

DRAČÍ HROBKA



JIŘÍ MIKULÍK



DRAČÍ HROBKA

KNIHA TŘETÍ

JIŘÍ MIKULÍK

Dračí hrobka © 2018

Text: Jiří Mikulík

Ilustrace: Jan Kordina

Obálka: Alena Kubíková

Mapa: Jiří Mikulík

Vydal: Martin Koláček - E-knihy jedou

Rok prvního vydání: 2018

ISBN:

978-80-7589-335-2 (ePub)

978-80-7589-336-9 (mobi)

978-80-7589-337-6 (pdf)

Betatesteři: Lukáš Mikulík, Jan Kouřil

www.gabriel-knox-gamebook.cz

*Pro Lenku, Alici a Emu,
a pro všechny fanoušky gamebooků.*

I. CO JE TO GAMEBOOK? (Slovo autora)

Gamebook je kniha s příběhem a zároveň hra. V takové knize budeš rozhodovat za hlavního hrdinu a tím určovat směr, kterým se příběh bude dále rozvíjet. Volba při rozhodování je provedena tak, že si v textu jednoduše vybereš z nabízených možností a pak otočíš na odstavec s příslušným číslem.

Gamebook DRAČÍ HROBKA s hlavním hrdinou Gabrielem Knoxem obsahuje celkem **400** herních odkazů a je **třetí** z osmi knih, které dohromady tvoří masivní fantasy epos. Jednotlivé knihy na sebe navazují velmi úzce, což znamená, že kde hlavní hrdina Gabriel Knox v jedné knize skončí, tam zase v dalším svazku začne.

Tvorba a rozvoj hrdiny je proto zcela unikátní. Gabriel Knox se v jednotlivých knihách v rámci příběhu vyvíjí jako postava, a tedy naprosto nezávisle na hráči. Postupně se mu zlepšují statistiky a zejména potenciál zázračných schopností. Na druhou stranu však těží i ze zkušenosti hráče. Čím více knih přečteš, tím lépe budeš mít svého hrdinu vybaveného, a budeš mít k dispozici širší arzenál dovedností a schopností. V praxi to znamená, že každou knihu můžeš hrát zcela samostatně. Gamebook DRAČÍ HROBKA ovšem úzce navazuje na předchozí dvě knihy, a i když znalost příběhu k hraní nepotřebuješ, pro mnohem intenzivnější zážitek ze hry ti jednoznačně doporučuji pořídit si **Zázračnou kněžku** i **Jeskyni Tisíce přání**, a začít s nimi. Otevřeš si tak další možnosti v knize DRAČÍ HROBKA, které jinak mohou zůstat nedostupné.

Celý svět, kde se dobrodružství odehrává, je interaktivní a velmi záleží na tom, jakou cestu si jako hráč 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 později potřebovat pomoc ty. Nebo se můžeš spoléhat jen na sebe a cestovat liduprázdnou divočinou. Nezapomeň však, že s každým rozhodnutím si otevíráš, ale také zavíráš možnosti pro řešení budoucích úkolů.

Gamebook DRAČÍ HROBKA je také zcela unikátní, co se členitosti příběhu týče. Ke konečnému cíli vede mnoho cest a záleží jen na tobě, kterou z nich se vydáš. Knihu můžeš číst čtyřikrát, možná pětkrát po sobě, a pokaždé zažít úplně jiné dobrodružství. Počet tvých možností **ve třetí** knize prudce narůstá se znalostí příběhu předchozích knih. V tom je největší kouzlo této série.

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 nalezněš systém a herní mechanismy, které ti prozradí, jak se DRAČÍ HROBKA vlastně hraje.

II. HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

Součástí elektronické knihy **není** *Mapa provincií pod správou hraběte McRoye* ani *Deník*. Oba dokumenty jsou však k dispozici ke stažení na webových stránkách:

www.gabriel-knox-gamebook.cz (sekce *Knihy/Dračí hrobka*).

Jak *Mapa*, tak *Deník* se liší od těch uvedených v předchozích knihách a jsou unikátní pro každý díl, proto jim věnuj náležitou pozornost.

Jestliže toto **není** tvé první dobrodružství, celou následující pasáž přeskoč a začni se věnovat přímo změnám v kapitole **Gabrielova vrozená schopnost**, a následně také **Gabrielově výbavě na cestu**.

Rozhodně by ti neměla uniknout kapitola **Zkušenosti z minulých výprav Gabriela Knoxe**, v níž nalezeš bonusy za úspěšné dokončení předchozích knih. Určitě ji nezapomeň zkontrolovat!

Pokud je **DRAČÍ HROBKA** tvé **první** dobrodružství, čti dál. Výše zmíněná *Mapa* ti může být během cesty užitečná. Kdykoliv si nebudeš vědět rady, můžeš se k ní vrátit a posoudit své možnosti.

Během hry si také budeš vést záznamy do *Deníku*. V textu budou často poznámky, na základě kterých si budeš dělat změny ve svých attributech či výbavě. Když si budeš vybírat dovednosti a schopnosti, jednoduše si je v *Deníku* zaškrtněš křížkem. V druhé části *Deníku* jsou kolonky pro výbavu. Některé běžné

předměty (např. **Křesadlo**, **Plášť** nebo třeba **Provaz**) jsou zde předpřipraveny a dají se pouze zaškrtnout křížkem. Pokud však danou kolonku zaškrtnutou nemáš (např. neneseš žádný plášť), můžeš místo klidně použít pro jakýkoliv jiný vhodný předmět. Jedná se pouze o zjednodušení.

Ve třetí části *Deníku* je také soubojová sekce, kde si můžeš během potyček vést záznamy o tom, kolik bodů VITALITY zbývá tobě a tvým nepřátelům. V poslední části jsou pak uvedeny všechny *Zásluhy*, které lze získat dohromady v obou dosavadních knihách. Po úspěšném dokončení výpravy si pochopitelně můžeš *Atributy*, *Dovednosti*, *Schopnosti*, *Výbavu* i *Zásluhy* přenést do další knihy.

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 si chceš s knihou zalézt do peřin a neobtěžovat se 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.

HLAVNÍ ATRIBUTY

Z hlediska pravidel Gabriela Knoxe definují dva 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 na tom v souboji budeš lépe. 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 *Deníku* 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 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 žoldnéřů 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 nalezneš 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 nezřídka zachránit život.

Nyní otoč na další stranu a vyber si své dovednosti.

* 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

Gabriel je samotář, a proto se velmi často se vyskytnou situace, v nichž budeš v souboji čelit více než jednomu protivníkovi. Skupina nepřátel má vždy jeden souhrnný atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANĚMI, VITALITY i ZRANĚNÍ. 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 zatahnout 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 hladem. 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 zvířete* 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 propířít 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 *pakličku*. 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.

Od chvíle, kdy se Gabriel setkal s čarodějkou Raywou Signum, se potenciál jeho zázračné schopnosti několikanásobně navýšil. To ti umožní používat schopnost mnohem efektivněji než dříve, protože nyní dokážeš magickou energii usměrňovat do základních zaklínadel.

Jestliže toto není tvé první dobrodružství, pak máš jistě *Zázračnou schopnost* vybranou. V textu níže zjistíš, jak se tvé nadání zdokonalilo.

Koncentrační gesta

Usilovným studiem magického potenciálu jsi dosáhl úrovně čarodějnického adepta. Nyní již dokážeš splétat vlákna čarovné moci do jednoduchých, ale účinných koncentračních gest.

Každá *Zázračná schopnost* ti nyní nabízí **tři Zaklínadla**. **Jedno** z nich si vyber a zapiš si jej do *Deníku* do příslušné kolonky. Toto koncentrační gesto můžeš během hry využít až **dvakrát**. Po každém použití si uděláš křížek ve volném čtverečku u kolonky *Zaklínadlo*, a jakmile budou obě zaplněná, znamená

to, že svůj magický potenciál jsi vyčerpál a až do konce knihy již *Zaklínadlo* nemůžeš použít.

Některá koncentrační gesta je možné využít zcela volně v souboji nebo jiných předem popsanych situacích, u jiných musíš počkat, až ti kniha nabídne možnost pro jeho použití.

Pečlivě si *Zaklínadla* projdi a uvidíš, jaké jsou tvé možnosti.

* JASNOZŘIVOST *

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

Společně s Raywou Signum postupně pootevíráš vrátka *Ochranné a Investigativní magie*, přičemž tréninkem jsi byl schopen zvládnout jedno koncentrační gesto na takové úrovni, že je pro tebe bezpečné jej používat. I tak je to nesmírně náročné a vyčerpávající.

DVOJNÍK

Koncentrační gesto *Dvojník* ti umožní vytvořit dva iluzorní obrazy, které jednají a pohybují se stejně jako Gabriel. Toto zaklínadlo můžeš využít kdykoliv v souboji. Pokud tak učiníš, protivníci budou zmateni a jejich první dva zásahy tě minou, a ty neztratíš žádné body VITALITY. Teprve třetí zásah pro tebe bude znamenat odečet bodů VITALITY a následně souboj bude pokračovat standardně. Avšak pozor – některé stvůry mohou být vůči *Dvojníkovi* imunní – na toto budeš vždy výslovně upozorněn v příslušné pasáži.

Zaklínadlo *Dvojník* můžeš použít i v jiných situacích (např. pro usnadnění útěku z obklíčení, apod.). Na tyto zvláštní možnosti budeš vždy upozorněn v textu. Nezapomeň, že jakmile toto koncentrační gesto použiješ, musíš si udělat do *Deníku* křížek.

KŘIŠŤÁL

Koncentrační gesto *Křišťál* způsobí ohyb paprsků světla kolem Gabriela, čímž jej učiní prakticky neviditelným. Zaklínadlo je ovšem extrémně vyčerpávající, proto jej udržíš jen na velmi krátkou dobu. *Křišťál* můžeš stejně jako *Dvojníka* využít kdykoliv v souboji. Pokud tak učiníš, získáš bonus +3 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ na **jednu soubojovou sekvenci** (tedy na 3 kola) v právě probíhající souboji. Sám si můžeš vybrat, která sekvence to bude, například podle toho, jak se souboj bude pro tebe vyvíjet. Avšak pozor – některé stvůry mohou být vůči *Křišťálu* imunní – na toto budeš vždy výslovně upozorněn v příslušné pasáži.

Samozřejmě se mohou vyskytnout i jiné, nebojové situace, v nichž bude *Křišťál* užitečný. Na tato použití budeš vždy upozorněn v textu. Jakmile *Křišťál* kdykoliv použiješ, zaškrtni políčko v *Deníku*.

PRONIKAVÝ POHLED

Koncentrační gesto *Pronikavý pohled* ti umožní vidět věci, které jsou běžnému lidskému zraku skryty. Pokud použiješ *Pronikavý pohled*, budeš moci vidět do zamčených truhel, budeš moci spatřit to, co se děje za kamennou zdí ve starobylém hradu, či prozkoumávat sklepení budov, aniž bys do nich musel vstupovat. *Pronikavý pohled* je však také velmi užitečné zaklínadlo, pokud někdo proti tobě využívá matoucí kouzla, jako je např. *Dvojník* nebo *Křišťál*; *Pronikavým pohledem* je můžeš jednoduše prohlédnout a okamžitě zrušit.

Zaklínadlo *Pronikavý pohled* se řadí mezi nebojová koncentrační gesta, proto na jeho použití budeš vždy výslovně upozorněn v příslušné pasáži. Jakmile *Pronikavý pohled* kdykoliv použiješ, zaškrtni políčko v *Deníku*.

* **REGENERACE** *

Díky této zvláštní schopnosti se ti budou zranění hojit výrazně rychleji než normálním lidem. Po každém boji si můžeš vrátit zpět až **6 bodů** VITALITY (nezapomeň, že body VITALITY nikdy nesmí překročit výchozí hodnotu). *Regenerace* je rovněž užitečná při odpočinku. A nakonec, *Regenerace* ti ve výjimečných případech umožní přežít i fatální zranění (useknutá ruka, rozdrčená noha, apod.), která by jinak znamenala bolestivou smrt.

Během konzultací s Raywou Signum ses naučil poznávat principy *Léčitelské magie*, díky čemuž můžeš pomáhat i jiným lidem a tvorům. Tvrdým tréninkem se ti podařilo dosáhnout jisté míry spolehlivosti u jednoho koncentračního gesta.

UZDRAVENÍ

Koncentrační gesto *Uzdravení* vyžaduje velkou přesnost při provedení gesta, jeho účinek však významně urychlí tvé přirozené regenerační procesy. Zaklínadlo *Uzdravení* můžeš použít kdykoliv, dokonce i v právě probíhajícím souboji. Provedením tohoto koncentračního gesta si budeš schopen okamžitě zacelit hluboká zranění či vrátit sílu ztracenou kvůli zákeřným nemocem. Zaklínadlo *Uzdravení* ti ihned navrátí až 20 bodů VITALITY (nezapomeň však, že hodnota atributu VITALITA nesmí překročit výchozí hodnotu).

Když *Uzdravení* kdykoliv použiješ, zaškrtni políčko v *Deníku*.

DEHYDRATAČE

Koncentrační gesto *Dehydratace* je účinné zaklínadlo, které způsobuje okamžité a velmi masivní odpaření vody z živých organismů. Protože voda je pro mnoho tvorů

esenciální, *Dehydratace* na ně má devastující účinky. *Dehydrataci* můžeš použít kdykoliv v probíhajícím souboji, a způsobit tak protivníkovi (protivníkům) okamžitou ztrátu 13 bodů VITALITY. Musíš však dát pozor – existuje mnoho stvůr (např. Nemrtví nebo Démoni), na které *Dehydratace* prostě ze zjevných důvodů působit nebude. Na imunitu vůči *Dehydrataci* budeš vždy výslovně upozorněn v příslušné pasáži textu.

Když *Dehydrataci* kdykoliv použiješ, zaškrtni příslušné políčko v *Deníku*.

ŠTÍTONOŠ

Koncentrační gesto *Štítonoš* patří mezi velmi univerzální zaklínadla. V případech nouze tě dokáže během zlomku vteřiny ochránit před vysokým žářem či hlubokým mrazem, nebo ti zajistí takřka dokonalou imunitu vůči jedům či akutním otravám. Zaklínadlo *Štítonoš* je ovšem extrémně namáhavé, proto jsi schopen jej udržet pouze na velmi krátkou dobu. Na použití *Štítonoše* budeš vždy upozorněn v příslušné pasáži textu. A jako obvykle, kdykoliv jej použiješ, zaškrtni políčko v *Deníku*.

* TELEKINEZE *

Tato schopnost ti umožňuje fyzicky ovlivňovat svět okolo tebe pouhou myšlenkou – či silou vůle, chceš-li. Díky usilovnému tréninku se ti během několika prvních týdnů podařilo alespoň okrajově proniknout do znalostí nutných pro ovládnutí časoprostoru. Stále jsi užíval svou moc spíše na intuitivní úrovni, avšak schopnost alespoň hrubě ovládat svůj potenciál ti přinesla nové a zajímavé možnosti. Naučil ses např. omezeně ovlivňovat dráhu šípů vystřelených na tebe nebo přenést myšlenkou zlatý prsten z vedlejšího stolu do tvé ruky.

