

# Lovec - Zvol si svoje dobrodružství

## 1.

Ranní slunce se ti pomalu vkrádalo do očí, když jsi opustil svůj tábor vyzbrojen jen lukem, toulcem s 5 šípy, loveckou dýkou, batohem s několika kusy syrového, a nyní již promrzlého, jeleního masa a jediným cílem - Farangem. Před zimou tě chrání několik kožešin z bílých stínovců. Díky nim jsi skoro neviditelný.

Odešel jsi z něj před měsícem, abys bojoval po boku ostatních s nezastavitelnou armádou Beliára. Tvoje jednotka byla rozmetána během tvé první hodiny v Nordmaru skřetími bojovníky a ty od té doby bloudíš po pláních, nacházíš jen opuštěné vesnice a obydlí a přežíváš jen díky občasným jelenům, kteří se ti připlou pod mušku. A celou dobu se vyhýbáš skřetům, kterých je Nordmar plný.

Musíš se vrátit domů. Čeká tam na tebe tvoje milovaná. Musíš je dostat do bezpečí před stále sílící armádou skřetů.

Vyšel jsi z jeskynní kotlinky, do které jsi se schoval na noc. Pro jistotu sis ani nerozdělal oheň. Promrzlý pokračuješ dál směrem, kterým jsi určil jih.

Postupuješ pomalu. Chvilí před polednem jsi dostal hlad, proto jsi našel kousek skály vyčnívající ze země, odklidil z ní sníh, sedl si a nasnídal se. Loveckým nožem jsi ukrojil pár plátků syrového masa. I přes to, že bylo zmrzlé, dalo se rozžvýkat a trochu hlad zahnalo.

Nějaký čas poté ses dostal na rozcestí. Starý rozcestník leží na zemi kousek od tebe. Ukazuje dvěma směry. Na jedné šípce dokážeš ještě vybledlým inkoustem vyčíst "Vlčí klan". Na druhé Faring.

Obě cesty vypadají skoro stejně, ale každá vede na druhou stranu. Pokud si vybereš špatně, skončíš daleko od Farangu. Na druhou stranu by ti mohli obyvatelé Vlčího klanu pomoci.

Jakým směrem se vydáš?

Pokud si zvolíš cestu doprava, pokračuj na číslo 11

Pokud radši půjdeš cestou doleva, pokračuj na číslo 2

## 2.

Rozhodneš se jít doleva. Sníh postupně ubývá a ty se dostáváš na travnatou planinu.

Asi po půl hodině cesty před sebou uslyšíš zvuky a známky civilizace. Podle neúhledných stanů, krabic a ohnišť okolo, zjišťuješ, že ses právě ocitl uvnitř skřetího tábora. Schováš se za kámen a sleduješ, jak se skřeti zbrojí a připravují na bitvu.

Vyzbrojen jen dýkou nemáš proti skřetům šanci.

Kousek od tebe je jeskyně. Pokud jsi u Farangu, tak by tě jeskyně měla zavést blízko města a mohl by ses vyhnout všem skřetům.

Pokud se rozhodneš risknout proplížení kolem skřetů, jdi na 15

Pokud půjdeš prozkoumat jeskyni, jdi na 23

## 3.

Rozhodneš se runu ignorovat a vrátit se.

Bohužel tvůj pronásledovatel měl stejný nápad jako ty a vrhl se do jeskyně. V úzkých chodbičkách se mu nemůžeš nijak vyhnout a proto se setkáte tváří tvář.

I ve tmě vidíš skřetí ostří protnout vzduch. Stačí jedna rána do hlavy a padáš k zemi.

Jdi na 10

#### 4.

Rozhodneš se ještě prozkoumat jeskyni.

Bohužel tvůj pronásledovatel není daleko. V úzkých chodbičkách se mu nemůžeš nijak vyhnout a proto se setkáte tváří tvář.

I ve tmě vidíš skřetí ostří protnout vzduch. Stačí jedna rána do hlavy a padáš k zemi.

