

ODDANÉ SRDCE

PAVEL TOMCSÁNYI



GAME BOOK

ODDANÉ SRDCE

PAVEL TOMCSÁNYI



Vydal Jiří Reiter, nakladatelství Mytago 2013
www.mytago.cz

ISBN 978-80-87761-00-7

Borgan

Bojovnost:	
Kondice:	
Mez odhalení:	
Inventář:	
Mince:	

Protivník

<i>bojovnost</i>	<i>kondice</i>

**tento deník si můžeš táhnout na www.mytago.cz*



Na jihu rovníkového kontinentu leží království opičích lidí, zvané Joschonara. Je to území převážně zarostlé džunglí a místní žijí v harmonii s přírodou. Říkají si Joscholové. Po dlouhé generace prožívali poklidné časy a nikoho neobtěžovali. Řídili se vlastními prostými zákony a každých jedenáct let si volili nového krále. Je tomu už přes dvě stě let, kdy opičímu lidu vládl král Pafftenog a kdy na severních hranicích zazněl pralesní roh, jenž dlouhé věky mlčel. Jeho dunivý tón znamenal jen jedno. Napadení!

Mírumilovný opičí lid neměl mocnou armádu, aby čelil nenačekanému nájezdu cizáků, kteří přišli z moře na velkých lodích. Říkali si Askalové a severní území Joschonary brzy bylo zcela pod jejich nadvládou. Odtamtud podnikali nájezdy do vnitrozemí a zanechávali za sebou spoušť. Král Pafftenog však nehodlal přihlížet ničení své země. Věděl, že nemůže postavit armádu k protiútoky, nýbrž že musí zasáhnout v srdci nepřátel. Joscholové sice nepatří k válečnickým národům, oplývají však mrštností a vychytralostí. Proto král rozhlásil po zbylých koutech země poselství všem statečným Joscholům, kteří se nebojí nepřítel z moře a mají v sobě dostatek cti a odvahy. Ten kdo pronikne do země Askalů a zabráni dalšímu plenění vraždou jejich krále Karkešana, se sám stane králem.

Jmenuješ se Borgan. Jsi cílevědomý joscholský mladík a donesla se ti králova výzva. Nejde ti o to, stát se králem, ale máš po krk Askalů a jejich čím dál drzejších výpadů. Proto se jednoho večera, když zaslechneš o dalším útoku, rozhodneš na královu výzvu reagovat...

Pravidla

Připrav si tužku a zaznamenej si do deníku na začátku knihy hodnoty **bojovnosti** a **kondice** (viz níže). Dále si zapiš do inventáře vše, co neseš u sebe. Je možné, že ve hře budeš dotázán, zda určitou věc máš a jestli ji chceš použít. Pokud se v textu dočteš, že jsi našel užitečný předmět, zapiš ho do inventáře. Jestliže se rozhodneš nějakou věc použít, nezapomeň ji škrtnout nebo vygumovat. Příběh si nejlépe vychutnáš s pocitem rovné a férové hry. Ke hře se ti bude hodit šestistěnná kostka, pokud ji u sebe nemáš, můžeš použít tabulku náhody na konci knihy. Až budeš připraven, začni číst odstavec označen **1**.

Bojovnost (Boj)

To, jak zacházíš se zbraní nebo jak jsi zručný, vystihuje bojovnost. Pokud dojde k boji, hod' jednou šestistěnnou kostkou (jakou najdeš třeba v krabici od „Člověče, nezlob se“) a k číslu, které padne, přičti svou bojovnost. Po šestce se hází znovu, přičemž se hody sčítají. Potom hod' za soupeře a to samé proved' s jeho bojovností. Výsledky porovnej. Ten kdo má vyšší výsledek, zasáhl druhého. Zasaženému se odečte 1 bod kondice. V případě stejného výsledku, nikdo nikoho nezasáhl. Bojovnost se v průběhu putování může měnit, například podle toho, jakou zbraň zrovna používáš. *Na začátku dobrodružství je tvá bojovnost 3.*

Je to sice nepříjemné, ale často se stává, že stojíš proti přesile. V tomto případě postupuj následovně. Pokud bojuješ s více soupeři, porovnáváš hody se všemi, ale ublížit můžeš jen prvnímu z nich. Dalšího zraníš, až se zbavíš prvního atd. V případě, že jsi úspěšnější v boji s druhým, třetím..., nezraníš ho, jen se jemu nepodařilo zasáhnout tebe. Každý nepřítel, který je v daném kole lepší, tě zraní.