Po návratu z jeskyně Tisíce přání jsi po boku tvé mentorky a učitelky Raywy Signum udělal ve studiu *Časoprostorové magie* ohromný krok kupředu a podařilo se ti spolehlivě zvládnout jedno koncentrační gesto.

Časoprostorová magie je nejtěžší obor čarovných věd, ovšem jeho zaklínadla mají nezdědka velmi mocné účinky.

PLÁŠŤ

Koncentrační gesto *Plášť* vytvoří kolem Gabriela slupku, která zdeformuje prostor v nejbližším okolí. To má za následek rozmazání Gabrielových kontur (jako by stál za silnou stěnou vrstveného skla), přičemž deformovaný prostor brání nepřátelům v zasáhnutí Gabriela konvenčními zbraněmi, jako jsou např. meče, palčáty anebo šípy vystřelené z luků. Kdykoliv zaklínadlo *Plášť* použiješ v souboji, můžeš ignorovat prvních 12 bodů VITALITY, které bys jinak ztratil díky zraněním způsobených soupeřovou zbraní. Po skončení souboje magický štít zmizí.

Příklad: Gabriel Knox je zatím nezraněn (VITALITA 40) a vstupuje do souboje s pěticí loupeživých žoldnérů, kteří mají celkové ZRANĚNÍ 8. Gabriel se rozhodne se v tomto nerovném boji použít zaklínadlo *Plášť*.

Během první soubojové sekvence je Gabriel zraněn za 8 bodů VITALITY. Díky Plášti však může toto zranění ignorovat s tím, že zaklínadlo je schopno pojmout ještě další 4 body VITALITY. Ve druhé soubojové sekvenci je Gabriel opět zasažen za 8 bodů VITALITY. Díky Plášti může ignorovat 4 body, přičemž zbylé 4 body již projdou skrz a Gabrielovi se tak sníží VITALITA na 36 bodů. Následně se mu podaří lupiče pobít a souboj končí. Gabriel tak pokračuje ve své cestě s 36 body VITALITY.

Když *Plášť* kdykoliv použiješ, zaškrtni políčko v *Deniku*.

SPĚCH

Koncentrační gesto *Spěch* uzavře Gabriela do kapsule, v níž je zdeformován časoprostor. To má za následek zrychlení toku času pro Gabriela, což znamená, že pro pozorovatele v nejbližším okolí (často protivníky v boji) se Gabriel pohybuje výrazně rychleji než oni sami. Naopak Gabrielovi se zdá, že on sám se pohybuje stejně rychle, jen lidé okolo jsou mnohem pomalejší.

Pokud použiješ zaklínadlo *Spěch* v souboji, můžeš si po celý jeho průběh počítat bonus +1 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a +1 ke ZRANĚNÍ.

Zaklínadlo *Spěch* se dá použít i mimo boj, např. k rychlému přesunu z místa na místo, či útěku před přesilou nepřátel. Na nebojové použití však budeš vždy výslovně upozorněn v příslušné pasáži textu. A jako obvykle, kdykoliv zaklínadlo *Spěch* použiješ, zaškrtni příslušné políčko v *Deniku*.

BERANIDLO

Berandidlo je specifické, avšak velmi užitečné zaklínadlo, kterým Gabriel dokáže zaměřit svou telekinetickou sílu do jednoho bodu, a tím znásobit její účinek. Je to vlastně

vybroušené použití *Telekineze*, jíž Gabriel až dosud disponoval pouze na intuitivní úrovni.

Zaklínadlo Beranidlo se hodí na vyražení zamčených dveří či zatlučených oken, gesto je však poměrně mocné a zvládne vyrazit i některé uměle zazděné prostory. Zde samozřejmě záleží na tloušťce materiálu a velikosti zazděného otvoru.

Beranidlo se dá použít i v boji, kde má na protivníky naprosto devastující účinky. Na možnosti jeho použití budeš ve všech případech výslovně upozorněn. Kdykoliv *Beranidlo* použiješ, zaškrtni si příslušné políčko v *Deníku*; jsou-li obě zaplněna, koncentrační gesto již nemůžeš až do konce knihy využít.

GABRIELOVA VÝBAVA NA CESTU

Ze Sinotaharu do Bašty budeš cestovat spolu s čarodějkou Raywou Signum. I když mezi muži guvernéra Rynella máš hodnost poručíka, pro účely cesty zvolíš raději vlněné oblečení v nenápadných barvách žoldněrských průzkumníků. Také Raywa odloží svůj šat církevního hodnostáře a bude cestovat v oblečení podobného ražení jako ty.

Před cestou sebereš všechny své úspory. 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, které se ti vejdou do *Měšce*, je 100. Během dobrodružství se ti počet orlů bude měnit, jak budeš věci nakupovat či utrácet za pohostinství. Peníze budeš moci i najít, případně sebrat od mrtvých nepřátel.

Pokud jsi úspěšně dokončil některý z předchozích příběhů, výše uvedené informace o penězích ignoruj a použij pro toto dobrodružství počet ORLŮ, které ti zbyly z minulosti.

Když jsi určil, kolik peněz máš v *Měšci*, podívej se na seznam předmětů níže. Pokud již vlastníš nějakou výbavu z předchozích knih, můžeš ji doplnit o **jeden** z uvedených předmětů. Jestliže je toto tvé první dobrodružství, můžeš si vybrat předmětů až **pět**. Některé z nich jsou položky v *Mošně*, 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 ovšem může být pouze o velikosti dýky či nože v botě.

Ostatní předměty, které se nenosí v *Mošně* a ani nejsou považovány za *Zbraně*, můžeš pobrat a zapsat do kolonky *Další výbava*. V této kolonce může být maximálně deset dalších předmětů.

* SEZNAM PŘEDMĚTŮ *

Vojenský meč (*Zbraně*)

Meč je vykován z kvalitní oceli. Meč má dlouhou rovnou čepel a jednoduchou záštitu bez ozdob, ve vojenském stylu. Zranění meče je **5**.

Důstojnická dýka (*Zbraně*)

Důstojnická dýka je lehká zbraň s delší čepelí. V boji se dá užít samostatně či v levé ruce v kombinaci s mečem; občas se dá nosit skrytě. Zranění dýky je **3**.

Koncentrát z Bakharu (položka v *Mošně*)

Bakhar je vzácná léčivka hojně využívaná bylinkáři a alchymisty. Tento světle fialový odvar ti může navrátit až **10** bodů VITALITY, pokud jej požiješ mimo boj.

Tinktura z hadích žláz (položka v *Mošně*)

Tento odporně páchnoucí odvar neutralizuje většinu přírodních jedů. Složení tinktury je pro tebe neznámé, víš však, že jedna z hlavních přísad jsou vyoperované jedové žlázy Zmije vysokohorské. Tinktura tě může zachránit od jisté smrti, pokud někdy na svých cestách budeš otráven.

5 porcí 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. Potraviny ti zaberou pouze jednu položku v *Mošně*, můžeš však nést maximálně **5 porcí**.

Křesadlo a pochodně (*Mošna*)

Křesadlo se hodí na rozdělávání ohně a pochodně ti zase poslouží v temných chodbách a jeskyních bez přirozeného osvětlení. Křesadlo s pochodněmi se přenášejí v *Mošně*.

Luk (*Zbraně*)

Dlouhý luk je vyroben z kvalitního dřeva severské borovice. Použit luk budeš moci pouze za předpokladu, že ovládáš dovednost *Střelba z luku*. Jestliže se vybavíš 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 6 šípy (*Další výbava*)

Abys mohl používat luk, musíš mít šípy. Pokaždé, když použiješ luk, si musíš vyškrtnout jeden z šípů z *Deniku*. 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 s kápí (*Další výbava*)

Zimní plášť výborně chrání před zimou, studeným větrem, deštěm i sněžením. 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 příkrývky (*Další výbava*)

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

Kožená zbroj (*Další výbava*)

Kožená zbroj je dostupná a zároveň velmi kvalitní ochrana těla. Pokud ji nosíš na těle, můžeš si zvýšit počet bodů VITALITY o 4 (pozn. *Zbroj* může zvednout VITALITU i nad původní hodnotu). Všechny zbroje se nosí přímo na těle – vždy tedy můžeš vlastnit 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.

Provaz (*Další výbava*)

Kvalitní konopný provaz s všestranným využitím.

14 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 nenesesh 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 má 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

V *Deníku* na začátku knihy je část zvaná *Zásluhy*. 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 v *Deníku* zaškrtl křížkem *Zásluhu*. Ty se následně přenášejí do dalších knih.

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*.

* SEZNAM ZÁSLUH *

Nájemný žoldněř

Lovec nemrtvých

Renegát

Tři Mince

Vlčí stopař

Pán lesa

Mistr zloděj

Bitevní kolos

Krvavá noc

Fénix

Hrdina z Graavu

Gentleman

Čaroděj

Nájemný vrah

Lovci monster

ZKUŠENOSTI Z MINULÝCH VÝPRAV GABRIELA KNOXE

V této sekci budeš vždy upozorněn na bonusy, které jako hráč obdržíš za úspěšné dokončení některého (nebo všech) předchozích dobrodružství. Nikdy nezapomeň tuto kapitolu zkontrolovat, aby ses nepřipravil o výhody, které mohou být pomyslným jazýčkem na vahách osudu, když se dostaneš během hry do složitě situace.

Poznámka: Z tabulky níže snadno zjistíš, že pokud jsi před čtením DRAČÍ HROBKY dokončil obě předchozí dobrodružství, můžeš si přičíst k atributu VITALITA celkem 7 bodů.

ÚSPĚŠNĚ DOKONČENÉ VÝPRAVY	VÝHODY
ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA (Kniha první)	K tvé stávající maximální hodnotě atributu VITALITA si můžeš přidat 3 body.
JESKYNĚ TISÍCE PŘÁNÍ (Kniha druhá)	K tvé stávající maximální hodnotě atributu VITALITA si můžeš přidat 4 body.

Následují **Pravidla pro boj**, která jsou stejná jako v předchozí knize.

Chceš-li přejít do sekce **světa Ěaan**, kde jsou nějaké nové kapitoly a zajímavé informace z minulosti, otoč **SEM**.

Jestliže už máš čtení pravidel po krk, a chceš **začít rovnou hrát**, otoč na **ODSTAVEC 1** a začni svou pouť do **Dračí hrobky**.

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.

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 nepřítelům 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	22	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 najdeš pro tento případ následující soubojovou sekvenci (zkontroluj si sám):

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

V prvním kole souboje tedy Gabriel zasáhne lupiče svým mečem, jejich VITALITA tak klesne o 5 bodů na současných 17 bodů.

Ve druhém kole zasáhne Gabriel soupeře lehce, a zraní je za 2 body (polovina zranění meče zaokrouhлено dolů). Lupičům zbývá 15 bodů VITALITY. Ve třetím kole opět zasahuje Gabriel a opět za 5 bodů, VITALITA lupičů tak klesne na 10.

Boj však ještě není rozhodnut, následuje tedy další sekvence.

Nyní ti padne **4** a v Soubojové tabulce tak nalezněš (opět zkontroluj):

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

Ve čtvrtém kole znovu zasahuje Gabriel lupiče. VITALITA zlodějům klesne na pouhých 5 bodů. V pátém kole ještě jednou zasáhne Gabriel a sníží tak VITALITU lupičů přesně na 0 (nulu). V tomto kole tedy souboj končí a Gabriel zůstává nezraněn – lupiči se ke své ráně zkrátka nedostali.

Příklad 2:

Gabriel Knox (ZACHÁZENÍ SE ZBRANĚMI 14, VITALITA 26) je vyzbrojen krátkým mečem (ZRANĚNÍ 4) a dlouhou dýkou (ZRANĚNÍ 3). Ovládá dovednosti Útok dvěma zbraněmi, Defenzivní boj (obě Šermířství), a Skrývání se, Kapsářství a zámky, a Útok ze zálohy (všechny tři Šikovnost a chytrost). Splňuje tedy podmínku pro Cestu vraha (může svého protivníka na místě zabít). Gabriel byl odhalen majitelem domu, když se pokoušel vloupat do pokladnice. Obchodník na Gabriela pošle svého osobního strážce, kterému náš hrdina nemůže uniknout.

(S) Osobní strážce (s mečem):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: VITALITA: DLOUHÝ VOJENSKÝ MEČ:

14

23

Zranění 5

Do soubojové sekce si napišeš:

Převaha Gabriela Knoxe: 0 (14 – 14); jak vidíš, osobní strážce je poměrně nebezpečný protivník.

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 **6**; v Soubojové tabulce nalezneš tuto sekvenci:*

1. kolo	N
2. kolo	GK
3. kolo	N

V prvním kole by měl strážce zasáhnout Gabriela, ten však našťastí ovládá dovednost Defenzivní boj, a tak se útoku dokáže vyhnout. Nikdo neztrácí žádné body VITALITY. V druhém kole naopak Gabriel zasáhne strážce. Protože ovládá dovednost Útok dvěma zbraněmi, zasáhne celkem za 7 bodů (4+3). Strážci zbývá 16 bodů VITALITY. Ve třetím kole však už strážce tne do živého a zasahuje Gabriela svým mečem za 5 bodů VITALITY; Gabrielo-vi jich zbývá ještě 21.

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

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

Ve čtvrtém kole zasahuje Gabriel svého soupeře další ranou, tedy za 7 bodů VITALITY a strážci zbývá už jen 9 bodů VITALITY. V pátém kole strážce zasáhne Gabriela a zraní jej za 5 bodů; Gabrielova VITALITA klesne na 16 bodů. V šestém kole však 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 odstavci Daleko na severu... a začni svou cestu.

Zde ti bude na pár řádcích popsán fantastický 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 členitá a relativně mělká 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 nechtěl 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 prodělat 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** (Vládce 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 svět patřit jí.

Čaroděj využil toho, že je Vládce 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 trvajícího 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, pusto-

šíc 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 SAAGITOVĚ, PADLÉM ANDĚLU

Už zase klesal.

Nevadilo mu to. Nedávno pozřel pět duší – energie měl na rozdávání. Stačilo dvakrát mávnout černými perutěmi a opět vyletěl až nad oblaka. Od doby, co nosil černočernou zbroj, do níž byl zakutý od hlavy k patě, mu slunce nevadilo. Bez ní by ho zlatistvé paprsky denní hvězdy uvařily během chvilky.

Spustil se mezi mraky zpět k zemi a pak ji konečně zahlédl. Stála na vrcholku hory, a vypadala tak křehce, že Saagitus neovládl svůj hlad a vrhl se přímo na ni, aby asimiloval její duši. Už šestou.

Náhle ucítil palčivou bolest v hrudi a nekontrolovatelně plachtil vzduchem, aby o okamžik později dopadl na tvrdou skálu. Kámen pod jeho tělem zasténal a prostor kolem se vyplnil vířícími sutinami. Saagitus se ztěžka zvedl a ještě jednou si v mysli přehrál střet s drobnou dívkou. Ne, opravdu neviděl, jak se pohnula. Přesto je to on, kdo musí vstát ze země. V hrudním plátu z matné oceli uviděl hluboký otisk drobné ruky – dívčí pěsti. Ocel praskla a ostré výčnělky jej teď řezaly do prsou.