Jdi na 10

#### 5.

Všude panuje chaos. Několik domů hoří. Prostý lid se snaží utéct do vnitrozemí a zachránit si holou kůži, zatímco skřeti postupují do města a vraždí všechny bez rozdílu.

Vydáš se ke svému domu, ale najdeš ho v plamenech. Neváháš a vběhneš do něj, ale nikoho nikde nevidíš. Živého ani mrtvého. Určitě už musela utéct. Určitě se zachránila.

Nemáš tušení, kam většina měšťanů prchá, ale následuješ je. Na konci jejich cesty na tebe určitě bude čekat.

Po dlouhé cestě lesem vycházíš u moře. Už dávno celou Myrtanu pohltila noc. V dálce vidíš hořící Farang.

Občané bývalého města se snaží co nejrychleji dostat k přístavu a na jednu z mnoha lodí, které zde čekají. Podle královské standardy na plachtě poznáváš, že se jedná o královské lodě. Nikde ale nevidíš paladiny ani královské vojáky.

Od jednoho kapitána se dozvídáš, že se jedná o lodě, které sem poslal král na evakuaci města, pokud by došlo k nejhoršímu. Když se ho zeptáš na svoji milou, řekne ti, že kdokoli sem přišel, tak odjel na ostrov Faranga.

Tvůj cíl je jasný! Nastupuješ na jednu z lodí a loučíš se s Myrtanou. Tvoje milovaná musí být na ostrově Faranga. A ty ji tam najdeš. Vystopuješ ji. Protože jsi lovec.

**KONEC**

#### 6.

Dáš se na útěk. Slyšíš za sebou svého pronásledovatele, proto se ani neotáčíš.

Dostaneš se zpátky na rozcestí a běžíš druhou stranou. Po chvíli se dostaneš dostatečně daleko, aby ses mohl poohlížet po úkrytu.

Kousek od sebe vidíš vchod do jeskyně. Nemáš tušení kam vede, ani jak je dlouhá. Navíc je v ní naprostá tma.

Nebo se můžeš schovat za hromadu kamení na druhé straně. V bílých kůžích nebudeš vidět.

Pokud se chceš schovat za kameny, pokračuj na 13

Jestli se chceš schovat do jeskyně, pokračuj na 14

## 7.

Rozhodneš se následovat zvuky bitvy. Sníh postupně ubývá a ty se dostáváš na travnatou planinu.

Asi po půl hodině cesty před sebou vidíš několik orků. Nemáš se kam schovat, ale oni se naštěstí koukají jiným směrem.

Nehybně čekáš, až odejdou, a pak se vydáváš dál. Podle neúhledných stanů, krabic a ohnišť okolo, zjišťuješ, že ses právě ocitl uvnitř skřetího tábora.

Orkové jsou pryč a ty už víš, kde jsi. Vždyť jsi tudy procházel už tolikrát. Zem se postupně snižuje a za horami vytvořenou zatáčkou se nachází brány Faringu.

Ty nyní budou plné skřetů. To soudíš podle řinčení mečů a výkřiků jak skřetích, tak i lidských.

Vyzbrojen jen dýkou nemáš proti skřetům šanci.

Pokud se rozhodneš vyzbrojit Krush Pachem, jdi na 24

Jinak se můžeš pokusit proklouznout mezi skřety až do Farangu. V tom případě si najdi číslo 18

Pokud navíc vlastníš vlčí runu, můžeš ji použít a pokusit se proplížit do města. Pak jdi na 21

Pokud jsi vlastníkem Innosova hněvu, pokračuj na 17

## 8.

Zvedneš se, vytasíš svoji dýku a zaútočíš na skřeta. Ten ani nezvedne svoji zbraň, místo toho ti dýku vyrazí svoji volnou rukou. Popadne tě za krk a přehodí přes díru na druhou stranu.

Při pádu se udeříš do hlavy a poraníš si ruku. Znovu se zvedneš, pořád odhodlaný bojovat. Skřet bez problémů překoná vzdálenost mezi ním a tebou, než ale stihne zaútočit, ucítíš v zádech nezvyklé teplo a následně šok.

