

POKLAD ZLOBRŮ



JENS SCHUMACHER

Jens Schumacher

Svět tisíce dobrodružství

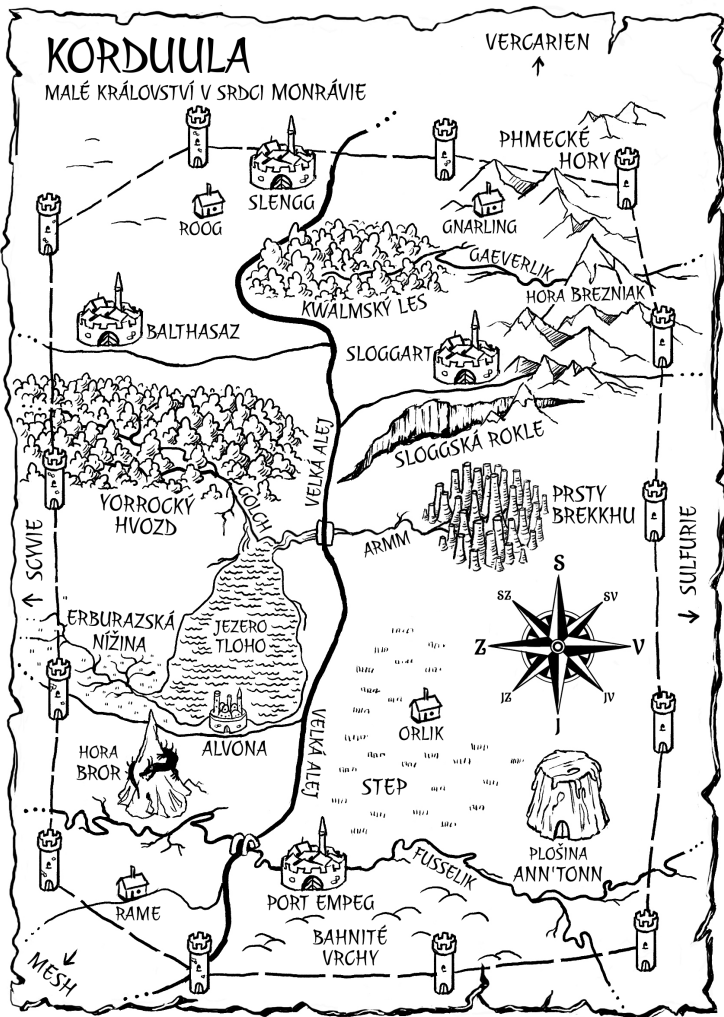
Poklad zlobrů



www.mytago.cz

KORDUULA

Malé kráľovstvo v srdci Monrávie



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 divoký svět a ukrývá tisíc dobrodružství. Na své cestě se nesetkáš jen s lidmi, nýbrž i s mnoha dalšími podivuhodnými tvory, z nichž někteří tě mírumilovně pohostí, zatímco jiným bude po západu slunce moudřejší se vyhnout.

Na počátku tě čeká role mladého kovářského pomocníka, avšak než se naděješ, octneš se uprostřed nebezpečného dobrodružství: Ať už chceš, nebo ne – to na *tvých* rozhodnutích bude záležet osud tvého ztraceného bratrance! Dokážeš se proplést lesem zlobrů a přivést Bolka zpět?



Jak tuto knihu číst

„Poklad zlobrů“ není obyčejnou knížkou v běžném slova smyslu. Jde o takzvaný gamebook. To znamená, že ji 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 pátrání po svém bratrance, ztraceném v útrobách temného lesa.

Aby byl tvůj zážitek z četby co možná nejlepší, bude nutné dodržovat několik jednoduchých pravidel. Nejdůležitější z nich zní: *Nečti si sekce v knize podle jejich pořadí!* Místo toho se vždy přesuň k číslu, které najdeš na konci aktuální sekce. Jak si brzy všimneš, otevírají se ti tímto nesčetné možnosti, jak svůj příběh prožít. Díky nim budeš knihu moct vzít do ruky 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 nebuď zklamaný, 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, omezenou na batoh, do kterého si můžeš ukládat vše, co najdeš, a mačetu, která se ti při cestě hustým podrostem jistě bude hodit. Kromě toho u sebe máš mapu Korduuly, své rodné země v srdci Monrávie (strana 4), 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 16 nebo na konci knihy).

Někdy budeš k vyřešení hlavolamu či zodpovězení hádan-
ky 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 pří-
pad, že bys je potřeboval později.

