

ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA

KNIHA PRVNÍ



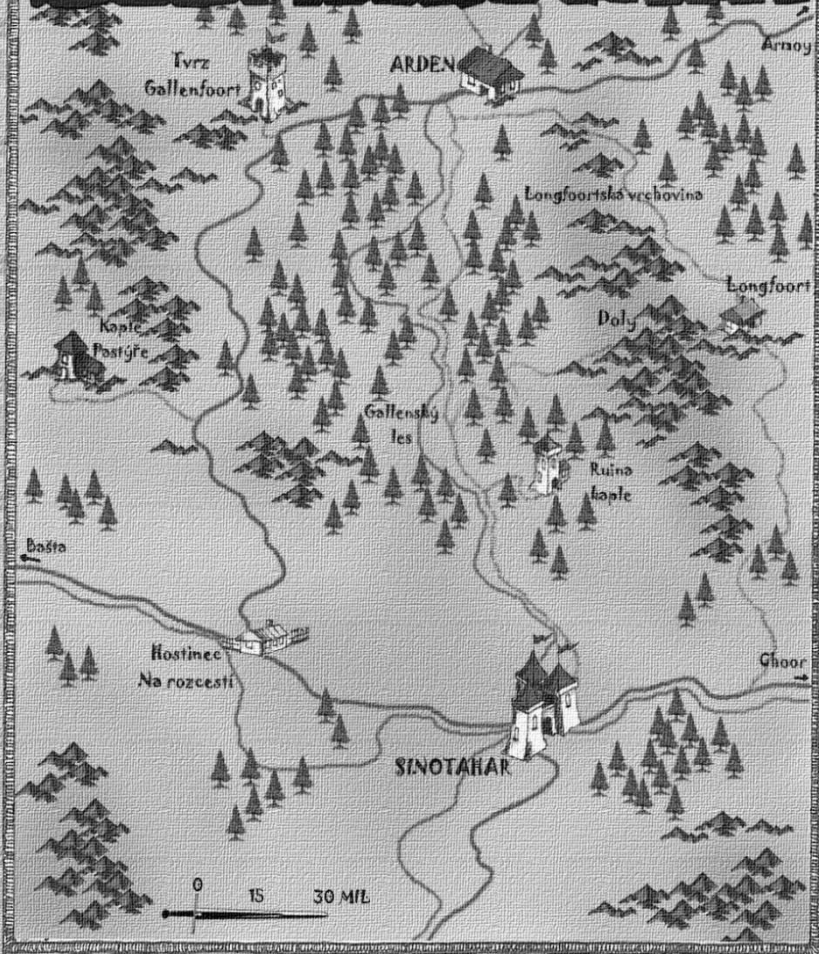
JIŘÍ MIKULÍK



ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA
KNIHA PRVNÍ

JIŘÍ MIKULÍK

MAPA SEVERNÍCH PROVINCIÍ A OBLASTÍ SINOTAHARU



DENÍK GABRIELA KNOXE

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

MOŠNA:

KVALITNÍ MOŠNA:

1.	*PŘEŽITÍ 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:	MĚSĚC
1.	max. 100 mincí
2.	
3.	
4. (max. velikost Dýky)	

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 pokaždě 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 výbava 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 přjmout, 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.

1

Dny jsou nyní velmi oblačné a deštivé, a rána mlhavá. Cesta ti nakonec zabrala tři celé dny, ačkoliv jsi plánoval, že do Ardenů 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 přšet; 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 přežvykuješ 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 rozměkklý 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 žoldnérů. 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 žoldnérů 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 vytaší 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 korálkových 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, povětšinou 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 žoldnérů. Pod stříškou u vchodu stojí další voják. U obličejů se mu vždy na malou chvíli 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 guvernérových elitních strážů. 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 krámk 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 vyběháš 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 nepříhodu. 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 záňadří 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

v kabátu si zesnulého velmi považoval. Dozvídáš se, že to byl kněz Pána Slunce, a že nešťastně zemřel při plnění povinností během obnovovacího divinačního rituálu.

To je zajímavá informace. Víš, že do hrobek významných rodů, které existují i několik staletí, čas od času prolne přízrak z Bezedné rokle (duchovního světa mrtvých), který napadne ostatky některého z pohřbených. Svou aurou pak může narušit prostředí v kryptách a umožnit dalším, slabším přízrakům, aby rovněž prolnuli do Materiálního světa. Tomuto se lidé snaží předcházet takzvanými divinačními rituály, kterými se hrobka zapečetí a znemožní tak přízrakům napadat pohřbené. Tyto pečete postupně ztrácejí na síle a musejí být čas od času obnovovány. Kněz však během tohoto procesu zemřel, což může znamenat buď to, že ztratil božskou auru, anebo obnovu prováděl příliš pozdě a některý z přízraků si na něj počkal. Zachvěješ se hrůzou při pomyslení, že pod touto tvrzí se může klidně nacházet několik desítek smrtelně nebezpečných nemrtvých.

