

ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA

KNIHA PRVNÍ



JIŘÍ MIKULÍK



ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA
KNIHA PRVNÍ

JIŘÍ MIKULÍK

MAPA SEVERNÍCH PROVINCIÍ A OBLASTÍ SINOTAHARU



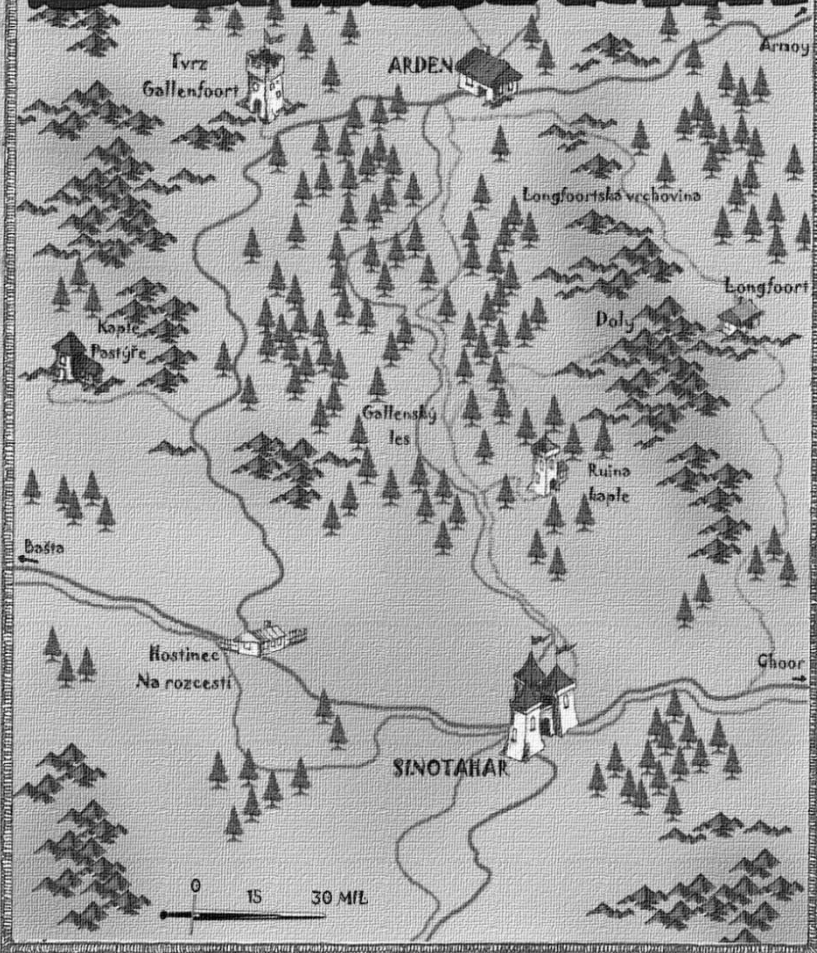
Ardenské Rudé pláště



Elitní guvernérova stráž



Kusecký cech Třínice



Copyright

Text: Jiří Mikulík

Ilustrace: Jan Kordina, Jiří Mikulík

Obálka: Alena Kubíková

Mapa: Jiří Mikulík

Vydal: Martin Koláček - E-knihy jedou
2016, 1. el. vydání

ISBN:

978-80-7512-506-4 (ePub)

978-80-7512-507-1 (mobipocket)

978-80-7512-508-8 (pdf)

Hlavní betatester: Lukáš Mikulík

Betatesteři: Jan Kouřil, Pavel Uhřík, Jan Ploch

www.gabriel-knox-gamebook.cz

Knihu věnuji dcerkám **Emě** a **Alici**,
a také manželce **Lence**.

Všechny tři jsou nepostradatelnou součástí mého života.

Zvláštní poděkování patří mému bratrovi **Lukášovi**,
bez jehož pomoci a obrovské podpory by kniha vůbec nevznikla.

DENÍK GABRIELA KNOXE

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ	VITALITA	* ŠERMÍŘSTVÍ*	
		Boj proti přesile	
		Útok dvěma zbraněmi	
		Defenzivní boj	
		Šermířské finesy	
		Cesta válečníka	

MOŠNA:

KVALITNÍ MOŠNA:

1.	*PŘEZÍTÍ V DIVOČINĚ*	
2.	Střelba z luku	
3.	Stopování a orientace	
4.	Bylinkářství a znalost zvěře	
5.	Termoregulace	
6.	Cesta hraničáře	
7.		

8.	*ŠIKOVNOST A CHYTROST*	
-----------	-------------------------------	--

DALŠÍ VÝBAVA:

	Skrývání se	
1.	Kapsářství a zámky	
2.	Bleskové reflexy	
3.	Útok ze zálohy	
4.	Cesta vraha	
5.		

6.	*ZÁZRAČNÁ SCHOPNOST*	
7.	Jasnozřivost	
8.	Regenerace	
9.	Telekineze	
10.		

ZBRANĚ:	MĚŠEC
1.	
2.	
3.	
4. (max. velikost Dýky)	max. 100 mincí

I. CO JE TO GAMEBOOK?

Gamebook je kniha s příběhem a zároveň hra. V takové knize můžeš – ba dokonce *musíš* – rozhodovat za hlavního hrdinu a tím určovat směr, kterým se příběh bude dále vyvíjet. Volba při rozhodování je provedena tak, že si jednoduše vybereš z nabízených možností a pak otočíš na odstavec s příslušným číslem.

Gamebook ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA s hlavním hrdinou a dobrodruhem Gabrielem Knoxem obsahuje celkem **400** herních odkazů, a (na rozdíl od jiných interaktivních knih) má pouze jeden úspěšný konec. Je tomu tak proto, že ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA je první z **osmi** knih, které dohromady tvoří masivní fantasy epos. Tam, kde hlavní hrdina Gabriel Knox v jedné knize skončí, tam zase v další knize začne. Bohatší o zkušenosti a zážitky z předchozích příběhů, bude lépe připraven čelit nástrahám osudu v pokračujícím dobrodružství.

Tvorba a rozvoj hrdiny je tedy zcela unikátní. Gabriel Knox se v jednotlivých knihách bude vyvíjet jako postava, naprosto nezávisle na hráči. Budou se mu zlepšovat statistiky a potenciál zázračných schopností. Na druhou stranu však bude těžít i ze zkušenosti hráče – čím více knih přečteš, tím lépe budeš mít svého hrdinu vybaveného, a budeš mít k dispozici širší arzenál dovedností a zázračných schopností. V praxi to znamená, že každou knihu je možno hrát zcela samostatně, bez jakékoliv znalosti ostatních (předchozích) knih. V uceleném příběhu máš však jako hráč nesporné výhody.

Celý svět je interaktivní a velmi záleží na tom, jakou cestu si jako hráč při dobrodružství zvolíš. Můžeš se stát zlodějem, který balancuje na hraně zákona, a když je chycen při činu a zatčen, prchá z vězení nechávaje za sebou mrtvolu. V tomto případě však musíš počítat s tím, že Gabriel Knox je psanec a lidé si jeho činy budou pamatovat. Nebo se můžeš nechat najmout na nejrůznější úkoly jako námezdní žoldněř. Pokud pomůžeš vlivným osobám, je možné, že ony ti na oplátku vyjdou vstříc, až budeš někdy v budoucnu potřebovat pomoc ty. Nebo se můžeš spoléhat jen na sebe a cestovat osamělou divočinou. Zkrátka, každým rozhodnutím si otevíráš, ale zároveň také zavíráš možnosti pro řešení budoucích úkolů. A někdy je příjemné se setkat se známými lidmi z minulosti a jen tak poklábosit, co je nového.

Gamebook ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA je také unikátní ve členitosti příběhu. Ke konečnému cíli vede mnoho cest a záleží jen na tobě,

kteřou z nich se vydáš. Knihu můžeš číst čtyřikrát, možná pětkrát po sobě, a pokaždé zažít úplně jiné dobrodružství. Všechny navazující knihy se však opírají o příběh, který jsi zažil, a tak ještě více zvyšují herní hodnotu gamebooku s pořadovým číslem *jedna*.

Na tomto místě je také třeba připomenout, že ačkoliv je Gabriel Knox v pravidlech definován jakýmisi čísly, jejichž hodnoty záleží z velké části na náhodě, můžeš si být jist, že dohrát knihu úspěšně lze za všech okolností. Máš volnou ruku při výběru klíčových dovedností a schopností, které ti umožní značně zjednodušit určité pasáže děje, či se místům se zvýšeným rizikem zcela vyhnout. Správně vyvážené schopnosti a vybava jsou mnohem důležitější než číselné ohodnocení tvého hrdiny.

Na dalších stranách již nalezneš systém a herní mechanismy, které ti prozradí, jak se ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA vlastně hraje.

II. HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

Kromě výbavy, kterou si později v pravidlech zvolíš či získáš během dobrodružství, vlastníš také *Mapu* severních provincií velkoměsta Sinotaharu (viz úvod knihy). Tato mapa ti může být během cesty užitečná. Kdykoliv si nebudeš ve volné přírodě (mimo město) vědět rady, můžeš se k ní vrátit a posoudit své možnosti.

Během hry si také budeš vést záznamy do *Deníku* (opět viz úvod knihy). V textu budou často poznámky, na základě kterých si budeš dělat změny ve svých atributech či výbavě. Když si budeš vybírat dovednosti a schopnosti, jednoduše si je v *Deníku* zaškrtněš křížkem. V druhé části *Deníku* je také soubojová sekce, kde si můžeš během potyček vést záznamy o tom, kolik bodů VITALITY zbývá tobě a tvým nepřátelům. A nakonec, po úspěšném dokončení výpravy si můžeš všechny atributy, dovednosti, schopnosti a výbavu přenést do další knihy, a tak pokračovat ve svém osobním příběhu.

KOSTKY A JEJICH POUŽÍVÁNÍ V PRŮBĚHU HRY

Kromě *Deníku* (u kterého je doporučeno udělat si kopie) je vhodné mít ke hře připravenou jednu šestistěnnou kostku. Není to však nezbytně nutné – pokud se nechceš obtěžovat házením kostkou, můžeš použít tabulku náhodných hodů (je na konci knihy).



Tabulka simuluje hod šestistěnnou kostkou. Pokud budeš potřebovat získat výsledek hodu, jednoduše zapíchni neořezaný konec tužky (či prst) poslepu někam do tabulky. Kam jsi ukázal, tam si přečteš výsledek. Jen pro tvou informaci, rozmístění a četnost hodnot v tabulce odpovídá reálné pravděpodobnosti.

Samozřejmě, pro lepší pocit ze hry bude skutečná kostka vhodnější, jelikož tě nebude tak svádět k podvádění při hodech. Náhoda je poměrně důležitý prvek ve hře a byla by škoda se o něj připravit.

Poznámka: *Mapu, Deník, Tabulku náhody* i *Soubojovou tabulku* doporučujeme stáhnout z webu www.gabriel-knox-gamebook.cz a vytisknout, aby byly vždy po ruce.

***** HLAVNÍ HRDINA – GABRIEL KNOX *****

Gabriel Knox se narodil na Iraně (severním kontinentu nádherného světa Ěaan) roku 980 AC (po kolonizaci). O své rodiče přišel ve svém útlém věku, jeho pěstounem a mentorem se stal nejlepší severský hraničář jménem Evan Krohl. Pod jeho dohledem se z Gabriela stal muž – a zároveň elitní ochránce severských provincií. Více o Gabrielově osobním příběhu se dočteš v kapitole *Daleko na severu*. Již teď je ti však jasné, že Gabriel není žádný zelenáč. Naopak, je to ostřílený dobrodruh, který je zvyklý spoléhat se hlavně sám na sebe, a má schopnosti přežít v drsné severské divočině.

Z hlediska pravidel Gabriela definují dva atributy. Jak je určitě a k čemu slouží, se dočteš v následující kapitole.

HLAVNÍ ATRIBUTY

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ je číslo, které určuje Gabrielovu schopnost bojovat mečem nebo dýkou, popř. oběma těmito zbraněmi dohromady. Toto číslo se později, když se dostaneš do souboje, bude porovnávat se **ZACHÁZENÍM SE ZBRANÍ** tvého protivníka. To znamená, že čím vyšší hodnotu u **ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ** máš, tím lepší je Gabriel bojovník, a tím vyšší šance na přežití máš. O tom, jaká hodnota u **ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ** bude, rozhodneš hodem kostkou. Údaj zapiš do *Deníku* do kolonky **ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ**.

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ (hod' kostkou):

1	ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: 10	4	ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: 12
2	ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: 11	5	ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: 12
3	ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: 11	6	ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: 13

Druhý základní atribut je **VITALITA**. Ta určuje houževnatost a odolnost Gabriela, vyčísluje, kolik ran dokáže přijmout, či jak dlouho přežije v nepříznivých podmínkách. Během dobrodružství se bude tato hodnota často měnit, jak budou Gabrielovi přibývat šrámy z pádů a zranění z bojů. Pokud v kterémkoliv okamžiku klesne hodnota VITALITA na 0 (nulu), Gabriel je mrtev a dobrodružství končí. V některých případech ti bude umožněno zregenerovat či vyléčit zranění buď odpočinkem anebo léčivými substancemi (masti, elixíry, bylinky); tvoje VITALITA však nikdy nesmí být vyšší, než jak ji určíš na začátku. Jedinou výjimkou jsou *Zbroje* (o tom viz sekce *Doplňková pravidla pro výbavu*). O tom, jaká hodnota u VITALITY bude, rozhodneš opět hodem kostkou. Údaj zapiš do *Deniku* do kolonky VITALITA.