Kondice (Kon)

Jak jsi na tom zdravotně, vystihuje právě tvá kondice. Pokud budeš zraněn, kondice klesá. Samozřejmě může i stoupnout, pokud se nějakým způsobem vyléčíš, nesmí ale přesáhnout výchozí hodnotu. Pokud tvá kondice klesne na nulu nebo pod nulu, tvá postava zemře. *Tvá kondice na začátku hry je 12.*

Dobry zásah

Pokud je rozdíl mezi výsledky bojovnosti zúčastněných 4 a více, zasažený ztrácí místo jednoho bodu rovnou 2 body kondice, protože se protivníkovi podařilo dobře ho zasáhnout.

Štěstí

Mnoha hrdinům, byť sebesilnějším, nejednou zachránilo krk štěstí, nebo je pohřbila smůla. To se snadno může přihodit i tobě. Pokud budeš vyzván, abys zkusil štěstí, hod kostkou. Padne-li 1, 2, 3 máš smůlu, naopak hod 4, 5, 6 ti přinese štěstí.

Miláček štěstěny

Není nad to, když se daří vše, na co sáhneš. Může se stát, že se ve hře dozvíš, že jsi získal 1 bod štěstí. Poznamenej si to do deníku. Pokud budeš miláček štěstěny, a budeš mít nějaké to štěstí navíc, můžeš si jakýkoli hod, s jehož výsledkem nejsi spokojen, hodit znovu (tedy i hod za soupeře). Platný je pak nový hod, namísto původního, byť by pro tebe byl méně výhodný. Vždy, když tuto možnost využiješ, musíš smazat jeden bod štěstí, který máš navíc. Pokud máš například 2 body štěstí, můžeš kromě povinného hodu hodit ještě dvakrát, abys získal lepší výsledek. V tom případě si musíš, samozřejmě, oba body štěstí smazat. Pokud žádné body štěstí navíc nemáš, házíš normálně jen jednou, dokud zase nějaké nezískáš.

Převleky a utajení

Dříve nebo později budeš muset proniknout na nepřátelské území. To se neobejde bez převleku za protivníka. Pokud se stane, že budeš vyzván k porovnání kvality převleku, hodíš kostkou a výsledek přičteš k tzv. mezi odhalení. Potom hodíš kostkou za protivníka a výsledek přičteš k jeho pozornosti (bude uvedeno). Ten, kdo má výsledek vyšší, vyhrál (po šestce se nehází dál). Pokud budou výsledky stejné, házej znovu. Tvá mez odhalení na začátku hry je 0.

Vybavení

Pokud se opravdu vydáš na cestu, dostaneš od svých rodičů hakso. Je to šťáva z tropických plodů, s vylouhovanými bylinami, stočená v duté skořápce tykve. Několik hltů tohoto nektaru ti dodá energii a chuť do čehokoli. Na začátku si neseš s sebou zásobu na jedno použití. Přitom pokaždé, když se napiješ, obnoví se tvá kondice o 5 bodů. Napít se můžeš kdykoli, jen ne v boji.

Jako zbraň Ti nejlépe poslouží bambusová tyč, kterou velmi dobře ovládáš. Přesto, že je dutá, je velice pevná. Navíc ji můžeš použít jako foukačku – v nenápadné krabičce na opasku máš deset malých otrávených šipek, které můžeš vystřelovat, pokud do tyče šipku vložíš a silně foukneš. Šipka u zasaženého vyvolá malátnost a dezorientaci, u slabších jedinců i smrt. yč zvyšuje tvou bojovnost o 2 body, takže pokud budeš bojovat s tyčí, máš na začátku bojovnost 5 (Boj 3 + 2 tyč).



1.

Za časného rána jsi vstal a vyšel z domu, rozhodnut dostat králově výzvě. Jelikož tvá rodná vesnice není daleko od hlavního města, v poledne jsi dorazil na místo. Zastavil ses před královským sídlem, které je vybudováno vysoko v korunách mohutných, několik set let starých stromů. U hlavního lanoví stojí dva Joscholové vyzbrojení mačetami. Je to stráž hlídající vstup do paláce. Chystáš se kolem nich projít, ale oni tě zastavili. „Kampak máš namířeno, přítelíčku?“ Oslovil tě jeden z nich.

