



ČARODĚJ Z OHŇOVÉ HORY

STEVE JACKSON
IAN LIVINGSTONE



STEVE JACKSON A IAN LIVINGSTONE

ČARODĚJ Z OHŇOVÉ HORY



Mytago 2020

JAK ZAČÍT DOBRODRUŽSTVÍ?

Kniha, kterou držíš v rukou, je bránou do jiného světa – světa temné magie, děsivých příšer, rozlehlých hradů, zrádných podzemních labyrintů a nevýslovného nebezpečí, kde hrstka šlechtných stojí proti myriádám úkladů sil zla.

Chystáš se vypravit na napínavé fantastické dobrodružství, v kterém jsi hrdinou ty! Ty rozhoduješ, kterou cestou se vydáš, jakému nebezpečí se vystavíš a se kterými tvory budeš bojovat. Ale buď opatrný – protože následky právě těchto rozhodnutí určí, zda přežiješ nebo ne.

Dávej pozor, neboť úspěch není v žádném případě zaručen, a může se snadno stát, že při prvním pokusu o splnění svého úkolu zahyneš. Avšak neměj obavy – s nabytou zkušeností, dovednostmi a štěstím by tě měl každý nový pokus posunout o kousek dál ke konečnému cíli.

Připrav se, protože až otočíš stránku, vstoupíš do vzrušujícího a nebezpečného světa **Fighting Fantasy**, kde jsou všechny volby jen na tobě. Čeká tě dobrodružství, kde **hrdinou jsi ty!**

VYBER SI SVÉHO DOBRODRUHA

Pokud se nechceš zabývat vytvářením vlastního hrdiny, máš k dispozici tři připravené dobrodruhy, z nichž si můžeš vybrat. V následující kapitole najdeš pravidla edice **Fighting Fantasy**, která ti mohou být při tvé výpravě ku pomoci. Pokud si ale přeješ s dobrodružstvím začít okamžitě, prostuduj si následující postavy, označ zvolené atributy do průvodní listiny a můžeš začít hned teď!

Vignor Ohnivoj

Vignor Ohnivoj je ve všech zemích Titanu znám jako nejsilnější a nejstatečnější žijící dobrodruh. Jeho vítězství jsou pověstná. Byť vše stálo proti němu, vždy vyváznul a dosáhl neuvěřitelných triumfů. Každý nepřítel, jenž se mu postavil, podlehl jeho neuvěřitelné síle. Jeho práce s mečem možná nepatří k nejvytříbenějším, ale síla, kterou vkládá do jednoho každého úderu, tento nedostatek obvykle více než vynahradí. Vignor je synem proslulého Magnuse Ohnivoje a ať přijde kamkoliv, šíří slávu své rodiny dál. Tvrdá práce, odvaha a odhodlání z něj učinily to, čím je dnes – skutečného válečníka.

Umění boje	9
Kondice	22
Štěstí	7
Lektvar	Síla
Zásoby	10 porcí

Haldar Eriksson

Asi nikomu nepřálo nikdy štěstí tak, jako Haldaru Erikssonovi. On je tím dobrodruhem, který se zřítíl z vrcholku nejvyšších skalisek v celé Allansii, jen aby se na poslední chvíli zachytil opaskem za jediný skalní výčnělek na jinak zcela rovném svahu. A potom je tady ta příhoda, kdy se ocitl zavřený v jedné místnosti s bandou krvežíznivých nelítostných lupičů a vrahů. Sedm hodin se krčil v temném koutě, až skoro přestal cítit vlastní nohy. Jak se mu podařilo uniknout jejich pozornosti, to nikdo dodnes netuší.

Haldar je duchaplný, ale také vychytralý a bezpochyby všemi mastmi mazaný. Nelze se proto ubránit podezření, že za jeho schopností přežít je něco víc než pouhé štěstí.

