě objevil a proč tě sem portál zavedl. Vykročíš do pouště a nohy se ti boří až po kotníky do písku. Po chvíli chůze se dostaví pocit úzkosti. Co když se nebudeš moci vrátit zpět? Tvou myšlenku přeruší jezdec na koni, který se k tobě blíží od východu. Hlavu i velkou část obličeje má ovinutou šátkem a v ruce drží šavli se zahnutou čepelí. Rozběhneš se opačným směrem v touze uniknout. Jezdec na koni je však rychlejší a lehce tě během pár okamžiků předběhne. Kůň poklusává na místě a nervózně odfrkává. Cizinec na tebe namíří hrot šavle. Poznáváš v něm nomáda z jižních pouští.

Pokud chceš odrazit čepel šavle a shodit nomáda z koně, otoč na [31](#).

Jestli bys na cizince raději v míru promluvil, otoč na [313](#).

## 9

Se stejnou opatrností, s jakou jsi vešel dovnitř druhé cely, tak i vycházíš. Usoudíš, že by vězeň nemusel být přátelský, proto se raději hodláš dál věnovat svému úkolu.

Jestli jsi tak ještě neučinil, můžeš prozkoumat první celu. Otoč na [377](#).

Pokud bys chtěl vejít do třetí cely, otoč na [50](#).

Chceš-li se raději vrátit a pokračovat chodbou na sever, otoč na [30](#).

## 10

Procházíš kolem naleštěných štítů, které odráží svit z tvé louče. Zkusíš jeden po druhém sundat. První tři jsou připevněné, ale poslední štít snadno povolí. Potichu jej položíš na dřevěnou židli u stolu. Štít otočíš a objevíš dobře skrytý krátký železný meč. V kovovém rámu ještě nalezněš váček se 3 mincemi. Ve váčku je však také nastražená past proti zlodějům! Hod' kostkou. Jestliže ti padne sudé číslo, pasti se vyhneš. Padne-li číslo liché, utržíš zranění za 3 body VÝDRŽE. Zapiš si mince do Měšce a krátký meč +2 do kolonky Zbraně. Když štít vrátíš na původní místo, zaslechneš od východní stěny lehké zamručení.

Pokud jsi ještě neprozkoumal stůl, můžeš tak nyní učinit. Otoč na [320](#).

Chceš-li se vydat dveřmi na sever, otoč na [117](#).

Láká-li tě jít spíše na východ, jdi ke dveřím. Otoč na [256](#).

## 11

Ohnivý mág využije situace, kdy ho na chvíli spustíš z očí. Přestože je na pokraji svých sil, sebere ze země zbytek rozsypaného kouzelného prášku a vyčaruje poslední ohnivou kouli. Ta tě překvapí zásahem do zad. Astrální brnění však pojme větší část magického úderu. Odepiš si 2 body VÝDRŽE (vlastníš-li náramek ohnivé odolnosti, ztratíš jen 1 bod VÝDRŽE). Přiskočíš k otravnému mágovi a bez okolků ho probodneš svou zbraní. Vysoký kouzelník chvíli vrávorá, pak padne na kolena, aby se nakonec mohl skácet k zemi. Prohledáš jeho hábit, kde najdeš 3 mince (zapiš si je do Měšce). Na levé ruce si všimneš prstenu.

Chceš mu prsten vzít a nasadit si ho? Pokud ano, otoč na [398](#).

Jestli zde hodláš prsten zanechat, otoč na [306](#).

## 12

„Dobře, bude to teda jednou žabí mls,“ odpoví slepá kuchařka a semkne ústa, jako by už neměla co dodat. Ponoří naběračku hluboko do kotlíku a z vroucí nádoby nabere jednu porci podivně vyhlížejícího pokrmu. Obsah naběračky vylije do dřevěné misky, kterou ti podá do ruky. Počkáš, až plná miska trochu vychladne, a pozřeš několik soust. Ostrá chuť koření přebije pachů vařených žab, ale hlad tě nyní nějakou chvíli určitě trápit nebude. Když dojíš, vrátíš špinavé nádobí a občerstven odejdeš ven na chodbu. Jestli potřebuješ, doplň si až 5 bodů VÝDRŽE.



Jestli jsi zde ještě nebyl, můžeš prozkoumat opodál ležící místnost na východě ([363](#)) či pokračovat na sever ([88](#)).

## 13

Dojdeš k velké kamenné hale, která je osvícena dvěma lucernami. Uhasíš louč a přitiskneš se ke stěně chodby. Je zde akorát tolik stínu, aby tě skryl před zraky dvou urputně bojujících orků. Oba jsou zhruba stejně velcí a mají silnou

koženou zbroj. Levý kel silnějšího z orků je v pülce zlomený. Druhý ork se pyšní dlouhými vlasy v copánku, který lítá ze strany na stranu, jak ork uhýbá sekeře silnějšího protivníka. U tvé nohy leží kámen, s jehož pomocí bys mohl omráčit jednoho z nich.

Pokud chceš mrštit kamenem po bližším orkovi a pak se utkat s druhým v boji nablízko, otoč na [115](#).

Jestli máš v plánu počkat, otoč na [83](#).

## 14

Boj uvnitř tvé hlavy je téměř stejný, jako by se odehrával ve skutečnosti. Slabý proud světla z místa, odkud k tobě démonické nestvůry přiběhly, ti pomáhá lépe se zorientovat. Zvládáš uhýbat pevným stiskům smrtelných čelistí. Jakmile se k tobě přiblíží první Gharr, podaří se ti ho seknout do slabin a v okamžiku, kdy na tebe druhý zaútočí, uskočíš za zraněného démona. Ten se stane nechtěným cílem a se zuby zatnutými v protáhlém krku skoná. Využiješ

vzniklého zmatku a dekapituješ přeživšího Gharra dříve, než stihne uvolnit pevný stisk svých čelistí. S agonickým zavytím opět zahalí okolní nekonečno tma, jako by všudypřítomný prostor někdo přehodil obřím pláštěm. V ten moment přestaneš vnímat. Po chvíli se probereš ve světě, který dobře znáš. Jsi opět v podzemí. Otoč na [243](#).

## 15

Jak se blížíš k vratům na severní stěně, klec se za doprovodu tichého vrzání stále pokyvuje. Vejdeš a v tu chvíli tě oslní proud jasného světla. Zavřeš oči, které si v podzemních kobkách na jasné světlo odvykly. Pootevřeš oční víčka jen na úzkou škvírku a skoro se ti podlomí nohy. Studené a vlhké průchody z kamene střídají krásné světlé chodby s opracovanými stěnami palácového stylu. Ale tady, v podzemí? Pak si vzpomeneš na zdejšího vládce a vše ti dojde. Cesta až sem zjevně měla případné vetřelce odradit. Pochodeň zde již není potřeba, a tak ji zhasneš a pokračuješ na své cestě. Otoč na [77](#).