

# ČARODĚJŮV ODKAZ

JENS SCHUMÄCHER



Jens Schumacher

*Svět tisíce dobrodružství*

***Čarodějův odkaz***



[www.mytago.cz](http://www.mytago.cz)

Copyright © Mantikore-Verlag Nicolai Bonczyk  
Text © Jens Schumacher  
Obálka: Víctor Manuel Leza  
Ilustrace: Wolf Schröder, Hauke Kock

Vydal Jiří Reiter, nakladatelství Mytago 2021  
[www.mytago.cz](http://www.mytago.cz)

ISBN 978-80-87761-62-5



**Fantastické dobrodružství,  
jehož hrdinou jsi TY!**

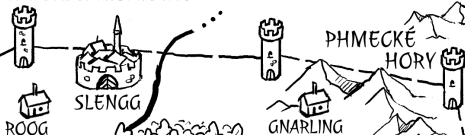
**S ilustracemi Wolfa Schrödera**

# KORDUULA

MALE KRÁLOVSTVÍ V SRDCI MONRÁVIE

VERCARIEN  
↑

PHMECKÉ  
HORY



ROOG

GNARLING

GAEVERLIK

HORA BREZNAK

KWÁLMSKY LES

BALTHASAZ

SLOGGART

SLOGGSKÁ ROKLE

VORROCKÝ  
HVOZD

VELKÁ ALET

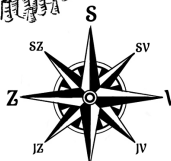
ARMN

PRSTY  
BREKKHU

↑ SCWIE

ERBURAZSKÁ  
NÍZINA

JEZERO  
TLOHO



↓ SULFURIE

HORA  
BROR

ALVONA

ORLIK

STEP

PLOŠINA  
ANN'TONN

↓ MESH

RAME

PORT EMPEG

BAHNITÉ  
VRCHY

FUSSELIK

# Bud' vítán, dobrodruhu!

Už jen několik málo stran tě dělí od vstupu do Monrávie, fantastického světa plného zakletých lesů, mlhami zahalených vrcholků, zurčících potůčků a pradávných měst, v nichž se člověk ztratí snáz než v leckterém labyrintu. Je to pestrý svět ukrývající na tisíc dobrodružství. Na své cestě se nesetkáš jen s lidmi, ale i s mnoha dalšími, podivuhodnými tvory, z nichž někteří tě mírumilovně pohostí, zatímco jiným bude po západu slunce moudřejší se vyhnout.

Na počátku budeš mladým kovářským pomocníkem, avšak než se naděješ, octneš se uprostřed nebezpečného dobrodružství: Ať už chceš, nebo ne – osud tvého domova a s ním i životy všech jeho obyvatel budou záležet jen na *tvých* rozhodnutích...



## Jak tuto knihu číst

„Čarodějův odkaz“ není obyčejnou knížkou v běžném slova smyslu. Jde o takzvaný gamebook. To znamená, že ho není možné číst od začátku do konce, nýbrž že to budeš právě *ty*, čtenář, kdo určí, jak se příběh bude vyvíjet! Na tobě bude záležet, kterými cestami se vydáš, kterým nepřátelům se postavíš a která tajemství odhalíš během svého pátrání po pozůstalosti bájného mága, ukryté v neprobádaných končinách země zvané Korduula.

Aby byl tvůj zážitek z četby co možná nejlepší, bude nutné dodržovat několik jednoduchých pravidel. Nejdůležitější z nich zní: *Nečti sekce v knize tak, jak jdou za sebou!* Místo toho vždy nalistuj na číslo, které najdeš na konci aktuální sekce. Jak si brzy všimneš, otevírají se ti tímto neuvěřitelné možnosti, jak svůj příběh prožít. Díky nim si knihu budeš moci přečíst klidně několikrát a pokaždé v ní najdeš trochu jiné dobrodružství.

V té ohromné spleti možností však existuje jen jedna cesta, která tě zavede k úspěšnému konci. Když se po ní vydáš, vyhneš se většině nebezpečných a riskantních situací. Najít ji ale není vůbec snadné. Proto nevěš hlavu, pokud ti to napoprvé nevyjde, a jednoduše začni znovu od začátku.