VITALITA (hod' kostkou):

1	VITALITA: 20	4	VITALITA: 24
2	VITALITA: 22	5	VITALITA: 25
3	VITALITA: 23	6	VITALITA: 27

Poznámka: pokud nechceš, aby o těchto atributech rozhodovala čistě náhoda, můžeš hodit dvakrát kostkou a dle svého úsudku přidělit výsledek jednoho hodu k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a druhý k VITALITĚ.

***** GABRIELOVY DOVEDNOSTI *****

Během svého výcviku elitních žoldnérů ve Vilaronu se Gabriel naučil skvěle bojovat mečem a dýkou, ale také umění přežít ve volné přírodě a porozumění lidem i ve vzdálených končinách severských měst. Elitní žoldnéři z Vilaronu v drtivé většině případů spoléhají jen sami na sebe, a na své schopnosti. Gabriel ovládá některé schopnosti výrazně lépe, než ostatní. Nyní si musíš zvolit, v čem bude vynikat.

Existují tři okruhy dovedností – *Šermířství*, *Přežití v divočině*, a *Šikovnost a chytrost*. V každém z těchto okruhů naleznáš čtyři dovednosti, celkem jich je tedy dvanáct. Ty si můžeš vybrat **pět** z nich, **bez jakéhokoliv omezení**. Během dobrodružství budeš mnohokrát dotazován, zda některou z dovedností ovládáš či nikoliv. Správná volba ti může nezdárka zachránit život.

*** ŠERMÍŘSTVÍ ***

Za každou dovednost, kterou vybereš v tomto oboru, si můžeš zvýšit atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ o 1.

Jestliže vybereš alespoň **tři** dovednosti v tomto oboru, můžeš si v *Deníku* zaškrtnout políčko v kolonce *Cesta válečníka*. Tato specializace ti umožní v některých případech řetězit útoky a v souboji tak zasahovat soupeře dvakrát za sebou. Další informace o tomto se dozvíš v kapitole *Pravidla boje*.

Boj proti přesile

Protože Gabriel je samotář, velmi často se vyskytnou situace, ve kterých budeš v souboji čelit více protivníkům než jednomu. Tato skupina nepřátel má obvykle jeden souhrnný atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANĚMI, jeden souhrnný atribut VITALITA a jeden souhrnný atribut ZRANĚNÍ všemi zbraněmi dohromady. Dovednost *Boj proti přesile* ti umožní rozdělit protivníky od sebe a bojovat za výhodnějších podmínek. Ve hře se to projeví tak, že nepřátelům snížíš souhrnný atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a atribut ZRANĚNÍ. Na tuto možnost budeš vždy výslovně upozorněn v příslušném odkazu, kde probíhá souboj.

Útok dvěma zbraněmi

Mnoho šermířů umí ovládat zbraně v obou rukách současně. Gabriel není výjimkou a k meči v pravé ruce může přidat ještě ostrou dýku do levé. Když se ti pak podaří v boji zasáhnout soupeře, odečteš mu od atributu VITALITA zranění obou dvou zbraní dohromady. (Např. Meč má zranění 5 a Dýka má zranění 2. V každém kole, kdy zasáhneš soupeře, mu od jeho VITALITY odečteš 7 bodů).

V boji můžeš používat kombinace MEČ A DÝKA nebo DVĚ DÝKY (viz sekce *Doplňková pravidla pro výbavu*).

Nemůžeš bojovat s kombinací dvou MEČŮ, protože jsou dohromady příliš těžké na efektivní použití. Existují také meče, které jsou příliš velké na použití v kombinaci s druhou zbraní (např. Obouruční meč). Na použitelnost v těchto případech budeš vždy upozorněn v textu.

Defenzivní boj

Každý zkušený bojovník dokáže rozpoznat v probíhajícím souboji chvíle, kdy je lepší zatáhnout se do obrany a vyčkávat na chybu soupeře. Dovednost *Defenzivní boj* ti umožní v každém souboji ignorovat první zranění, které ti soupeř uštedří. Jinými slovy – v kole souboje, kdy tě soupeř **poprvé** zasáhne svou zbraní, nikdo neztrácí body VITALITY a souboj pokračuje dalším kolem. Každé další zásahy soupeře v probíhajícím souboji tě již připraví o body VITALITY standardním způsobem.

Šermířské finesy

Tato dovednost ti umožní používat v boji velice efektivní finty s mečem, což v konečném důsledku znamená možnost vážněji zasáhnout protivníka. Pokud si tuto dovednost vybereš, v soubojích proti lidským protivníkům si můžeš počítat při každém zásahu **o 1 vyšší zranění**, než jaké je uvedeno u tvé zbraně.

Dovednost má dvě omezení: bonus ke zranění si můžeš počítat pouze tehdy, když bojuješ mečem (nebo kombinací meče a dýky), a také pouze v soubojích s lidskými protivníky. Zvířata, démoni, nemrtví a další nehumanoidní tvorové jsou proti *Šermířským finesám* imunní. Pokud se jedná právě o takového nehumanoidního tvora, bude mít v popisu příslušnou poznámku (např. *Zvíře, Nemrtvý, Démon*, apod.).

*** PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ ***

Za každou dovednost, kterou vybereš v tomto oboru, si můžeš zvýšit atribut VITALITA o 2.

Jestliže vybereš alespoň **tři** dovednosti v tomto oboru, můžeš si v *Deníku* zaškrtnout políčko v kolonce *Cesta hraničáře*. Tato specializace výrazně zvýší Gabrielovu houževnatost. Pokud v boji obdržíš zranění, můžeš si při každém zásahu odečíst vždy o 1 bod VITALITY méně, než je uvedeno u zranění protivníkovy zbraně.

Střelba z luku

Umožní ti ovládat mistrovsky střelbu z luku. Můžeš se vybavit lukem a šípy, kterými můžeš zasáhnout protivníka z dálky. Luky a toulce s šípy se dají koupit prakticky v každém městě. Také je můžeš najít. Pokaždé, když použiješ luk, si musíš odepsat příslušný počet šípů z *Deníku*. Jestliže vstoupíš do souboje ozbrojen jen lukem, musíš si odečíst od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ 3 body a bojovat neozbrojen. Je zřejmé, že když nemáš šípy, nemůžeš luk použít.

Stopování a orientace

Umožní ti orientovat se v divočině, stopovat i ve velmi těžkých terénech, a poznat dle šlépějí druh a počet divoké zvěře či jiných tvorů. Tato schopnost zároveň činí Gabriela hůře stopovatelným ve volné přírodě. Budeš moci lehce odhadovat vzdálenosti a čas, a snadno se orientovat i v neznámém prostředí.

Bylinkářství a znalost zvěře

Ve volné přírodě nikdy nebudeš trpět hladu. Tedy u sebe nemusíš mít žádné jídlo, a neztratíš žádné body VITALITY, i když přijde pokyn pro najezení se. (*Pozor! Toto neplatí ve městě, kde se nedá nic ulovit!*) Také budeš schopen rozeznat jedlé houby a byliny od jedovatých, či poznat vlastnosti neznámých rostlin či živočichů. Jestliže se ti podaří na cestě nalézt nějaké užitečné (např. léčivé) byliny, díky této dovednosti si z nich budeš schopen připravit odvar, tinkturu, či elixír. *Bylinkářství a znalost zvěře* však znamená i velmi dobrou znalost anatomie zvířat, což můžeš využít v případném boji s nimi. Podrobnosti budou vždy uvedeny v textu příslušné pasáže.

Termoregulace

Oblast severských měst, v nichž Gabriel žije, je umístěna do drsných podmínek, kde zima trvá přes půl roku a léto je velmi krátké. S touto dovedností budeš mnohem odolnější vůči rozmarům počasí, velkým výkyvům teploty či dlouhotrvajícímu vlhku. Budeš umět využít každou maličkost k tomu, aby ses v abnormálně nepříznivých podmínkách zahřál či alespoň přežil. Tato dovednost ti může zachránit spoustu bodů VITALITY, které bys jinak ztratil během cestování drsnou krajinou nedostatečně oblečen.

*** ŠIKOVNOST A CHYTROST ***

Za každou dovednost, kterou vybereš v tomto oboru, si můžeš zvýšit atribut VITALITA o 1. Za každé dvě dovednosti, které vybereš v tomto oboru, si můžeš zvýšit atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ o 1.

Jestliže vybereš alespoň **tři** dovednosti v tomto oboru, můžeš si v *Deníku* zaškrtnout políčko v kolonce *Cesta vraha*. S touto specializací budeš schopen protivníky zabít jednou ranou – kdykoliv v soubojové sekvenci narazíš na políčko s písmenem „S“, tvůj protivník je automaticky mrtev, bez ohledu na počet bodů VITALITY, které mu ještě zbývaly.

Důležité! *Cesta vraha* má dvě omezení. Dá se aplikovat pouze v soubojích s lidskými protivníky – zvířata, démoni, nemrtví a jiné nehumanoidní stvůry jsou vůči této vražedné schopnosti imunní. Zároveň tuto schopnost můžeš využít pouze v duelu – tedy souboji jeden na jednoho. Jakmile budeš stát proti přesile nepřátel, nemůžeš této své výhody využít.

V textu u soubojů je vždy uvedena značka ^(S) u těch nepřátel, na něž *Cestu vraha* můžeš použít.

Skrývání se

Umožní ti uniknout zraku nepřátel anebo lidí, před nimiž chceš zmizet. Pomocí této dovednosti se budeš moci nepozorovaně proplížit hlídaným ležením, tmavou chodbou se strážci, či zmizet beze stopy v klikatých uličkách města. Také budeš moci napodobovat zvyky a dialekt místních lidí, či používat převleky.

Kapsářství a zámky

Umožní ti nepozorovaně krást drobné předměty (mince, klíče, atd.) z kapes či měšců obyvatel severských měst, či sebrat volně položené drobnosti na stole, které jsou obvykle všem na očích. Také ti umožní pronést skrytě malé zbraně (nůž, dýka) do míst, kam by ses se zbraní nikdy nedostal.

S touto dovedností však budeš také schopen otevřít či odemknout zamčené dveře do domů, zamčené truhly, popř. zamčené skříně či sejfy. K překonávání zámků však potřebuješ *paklíče*. Tyto se dají koupit ve městech na černých trzích, případně je můžeš někde najít.

Někdy budeš moci použít *Kapsářství a zámky* i bez *pakličů*, avšak na toto vždy budeš výslovně upozorněn v textu příslušné pasáže.

Bleskové reflexy

Díky této dovednosti budeš moci využít neuvěřitelnou obratnost a pohotovou reakci. Budeš schopen v určitých situacích uhýbat před střelami z kuše, či srážet vystřelené šípy mečem, nebo pružně reagovat na nenadálou situaci. Málokdy budeš překvapen.

Útok ze zálohy

Někdy se ti naskytne možnost zabít protivníka dříve, než se o tobě vůbec dozví. Umožní ti rovněž zabíjet protivníky potichu, aniž bys způsobil rozruch na nepřátelském území. V určitých situacích budeš moci likvidovat nepřátele i holýma rukama. A nakonec, tato dovednost tě opravňuje k možnosti vrhat nože či dýky, a zasahovat tak protivníky z dálky. Jedná se o velmi univerzální dovednost.

***** GABRIELOVA VROZENÁ SCHOPNOST *****

Kromě výše uvedených dovedností je Gabriel nadán také některou z nadpřirozených schopností. Tuto schopnost má vrozenou a díky ní se řadí mezi výjimečné, nadané lidi. Zároveň právě tato schopnost může za to, že je Gabriel terčem profesionálních lovců odměn, kteří za peníze zabíjejí čaroděje i všechny ostatní lidi s nadáním.

Můžeš si vybrat jednu ze tří následujících schopností. Až tak učiníš, poznamenej si její název do kolonky *Zázračná schopnost v Deníku*. Jestliže chceš učinit hru zajímavější, můžeš nechat náhodu, ať rozhodne za tvé nadání. Hod' kostkou a přiděl schopnost podle hodnoty na kostce.

JASNOŽŘIVOST (Hod 1 – 2)

Gabriel má k dispozici zvláštní intuici, na kterou se může v těžkých okamžicích spolehnout. Díky této schopnosti budeš moci odhadovat úmysly neznámých lidí, předvídat nebezpečí na stezce před tebou, či odhalovat nebezpečné schopnosti neznámých předmětů. *Jasnožřivost* tě rovněž vždy upozorní na akutně hrozící nebezpečí a jistě ti nejednou zachrání život.

REGENERACE (Hod 3 – 4)

Díky této zvláštní schopnosti se ti budou zranění hojit výrazně rychleji než normálním lidem. Po každém boji si můžeš vrátit zpět až 4 body VITALITY (nezapomeň, že body VITALITY nikdy nesmí překročit původní hodnotu). *Regenerace* je rovněž užitečná při odpočinku. A nakonec, *Regenerace* ti ve výjimečných případech umožní přežít i fatální zranění (useknutá ruka, rozdrcená noha, apod.), která by jinak znamenala pomalou a bolestivou smrt.