Ještě než padneš na zem, stihneš se otočit a vidíš jasně bílou klikatou čáru, která spojuje tvoje záda a šamanovu ruku.

Pokračuj na číslo 10

## 9.

Jakmile popadneš runu, cítíš, jak tebou prochází magická energie. Magie začne měnit tvoje tělo. Tvůj sluch, zrak a čich se zostřují. Padneš na všechny čtyři. Stal se z tebe vlk.

Jako vlk se rozběhneš zpátky a dorazíš až doprostřed skřetího tábora. Skřeti si tě nevšímají. Místo toho se připravují na bitvu.

Propleteš se mezi skřetími bojovníky a neviděn dorazíš až k bráně. Jeden strážce si tě všimne a už si připravuje luk, když se proměníš zpátky.

Strážný tě pozná a pustí dovnitř.

Rychle se dostaneš do města a ke svému domu. Všude kolem tebe jsou prchající lidé. Snaží se dostat co nejdál od města.

Uvnitř najdeš svoji milovanou. Ta ti řekne, že v přístavu kousek od města přistály královské lodě, které mají odvést všechny do bezpečí na ostrov Farang.

Po dlouhé cestě lesem vycházíte u moře. Celá Myrtana se připravuje na noc. V dálce vidíš hořící Farang.

Občané bývalého města se snaží co nejrychleji dostat k přístavu a na jednu z mnoha lodí, které zde čekají. Podle královské standardy na plachtě poznáváš, že se jedná o královské lodě. Nikde ale nevidíš paladiny ani královské vojáky.

Nastupujete na jednu z lodí a loučíte se s Myrtanou. Je čas začít nový život na ostrově Farang.

## **KONEC**

### **10.**

Cítíš, jak tě opouští život. Přecenil jsi svoje síly.

## **KONEC HRY**

### **11.**

Zvolil jsi cestu doprava. Cesta se celkem rychle stáčí prudce doprava a uvědomíš si, že i pomalu stoupá.

Brzy dojdeš k prohlubni. Není tak hluboká a příkrá, takže by se po ní dalo sklouznout a pokusit se najít cestu na druhou stranu jinde. Hádáš, že zde kdysi býval most. Na druhé straně propasti vidíš několik chatrčí. Došel jsi k závěru, že toto bude Vlčí klan.

Už se obracíš k odchodu, když v koutku oka zaznamenáš pohyb. Otočíš se a sleduješ chatrče. Teď když se soustředíš, tak dokonce i slyšíš jakési pohyby. Nikoho ale nevidíš.

Pokud se rozhodneš vrátit, jdi na číslo 19

Pokud se rozhodneš zavolat na případné obyvatele Vlčího klanu, pokračuj na číslo 28

Pokud radši sklouzneš dolů do prohlubně a budeš pokračovat tudy, najdi číslo 22

### **12.**

Výborně. Řekněme, že na tebe pošlu pár skřetů a ty před nimi utečeš. A nezapomeň si vzít svoji odměnu.

Pokračuj na 6

### **13.**

Zaběhneš za kameny a skrčíš se. Skřet proběhne okolo tebe a zaběhne do jeskyně.

Chvíli čekáš, jestli nevyběhne, pak se zvedneš a snažíš se zorientovat. Všimneš si, že je zde mnohem méně sněhu. Místy z něj vykukuje flora.

Po chvíli zaslechneš v dálce zvuky bitvy. Je možné, že už se ve Farangu bojuje. V tom případě bude u brány města plno skřetů.

Pokud jsi opravdu u Farangu, tak by tě jeskyně, kam zaběhl skřet, měla zavést blízko města a mohl by ses vyhnout všem skřetům.

Pokud půjdeš po zvucích bitvy, jdi na 7  
Pokud radši riskneš průchod jeskyní, jdi na 14

#### 14.

Rozhodneš se prozkoumat jeskyni.