## Předměty, odkazy a osud

Na počátku celého dobrodružství máš po ruce jen dosti skromnou výbavu. Na zádech ti ale spočívá batoh, do kterého si můžeš ukládat vše, co najdeš. Do kapsy sis navíc nacpal čtyři porce cestovních sucharů, na opasku tě tlačí rukojeť dýky a v ruce svíráš sukovici, kterou sis uřízl ze stromu u cesty. Kromě toho u sebe máš mapu Korduuly, tvé rodné země v srdci Monrávie (vpředu v knize), která ti mnohdy prokáže cennou službu.

V průběhu svého putování objevíš i další věci, které si můžeš vzít. V takovém případě je zanes do kolonky **PŘEDMĚTY** v **průvodní listině** (strana 6 nebo na konci knihy).

Někdy budeš k vyřešení hlavolamu či zodpovězení hádanky potřebovat informace, které obdržíš na jiném místě. Pokud narazíš na nějaký tip, který ti bude připadat užitečný, zapiš si ho do políčka **DŮLEŽITÉ POZNÁMKY**, které také najdeš v **průvodní listině**. Informace tak budeš mít po ruce pro všechny případy.

*(Pozor: Pokud začneš znovu od začátku, přijdeš o všechny předměty i poznámky. Bude proto dobré, když si je budeš zapisovat tužkou, aby se před každým dalším pokusem daly bez problému vygumovat. Jestli se ti nechce psát přímo do knížky, můžeš si **průvodní listinu** okopírovat nebo obkreslit.)*

I když budeš jednat prozíravě a každý krok si pečlivě promyslíš, stejně se čas od času stane, že výsledek tvého jednání bude záležet na štěstí – nebo na přízni různých monravných božstev. V takovém případě tě text vyzve, ať se **zeptáš osudu**. K tomu ti poslouží sada runových kamenů, které najdeš na straně 9. Zavři oči a jeden z nich vyber tím, že na něj naslepo položíš prst. Zvolený kámen určí, kterým směrem se tvé cesty budou ubírat dál.