Padlý anděl strašlivě zavyl a tasil těžký obouruční meč, který nosil na zádech. Ozval se hlasitý hukot a černou čepel hladově olízly plameny věčného ohně – toho, který pochází ze sféry patřící žhavému elementu, a který nejde uhasit. Opět se vznesl do vzduchu a napřáhl se k úderu. Syčel zklamáním i zlobou, toužil to škrvně rozmáčknout jako švába, zadupat do země jako červa.

Saagitus byl však podveden. Iluze zranitelnosti a křehkosti byla ta tam, náhle se před ním tyčila zlovorná stvůra pokrytá černými šupinami a ostrými bodci. Drak mávl křídly a poryv vzduchu srazil Padlého anděla k zemi. Jen o okamžik později ostrý spár přerazil jeho žhnoucí čepel na dva kusy a neuhasitelný plamen zhasl.

Obrovská tlama plná ostrých zubů se sklonila až k jeho přilbici a v hlavě uslyšel dutý hlas.

„Skoň se před Yvedris! Já jsem tvůj osud! Můžeš mi sloužit anebo odejít do zatracení!“

Je to past! – všechny jeho smysly vřeštěly varováním.

„Jsou to jen lidé,“ pravil Saagitus nahlas.

Nemohou se rovnat jemu, a už vůbec ne jeho paní – Dračí královně. Bitevní letka modrých draků zaútočila na uskupení lidských válečníků v šedých pláštích. Titěrní tvorové zmizeli v jiskřivém proudu mrazu, který se řinul z plic útočících draků. Pak však zahlédl něco neuvěřitelného. Lidé útok draků nejenže přežili, ale zůstali naprosto nezranění! Když posléze vystřelili z luků malé neškodné střely, draci začali padat k zemi jako hrušky.

Saagitus se rozpřáhl a plamenným mečem rozsekl zástup protivníků před sebou.

Pak už tam byla Yvedris – pomstí svoje děti a zlomí obranu těch přízemních červů. Lidští bojovníci se rozprchli, aby Dračí krá-

lovně neposkytovali snadné cíle. Přesto umírali. Nemají šanci, pousmál se Padlý anděl a dekapitoval lidského tvora zakutého do stříbrné zbroje, který se mu odvážil postavit do cesty. Odpor je marný – Draci a Andělé budou opět vládnout světu!

Šest magiků v karmínových pláštích však bylo proti. Složili zaklínadlo, po němž se Dračí královna otřásla slabostí až do mor-ku kostí. Další šípy se vznesly do vzduchu a srazili Yvedris k zemi. Pak se mihla dvoubřítá sekera a třemi ranami sřála dračí hlavu.

Před Saagitem se opět objevil rytíř v blyštivé zbroji. Zabil jsem tě, červe! – blesklo mu hlavou.

„Ne,“ zazněla odpověď zpod těžké přilbice.

Padlý anděl byl podruhé oklamán. Kdosi švihl ohnivým bičem, a ten se mu omotal kolem předloktí. Saagitus ustrnul v náprahu, pak přišel záblesk sekery a celá paže včetně meče odlétla kamsi daleko.

„Máš moc, jakou nelze zlomit, Prvorozený,“ pravil muž v karmínovém plášti a zamyslel se.

„Nemůžeš být vyhnán – budeš tedy uvězněn. Svět, který jsi chtěl opanovat, se stane tvou hrobkou!“

Karmínový plášť máchl rukou a odsoudil Saagita na věky věků.

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 (nepřizpůsobivé) 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 Melorské. 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 Melorském 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 otrávil 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 Melorské království těžkou zkouškou – mnoho lidí umřelo, další se ztratili. Pak se však prach v ovzduší začal usazovat a na obloze opět vyzářilo slunce.

Irana byla zcela zničena, a nikdo z přeživších neměl odvalu ji prozkoumat. Severní kontinent se stal novou, neprobádanou divočinou. Tisíc let trvalo, než Melorské lodě s osadníky zahájily 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 změ-

nit. 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 dovoľovala 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 popraviti kohokoliv.

DALEKO NA SEVERU...

Ty jsi **Gabriel Knox**, elitní žoldněř a hraničář z Vilaronu, což je nejsevernější sídlo lidí na kontinentu. Narodil ses roku 980 AC v malé rybářské provincii Skågen, a tvá 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. Po smrti matky tvůj otec opustil řemeslo rybáře a nechal se najmout jako žoldněř do občanské války v choorských provinciích na jihu od Vilaronu. Chtěl tak vydělat peníze, aby vás oba zabezpečil na dlouhou dobu. U Chooru však proběhlo několik krvavých potyček, v jedné z nich přišel o život i tvůj druhý rodič a ty ses stal sirotkem.

V té době ti bylo osm let. Ujal se tě vilaronský správce a zkušený hraničář Evan Krohl, a již v útlém věku tě začal učit umění elitních zvěďů. Byl to od Evana prozíravý krok, neboť se ukázalo, že hraničářské myšlení máš v sobě. Stal se z tebe ostřílený bojovník schopný vládnout mečem i dýkou, který se však také mohl spolehnout sám na sebe v divočině daleko od civilizace.

Tři roky jsi patřil k nejlepším Evanovým mužům, když se v tobě na sklonku dvaadvacátého roku probudil odkaz matky. Zdědil jsi po ní tajemné schopnosti, jež se dnes jen těžko dají prozkoumat do důsledku. A lovci lidí, jak víš, nejsou nikdy moc daleko...

Abys neohrozil Evana a další přátele, v den svých třiadvacátých narozenin ses rozhodl pod pláštíkem tmy tajně opustit Vilaron. Vydal ses na jih, do míst, o kterých jsi zatím slyšel jen z vyprávění, doufajíc, že se ti podaří najít další lidi podobné tobě samému. Lidi, kteří by mohli odpovědět na některé tvoje otázky z minulosti.

Vilaron jsi opustil na konci léta. Než jsi dorazil do Armoy, malého městečka spadající do správy sinotaharských lordů, podzim definitivně převzal vládu nad krajinou. V Armoy jsi nakonec strávil několik dní. V kapli Pastýře ses od starého kněze poprvé

dozvěděl o Raywě Signum, zázračné kněžce z chrámu Léčitelky situovaného v Sinotaharu. Ona jediná dokázala vyléčit smrtící chorobu zvanou Mor čarodějů. Tento smrtící odkaz přetrvával z doby války mezi magickými klany, postihuje zejména malé děti, v nichž se probudilo nadání, a neexistuje na ni žádný lék. Ubohé děti se dožívají nejvíce deseti, někdy dvanácti let; u dospělých s nadáním může nemoc propuknout rovněž a většinou má velmi rychlý až brutální průběh. Raywa Signum 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 do toho okamžiku bral jako zlo – prokletí, které ti pouze otravuje život. Ještě téhož večera ses však rozhodl, že se ke kněžce Léčitelky pokusíš dostat stůj co stůj. Byla to první stopa, o kterou ses mohl skutečně opřít, a tvá cesta náhle začala mít smysl.

O tři dny později jsi dorazil do Ardeny, města ležícího na křižovatce kupeckých stezek. Zde jsi přečkal noc, a ráno, naplněn optimismem, jsi po dokoupení zásob vyrazil na cestu do Sinotaharu. Cesta ti zabrala celkem pět strastiplných dnů, během nichž jsi zjistil, že profesionální lovci čarodějů ti jdou nemilosrdně po krku. Jen díky tvrdému výcviku a intuici jsi přežil úklady vrahů, a dostal se tak v pořádku až do Sinotaharu. V ulicích ohromujícího velkoměsta jsi pak spěchal přímo do chrámu Léčitelky, aby ses setkal s Raywou co nejdříve. Na místo jsi dorazil právě včas, abys na poslední chvíli odhalil hrůzný plán Kerbera, krutého lovce čarodějů. Ten hledal stejně jako ty kněžku Raywu Signum. Nechtěl po ní však žádné odpovědi, místo toho plánoval mladou ženu chladnokrevně zavraždit. Kdybys nezasáhl, jeho záměr by pravděpodobně vyšel. Konfrontoval jsi svého protivníka v nemilosrdném souboji na život a na smrt, během něhož jste si oba sáhli až na dno svých možností. Kerberus bez ostychu využíval své magické nadání, a snad i díky jisté porci štěstí jsi nakonec zvítězil, a lovce čarodějů přes jeho temné umění porazil.

Události posléze nabraly rychlý spád. Kromě Raywy Signum ses seznámil také s guvernérem Sinotaharu, lordem Hatranem Rynnelem. Dozvěděl ses pravdu o zázračné kněžce (ve skutečnosti mocné čarodějce) a také o systému, jakým guvernér chrání Raywu i další lidi s nadáním. Dozvěděl ses i mnoho informací o Lovcích. O tom, jakým způsobem pracují, jak jsou motivováni a placeni, a o tom, že někteří z nich disponují magickým nadáním. Ve výsledku se všichni Lovci pohybují za hranou zákona. Za činy Lovců je však zodpovědný mocný a nebezpečný iluminát, o němž mezi moudrými kolují zkazky, že je jeden z Prvorozených. Pro civilizaci lidí začíná Doba temna – doba, kdy se moc nad světem přesune z rukou severského národa do područí mocných bytostí, jež celý svět Ěaan znají z dávné minulosti.

Blízký přítel Raywy, archeolog, bard a dobrodruh Sebb Rilaw, prorokoval návrat Prvorozených na Iranu. Tvrdil však také, že nyní lidé budou mít oporu ve skutečných dávných hrdinů. Aby zjistil více, namířil Sebb Rilaw své kroky do jeskyně Tisíce přání – bájného místa dochovaného z dob merelské civilizace. Předpokládal, že tam nalezne hrobku největšího merelského hrdiny rytíře Meiluuma, který před mnoha stovkami let porazil Dračí královnu Yvedris. Kde jinde, než právě v jeskyni Tisíce přání mohl čekat odkaz dávných merelů?

Sebb Rilaw byl však pryč příliš dlouho. V obavách, že jej na cestě mohla potkat smrt, ses vydal po jeho stopách do jeskyně Tisíce přání. Uprostřed zimy, v krutých mrazivých podmínkách ses po útrapách dostal až na místo, jenom abys zjistil, že Sebb Rilaw je skutečně mrtev. I když jsi byl na tuto variantu připraven, smutná zpráva tě zasáhla do srdce jako ledový břit. Jeskyně Tisíce přání byla opravdu svatyně vytvořená dávnými merely. Jestli zde však byl pochován i Meiluum, to si nikdy nedozvíš. Svatyně byla znesvěcena přívržencem Dračí královny Yvedris, který zde provozoval ohavnou nekromantskou činnost. Zesnulý Sebb Rilaw se měl stát jeho nemrtvým služebníkem, stejně jako další, kteří se vypraví po jeho stopách. Ty jsi ovšem temného

kněze porazil, a postaral ses o to, aby zde již žádné přízraky nemohly na nebožtících cizopasit.

Z ostatků Sebba Rilawa jsi získal podrobnou zprávu z jeho studií. Byl to jakýsi šifrou psaný deník, který jsi přinesl zpět do sinotaharského chrámu Léčitelky. K tvému překvapení byl guvernér Rynell schopen zprávu přečíst, což vám zachovalo naději pro záchranu severského národa. Deník je plný obav a děsivých faktů. Bard v něm tvrdí, že na Iraně jsou v současnosti již všichni tři nejmocnější Prvorození: Dračí královna, Pán démonů i Čaroděj. Je zřejmé, že se pomalu, ale jistě, schyluje ke strašlivé bitvě, v níž lidé budou v konečném zúčtování vedeni na seznamu postradatelných položek.

Sebb se také ve svém deníku několikrát zmínil o muži jménem Beorden Kalony. Mnohokrát se spolu sešli na téma návrat Prvorozených a odkaz merelské civilizace, a došli k zajímavým závěrům. Sebb Rilaw vám už nic prozradit nemůže, mudrc Beorden Kalony snad ano.

Rozhodnutí vydat se opět na cestu, tentokráte do Bašty, na sebe nenechalo dlouho čekat. Nyní ale nepůjdeš sám. Čarodějka Raywa nechce jen čekat ve zdech chrámu a sledovat, jak se naplňuje černý osud severského lidu. Chce znovu osedlat koně a vrhnout se do víru dění jako za starých časů. Guvernér její proaktivní myšlenou nadšen není, protože mimo Sinotahar nebude moci Raywě poskytnout ochrannou ruku, avšak zároveň chápe naléhavost situace.

Další dva zimní měsíce je počasí nebývale kruté, proto se rozhodnete, že se do Bašty vydáte až s jarním táním. Těch několik týdnů se ve zdech chrámu Léčitelky věnuješ vybrušování svého nadání. Za odborného dohledu Raywy děláš ohromné pokroky a zjišťuješ, že tvůj potenciál je mnohem větší, než sis kdy dokázal představit. V polovině čtvrtého měsíce roku 1004 se jako mávnutím kouzelného proutku změnila klimatické podmínky, a poprvé po půl roce začne sníh v severských městech ubývat.

Konečně s Raywou zahájíte přípravy na cestu, která vám snad poskytne více odpovědí než dalších otázek.

Otoč na Odstavec 1 a započni svou pout' do Dračí hrobky!

1

Poslední paprsky jarního slunce zmizely za západním obzorem. Již několik dní je zataženo a teď jsi mohl slunce sledovat jen proto, že oblaka těsně nad horizontem ponechala úzký proužek modré oblohy. Avšak i těch pět minut slunečních paprsků stálo za to. Usměješ se a pak tiše sleduješ, jak na skleněné tabule okna dopadají malé kapky večerního deště. Právě dešť uspišil jarní tání a lidé se tak budou muset, jako každý rok, potýkat se záplavami. Seveřané jsou houževnatí a povodně překonají – jako ostatně vždy. Brzy však severský národ bude čelit něčemu mnohem horšímu než jarním záplavám. Při té myšlence se zachvěješ hrůzou.

„Gabrieli? – Vypadáte zamyšleně.“

Z úvah tě vytrhne hlas guvernéra Rynella.

„Promiňte, pane,“ řekneš a odvrátíš se od okna.

V jednacím salónku sinotaharského zámku je krásně útulno. Dřevem obložený interiér je osvětlen olejovými lampami z matovaného skla, v krbu plápolá oheň, a na stole se třpytí stříbrné přibory a křišťálové sklenice naplněné růžovým vínem.

„Vždy, když se chystám na nějakou cestu, tak přemýšlím, co mě na ní asi čeká,“ řekneš a vydáš se zpět ke stolu. „I přesto, že realita je vždy úplně jiná, stejně mě to neodradí. Představuji si každý den a každou noc, kde budu, s kým budu a co se asi bude dít. Ty představy mne jakýmsi způsobem naplňují a uklidňují. Nevím, jestli mne chápete.“

„Ale ano, chápu,“ přikývne guvernér, „měl jsem to stejné, jako vy. Tyto ideje určují váš pohled na svět, neboť tak si jej v hloubi duše představujete. A i když jsou v těch představách špatné věci, nevádí to, protože víte, jak je vyřešit, aby vše bylo zase dobré. Čím jsem starší, tím více mne moje ideje opouštějí. Řeším každodenní realitu a na sny již nezbývá síla. Ale doufám, že mne nikdy úplně neopustí. Kdyby se tak stalo, přestal bych věřit, že se tento svět může stát lepším.“

Usměješ se a posadíš se ke stolu. Raywa sedí naproti tobě a úkosem tě pozoruje.