TELEKINEZE (Hod 5 – 6)

Telekineze ti umožňuje fyzicky ovlivňovat svět okolo tebe pouhou myšlenkou – či silou vůle, chceš-li. Tuto schopnost máš však rozvinutou pouze na intuitivní úrovni, proto se ve většině případů jedná o více méně nekontrolovatelný výron moci, kterým můžeš

odvalit těžký kámen, převrátit skříň, či srazit člověka k zemi. *Telekineze* je pro tebe extrémně vyčerpávající, proto ji můžeš využívat spíše výjimečně. Je to velmi mocná schopnost, a jako taková samozřejmě přitahuje pozornost. Musíš si dát dobrý pozor, kde a před kým ji použiješ, protože lovci čarodějů nebudou nikdy příliš daleko.

***** GABRIELOVA VÝBAVA NA CESTU *****

Než ses rozhodl opustit Vilaron a odjet směrem na jih, samozřejmě ses vybavil na cestu. Něco jsi nakoupil a něco jsi získal ze zásob žoldnéřského cechu – a ještě ti zbyly i nějaké peníze. Abys zjistil, kolik to je, hod' dvěma kostkami, hodnoty sečti a k výsledku přičti ještě 15. To je počet orlů (OREL = malá zlatá mince; univerzální platidlo v severských městech), které máš v *Měšci*. Maximální počet orlů v *Měšci* je **sto**. Více mincí se ti do malého váčku nevejde. Během dobrodružství se ti bude počet orlů měnit, jak budeš věci nakupovat či utrácet za pohostinství. Peníze budeš moci i najít, případně sebrat od mrtvých nepřátel.

Když jsi určil, kolik peněz máš v *Měšci*, můžeš se podívat na seznam předmětů níže a vybrat si až pět z nich. Některé z nich jsou položky do *Mošny*, kterou nosíš přes rameno. *Mošna* však není moc velká a vejde se do ní jen **šest** předmětů. Na své cestě budeš mít příležitost koupit si kvalitní velkou mošnu, kam se vejde ještě o dva předměty více. *Zbraně* můžeš mít maximálně **čtyři**. Tři z nich můžeš nést bez omezení, čtvrtá z nich však může být pouze o velikosti *Dýky*. Ostatní předměty, které se nenosí v *Mošně* a ani nejsou považovány za *Zbraně*, můžeš pobrat a zapsat do kolonky *Další výbava*. V té může být maximálně **deset** dalších předmětů.

Meč (Zbraně)

Meč je vykován z kvalitní oceli; je to zbraň, na kterou je spolehnutí. Zranění meče je **5**.

Dýka (Zbraně)

Dýka je lehká zbraň. V boji se dá užít samostatně či v levé ruce v kombinaci s mečem; občas se dá nosit skrytě. Zranění dýky je **2**.

3 porce trvanlivých potravin (Mošna)

Na svých cestách musíš pravidelně jíst. Pokud přijde pokyn, aby ses najedl, a ty nebudeš mít žádnou porci jídla, ztratíš 4 body VITALITY. Každá porce potravin ti zabere jednu položku v *Mošně*.

Křesadlo a pochodně (*Mošna*)

Křesadlo se hodí na rozdělávání ohně a pochodně ti zase poslouží v temných chodbách a jeskyních bez přirozeného osvětlení.

Provaz (*Další výbava*)

Kvalitní konopný provaz s všestranným využitím.

Luk (*Zbraň*)

Luk je vyroben z kvalitního dřeva severské borovice. Použit jej můžeš pouze za předpokladu, že ovládáš dovednost *Střelba z luku*. Vybavíš-li se lukem a budeš mít zároveň toulec s alespoň jedním šípem, můžeš tuto zbraň použít, když ti to text v příslušné sekci umožní. Je to velmi užitečná zbraň, protože ti dovoluje zasáhnout nepřátele z dálky a přímé konfrontaci se tak třeba úplně vyhnout.

Toulec s 3 šípy (*Další výbava*)

Abys mohl používat luk, musíš mít šípy. Pokaždé, když použiješ luk, si musíš vyškrtnout jeden z šípů z *Deníku*. Jakmile počet tvých šípů klesne na nulu, luk nebudeš moci používat do doby, než si obstaráš nějaké další. Každý toulec může mít maximálně **8** šípů. Pokud budeš chtít mít více šípů, budeš si muset koupit či obstarat další toulec, který ti zabere další položku v kolonce *Další výbava*. Toulec se obvykle nosí na zádech či u pasu.

Paklíče (*Mošna*)

Paklíče jsou velmi užitečná věc, která ti umožní otevírat různé zámky bez příslušných klíčů. Paklíče můžeš používat pouze za předpokladu, že ovládáš dovednost *Kapsářství a zámky*. Paklíče se obvykle přenášejí v mošně.

Zimní plášť (*Další výbava*)

Zimní plášť s kapucí výborně chrání před zimou, studeným větrem a mírným deštěm. Díky němu zůstaneš na cestě divočinou v suchu a teple o poznání déle. Plášť nosíš na sobě, nijak tě tedy neomezuje v zacházení s dalšími předměty tvé výbavy.

Teplé pokrývky (*Další výbava*)

Pokrývky jsou nezbytné pro nocování ve volné přírodě na severu. Zajistí ti, že během studených nocí neprochladneš a neztratíš tak cenné body VITALITY. Pokrývky se většinou nosí smotané a upevněné pod mošnou.

Vycpávaná zbroj (*Další výbava*)

Vycpávaná zbroj je lehká a poměrně laciná ochrana. Pokud ji nosíš na těle, můžeš si zvýšit počet bodů VITALITY o 2 (pozn. *Zbroj* může zvednout VITALITU i nad původní hodnotu). Všechny zbroje se nosí přímo na těle – vždy tedy můžeš mít ve výbavě pouze jeden exemplář.

Stan (*Další výbava*)

Stan z čištěných šitých kožešin je velký jen tak, že se do něj vejde jeden člověk. To jej činí ideálním na cesty. Stan chrání před studeným větrem a výborně drží teplo z přilehlého ohniště. Společně s pokrývkami tvoří komfortní výbavu i pro nejdrsnější klimatické podmínky. Stan se přenáší složený ve vaku přes rameno.

12 ORLŮ (*Měšec*)

Můžeš mít také našetřeno několik orlů navíc. Peníze mají všestranné využití na cestách i ve městech.

DOPLŇKOVÁ PRAVIDLA PRO VÝBAVU

Zbraně

Zbraně můžeš mít maximálně čtyři, z toho však jedna musí být malá zbraň jako dýka nebo nůž. Gabriel je vycvičen v používání následujících zbraní:

MEČE: jsou všechny zbraně, které mají v popisu slovo „meč“ (např. Dlouhý meč, Vojenský meč, Široký meč, Krátký meč, Meč rowenského kapitána, Starobylý meč, Důstojnický meč z carasské oceli, Siggurdův meč, atd.);

DÝKY: jsou všechny zbraně, jež mají v popisu slovo „dýka“ (např. Válečná dýka, Dlouhá dýka, Důstojnická dýka z carasské oceli, atd.). Dýky lze použít v boji tváří v tvář, je však možné je i vrhat, k tomu však musíš ovládat dovednost *Útok ze zálohy*.

Střelba z luku a vrhání nožů

Vždy, když použiješ luk, musíš si odepsat z *Deníku* jeden šíp. Ve výjimečných případech budeš schopen šíp zachránit, ale na to budeš vždy upozorněn v textu. Je zřejmé, že jakmile klesne počet tvých šípů v toulci na 0 (nula), nemůžeš luk používat, dokud si neobstaráš šípy nové.

Pokud použiješ před soubojem dovednost *Útok ze zálohy* a na svého soupeře hodíš dýku (když ti to text v příslušné pasáži umožní), nemůžeš tuto zbraň použít v souboji. Zbraň můžeš opět zdvihnout až ve chvíli, kdy svého protivníka zneškodníš. To je důležité zejména pro případy, kdy jsi např. vyzbrojen pouze dvěma zbraněmi – mečem a dýkou – a zároveň ovládáš dovednosti pro boj se dvěma zbraněmi. Pak musíš rozhodovat, jestli na protivníka hodíš dýku, nebo jestli ji raději použiješ v boji tváří v tvář.

Použití jiných zbraní

Gabriel může použít v souboji i jiné zbraně, na které nemá výcvik (např. Obušek, Válečné kladivo, Obouruční sekyra, atd.). V těchto případech si ale musí počítat postih -2 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ.

Zbroje

Zbroje patří do sekce *Další výbava* a platí pro ně specifická pravidla:

1. Zbroj můžeš mít vždy jen jednu. Zbroje jsou objemné, a pokud ji neneseš na sobě, reálně nemáš jak ji přenášet.
2. Zbroj ti může zvýšit body VITALITY nad výchozí hodnotu.
3. V okamžiku, kdy ti klesne celkový počet bodů VITALITY pod hodnotu, kterou přidává zbroj, a ty zároveň o tuto část výbavy přijdeš, odepíšeš si zbroj z *Deníku*, avšak dál pokračuješ s nezměněným počtem bodů VITALITY. I když jsi těžce zraněn, kvůli ztrátě zbroje nemůžeš zemřít.

Příklad:

Gabriel má 22 bodů VITALITY. Na výpravě nalezne Kroužkovou košili (+6 bodů VITALITY), kterou si oblékne a jeho počet bodů VITALITY vzroste na 28. Později během cesty je Gabriel těžce raněn v souboji s démonickou příšerou a počet bodů VITALITY mu klesne na pouhých 5. Při úprku z doupěte démona však Gabriel uklouzne a spadne do podzemní řeky. Aby se neutopil, musí si svléknout Kroužkovou košili.

Protože máš však nyní méně bodů VITALITY, než kolik ti přidává samotná zbroj, pouze si vyškrtneš Kroužkovou košili z *Deníku* a dál pokračuješ v cestě s 5 body VITALITY.

***** ZÁSLUHY GABRIELA KNOXE *****

Toto je velmi důležitá sekce, neboť se k ní budeš vracet během čtení knihy a zaznamenávat zde své významné činy. Pokud nějaký takový čin vykonáš, budeš v textu upozorněn, aby sis zde zaškrtl křížkem *Zásluhu*. Ty se následně přenášejí do dalších knih a bude jich postupně přibývat.

Pozor! *Zásluhy* mohou výrazně ovlivnit tvé budoucí možnosti, je tedy důležité si dobře promýšlet své kroky v průběhu výprav.

V jedné hře není možné získat všechny *Zásluhy*.

V knize ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA můžeš dosáhnout následujících zásluh:

NÁJEMNÝ ŽOLDNĚŘ

LOVEC NEMRTVÝCH

RENEGÁT

TŘI MINCE

VLČÍ STOPAŘ

III. PRAVIDLA BOJE

Během tvého dobrodružství nastanou situace, v nichž budeš muset bojovat o svůj život. Stejně jako Gabriel Knox, i nepřátelé jsou charakterizováni atributy ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a VITALITOU. Obě hodnoty budou popsány v textu. Bude tam rovněž uvedeno, jakou zbraň (a s jakým ZRANĚNÍM) protivník používá. Cílem v souboji je snížit protivníkovu VITALITU na 0 (nulu) a tím jej zabít.

Za každou číselnou sekci, kde probíhá souboj, se nachází *Soubojová tabulka*. Je vždy umístěna na následující straně. Budeš ji tak mít vždy po ruce, abys mohl souboj vyhodnotit co nejpohodlněji.

Poznámka: Pro účely elektronické knihy byla *Soubojová tabulka* výrazně zjednodušena. Chceš-li si užít věrohodnější a spravedlivější souboje, stáhni si originální soubojovou tabulku ve formátu PDF na webových stránkách www.gabriel-knox-gamebook.cz.

Důležité! Pokud Gabriel z jakéhokoliv důvodu vstoupí do boje neozbrojen, musí si započítat postih -3 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ. Jestliže bojuješ neozbrojen, ZRANĚNÍ tvých pěstí a nohou je **2**. Pokud je Gabriel nucen bojovat s jinou zbraní než s mečem nebo dýkou (na něž má dlouholetý trénink), musí si započítat postih -2 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ.

Souboj následně probíhá v těchto krocích:

1. Uprav svůj nebo protivníkův atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ, pokud ti to text či pravidla umožňují (např. ovládáš dovednost *Boj proti přesile* nebo pozřeš před soubojem posilující elixír).
2. Od svého atributu ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ odečti soupeřův atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ. Dostaneš tak číslo, které se nazývá **Převaha Gabriela Knoxe**.
3. Hod' šestistěnnou kostkou.
4. Přejdi do *Soubojové tabulky*. V průsečíku příslušného sloupce (Převaha Gabriela Knoxe) a hodnoty na kostce (viz bod 3)

najdi sekvenci tří soubojových kol. Jsou to políčka pod sebou, v nichž jsou vepsána písmena.

Každé políčko = jedno kolo souboje.