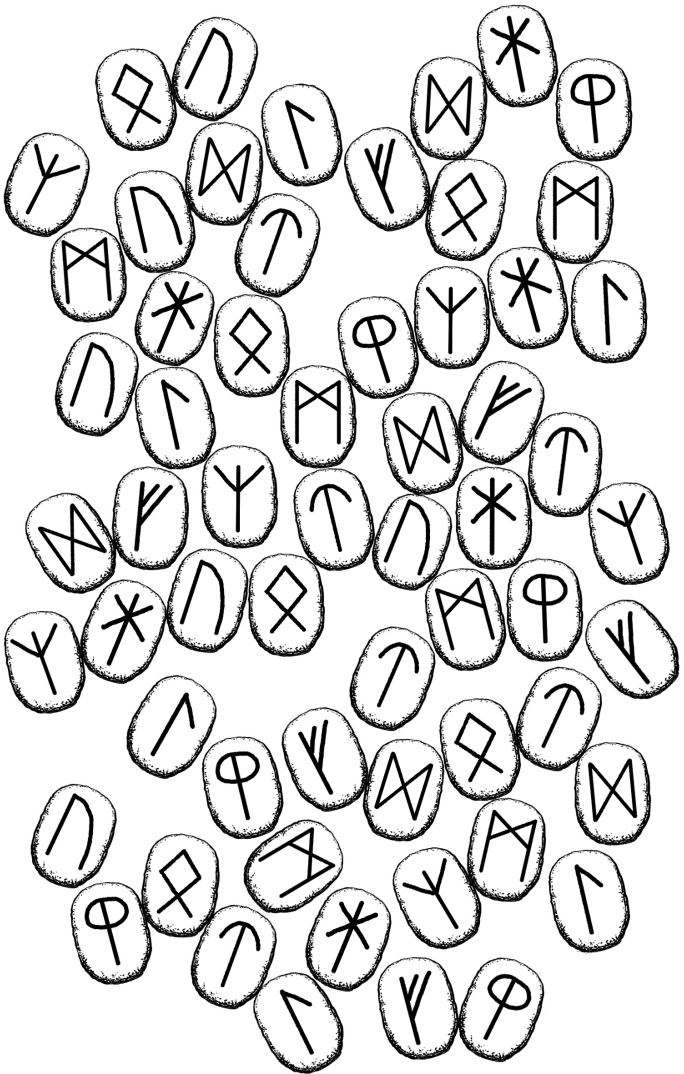




# Tvůj talent

Kromě bojových dovedností a vychytralosti budeš mít k dispozici ještě jeden užitečný prostředek: svůj talent. Jedná se o speciální schopnost, která tě provází už od narození a kterou v průběhu svého dobrodružství můžeš dále rozvíjet. Na úvod se pro jeden talent musíš rozhodnout. Jejich nabídku najdeš v **průvodní listině**. Následující seznam ukazuje, co jednotlivé schopnosti obnáší:

<b>TALENT</b>	<b>POPIS</b>
ŠPLH	Dokážeš i bez výbavy vylézt na stromy, zdi nebo další překážky.
ŘEČ ZVÍŘAT	Nejenže řeči bezmála všech zvířat Monrávie rozumíš, ty k nim dokážeš i promlouvat.
PÍSEMNICTVÍ	Rozluštíš a přečteš texty v cizích jazycích.
SKRÝVÁNÍ	Umíš splynout se svým okolím a pro většinu ostatních tvorů se stát neviditelným.
PŘEDTUCHA	Zásadní události, například nejrůznější nebezpečí, tě už nezaskočí. Dokážeš je totiž předpovědět.



## Dobrodružství začíná

Kam až tvá paměť sahá, vždy jsi svým domovem nazýval malou vesničku Roog na severozápadě Korduuly, maličkého království v srdci Monrávie. Ne že by ses tím snad chlubil, Roog není nic než zapadákov, ve kterém se nikdy nic zajímavého neděje a jehož obyvatelé se denně věnují převážně svým samotářským, k uzívání nudným činnostem. Pro někoho jako ty je takový osud zvlášť mrzutý, neboť už od nejranějšího dětství cítíš nevysvětlitelnou touhu po vzrušení a dobrodružství. Snad to souvisí s tvým původem: Mezi tvé prapředky se totiž řadí slavný dobrodruh Zargo Dýkonoš, který zemi kdysi osvobodil od Marduloka, nechvalně proslulého knížete zlobrů. Stává se to jen zřídka, ovšem když už se do těchto končin zatoulá nějaký cestovatel, nesoucí si v brašně zásobu historek o dalekých krajích a hrdinských činech, visíš mu pokaždé na rtech a nic si nepřeješ víc než utéct a konečně se na všechna ta bájná místa podívat sám. Šance, že někdy nějaké velké dobrodružství opravdu zažiješ, bohužel příliš velká není. Celý tvůj svět se točí kolem kovárny strýčka Modrika, ve které smíš po boku bratránka Bolka vykonávat ty nejnudnější pomocné práce.

Jednoho dopoledne však každodenní šed' protne záblesk něčeho neočekávaného: Ve vesnici se objeví překrásná žena v bohatých rozevlátých šatech. S důstojnou naléhavostí kráčí od domu k domu.

Netrvá dlouho a rozkřikne se, o koho jde: Je to Marlara, předsedkyně mocné Rady čarodějů! Osobně přijela z Balthasazu, korduulského hlavního města. Sem! Proč asi?

Když kolem poledne zaklepe i na dveře strýčka Modrika, potichu jejich rozhovoru nasloucháš z vedlejšího pokoje. Marlara

přináší hrozivé zprávy: V Sulfurii, nehostinném kraji na jih od Korduuly, shromažďuje zlý arcimág Gorlaš ohromné armády skřetů, černých druidů a ještě horších nestvůr. S nimi se chystá napadnout a ovládnout jednu monravskou říši za druhou. A začít míni s královstvím ze všech nejbližším, s Korduulou.