„A nyní bych připil na lepší zítřky, poručíku,“ guvernér ti připomene hodnost, jež ti byla nedávno za zásluhy udělena.

Pozdvihneš křišťálovou číši a pak pomalým douškem vychutnávaš nasládlý alkoholický nápoj. Guvernér vždycky pije to nejlepší, co je k mání a ty opět musíš uznale pokývat hlavou.

„Má drahá,“ guvernér se otočí na Raywu, „co kdybychom ještě jednou prodiskutovali vaše možnosti pro cestu do Bašty?“

„Chápu vaše obavy, pane,“ odvětví čarodějka tiše, „ale jsem přesvědčena, že toto rozhodnutí je správné. A musíte uznat, že jsme nejednali ukvapeně. Diskutovali jsme jej posledních čtrnáct dnů.“

„Ano, máte pravdu,“ přikývne guvernér a s dalším douškem požitkářsky přimhouří oči. „Říkám to proto, že je stále ještě čas. Stačí říct, a dám pokyn dvacítce mých elitních mužů. Jsou stejně dobří, jako muži od Evana Krohla – to víte, Gabrieli, ne?“

Pokud jsi na svých cestách někdy získal zásluhu Nájemný žoldnér, otoč na **289**.

Jestliže tuto zásluhu nemáš, otoč na **167**.

2

Démonické stvůry na tebe nalétávají nekoordinovaně, vedeny touhou prokousnout ti krční tepnu a posléze se napojit na tvé krvi. Využiješ toho ve svůj prospěch a dvakrát přesně zasáhneš. Krysí těla se rozprsknou na nechutnou slizkou hmotu, přičemž jejich blanitá křídla náhle vzplanou nepřirozeným ohněm a shoří jako papír. Poslední démon se vyhne finálnímu seku a podaří se mu zachytit za cíp tvého pláště. V panice skočíš kupředu v kotoulu přes rameno a překulíš se přes zarostlý hrob. Démonická krysa se neudrží, pohotovým sekem ji zasáhneš do křídla a zbavíš ji tak nadlidské obratnosti. Rychle přiskočíš a jediným dupnutím ji rozmáčkneš na smrdutou houbovitou tkáň. Křídla shoří a zanechají za sebou silně páchnoucí odér. Zakryješ si obličej cípem pláště a spěcháš k čarodějce, choulící se v mokré trávě opodál.

„Bude to dobré,“ zašeptá a podívá se na tebe.

Na jejich dlaních jsou už jen růžová místa ukazující, kde byly puchýře způsobené spáleninami. Nepřestáváš žasnout nad schopnostmi tvé společnice. Ohromná moc a destrukce jsou v příšerném kontrastu s Raywinou dobrotou a snahou pomáhat.

„Utekl,“ poznamenáš po chvíli, když obhlédneš okolí. „Byl to přívrženec Yvedris, podobný tomu, kterého jsem zabil v jeskyni Tisíce přání.“

„Je jasné, že jich bude víc,“ praví Raywa, vstane a snaží se očistit si oděv od bláta. „Jenom nám to ukazuje, že musíme spěchat. I kdybychom jej vystopovali a eliminovali, moc bychom toho nezměnili. Budou další.“

Je to pravda. V rychlosti si očistíš meč a pak pobídneš čarodějkou, abyste co nejdříve opustili toto pochmurné místo.

Později, když se setmí, na hranici pohřebiště narazíte na starobylý altán z bílého mramoru. Je prakticky celý pokrytý mechem a lišejníky. Poslouží vám však dobře, neboť jeho střecha je v pořádku a vy tak budete chráněni před případným deštěm. Noc

strávíte v relativním komfortu starobylé stavby, ty však moc nespíš. Události posledních dnů a týdnů zaměstnávají tvou mysl více, než by sis přál. Sleduješ svou společnici, tak křehkou a zároveň smrtelně nebezpečnou, a přemýšlíš, kam vás vaše cesta zavede. Můžete se společně dočkat lepších dní?

Ráno, po hodině mělkého spánku, vstaneš a vyjdeš z altánu do husté šedivé mlhy. Probudíš Raywu, mlčky posnídáte a pak se vydáte opět na cestu. Rozhodnete se Caalwigu úplně vyhnout. Objedete městečko ze severu a na hlavní silnici se napojíte až po dobrých šesti mílích strávených ve svažitých pastvinách.

Otoč na **160**.

3

„Dobrá,“ řekne Henrik po chvíli přemýšlení. „Máš jednu hodinu. Pak tě chci mít zpátky v táboře. Nemůžeme si dovolit ohrozit výpravu.“

Na nic nečekáš a ihned se vypravíš do vesničky. Je opravdu malá, snad jen osm nebo devět domů s výběhy pro dobytek. Žádná zvířata ani lidé zde však nejsou; všichni utekli před eskalujícím konfliktem někam pryč. Uprostřed vesnice na malém rynku stojí masivní dub.

Ovládáš-li koncentrační gesto *Pronikavý pohled* (zázračná schopnost *Jasnozřivost*) a chceš jej použít, otoč na **249**.

Pokud ovládáš dovednost *Stopování a orientace*, otoč na **135**.

Jestliže nic z výše uvedeného neovládáš, otoč na **96**.

4

Chvíli nasloucháš a pak rychle vnikneš do prostředního průchodu, který tě po pár krocích zavede do krypty. Na vyvýšeném schodu tu stojí strohý kamenný sarkofág, osvětlen žlutozeleným světlem několika luminoforů nad ním. Veden intuicí sáhneš na víko, abys jej odtlačil, a luminofory ve zdech pohasnou. Ozve se lehounké zaskřípění kamínků, víko však bez větších problémů odsuneš natolik, aby ti útroby sarkofágu vyjevily ostatky seschlé mumie v jednoduše stříženém šatu. Nebožtík svírá v pravé ruce meč s jílcem položeným na prsou, a v levé pak předmět tvého zájmu – kovový symbol slunce, který v temné kryptě tlumeně opaleskuje.

V okamžiku, kdy sáhneš pro artefakt, se šaty mrtvého náhle rozpadnou. V leknutí sebou trhneš, ale pak si uvědomíš, že látka byla zakonzervována ve stabilním vzduchu uvnitř sarkofágu. Náhlá změna klimatu tisíce let starému oděvu neudělala dobře. Sarkofág necháš tak, jak je, a s artefaktem v kapse vyrazíš pryč z krypty. V okamžiku, kdy se nacházíš jenom pár kroků od kovových dveří vedoucích ven, periferním viděním zaregistruješ pohyb napravo.

Jsi zděšen, když zahlédneš beznohou nemrtvou stvůru, která se plazí tvým směrem a v kostlivých pařátech svírá starobylou zrezivělou šavli. Zničehonic máchne čepelí a snaží se zasáhnout tvé nohy.

Pokud ovládáš dovednost *Bleskové reflexy*, otoč na **134**.

Jestliže dovednost neovládáš, otoč na **270**.

5

Máš štěstí, neboť dlakovci se orientují převážně zrakem. Spatřil jsi je dříve než oni tebe, a to ti umožní podél členité skalní stěny proklouznout do průsmyku. Postupuješ obezřetně a každou chvíli se zastavíš, abys zkontroloval šelmy v kopci nad tebou. Ty jsou však zaměstnány nějakým hlodavcem, jehož objevili pod vývratem velkého stromu, a teď jej hladově trhají na kusy. Během chvíle se dostaneš do průsmyku a necháš tak lité dlakovky za svými zády.

Otoč na **353**.

6

Pokrčíš rameny a otočíš se k odchodu.

„Počkej ještě!“ vyhrkne najednou pašerák, až ti poprská tuniku. „Já si říkal, že seš mi nějaký povědomej! Nejseš náhodou ten chlap, co pustil ardenskej m Rudejm plášťům žilou, když jim utíkal z basy?“

„To záleží, kdo se ptá,“ odvětiš a přemýšlíš, jak je možné, že tě tvá temná pověst dostihla i zde, ve vzdálené Baště.

„Jo, jasně, že seš!“ zachechtá se pašerák. „Jsem přijel do Bašty ještě před zimou právě z Ardeny, a na každém rohu visel tvůj ksicht namalovanej na papíře. Hledán živý nebo mrtvý, klasika. Sumu už si moc nepamatuju, ale nějaký kilo to bylo.“

„Ano, tehdy to byla poměrně krvavá noc,“ přikývneš vážně a čekáš, co z toho bude.

„Hele,“ poškrábe se pašerák za uchem, „můj šéf, Laarchand, teď shání dobrýho člověka pro fajnovej kšeft. Musí to být chlap bez skrupulí – což ty seš – a navíc nejsi místní. A narovinu, když tě doporučím a ty se osvědčíš, pár vorlů mi to hodí. Jestli tě to zajímá, vemu tě rovnou za šéfem.“

Pokud tě nabídka na drsnou práci zajímá, otoč na **287**.

Pakliže raději vycouváš, abys nebyl zatažen do vyřizování účtu v místním podsvětí, otoč na **174**.

Než ti stihne důstojník udělit jakýkoliv povel, ozve se strašlivá rána. Zatmí se ti před očima a na několik dlouhých vteřin ti vypadne sluch. Uvědomíš si, že ležíš na zemi a za límec se ti hrne studené bláto. K zemi tě srazila mohutná tlaková vlna z exploze, která roztrhla hlavní bránu na kusy. Železné a dřevěné trosky se rozlétly do širokého okolí, jeden velký kus nešťastnou náhodou zasáhl do hlavy důstojníka, jenž s tebou před pár okamžiky mluvil. Jeho tělo nyní leží v kaluži vody, a že je to on, poznáš pouze podle jeho zbraně ležící opodál.

Jsi v šoku z toho, co se právě událo, a vrávoravě se pokoušíš vstát ze země. V hlavě ti hučí, stále máš potíže slyšet cokoli jiného. Otvorem v hořící bráně se dovnitř začnou hrnout těžko-oděnci vedení válečníkem v leštěné šupinové zbroji. V rukou třímá velkou bitevní sekeru. Jediným máchnutím dorazí dva zraněné obránce a pak už útočnickům nikdo nestojí v cestě. Rozhlédneš se okolo sebe a zahlédneš další trojici nepřátelských vojáků, kteří k tobě spěchají ze západní ulice. Museli se dostat přes obranný val někde jinde, což znamená, že Ulrichovci útočí ne na dvou, ale na třech místech současně. Je bezpodmínečně nutné se rychle rozhodnout, co nyní uděláš.

Pokud zůstaneš stát na místě a pokusíš se zastavit těžko-oděnce v čele se strašlivým sekerníkem, otoč na **40**.

Chceš-li raději vyrazit do příčné ulice vedoucí podél západní palisády, abys čelil trojici surových žoldněrů, a tak se vyhnul hlavnímu náporu u brány, pak otoč na **345**.

Jestliže usoudíš, že nejlepší bude vyklidit pozice u brány a běžet do přívozu, aby ses přidal k početné graavské domobraně, můžeš tak učinit otočením na **180**.

8

Na palubě panuje chaos. Lidé, kteří jsou svědky probíhajícího masakru, hlasitě křičí a pobíhají sem a tam. Nic z toho však nevnímáš, soustředíš se pouze na protivníky, kteří usilují o tvůj život. Kolem tebe leží již čtyři rozsekaná těla a ty zvedáš zkrvavenou čepel, abys skoncoval s posledním. Muž chladnokrevně zablokuje tvůj sek na hlavu a sám přejde do protiútoků. Je to zručný šermíř a s mečem to umí, ty však využiješ jeho krátkého zaváhání, když podklouzne na zkrvavené podlaze, a nemilosrdně jej srazíš k zemi. Muž se překulí a pokusí se ještě zvednout, ty jsi ale rychlejší a dalším sekem mu rozerveš hrdlo. Vrah zachroptí a tvé boty potřísní množství jasně červené krve.

Okamžitě se otočíš k vůdci vrahů se zbraní ve stěhu. Spatříš opodál stojící Raywu, jak ve vlnách čarovné moci útočí na nepřátelského čaroděje a postupně likviduje jeho ochranu. Čaroděj před sebou vytvoří masivní štít, do něhož vloží poslední zbytky svého nadání. Proti hněvu Raywy je to však málo. Muži náhle ztmavne pokožka, začnou mu naskakovat puchýře na obličejí a vzduch zaplní smrad spáleného masa. Vůdce zabíjáků vřeští bolestí, trvá to však jen okamžik. Pak povolí jeho štít a subtilní tělo se přemění v očouzenou kostru, která se pomalu sesype na palubu. Čarodějovy šaty však zůstaly ohněm netknuty, což v kombinaci se stále doutnajícím lebkou vypadá velmi nepatřičně.

„U svatého Poutníka!“ vykřikne kapitán bárky, který přiběhl na palubu a okamžitě vidí následky masakru. „Connoly, přiveď si dva chlapy k ruce a uklidněte cestující. Odveďte je odsud!“ Pak se
se
otočí
k vám.

„Co se to tady, u všech d'asů, stalo? Co jste zač?“ kapitán rozčileně gestikuluje a střídavě ukazuje na mrtvolky na palubě a na vás.

„Jsem důstojník z oddílu žoldnéřů guvernéra Hatrana Rynella,“ řekneš tiše, když kapitán dojde až k tobě. „A tohle je moje společenice Raywa Signum, zázračná kněžka z chrámu Léčitelky. Možná jste o ní nebo jejich skutcích slyšel.“

„Jo, možná jo. To jméno je mi povědomý,“ přitaká kapitán, dál se však tváří zachmuřeně.

„Tito muži,“ ukážeš na chladnoucí mrtvoly, „nesdíleli příliš nadšený postoj vůči léčebným technikám mé společnosti, pokud chápete, pane.“

Kapitán se na tebe podívá s nedůvěrou a tvář se mu zkříví do kyselého šklebu.

„Přesně tak,“ přikývneš, „chtěli ji zabít. Což jsem jako její doprovod nemohl dopustit, to jistě také chápete.“

„A on?“ pokyne bradou k zčernalé kostře, která v jemném mrhnutí stále zlověstně syčí. „Jak vysvětlíte tohle?“

„Jste vnímavý, kapitáne,“ usměješ se. „Inu, i zázračná kněžka má svá tajemství. A bylo by dobré, kdyby to zůstalo jen mezi námi. Mnoho lidí si souvislosti, tak jako vy, dohromady nedá.“

„Chápu,“ přitaká kapitán. „Nechci s tím mít nic společného. Tihle mrtví zřejmě nikomu chybět nebudou.“

Otočí se ke svým mužům, v rychlosti ji vysvětlí situaci a pak přikáže, aby mrtvá těla byla vhozena do řeky. Než se k tomu však posádka dostane, rychle přistoupíš k Raywě, která se stále chvěje po přestálém magickém útoku. Když se ujistíš, že je tvá společnost v pořádku, otočíš se zpět k tělům, abys je prohledal. Nalezneš následující výbavu:

5 ŠIROKÝCH MEČŮ (*Zbraně, zranění 5*)

DLOUHÁ DÝKA (*Zbraně, zranění 3*)

5 KOŽENÝCH ZBROJÍ (*Další výbava; +4 body k VITALITĚ*)

SKLÁDANÝ LUK (*Zbraně*)

TOULEC S 6 ŠÍPY (*Další výbava*)

VYŠÍVANÝ PLÁŠŤ (*Další výbava, Zimní plášť*)

ZLATÁ BROŽ S RUBÍNEM (*Další výbava*)

34 ORLŮ (*Měšec*)

KONCENTRÁT Z KVĚTŮ BAKHARU (*Mošna*; po požití mimo boj navrátí až 11 bodů VITALITY)

Můžeš si ponechat cokoliv z výše uvedeného (změny si poznač do Deníku).