Pokud je v políčku napsáno **GK**, znamená to, že v tomto kole zasáhl Gabriel svého soupeře. Je-li v políčku písmeno **N**, znamená to, že nepřítel zasáhl Gabriela. Gabriel Knox je však hrdina tohoto příběhu a zároveň výjimečný bojovník, proto má vůči svým nepřátelům ještě jednu výhodu. Dokáže v souboji vytěžit z minima maximum a bojové instinkty mu umožní v některých situacích zasáhnout soupeře mělkým řezem či špičkou čepele. Je to kombinace zkušeností, výcviku a štěstí. Každé zranění, byť sebemenší, v konečném důsledku oslabí protivníka. Jestliže narazíš v *Soubojové tabulce* na políčko s písmeny **GK (½)**, znamená to, že Gabriel svého soupeře zasáhl lehce (viz níže, bod 5).

5. Zasáhneš-li ty svého protivníka (**GK**), odečti hodnotu ZRANĚNÍ své zbraně od VITALITY soupeře. Zasáhne-li soupeř tebe (**N**), odečti si od atributu VITALITA hodnotu ZRANĚNÍ soupeřovy zbraně. Pokud zasáhneš protivníka lehce (**GK (½)**), odečti od soupeřovy VITALITY polovinu hodnoty ZRANĚNÍ své zbraně (zaokrouhлено dolů).
6. Zaznamenej změnu VITALITY do příslušných kolonek v soubojové sekci v *Deníku*.
7. Opakuj od bodu 3, dokud jednomu z vás neklesne počet bodů VITALITY na 0 (nulu). **Důležité!** Souboj končí přesně v tom kole, kdy jednomu z vás klesne VITALITA na nulu; tzn. **soubojová sekvence se nedohrává!**

Cesta válečníka

Tento odstavec je pouze pro ty, kteří ovládají alespoň tři dovednosti z oboru *Šermířství*. Pokud v soubojové sekvenci narazíš na políčko, které má v sobě napsáno **GK (2x)**, znamená to, že v tomto příslušném kole se splnila podmínka pro *Cestu válečníka* a tobě se podařilo zasáhnout v jednom kole soupeře dvakrát; od soupeřovy VITALITY tedy v tomto případě odečteš **dvojnásobek** hodnoty ZRANĚNÍ tvé zbraně.

Cesta vraha

Tento odstavec je pouze pro ty, kteří ovládají alespoň tři dovednosti z oboru *Šikovnost a chytrost*.

Pokud v soubojové sekvenci narazíš na políčko, které má v sobě napsáno **GK (S)**, znamená to, že v tomto příslušném kole se splnila podmínka pro *Cestu vraha* a tobě se podařilo zabít soupeře jednou ranou. Souboj okamžitě končí tvým vítězstvím nezávisle na tom, kolik bodů VITALITY soupeři ještě zbývá. Podmínky použití této schopnosti viz sekce o dovednostech (obor *Šikovnost a chytrost*).

PŘÍKLADY SOUBOJOVÝCH SITUACÍ

Příklad 1:

Gabriel Knox (ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ 13) je vyzbrojen mečem (ZRANĚNÍ 5) a opouští vesnici před rozedněním. U hřbitova si na něj však počíhají dva umounění lupiči. Chtějí zlato a mávají svými zrezivělými zbraněmi. Gabriel se boji nemůže vyhnout.

Hřbitovní lupiči (s rezavými zbraněmi):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	REZAVÝ MEČ A DÝKA:
12	20	Zranění 5

Lupiči jsou dva a nejsou moc sehraní. Gabriel ovládá šermířskou dovednost Boj proti přesile a může jim od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ odečíst 2 body a od ZRANĚNÍ jejich zbraní 1 bod.

Do soubojové sekce v Deníku si tedy poznačíš následující:

Převaha Gabriela Knoxe: +3 (13 – 10)

VITALITA lupičů: 22

ZRANĚNÍ zbraní lupičů: 4

*Nyní může souboj začít. Hodíš kostkou a padne ti **3**; v Soubojové tabulce nalezeš pro tento případ následující soubojovou sekvenci (zkontroluj si sám):*

VITALITA strážce: 23

ZRANĚNÍ strážcovy zbraně: 5

Osobní strážce je sám, a tak na něj Gabriel může využít schopnost Cesty vraha, bude-li mít v souboji štěstí. Souboj začíná.

*Na kostce hodíš **2**; v Soubojové tabulce nalezněš tuto sekvenci:*

1. kolo	GK (½)
2. kolo	GK (½)
3. kolo	N

V prvním kole i ve druhém kole souboje se podaří Gabrielovi svého soka škrábnout a tedy zranit za polovinu bodů VITALITY. Gabriel ovládá dovednost Útok dvěma zbraněmi, celkové zranění meče a dýky je tedy 7. Polovina z tohoto (zaokrouhлено dolů) je 3, osobní strážce tak přijde dohromady o 6 bodů VITALITY. Zbývá mu ještě 17 bodů.

Ve třetím kole by měl strážce zasáhnout Gabriela, ten však naštěstí ovládá dovednost Defenzivní boj, a tak se útoku dokáže vyhnout. Nikdo neztrácí žádné body VITALITY.

*Souboj není ani zdaleka rozhodnut, pokračuje tak další sekvencí. Na kostce hodíš **4**, sekvence je tedy následující:*

1. kolo	GK (S)
2. kolo	GK
3. kolo	N

Ve čtvrtém kole narazíš na značku „S“; aktivuje se tak Cesta vraha a Gabriel svého soka usmrtí jednou ranou. Souboj okamžitě končí.

Souboj probíhá tak dlouho, dokud jednomu z vás neklesne hodnota VITALITY na 0 (nula). Pokud to budeš ty, Gabriel je mrtev a jeho dobrodružství končí. Pokud jsi svého protivníka porazil, pokračuješ dál, avšak s aktuálním (redukovaným) počtem bodů VITALITY.

Souboji se můžeš v některých případech vyhnout, umožní-li to text.

IV. KDE SE DOBRODRUŽSTVÍ ODEHRÁVÁ?

Následující informace jsou nepovinné. Chceš-li ihned začít hrát, otoč na odstavec Daleko na severu.... A začni svou cestu.

Zde ti bude na pár řádcích popsán fantastní svět Ěaan, jeho dávná i novodobá historie, dočteš se o tom, kdo vlastně je Gabriel Knox a jaká je jeho životní motivace. Lépe tak pochopíš souvislosti současné doby a získáš nespornou výhodu v dalších knihách, kde příběh bude gradovat a rozplétat se.

ĚAAN

V hlubinách bezbřehého vesmíru existuje mnoho světů. Některé jsou skutečné, jiné však vznikají a přežívají jen v našich představách. Takový je i svět **Ěaan** (merelsky „*Spanily*“, pozn. autora). Tento krásný svět existuje mnoho statisíců, možná milionů let. Známa historie Ěaanu je však mnohem kratší. Dnes už se ví, že zhruba před 20000 lety si tohoto pozoruhodného světa všimli tvorové, kteří při brouzdání tichým a rozlehlým vesmírem lačnili po zisku moci. Aby měli svou moc *jak* demonstrovat, museli se opřít o něco skutečného – *fyzického*. Vlastnictví celé planety je opravdu hodné jistého uznání. Od té chvíle se prázdný a klidný svět změnil na nehostinné místo, kde mnoho strašlivých tvorů soupeřilo o moc.

Ěaan je relativně malá planeta, kde je souš rozdělena na dva zhruba stejně velké kontinenty – jsou to: **Röendor** (jižní) a **Irana** (severní). Mezi oběma kontinenty je členité a relativně mělké moře, zbytek prostoru zabírá divoký oceán s temnými hlubinami. Na Ěaanu svítí ve dne slunce, a v noci měsíc a hvězdy, velmi podobně jako je tomu na Zemi.

PRVOROZENÍ

Tímto zavádějícím jménem byli lidmi (kteří se později na Ěaanu narodili) označeni tvorové, jež jako první osídlili svět ve snaze získat jej pro sebe. Až později zjistili, že Prvorození se na Ěaanu nenarodili, nýbrž přišli odjinud. A také posléze pochopili, proč se nikdo z Prvorozených nechťel světa vzdát a najít si jiný, o který nebude takový zájem. Prvorození jsou totiž tvorové, kteří nemají žádnou fyzickou podstatu. Jsou to přízraky z vesmíru, pro které čas ani

prostor nehrají příliš velkou roli. Pokud však chtějí zasáhnout do dění na planetě (jako je kupříkladu Ěaan), musejí nejprve přijmout fyzickou podstatu a zhmotnit se. To je však velmi vyčerpávající i pro takové tvory, jakými jsou oni. Protože mnoho z Prvorozených tuto energii investovalo do „prolnutí“ své podstaty na Ěaan, nikdo z nich se posléze nechtěl své drahocenné podoby vzdát. Bylo pro ně jednodušší prodělávat vyčerpávající střety s jinými zástupci své rasy, než odejít a ztratit vloženou energii natrvalo.

Od prvních okamžiků po osídlení tak na Ěaanu zuřily nelítostné války. Někteří z Prvorozených si podmanili základní elementy života – oheň, vodu, vzduch a zemi – a získali tak na krátký okamžik výhodu. Než se ostatní přizpůsobili, mnoho Prvorozených bylo z Ěaanu vyhnáno nebo zatraceno.

Nakonec, po dlouhých tisíciletích, na Ěaanu zůstala trojice nejmocnějších Prvorozených: **Yvedris** (Královna draků), **Dhoorgal** (Vládcé démonů) a **San Hannukah** (Čaroděj). Zatímco Čaroděj se držel spíše v ústraní, vztahy mezi Dračí královnou a Vládcem démonů byly velmi vyhrocené. A často šlo o konflikt, který znamenal ráz celé Irany. Nejkrutější boj mezi dvěma mocnými Prvorozenými se odehrál v pralesích a močálech severně od Jasných štítů (nejvyššího a nejkrásnějšího pohoří jižního kontinentu). Dhoorgal překvapil Yvedris legií mocných nemrtvých příšer, které vypěstoval v Bezedné rokli. Tuto nehostinnou sféru vytvořil Dhoorgal potají jako svou základnu a útočiště, přízračný svět nalepený na slupce Ěaanu a parazitující na jeho energii. Královna draků během strašlivé bitvy změnila pralesy a močály na prašnou poušť, ani to ji však nezachránilo před potupnou porážkou. Její děti za ni položily život, aby ona dál mohla snít o tom, že jednou bude tento krásný svět patřit jí.

Čaroděj využil toho, že je Vládcé démonů oslaben a zahnal jej zpět do Bezedné rokle. Pak pátral po Yvedris a po dvou desetiletích ji našel. Nemohl však na ni dosáhnout, a tak se smířil s faktem, že se Dračí královna jednoho dne vrátí. Aby se na ten okamžik připravil nejlépe, jak dovedl, stvořil San Hannukah novou rasu – lidi. Lidé byli smrtelní a v porovnání s Prvorozenými slabí, jejich společný duch byl však houževnatý a lačnicí po vědění. Tito lidé jsou dnes nazýváni jako **merelové**. Byla to první civilizace, která spatřila krásy Ěaanu. Merelové osídlili oba kontinenty, a než se Yvedris probudila z ozdravného, přes dva tisíce let trvajících spánku, jejich civilizace se

dostala do fáze, v níž svými vědomostmi a schopnostmi byli schopni jako národ čelit i Prvorozeným. Královna draků zaútočila na spojené království merelů, a rychlé vítězství v podobě smrti Adaamona, nejmocnějšího ze sedmi lidských králů, ji vlilo nové sebevědomí do žil. Radost z vítězství a pokoření lidského plemene však netrvala dlouho – zbylých šest vládců se spojilo a zorganizovalo strašlivou odplatu. Yvedris byla vlákána do pasti, a zástupy neuvěřitelně schopných merelských válečníků a mágů vyhnaly Dračí královnu pryč z Ěaanu.

Když San Hannukah spatřil, co vlastně sám stvořil, prchl v tajnosti do nepřístupných míst Irany, aby přečkal Zlatý věk merelů, a byl silný v okamžiku, kdy civilizace lidí padne. Každou civilizaci smrtelných tvorů čeká extinkce – bylo to nevyhnutelné a Čaroděj to věděl. A čekal.

A tak se stalo, že přičiněním mocných merelů, kteří se odvrátili od svých bratří, se Yvedris vrátila zpět na Ěaan, na Iranu. Svět se za takřka 3000 let výrazně proměnil, to však Dračí královnu nezajímalo. Její srdce i mysl toužily po jediném – krvavé a zasloužené pomstě. Yvedris vlétla na Iranu jako uragán, pustošíc vše, co se jí dostalo do spárů. I tentokrát však merelové byli proti. Rytíř Meiluum, hrdina z dávného města Ciru, porazil Dračici v souboji tváří v tvář, a opět (podruhé) vyhnal Yvedris z Ěaanu pryč! Překvapivě – Čaroděj, ani Vládce démonů nevyužili své šance, aby se chopili moci. Důvod jejich zdrženlivosti je neznámý, jisté však je, že Dhoorgal nadále dlí v Bezedné rokli, a San Hannukah cestuje po Iraně stezkami, jež smrtelníci nemohou spatřit.

Zlí jazykové dnes tvrdí, že pokud se Královna draků dostane na Ěaan potřetí, bude to znamenat konec světa tak, jak jej všichni známe. Zloba Dračice nebude mít hranic.

