

DOBRODRUHU, POZOR!

Než začneš číst

Tato kniha není obyčejnou knihou. **Nečte se jako běžné knížky** tak, že otáčíš stránky jednu po druhé. Tady to funguje jinak, pravidla objevíš během čtení. Radíme ti, aby ses **vyvaroval listování knihou...** Hrozí totiž nebezpečí, že by sis pokazil radost z objevování a z dobrodružství.

Musíš se do písmene řídit instrukcemi, které dostaneš.

Při čtení budeš potřebovat obyčejnou **tužku a gumu**, budou se ti hodit!

K materiálu

Na konci knihy se nachází herní materiál. Získáš ho, jen když je to v textu výslovně uvedeno! **Neber ho dříve**, nebo si pokazíš prozkoumávání hrozivého prokletého chrámu! V něm najdeš indicie, které ti pomohou, když někde uvízneš.

Tvoje dobrodružství začíná na 01.

Dnes si tě zavolal starosta. Řekl, že si s tebou musí promluvit o něčem **velmi důležitém**.

„Minusi, Městečko-Vesnice je ve vážném nebezpečí. Potřebujeme tě! Vzhledem ke svým neuvěřitelným vlastnostem - **síle, inteligenci a charismatu** - nám ty jediný můžeš pomoci.“

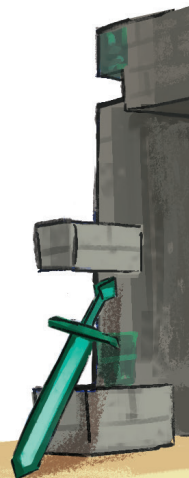
Dobrá, **OK**, možná to neřekl až tak přesně slovo od slova, ale jistě chápeš, že zhruba takto předal **hlavní myšlenku**. Pak pokračoval ve vysvětlování:

„Před týdnem se na jihu vynořil z vod **obrovský chrám**. Alizée se tam vydala před čtyřmi dny a od té doby od ní nemáme žádné zprávy. **Musíš tam za ní!** Podívej, je to tady.“

HHHHHHHRRRRRRRRRRRRNNNNNNN

Tvému mozku chvilku trvalo, než přechroustal všechny informace.

Chrám. Alizée. Žádné zprávy. Koláčky. Moment, určitě mluvil o koláčcích? Zkrátka! Jestli je Alizée v nebezpečí, musíš se tam okamžitě vydat! Koneckonců **jste si přece dali slib...**





„Dobrá! Přijímám tuto misi, dokážu, že jsem hoden vaší důvěry! Vrátime se jako hrdinové!“

Toto jsi chtěl ve skutečnosti říct. Místo toho jsi jen něco **pomalu zamumlal**.

Jestli se chceš okamžitě vydat na cestu, jdi na **02**. Můžeš se ale také zeptat starosty na více informací na **14**.

02

Na cestu se vydal **největší bojovník**, to jsi ty, a bez větších potíží ses dostal na jižní pobřeží Ardenvelli.

Pááánecku... to **vedro je naprosto šílené**.

Podlehl jsi pokušení a vylil sis na hlavu kbelík vody, aby ses osvěžil. Nebyl to ale moc dobrý nápad, tvůj kůň se málem splašil...

Nyní se nacházíš před **starobylým chrámem**.

Můžeš být klidně jedním z nejodvážnějších bojovníků celé vesnice, přesto musíš uznat, že vypadá fakt **děsivě**.

U sloupu blízko vchodu je přivázaný kůň. Není pochyb, je to kůň **Alizée**. Vešla dovnitř, úplně sama? Její odva-
ha tě nikdy nepřestane udivovat...

Jinak je toto místo zcela **opuštěné**.







Ale ne! Je tam ještě jedna tabulka, na níž si můžeš přečíst:

PRCHEJTE, UBOZÍ BLÁZNI!

Podepsáno **plamenem věčné lucerny**.

Tasíš oba své meče, čistě pro všechny případy.

A přesně v tu chvíli tě překvapí nečekaný zvuk:

MŇAAA000UUUU

To je Billy, prapodivná kočka. Vrhneš na něj tázavý pohled. A on promluví:

„Asi tě zajímá, co tady dělám. Říkal jsem si, že budeš nejspíš potřebovat trochu pomoci.“

Zvědavě se na něj podíváš a pak se vši vážností, co náleží **bojovníkovi**, přikývneš.

Pokud se chceš podívat na **koně Alizée**, běž na **11**. Jestli ne, můžeš přijít blíže k **impozantní vstupní bráně chrámu** na **05**.



03

Naneštěstí jsi **podlehl** v zákoutích **prokletého chrámu**.