Hranice Korduuly obvykle střeží soustava třinácti pečetních věží, dechberoucích staveb, mezi nimiž je napnutá magická bariéra. Už více než tisíc let se díky nim daří držet zlo daleko od korduulského vnitrozemí.

Marlara však vypráví, že v poslední době moc pečeti stále výrazněji upadá. Nebude trvat dlouho a bariéra se stane průchozí pro všemožné netvory, a především pak pro Gorlašovy hordy! K obnovení síly pečeti je nezbytný jeden zcela konkrétní magický předmět oplývající nepředstavitelnou mocí. Marlara a ostatní členové Rady nutně potřebují prastarou kouzelnou hůl krále Cardra I., legendárního čaroděje a zakladatele Korduuly.

Cardrova hůl byla bohužel kdysi ve velké bitvě rozlomena na tři kusy, které se nacházejí na neznámých místech korduulského království. Rada čarodějů je proto odkázána na pomoc neohroženého dobrodruha, který by jednotlivé kusy dokázal najít a hůl znovu složit. Než se Marlara vydala na cestu, nahlédla v hlavním městě Balthasazu do vševědoucí křišťálové koule a zjistila, že tak náročného úkolu se v celé Korduule může zhostit jen jediná osoba. Jde o mladého člověka



vybaveného důvtipem i odvahou, který nyní pracuje jako pomocník kováře v malé vesnici na severozápadě země.

Jeho předkem byl Zargo Dýkonoš.

Ve skrytu vedlejšího pokoje tě střídavě polije horký a studený pot. Tou hledanou osobou můžeš být jedině *ty*! Dřív, než stačíš rozrazit dveře a způsobně se čarodějce představit, oťrese kovárnou ohlušující dunění následované bolestivým zakvičením. Okamžitě ti dojde, že na scénu právě nepříliš zdařile vstoupil Bolko. Tvůj bratránek je přibližně stejně starý jako ty, předčí tě však v neohrabanosti, nenažranosti a také ve všem ostatním – nebo je o tom alespoň přesvědčen.

„Žádný strachy, paní čarodějko,“ promluví Bolko sebejistě. „Ten hledanej odvážněj a chytrej hrdina z rodu Zarga Dýkonoše může bejt jenom jeden chlapík! A ten teď stojí před váma! Jestli dovolíte: *Bolko Veliký!* Stačí slovo a hned se do toho vašeho úkolu pustím!“

Zalapáš po dechu. Je sice pravda, že i Bolko je vzdálený potomek slavného hrdiny, přece jen ho však od vašeho předka dělí o několik kolen víc než tebe. Při představě, že právě tvůj líný, neustále se přeceňující bratránek by měl být zodpovědný za osud celé Korduuly, se ti udělá mdlo. Na nic nečekáš a trhnutím otevřeš spojovací dveře.



Když vstoupíš, spatříš Marlaru, jak Bolkovi klade ruce na ramena. „Jsem ráda, že jsem tě skutečně našla, Bolko Veliký!“ praví. „Moc třinácti pečetí rychle mizí a Gorlašova armáda je den ode dne silnější. Nyní však bude všechno zase v pořádku. Křišťálová koule mi přislíbila, že vyvolený mladý hrdina přinese zpět všechny tři části Cardrovy hole, a...“

„Jo. Tak já se na to teda hned vrhnu,“ odvětl Bolko a přihloupě se usměje.

Rozhodneš se upozornit na sebe odkašláním. Jak máš ale čarodějce dokázat její omyl, aniž by tvá slova vyzněla neuctivě? Marlara se otočí a přívětivě na tebe pohlédne. „A kohopak to máme tady?“ otáze se.

„Já... tedy, Zargo... můj praprapradědeček... ta křišťálová koule...“ Samou nervozitou nejsi schopen ze sebe dostat víc než zmatené blábolení.

Marlara si tě prohlédne odshora dolů a poté přikývne. „Mám dojem, že bys Bolka na jeho misi rád doprovodil?“

„Jé, a musí to být?“ zasténá Bolko nešťastně. Jeho zastřený pohled ti prozrazuje, že v duchu se už viděl coby slavný hrdina celé Korduuly, který od Rady čarodějů hrdě přijímá poděkování a dary.

