

Cronika Manburgského království





Úvod:

Království pustoší saň a její přísluhovači, monstra i lidé co ji raději slouží, protože jim nechá zbytky. Kde je král, lučištníci a rytíři když hoří pole a sýpky jsou vyrabované? Pocestní tvrdí, že král prý projíždí zemí a snaží se najít cestu jak saň porazit, ale tady ho nikdy nikdo neviděl, jen loupežníky a čím dál častěji i zlobry a další havěť. Určitě je někde ve skalním hradě zalezlý, nebo odjel i s královskou pokladnicí a nás tu nechal těm stvůrám na pospas.



1. terč „Na lovu“

Lukařská dílna tvého otce lehla popelem mezi prvními. Draci nemají lukostřelce v lásce, většinu jich saň sežrala v prvních dnech, když bránili hlavní město Manburgu. Žádná práce tu není a tak nezbývá než pytláčit. Teď už se alespoň nikdo nemusí bát královského lovčího, ten už dávno utekl. Vidíš ty kachny. Vypadají tak šťavnatě. Jen je nepoplašit ať neuletí, to bude dost i pro sestry a bratra. Tak se soustřed' už vzlétají!



2. terč „Zkouška“

Kachna zasažená na 30 yardů v letu padá k zemi. V tu chvíli ti dojde, že jsi se tolik soustředil na cíl a na správný výstřel, že jsi si ani nevšiml, že Tě někdo pozoruje. Král a tři členové jeho družiny se dostali až k Tobě. Dobrá rána! Někoho takového hledám. Řekl král a zatleskal Ti. Potom dodal. Potřebuji však abys byl nejen rychlý, ale aby každá tvá rána měla stejnou přesnost! Dračí kůži jeden zásah neprorazí! Vidíš ten dub na hrázi. Zasáhni ho třemi šípy tak, aby od sebe nebyly dál než palec a staneš se členem naší výpravy a budeme mít šanci tu potvoru konečně sprovodit ze světa!



3. terč „Úplněk“

Ještě ráno jsi byl pytlák a večer už držíš hlídku v králově družině. Z přemýšlení o té změně tě vytrhnul zvláštní zvuk. Někde blízko jsi zaslechl hlasité zavítí. To ale není vlk! Alespoň ne takový jaké jsi kdy potkal. Nejednou ve světle úplňku vidíš vlkodlaka nabírat svoji plnou podobu. Budeš mít čas vzbudit ostatní, možná má někdo šípy se stříbrnými hroty nebo máčené ve svěcené vodě? Rozhoduj se ale rychle!



4. terč „Královská hostina“

Rychlá studená snídaně a králův stopař už vás vede do hor, kde by měl mít doupě drak. Tyhle cesty ale teď přepadají zlobři! Několika koňmi, rytíři a hlavně králem by určitě nepohrdli, byla by to vskutku královská hostina. Ty snad všechny katastrofy přitahuješ, po pár mílích z lesa vystoupili na cestu tři zlobři.



5. terč „Moment překvapení“

Rytíři už měli namále, když poslední zlobr padl na zem s šípem v oku. Jsou tu ale nebezpečnější oči které nás sledují! Kousek od nás z kamene vzlétá velký havran. Tohle není normální zvíře, to musí být drakův zvěď!, křičí králův stopař. Sestřel ho než draka varuje a přijdeme o moment překvapení!



6. terč „Království za koně“

Spíš, ale občas zaslechneš nervózní zaržání koní a trochu podupávání. Teď má hlídku někdo jiný, ať se taky postará! Potřebuješ se už vyspat. Rytíř Tě ale probudí kopancem a zašeptá. Vstávej někdo se plíží ke koním, nesmí nám je vzít nebo vyplašit! Střílej!



7. terč „Zásoby“

Už několik dní putujete dračím teritoriem, není kde doplnit zásoby a všichni už mají hlad. Takhle nikomu nezbude síla bojovat. Musíš se vydat něco ulovit, abyste zas naplnili sedlové brašny i žaludky! Ale dlouho jste neviděli laň nebo alespoň zajíce. Dal by sis snad i harpyji na paprice nebo mínótaura na česneku, to přece není kanibalismus, když sníte jen tu zvířecí část. Pro jednou máš štěstí, tamhle je divočák.



8. terč „Nájemný vrah“

Král si nabírá vodu z potoka, když v tom Tě jeho stopař upozorní. Bud' nenápadný, ale pozoruj jakýkoliv pohyb! Někde tu je asasín v dračích službách, který nás už týdny sleduje a vypadá to, že se mu tahle chvíle hodí pro útok. Poprvé ho cítím tak blízko! Hlídej krále! Jdu pro ostatní. Byl to okamžik, když se ve skalách kousek nad králem vynořila postava asasína.



9. terč „Není kouře bez ohně“

Všude prach a popel, kosti zvířat, bojovníků a koní. Drak už musí být tak blízko. Cítíš jeho pach a taky otřesy, když se pohne. Míjíte skalnatý výběžek, když v tom první dračí hlava srazila z koně rytíře po králově pravici, druhá se zakousla do stopaře a třetí se se šklebem zvedá nad králem. Mezi krále a draka se postavil rytíř, aby ti dal čas vystřelit. Přišla tvoje chvíle!



10. terč „Kdo chce moc“

Pořád se Ti nechce věřit, že drak leží mrtvý na zemi. Zatímco král stínal druhou hlavu s šípem v krku, ty jsi zasáhl poslední slabé místo třetí hlavy. Kronikáři to určitě zachytí tak, že král té zrůdě setnul sám všechny hlavy, zatímco mladý lukostřelec ho pouze rozptyloval salvou šípů. Ale král tvé zásluhy zná. Z dračího pokladu si můžeš vzít tolik, kolik odpovídá tvému lukostřeleckému umění, ale buď poctivý a nepřeceň své ego!, varuje Tě král.