Umění boje	8
Kondice	18
Štěstí	12
Lektvar	Štěstěna
Zásoby	10 porcí

Ofelie Třepetálková

Ofelie se narodila za úplňku na mýtině v Temném lese u úpatí Ohňové hory a vznáší se kolem ní zvláštní éterická atmosféra. Lidé v okolních vesnicích si šeptají, že je ve skutečnosti dítětem víl. Jiní zase říkají, že jí při narození požehnali duchové stromů. S jistotou se ale ví, že za mléčnou kůží a bledýma očima se skrývá mrštná a smrtelně nebezpečná šermířka. Jejímu rychle se míhajícimu ostří padlo za oběť nemálo mnohem silnějších protivníků, kterým se nepodařilo zasadit jí ani jednu ránu.

Ofelii nepoutají vazby k nikomu a k ničemu – stala se z ní rusalka lovící poklady. Už dnes je bohatší, než se mnoha lidem kdy snilo, a čarodějův poklad bude tou největší kořistí ze všech.

Umění boje	11
Kondice	19
Štěstí	8
Lektvar	Bojovnost
Zásoby	10 porcí

JAK BOJOVAT S NETVORY V PODZEMÍ

Čaroděj z Ohňové hory je fantasy dobrodružství, ve kterém jsi hrdinou ty sám. Než ale začneš, musíš si nejprve vytvořit postavu a pomocí hodů kostkami určit své UMĚNÍ BOJE, KONDICI a ŠTĚSTÍ. Zaznač si je do průvodní listiny na začátku této knihy. Tyto hodnoty se budou během dobrodružství měnit. Do průvodní listiny si piš obyčejnou tužkou, abys mohl čísla vygumovat, až začneš hrát znovu. Případně si můžeš prázdnou průvodní listinu okopírovat.

Umění boje, kondice a štěstí

Jak určit počáteční hodnoty UMĚNÍ BOJE, KONDICE a ŠTĚSTÍ: Hoď jednou kostkou. K tomuto číslu přičti 6 a součet poznamenej do pole UMĚNÍ BOJE v průvodní listině.

Hoď oběma kostkami. K hozenému číslu přičti 12 a součet poznamenej do pole KONDICE.

Hoď jednou kostkou, přičti k tomuto číslu 6 a součet poznamenej do pole ŠTĚSTÍ.

UMĚNÍ BOJE představuje tvé šermířské dovednosti a schopnosti v boji – čím vyšší, tím lepší. KONDICE odráží tvou odolnost – čím vyšší máš KONDICI, tím déle dokážeš přežít. ŠTĚSTÍ ukazuje, jak moc ti přeje náhoda. Štěstí spolu s magií jsou přirozené součásti života v říši fantazie, kterou budeš objevovat.

UMĚNÍ BOJE, KONDICE a ŠTĚSTÍ se v průběhu dobrodružství neustále mění, takže se hodí mít po ruce gumu. Tyto hodnoty si musíš pečlivě poznamenávat. Nikdy ale nemaž počáteční hodnoty. I když můžeš obdržet dodatečné body UMĚNÍ

BOJE, KONDICE a ŠTĚSTÍ, nesmí celková hodnota nikdy překročit hodnotu počáteční, s výjimkou několika vzácných příležitostí, kdy to umožní pokyny na dané stránce.

Boj

Po výzvě, abys s daným tvorem bojoval, je nutné tento boj vyřešit podle dále uvedeného postupu. Nejprve si poznač UMĚNÍ BOJE a KONDICI tvora (jsou uvedeny na stránce) do prázdného Rámečku pro střetnutí s příšerou na své průvodní listině. Při boji pak postupuj takto:

1. Hoď dvěma kostkami za protivníka. Přidej jeho UMĚNÍ BOJE. Součet představuje jeho sílu útoku.
2. Hoď dvěma kostkami za sebe. Přidej svou aktuální UMĚNÍ BOJE. Součet představuje tvou sílu útoku.
3. Čí síla útoku je vyšší? Jestliže je vyšší tvoje síla útoku, potom protivníka zraníš. Pokud je vyšší síla útoku protivníka, zraní on tebe. (Jsou-li obě čísla stejná, oba jste minuli. Toto kolo jeden druhému neublížíte. Začni další kolo boje od kroku 1.)
4. Pokud protivníka zraníš, odečti 2 body od jeho KONDICE. V tuto chvíli můžeš zkusit ŠTĚSTÍ a způsobit ještě větší zranění (viz část „Použití štěstí v boji“ dále).
5. Pokud protivník zraní tebe, odečti si 2 body od své KONDICE. Můžeš zkusit ŠTĚSTÍ a poranění zmírnit (viz dále).
6. Proveď příslušné změny své KONDICE nebo KONDICE protivníka (a svého ŠTĚSTÍ, pokud jsi ho použil) a začni další kolo boje (zopakuj kroky 1–6).
7. Tak pokračuj, dokud tvoje KONDICE nebo KONDICE tvora, se kterým bojuješ, neklesne na nulu (tzn. smrt).

Útěk z boje

Na některých stránkách dostaneš možnost útěku z boje. *Utéct* můžeš jen tehdy, když ti to kniha nabídne. Při *útěku* ti protivník automaticky způsobí zranění (odečti si 2 body KONDICE). Je to cena za zbabělost. Toto zranění se můžeš pokusit zmírnit pomocí ŠTĚSTÍ jako obvykle (viz část „Použití štěstí v boji“ dále).

Štěstí

Někdy se v textu objeví výzva, abys *zkusil své štěstí*. Jak sám uvidíš, využívat štěstí je riskantní záležitost. Toto je návod, jak zkoušet své štěstí:

Hoď dvěma kostkami. Pokud je hozené číslo menší nebo rovno aktuální hodnotě tvého ŠTĚSTÍ, potom jsi měl štěstí. Pokud je hozené číslo vyšší než aktuální hodnota tvého ŠTĚSTÍ, měl jsi smůlu. Důsledky štěstí nebo smůly najdeš na dané stránce. Pokaždé, když zkusíš své štěstí, musíš následně od svého ŠTĚSTÍ odečíst jeden bod. Čím víc tak spoléháš na štěstí, tím menší je šance, že ho budeš mít.

Použití štěstí v boji

V boji máš vždy možnost použít štěstí ke způsobení vážnějšího zranění protivníkovi nebo ke zmírnění účinků zranění, které protivník právě způsobil tobě.

Pokud jsi protivníka právě zranil: můžeš zkusit štěstí, jak bylo uvedeno výše. Pokud máš štěstí, odečti od KONDICE protivníka další 2 body navíc (tzn. obvykle 4 místo 2). Pokud ale štěstí nemáš, jeden bod KONDICE musíš protivníkovi vrátit (takže místo obvyklých 2 bodů zranění způsobilš pouze 1).

Pokud protivník právě zranil tebe: můžeš zkusit štěstí a své zranění snížit na minimum. Pokud máš štěstí, obnov si 1 bod KONDICE (tzn., že místo obvyklých 2 bodů zranění ti protivník způsobí pouze 1). Pokud štěstí nemáš, odečti si 1 bod KONDICE navíc.

Nezapomeň si od hodnoty ŠTĚSTÍ odečíst 1 bod pokaždé, když štěstí zkoušíš.

Obnovování umění boje, kondice a štěstí

Umění boje

Čas od času můžeš na stránce dostat pokyn, aby sis upravil hodnotu svého UMĚNÍ BOJE. Kouzelná zbraň může tvé UMĚNÍ BOJE zvýšit, ale nezapomeň, že v jednom okamžiku můžeš používat vždy jen jednu zbraň! Nemůžeš uplatňovat dva bonusy k UMĚNÍ BOJE tím, že budeš používat zároveň dva kouzelné meče. Hodnota tvého UMĚNÍ BOJE nikdy nepřekročí jeho počáteční hodnotu, pokud k tomu nebudeš výslovně vyzván.