Co jim na to odpovíš? Pokud řekneš, že jim do toho nic není a pokusíš se po laně vylézt do paláce, otoč na **3**. Řekneš jim pravý důvod, proč tu jsi (otoč na **2**), nebo je necháš pocítit sílu své hole, aby si pro příště pamatovali, že tě nemají obtěžovat (otoč na **4**)?

2.

Strážci se pousmáli. „To už jsi za poslední tři dny alespoň dvacátý. Nakonec ale králův úkol přijalo jen pár z nich,“ pravil jeden z nich. „A kdo ví, kde je jim konec,“ zašklebil se druhý. Poté tě nechali po lanoví vylézt nahoru. Otoč na **5**.

3.

„O to se nestarej,“ prohodíš s klidem a pokračuješ dál.

„Tak o to se budu starat, mladej,“ zněla rychlá odpověď a pár silných paží tě zatáhl za nohu a shodil z lana. Dopadl jsi na zřada a ztratil 1 bod kondice.

„To si snad budeš pro příště pamatovat,“ prohodí druhý a společně tě zdvihnou. Jeden z nich tě přivede před krále. Otoč na **5**.

4.

„Tak ty nám budeš vyhrožovat, mládě?!“ Snažíš se jednoho z nich udeřit holí, ale zamotala se ti do lana. Než jsi zjistil, co se děje, jeden ze strážců tě naplocho udeřil mačetou. Ztratil jsi 1 bod kondice. Poté tě jeden z nich odvedl před krále. Otoč na 5.

5.

Netrvalo dlouho a octl ses v prostorné síni vysoko v korunách stromů. Toto místo nyní vypadá větší než ze země. Vede od sud několik východů končících kdesi v útrokách sídla vládce tvého lidu. Před tebou, na masivním dřevěném trůně, sedí sám král Pafftenog. Je mohutný a svalnatý. Dva strážci sledují tvé pohyby.

Vysvětluješ, proč jsi přišel. Král na tebe s obavami hledí a praví: „Víš mladíku, do jakého úkolu se to pouštíš? Už se přihlásilo mnoho statečných, ale jen málokdo prošel zkouškou. Nechceme, aby se na tuto nebezpečnou cestu jen tak mohl vydal kdokoli. Škoda každého života v těchto časech. Ale abys věděl, že šanci má každý, i ty se o to můžeš pokusit. Když se ukáže, že si umíš poradit, necháme tě pokusit se proniknout na území Askalů.“

Na to tě jeden ze strážců odvedl chodbou do velké uzavřené místnosti. U stropu visí dřevěný kroužek. Je docela vysoko a je jasné, že ze země na něho nedosáhneš. „Když přineseš ten kroužek, splnil jsi úkol,“ řekne strážce a odejde z místnosti. Dveře za ním se zabouchnou.

Stojíš pod kroužkem a přemýšlíš, jak se ho zmocnit, když v tom se před tebou otevrou tajná vrata. Vyjede z nich jakési monstrum sestavené ze dřeva. Jen tak tak jsi uskočil a ta dřevěná věc zaujala místo pod kroužkem. Přes malá okénka vidíš, že ve stroji sedí několik Joscholů, kteří tohoto robota zřejmě



ovládají. „Tak tohle bude zajímavé,“ pomyslíš si. Ta dřevěná potvora ti asi kroužek jen tak nevydá. Nebude ti než s tímto strojem bojovat. Jeho dřevěné paže jsou jistě pevné a silné, ale určitě ne tak obratné jako tvé.