O YVEDRIS, KRÁLOVNĚ DRAKŮ

Yvedris otevřela oči a rychle procitla z bezesného spánku. Je to dva tisíce dvě stě dvacet devět let – přesně na den – co usnula. Kolem uší jí kvílel vítr o prudkosti orkánu, který výrazně snižoval pocitovou teplotu nacházející se i tak hluboko pod bodem mrazu. Byl začátek léta, ale na Tavaalu – více než osm mil vysoké hoře – panovaly nehostinné podmínky. Tavaalu je nejvyšší vrchol tohoto světa, a právě proto si jej Yvedris vybrala za svůj domov.

Yvedris vstala ze svého ledového lůžka a roztáhla křídla do úctyhodného rozpětí takřka dvaceti metrů. Sníh, který pokrýval většinu jejích černých lesklých šupin, se vznesl a uletěl pryč hnán prudkým větrem. Drakům mráz, horko ani vítr nijak nevadí.

Královně draků se pomalu vracely vzpomínky na období před spánkem. Vybavila si, jak v lítém boji s Dhoorgalem, Vládce podlých démonů, ztratila všechny své děti. Proměnila celé pralesy ve vyprahlou poušť, ale na armádu nemrtvých přízraků, které Dhoorgal přivedl s sebou, to nestačilo. Yvedris zůstala jako poslední exemplář mocné rasy, a vážně zraněna byla donucena vrátit se do svého útočiště na Tavaalu. Byla to krutá lekce, která jí ukázala, že draci nejsou na evolučním vrcholu tvorstva. Ne dokud existují brány do jiných světů, odkud se k nám mohou dostat tvorové, pro jejichž popis neexistují v dračí řeči slova.

Yvedris se však nemínila vzdát. Tento svět byl pro ni příliš cenný, než aby uvažovala o útěku na jiný. Zranění, které ohrožovalo její srdce, se za více než dvě tisíciletí odpočinku úplně zacelilo. Nyní byla silnější než dřív. Nyní se bude bojovat podle jejích pravidel, usmyslela si.

Pět rychlých kroků k okraji srázu, mocný odraz a během okamžiku dračí tělo letělo volným pádem podél skalní stěny nejvyšší hory. Yvedris přitiskla křídla k tělu, a její let se ještě zrychlil. Dvě minuty sledovala, jak se kvapem blíží písečné duny pouště, která začínala na úpatí Tavaalu. Opojena rychlostí pohybu roztáhla křídla až těsně před dopadem, horký vzduch se zapřel do ohromných černých blan, a extrémně nízký přelet rozpoutal nad dunami písečnou bouři. O půl hodinu později a mnohem dále na sever, spatřila Dračí královna něco velmi zvláštního. Viděla krajinu, kterou kdosi upravil k obrazu svému, viděla titěrné dřevěné a kamenné stavby a mezi nimi ještě titěrnější dvounohé tvory. 'Jak jsou si podobní s Čarodějem!' napadlo ji. Malá stavení se někde shlukovala ve větší sídla, a některá ze sídel měla ve svém středu mohutné kamenné pevnosti, kolem nichž se tetelila moc. Ti titěrní dvounozí tvorové nejsou tak bezbranní, jak si prve myslela.

Za úsvitu sedmého dne vyjel z poničených zdí obléhaného města rytíř Meiluum vyzbrojen mocnou čepelí – Rúnhilem, Nebeským plamenem. Jel v doprovodu dvou tuctů elitních palácových bojovníků v plné zbroji. Než se oddíl proboujel kordonem až k hlavnímu stanu Yvedris, zůstal Meiluum sám – zbroj rudou od zlé krve Černých barbarů, orků

a trollů. Jakmile se však dostal na strážené území Dračí královny, nikdo další už se mu nepostavil do cesty.

Pak se ovšem před ním místo šeredné obludy objevila křehká mladá dívka s bledou tváří a bílými vlasy, a Meiluum zaváhal. Tato krátká nerozhodnost jej mohla lehce stát život – dívka zaútočila s prudkostí hurikánu a merelský rytíř brzy okusil chlad otrávené čepel ve svém těle. Božská krása a zázračné dovednosti však Yvedris nestačily – Meiluum byl v té době nejdokonalejším šermířem na světě a spolu s Rúnhilem dávno splynuli v jedno. Zatlačena do úzkých, proměnila se Yvedris do své přirozené podoby, černé dračice s tělem pokrytým tisíci ostrých hrotů. Instinktivně použila zbraň, která by v jednom okamžiku stačila na usmrcení několika stovek lidí – ohnivý dech. Ten však Meiluumovi ublížit nemohl. Jeho chránil Nebeský plamen. Moc celé merelské civilizace ukrytá v jednom místě byla více, než nenávisť v dechu polobožské dračice.

Meiluum ještě neměl umřít – tak bylo dáno, a Yvedris to vycítila. Při klamném manévru chtěla vzlétnout, ale Rúnhil ji potrhál křídla. Dračice vyčkávala a pohledem měřila oddychujícího šermíře. Tak blízko k němu byla a přesto tak daleko – mezi nimi stále žhnul kouzelný meč. Poslední nádech, poslední výpad, v němž byla uložena celá její síla a rychlost.

Osud ale nelze oklamat.

Meiluum nadvakrát tnul do houževnatého krku a oddělil tak dračí hlavu od zbytku těla. Vyvalila se vroucí černá krev, a pokropila rytíře i blízké okolí. Bezhlavý trup vzplál rudým plamenem, aby o zlomek vteřiny později explodoval, a celé bojiště zahalil prachem a černým mastným dýmem. Když se prach po dvou dnech usadil, bojiště bylo liduprázdné – jen na návrší, kde Dračí královna měla své putovní sídlo, se o čepel v zemi opírala osamocená postava.

MERELOVÉ

Merelové byli prvními lidmi na Ěaanu. Osídlili oba kontinenty v době, kdy těžce raněná Yvedris odpočívala ve vzdálené oblasti mimo dosah kohokoliv na světě, a Vládce démonů hnil ve své Bezedné rokli.

Merelové byli nadaní lidé, kteří svou civilizaci rozvíjeli závratným tempem. Toužili po vědění, aby obohatili svého ducha, a snažili se používat nově nabyté schopnosti a znalosti k rozšíření blahobytu svého potomstva. Ani probuzení Dračí královny na tom nic nezměnilo. Yvedris byla vyhnána z Ěaanu a pro merely nastal takzvaný Zlatý věk, během něhož se zdokonalili ve všech řemeslech, vědách i magii. Získávat nové vědomosti a schopnosti však po nějakých třech miléniích bylo stále těžší a těžší, a lidská srdce lze přes veškerou čistotu zkorumpovat. Když už nebyly žádné další znalosti, o které se lidé mohli dělit, stále zbývala moc, o kterou bylo možné soupeřit. A tím začal konec bájně civilizace.

Nejlepší merelští čarodějové, což byly dost dobře nejmocnější bytosti té doby, se separovali od merelských spojených království, aby demonstrovali svou autonomii. Přijímali lidi, kteří jim měli co nabídnout, a jejichž sílu mohli využít. Ostatní (nepřízpůsobivé) vyhnali na Røendor, a sami založili svou říši na Iraně. Strana mírných merelů odešla s těžkými srdci, nechtěli však bojovat proti své vlastní krvi. Odstrčení od svých druhů jimi těžce otřásl, semkli se však a na jižním kontinentu vzniklo jediné království, zvané Meloroské. Lidé z království se vzdali severního kontinentu i veškerého jeho bohatství ve prospěch svých mocichtivých bratří. Tak udrželi mír. Merelové na Iraně však toužili po stále větší moci, až se jeden z nich – Balthazaar Bílý, nejmocnější čaroděj v dějinách lidí – rozhodl pro ohavný čin, kterým chtěl přivolat na Ěaan zpět Dračí královnu Yvedris a svou mocí ji ovládnout. Vzal život svým dětem, rodině a nakonec obětoval sám sebe. Tento strašlivý skutek otřásl všemi, včetně Balthazaarových přísluhovačů. Nejhorší však bylo, že obětmi uvolněná energie byla opravdu dostačující k tomu, aby se Královna draků podruhé zhmotnila na Iraně.

Naštěstí se v Meloroském království narodil člověk, jemuž osud přičkl do vínku, že změní ráz merelských dějin. Jmenoval se Meiluum a když dospěl v muže, stal se z něj nejlepší bojovník celé civilizace. Srdce měl silné, duši neposkvřenou a meč v jeho ruce se nedal zlomit. Lidé na Iraně stáli na hraně zániku, když rytíř Meiluum přispěchal z Røendoru na pomoc a se svým čarovným mečem porazil

dračici Yvedris tváří v tvář. Královna draků byla nakonec vyhnána z Ěaanu – tentokrát však za sebou nechala zkázu. V okamžiku své smrti proklela Meiluuma i celou civilizaci lidí, a otráвила jejich krev. Neléčitelný mor se rozšířil po celém severním kontinentu, a když už to vypadalo, že život na Ěaanu zcela zanikne, spadla Ledová hvězda. Ohromný asteroid zničil život na severním kontinentu, umožnil však přežít lidem na Røendoru. Dva roky trvající noc byla pro Meloroské království těžkou zkouškou – mnoho lidí umřelo, další se ztratili. Pak se však prach v ovzduší začal usazovat a na obloze opět vysvitlo slunce.

Irana byla zcela zničena, a nikdo z přeživších neměl odvahu ji prozkoumat. Severní kontinent se stal novou, neprobádanou divočinou. Tisíc let trvalo, než Meloroské lodě s osadníky zahájili kolonizaci Irany. Věk merelů tímto definitivně skončil, přišel čas nižších lidí, skromnějších, s jednoduššími životními hodnotami.

IRANA: VELKOVÉVODSTVÍ A SEVERSKÁ SVOBODNÁ MĚSTA

Tak začal druhý věk lidí na Iraně. Kolonizace byla velkým historickým milníkem, který se stal středobodem nového kalendáře – moment osídlení byl rok 0; vše, co bylo před kolonizací, bylo označeno letopočtem a písmeny „BC“. To, co následovalo po kolonizaci, mělo letopočet a písmena „AC“. Merelský kalendář se prakticky přestal používat.

Kolonizace jižního cípu Irany proběhla úspěšně, již dva roky poté byly založeny dva klíčové přístavy – Yaos a Durlawa. V roce 28 AC meloroští kolonisté vybojovali válku s divokými stepními barbary a na ruinách původního merelského města vystavěli provincii Siroko. O dvacet let později byly položeny základy ohromné pevnosti Celestia, která se v roce 70 AC dokončila jako sídlo velkovévody Reyese zvaného Káně. Kolonie na Iraně se tak oficiálně stala velkovévodstvím. Dalších padesát let kolonie strávila v prosperitě; v roce 126 AC se však z precizně koncipovaného velkovévodství odtrhla skupina severských obchodních měst a vyhlásila samostatnost. Dvě občanské války trvající dohromady takřka tři dekády na tom nemohly nic změnit. Severská svobodná města mezi sebou obchodovala a brzy se stala naprosto autonomními. Velkovévodství nakonec překouslo anexi prosperujících provincií, a podepsalo se svobodnými městy smlouvu, která jim dovolovala obchodovat s nimi za rovnocenných podmínek.

Když opustíme pevnou rukou vedené velkovévodství a přesuneme se na sever, historie svobodných měst byla rovněž plná vzestupů a pádů. Vzдор dokonale propracovanému systému občanského a obchodního práva, se v různých časových úsecích objevilo několik jedinců či separatistických skupin, kteří si chtěli vliv a moc nad ostatními koupit, či získat silou. Jeden z největších konfliktů novodobé historie proběhl zhruba před osmdesáti lety (cca 915 AC), kdy klany mocných čarodějů prahly po moci tak urputně, až jejich boj přerostl v občanskou válku trvající bezmála deset let. Drsný severský lid si nakonec zjednal pořádek, avšak pouze za cenu totální eliminace lidí s magickým nadáním. Přesto několik extrémně schopných jedinců – čarodějů – ze smrtící smyčky uprchlo. Čarodějné klany byly rozprášeny a těch pár jednotlivců, co přežilo, se poschovávalo v nejzapadlejších a nejméně přístupných místech, jaká na Iraně existují.

Někomu to však bylo málo. Někomu čarodějové leželi v žaludku tak, jako nic jiného. Ten *někdo* vytvořil Lovce. Pod pseudonymy organizoval skupiny nájemných mečů i mágů renegátů, aby pro něj lovili zbylé čaroděje a posléze i lidi s magickým nadáním. Ještě dnes, takřka jedno století po občanské válce, se rodí lidé s nadáním. Často o tom ani sami nevědí. Lovci je však umějí rozpoznat a za odměnu několika zlatek jsou schopni popravít kohokoliv.

DALEKO NA SEVERU...

Ty jsi **Gabriel Knox**, elitní žoldněř a ochrãnce z Vilaronu, nejsevernějšiho lidského města na kontinentu. Narodil ses roku 980 AC ve Skãgenu, malé rybãřské provincii nedaleko Vilaronu. Tvã matka patřila mezi hrstku nadaných lidí, kteří zdědili něco z nadpřirozených schopností po čarodějích. Projevily se u ní význačné léčitelské schopnosti, a tyto ji nakonec stály život. Tvůj otec opustil řemeslo rybãře a nechal se najmout jako žoldněř do občãnské války v choorských provinciích na jih od Vilaronu. Chtěl vydělat peníze, aby vás oba zabezpečil na dlouhou dobu. U Chooru však proběhlo několik krvavých potyček, v nichž tvůj otec zahynul.