Kondice a zásoby

Hodnota tvé KONDICE se bude během dobrodružství často měnit. S tím, jak se budeš blížit svému cíli, bude nebezpečně klesat i tvoje KONDICE a boj začne být skutečně nebezpečný, tak si dávej pozor!

Hru začínáš se zásobou deseti porcí jídla (viz část „Vybavení a lektvary“ dále). Na průvodní listině najdeš samostatný rámeček Zbývající zásoby, do kterého si budeš zaznamenávat údaje o jídle. Odpočinout a najíst se můžeš jen tehdy, když ti to pokyny na stránce dovolí. Dát si můžeš vždy pouze jednu porci jídla. Až jídlo sníš, připočti si ke své KONDICI 4 body

a odečti si jednu porci ze zásob. Měj na paměti, že tě čeká dlouhá cesta, proto zásoby používej střídmě.

Nezapomeň, že hodnota tvé KONDICE nesmí nikdy překročit počáteční hodnotu, pokud tě k tomu výslovně nevyzvou pokyny na stránce. Vypítí lektvaru síly (viz dále) obnoví kdykoliv tvou KONDICI na počáteční úroveň.

Štěstí

Přídavky k hodnotě svého ŠTĚSTÍ budeš dostávat jako odměnu, když ti bude štěstí opravdu hodně přát. Nezapomeň, že stejně jako u UMĚNÍ BOJE a KONDICE ani hodnota tvého ŠTĚSTÍ nesmí nikdy přesáhnout počáteční hodnotu, pokud k tomu nedostaneš na stránce výslovný pokyn. Když vypiješ lektvar štěstěny (viz dále), obnoví se kdykoliv tvoje ŠTĚSTÍ na počáteční hodnotu a navíc se počáteční hodnota ŠTĚSTÍ zvýší o 1 bod.

Náhradní házení kostkami

Pokud nemáš zrovna po ruce hrací kostky, nalistuj si poslední stranu knihy, kde nalezneš tabulku náhody. Stačí opačným koncem tužky poslepu bodnout do tabulky a máš výsledek.

Výbava a lektvary

Dobrodružství začínáš s mečem, koženou zbrojí a štítem, dále s batohem obsahujícím zásoby na cestu a lucernu, kterou si budeš svítit. Další předměty najdeš, až se v dobrodružství dostaneš dál.

Můžeš si s sebou vzít také magické lektvary, které ti na takovéto výpravě mohou být k užitku. Každá lahvička obsahuje

lektvaru na dvě dávky, tj. je možné ho použít pouze dvakrát za celé dobrodružství. Pokaždé, když lektvar použiješ, udělej si o tom poznámku do své průvodní listiny. Vyber si JEDEN z těchto lektvarů:

Lektvar bojovnosti – obnoví body UMĚNÍ BOJE.

Lektvar síly – obnoví body KONDICE.

Lektvar štěstěny – obnoví body ŠTĚSTÍ a navíc zvýší o 1 počáteční hodnotu ŠTĚSTÍ.

Tyto lektvary je možné vypít kdykoliv během dobrodružství. Dávka lektvaru vrátí UMĚNÍ BOJE, KONDICI nebo ŠTĚSTÍ na jejich počáteční hodnoty. Lektvar štěstěny navíc zvýší počáteční hodnotu ŠTĚSTÍ o 1 bod a nastaví ŠTĚSTÍ na tuto novou počáteční hodnotu.

Rady pro hraní

Čarodějovým podzemím vede jen jedna správná cesta a asi ji nenajdeš hned na první pokus. Dělej si v průběhu zkoumání poznámky a kresli si mapu – ta ti bude užitečná v budoucích dobrodružstvích a díky ní budeš vědět, které části jeskyně jsi zatím neprošel.