Ve tmě párkrát zakopneš, ale neslyšíš žádnou odpornou havěť. Dokonce ani svého pronásledovatele.

Po pár minutách bloudění se dostaneš do lehce osvětlené místnosti. V jejím středu se nachází podstavec a na něm runa, která místnost osvětluje.

Runa na sobě má vyrytého vlka.

Pokud se rozhodneš runu vzít, jdi na 16  
Pokud se rozhodneš vrátit, jdi na 3

#### 15.

Jenom trochu vykoukneš ze svého úkrytu a už se na tebe žene skupinka skřetů.

Stihneš se otočit k útěku, ale po dvou krocích ucítíš Krush Irmak ve svých zádech.

Pokračuj na 10

#### 16.

Jakmile popadneš runu, cítíš, jak tebou prochází magická energie. Magie začne měnit tvoje tělo. Tvůj sluch, zrak a čich se zostřují. Padneš na všechny čtyři. Stal se z tebe vlk.

Slyšíš, jak se blíží tvůj pronásledovatel. Když ale doběhne do místnosti a najde jenom vlka, tak se obrátí a znovu odejde.

Chvíli čekáš dokud přestaneš cítit jeho pach a pak se začneš soustředit na svoji lidskou podobu a proměníš se zpátky na člověka.

Vyjdeš zpátky z jeskyně a snažíš se zorientovat. Všimneš si, že je zde mnohem méně sněhu. Místy z něj vykukuje flora.

Po chvíli zaslechneš v dálce zvuky bitvy. Je možné, že už se ve Farangu bojuje. V tom případě bude u brány města plno skřetů.

Pokračuj na 7

#### 17.

Tasíš svoji zbraň a vrhneš se proti skřetům.

Každý tvůj úder pošle k zemi několik skřetů. Jejich zbraně ti nic nedělají. Nemají šanci.

Trvá to pár minut, ale sám porážíš celou armádu temnot.

Do Farangu se vracíš jako hrdina. Všichni tě milují. Všichni kromě skřetů.

Netrvá dlouho a jsi povolán do Vengardu. Král Rhobar II se rozhodl předat ti korunu.

Jako král jsi vládl dlouhou dobu a podmanil si celý svět.

Vládneš stovky let, ale nakonec se rozhodneš dožít zbytek života na ostrově Faranga.

## **KONEC**

### **18.**

Pokrčíš se a začneš se pomalu plížit k bráně.

Dostaneš se až na konec cesty a konečně se ti naskytne pohled na bojiště. Armáda skřetů už překonala brány. Obránci se pomalu stahují, většina z nich ale spíš bezhlavě utíká.

V nastalém chaosu se ti povede překonat několik zadních linií skřetů, než tě první z nich zaznamená. Naštěstí tě nic nezatěžuje a jeho útokům se vyhneš.

Skřet na tvoji přítomnost ale upozorní svoje spolubojovníky a brzy se dostáváš do obklíčení. Jeden z skřetů se na vrhne, čímž vytvoří malou trhlinu v obklíčení a tobě se povede utéct.

S trochou štěstí se dostáváš až do města.

Pokračuj na 10

### **19.**

Po dlouhé cestě zpátky jsi zase na rozcestí.

Můžeš jít jen doleva. Pokračuj na 2

### **20.**

Rychle se otočíš a dáš se na útěk, ale po pár krocích ucítíš v pravém rameni neskutečnou bolest, která tě pošle k zemi. Rukou nahmatáš šipku z kuše zaraženou hluboko v rameni.

Zvedneš se, to ale už u tebe jsou skřeti, kteří bez problémů překonali prohlubeň. Ještě stačíš tasit svoji dýku, než se do tebe zakousne Krush Apash.

Pokračuj na číslo 10

### **21.**

Rozhodneš se runu použít a proměnit se ve vlka. Skřeti si tě nevšímají a ty jejich liniemi proběhneš bez problémů.