V té době ti bylo osm let. Ujal se tě radní Vilaronu a zkušený hraničãř Evan Krohl, a již v útlém věku tě začal učit umění elitních severských zvěďů. Byl to od Evana prozíravý krok – ukázalo se, že hraničãřské myšlení máš v sobě. Stal se z tebe ostřilený bojovník, schopný vládnout ostrým mečem, který se také mohl spolehnout sám na sebe v divočině daleko od civilizace. Tři roky jsi patřil k nejlepším Evanovým mužům, a teď, na sklonku dvaadvacátého roku, se v tobě probudil odkaz tvé matky. Zdědil jsi po ní tajemné schopnosti, jež se dnes jen těžko dají prozkoumat do důsledku.

A lovci lidí nejsou nikdy moc daleko...

Abys neohrozil Evana a další své přãtele, rozhodl ses v den svých třiaadvacátých narozenin, že pod plãštíkem tmy tajně opustíš Vilaron. Vydal ses na jih, do míst, o kterých jsi zatím slyšel jen z vyprávění, doufajíc, že se ti třeba podaří najít další lidi podobné tobě samému; lidi, kteří by mohli odpovědět na tvoje otázky z minulosti.

Vilaron jsi opustil na konci léta. Nyní, když definitivně začal podzim a sychravé dny přebírají nadvládu nad krajinou, jsi dorazil do Army. Toto městečko je nejsevernější provincie sinotaharských lordů, daleko na jih od tvého rodného domu. Zde, v kapli Pastýře, ses od starého kněze dozvěděl velmi zajímavé informace o jedné mladé kněžce z chrãmu Léčitelky v Sinotaharu. Její jméno je Raywa Signum a někteří lidé ji nazývají zázračnou kněžkou. Z dob války magických klanů totiž přetrval smrtící odkaz – takzvaný Mor čarodějů. Je to zákeřná nemoc, která postihuje zejména malé děti, v nichž se probudilo nadání, a neexistuje na ni žádný lék. Ubohé děti se dožívají nejvíce deseti, někdy dvanãcti let; u dospělých s nadáním může nemoc propuknout rovněž a většinou má velmi rychlý, až brutální průběh. Raywa Signum, kněžka Léčitelky, však podle starého kněze několika

dětem pomohla, a mezi lidmi se šušká, že snad i trvale vyléčila. Někteří ranhojiči soudí, že Raywa rozumí nadání u lidí více než kdokoliv jiný.

Čarovné nadání jsi až dosud bral jako zlo – prokletí, které ti pouze otravuje život. Kdo ví; možná, že tato žena – zázračná kněžka – je klíčem k tvé duši.

Hned druhý den ráno, za hustého deště, jsi opustil Armoy a vydal ses do Sinotaharu. Podíváš se do mapy a zjistíš, že první zastávka na tvé cestě je Arden – město kypící životem a přitahující obchodníky nejrůznějšího zrna. Toto místo bude ideální na doplnění zásob a výbavy, aby sis zajistil pohodlnou cestu až k tvému cíli.

A nyní již otoč na odstavec s číslem 1 a započni svou pout' za Zázračnou kněžkou!

1

Dny jsou nyní velmi oblačné a deštivé, a rána mlhavá. Cesta ti nakonec zabrala tři celé dny, ačkoliv jsi plánoval, že do Ardeny dorazíš do poledního vyzvánění. Tvůj kůň však na rozblácené cestě vstoupil do kluzkého výmolu a nešťastně si zlomil levou přední nohu. Zkoumáš jeho zranění ze všech stran, v divočině mu však nemáš jak pomoci a tak se rozhodneš, se slzami v očích, nebohé zvíře utratit. Statný grošák ti dělal věrného společníka mnoho desítek mil, které jsi urazil po cestě ze severu na jih. Bolí tě u srdce z pomyšlení, že toto majestátné zvíře tě již nebude dále doprovázet. Jen těžko budeš hledat náhradu – grošák patřil k nejlepšímu, co se v severských městech dá sehnat.

Smutná záležitost s koněm tě zdržela, a tak prakticky již hodinu poté hledáš vhodné místo k přečkání noci. Obáváš se, že bude celou noc pršet; nakonec se však na tebe usměje štěstí, když objevíš v zalesněném svahu jižně od stezky malou členitou skálu s převisem. Ten ti poskytne dokonalé útočiště, kde jsi chráněn zároveň před větrem i deštěm. Chvilí předtím, než se spustí nepříjemný liják, rozděláš oheň a ze skrovných zásob si uvaříš polévku. Usrkuješ horké jídlo, k tomu přezvykuješ okoralý chléb, a nasloucháš monotónnímu šumění deště. V hlavě se ti přitom honí spousta myšlenek. Ze začátku sis nebyl jistý, zda jsi podnikl správný krok. Po tvém učiteli a mentorovi Evanu Krohlovi se ti velmi stýská. Během cesty na jih ses však přesvědčil, že lovci čarodějů se nezastaví před ničím. Dřív nebo později by tě ve Vilaronu našli, a ve snaze dostat tebe by klidně ohrozili tvé přátele.

Po bezesné noci se probudíš do mlhavého rána. Neprší, ale všudypřítomná vlhkost ti zalézá do oblečení i do všech ostatních věcí ve výbavě. Zachvěješ se zimou, přinutíš se však k pohybu a o chvíli později už jsi zase na cestě. Ta ti ubíhá pomalu – podklad je rozměklý a často se boříš do bláta až po kotníky.

Podle tvého odhadu zbývá hodina do soumraku, když se před tebou konečně objeví kamenná hradba obchodnického města Arden. Jak se přibližuješ, uvidíš otevřenou bránu do města se zvednutou padací mříží. Ve stínu masivního průchodu stojí dva žoldněři v tmavě červených pláštích, pod nimiž zahlédneš lesk drátěných košil. U pasu mají v závěsu pochvu s vojenským dlouhým mečem. V severských městech jsou na ochranu najaty skupiny profesionálních žoldněřů. Většinou patří k nejlepším v okolí a také jsou za to velmi dobře

placeni. Správci měst nebo šlechtici již dávno pochopili, že na položce „ochrana obyvatelstva“ se nevyplatí šetřit.

Když přicházíš k městu, padá soumrak a hradební zeď se začíná propadat do stínů. Brána je ještě otevřená. Oba žoldnéři tě pozorují zdánlivě bez zájmu, ty však v jejich pohledech cítíš zvědavost. Ozbrojení muži, jako jsi ty, bývají často nebezpeční, proto se žoldnéři snaží vyhodnotit, co jsi vlastně zač.

Pokud se chceš žoldněřů zeptat na dobrou tavernu, otoč na **146**.

Jestliže se nechceš pouštět s žoldnéři do rozhovoru a raději projdeš rychle do města, otoč na **88**.

Ovládáš-li schopnost *Jasnozřivost*, otoč na **391**.

2

Muž, který chladnokrevně zavraždil statkáře, zůstává dole u dveří, zatímco jeho dva kumpáni se vydávají na průzkum statku. Střelec s kuší ti zmizí ze zorného pole, a poslední chlap vytasí meč a pomalu stoupá po schodech k tobě. Je zřejmé, že zatím o tobě nemá ani tušení.

Pokud ovládáš dovednost *Útok ze zálohy*, otoč na **72**.

Jestliže ovládáš dovednost *Střelba z luku*, máš Luk a dva šípy, otoč na **367**.

Pokud ani jednu dovednost neovládáš, musíš se pokusit zlikvidovat vrahy jednoho po druhém. Otoč na **179**.

3

Chování i vzhled krysy ti přijdou zvláštní. Hlodavec se zastaví na rohu, který je osvětlen prskající pochodní, a znovu se na tebe podívá. V malých korálových očkách se zračí náznak inteligence. Její srst se ve světle leskne – je určitě dobře živená a také nepřebývá většinu času na ulici. Slyšel jsi o lidech z podsvětí, kteří dokážou vycvičit podobná zvířata k plnění jednoduchých úkolů, největšíinou drobných krádeží. Tohle klidně může být jedno z těch zvířátek. Pak zahlédneš, že krysa drží něco v tlamě, což potvrdí tvůj úsudek.

Pokud ovládáš dovednost *Střelba z luku*, máš Luk a alespoň jeden šíp, a chceš krysu ulovit, otoč na **366**.

Jestliže Luk nemáš nebo neovládáš příslušnou dovednost, krysa ti po chvíli zmizí z dohledu a tobě nezbyde než se vydat dál do Řemeslnické čtvrti. Otoč na **214**.

4

Úzký a klikatý tunel pokračuje několik dalších minut. Máš pocit, že odsud se ani nehlobilo. Musí se jednat o nějakou spojovací chodbu. Je zde starý, zkažený vzduch. Náhle se tunel dělí.

Pokud půjdeš do mírně stoupajícího tunelu vpravo, otoč na **203**.

Jestliže dáš přednost vzdušnému tunelu vlevo, otoč na **321**.

5

Vydáš se za důstojníkem a s odstupem asi patnácti kroků jej sleduješ. Nejdete moc dlouho – o pár desítek metrů dál přijdete na křižovatku, odkud zahlédneš jediný kamenný domek široko daleko. Je to strážnice městských žoldněrů. Pod stříškou u vchodu stojí další voják. U obličej se mu vždy na malou chvílku rozzáří oranžové světélko, jak potáhne z velkého doutníku. Stráž pozdraví důstojníka, ten jenom něco zavrčí a vejde do domku.

Všimneš si, že ze strany domu je okno, které nikdo nehledá a okenice je otevřená. Přijdeš opatrně blíž a nahlížíš do místnosti. Vidíš důstojníka, jak malým bronzovým klíčem odemýká bytelnou truhlici u jedné z postelí a láhev kvalitního vína ukládá dovnitř. Pak truhlici zase zamkne, klíč schová do kapsy u kalhot a vyjde zase na ulici. Spící voják se ani nepohne a dál spokojeně oddechuje.

Desátník si připálí od strážného před dveřmi dýmku a mocně potáhne. Pak spolu zapředou plytký hovor, ve kterém si vyměňují oplzlé zkušenosti z místních nevěstinců. Naštěstí netrvá moc dlouho – oba se hlasitě zasmějí, desátník se rozloučí a vyrazí ulicí směrem k tobě.

Jestliže ovládáš dovednost *Kapsářství a zámky*, máš Paklíče a chtěl bys kapitánovu truhlici vykrást, otoč na **202**.

Pokud ovládáš dovednost *Kapsářství a zámky*, a chceš raději zkusit desátníkovi ukrást jeho bronzový klíč, otoč na **109**.

Pokud chceš desátníka dál sledovat, otoč na **330**.

Jestliže pro tebe bude nejrozumnější vrátit se na náměstí a jít do hostince, otoč na **47**.

6

Zasadiš démonické nestvůře smrtící ránu, která jí roztříští lebku na několik kusů. Celou chodbu zaplaví řídká světle zelená krev, jež s nechutným syčením rozpouští ostatky obludy, až zůstane jen její skeleton. Puch je tak intenzivní, že se neovládněš a několik dlouhých vteřin dávivě zvracíš.

Nemáš žaludek na to, abys prohledával podzemí a tak se podíváš alespoň do kaple. V ní nalezněš převrnutou sochu bohyně Léčitelky, a rozpadající se oltář. Za ním leží na zemi bezhlavá mrtvola nějakého válečníka. Dle stupně rozkladu je tady tak měsíc, možná o něco déle. Válečník je velice dobře vyzbrojen – když jej prohlédneš, nalezněš následující předměty:

VÁLEČNÁ SEKYRA (*Zbraně, zranění 9; tuto zbraň je nutno používat oběma rukama současně; nosí se v závěsu přes záda*)

KROUŽKOVÁ KOŠILE Z CARASSKÉ OCELI (*Další výbava, nosíš-li tuto zbroj na těle, můžeš si přičíst 7 bodů VITALITY*)

11 ORLŮ (*Měšec*)

PEČETNÍ PRSTEN SE SYMBOLEM LVA (*Další výbava*)

TINKTURA „KOLIBŘÍK“ (*Mošna; po požití zlepšuje bojové reflexy; po dobu jednoho souboje ti přidá 2 body k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ*)

Můžeš si ponechat cokoliv z výše uvedeného (poznamenej si změny do *Deníku*). Spokojen, že jsi zde nic důležitého neopomněl, se vydáváš na cestu z kopce dolů. Jakmile se dostaneš z lesa rostoucího na úpatí kopce, zamíříš k jihu a po chvíli se setkáš se stezkou, která podél řeky Siaal míří do Sinotaharu.

Otoč na **237**.

7

Hromotluk po tobě máchne okovaným obuškem. Ty se útoku lehce vyhneš vytočením trupu, přičemž volnou rukou navedeš jeho paži se zbraní přes sebe. Když pak snížíš těžiště, využiješ naplno energie protivníka a lehce jej odhodíš na zrzavého kumpána, který zrovna vytahuje dýku. Oba spadnou přímo do ohniště. Jeden z kotlíků se

převrhne a celý jeho obsah skončí na zádech hromotluka. Řev raněných mužů zanikne v potěšeném vytí davu, kterému se tvé představení zatím dost líbí.