Za několik minut začne žeh a pak probíhá kondolence pozůstalým. Ty si stoupneš do stínu jedné z hospodářských budov, ale zraku lorda z Gallenfoortu stejně neunikneš. Zahlédne tě a jde směrem k tobě.

Otoč na **119**.

25

Ve zmatku, který panuje v lokále, se ti podaří dostat se ke schodům k pokojům pro hosty. Bereš schody po třech a ani se neohlížíš. Slyšíš hněvivé pokřiky seržanta, který nabádá své muže k větší rychlosti. Za žádnou cenu nechce dovolit, abys mu unikl.

Dostaneš se do patra, kde se srazíš s jedním z hostů. Slyšel povyk a jde se dolů podívat, co se děje. Chytíš jej za límec a shodíš jej ze schodů ve snaze, že zbrzdíš žoldnéře ardenské stráže. Běžíš temnou chodbou dál, když zaslechneš křik z lokálu – nešťastný host si pádem ze schodů zlomil ruku. Přímou naproti tobě je okno. Ani se nerozmýšlíš a v plné rychlosti proskočíš skrz. Ovane tě studený vzduch a všude kolem tebe letí trosky dřevěného rámu a skleněné střepy.

Otoč na **249**.

26

Velitel nájezdníků máchá kolem sebe těžkou sekerou, ty se však obratně držíš z dosahu smrtícího ostří. Bojovník změnil strategii a pokusí se na tebe navalit štítem. Když však zabere kupředu, v podmáčeném terénu mu podjedou nohy a on padne na kolena do bahna. Využiješ jeho chyby a kopneš jej vši silou do hlavy. Vojevůdce sice stihne zvednout štít, jeho hrana mu však rozrazí nos i přes přílbu. Muž zachroptí bolestí a po těžkém zásahu padne na záda. Postavíš se nad něj a hrotem obráceným dolů mu probodneš hrud'. Vojevůdce naposledy vydechne a jeho pohled zesklvatí.

Vytáhneš krevi zbrocenou zbraň a rozhlédneš se kolem. Karavana je pod silným útokem další skupiny, která napadla vozy z modřínového háje. Jeden z banditů, svalnatý pořez v kazajce pobité ocelí, právě propíchl vozku na nejbližším voze a skáče z kozlíku s mečem připraveným rozetnout tvou lebku. Musíš s ním bojovat, dokud jeden z vás nezemře.

^(S) **Bandita (s mečem):**

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

11

VITALITA:

25

KRÁTKÝ MEČ:

Zranění **4**

Pokud zvítězíš, otoč na **221**.

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

27

„Bude to celkem pět orlů, pane,“ řekne služebná a natáhne ruku. Zaplatíš (odečti si 5 ORLŮ z *Měšce*) a děvče položí na desku stolu malý železný klíč. „Je to pokoj číslo jedenáct, pane. Večeře bude hned.“

S tím odejde. Za chvíli je však zpátky s dřevěným talířem, na kterém jsou brambory vařené ve slupce a půlka pečeného kuřete. Vedle talíře ti postaví ještě tuplák světlého pšeničného piva a popřeje ti dobrou chuť. Uvědomíš si, že jsi celý den nejedl, a s chutí se pustíš do horké večeře.

Když utišíš ten nejhroživější hlad (můžeš si přičíst 3 body VITALITY za skvělé jídlo a pití), začneš si také všimnout toho, co se děje v hostinci. Čtveřice muzikantů si nechává za vystoupení platit pitím a všichni začínají být velmi veselí. Pak zahlédneš několik mužů u vedlejšího stolu, jak hrají karty. Dva z nich jsou honosně oblečení a oba mají po svém boku bodyguarda. Všichni popíjejí drahé víno a na stole létají při hře částky v desítkách orlů. Muži jsou značně hlasití a začíná se kolem nich tvořit hlouček zvědavců.

Pokud se chceš také podívat na hru, otoč na **128**.

Jestliže se chceš raději odebrat na svůj pokoj a jít spát, otoč na **277**.