Ne všechny místnosti obsahují poklad – mnohde najdeš pouze pasti či tvory, se kterými se ve velké části případů zrovna nepohodneš. Na různých místech v podzemí se nachází několik klíčů. Otevřít čarodějovu truhlu a přivlastnit si jeho poklad budeš moci jen tehdy, když získáš správné klíče.

Na „jediné skutečně pravé a nejlepší cestě“ tě čeká nejméně nebezpečí a jakýkoliv hráč, bez ohledu na počáteční hody kostkou, by jí měl vcelku snadno projít. Nechť tě na nadcházejícím dobrodružství provází přízeň bohů!

ZVĚSTI

Jen velmi zbrklý dobrodruh by se vydal na tak nebezpečnou výpravu, aniž by si nejprve o hoře a jejích pokladech zjistil co možná nejvíc. Než ses vydal k úpatí Ohňové hory, strávil jsi několik dní se skromnými obyvateli místní vesnice vzdálené dva dny cesty od tvého cíle. Protože jsi vcelku milý člověk, nebylo pro tebe složité získat rychle sympatie zdejších rolníků. Povyprávěli ti sice spoustu příběhů o tajemném čarodějově útočišti, máš však trochu obavy, že některé z nich, ne-li všechny, se příliš nezakládají na pravdě. Podle vesničanů už k hoře vyrazilo mnoho dobrodruhů, ale zpátky do vsi se jich vrátilo jenom pár a žádný z nich neměl v úmyslu se ještě někdy více v těchto místech ukázat. To tě jen utvrzuje v přesvědčení, že výprava, kterou máš před sebou, bude mimořádně riskantní.

Možná je něco pravdy na zvěsti, že se čarodějův poklad nachází ve skvostné truhlici se dvěma zámky, k nimž v podzemí střeží klíče různí tvorové. Sám čaroděj je nesmírně mocný. Někteří tvrdí, že jeho moc vychází z kouzelného balíčku karet, jiní zase říkají, že jejím zdrojem jsou černé hedvábné rukavice, které nosí.

Vstup do hory stráží banda bradavičnatých skřetů, hloupých tvorů, kteří myslí akorát tak na jídlo a pití. Hlouběji se už nacházejí nebezpečnější příšery. Chceš-li se dostat do odlehlejších sálů, budeš muset překročit podzemní řeku. Převozník jezdí pravidelně, ale rád smlouvá, takže by sis měl na zaplacení ušetřit pár zlaťáků. Místní ti také vše doporučili, aby sis v podzemí kreslil mapu, protože bez ní bys pod horou mohl beznadějně zabloudit.

Když konečně nastane den tvého odjezdu, přijde tě vyprovodit a popřát ti šťastnou cestu celá vesnice. V očích několika žen, starých i mladých, zahlédneš slzy. Na mysl se ti vloudí otázka, jestli to nejsou slzy lítosti prolité nad někým, koho již v životě víckrát nespatří...

Nyní otoč stránku.





1. Strmé úbočí před tebou vypadá, jako by ho rozdrásaly pařáty nějaké gigantické stvořry.

1

Tvé dvoudenní putování konečně dospělo ke konci. Vytáhneš meč z pochvy, položíš ho na zem a pocítíš úlevu, když se na chvíli svalíš na mechem porostlou skálu. Protáhneš se, protřeš si oči a pořádně si Ohňovou horu prohlédneš.

Už samotný masiv působí velmi hrozivě. Strmé úbočí před tebou vypadá, jako by ho rozdrásaly pařáty nějaké gigantické stvůry. Rozeklané skalnaté převisy vybíhají ze svahu v nepřírozených úhlech. Na vrcholku zahlédneš zvláštní červený odstín, způsobený nejspíš nějakou tamní vegetací – to díky tomuto barevnému nádechu získala hora své jméno. Asi nikdo neví přesně, co tam nahoře vlastně roste, protože vylézt do těch míst je zhora nemožné.