Avšak Marlara se už rozhodla: Tvůj nesnesitelný bratranec vyrazí za dobrodružstvím a ty mu budeš dělat společnost. Zatímco se čarodějka vydá za tvými rodiči, aby jim vysvětlila, že budeš muset Roogu na chvíli opustit, zůstaneš stát a rozmrzele se smíruješ se svým osudem. Dobrodružství po Bolkově boku je pořád lepší než nic. A je pravda, že někdo musí dávat pozor, aby toho pitomce na nejbližší křižovatce nepřepadla banda veverek!

O necelou hodinu později už společně se svým drahým příbuzným prochází branou Roogu. Na zádech si neseš

batoh a v něm čtyři porce cestovních sucharů, které ti věnovala matka. U opasku se ti pohupuje zbrusu nová dýka, dárek od strýčka Modrika, a v ruce svíráš svou věrnou sukovici.

Na cestu ses oblékl do robustního, starého oblečení. Bolko se oproti tomu rozhodl pro tu nejhonosnější nedělní kamizolku doplněnou o dokonale směšného motýlka u krku. S nedobrym pocitem v žaludku uvažuješ o tom, zdali si tvůj bratranec je vůbec vědom nebezpečí, která na vás dost možná číhají.

U cesty postává přinejmenším polovina vesnice. Všichni se s vámi chtějí rozloučit. Za nadšených výkřiků „Ať žije Bolko!“ se do vzduchu vznesou klobouky a ve větru se zatřepetají kapesníky. Zdá se, že nikdo ani v nejmenším nepochybuje o vašem brzkém návratu i se všemi kusy zlomené kouzelné hole...

Než vyrazíte, popíše vám Marlara, jak hůl krále Cardra kdysi vypadala, abyste její kusy poznali. Navíc vám udělí několik cenných rad: „Bohužel už nikdo pořádně neví, kde se dnes jednotlivé části nacházejí. Ve Sloggartu, městečku několik dní cesty odsud, však žije starý učenec jménem Mansinius. Ten by snad mohl vědět víc. Najděte ho! Tady je mapa, která vám pomůže s orientací.“ Čarodějka vytáhne pergamen, který s díky přijmeš a srolovaný si ho vložíš do kapsy u košile. „Nejprve se vydejte k Velké aleji, zpevněné obchodní cestě, která naši zemi protíná od severu k jihu. Pokračujte po ní, dokud nedorazíte do Sloggartu.“

„Jasná zpráva,“ zamručí Bolko sebevědomě. Znáš ho dost dobře na to, abys hned poznal, že vůbec neposlušal.

„Jakmile vás cesta zavede dál na jih, zastavte se v Alvoně, městě alvů. Jejich královnu s Radou čarodějů pojí hluboké přátelství. Slíbila nám, že se pokusí o částech Cardrovy hole

zjistit něco víc. Nezapomeňte, že ty kusy mohou být kdekoliv! Proto mějte oči otevřené všude, kam vás osud zavede, a neváhejte se na Cardrův odkaz optat každého, kdo si získá vaši důvěru. Teď si pospěšte!“ Marlařina tvář potemní obavami. „V magickém štítu Korduuly se objevily první trhliny. Nemáme už mnoho času, než se celý zhroutí a my budeme Gorlašovým hordám vydáni napospas.“

„To se zvládne,“ praví Bolko vážně a pokusí se ve svém buclatém obličejí vykouzlit odhodlaný výraz. Výsledek jeho snahy je však natolik směšný, že bez ohledu na důstojnost této chvíle bezmála vyprskneš smíchy.

Marlara vám na rozloučenou ještě jednou potřese rukou a ty máš pocit, jako by na tebe přitom nenápadně mrkla. Co to má znamenat? Že by čarodějka dobře věděla, kterého mladistvého hrdinu měla křišťálová koule na mysli *doopravdy*?

Zeptat se jí na to však už nestihneš. Tvůj bratránek totiž zvesela vyrazil na cestu za falešného pískání jakési bujaré melodie. Vaše mise započala! Pokračuj na **1**.

