

CHRISTIAN & FLORIAN SUSSNER



MĚSÍČNÍ  
OHĚŇ

# MĚSÍČNÍ OHEŇ

Christian  
&  
Florian Sußner



Ledová země

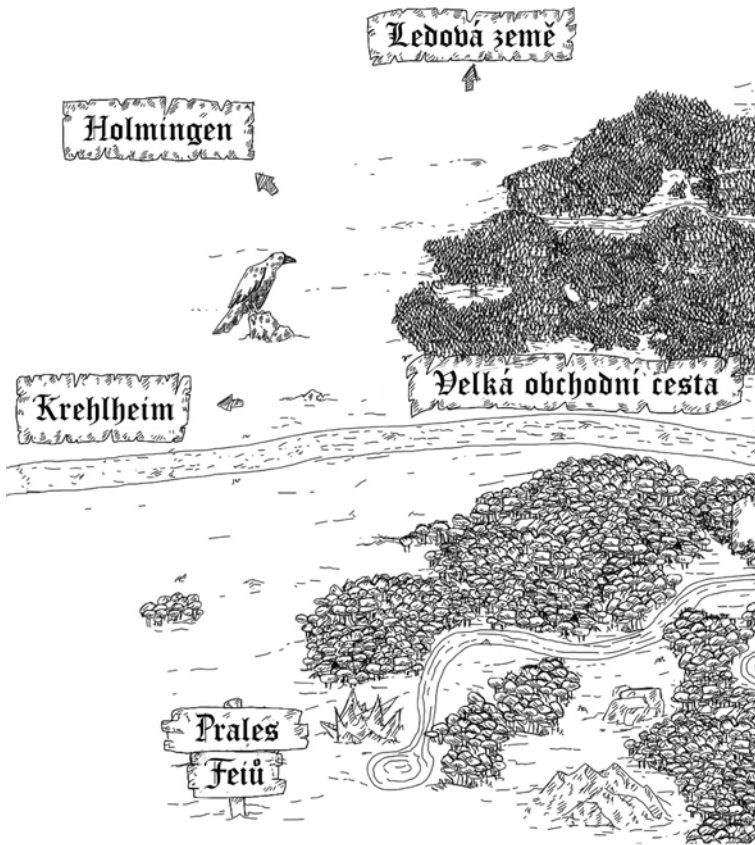
Holmingen

Krehlheim

Velká obchodní cesta

Prales

Feiü



Severni les

Kalvir



Waldheim

Kornbach



Sagiriton



Reka Ruskin

Mapa  
Anmaru

## Vítej v Anmaru, poutníče!

V této zemi jsi cizincem. Tvé oči ještě nespočinuly na špicích Zornorijského pohoří, na divých vodách řeky Ruskin či zelenavých vrcholcích Holmingenských. A přesto jsi sem už jednou zavítal. Kdysi. Toto je země, o níž jsi snil. Vzpomínáš? Země, v níž můžeš být, kýmkoliv si zamaneš. Země kouzel a zázraků.

Avšak buď varován, poutníče!

Anmar je také zemí stínů, říší rohatých bestí a domovinou přízraků požírajících lidské duše. Kdo vstoupí do Anmaru, může se napojit jeho nevýslovnou krásou, nebo může být uchvácen a navždy pohlcen stvůrami, krčícími se v temnotě.

Dobře si proto rozmysli, zdali do Anmaru opravdu vkročíš.

# Úvod

*Tento oheň nešíří světlo, nýbrž jen a jen stín.*

*Muž, který ho zajal, vypáčí z flakónu zátku nehtem malíčku. Obsah je hustý jako bahno na dně téhle kobky. Přilije k němu trochu čiré tekutiny. „Krev černé víly z Kalriru. A troška vody. Zřídlo síly, která tak dlouho zůstávala vyhaslá.“ Kývne dvěma poskokům, aby mu ho přivedli. „Ty, můj drahý příteli, ji teď okusíš v celé její velkoleposti.“*

*V tuto chvíli zajatci neomylně dochází, že pohasla veškerá naděje. Jak pro něj, tak pro Bílou sovu.*

*Trýznitel mu do ucha šeptá syčivé slabiky hněvu, závisti a podlosti. Oči se mu lesknou jako šupiny draka, jenž brzy smete celý svět svým ničivým plamenem.*

*Muž polkne doušek z flakónu a znovu ho zavře. „Zde to tedy začíná.“ Nehtem zajatci přejeđe po tváři.*

*Poté je nešťastník služebníky popadnut a vhozen přímo do měsíčního ohně.*

„To se spíš Hagol naučí tancovat, než by tenhle šašek uznal chybu!“ Wilhelmova tvář nabere odstín červeného vína, které tak rád prolévá hrdlem. „Ulicema se nám tady toulaj vrazi a příšery, a my nedostanem ani nový halapartny! Jenom jsem v městský radě řek, co si každěj pořádnej noční hlídač dávno myslí.“

Nedlouho poté, co městského správce veřejně označil za kořenového gnóma, byl strýc Wilhelm bez cirátů vyhozen ze služby – ostatně nikoliv poprvé. Jeho sklony k půtkám s představiteli města jsou pověstné.