Poslední násilník – bezzubý chlapík – nestihne ani vytáhnout zbraň. Je v šoku z toho, co se stalo jeho kamarádům. Udeříš jej loktem do obličeje a kopneš patou pod koleno. Uslyšíš prasknutí kosti, chlap zavřeští bolestí, načež se zhroutí přes lavici pod stůl.

Mezitím se hromotluk i zrzoun dostali z ohniště. Skončili však s přišernými popáleninami po celém těle, a s nadávkami směřovanými na tebe se potácejí lokálem pryč odsud.

„Vyhoďte ho!“ nařídí hostinský dvěma chlapům u stolu, kteří vytáhnou umouněnce se zlomenou nohou a mrsknou s ním na podlahu. Hostinský mu sebere krátký meč nevalné kvality a pár drobných. Pak jej dva muži zvednou za paže a vyhodí jej z lokálu na ulici. Bezzubý rabiát celou dobu nařiká bolestí a nezmůže se na žádný odpor.

„To by bylo,“ řekne hostinský. „Je zapotřebí si umět udělat pořádek.“
Nechceš se v lokále již zdržovat, a proto se rozhodneš, že bude nejlepší jít spát.

Pokud máš zaplacený nocleh v tomto hostinci, otoč na **192**.

Pokud jej zaplacený nemáš, hostinský ti doporučí, ať jeho podnik rovněž ve vlastním zájmu opustíš. Jestliže se chceš vydat do centra, otoč na **104**.

Pokud půjdeš raději do vzdálené řemeslnické části Ardeny, otoč na **325**.

8

„Chraňte vůz obchodnice!“ zavelí kapitán Siggurd trojici svých mužů a tasí svůj dlouhý meč.

Na svahu vpravo od karavany se objevil jízdní oddíl těžce ozbrojených žoldnéřů, kteří se tryskem řítí přímo na vás. Sekery, palcáty a meče mají zdvižené, jejich velitel jede uprostřed ve stříbrné přílbici s rudým chocholem.

Kapitán se snaží seřadit své muže do obranné formace a tobě nařizuje, aby ses postaral o to, že se žádný nájezdník nedostane k Martě Skaarské.

Pokud ovládáš schopnost *Telekineze*, otoč na **309**.

Jestliže ovládáš dovednost *Střelba z luku*, máš luk a alespoň pět šípů, otoč na **389**.

Pokud ani jednu schopnost neovládáš nebo nemáš luk s potřebným počtem šípů, otoč na **169**.



Ilustrace I: Kapitán Siggurd vytasí meč a začne organizovat obranu karavany.

9

Drožkou cestuješ zhruba čtvrt hodiny a můžeš tak obdivovat krásy Sinotaharu. I když jedete zejména po hlavních třídách, vnímáš, jak moc různorodé části města jsou. Některé budovy jsou postaveny z hladkých šedých kamenů, jiné jsou obloženy žíhaným mramorem, další jsou vyzděné z tmavě červených cihel. Co čtvrt', to je svět sám pro sebe. Po chvíli je ti jasné, že pouhou prohlídkou tohoto starobylého města bys strávil tři celé dny, možná i více.

Nakonec zastavíte na náměstí s velkou kašnou zdobenou bílým mramorem, před tavernou s názvem U ZLATÉHO PLÁŠTĚ. Kočí ti řekne, že toto je místo, odkud je dobrá dostupnost do všech důležitých částí Sinotaharu. Než stihneš poděkovat, muž pobídne koně a drožka ti zmizí z dohledu. Co teď podnikneš?

Pokud se chceš ubytovat v některém z blízkých hostinců a do chrámu Léčitelky vyrazit až ráno, otoč na **258**.

Jestliže se odsud vydáš západně ulicí Lva, otoč na **193**.

Také můžeš opustit náměstí Sluneční třídou mířící na sever. V tom případě otoč na **15**.

10

Během hodinu trvající partie nakonec neprohraješ ani jeden orel z tvého vkladu, a naopak o 3 ORLY si polepšíš (zapiš si je do *Měšce*). Na podvodného kupce sis sice věřil víc, ale jsi rád, že jsi hru zakončil v plusu. Když oznámíš konec hry, kupec tě začne přemlouvát a diví se, že odcházíš. Ty jsi však rozhodnutý. Rozloučíš se s hráči u stolu, sbalíš své zlato a namíříš své kroky na pokoj.

Otoč na **277**.

11

Asi půl míle se pěšina vine mezi jehličnatými křovisky tisů. Nakonec se stočí a zamíří na východ do skalní soutěsky. Obezřetně našlapuješ na kamenitý terén a posunuješ se směrem kupředu. Tvá opatrnost je na místě, neboť za několik okamžiků před sebou zahlédneš pohyb. Je to trojice šedivých vlků, kteří nervózně přecházejí přes stezku tam a zpět. Jakmile tě zahlédnou, vycení zuby a příkrčí se. K tvým uším se donese hluboké zvířecí zavrčení.

Pokud ovládáš schopnost *Jasnozřivost*, otoč na **312**.

Jestliže tuto schopnost neovládáš, otoč na **253**.

12

Boj s nepřáteli je krutý a nemilosrdný. Abys přežil, musíš pobít i koně, na nichž tví vrahové sedí. Jenom tak se ti podaří vnést do jejich koordinovaného útoku chaos, a alespoň částečně eliminovat početní nevýhodu.

Nyní všude kolem tebe leží rozsekaná těla a v chladném vzduchu z nich stoupá pára. Díváš se na následky masakru, který se zde odehrál, a přemýšlíš, kolik lidí ještě budeš muset zabít, než se dostaneš do chrámu Léčitelky. Jsi přesvědčen, že pro lovce čarodějů nejsi jen náhodný tip, na kterém oni mohou zbohatnout. Tito muži zde čekali mnoho dní a nepochybuješ, že na jiných stezkách do Sinotaharu jsou další. Je to dobře organizovaná akce, za níž stojí někdo mocný. Někdo, kdo se dozvěděl, kam míříš a s kým se chceš setkat. Bojí se snad toho, co zázračná kněžka ví? Jestliže ano, pak jsi na správné cestě. Musíš s Raywou mluvit za každou cenu.

Opustíš své pochyby a myšlenky, a prohledáš zkrvavené mrtvoly. Kromě tvé podobizny s údaji o odměně nacházíš také další výbavu:

3 MEČE (*Zbraně, zranění 5*)

5 DÝK (*Zbraně, zranění 2*)

DŮSTOJNICKÁ DÝKA Z CARASSKÉ OCELI (*Zbraň, zranění 4*)

34 ORLŮ (*Měšec*)

5 PORCÍ POTRAVIN (*Mošna*)

PROVAZ (*Další výbava*)

3 KOŽENÉ ZBROJE (*Další výbava, máš-li oblečenu tuto zbroj, můžeš si přidat 4 body k VITALITĚ*)

MAST Z PELYŇKU (*Mošna, při aplikaci mimo boj ti přidá až 5 bodů VITALITY*)

Můžeš si ponechat cokoliv, na co máš místo (změny si zapiš do *Deníku*). Pak už raději rychle vyrážíš na další cestu, než se objeví někdo, kdo tě bude činit za tahle jatka zodpovědným. Pokračuješ celé čtyři hodiny po silnici, a během tohoto času začne opět mírně mrholit. Nikoho dalšího již nepotkáš.

Navečer před sebou konečně zahlédneš kamennou budovu s několika hospodářskými staveními. Jistotu získáš o pět minut později, když se přiblížíš a zahlédneš malovaný vývěsní štít hostince NA ROZCESTÍ. Jsi šťasten, že jsi to zvládl až sem. Půjde-li všechno hladce, přespíš v teple a suchu, a zítra tě bude čekat poslední den cesty. Před vchodem se ještě zastavíš, abys vytřepal kapky deště ze záhybů svého pláště, a pak již vstoupíš do vyhrátého lokálu.

Otoč na **259**.

13

Když se Torrig pokusí o poslední výpad, jeho čtyři kumpáni se již válí na zemi a do bahna se rozpíjí množství krve. Odsekneš Torrigův meč tak prudce, že jej připravíš i o pár prstů na ruce. Soupeřova zbraň zazvoní o dřevěné schůdky opodál, Torrig zakňučí bolestí a přitiskne si krvácející pahýly k tělu. Snaží se odplazit z tvého dosahu, ty jej však třemi kroky dostihneš a probodneš.

Oddechuješ po přestálém boji a kolem tebe tiše chladne pět těl. Tvoje zbraň i oblečení jsou pokryté tmavou krví. Meč si otřeš o Torrigův plášť, schováš jej do pochvy a rychle prohledáš těla. Nalezneš tyto předměty:

9 ORLŮ (*Měšec*)

REZAVÝ KRÁTKÝ MEČ (*Zbraně, zranění 3*)

2 DÝKY (*Zbraně, zranění 2*)

2 OKOVANÉ OBUŠKY (*Zbraně, zranění 2*)

LÁHEV PÁLENKY (*Mošna*)

Můžeš si ponechat, co budeš chtít (nezapomeň udělat příslušné úpravy v *Deníku*). I přes tvé vítězství usoudíš, že čím dříve budeš z této zapadlé části města pryč, tím lépe. Když máš vše, co potřebuješ, rychle odkráčíš směrem na Tržní náměstí. Jakmile tam dorazíš, u nejbližších stánků již nikdo není. Opodál vidíš pár zbývajících pouličních obchodníků, kteří však rovněž balí své zboží.

Pokud chceš pokračovat dál do Jižní čtvrti, otoč na **234**.

Pokud se chceš raději vrátit na plácek u městské brány a odtamtud se vydat do centra, otoč na **218**.

14

Vrah leží na zemi a nehýbe se. Dojdeš ke stolu a zažehneš olejovou lampičku. Tlumené žluté světlo ti odhalí menší útulnou místnost, kde je stůl, židle, dřevěná truhla a postel s příkrývkou. Přistoupíš k nehybnému tělu a botou otočíš jeho tvář na světlo. Obličej patří mladému seveřanovi s jasně modrýma očima. Nemohlo mu být víc jak osmnáct, devatenáct let. Když jej prohledáš, nalezneš tyto předměty:

2 VÁLEČNÉ DÝKY (*Zbraně, zranění 3*)

ČERNÁ KOŽENÁ ZBROJ (*Další výbava*; jestliže budeš nosit zbroj oblečenou na těle, můžeš si zvýšit atribut VITALITY o 5 bodů)

19 ORLŮ (*Měšec*)

ZIMNÍ PLÁŠŤ (*Další výbava*)

PAKLÍČE (*Mošna*)

1 PORCE JÍDLA (*Mošna*)

Můžeš si cokoliv z výše uvedeného ponechat (nezapomeň si předměty následně poznačit do *Deníku*). U vraha také najdeš pergamen s krátkým popisem tvé osoby a vypsanou odměnou na čtyři sta orlů. Není tam však uvedeno, kdo odměnu vypsál, ani kde si ji vybrat. Rozhodneš se pergamen spálit. Pak ztlumíš světlo lampy, vyjdeš na chodbu a zjistíš, že ve vedlejším pokoji nikdo není. Z okna tohoto pokoje další hodinu sleduješ ulici vedoucí kolem hostince, zda nezahlédneš nějakého vrahova komplice. Nikoho však neobjevíš, zřejmě pracoval sám.

Rozhodneš se, že tělo vraha přenešeš do prázdného pokoje a necháš ho tam přes noc. Než jej zítra někdo objeví, ty už budeš dávno pryč z města. Uspokojen jednoduchostí plánu se vrátíš do svého pokoje a po uklizení těla se natáhneš na postel, kde usneš skoro okamžitě.

Otoč na **279**.

15

Kráčíš asi půl hodiny po hlavní třídě směřující na sever a postupně si uvědomuješ, jak ohromné město Sinotahar je. Slunce již zapadlo a vysoké kamenné domky se pomalu noří do tmy. Míjíš několik restauračních zařízení, jejichž vchody jsou malebně osvětleny lucernami z matovaného skla, a před sebou uvidíš hlídku guvernérovy elitní stráže. Pozdravíš je a slušně se zeptáš, jestli by ti neporadili cestu k chrámu Léčitelky.

Muži se na sebe podívají a pak ti řeknou, že je potkala zvláštní náhoda. Před půl hodinou je se stejnou otázkou zastavil jiný muž, který do chrámu pospíchal s urgentní záležitostí. Hrdlo se ti sevře při pomyslení, že se mohlo jednat o lovce čarodějů. Muži ti poradí, kudy se dostat do Čtvrti učenců, v níž se chrám nachází. Poděkuješ a rychlým krokem se vydáš na cestu.

Otoč na **143**.

16

Procházíš uličkami jižního Ardeny a přemýšlíš, co dnes podnikneš. Jednoznačně potřebuješ co nejdříve odejít z města. Předpokládáš, že na strážnici již objevili, že jsi utekl. Netušíš, jak dlouho bude trvat, než po tobě začnou Rudé pláště systematicky pátrat. (V sekci *Zásluhy* si zaškrtni políčko *Renegát*).