U mrtvého vůdce pak nalezneš malý poskládaný papyrus se strohou zprávou. Obsahuje informace, že jste se s Raywou rozhodli cestovat obchodní bárkou. U zprávy je připojen čas odjezdu. Vypadá to, že vás někdo sledoval už v Sinotaharu a pak poslal zabijákům rychlý vzkaz poštovním holubem. Lovci následně neponechali nic náhodě a na bárku přistoupili už v Caalwigu – v prvním přístavišti, kde loď na své cestě do Bašty staví.

Podrážděně roztrháš zprávu a kousky papýru hodíš do řeky. Vypadá to, že se kolem vás stahuje smyčka dobře organizovaných zabijáků. Nezbývá ti než doufat, že Beorden Kalony pro vás bude mít opravdu užitečné informace. Zatneš zuby, nabídneš čarodějce rámě a pak společně odcházíte do kajut, abyste si odpočinuli. Další nebezpečí vám snad nehrozí.

Následující dva dny se plavíte po řece Vanaě a přesto, že prakticky neprší, vody v řece neustále přibývá. Bárka s motory napájenými čarodějnými krystaly však pluje proti proudu bez sebe-menších problémů. Nic zvláštního se neděje, a tak trávíte čas odpočinkem a regenerací.

S pomocí léčitelského umění Raywy si můžeš vyléčit veškerá zranění, která jsi zatím na své cestě utrpěl (uprav si hodnotu VITALITY na počáteční hodnotu).

Třetí den, těsně před východem slunce, se na obzoru objeví silueta města Šedá řeka. Nízká oblačnost, jež halí oblohu do šerého odstínu, se během dopoledne rozpustí a řeku zalijí třpytivé paprsky jarního slunce. Krásný okamžik tě naplní optimismem a ty si přeješ, aby to tak vydrželo co nejdéle. Chrátová věž ve městě odbijí zrovna poledne, když obchodní bárka zakotví u mola s číslem 16.

Pokud chceš z bárky vystoupit zde, v Šedé řece, a do Bašty posléze pokračovat po hlavní silnici, otoč na **50**.

Jestliže chceš i nadále cestovat po řece, otoč na **250**.

9

Nalezneš další stopy. Jen stěží patří mužům, jejichž tábor jsi nechal za svými zády, ale jsou poměrně čerstvé; pokud bys pokračoval po pěšině, je pravděpodobné, že bys na někoho dříve či později skutečně narazil. Ať už zde šlépěje zanechal kdokoliv, takhle blízko baronově pevnosti budeš těžko hledat nějakou spřízněnou duši. Než bys riskoval potíže, vyhneš se i této skupině.

Přebrodíš mělký potůček a vydáš se hustým lesem do kopce. Takto stoupáš asi půl hodiny a pomalu se začíná šerit. Naštěstí ihned za horizontem narazíš na skvělé místo pro táboření. Není zde vidět z vrcholu a jsi prakticky neviditelný pro všechny, kdo by tě chtěl náhodou sledovat ze severu. Zanedlouho již sedíš na kmeni vyvráceného smrku s táborem připraveným k nocování.

Nyní se musíš najíst, jinak kvůli ukrutnému hladu ztratíš 4 body VITALITY (ztrátu můžeš ignorovat, pokud ovládáš dovednost Bylinkářství a znalost zvěře; to ti umožní opatřit si potravu bez problémů v lese).

Počasí je velmi příznivé – je zataženo, avšak neprší a teplota se drží vysoko nad bodem mrazu. Uveleбіš se na hromadě čerstvého chvojí a spokojeně usneš.

*Pokud máš **Teplé přikrývky**, vyspiš se tak dobře, že si můžeš navrátit až 2 body VITALITY.*

Ráno se vzbudíš do jasného dne. Spal jsi déle, než jsi původně zamýšlel, a tak se nyní rychle sbalíš a poklusem vyrazíš z kopce dolů, abys našel stezku vedoucí na sever.

Otoč na **267**.

10

V okamžiku, kdy sejdeš ze silnice směrem k tábořícím vojákům, vyjde ti vstříc dvojice mužů, kteří jsou nyní na hlídce.

„Co bys rád, mladej?“ zeptá se tě voják v kroužkové košili a jezdeckou sekýrou u pasu. „Nevidíš, že sou tady nejlepší chlapi, který si dneska hrabě může zaplatit?“

„Jo!“ odplivne si jeho společník. „Chlapů s železem je tady víc než dost. Ale ještě nemáme děvky! Chtěl bys nám jednu dělat?“

Oba žoldněři se hlasitě rozesmějí, načež si vašeho hloučku všimne jeden z důstojníků, který nyní pohání své oddíly, aby zabalili tábor a zahájili přípravy na cestu. Okamžitě si to namíří vaším směrem.

„A do prdele,“ řekne muž, jenž tě oslovil jako první a ustoupí na stranu.

„Co se to tady děje?“ zahromuje důstojník a počastuje své muže pohledem ostrým jako břitva. „Máte jasné rozkazy – jakéhokoliv muže či ženu se zájmem vstoupit k vojenským oddílům okamžitě zapsat a odvést kapitánu Gilberdovi. To vás mám kopat do prdelí od rána do večera?“

„Omlouváme se, pane!“ řekne voják, který tě urazil, a rychle ti pokyne, abys jej následoval. Proplétáte se mezi stany a táborovými ohni, a ty sleduješ řmol mužů, kteří chystají tábořiště k odchodu. Oddíly jsou maximálně třicetihlavé, a každý z nich má svého velícího důstojníka. Konečně přijdete k hlavnímu stanu. V jeho vchodu visí tmavě červený záves a před ním stojí na stráží žoldněř s vojenským kopím v ruce.

„Počekj tady,“ řekne voják a vejde dovnitř.

Za okamžik se objeví a pokyne ti, abys vešel rovněž. Uvnitř tě překvapí útulný interiér. Žoldněři jsou většinou tvrdá sebranka, avšak velící stan kapitána Gilberda si nic nezadá se šlechtickými manýry. Uprostřed stanu stojí stůl z leštěného dřeva, na němž se válí dokumenty, a hlavně mapy a plány. O kus dál jsou dva že-

lezné koše, v nichž oranžově žhne řeřavé uhlí. Díky tomu je ve stanu krásně teplo. Celý interiér je pak osvětlen několika kvalitními olejovými lampami. Nad stolem se sklání dva muži: kapitán a jeho zapisovatel, což je důstojník se speciálními úkoly. Kapitán je vysoký seveřan s rovnými dlouhými vlasy, z nichž některé má spletené do tradičních copánků. Je oděn do leštěné šupinové zbroje z carasské oceli, a u pasu se mu v závěsu houpe pochva s dlouhým mečem, jehož rukojeť je zdobena vzácnými černými perlami. Tyto bývají často pouhé náhražky, avšak v tomto případě bys o jejich pravosti nepochyboval ani vteřinu.

„Rolande, zapište ho,“ řekne kapitán, aniž by zvedl zrak od plátnů na stole.

Jeho pobočník si tě vezme stranou k malému stolku, a začne si psát tvé iniciály do tlusté knihy. Každá stránka je opatřena vodotiskem se symbolem dvou zkřížených mečů. Je to kniha žoldnéřů, oficiální dokument sloužící k evidenci nájemných mečů. Provinění se proti kodexu, jež je rovněž součástí knihy, se rovná rozsudku smrti. Lojalita je nejdůležitější deviza nájemných sil, a je potřeba ji zajistit za všech okolností. Tvůj podpis v dokumentu rozhodně nebude pouhou formalitou.

„Smlouva je standardní, tedy na jeden týden,“ řekne Roland, když připojíš svůj podpis k desítkám dalších na stránce v knize. „Žold je osm zlatek denně, záloha na jeden den dopředu. Tady,“ podá ti kožený váček, v němž je **8 ORLŮ** (zapiš si je do *Měšce*).

„Jste šermíř anebo lučištník, Gabrieli?“ zeptá se kapitán Gilbert poté, co s tebou jeho pobočník ukončí zápis. Aniž by čekal na tvou odpověď, vykoukne ven ze stanu a dá pokyn mužům, aby začali s balením jeho stanu.

Ovládáš-li dovednost *Střelba z luku*, máš **Luk** a chceš se přidat ke střeleckému oddílu, otoč na **194**.

Jestliže tuto dovednost neovládáš anebo se nechceš přidat k lučištníkům, pak otoč na **321**.

11

Tvůj meč opíše krátký oblouk a jeho špička prosekne nemrtvému válečnickovi tenkou kůži na hrudi. Rána krátce zasyčí vroucí krví, halruu zavýje bolestí a vrhne se na tebe v bezhlavém útoku. Dlouhým úkrokem se vyhneš svištícímu ostří, tvůj následný přísun a výpad halruu zablokuje masivním toporem. Ty však okamžitě přejdeš do otočky a dostaneš se nemrtvému válečnickovi do zad. Využiješ energii pohybu a tneš vodorovným sekem zprava doleva; tvá čepel s křupnutím projde skrz rachitický trup a rozdělí stvůru na dva kusy. Oba dopadnou na zem, načej s odporem sleduješ, jak vroucí krev řinoucí se z těla rychle strávuje rozsekané ostatky. Neskutečný puch ti vnikne do chřípí a s pláštěm před obličejem se musíš vzdálit na několik kroků, než je transformace mrtvoly zcela dokončena.

Prohlédneš zbraň svého soka – obouruční sekeru – ale ta je ti zcela k nepotřebě. V ostatcích však nalezneš ještě podivný starobylý prsten ze slitiny zlata a stříbra. V zápalu boje sis ani nevšiml, že je tvůj protivník takovým šperkem vybaven. Prsten je pokryt velmi jemnou strukturou ornamentů, a necítíš z něj žádné nebezpečí.

*Pokud chceš, můžeš si **Prsten Čarovné zbroje** zapsat do Deníku jako položku v Další výbavě. Budeš-li jej mít nasazený, tvá výchozí VITALITA bude o 2 body vyšší.*

Nic dalšího už zde není, a proto namíříš své kroky do temného průchodu přímo naproti.

Otoč na **148**.

12

„V noci bude nejspíše pršet,“ řekneš a mimoděk se podíváš na temnou, skoro černou oblohu. „Jestli chceme strávit noc v suchu a teple, musíme dorazit do Caalwigu.“

Raywa přikývne. Protože už v nastávajícím šeru není možné jet bezpečně na koni, seskočíš, přivážeš svého koně ke koni čarodějky, za jehož uzdu pak celé procesí vedeš. Uplynou dvě velmi náročné hodiny, než obejdete velký kopec s prudkým svahem a než se před vámi objeví světla městečka Caalwig. Mezitím se spustí mírný, avšak velmi studený déšť. Pokračujete dál, a kromě šumění deště nasloucháš mlaskání bahna pod kopyty koní. Situace se nezlepší, ani když vjedete mezi první domky. Ulice jsou neudržované, a bahna je tolik, že kdyby tudy jel vůz s nákladem, tak uvízne. Náhle někde v temnotě před sebou zaregistruješ pohyb. Ze stínů budov se vyloupnou tři siluety.

„Tak jste přece dorazili,“ houkne jeden z nich a tasí meč. „Šéf měl pravdu, když říkal, že s náma budete chtít vyběhnout. Ale nejste tak chytří, co?“

S těmi slovy vás všichni tři začnou obestupovat. Než si stihneš uvědomit bezprostřední ohrožení života, někde za tvými zády se zatetelí moc, jeden z mužů náhle padne na zem jako podřatý a jeho hlava se kutálí bahnem z kopce dolů. Současně s touto bizarní situací tasíš vlastní zbraň a odrážíš první troufalý pokus zabijáka, který při ztrátě společníka nehnul ani brvou. Se zbývajícimi dvěma vrahy musíš bojovat jako s jedním nepřítelem.

Dva lovci čarodějů (s meči):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

14

VITALITA:

39

MEČE:

Zranění **7**

Jestliže ovládáš dovednost Boj proti přesile, můžeš vrahům odečíst 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ.

*Přežiješ-li **první** soubojovou sekvenci (tedy tři kola), Raywa bude schopna zkoncentrovat další čarovné gesto. Tentokrát se jedná o Masivní dehydrataci. Než začneš druhou sekvenci souboje, odečti soupeřům 25 bodů VITALITY.*

Pakliže jste s Raywou své protivníky přemohli, otoč na **334**.

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

13

Sestupuješ spletej chodeb a hledáš jakékoliv stopy, které by ti mohly pomoci v pátrání. Bohužel nejsi schopen rozpoznat vůbec nic. Asi za čtvrt hodiny sejdeš až do nejnižšího dómu, který zde byl doposud vyhlouben. Je zde několik železem pobitých vozíků a také poměrně nové nářadí složené v policích u stěn. Pár krumpáčů a lopat je však rozházených po okolí, jako by je zde někdo ve spěchu odhodil.

Náhle se přímo za tebou ozve suché zachroptění. S leknutím se otočíš a uvidíš, jak se k tobě z temné chodby kvapem blíží děsivý tvor. Je to oživlá mrtvola horníka; veškerá svalovina však z jeho těla odpadla a zůstaly pouze cáry průsvitné kůže visící na hubeném kostlivci. Kostí pulsují oranžovým světlem a nemrtvému dodávají strašidelné vzezření. Oživlý horník ze sebe vydá ohlušující skřek a se zrezivělým krumpáčem nad hlavou se na tebe vrhá.

Důlní přízrak (Nemrtvý):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	ZREZIVĚLÝ KRUMPÁČ:
13	28	Zranění 4

Důlní přízrak je imunní vůči koncentračnímu gestu Dehydratace.

Pokud neovládáš dovednost Bleskové reflexy, musíš si pro první souborovou sekvenci (tři kola) odečíst 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ, kvůli zuřivému útoku nemrtvého.

*Jestliže vlastníš **Svěcenou vodu**, můžeš ji na Důlní přízrak použít a tím mu způsobit okamžitou ztrátu 20 bodů VITALITY.*

Pokud v boji s děsivým nemrtvým tvorem zvítězíš, otoč na 92.