Tvůj cíl leží přímo před tebou, za prázdným pláčkem zeje vstup do temné jeskyně. Zvedneš meč, postavíš se na nohy a zauvažuješ, jaká nebezpečí na tebe asi čekají. Pak odhodlaně zasuneš zbraň zpátky do pochvy a vydáš se k jeskyni.

Zadíváš se do přítmí. Před sebou rozeznáváš tmavé slizké zdi a kamennou podlahu pokrytou kalužemi vody, vzduch je studený a vlhký. Zapálíš lampu a obezřetně vstoupíš do tmy. Po tváři tě pohladí pavučiny a zaslechneš cupitání malých nožiček – nejspíš krysích. Postupuješ jeskyní, která zpočátku vede na sever. Po několika metrech narazíš na křižovatku. Dáš se na západ (otoč na 71) nebo na východ (otoč na 278)?

2

Zkus své štěstí. Pokud máš štěstí, unikneš, aniž by si tě zlobr všiml. Jestliže štěstí nemáš, kopneš omylem do malého kamínku, který se válel na podlaze, a nahlas u toho zakleješ. Tasiš meč pro případ, že tě zlobr zaslechl – otoč na 16. Pokud jsi měl štěstí, proplížíš se chodbou zpět na křižovatku. Otoč na 269.

3

Zvon dutě zazvoní a za pár okamžiků uvidíš, jak se do malé pramice uvázané na severním břehu škrábe jakýsi vrásčitý stařec. Pomalu dovesluje přes řeku, pak přiváže člun a dobelhá se k tobě. Požádá tě o 3 zlaťáky. Když máš vůči této ceně námitky, zamumlá cosi nesrozumitelného o inflaci. Když se nenecháš odbýt, začne se rozčilovat. Zaplatíš mu 3 zlaťáky (otoč na 272) nebo mu budeš vyhrožovat (otoč na 127)?

4

Stojíš v chodbě vedoucí ze severu na jih. Na severu chodba po několika metrech zahýbá na východ. Pokud se tam chceš podívat, otoč na 46. I na jihu chodba zatáčí na východ. Pokud chceš jít na jih, otoč na 332.

5

Na východní stěně chodby jsou neumělé plaňkové vstupní dveře. Nasloucháš u nich a slyšíš jakési spokojené broukání. Chceš zaklepat a vstoupit (otoč na 97) nebo bys raději pokračoval dál na sever (otoč na 292)?

6

Na obrovských pevných dveřích nevidíš žádnou kliku. Zkoušíš do nich vrážet ramenem, ale je to k ničemu. Ani se nepohnou. Nakonec se rozhodneš to vzdát a prolézt zpátky otvorem v chodbě vedoucí z východu na západ. Otoč na 89.

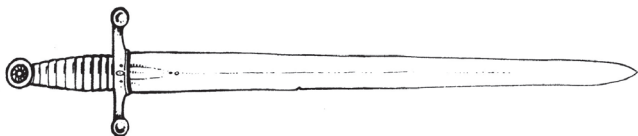
7

Stojíš na severním břehu prudce tekoucí řeky v rozlehlé podzemní jeskyni. Otoč na 214.

8

Chodba končí pevnými dveřmi. Nasloucháš u nich, ale neslyšíš nic. Zkusíš vzít za kliku – povolí a ty vejdeš do místnosti. Rozhlížíš se, když v tom za sebou zaslechneš hlasitý výkřik a rychle se otočíš. Právě včas, abys uhnul jakémusi muži, který se na tebe divoce řítí s obrovskou bitevní sekerou. Jedná se o šíleného barbara a ty s ním musíš bojovat!

Barbar: UMĚNÍ BOJE 7, KONDICE 6



Na protější, severní stěně jsou dveře, jimiž během boje můžeš *utéct* (otoč na 189). Jestliže barbara porazíš, otoč na 273.