*(Pozor: Pokud začneš znovu od začátku, přijdeš o všechny
předměty i poznámky. Bude proto dobré, když si je budeš zapi-
sovat tužkou, abys je před každým dalším pokusem mohl bez
problému vygumovat. Jestli se ti nechce psát přímo do knížky,
můžeš si **průvodní listinu** okopírovat nebo obkreslit případně
stáhnout z webu www.mytago.cz.)*

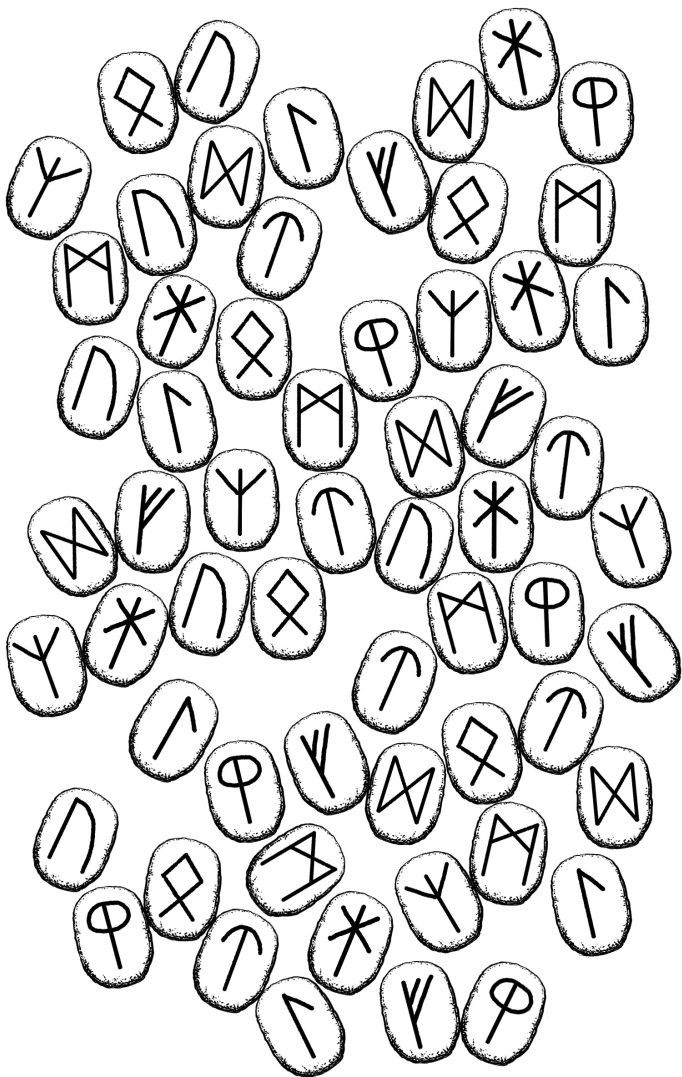
I když budeš jednat prozíravě a každý krok si pečlivě pro-
myslíš, stejně se čas od času stane, že výsledek tvého jednání
bude záležet na štěstí – nebo na přízni různých monrávijských
božstev. V takovém případě budeš vyzván, aby ses **zeptal
osudu**. K tomu ti poslouží hromada runových kamenů, které
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 přirozené vychytralosti budeš mít k dispozici ještě jeden užitečný prostředek: svůj talent. Jedná se o speciální schopnost, která tě provází už od narození a kterou jsi v průběhu života dále rozvinul. Před začátkem dobrodružství se pro jeden talent musíš rozhodnout. Jejich nabídku najdeš v **průvodní listině**. Následující seznam ukazuje, co jednotlivé schopnosti obnáší:

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



Dobrodružství začíná

Je odpoledne a ty se právě chystáš vymést kovárnu svého strýce Modrika, ve které jsi coby učeň strávil už více než rok. Než však s prací vůbec začneš, zavolá si tě strýc k sobě a s vážnou tváří ti oznámí, že si dělá velké starosti o svého syna Bolka, který zmizel před několika dny. Ani tobě neušlo, že se bratranek v kovárně už nějakou dobu neukázal. Jelikož však Bolko nevyniká pílí ani vytrvalostí, ba naopak se specializuje na vymýšlení všemožných pochybných výmluv, proč pár dnů nemůže přiložit ruku k dílu, nenapadlo tě si jeho nepřítomnosti zvlášť všimat. Opatrně se otážeš, zda se čirou náhodou neukrývá v posteli s měsíční zásobou oříšků v cukru. Strýc tě místo odpovědi vezme za ruku a po strmých schodech zavede nahoru do Bolkovy komory.