Jakmile jsi ve městě, rychle se proměníš zpátky, než se tě nějaký strážný rozhodne zapíchnout.

Pokračuj na 10

### **22.**

Seskočíš dolu.

Proč to děláš? Tohle není cesta, kterou jsem pro tebe plánoval. Dokonce nemám ani nic na tuhle část připraveno.

Hele, když se vrátíš, tak ti dám Innosův hněv.

Bereš?

Pokud ano, pokračuj na 12

Jinak pokračuj na 27

### 23.

Rozhodneš se prozkoumat jeskyni.

Ve tmě párkrát zakopneš, ale neslyšíš žádnou odpornou havěť.

Po pár minutách bloudění se dostaneš do lehce osvětlené místnosti. V jejím středu se nachází podstavec a na něm runa, která místnost osvětluje.

Runa na sobě má vyrytého vlka.

Pokud se rozhodneš runu vzít, jdi na 9

Pokud se rozhodneš vrátit, jdi na 25

### 24.

Popadneš gigantickou skřetí zbraň oběma rukama. Stěží ji uzvedneš a ještě hůř se ti chodí.

Dovlečeš se až na konec cesty a konečně se ti naskytne pohled na bojiště. Armáda skřetů už překonala brány. Obránci se pomalu stahují, většina z nich ale spíš bezhlavě utíká.

Jakmile tě spatří první skřet, nemáš šanci ani zvednout svoji zbraň. Cítíš, jak tebou projíždí Krush Apash.

Pokračuj na číslo 10

### 25.

Rozhodneš se nic neriskovat a vrátíš se zpátky. Nezbyvá ti nic jiného, než se proplížit okolo skřetů.

Jdi na 18

### 26.

Rychle šáhneš po svém luku a jednom šípů a než stačí skřet zamířit, už leží na zemi s šípem zapíchnutým pod levým okem.

Rychle nabiješ další šíp a vystřelíš po druhém skřetovi s kuší. Zabiješ ho další přesnou střelou. Než stačí dopadnout, už střílíš po třetím střelci.

Poté si všimneš něčeho úděsného. Po planině se pomalu blíží skřetí šaman. Z jeho hole na všechny strany srší blesky.

K tobě se ale blíží zbývající dva skřeti. Jediné, co je od tebe dělí je prohlubeň. Ta ale skřetům nevadí a bez větších problémů se jí pokusí přeskochit.

Stihneš ještě jednou nabít a střílet jednoho skřeta ve vzduchu do břicha. Ten sletí dolů do sněhu.

Druhý skřet ale přistane jen metr od tebe a okamžitě se po tobě ožene svým Krush Agashem. Na poslední chvíli se vyhneš, ale ránu schytá tvůj batoh. Všechno obsah se vysype na zem, některý i do prohlubně.

Rána tě vyvede z rovnováhy, upustíš luk, spadneš a odkutálíš se zpátky dolů kousek po cestě, po které jsi přišel. Skřet se rychle blíží.

Pokud se nyní rozhodneš utéct, pokračuj na 6  
Jestliže se rozhodneš dál bojovat a získat zpátky svůj luk zpátky, jdi na 8

### **27.**

Tak ne? Dobře, tak co říkáš na 1 000 000 skřetů?

Pokračuj na 10

### **28.**

Postavíš se až na konec prohlubně a ze všech sil zavoláš na druhou stranu.

Chvíli neslyšíš nic, pak se ale z jedné chatrče objeví velká hnědá chlupatá hlava. A po chvíli vyjde i zbytek skřeta.

Stvůra má chvíli problém tě zahlédnout, ale jakmile si tě všimla, vydala strašný skřek, který musel být slyšet i ve Faringu.

Po chvíli je na pláních klanu asi 5 skřetů. Ten první, který je nejbliž tebe, si už připravuje svoji kuši. Rychle si prohlédneš situaci a zjistíš, že jen další dva skřeti mají kuše.

Pokud se rozhodneš bojovat, přejdi na číslo 26

Pokud místo toho utečeš, jdi na číslo 20