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

14

Jölven uchopí Lyru za paži a vláčí ji někam na druhou stranu paluby. Odvrátíš pohled od sourozenecké dvojice a sleduješ velmi emotivní diskuzi na nástupním můstku. Kapitán obchodní bárky je v rozepři s kupcem, za nímž stojí na molu zástup šesti koní s naloženými sedlovými brašnami a k tomu ještě trojice masivních beden. Z toho, co slyšíš, usoudíš, že obchodník se snažil dostat na palubu na poslední chvíli a u úředníka lhal ohledně velikosti svého nákladu. I přes zaplacený lístek kapitán odmítá pustit kupce na svou bárku, za což si vyslouží proud nádavek z obchodníkůvých úst. Nakonec vše musí vyřešit až přivolaná hlídka přístavní stráže, která kupce vykáže z nástupní plošiny.

Kapitán si s ulehčením odplivne a pak dá pokyn vousatému muži v klobouku, aby svým lesním rohem dal signál k odjezdu. Nástupní plošina je během okamžiku odpoutána a přesunuta na molo, a loď může vyplout.

Náhle od řeky foukne silný poryv chladného větru. Zdvihneš tvář k obloze, po níž kvapem uhání množství tmavě šedivých mraků. Přitáhneš si plášť úžeji kolem ramen a rychlým krokem zamíříš do výčepu, kde na tebe u stolu čeká Raywa.

Otoč na **254**.

15

Opatrně položíš zbraň na Dračí oltář. Ocel začne žhnout a do vzduchu se z ní oddělují malé zářící jiskry, které energie dlící nad oltářem začne konzumovat. Tvůj dar je přijat. (*Odepiš si tento předmět z Deníku*). Avšak jak záhy pochopíš, ne beze zbytku. Atmosféra v hrobce se změní, a hladová energie povolá služebníka, aby z tebe vysál všechno, co bude možné.

Vedle oltáře se objeví do rytířské zbroje zakutý strážce. V rukou třímá masivní ocelovou sekeru, kterou pozvedne a skočí kupředu, aby ti odsekl hlavu od těla. S démonickým strážcem musíš bojovat o svůj život.

Strážce Dračí hrobky (Démon):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

14

VITALITA:

33

SEKERA:

Zranění 6

Strážce Dračí hrobky je imunní vůči zaklínadlům Dvojník a Křišťál.

*Vlastníš-li merelský obouruční meč **Claagväxa**, a chceš jej použít v tomto souboji, připočti si 3 body ke ZRANĚNÍ své zbraně. Čarovný meč je proti démonickým tvorům obzvláště účinný.*

*Pakliže tohoto nebezpečného bojovníka porazíš, otoč na **192**.*

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

„Víš, komu je zasvěcen místní chrám?“ ukážeš na architektonický skvost tyčící se nad ostatními domy Šedé řeky.

„Ano,“ přikývne čarodějka. „Je to velmi starobylý chrám a je zasvěcen Soudci. Kaplí a svatýň patřících právě tomuto bohu není mnoho – spíše je to výjimka. Mnoho žen a dívek tam nachází útočiště, když hledají rovnoprávnost s muži. Zvláštní, že?“

„Nemohu říci, že zrovna tohle by mne zajímalo,“ pravíš zamyšleně. „Ale relativně nedávno jsem pomohl lordu Jaakovi v Gallenfoortu vyřešit jeden drobný problém. Spíše polovinu problému, řekl bych. Tu druhou polovinu měl mít na starosti jistý Karan Maarg, jehož si lord Jaak vyžádal právě odsud. Nemyslím, že by šlo o nějakého druhořadého kněze. Zcela jistě zde bude mít významné postavení.“

„To jméno si nevybavuji, ale možné to rozhodně je,“ podotkne Raywa.

„Vadilo by ti, kdybych jej navštívil?“ otážeš se. „Moc nás to nezdrží, chrám beztak leží směrem, kterým potřebujeme jet.“

Čarodějka nemá nic proti, a tak se vydáte vstříc hlavnímu náměstí Šedé řeky. Po ulicích již korzuje množství obyvatel města, spěchajících buď za prací anebo za prvními výhodnými obchody.

Chrám Soudce je sice starobylý, avšak nedávno zde proběhly rozsáhlé rekonstrukční práce, které dříve chátrající budově dodaly zpět ztracený lesk. K tvému potěšení opravdu v chrámu naleznete Karana Maarga. Ačkoliv jste se nikdy neviděli, kněz – zralý padesátník – se k tobě chová jako ke starému známému.

„Richard Jaak mi o vás mnohé vyprávěl,“ řekne ti s úsměvem. „Nevynechal snad jediný detail. Byl vámi velmi nadšený. A musím říci, že když jsem se dal v Gallenfoortu do práce, můj obdiv k vám výrazně stoupl. V hrobkách pod tvrzí došlo k nebezpečnému podcenění situace, a stačilo málo, aby se ze sídla lorda Jaaka stala pevnost duchů. Skoro bych řekl, že jsem

dorazil za pět dvanáct, jak se říká. A nebýt vašeho zásahu a získání posvátného symbolu, tak bych to nestihl.“

„Ale nechci vás zdržovat,“ řekne Karan Maarg, když stanete u stolku se stříbrem vyšívaným ubrusem, na němž je položeno množství nejrůznějších předmětů. „Zcela jistě spěcháte za důležitou záležitostí, a já bych vám chtěl na vaší cestě alespoň trochu pomoci. Prosim, přijměte tento skromný dar, a necht' vám dá kontrolu nad vašim osudem.“

Kněz ti podá broušený flakon s temně fialovou kapalinou. Je to velmi koncentrovaný **Odvar z Bakharu**.

Vypiješ-li jej kdykoliv mimo boj, navrátí ti až 13 bodů VITALITY.

Rozhodneš-li se dar přijmout, zapiš si elixír do *Deníku* jako položku v *Mošně*. Poté se s knězem rozloučíš a společně s Raywou se vydáte na další cestu.

Otoč na **226**.

Vejdeš do krypty, jejíž ticho okamžitě naruší zvuk tříštícího se kamene. Víko od sarkofágu uprostřed místnosti se s rachotem rozpadne a z kamenného hrobu povstane tvor zahalený do potrhaného modrého rubáše. Když se k tobě otočí, sklouzne mu kapuce na ramena a odhalí tak umrlčí tvář bez masa i kůže, pouze na temeni lebky stále visí chomáče řídkých plesnivých vlasů. Přízrak se hrdelně zasměje a tobě naskočí husí kůže. Je to Exterminus Lupus, dávný čaroděj prokletý k mělkému spánku, aby chránil hroby jiných.

Nemrtvý čaroděj zacvaká bezmasými prsty a rukama provede dvě koncentrační gesta současně. Vedle něj se v mžiku objeví čtyři dvojníci – ti chrání čarodějovu skutečnou podstatu. Kolem jeho pravé ruky se zatetelí čarovná moc a jiskry bílého plamene zažehnou praskající výboj energie, která propojí čarodějovy prsty s tvou hrudí. Na prsou ti vybuchne prudká bolest a neubráníš se výkřiku.

Ztrácíš 12 bodů VITALITY. Pokud ovládáš koncentrační gesto Štítonoš (zázračná schopnost Regenerace) a chceš jej použít, můžeš zranění výbojem ignorovat. Jestliže vlastníš Štítový obsidián a chceš jej použít, vyškrtni si jej z Deníku a rovněž zranění výboje ignoruj.

S nemrtvým čarodějem nyní musíš bojovat o holý život.

Exterminus Lupus (Nemrtvý; chráněn Dokonalým dvojníkem):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

14

VITALITA:

24

DLOUHÁ DÝKA:

Zranění **3**

Exterminus Lupus je imunní vůči koncentračním gestům Dehydratace, Dvojník a Křišťál.

Exterminus Lupus má k dispozici čtyři nerozeznatelné dvojníky. Při zásahu zbraní vždy jeden z nich zmizí a nemrtvý čaroděj neutrpí žádné zranění. Teprve až budou všichni dvojníci zneškodněni (po čtyřech úspěšných zásazích), tvé zbraně zasáhnou samotného čaroděje. Zaklínadlo Dokonalý dvojník však můžeš svému protivníkovi kdykoliv okamžitě zrušit, jestliže ovládáš (a rozhodneš se použít) koncentrační gesto Pronikavý pohled (zázračná schopnost Jasnozřivost).

*Exterminus Lupus má k dispozici **hluboký rezervoár moci**, který je součástí této krypty. Čarovná moc jej chrání neustále. V praxi se to projeví tak, že kdykoliv v soubojové tabulce narazíš na políčko „GK (½)“ (tedy bys měl nemrtvého čaroděje těsně zasáhnout), tvá rána neprojde skrz Lupusův neviditelný štít, a svého protivníka nezraníš. Nikdo neztrácí žádné body VITALITY a souboj pokračuje dalším kolem.*

*Jestliže tohoto extrémně nebezpečného tvora porazíš, otoč na **64**.*

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

18

Šachta je hluboká zhruba dvanáct metrů. V mihotavém světle pochodně si prohlédneš nejbližší okolí a ke svému překvapení nalezneš ostatky zahynulého dobrodruha. Pravděpodobně sem přišel z jiné části chodeb, ty se však sesunuly a uvěznily jej tady. Pozorně ohledeš zažloutlého kostlivce. Soudě podle polámaných článků prstů na ruce se několikrát pokoušel vylézt chodbou, jíž ses spustil, avšak neúspěšně. Jeho šaty a tlumok se prakticky rozpadly, a z výbavy tak zůstalo následující:

DLOUHÁ DÝKA (*Zbraně, zranění 3*)

KŘESADLO A POCHODNĚ (*Mošna*)

5 ORLŮ (*Měšec*)

ZLATÝ VALOUN (*Mošna; Zlatý valoun* má hodnotu 15 ORLŮ a v tomto kurzu s ním můžeš obchodovat u jakéhokoliv kupce či obchodníka)

Můžeš si ponechat cokoliv, co uznáš za vhodné (změny si poznač do Deníku).

Z této šachty vedly tři důlní chodby, všechny jsou ovšem zasypané. Už tak zde riskuješ více, než je zdravo, proto se rozhodneš toto místo opustit a vylezeš zpět na povrch. Začíná se smrákat, a tak bude nejlepší, když přes noc zůstaneš v táboře zlatokopa.

Noc proběhne bez příhod a ráno tě probudí studené sněhové vločky padající na tvou tvář. Sbalíš se a rychle sestoupíš stezkou zpět do údolí, kde se sníh pozvolna mění na studený déšť. Před ním se naštěstí alespoň částečně skryješ pod větvemi stromů.

Otoč na **346**.

„Děje se něco, pánové?“ řekne Raywa a levou rukou se poškrábe ve vousech. „Jsme celej den v sedle, a tři noci jsme nespali v lokále. Rádi bychom si dnešní večer trochu užili, jestli mi rozumíte.“

„Někoho hledají,“ řekneš chraplavým hlasem a pohodíš kapuci směrem ke své společnosti. „Znám takový skupiny, teď se to tu podobnýma chlapama dost rojí.“

Tři muži před vámi pozvednou pochodně, sáhnou na jílce mečů, pak se však jako na povel všichni podívají na svého vůdce. Čaroděj vás zachmuřeně pozoruje a ty cítíš jeho vnitřní, velmi citlivý pohled, jak po vás měkce sklouzává. Srdce ti tluče až v krku, protože si uvědomuješ, že všichni čekají na jeho ortel. Po pár vteřinách, které se ti zdají jako věčnost, nakonec lehce zavrtí hlavou. Jeho muži toporně ustoupí na stranu a nechají vás projet.

Raywa se ušklíbne, pobídne koně a ty ji následuješ. O dvacet kroků dál si dovolíš dlouhý výdech a pak ještě hluboký, očistný, nádech. Čarodějka zachrčí a zapotáčí se vyčerpáním; iluze je ta tam, Raywa má opět svou hladkou, až dívčí tvář, v níž se nyní zračí obrovská únava a stres z prožité situace.

„To bylo... těsné,“ zašeptá čarodějka a rukou se dotkne levého spánku. „Zaklínadlo má pouze hrubé kontury, naposledy jsem jej použila před deseti lety. A jen v tréninku. Vůbec to nemá blokováno zpětné vazby.“

„Strašně to bolí,“ odpoví tvému zdviženému obočí. O používání koncentračních gest toho víš jen hodně málo a to, co před několika okamžiky předvedla Raywa, zcela přesahuje rámec tvého chápání.

„To bylo neuvěřitelné!“ přistihneš se, jak ještě teď nevěřicně kroutíš hlavou. „Neprokokkli to!“

„Ještě nemáme vyhráno,“ podotkne Raywa a úkosem pohlédne na situaci za vámi.

„To je pravda,“ vrátíš se do reality a tvé myšlenky se konečně zase dají do pohybu správným směrem. K přežití. „Nemohou opustit své místo, informátor jim dal zprávu, že přijedeme tudy. Řekl bych, že jejich vůdce – čaroděj, jak ty tvrdíš – zůstane ve strážním domku, a pošle tři své muže po našich stopách. Půjdou do hostince přesvědčit se, jestli tam jsme. Musíme jet jinam.“

„Ke kostelu,“ řekne Raywa a ukáže na černou siluetu na kopci před vámi. Je skoro tma a zatažená obloha způsobí, že starobylou stavbu prakticky nevidíš.

Během pěti minut se před vámi začnou objevovat malé přízemní domky, z jejichž oken vychází měkké žluté světlo. Hned za první zástavbou sjedete ze silnice a koně se ihned propadnou několik coulů do bahna. Pobídnete unavená zvířata a ta se s čvachtavými zvuky rozjedou jednou ze špinavých ulic směrem ke kopci, na němž dlí dominanta Caalwigu.

Ke kostelu se dostanete zhruba o půlhodinu později. Odhaduješ, že tou dobou již vůdci lovců došla trpělivost a poslal někoho do města zjistit situaci. Jsi vděčný za špatné počasí, které rychle smývá vaše stopy a zároveň se stará o to, aby vás nikdo nezahlédl na horizontu. Jet teď v noci dál by byl holý nerozum. Risk by vás mohl připravit o jednoho z koňů, což by zásadním způsobem změnilo podmínky štvance. Z relativně uspokojivé situace by se rázem stala situace krajně nevýhodná.

„Raywa Signum, hodnostář chrámu Léčitelky v Sinotaharu,“ řekne tvá společnice staršímu muži, který po zaklepání přišel otevřít. „Hledám přístřešek na dnešní noc, počasí je nehostinné.“

Muž pozdvihne olejovou lampu a dovolí plamenu, aby se o něco rozjasnil. Pak se mu oči rozšíří úžasem a světlo lampy zase rychle ztlumí.

„Má paní!“ zašeptá a nervózně se rozhlíží kolem. „To je váš přítel? Pojd'te rychle dovnitř. Ty koně dejte do přístěnku za kaplí,“ ukáže ti.

Zatímco Raywa vstupuje do útroby kostela, ty bereš oba koně stranou, v rychlosti je odstrojíš a vytřeš do sucha. Pak ze sedlových brašen vezmeš něco ze zásob a spěcháš za svou společnicí.