Podáš mu kousek chleba. „Jsou to tytéž příšery, které v noci po lesích přepadávají pocestné?“ Přesně podle očekávání se strýc od své zloby nechá snadno odlákat. Pozornému posluchači nikdy nedokázal odolat. A ty jeho vyprávění zbožňuješ už od dětství.

Plameny vrhají bizarní obrazy na kamenné stěny a v šeru nadcházejícího večera v nich k životu ožívají tajuplné bytosti z Wilhelmových historek – čarodějnice, koboldi, obři a kulhaví démoni. Tvůj starý strýc do ohně přiloží polínko. Jiskry tančí v krbu nevelké světnice, v níž pojídáte své skromné jídlo, než budeš muset znovu nastoupit do služby v kabátci nočního hlídače. Wilhelm začíná slovy, která jsi od něj slyšel již tolikrát.

„Waldheim se nachází v zemi Anmar. Naše město na severu hraničí s temným lesem, kterému říkáme Kalrir, a na jihu se záhadama opředenejma pralesama Feiů, tajemnejch pralesních kmenů. Jak je možný, že se právě tady les a džungle rozhodly růst vedle sebe, je jedním ze starejch tajemství tohoto kraje.“ Wilhelm si prsty zajede do divokého šedého vousu, který nosí déle, než ty jsi na světě.

*„Ulicema se nám tady toulaj vrazi a příšery...“*





„Waldheim. Osamocená bašta proti temnotě podél velký obchodní cesty, která spojuje Západní a Východní říši Anmaru. Na cestě přes lesy jinak potkáš jen pár hostinců, který si na noc zavíraj dveře na tři petlice. Během dne na silnici patrolujou královský stráže, ale i ty se po západu slunce stahujou do bezpečí města a hostinců. I ony se boje toho, co ve tmě vylejzá z hloubi lesů.“ V ohni zapraská dřevo. Wilhelm položí na stůl ruku se lžící a nakloní se k tobě. Jeho hlas se promění v chraplavý šepot.

„Proslychaj se různý nepěkný věci. Na severu se uhnízdi-  
lo něco zlyho. Už celý tejdny tam uprostřed léta vládne  
ta nejtuzší zima. Slyšels přece o Kendalu Lovci. Chlubil  
se, že půjde do severního lesa lovit čarodějnice a upíry.  
Po jedný noci krátce po novoluní jsem kus od cesty našel  
jeho mrtvý tělo. Někdo ho nedaleko městskejch bran při-  
bil na strom. Místo očí měl dvě krvavý díry.“

Wilhelm na tebe hledí očima rozšířenýma děsem a mi-  
moděk při tom ukousne kus skývy chleba. Sotva se do-  
kážeš ubránit smíchu. Chuť, s níž Wilhelm své příběhy  
vypráví, si v ničem nezadá s jeho hereckým uměním.

Poslední denní světlo slábne. Obuješ si své kožené boty,  
nasadiš si na hlavu kápi a zahališ se do širokého černé-  
ho pláště s odznakem města Waldheim: Dvě zkřížené  
sekery hrdě se skvící na modrém poli, což je barva noč-  
ní hlídky.

„Bez tebe to bude dlouhá noc,“ řekneš Wilhelmovi, kte-  
rý tě pozoruje, zatímco se připravuješ. On je tím mu-  
žem, kterému vděčíš za všechno: To on se tě ujal, když  
jsi na světě nikoho neměl, to on z tebe udělal nočního  
hlídače. Dokonce tě naučil i číst a psát.

Popadneš svazek klíčů, petrolejku, těžký signální roh, a nakonec i halapartnu. U dveří svému strýci věnuješ poslední pozdrav a pak už vykročíš směrem k západní bráně, doprovázen pouze klapáním svých vlastních podpatků na kamenném dláždění. Od brány pokračuješ na sever. Procházíš úzkou uličkou mezi dvěma dvoupatrovými domy, z nichž jeden patří ševci a druhý tkalci, až nahoru k tržišti, které před tebou v tuto dobu leží zcela opuštěné. Kromě několika opilců, které pošleš domů, ti tato noc nejspíš mnoho vzrušení nedopřeje.