Dřevěný robot: Boj 3, Kon 8

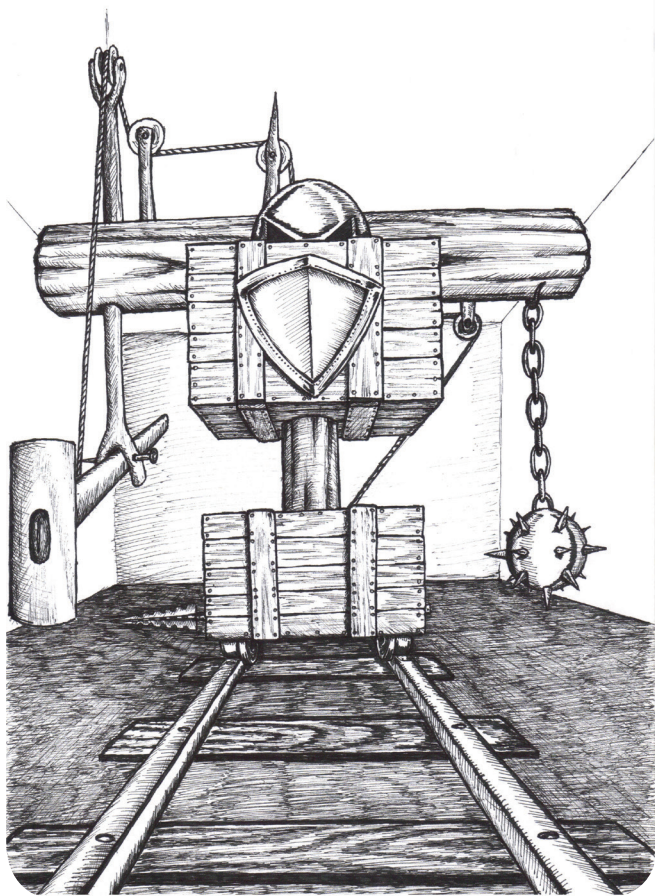
Pokud tvá kondice klesne na 4, otoč na 6, pokud tento stroj přemůžeš, otoč na 7.

6.

Údery kladiva a řemdihu, které svírají dřevěné ruce, jsou dost tvrdé a bolestivé. Se zlomenou tyčí a vyčerpán padáš na zem a zůstáváš ležet pod tou neúnavnou bestií. Stroj se od tebe vzdálil a nechal tě na pokoji. Dveře, kterými jsi sem přišel, se otevřely, dva Joscholové ti pomohli dokulhat před krále. „Vidím, že jsi dostal zabrat. Nejsi připraven na to, aby ses vydal na vlastní pěst na nepřátelské území a čelil nástrahám tam venku. Jdi domů, jednou mi možná poděkuješ.“ Toto je konec tvé snahy, můžeš však začít hrát znovu a doufat v lepší výsledek.

7.

Obratně kličkuješ mezi palicí a řemdihem, kterými se stroj ohání. Tyčí odrážíš silné údery. Konečně se ti podařilo dostat se za robota, kde jsi tyč použil jako páku a zablokoval jeho pohyb. Ze všech sil zabíráš a tlačíš na bambusovou tyč. Robot se pomalu naklání na jednu stranu a nakonec se s rámusem převrhl. Teď bezmocně leží na podlaze a z útrob stroje slyšíš, jak si několik osob vyměňuje nadávky. Vylezl jsi na něj a potom už nebyl problém doskočit si pro dřevěný kroužek.



Dveře, kterými si přišel, se otevřely. Dva Joscholové tě doprovodili zpět ke králi. „Gratuluji, vypadá to, že jsi schopný adept. Zítra ráno můžeš vyrazit. Ale teď si odpočiň a posilni se.“ Dostal jsi královsky najíst a napít. K večeru jsi ulehl na pohodlné lože a ráno ses vzbudil plný sil. Pokud jsi při včerejším klání s robotem ztratil nějakou kondici, můžeš si doplnit až 6 bodů.

Je čas na cestu. Vyrazil jsi s jedním průvodcem, který tě tajnými stezkami doprovodí na severní okraj relativně bezpečného území. Když jste po několika dnech dorazili na místo, kde jsou patrné náznaky askalské aktivity, průvodce se zastavil. „Dále budeš pokračovat sám, já se teď musím vrátit. Tohle si vezmi, určitě se ti to bude hodit.“ Průvodce ti předal tykev s haksem (vystačí na tři dávky). Popřál ti hodně štěstí, otočil se a zmizel v hustém porostu.

Pokračuješ sám dál na sever. Jdeš asi dvě hodiny, když jsi zpoza houštiny zaslechl zvuky boje. Připlížíš se, aby ses podíval. Dva Askalové s meči dotírají na jednoho Joschola se zlomenou holí.

Je to vůbec poprvé, co vidíš samotného nepřítele na vlastní oči. Askalové nemají tak vypracovaná těla jako národ joscholů, nosí oblečení podobné vašemu, jen navrch mají jakousi zpevněnou vestu- je to zbroj, která dokáže pohltit úder v boji. Mají podobnou výšku jako ty, obličej v té mele dobře nerozeznáš, ale mají je poněkud plošší s drobnějším nosem. Zbytek halí jejich přilby.