„Caalwig pro vás není bezpečné místo,“ řekne starý kněz a oběma vám přinese hrnek s kouřícím čajem. „Čekají tady na vás zlí a krutí lidé – vím to, zahlédl jsem je dnes ráno ve městě. Mluvili se správcem Jessem. Vaše jméno se skloňuje v podivných kruzích společnosti a já tomu nemohu uvěřit. – Proč?“

Sedíte ve skromně zařízené kuchyni, v krbu plápolá oheň, a starý kněz se vydá do spíže, aby odtamtud přinesl kus zralého sýra a ošatku s nakrájeným chlebem.

„Ukázala jsem lidem, že z nevléčitelných a smrtelných chorob je možné se uzdravit. Taková věc nezůstane bez povšimnutí.“

„Má drahá, jste příkladná a tvrdě pracující kněžka, a Léčitelka vám propůjčila dar. A oni vás za to trestají?“

„Říkejte tomu víra nebo jakkoliv jinak, lidé na zázraky nevěří. Tedy alespoň ti, kteří věřit nechtějí. Lidé jako já jsou nepohodlní. Dnes už není skoro žádný čaroděj, kterého by mohli lovit, a tak zabíjejí všechny, kteří se nějak vymykají. Důvod, či obvinění, chcete-li, si vždy najdou.“

Starý kněz chvíli mlčí a dívá se do ohně. „Dnes je zlá doba. Velmi zlá – ještě že už tady dlouho nebudu. Neskončí to dobře... A co vlastně ti muži, ti – *lovci*, kteří zde na vás čekají?“

„Tady Gabriel, můj přítel, je odhalil dřív než oni nás,“ řekne Raywa s úsměvem. „Díky němu jsme jim tedy mohli uniknout.“

„Možná po nás budou pátrat, ale déšť smyje všechny stopy a my se zítra již nebudeme vracet do Caalwigu,“ dodáš ještě. „Na západ projedeme lukami a na silnici se připojíme až daleko za městem.“

„Dobrá,“ přikývne kněz, „jistě jste unavení. Pojd'te, připravím vám lůžka na nocleh.“

Za silnými zdmi kostela vůbec neslyšíš šumění celonočního deště a spíš tvrdě jako dub. Ráno se probudíš naprosto odpočatý a svěží. Po skrovné snídani se rozloučíte se starým knězem a ty se ujmeš osedlání obou vašich koňů. Venku neprší, nakumulovaná vlhkost se však rychle odpařuje a tvoří mlhavý příkrov, který zahaluje Caalwig i silnici pod vámi. Rozmar počasí je pro vás ideální krytí, protože je pravděpodobné, že lovci čarodějů jsou stále přítomni ve městě. Zcela určitě budou hlídat východní i západní výjezd, vy se však plánujete napojit na silnici až o několik mil dál. Nyní již věříš tomu, že jim uniknete.

Otoč na **160**.

Cesta po silnici ubíhá svižně, přičemž překvapivě nepotkáš za celý den živou duši. Jediným skutečným problémem jsou rozmary jarního počasí, které je dnes velmi proměnlivé. Fouká čerstvý vítr, který s sebou nese tmavou kupovitou oblačnost. Když se mraky protrhají, krajinu zalijí zlatistvé paprsky slunce, ovšem už o deset minut později se opět zatáhne a dešťové přeháňky počastují tvůj obličej ledovými kapkami.

Později odpoledne se na severozápadním obzoru objeví šedozeleň hradba Lesa plavuní a za nimi, ještě mnohem dál, zahlédneš vrcholky Quaalských hor. V jejich útrobách se nachází bohatá naleziště železné rudy – té nejkvalitnější, jaká se dnes těží. Právě zde sídlí nejlepší zpracovatelé železa, kteří kov upravují na vysoce kvalitní ingoty carasské oceli. Zbraně a zbroje z tohoto materiálu jsou sice velmi drahé, jejich vlastnosti to však vojákům i dobrodruhům patřičně vynahrazují.

Chybí hodina do soumraku, když se na západě protrhá oblačnost a oranžovo-červené světlo ozáří špičky dřevěných kůlů ve fíjnaartské palisádě. Obranný val byl zbudován nedávno; na první pohled rozpoznáš čerstvé upravené dřevo, které bylo použito na výstavbu věží a brány. Ta je nyní stále ještě otevřená, avšak ve vstupu stojí pětice po zuby ozbrojených žoldnéřů oděných do nepromokavých kabátů.

„Nemáme nic proti tomu, abys navštívil Fijnaart, cizinče,“ utrousí jeden z vojáků a zvedne si límec kabátu, aby jej lépe chránil proti větru. „Ale dáme ti jednu radu. To železo, co neseš, nech pěkně schovaný tam, kde je. Jestli vznikne jakýkoliv problém, nebudem se na nic ptát a tvoje střeva roztahaj po městě toulaví psi.“

Ostatní muži nic neřeknou, ale tváří se vážně. Pochopíš, že slova vojáka nebyla jen tak do větru. Konflikt s baronem Ulrichem visí ve vzduchu a správci provincií loajálních hraběti zavedli

potřebná opatření. Raději se vojáků na nic nevyptáváš a rychle vejdeš do města.

Otoč na **374**.

21

Ten večer se již nic zvláštního nepříhodi.

*Pokud sis zaplatil pokoj, odečti si 7 ORLŮ z Měšce. Před spánkem si dopřeješ kvalitní večeri a spláchněš ji několika džbánky svařeného vína. Nocleh v podkrovním pokoji je překvapivě komfortní. Nedoléhá tam halas z výčepu, a navíc je tam teplo a sucho. Vyspíš se skvěle a tvé tělo dobře zregeneruje (*můžeš si navrátit až 3 body VITALITY a případně dvojnásobek, ovládáš-li zázračnou schopnost Regenerace*).*

Pokud sis pokoj nezaplatil, musíš vzít zavděk noclehu ve stáji. *Před tím se však musíš najíst, jinak ztratíš 4 body VITALITY.*

Přespání ve stáji je silně nekomfortní. Vzhledem k početné skupině opilých žoldněrů, kteří tam nocují rovněž, nemáš šanci se vejít na slavník. Nakonec se rozhodneš složit hlavu v přístěnku na dřevo, jehož stříška je tam spíše na okrasu, a před nočním deštěm tě prakticky vůbec neochrání. Část noci strávíš na nohou hned za vraty do stáje, kde čekáš, než ustane alespoň ten největší liják. *Ztrácíš 3 body VITALITY za velmi nepohodlný nocleh. Ztrátu můžeš zmírnit o 1 bod tím, že máš **Teplé přikrývky**, a o další 1 bod máš-li oblečen **Tradiční oděv Vaaipa**. Pokud ovládáš dovednost Termoregulace, ztrátu bodů zcela ignoruj. Celá tvá výbava je navlhlá, část svého jídla v mošně musíš vyhodit kvůli plísni – vyškrtni si **polovinu porcí potravin** (zaokrouhleno dolů) ze své Mošny.*

Ráno je polojasné a vzduch svěží. Nechceš se ve městě zbytečně zdržovat, a tak se sbalíš a vyjdeš na hlavní třídu. Podívej se do mapy na začátku knihy a rozhodni se, kam se vydáš.

Chceš-li z Fijnaartu vyrazit přímo na sever k brodu přes řeku Quaal, otoč na **286**.

Jestliže se vydáš raději na východ do Graavu, otoč na **154**.

Okno v prvním patře je skutečně otevřené. Chvíli obhlížíš terén a pak si všimneš, že dřevěné překlady kolem okna vystupují z konstrukce domu. Přesah je pouze deset nebo patnáct coulů, nicméně věříš, že se ti za něj podaří uchytit smyčku lana. Nakonec se ti to podaří hned na první pokus a ty se nemůžeš ubránit sebevědomému úsměvu.

Tiše jako stín vyšplháš do patra a vyhoupneš se oknem do chodby. Máš štěstí, neboť v tomto podlaží nikdo není. Obezřetně našlapuješ po koberci a po chvíli staneš před schodištěm vedoucím nahoru a dolů. S informací, že kupec spí ve svých komnatách v horních patrech, začneš stoupat po schodech vzhůru.

Otoč na **320**.

23

Vyhneš se pařátům ostrým jak břitva a z protiútoků zasáhneš ghúla do břicha. Čepel rozsekne napnutou kůži i tkáň pod ní a z odulého těla se náhle začnou sypat shnilé vnitřnosti na podlahu. Zápach je tak intenzivní, že jen těžko ovládneš svůj žaludek. Ghúl ještě žije, není to však nadlouho: máchneš mečem v širokém oblouku a odsečneš mu horní část lebky, která odlétne někam do tmy. Pak nemrtvý konečně padne na zem.

Začneš dávivě zvracet a přestaneš, až když nemáš v žaludku vůbec nic. Ze země sebereš pochodeň, která každou chvíli zhasne, a rychle nahlédneš do sarkofágu. V něm sice neleží žádné tělo, avšak nalezneš tam třeptící se zlatý medailon ve tvaru běžícího koně. Je celý ze zlata.

*Pokud chceš, můžeš si **Medailon Jezdkyně** ponechat a zapsat si jej do Deníku jako Další výbavu.*

Nic dalšího už v hrobkách není, a tak rychle opustíš smrdutou hrobku s rozkládajícím se tělem, a vrátíš se zpět do kaple.

Otoč na **165**.

Šedá perla se ještě nevydala na svou pouť po řece Vanaë, avšak výčep v podpalubí je již teď nacpaný k prasknutí. Stolky jsou malé, židle nepohodlné, vše je natěsnáno na sebe v malém prostoru a rozhodně nemůžeš očekávat ani špetku soukromí při obědě nebo večeři. Od jednoho z nejmenších stolků ozdobeným zašedlým ubrusem na tebe zamává Raywa. Se Sămaelem, jak se obchodník jmenuje, se nakonec dohodnete, že si sednete k vašemu stolu. Kupec cestuje s dalšími třemi přáteli, v nacpaném lokále ale nemáte šanci sesednout se dohromady.

Sămael se seznámí s Raywou a okamžitě zahájí dialog několika superlativy na tvou osobu. Jestliže je Raywa překvapena tím, co se na palubě odehrálo, nedává to nijak najevo. Sămael objedná to nejlepší jídlo, co je k mání a pak se vzdálí, aby přinesl ke stolu slibovanou lahev bílého vína.

„Ochutnejte!“ řekne Sămael a zručně rozlévá víno do cínových pohárů. „Sarmand – čtyři roky starý, z Ledových vinic. Skvělá sklizeň!“

Po prvním doušku musíš uznat, že podobně dobré víno jsi pil pouze na jednom místě – v Sinotaharském zámku u guvernéra. Víno je skvělé, má akurátní teplotu a příjemně vás naladí na oběd. Jeho příprava nakonec netrvá tak dlouho, jak jsi – vzhledem k zaplněnosti lokálu – očekával. Mnoho lidí kolem vás se spokojilo s rybou, k vašemu stolu se však nesou plátky marinované vepřové kotlety s grilovanou zeleninou. Jídlo chutná stejně výtečně, jak vypadá.

„Dáma promine,“ řekne náhle Sămael, když dojdete, „ale co kdybych vás, Gabrieli, pozval na partičku Dračích očí?“ Kupec je v dobrém rozmaru a v očích má čtverácký výraz.

Podíváš se na Raywu, která zachová dekorum, a jen se mírně pousměje. Navrhne ti, že si odpočine v kajutě a bude se věnovat knihám, na které v poslední době neměla čas, zatímco ty se mů-

žeš zúčastnit čestné partie karetní hry, abys obchodníky neurazil.

Pokud hrát nechceš, otoč na **214**.

Jestliže si s obchodníky zahraješ, přesunete se se Sámalem ke stolu, kde sedí tři jeho přátelé. Mají před sebou džbánky s grogem, a hra, jak se zdá, je v plném proudu. Muži vás přivítají s nadšením a okamžitě objednájí horký rumový nápoj i pro vás.

*Než začnete hrát, nejdříve zvol částku, jakou jsi ochoten do hry investovat. Může to být cokoliv mezi 1 a 15 ORLY. Částku si **rov-nou odečti** z Měšce a pak hod' kostkou. Hod určuje náhodu během karetních partií. Hru je však možno výrazně ovlivnit – podívej se níže a započítej si všechny relevantní bonusy nebo postihy:*

Za každou dovednost, kterou ovládáš v oboru *Šikovnost a chytrost*:

+1 k hodů

Už jsi někdy karetní hru *Dračí oči* hrál (U staré borovice v Ardeny):

+1 k hodů

Neovládáš žádnou dovednost z oboru *Šikovnost a chytrost*:

-2 k hodů

Ovládáš zázračnou schopnost *Jasnozřivost*:

+5 k hodů

Ovládáš *Jasnozřivost* a použiješ koncentrační gesto *Pronikavý pohled*:

+9 k hodů

Pokud je výsledek tvého hodu 1 nebo méně, otoč na **228**.

Jestliže je tvůj součet 2–5, otoč na **305**.

Pokud je tvůj součet 6–9, otoč na **344**.

Pakliže máš výsledek hodu 10 a více, otoč na **273**.

Při pohledu do pastvin utopených v mlze tě zaujmou stopy vozů a koní, vedoucích někam za první terénní vlnu. Stopy jsou jen málo patrné, neboť se pravděpodobně jednalo pouze o jeden vůz, možná dva, tažené jedním koníkem. Tráva už se po průjezdu stihla vzpamatovat, a déšť se postaral o zbytek.

Upozorníš na to Raywu a řekneš jí, že se po stopách podíváš. Předpokládáš, že ti to nezabere více než pět minut. Nakonec se tvá zvědavost vyplatí. Za horizontem, asi dvě stě metrů od silnice, objevíš v dolíku utábořené kočovné kupce. Mávneš na čarodějku, aby tě následovala, a sám namíříš koně do tábora.

Jsou to severané, veselí lidé a obchodníci, kteří cestují prakticky s celým svým jměním. Když se objevíš na dohled společně s Raywou, muži na hlídce seznají, že nepředstavujete žádné nebezpečí a posunou tuto informaci dál do tábora. Objeví se ženy i děti, které si hrají kolem vozů. Dozvídáš se, že celou skupinu tvoří tři rodiny; každá z nich má svůj vůz a koně, a na živobytí si vydělávají lovem, rybolovem, a zpracováváním kůží a látek na užitečné oblečení nebo výbavu. Nabízejí ti, aby ses podíval na jejich zboží, zda by se tobě nebo tvé společnosti něco nelíbilo. Za okamžik můžeš obdivovat následující:

BYLINKY NA PŘÍPRAVU ČAJE 2 ORLY
(*Mošna*)

TEPLÉ PŘIKRÝVKY 2 ORLY
(*Další výbava*)

LÝKEM VYŠÍVANÝ PLÁŠŤ 11 ORLŮ
(*Další výbava; Zimní plášť*)

VAAIPA 28 ORLŮ
(*Další výbava; Tradiční oděv severanů; velmi kvalitní materiály a nejlepší možné řemeslné zpracování zaručují dokonalý tepelný komfort při cesto-*

vání divočinou; když je oděv nošen, funguje jako **Zimní plášť** a zároveň jako **Teplé přikrývky** při nocování ve volné přírodě)

ODVAR Z BAKHARU

18 ORLŮ

(*Mošna*; po požití mimo boj ti vrátí 7 bodů VITALITY)

KHAALVARA

15 ORLŮ

(*Mošna*; vzácné červené víno; při pozření přidá 5 bodů VITALITY)

*Můžeš si koupit cokoli z výše uvedeného. Kupci od tebe rádi odkoupí jakýkoliv **Zimní plášť** (za 6 ORLŮ) nebo **Teplé přikrývky** (za 1 OREL). Také od tebe odkoupí **Zlatou brož s rubínem** (za 21 ORLŮ), jestliže jsi tento šperk někde našel.*

Jakmile dokončíš nákupy, rozloučíš se s kočovnými obchodníky a vrátíte se s Raywou zpátky na silnici.