Na první pohled je jasné, že tu nikdo není, a protože dokonce schází i jinak všudypřítomné talíře se zbytky jídla, je zřejmé, že se tu tvůj bratranec už nějakou dobu nezdržuje. Místo toho je podlaha pokrytá knihami, papíry, mapami – je to zvláštní pohled, vzhledem k tomu, že Bolko se o papír zajímá výhradně tehdy, slouží-li jako jídelní lístek nebo stránky kuchařky. Strýc Modrik znepokojeně ukáže na několik tlustých knih zaobírajících se historií Korduuly. Všechny se zaměřují na jednu zásadní událost: válku se zlobry.

Před osmi sty lety se v Yorrockém hvozdu, temném lese vzdáleném od Roogu mnoho dní, usadil klan obrovitých lidožroutů zvaných zlobři. V hloubi lesa se množili tak dlouho, až jejich počty dosáhly tisíců. Jednoho dne jejich vládce jménem Lormonossor pochopil, jak mocné vojsko shromáždil, a bez dalšího vyčkávání vyhlásil válku všem přilehlým oblastem Korduuly. Zlobři začali plenit vesnice a města, kradli vše, co

nebylo pevně přibité a ovázané řetězy, a žrali každého, kdo se jim odvážil postavit. Hrozné zvěsti o jejich výpravách se rychle rozšířily od Slenggu až do Port Empegu a obyvatelé Korduuly náhle žili v neustálých obavách.

Tehdejší vládce země, král Gesarl II., bohužel nedisponoval žádnou armádou, a nemohl tak své poddané chránit. Nakonec mu nezbylo než do Yorroku vyslat svou palácovou gardu a s ní několik set odvážných sedláků. Zlobři však měli kromě nadlidské síly na své straně i početní převahu a improvizované korduulské vojsko skončilo v hrncích lidojedů.

Král Gesarl propadl beznaději, ovšem tehdy přišel se spásným nápadem jeho syn, mladý princ Gwitto. Vydal se do Yorroku s několika pečlivě vybranými dobrodruhy, mezi nimiž byl i jistý čaroděj značných schopností. Skupince se podařilo nepozorovaně proniknout do osady zlobřů a Lormonossorova paláce. Proměnit vůdce zlobřů v kámen pak už pro čaroděje nebyl problém. Bez svého vládce a jeho velitelského umění už zlobří horda nepředstavovala žádné nebezpečí. Společně s pomocnými oddíly ze sousedního království Scyvie se král Gesarl krátce nato vrhl na Yorrok, většinu zlobřů pobil a zbytky rozprášil do všech světových stran. Nebezpečí bylo zažehnáno.

Zatímco hledíš na knížky svého bratrance, uvažuješ o tom, proč se Bolko tolik zajímal právě o tento pradávný konflikt. Náhle si vybavíš pověst o Lormonossorovi, kterou si



lidé vypráví dodnes: Během svých loupežných výprav si „Nenasyta“, jak se zlobřimu vládci přezdívalo, údajně přivlastnil nevyčíslitelné bohatství. Řeč bývá o ohromných bednách zlata a dalších pokladů. Z těch nejkrásnějších si pak nechal skout nádhernou korunu, jakou svět ještě neviděl. Její zlaté tělo bylo poseté brilianty a koruna svou cenou daleko převyšovala korunovační klenoty korduulských vládařů. Ani korunu, ani ostatní poklady se ale po porážce zlobřů nikdy nepodařilo najít. Vládce Lormonossor je zřejmě ještě za svého života ukryl kdesi v Yorrockém hvozdu.



Při té myšlence pocítíš neblahou předtuchu. Tvé obavy se potvrdí, když strýc Modrik na Bolkově posteli najde kousek pergamentu, na němž je Bolkovým neumělým, rozechvělým rukopisem napsán následující vzkaz:

Mylá mami, mylej táto,
já, váž oodvážnej mylovanej syn sem
se rozhod jít do svjeta, aby sem našel
velkej poklad zlobřího kňžete. Nečekej-
te na mně s jídlem, možná to bude trvat
trošku dýl než se vrátím. Až budu spátky,
budem bohatý!