9

Úspěch tvého triku tě uchvátí natolik, že se rozhodneš štěstí pokoušet ještě o něco víc. Můžeš buď prozkoumat náradí kostlivců, nebo předstírat, že zkoušíš najít nákresy, a prohlédat při tom zásuvky ve stolech. Jestliže si vybereš průzkum náradí, otoč na 34. Pokud chceš prohlédat zásuvky, otoč na 322. Zpoza dveří na sever zaslechneš nějaký hluk a uvědomíš si, že nemáš moc času!

10

Vrátíš se zpět na křižovatku a zamíříš na sever. Otoč na 77.



11. Před sebou máš začátek schodiště, které má vést kamsi dolů.

11

Pokračuješ směrem na západ chodbou, která za nějakou dobu zahne na jih. Těsně před zatačkou stojí cedule s nápisem „Ve výstavbě“. Před sebou máš začátek schodiště, které má vést kamsi dolů. Zatím ale nevede nikam – hotové jsou pouze první tři schody. Na zemi se válí několik lopat, krumpáčů a jiných nástrojů, které se ale v okamžiku, když zahneš za roh, najednou dají do pohybu a začnou spěšně pracovat na pokračování schodiště. Díváš se, jak různé kusy náradí kopou a kutají, jako by s nimi máchali nějakí neviditelní dělníci. Ozve se tiché broukání, pak nápěv zesílí a ty rozlišíš jednotlivá slova: „Hej hou, hej hou, teď všichni pracujou...“ Nedá ti to – a jak tam stojíš a sleduješ tu neobvyklou scénu, rozesměješ se na celé kolo. Posadíš se, sleduješ kouzelné nástroje při práci a dokonce se ti s nimi podaří zapříst rozhovor. Během příjemného oddechu získáš 2 body KONDICE a 1 bod UMĚNÍ BOJE. Až se ti bude chtít, vrať se chodbou zpátky na křižovatku. Odtud se můžeš vydat buď na sever (otoč na **366**), nebo na jih (otoč na **250**).

12

Jakmile za tlačítko zatáhneš, chodbami se rozlehne ohlušující zvonění. Horečně se snažíš tlačítko zatlačit zpět a poplach utišit, už je ale pozdě. Jen co řinčení zvonku utichne, zaslechneš kroky mířící k tobě. Otoč na **161** a zjisti, koho poplach přivolal. Poznač si číslo 12, aby ses po boji mohl na tento odkaz vrátit. Až přivolaného tvora porazíš, můžeš se vrátit na křižovatku (otoč na **256**), nebo můžeš tlačítko zmáčknout (otoč na **364**).

13

Pokoušíš se postavit na nohy. Hlava tě bolí a točí se ti. Čtyři tvorové s připravenými zbraněmi se dají v houfu do pohybu

14 - 16

směrem k tobě. Belháš se k jižním dveřím a občas se přitom musíš opřít o zeď. Pokud to vůbec stihneš, bude to jen tak tak. Pak ale nešikovně došlápneš na jakýsi oblázek a ujede ti na něm noha. Než stihneš zase nabrat rovnováhu, jsou u tebe. Otoč na **282**.

14

Žádný náznak tajných dveří nenajdeš, zato najednou zaslechněš, jak se k tobě blíží čísi kroky. Abys zjistil, kdo k tobě míří, otoč na **161**. S tímto tvorem musíš bojovat.

Pokud protivníka porazíš, otoč na **117**. Tento odkaz si poznamenej, abys věděl, kam se vrátit.

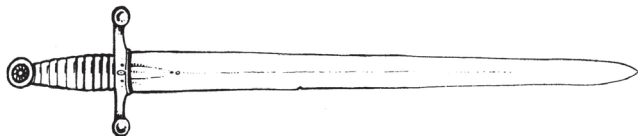
15

Posadíš se na lavičku a najíš se. Odpočineš si a připadá ti, že z tvého těla pomalu odplouvá všechna bolest. Tohle odpočívadlo je snad kouzelné. Můžeš si obnovit 2 body KONDICE navíc oproti normálnímu množství (ale jen tak, aby celkový počet nepřekročil tvou počáteční KONDICI) a obnovit si 1 bod UMĚNÍ BOJE, pokud jsi o nějaký přišel. Až budeš připraven pokračovat, vydej se chodbou dál (otoč na **367**).