Nepřátele mají převahu a je jen otázkou času, kdy zvítězí. Muselo by se stát něco neočekávaného, aby se průběh souboje zvrátil. Chceš zůstat skryt a celý souboj pozorovat z povzdálí (otoč na 9), nebo chceš Joscholovi pomoci (otoč na 8)?

8.

Nemůžeš se dívat na to, jak dva barbaři chtějí zabít krajana. Snažíš se něco vymyslet. Můžeš zaútočit na blízko tyčí (otoč na **10**), zkusit nejdříve jednoho trefit šipkou (otoč na **11**), nebo vyběhnout a křičet: „Utečte, blíží se divoký ketorax!“ (otoč na **12**).

9.

Nemáš v sobě dost odvahy, abys pomohl krajanovi. Namlouváš si, že je to vychytralost – máš přece důležitý úkol, nemůžeš se zaplétat do každé šarvátky! Netrvalo dlouho a Askalové ho zabili. Začali prohledávat jeho šaty, ale nic nenašli. Zklamaně se rozhlížejí po okolí. Zkus své štěstí. Máš-li štěstí, otoč na **13**, pokud smůlu, otoč na **14**.

10.

Svou tyč tiskneš pevně v ruce a vyrazíš do boje. Askalové tvůj útok nečekali a než se zorientovali, jednoho jsi slušně udeřil. Další stále bojuje s Joscholem. Ten, kterého jsi zranil, se otočil k tobě. Z kondice mu odečti 2 body. Otoč na **15**.

11.

Odečti si jednu šipku. Chvilku jsi mířil a vyfoukl. Jednoho agresora jsi zasáhl. Všimli si, odkud šipka vylétla a ty budeš muset bojovat tváří v tvář. Opustil jsi úkryt a vyrazil do boje. Teď jsou síly vyrovnané. Každý bojujete s jedním. Ty s tím, kterého jsi zasáhl šipkou. Svému protivníkovi odečti 2 body kondice a 1 bod bojovnosti, protože na něho působí jed. Otoč na **15**.

12.

Vyskočil jsi z úkrytu. Máváš kolem sebe rukama a křičíš, aby utekli před příšerou. Na chvilku všichni tři přerušili boj a překvapeně na tebe zírají. Ale jen na chvilku. Askalové ti neuvěřili a teď jsi prozrazen. Se záštiplným úsměvem se nepřátelé rozdělili. Jeden stále bojuje s krajanem a druhý jde na tebe. Musíš bojovat. Otoč na **15**.

13.

Ještě chvilku pročesávají houštiny, ale neobjevili tě a odtáhli. Když ses ujistil, že jsou opravdu pryč, odvážil ses vylézt. Pokračuješ dál na sever. Otoč na **16**.

14.

Askalové tě objevili! Na nic nečekáš a vyskočíš na ně s tyčí, než se vzpamatují. Bojuj s oběma najednou.

První Askal: Boj 4, Kon 4
Druhý Askal: Boj 4, Kon 5

Pokud je oba porazíš, otoč na **49**.

15.

Askal: Boj 4 Kon 4

Pokud zvítězíš, otoč na **17**.

16.

Cesta pokračuje hustou džunglí stále na sever. Jdeš asi další hodinu, když jsi dorazil na křižovatku tří cest. Všechny vedou dále na sever, každá ale trochu jiným směrem. Větvi se

jako trojzubec. Pokud máš mapu, otoč na **21**. Pokud ji nemáš, rozhodni se, kterou cestou se dáš. Tou směřující více doprava (otoč na **24**), mířící rovně (otoč na **20**), nebo odbočující doleva (otoč na **48**)?

17.

Oba Askalové jsou mrtví a napadený Joschol přežil. Opírá se o kmen jednoho stromu a oddychuje. Je sice zraněn, ale přežije. Ještě stále je překvapen, že vidí přátelskou bytost.

„Nebýt tebe, už jsem dozajista po smrti.“ Podal ti lahvičku s modrou tekutinou. „Vezmi si tohle, dostal jsem to od jednoho šamana. Je to lektvar, po kterém tvůj obličej dostane rysy askalské tváře. Snad ti bude něco platný. Nepij ho ale hned, protože jeho účinky trvají jen omezenou dobu. Já už ho nevyužiju, vrátím se domů.“

Pomůžeš mu s ošetřením rány a po chvílce odpočinku se rozloučíte. Prohledal jsi askalské vojáky. Jejich meče tě nezajímají. Více tě zaujala mapka, kterou měl jeden u sebe. Znázorňuje přístav na severu a cestu, kterou se tam nejrychleji dostaneš. Je ovšem pravděpodobné, že nejrychlejší cesta bude také hojně využívána nepřítelem. Otoč na **16**.