Avšak když Waldheim olíznou první ranní paprsky, ohlašující konec tvé služby, zaslechneš pronikavý výkřik: „Ne, to... to... To není možné, to přece není... Kdo jste?! Neee! POMÓC! Neeeeee!“ Hlas přeskočí a náhle je zdušen v děsivém chroptění.

Vysoko nad tvou hlavou visí srpek dorůstajícího měsíce. Noří město do stříbřitého svitu, který se mísí s prvním světlem nového dne.



# Rychlý přehled pravidel

Vítej v novém dobrodružství! Zde nalezneš v krátkosti ty nejdůležitější pokyny.

1. Hlavní pravidlo tohoto gamebooku zní: Všechno, co musíš vědět, je obsaženo v textu. Postupuj podle pokynů, čti jen ty části, na které budeš odkázán. Abys na žádné instrukce nezapomněl, měl by sis vše pečlivě zapisovat. Také si veď záznamy o svých hodnotách a vybavení. Všechny výsledky si můžeš zapisovat do průvodní listiny, kterou najdeš na konci tohoto stručného úvodu (průvodní listinu a další materiály si můžeš stáhnout na [www.mytago.cz](http://www.mytago.cz) a vytisknout).
2. Budeš potřebovat **tužku** a alespoň jednu, nejlépe však dvě **šestistěnné kostky**.
3. Tento gamebook sestává ze **tří částí, zvaných knihy**. Pokud není uvedeno jinak, pohybuješ se vždy jen v té knize, v níž se právě nacházíš. Tvé první kroky tě očekávají na začátku **knihy 1**. Do ní se budeš vracet i později, poté co projdeš zbylé dvě knihy. Knihy 2 a 3 musíš v průběhu svého dobrodružství uzavřít, aby ses dostal dál.
4. Další pravidla nalezneš na konci knihy. Přečti si je, teprve až k tomu budeš vyzván v textu – budeš se je tak moci naučit postupně.

## VÝCVIK CESTY DRÁPU

### Hádanky ve Waldheimu

1. hádanka  Vyřešena bez pomoci (životní energie +20)  
 Vyřešena s pomoci (životní energie +10)
2. hádanka  Vyřešena bez pomoci (životní energie +20)  
 Vyřešena s pomoci (životní energie +10)

### Základní dovednosti

- Bojovnost (zranění +1)  
 Obrana (zbroj +1)  
 Lukostřelba

### Zvolená stezka a zvláštní dovednosti

- Stezka berserka  Jednoruční držení obouřuční zbraně  
 Belricův náramek
- Stezka válečného mnicha  Přízeň sovy (životní energie +10)  
 Šíp Ronahi (zranění =10)  
 Mistrovská kuše (zranění =15)
- Stezka hraničáře  Dvojitý výstřel  
 Šíp spravedlnosti (zranění =30)

### Hádanka v Kornbachu

- Vyřešena bez pomoci (životní energie +20) /  Vyřešena s pomoci (životní energie +10)

## VÝCVIK CESTY PERUTĚ

### Základní dovednosti

	1	2
Hadí rychlost (obratnost +2)	2x	
Plamenná zbraň (zranění +9)	2x	
Stínový štít (zbroj +5)	2x	
Vize	2x	
Vnitřní klid (lidskost +1)	1x	☒
Protijed	1x	☒

### Hádanky ve Waldheimu

1. hádanka  Vyřešena bez pomoci (životní energie +20)  
 Vyřešena s pomoci (životní energie +10)
2. hádanka  Vyřešena (životní energie +10)

### Zvolená stezka a zvláštní dovednosti

<input type="checkbox"/> Stezka duchů		1	2	3	4
<input type="checkbox"/> Stínový štít duchů (zbroj +8)	4x				
<input type="checkbox"/> Vyšší stínový štít duchů (zbroj +8, neomezené užívání)		☒	☒	☒	☒
<input type="checkbox"/> Stezka přírody		1	2	3	4
<input type="checkbox"/> Přízeň přírody (životní energie +10)		☒	☒	☒	☒
<input type="checkbox"/> Jeskynní medvěd (obratnost +2, zbroj =10, zranění =17)	4x				
<input type="checkbox"/> Mýtický tvor (obratnost +2, zbroj =10, zranění =17)	1x	☒	☒	☒	☒
<input type="checkbox"/> Stezka válečného mága		1	2	3	4
<input type="checkbox"/> Plamenná zbraň mága (zranění +12)	4x				
<input type="checkbox"/> Vyšší plamenná zbraň mága (zranění +12, neomezené užívání)		☒	☒	☒	☒

### Hádanka v Kornbachu

- Vyřešena bez pomoci (životní energie +20) /  Vyřešena s pomoci (životní energie +10)