16

Tasíš meč. Zlobr to zaslechne a připraví se k boji:

Zlobr: UMĚNÍ BOJE 8, KONDICE 10



Pokud ho porazíš, otoč na **50**. Po druhém kole boje můžeš *utéct* zpět chodbou (otoč na **269**).

17

Z dřevěného kolíku a palice (nebo něčeho, čím ji nahradíš, pokud žádnou nemáš) vytvoříš provizorní kříž a s jeho pomocí zatlačíš upíra do kouta. Syčí a cení na tebe zuby, víc toho ale nezmůže. Zatlouct mu kolík do srdce však asi bude vcelku ošidná záležitost.

Postupuješ krok za krokem proti němu, když v tom zakopneš a zavrávoráš směrem dopředu. Shodou okolností máchneš rukou tak, že se kolík zaboří vřeštícímu netvorovi přímo do těla. *Zkus své štěstí*. Máš-li štěstí, bodne kolík upíra přímo do srdce. Pokud štěstí nemáš, jedná se jen o povrchové zranění (odečti při případném boji 3 body od upírovy KONDICE) a upír tě jedním máchnutím odhodí přes celou místnost ke dveřím na západě. Chceš-li tudy *utéct*, otoč na **380**. Jestliže chceš pokračovat v boji, otoč na **144**. Pokud jsi měl štěstí a upíra zabil, můžeš zkusit najít jeho poklad – otoč na **327**.

18

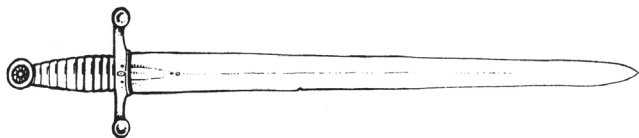
Kráčíš chodbou směrem na západ. Asi po padesáti metrech zatočíš na sever. Za zatáčkou uděláš jen pár kroků, když pod nohama zaslechneš zarachocení a pokusíš se uskočit dozadu dřív, než se pod tebou propadne zem. *Zkus své štěstí*. Pokud máš štěstí, podaří se ti rychle uskočit dozadu dřív, než se propadneš. Jestliže štěstí nemáš, jsi moc pomalý a spadneš do dvoumetrové jámy – ztrácíš 1 bod KONDICE. Pokud jsi měl štěstí, bude lepší, když se vrátíš na křižovatku (otoč na **261**). Pokud jsi štěstí neměl, otoč na **348**.

19 - 20

19

Ti dva zlovolní tvorové jsou skřeti. Zaútočí na tebe jeden po druhém.

První skřet: UMĚNÍ BOJE 5, KONDICE 5
Druhý skřet: UMĚNÍ BOJE 5, KONDICE 6

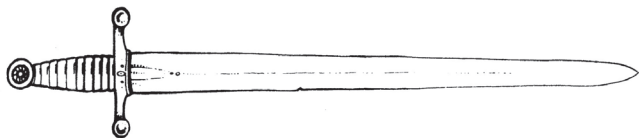


Pokud skřety zabiješ, otoč na 317.

20

Rozpoutá se šarvátko. Ty máš meč, oni sekery. Vrhají se na tebe jeden po druhém:

První trpaslík: UMĚNÍ BOJE 7, KONDICE 4
Druhý trpaslík: UMĚNÍ BOJE 6, KONDICE 6
Třetí trpaslík: UMĚNÍ BOJE 7, KONDICE 5
Čtvrtý trpaslík: UMĚNÍ BOJE 7, KONDICE 5



Pokud vyhraješ, otoč na 376. Jestliže se ti v boji nedaří, můžeš utéct dvěma. Otoč na 291 – ale nezapomeň na postih při útěku.