18.

Vešel jsi do chatrče. Už dávno tu nikdo nežije. Nasvědčuje tomu vrstva prachu a pavučiny. O to více jsi překvapen, když pod stolem v prachu nacházíš kus smotaného lana (můžeš si jej vzít, pokud chceš). Nic dalšího už tu k vidění není a tak jsi chatrč opustil. Mezi křovisky objevuješ nenápadnou pěšinku, můžeš se po ní vydat dál na sever (otoč na **29**), nebo se můžeš vrátit zpět na rozcestí (otoč na **16**).

19.

Chatrč nevypadá zase tak bytelně, lézt dovnitř se nezdá být bezpečné. Mezi křovisky jsi objevil nenápadnou pěšinku, můžeš se po ní vydat dál na sever (otoč na **29**), nebo se můžeš vrátit zpět na rozcestí (otoč na **16**).

20.

Jdeš prostřední cestou. Zdá se být více vyšlapaná, zřejmě je často používaná. Uplyne sotva pár minut, když za zatáčkou zaslechneš nějaké hlasy. Zastavil ses. Napadá tě, že to mohou být Askalové, ale nemáš jistotu. Můžeš se schovat do houštin vedle cesty (otoč na **22**), nebo zůstat tam kde jsi a připravit se k boji (otoč na **23**).

21.

V mapě se orientuješ docela dobře. Zjistil jsi, že odbočky doleva a doprava jsou zacházky a nejpohodlnější cesta je ta rovně. Otoč zpět na **16**.

22.

Zalezl jsi do houštiny. Když se hlasy přiblížily, pochopil jsi, že to nebyl špatný nápad. Ze zatáčky vyšli tři askalští vojáci. Jeden má meč, druhý halapartnu a třetí sekeru. Pokud tě napadlo vzdát se a dostat se do jejich země jako zajatec, otoč na **25**. Pokud chceš zůstat ukrytý v houštině a doufat, že si tě nevšimnou, otoč **31**, pokud se jim postavíš a budeš s nimi bojovat, otoč na **28**.

23.

Jsi přesvědčen, že to jsou Askalové a rozhodně je nechceš nechat jít bez boje dál. Jestli je chceš přivítat šipkami, otoč na **26**,

pokud se schováš do houští a přepadneš je s tyčí v ruce, otoč na **27**.

24.

Jdeš cestou směřující doprava. Už dávno není využíváná, zarůstá jí bujná vegetace a chvilkami je opravdu obtížné se skrz ni dostat. Jsi vytrvalý a pohyb v džungli ti není neznámý. Když se tudy lopotíš asi hodinu, dorazíš na malý palouk, který si džungle pomalu bere zpět. Stojí tu dřevěná, polorozbořená chatrč, kterou obrůstají keře a mech. Dovnitř se dá dostat, protože dveře jsou vylomeny. Jestli se chceš do chatrče podívat, otoč na **18**. Jestli tam raději nepůjdeš a pokusíš se najít cestu dál na sever, otoč na **19**. Můžeš se také vrátit zpět na křižovatku, potom otoč na **16**.

25.

Tyč jsi pro jistotu nechal v úkrytu, abys je neprovokoval. Pomalu vylézáš a dáváš najevo, že nechceš bojovat. Nejdříve jsi je zaskočil, je jim podezřelé, že by se nějaký Joschol vzdával jen tak. Jednoho z nich potom napadlo, že to může být past a zaútočil na tebe. Prvním dvěma výpadům ses se štěstím vyhnul, ale třetí voják tě mezitím obešel. Sekera v jeho rukách ukončila tento kratičký souboj i tvůj život.

26.

Dutou tyč jsi naládoval šipkou a zamířil jsi na zatáčku. Trpělivě čekáš, jsi napjatý. Hlasy se přiblížily a brzy skutečně vyšli tři nepřátelští vojáci. Jeden má meč, druhý halapartnu a třetí sekeru. Zastavili a zaskočeně na tebe hledí. Na nic nečekáš a posíláš jim naproti svou nadílku. Jeden se chytil za krk, kam jsi ho trefil. Šipku vytrhl a vztekle s ní mrštil na zem. Všichni