Usoudíš, že nejlepší bude zamíchat se mezi skupinku lidí, kteří budou opouštět město, a doufat, že strážci brány ještě nebudou mít tvůj portrét nebo přesný popis. Vejdeš do úzké uličky, kde nad dveřmi jednoho domku visí cedule U ŠTIKY. Vypadá to jako malý krámeček se smíšeným zbožím. V kapse ti cinká jenom pár mincí, ale nějaké jídlo či teplou deku by sis za to pořídit mohl.

Pokud se chceš podívat dovnitř, otoč na **359**.

Jestliže budeš pokračovat k západní bráně, abys opustil město, otoč na **49**.

17

Trpělivě vyčkáváš, co se bude dít. Po chvíli se objeví mezi sloupy jedna ze sester a také mladá žena v pracovním úboru s bílou zástěrou a čepcem. Má velmi tmavé dlouhé vlnité vlasy. Tvář jí zdobí úsměv a z jejích pohybů číší elegance, půvab, a něco, co nedokážeš ihned pojmenovat – možná upřímná dobrota a laskavost. Jsi přesvědčen, že tato žena je Raywa Signum, zázračná kněžka ze Sinotaharu.

Za okamžik přistoupí k neznámému muži a na něco se tiše zeptá. Trhneš sebou hrůzou, když místo odpovědi spatříš mihnutí čepele, jež pronikne skrz zástěru do srdce. Ve tváři Raywy se zračí překvapení a smutek. Vrah svou dýku brutálně vytrhne z těla nebohé kněžky a rudé krůpěje potřísní její bělostný šat. Překonáváš ochromující strach, tasíš zbraň a okamžitě vybíháš zastavit neznámého zabijáka. Ten, když tě zaregistruje, provede rychlé gesto pomocí prstů levé ruky a pronese zvláště znějící větu v neznámém jazyce. V okamžiku ti zmizí ze zorného pole. Svými zostřenými smysly vnímáš jeho chvějící se konturu, která se pohne směrem k východu a divoce mění směr. Ve tmě jej během okamžiku ztratíš úplně.

Jsi v naprostém šoku z toho, co se odehrálo před tvýma očima. Vracíš se do chrámu, kde se nad chladnoucím tělem krásné mladé ženy sklání několik sester a snaží se jí pomoci. Ty však víš, že vrah svůj úkol

splnil. V záplavě emocí začneš po krutém muži pátrat na vlastní pěst. Jenomže zabiják není ve městě sám. Ještě tu noc jsi vlákán do pasti poblíž přístavu, kde tě lovci lidí obestoupí a chladnokrevně zavraždí. Tvé tělo zatíží kameny a hodí na dno přístaviště.

Tak končí tvůj život na bahnitém dně u mola ve špinavém přístavu, kde ryby postupně pozřou tvé měknoucí tělo.

18

Bojovník se snaží využívat svých delších nohou a rukou, krvácí však z ran, které jsi mu uštědřil, a jeho pohyby začínají postrádat rychlost. Muž si toho je vědom a tak se tě pokusí riskantním sekem zasáhnout do krku. Nedosáhne však na tebe a ty snadno využiješ jeho otevřeně obrany ke smrtícímu bodnutí. Když čepel zmizí v jeho břicho, bodyguard upustí zbraň a se zachrčením se zhroutí k zemi. Stojíš nad mrtvolou a sleduješ, jak ze špičky tvé zbraně pomalu odkapává jasně červená krev.

V tom se však rozrazí vstupní dveře a dovnitř vbíhají dva ardenští žoldnéři v rudých pláštích. Když pochopí, kdo je zodpovědný za smrt bodyguarda kupce Parraviho, tasí meče a sbíhají k tobě.

Pokud se chceš upustit zbraň a vzdát se, otoč na **386**.

Pokud s nimi chceš bojovat, otoč na **212**.

Jestliže se jim pokusíš uprchnout do patra, kde jsou pokoje pro hosty, otoč na **297**.

19

Hostinský tě nechá přespat v přístěnku s vozíkem a nářadím. Během noci se nic zvláštního nepříhodí. Spíš však neklidně, neboť celou noc protahuje mezi sruby ledový vítr, a tobě je zima. Pokud nemáš Teplé příkrývky a Zimní plášť, ztrácíš 2 body VITALITY. Ztrátu můžeš ignorovat, pokud ovládáš dovednost *Termoregulace*.

Ráno ještě před svítáním se sbalíš a odcházíš z Longfoortu. Zhruba po jedné míli narazíš na trojici horníků, kteří vykuřují dýmku na cestě do práce. Když se s nimi dáš do hovoru, prozradí ti, že cesta na jih je teď sesunutá, a že budeš mít velké problémy projít skrz. Doporučí ti jít s nimi nahoru k dolům a posléze najít stezku vedoucí přes sedlo Longfoortské vrchoviny.

„Jestli se vám ale nechce tahat přes hřeben, což se vám nedivím – je to štreka jako prase – existuje ještě jedna cesta,“ řekne jeden z horníků a podrbe se v neupraveném vousu. „Pokud nemáte strach z malejch prostorů, můžete zkusit projít Starým dolem. To je dávno vytěžená oblast dolů, kam už teď nikdo nechodí. Ale je průchozí skrz vrchy.“

Poděkuješ mužům za informace a vydáš se kamenitou pěšinou do kopce. Vzduch je vyfoukaný a viditelnost velmi dobrá. Za zhruba dvacet minut přijdeš na místo, odkud můžeš pokračovat buď k dolům, nebo na hřeben kopce. Vyber si, která varianta se ti zamlouvá více.

Jestliže budeš chtít jít skrz měděné doly, otoč na **264**.

Pokud dáš naopak přednost náročné cestě přes vrchol, otoč na **149**.

20

„Výborně!“ zvolá kapitán. „Jsem přesvědčen, že to s tím železem umíš, kdyby to bylo potřeba.“

Pak sáhne do záhradří a vytáhne ruličku pergamenu. V něm jsou popsány obecné podmínky pro vyplácení žoldu, dále body s definovanými pravidly a hierarchie oddílů. Všimneš si, že pergamen je také opatřen ochranným vodotiskem ve tvaru dvou zkřížených mečů v kruhu. Tento znak nevidíš poprvé. Tvůj mentor a velitel Evan Krohl ve Vilaronu vlastnil podobný seznam jemu podřízených mužů. Znak mečů je symbol elitních profesionálních žoldnéřských důstojníků, kteří mohou jmenovat své muže a vytvářet i stohlavé oddíly, kterým pak velí, a mají zvláštní pravomoci.

Ať už je Marta Skaarská kdokoliv, musí být velmi bohatá. Najímat hotové oddíly elitních žoldnéřů si mohou dovolit pouze šlechtici, bohatí církevní hodnostáři a někteří vlivní jedinci z obchodnických kruhů.

Kapitán Siggurd si napíše tvé jméno a požádá tě vedle něj o podpis. K němu posléze připojí svůj. Psací potřeby pak schová do malého vaku, pergamen po uschnutí inkoustu smotá a opět zasune pod kazajku. Následně ti vyplatí polovinu nárokovaného žoldu, což je celých 30 ORLŮ (zapiš si je do *Deníku* do *Měšce*). Než kapitán odejde, řekne ti, že sraz je za dvě hodiny u západní brány. Moc dlouho tedy neotálíš, rozloučíš se s majitelem podniku a vyrážíš na Kamenné náměstí prohlédnout si nabídku krámků a obchodů, abys sehnal na cestu vše, co potřebuješ.

Otoč na **183**.

21

Po celé dopoledne sedí na východní straně Longfoortské vrchoviny mlha jako těžká deka. Viditelnost je mizerná a musíš neustále dávat pozor, abys nesešel ze stezky. Během včerejška jsi z vrcholu jednoho z kopců zahlédl množství trhlin, které vznikají v důsledku pohybu ohromných mas podmáčené horniny. Kdybys do některé z nich spadl a zlomil si nohu, ve zdejších podmínkách by to mohlo znamenat odsouzení k pomalé a bolestivé smrti.

Teprve odpoledne začne z hor vanout mírný, ale studený vítr, který pomalu rozfoukává mlhavý příkrov. Jak opar řídne, vidíš, že stezka se vine do údolí mezi zalesněný kopec a holý skalnatý vrch. Je to jediné místo široko daleko, kudy se dá Longfoortskou vrchovinou projít. Stezka vypadá opuštěně. V první chvíli tě pojme podezření, že průsmyk je ideální místo pro útok ze zálohy, tvé pochybnosti však rychle vyšumí do ztracena. Stezka je sice používána, ale prakticky nikdy ne obchodníky nebo kupci. Cestují zde zejména lovci, v nejlepším případě pak zásobovací vozy z Ardeny. A to ještě poměrně zřídka. Bandité by zde zkrátka neměli koho okrádat.

V průsmyku panuje ponuré ticho. Když konečně vyjdeš na druhou stranu, přeskochíš mělký potůček a pak pokračuješ dál přes vlhká vřesoviště. Tam tvou pozornost zaujme palouk, na kterém roste množství květin.

Pokud ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvířete*, otoč na **331**.

Jestliže tuto dovednost neovládáš, otoč na **182**.

22

Krátký tunel tě během chvíle dostane do zásobovacího skladu. Je zde spousta náradí a také ponk na opravu vozíků a kolejnic. Mezi regály s náradím si všimneš velké pokované truhlice opatřené masivním zámkem.

Jestliže ovládáš dovednost *Kapsářství a zámky*, máš Paklíče a chceš se podívat do truhlice, otoč na **178**.

Pokud příslušnou dovednost neovládáš, nic dalšího zajímavého ve skladu není. Opustíš jej otočením na **224**.

23

Tasíš meč, abys čelil útoku opilého zloděje. Alkohol v krvi zpomaluje jeho reakce, avšak ostrá šavle v jeho ruce je stále velmi nebezpečná zbraň. Musíš se zlodějem bojovat, dokud jeden z vás neskončí v krvi na dlažbě.

^(S) Zloděj (silně podnapilý):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

9

VITALITA:

22

ŠAVLE:

Zranění **5**

Jestliže v boji zvítězíš, otoč na **207**.

TABULKA PRO HOD JEDNOU KOSTKOU:

5	1	6	3	4	2	6	1	3	2
2	4	3	1	5	3	4	3	1	4
4	6	2	6	3	1	5	4	3	4
5	1	4	2	3	4	2	6	2	6
1	5	2	6	1	5	3	2	5	1
6	3	5	2	4	6	1	5	6	5

SOUBOJOVÁ TABULKA

Převaha Gabriela Knoxe		$\geq +5$	$+4/+3$	$+2/+1$	$+0/-1$	$-2/-3$	≤ -4
Náhodná sekvence	Průběh souboje						
1	1. kolo	GK (½)	GK (½)	GK (S)	N	N	N
	2. kolo	GK	GK (2x)	N	GK	GK (½)	GK (½)
	3. kolo	GK	GK (½)	N	GK	GK (2x)	GK (½)
2	1. kolo	GK (S)	GK	GK	GK (½)	GK (½)	GK (2x)
	2. kolo	N	N	N	GK (½)	N	N
	3. kolo	GK	GK	GK (2x)	N	N	N
3	1. kolo	GK	GK	N	GK (2x)	N	N
	2. kolo	GK	GK	GK	GK (½)	GK	GK
	3. kolo	GK	GK	GK	GK	GK (S)	GK
4	1. kolo	GK	GK	GK (½)	GK (S)	GK	GK
	2. kolo	GK	GK	GK (½)	GK	N	N
	3. kolo	GK (½)	GK (½)	GK	N	GK	N
5	1. kolo	GK (2x)	N	GK	GK	GK (½)	N
	2. kolo	GK	GK	GK (½)	N	GK (½)	N
	3. kolo	GK	GK	GK	GK	N	GK (S)
6	1. kolo	GK	GK (S)	GK (½)	GK	N	N
	2. kolo	GK	GK (½)	N	GK (½)	N	GK (½)
	3. kolo	GK	N	GK (½)	GK (½)	GK	N

Asi za hodinu dorazíš ke kopci, jehož severní stranu tvoří skalnatá stěna. Na ní je vystavěna kamenná pevnůstka, ke které stoupá cesta v zakroucené serpentýně. Když přijdeš k zavřeným dřevěným vratům, otevře se v nich malé okénko, z něž na tebe hledí tvář vousatého severana.

„Dobrej, taky jste pozvanej na pohřeb?“ řekne a posune si čapku výš z čela. „To jdete akorát. Pán zrovna začal s řečí.“

Než stihneš odpovědět, vedle brány se otevřou dvířka a muž v kožené tunice a teplém pláští tě pouští dovnitř. Za branou je malé nádvoří, kde se nyní sešlo na dva tucety lidí. Všichni jsou svědky obřadní události.



Ilustrace II: Lidé na nádvoří naslouchají smuteční řeči pána z Gallenfoortu

Někteří z lidí drží v ruce planoucí pochodně, jejichž mihotavé světlo dokresluje tuto pochmurnou atmosféru. Muž v černém kabátě a zlaté čelence stojí na vyvýšeném dřevěném pódiu a mluví o zásluhách nebožtíka, který leží na roštu z proutí a větví, a čeká na žeh. Muž