28

Zastavíš několik lidí a ptáš se jich, jak by ses dostal k chrámu Léčitelky. Ke své hrůze zjišťuješ, že mnoho lidí ani neví, že podobná instituce ve městě je. Nazdařbůh se vydáš nějakou ulicí hlouběji do města a asi za deset minut potkáš dvojici elitních gubernérových strážců. Jsou oděni do modrých tunik s brkem ve znaku. Tito ti poradí, že chrám se nachází ve Čtvrti učenců, což je vlastně až na druhé straně města. Doporučí ti, aby sis najal drožku, protože jinak se ti může stát, že k chrámu přijdeš až dlouho po setmění. Řeknou ti, že když půjdeš ulicí jižním směrem, narazíš za pět minut na stanici drožek, kde si můžeš odvoz bez problémů zaplatit.

Vydáš-li se na jih, kde se ulice spojuje s Handlířskou třídou, otoč na **69**.

Jestliže půjdeš raději po svých, otoč na **143**.

Také se můžeš jít ubytovat a pátrání nechat na zítřek, když otočíš na **258**.

29

Vytasíš meč a ve střehu čekáš na Jölvenův výpad. Zaútočí na tebe bodnutím na dlouhou ruku, ty necháš čepele sklouznout po sobě, a když se dostanete do zázazu, vmykem se mu pokusíš dostat na tělo. Jölven uskočí se slovy „*hopla*“ a při úsměvu odhalí zuby hnědé od tabáku. Bojuješ s nebezpečným gangsterem z Jižní čtvrti a nemůžeš z boje utéct.

^(S) Jölven (s mečem):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

13

VITALITA:

20

KRÁTKÝ MEČ:

Zranění **4**

Pokud v souboji s Jölvenem zvítězíš, otoč na **252**.

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

30

Schody tě přivedou do chodby, která končí dalšími kovovými dveřmi. Vedle nich je opět nízký průchod, v němž se nachází schodiště pokračující níže. Začínáš se děsit toho, jak velká může rodová hrobka Jaaků být. Za dveřmi ani ze schodiště nic neslyšíš.

Pokud chceš otevřít dveře a prozkoumat toto patro, otoč na **245**.

Jestliže se chceš podívat, kam vedou schody mířící dolů, otoč na **329**.

31

Když se probudíš, je stále ještě tma. Za oknem šumí déšť a ty si uvědomíš, že zvuk kapek slyšíš příliš hlasitě. Okno do pokoje je otevřené. Okamžitě zbystříš, protože ještě před spaním ses ujistoval, že je zavřený. Pak uslyšíš pomalé tažení oceli z kožené pochvy. Je to tichý, ale pro tebe nezaměnitelný zvuk. V pokoji je vrah, který se tě chystá zabít!

Hmátneš po meči, jediným trhem jej vysvobodíš z pochvy a druhou rukou odhazuješ pokrývku směrem, ve kterém tušíš příkrčeného zabijáka. Uslyšíš, jak se pohne a pokrývce se vyhne. Má proti tobě výhodu, protože jeho oči si již na temnotu zvykly. Skočíš k oknu a strhneš závěs, aby se do místnosti dostalo alespoň trochu světla z ulice. Pak vraha zahlédneš jako temný stín, který se rychle sune k tobě s dlouhou dýkou v ruce.

Sekneš mu po krku, vrah se však útoku vyhne jako kočka a okamžitě na tebe zaútočí bodnutím, které odvrátíš na poslední chvíli. Zabiják opět odskočí a znemožní ti správně načasovat protiútok. Čeká tě těžký boj s lovcem čarodějů. Musíš bojovat, dokud jeden z vás nevykrváčí zde na podlaze.

^(S) Lovec čarodějů (s dýkou):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

14

VITALITA:

26

DLOUHÁ DÝKA:

Zranění **3**

Jestliže v tomto boji zvítězíš, otoč na **244**.

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

32

Tunel se prvních pět minut lehce svažuje, pak zase mírně stoupá. U toho se krotí jako horská bystřina – kopáči zřejmě uhýbali před tvrdou horninou, která se zdá být plná žuly. Pak dojdeš na další křižovatku.

Pokud půjdeš vlevo, do tunelu s výdřevou ze starých masivních trámů, otoč na **298**.

Jestliže se vydáš spíše do tunelu vpravo, v kterém vidíš mihotající se pochodeň umístěnou na nerovné stěně, otoč na **87**.

33

Pokračuješ asi čtvrt hodiny uličkami jihozápadním směrem, načež přijdeš ke křižovatce. Zpoza rohu zaslechněš hlasy několika lidí a také zvuky, jako by někdo tlačil na vozíku těžký náklad. Opatrně vykoukneš. V mihotavém světle blízké pochodně uvidíš siluety čtyř lidí. Jeden z nich se snaží v dešti zapálit si doutník, dva táhnou dvoukolák s plachtou, a poslední stojí o kus dál a pohání je k rychlejšímu tempu. Dvoukolák se kodrcá uličkou plnou odpadků směrem k městské hradbě.