Otoč na **290**.

Baron Ulrich je neskutečně silný muž. Těžkou čepel ovládá lehce, jako by to byla pouze dýka, a únava na něm není vůbec znát. Tvůj původní plán, nechat barona unavit se, nevyšel. Tím, že se pouze bráníš, se vystavuješ enormnímu riziku, a proto se při dalším výpadu pokusíš dostat Ulrichovi na tělo. Baron však tvůj úmysl přečte, ustoupí a chce tě počastovat masivní rukojetí. Naštěstí se ti podaří uhnout a rána sklouzne po rameni. Začneš více riskovat, a dvakrát barona zasáhneš z protiútku. Údery však postrádají razanci a čepeli se nepodaří proniknout skrz skvělou zbroj. Pak máš velké štěstí, když prudká a přesná rána jen o vlas mine tvou hlavu, a ihned poté zasáhneš barona potřetí. Čepel se sveze po zbroji a pronikne podél kovového límce do krku. Baron zachroptí a pak si rukama sevře hrdlo, v očích má výraz překvapení a zmaru. Když klesne na kolena, vrazíš mu hrot zbraně do prsou a na místě svého protivníka zabiješ.

„Okamžitě se vzdejte!“ zakřičí kapitán Gilbert a ty až za několik okamžiků pochopíš, že rozkaz byl směřován na Ulrichova čaroděje.

Jsi vyčerpaný a chvíli stojíš v předklonu, abys popadl dech. U nohou ti leží tělo mohutného válečníka a pod ním se tvoří kaluž tmavé krve.

„Jen pokud mi zaručíte bezpečnost,“ řekne čaroděj suše a dívá se na kapitána, jako by se spolu bavili o počasí.

„Uvědomujete si, v jaké jste nyní situaci?“ zeptá se kapitán Gilbert s opovržením. „Budete odsouzeni za válečné zločiny a za porušení obchodní smlouvy s hrabětem McRoyem. Baron je mrtev, ale vy nesete plnou zodpovědnost za to, co se stalo.“

„Možná by se vám podařilo zabít mne,“ odvětlí čaroděj bez emocí. „Možná. Ale pokud budete dál postupovat dle vašeho domnělého práva, vy zemřete určitě.“

Zdánlivě nic se nestane, ty však na úrovni vnímání čarovné moci zahlédneš rychle se zvyšující koncentraci v bezprostřední blízkosti čaroděje. Neduživý muž se chystá k útoku!

„Co tedy navrhuje?“ řekne kapitán Gilberd s náhlým klidem, jako by viděl to samé, co ty.

„Podívejte se, kapitáne, nejprve vám shrnu vše podstatné. Baron Ulrich byl tyran. Blb a tyran, abych byl úplně přesný. Ale platil mi více než slušně – na rozdíl od jeho mužstva, těm neplatil nic. Jen sliboval. Já jsem vlastně rád, že nyní pro něj nemusím pracovat.“

„Co tím chcete říct? Že tohle všechno byl *váš* plán?“ zeptá se Gilberd s despektem.

„Pálí vám to, kapitáne. Ano, byl to můj plán. Využil jsem baronovu pýchu a sebestřednost proti němu. Nebylo to tak těžké – baron byl severan a jako takový uznával tradiční hodnoty. Chtěl jsem, aby mu někdo tváří v tvář ukázal, že jeho nadutost je neoprávněná. Za jeho peníze jsem koupil nemalý podíl fynaartské kovárny, která v posledním měsíci zaznamenala enormní zisky. A teď jsem hraběte zbavil štěnice, která mu pouze otravovala život.“

Kapitán Gilberd mlčí a mračí se.

„Ano, vím, o co vám jde,“ pokračuje čaroděj. „Zemřelo tady dost mužů, na obou stranách. Ale znáte to – když se kácí les, létají třísky. Nyní bych chtěl posunout svůj život někam dál – rád bych nabídl své služby hraběti. Nezdá se vám to příliš trouble? Přeci jenom jej znáte lépe než já.“

Gilberd si promne střiště na bradě a otočí se ke svým mužům: „Doprovodte čaroděje do hlavního stanu a zajistěte pro něj maximální pohodlí. Je to vězeň, ale důležitý. Nesmí se mu zkrřivit ani vlások!“

„Děkuji, kapitáne,“ usměje se čaroděj a pak v doprovodu několika vojáků odchází směrem do centra Graavu.

„Skvělý boj, mladíku,“ řekne Gilberd, když se otočí k tobě. „Pojď, nyní se o tebe postará můj osobní ranhojič.“ V doprovodu kapitána odcházíš do graavského hostince, kde si tě vezme do péče hubený muž s pečlivě pěstěným vousem.

Hod' kostkou a přičti 15. Výsledek značí počet bodů VITALITY, které ti jeho umění navrátí. Ovládáš-li zázračnou schopnost Re-generace, uzdravíš se úplně (tj. získáš zpět všechny body VITALITY, které jsi až doposud ztratil).

Jsi tak strašně unavený, že už se nemůžeš prakticky hnout. Právě se chystáš, že zalehneš, když se u tebe objeví dvojice žoldnérů, kteří ti posílají něco od kapitána. Je to výbava barona Ulricha, tvá válečná kořist:

MEČ BARONA ULRICHA (*Zbraně*, zranění 9; **Meč barona Ulricha** je obouruční meč, a jako takový není možné jej použít s dovedností *Útok dvěma zbraněmi*; meč se nosí v zádové pochvě s rukojetí přes rameno)

DŮŠTOJNICKÁ DÝKA Z CARASSKÉ OCELI (*Zbraně*, zranění 4)

ZBROJ BARONA ULRICHA (*Další výbava*; **Zbroj barona Ulricha** se skládá z carasské kroužkové košile a černého, stříbrem zdobeného kyrysu; zbroj přidává 9 bodů k VITALITĚ)

Můžeš si ponechat cokoliv z výše uvedeného (změny si zanes do Deníku). Pak již konečně ulehneš na kutě a usneš jako zabitý.

V sekci Zásluhy si nyní zaškrtni políčko Hrdina z Graavu.

Otoč na **44**.

Raywa počká u koní a ty vejdeš nízkými dveřmi do obchodu. Krámek je potemnělý, vzduch uvnitř zatuchlý a velmi chladný – obchodník ještě nestačil vynést popel z krbu a znovu zatopit.

„Jste dnes první zákazník, pane,“ řekne menší chlapík s klenutým břichem a pokrčí rameny, jako by se omlouval za diskomfort, který ti jeho krámek způsobuje. „Prosím, vyberte si a nespěchejte. Já zatím zatopím.“

Vybavení obchodu je omšelé, avšak police a regály jsou nacpány od podlahy až po strop nejrůznějšími věcmi. V rychlosti procházíš místností, abys získal přehled o tom, co ti kupec může nabídnout. Předměty, které vyvolaly tvůj zájem, okamžitě porovnávaš se zažloutlým papírem přitlučeným na sloupku u obsluhovacího pultu. Ceny jsou psány drobným písmem:

DLOUHÁ DÝKA (<i>Zbraně; zranění 3</i>)	6 ORLŮ
DÝKA (<i>Zbraně; zranění 2</i>)	4 ORLY
VYCPÁVANÁ ZBROJ (<i>Další výbava; +2 k výchozí hodnotě VITALITY</i>)	9 ORLŮ
TEPLÉ PŘIKRÝVKY (<i>Další výbava</i>)	1 OREL
ZIMNÍ VLNĚNÝ PLÁŠŤ (<i>Další výbava; Zimní plášť</i>)	6 ORLŮ
KŘESADLO A POCHODŇ (<i>Mošna</i>)	1 OREL
KVALITNÍ MOŠNA (<i>Nahrazuje Mošnu; má 8 míst</i>)	4 ORLY
ODVAR Z KVĚTŮ BAKHARU	14 ORLŮ

(*Mošna*; po požití mimo boj ti vrátí 7 bodů
VITALITY)

DLOUHÝ LUK
(*Zbraně*)

9 ORLŮ

TOULEC
(*Další výbava*; 8 šípů)

2 ORLY

*Můžeš si koupit cokoliv, na co máš peníze. Kupec od tebe rád odkoupí **Zlatou brož s rubínem** (za 18 ORLŮ), máš-li tento šperk ve výbavě. Všechny změny si poznač do Deníku.*

Až ukončíš nákupy, pokračuj v cestě do Bašty otočením na **160**.

Obezřetně procházíš uličkou klikatící se jako had. Když se blížíš k jednomu z ostrých rohů, uslyšíš zpoza něj tlumený, avšak dosti emotivní hovor. Opatrně nakoukneš a spatříš muže a ženu, jak se o cosi handrkují. Po chvíli pochopíš, že muž se snaží ženu přesvědčit, aby něco udělali podle něj. Žena se nechce podvolit, brzy jí ovšem dojdou argumenty, a i když se tváří nepřístupně, nakonec dojde k dohodě. Muž převezme od ženy nějaký malý balíček, a pak vleze pod vchodovou terásku u jednoho z chátrajících domů. Co se tam snaží udělat, nemáš šanci ze svého místa zahlédnout.

Muž se však za chvíli zase objeví, a pokud vidíš dobře, obě ruce má prázdné. Kývne na ženu, oba se rozhlédnou a následně odchází pryč. Když je vzduch čistý, veden zvědavostí opustíš stín a jdeš se podívat, co se tady vlastně děje. Pod teráskou ke svému překvapení nalezněš bytelný železný sejf, který je maskovaný špínou a blátem. Je pokrytý rží, ale vypadá funkční, a také velmi pevný.

Jestliže neovládáš dovednost *Kapsářství a zámky*, a nemáš zároveň **Paklíče**, musíš nechat sejf být. Nemáš šanci jej otevřít, a tak jediné, co ti zbývá, je opustit tuto část Krysí sluje. Otoč na **152**.

Pokud příslušnou dovednost ovládáš a máš zároveň ve výbavě **Paklíče**, můžeš se pokusit do sejfu proniknout. Hod' kostkou, a za každou dovednost v oblasti *Šikovnost a chytrost*, kterou ovládáš **kromě Kapsářství a zámku**, si můžeš přičíst 1 k hodů.

Jestliže ti padlo 1–4, otoč na **264**.

Je-li výsledek tvého hodu 5 nebo více, otoč na **361**.

Rovným vlhkým tunelem jdete zhruba tři sta kroků. Protože kráčíte úplně po tmě, pohybujete se pomalým tempem a trvá více než pět minut, než se dostanete do kamenem vyzděné šachty. Je zde vybudována provizorní zdviž – ta je však nyní umístěna nahoře a než byste cokoliv riskovali, raději začnete stoupat po kamenném schodišti táhnoucím se podél stěn. Je to pět podlaží, než stanete před dřevěnými dveřmi.

„Pokud si dobře pamatuji, vedou do sklepa se zásobami,“ zašeptá Henrik a pak oba se zatajeným dechem nasloucháte.

Pak kapitán uchopí kliku a ty očekáváš, že budou zamčené. Dveře se však otevrou.

„Lajdáci, nechal bych je zmrskat,“ usměje se kapitán, když se na sebe podíváte.

Od tohoto okamžiku není co řešit. V přízemí pevnosti se šetří svíčkami a lampy zde vůbec nejsou, není tak pro vás problém se zde bezprizorně pohybovat, aniž by vám kdokoliv zkřížil cestu. Kapitán Henrik se zorientuje rychle, načež využije své přirozené autority a zeptá se jednoho sloužícího, kde najdeme baronova pobočníka. Sluha vás odkáže na severní věž a v dobré víře vám ještě rukou pokyne v požadovaném směru. Kapitán poděkuje, mrknete na sebe a namíříte své kroky k čarodějově komnatě.

„Žádné vyjednávání,“ praví Henrik potichu. „Musíme okamžitě zaútočit. Jakmile dostane šanci cokoliv podniknout, budeme to mít hodně těžké.“

Posléze ti podá kožené rukavice a ukáže na tenké lano, které má uvázané pod tunikou u pasu.

„Ať už to nahoře dopadne jakkoliv, budeme muset utíkat, a to hodně rychle. Ty rukavice nám umožní dostat se z věže oknem v okamžiku, a v lese už zmizíme.“

Lepší plán nemáš, tak pouze přikývneš a pak už oba stoupáte po schodech do nejvyšších komnat v severní věži. Před masivními

dveřmi stojí žoldněř v kroužkové zbroji a s těžkým mečem u pasu.

„Co tu chcete?“ vyštěkne a postaví se vám do cesty. „Ayaan dal výslovný příkaz, že nechce, aby ho kdokoliv ruřil!“

Kapitán Henrik se ani nezastaví, mihne se čepel vojenské dýky a těžkooděnc u dveří se s tichým chrapotem zhrouťí k zemi. Překročíte umírajícího muže a vejdete do věže. Stanete v malé předsíni. Pro zútulnění jsou zde na zdech tapisérie a na podlaze huňatý koberec. Ten je již dosti omšelý. Zbývající místo zabírají figuríny se zbrojemi a podstavce s chladnými zbraněmi. Vlevo od vás jsou malá dvířka, za nimiž očekávář schodiřtě na cimbuří, a proti vám je pak průchod vedoucí do větší komnaty. Tam spatříte hubeného a nezuživého muže v jednoduře střiženém oděvu, kterak vás pozoruje s rukama založenýma na hrudi.

Kapitán Henrik zachová klid a se skrytě drženou dýkou pokračuje nezměněným tempem kupředu. Ujdete sotva pět kroků, když se náhle v průchodu mezi čarodějovou komnatou a předsíní spustí bytelná mříž z lesklé oceli. Takřka současně se otevřou dvířka vedoucí na cimbuří a odtamtud začnou jeden po druhém vycházet těžkooděnci barona Ulricha se zbraněmi v rukou.

„Člověk jako já se musí neustále strachovat o svou bezpečnost,“ řekne čaroděj suše. „Škoda, že se odsud nevrátíte zpátky, abyste sdělili hraběti Orlandovi, že jeho úskok nevyšel. Ulrich je možná jednoduchý, ale tady jste narazili na elitu, pánové.“

Než stihnete jakkoliv zareagovat, čaroděj pronese zaklínadlo a ruce spojí do podivného gesta. Jeho kontury se rozostří, až následně splynou s pozadím. Ayaan vám zmizí a vy se ocitnete v pasti proti šestici těžce vyzbrojených mužů, kteří se chystají rozsekát vás na kusy.

Pokud ovládáš koncentrační gesto *Beranidlo* (zázračná schopnost *Telekineze*), a chceš jej použít na mříž, otoč na **322**.

Jestliže ovládáš zázračnou schopnost *Jasnozřivost*, otoč na **147**.