Váž hrdina, Bolko

Rychlá prohlídka pokoje odhalí, že jak Bolkův batoh, tak jeho hůl a nejlepší nedělní kamizolka jsou pryč. Ještě jednou prolétneš zprávu, kterou po sobě Bolko zanechal, a nezbyvá ti, než nad ní zavrtět hlavou. „Hrdina“, „odvážnej“... Zdá se, že bratránek o sobě nemá zrovna nízké mínění. Zrovna on! Přeskočilo mu snad nadobro?

„Určitě se v tom temném lese ztratí!“ zasténá strýc. „Pokud se mu nestane ještě něco daleko horšího! A já se svou špatnou nohou pro něj ani nemůžu zajít, abych ho přivedl zpátky domů.“ Na chvíli se zahledí na svou končetinu, načež si jeho prosebný pohled najde tebe.

Bez delšího přemýšlení souhlasíš, že se vydáš po Bolkově stopě. Koneckonců je to tvůj bratranec! A kromě toho byste v Roogu těžko hledali někoho, kdo by měl na takový úkol dost sil a odvahy, a ještě by byl ochotný riskovat život pro pitomce a budižkničemu jako Bolko. Strýc s tetou tě vybaví proviantem a Modrik ti na závěr předá mačetu, kterou si jistě hravě prosekáš cestu i tím nejbujnějším porostem. (Zapiš si mačetu do **průvodní listiny**.)

Když se krátce poté vydáš na cestu, tušíš, že před sebou máš cestu do neznáma. Co na tebe v Yorrockém hvozdě asi čeká? Jaká nebezpečí tam číhají? A co je nejdůležitější: Podaří se ti tvého nezvedeného bratránka najít dřív, než bude po něm?



Během cesty na jih se ve všech vesnicích, kterými procházíš, vyptáváš, zdali Bolka někdo náhodou neviděl. Ovšem na obtlouklého mladíka tvého věku si nikdo nevzpomíná. Teprve když se začneš zaměřovat na hostince, dočkáš se kýžených informací. Bolko se touto cestou zřejmě pohyboval asi před třemi dny směrem na Yorrok. Povzbuzen tímto úspěchem vyrazíš dál a krátce nato překročíš Balthasazskou obchodní stezku. Dopoledne třetího dne dorazíš na široké návrší. Vyšplháš na jeho vrchol – a zůstaneš stát s ústy dokořán.

U úpatí kopce, přímo před tebou, začíná nekonečné moře zeleně. Jako každé dítě v Korduule tě ve škole samozřejmě učili, že Yorrocký hvozd je největší a nejstarší souvislý porost v celé zemi. Avšak teprve nyní, když se na něj díváš, začínáš chápat, co to vlastně znamená. Koruny hustě stojících stromů vytvářejí jednolitou, sytě zelenou vrstvu, nad kterou krouží hejna ptáků. Z dálky ptáci nevypadají o nic větší než komáři. Přibližně ve středu lesa rozeznáváš úzkou trhlínu. Jistě jde o řeku Golch. Tenhle široký, rychle proudící tok, do kterého se vlévá řada drobnějších říček, dělí les na dvě přibližně stejné části. Jinak se tvé oči ale nemají čeho chytit. Všude narážejí jen na zeleň.



Když se k té masivní stěně stromů vydáš, cítíš, jak v tobě vzrůstá zoufalství: Jak tady proboha dokážeš najít svého bratrance? A co všechna ta nebezpečí, která se ukrývají v hloubi tohoto strašlivého lesa? Tušíš, že naději na úspěch budeš mít jen tehdy, pokud se ti podaří vcítit se do Bolkova uvažování a zrekonstruovat cestu, po které se asi tak mohl vydát on.

Co by na tomhle místě udělal Bolko? přemítáš, když se před tebou jako zeď vztyčí první stromy. Odpověď je samozřejmě nasnadě: Ten žrout by se nejdřív zastavil, aby si dal něco k snědku! V souladu se svou strategií se tedy nejprve posadíš a vložíš si do úst své poslední jídlo. Spořádaně ho spolykáš a znovu se zamyslíš: *Tak, a co teď?*

Pokusíš se soustředit. Jakkoliv je tvůj bratranec nenažraný a líný, hloupý není. Místo toho, aby se lesem prosekával na vlastní pěst, by se jistě pokusil najít nějakou existující cestičku, jež by ho mezi stromy provedla bez nutnosti vynaložit větší úsilí. Porozhlédneš se po okolí a po krátké době skutečně objevíš úzkou pěšinu, jež se skrze keře a stromy vine jižním směrem. Bez dalšího rozmyšlení se po ní vydáš. Pokračuj na 1.