Pokud chceš lidi sledovat, otoč na **70**.

Jestliže je necháš být a raději se podíváš, kam bys složil hlavu, otoč na **214**.

34

Rybáři jsou přátelští muži uvyklí na tvrdou práci. S úsměvem tě pozvou k jejich ohni, aby ses ohřál. Dozvíš se, že jsou z lovecké vesnice, která se nachází dva dny odsud po proudu řeky. Spousta lidí rybaří jižněji, kde jsou širší zátočiny, ale oni mají oblíbené toto místo uprostřed Gallenských lesů.

Pokud ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvíře*, můžeš si ulovit nějaké ryby na večeri, a upéct si je na ohni. Jestliže dovednost neovládáš, můžeš se najíst z vlastních zásob, případně si od mužů můžeš nějaké ryby koupit. Nezajímají je však peníze, ale spíše něco, co mohou využít. Za jednu porci ryb chtějí libovolnou položku z *Mošny* nebo *Další vybavy*. Pokud jejich nabídku přijmeš, udělej

příslušné úpravy v *Deníku*. Jestliže jíst nebudeš, musíš si odepsat 4 body VITALITY.

Po večeri se uvelebiš u ohně a muži ti nabídnou čaj z lesních plodů a lístků, který vděčně přijímáš. V čaji je koření, které tě příjemně rozehřeje a působí blahodárně (můžeš si přidat 1 bod VITALITY). Rybáři se ptají, co tě zavedlo do divočiny severně od Sinotaharu. Zapřeješ se s nimi do družného rozhovoru, avšak skutečný cíl tvé výpravy si necháš pro sebe. Později večer jdou muži spát do stanu. Ty si uděláš pohodlí blízko ohni a také usneš.

V noci se přizpůsobí prudký déšť a ledový vítr. Pokud neovládáš dovednost *Termoregulace*, ztratíš 3 body VITALITY za nehostinné podmínky. Pokud vlastníš Stan, můžeš tuto ztrátu ignorovat.

Ráno se probudíš do husté mlhy, která se vznáší nad řekou Siaal. Oba muži už jsou vzhůru a mají opět uvařený skvělý čaj, který ti nabídnou (můžeš si přidat 1 bod VITALITY). Po skrovné snídani si sbalíš věci, rozloučíš se s rybáři a vyrazíš na další cestu na jih.

Otoč na **292**.



Ilustrace III: Rybáři tě s úsměvem pozvou k jejich ohni, aby ses ohřál.

Pokryt odřeninami se sbíráš ze země a soustředíš veškerý svůj potenciál, aby mohl být užitečným v jediném okamžiku. Kerberus je takřka u tebe, když na něj udeříš telekinetickým beranidlem ohromné síly. V jeho očích ještě zahlédneš záblesk strachu, načež od tebe odlétne jak hadrový panák, narazí zády do oltáře a rozstřelí desítky hořících svící do všech směrů. Uslyšíš zapraskání žeber následované hlasitým zachrčením, a nebezpečný vrah se zhroučí na kamenné schůdky před oltářem. Přibíháš k němu s taseným mečem, abys jej co nejrychleji dorazil. Než však stihneš zaútočit, Kerberus se zvedne, sípavě se nadechne a s bolestivou grimasou v obličeji se postaví do střežení. V duchu musíš obdivovat jeho houževnatost.

^(S) Kerberus, lovec čarodějů (těžce zraněný):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: VITALITA: KRÁTKÝ MEČ:

13

13

Zranění **5**

Pokud v boji s lovcem čarodějů zvítězíš, otoč na **206**.

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

36

Vydáš se ulicí směřující na jih. Pár domů zde má zděnou podstavbu, s postupujícími metry však kamenné budovy nahrazují jednoduché roubené domky. Prvních deset minut se ti jde dobře, protože ulička je sypaná malými oblázky, pak však vyústí na malé náměstíčko, kde štěrky končí a zůstává obvyklý rozbahněný podklad. Náměstíčko je přeplněné dřevěnými a hadrovými stánky. Stmívá se, to však vetešníkům vůbec nevadí a dál se handrkují o měďáky a stříbrňáky.

Pokud se chceš podívat, co se ve stáncích nabízí, otoč na **368**.

Jestliže se raději vydáš dál do Jižní čtvrti, abys našel ubytování, otoč na **234**.