

ČARODĚJ ZE SEVERU



JIŘÍ MIKULÍK

GABRIEL KNOX GAMEBOOK



5

ČARODĚJ ZE SEVERU

KNIHA PÁTÁ

JIŘÍ MIKULÍK

Copyright

Čaroděj ze severu

Autor: Jiří Mikulík

Obálka: Alena Kubíková

Vydal: Martin Koláček - E-knihy jedou

Rok prvního vydání: 2021

Česky

ISBN 978-80-281-0066-7 (ePub)

ISBN 978-80-281-0067-4 (mobipocket)

ISBN 978-80-281-0068-1 (pdf)

www.gabriel-knox-gamebook.cz

*Tuto knihu věnuji svým dlouholetým přátelům, jmenovitě
Honzovi, Pavlovi, Davidovi a Liborovi,
s nimiž mohu již přes dvacet let sdílet úžasné chvíle ve fantastických
světech při hře Dračí doupe.*

*Právě díky nim obživil svět Ěaan, v němž se odehrává
gamebooková sága o Gabrielu Knoxovi.*

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 odstavce s příslušným číslem.

Gamebook ČARODĚJ ZE SEVERU s hlavním hrdinou Gabrielem Knoxem obsahuje celkem **500** herních odkazů a je **pátou** 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 ČARODĚJ ZE SEVERU ovšem úzce navazuje na předchozí knihy, a i když znalost příběhu k hraní nepotřebuješ, pro mnohem intenzivnější zážitek ze hry Ti jednoznačně doporučuji pořídit si předchozí svazky a začít s nimi. Otevřeš si tak další možnosti v knize ČARODĚJ ZE SEVERU, 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 mrtvoly. 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 otvíráš, ale také zavíráš možnosti pro řešení budoucích úkolů.

Gamebook ČARODĚJ ZE SEVERU 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 pětikrát po sobě, a pokaždé zažít úplně jiné dobrodružství. Počet tvých možností v **páté** 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 jakýmsi 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 nalezeš systém a herní mechanismy, které ti prozradí, jak se ČARODĚJ ZE SEVERU vlastně hraje.

II. HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

Součástí elektronické knihy **není** *Mapa Západních i Východních svobodných měst* ani *Deník*.. Oba dokumenty jsou však k dispozici ke stažení na webových stránkách:

www.gabriel-knox-gamebook.cz (sekce *Knihy/Čaroděj ze severu*).

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 **Zázračná schopnost**, a následně také **Výbavě na cestu**.

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

Pokud **je** ČARODĚJ ZE SEVERU tvé **první** dobrodružství, pokračuj ve čtení. Výše zmíněná *Mapa* ti může být během cesty užitečná. Kdykoliv si nebudeš vědět rady, můžeš se k ní vrátit a zvážit 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 atributech 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 souborová 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* a *Zásluhy* přenést do další knihy, a tak pokračovat ve svém osobním příběhu.

KOSTKY A JEJICH POUŽÍVÁNÍ V PRŮBĚHU HRY

Kromě *Deníku* (u kterého je doporučeno udělat si kopie) je vhodné mít ke hře připravenou jednu šestistěnnou kostku. Není to však nezbytně nutné – pokud 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 přjmout, či jak dlouho přežije v nepříznivých podmínkách. Během dobrodružství

se bude tato hodnota často měnit, jak budou Gabrielovi přibývat šrámy z pádů a zranění z bojů. Pokud v kterémkoliv okamžiku klesne hodnota VITALITA na 0 (nulu), Gabriel je mrtev a dobrodružství končí. V některých případech ti bude umožněno zregenerovat či vyléčit zranění buď odpočinkem anebo léčivými substancemi (masti, elixíry, bylinky); tvoje VITALITA však nikdy nesmí být vyšší, než jak ji určíš na začátku. Jedinou výjimkou jsou *Zbroje* (o tom viz sekce *Doplňková pravidla pro výbavu*). O tom, jaká hodnota u VITALITY bude, rozhodneš opět hodem kostkou. Údaj zapiš do *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 attributech 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 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 žoldněři z Vilaronu většinou spoléhají jen sami na sebe a na své schopnosti.

Gabriel ovládá některé dovednosti výrazně lépe než jiní. Nyní si musíš zvolit, v čem bude vynikat. Existují tři okruhy dovedností:

ŠERMÍŘSTVÍ

PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ

ŠIKOVNOST A CHYTROST

V každém z těchto okruhů nalezněš 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.

* 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 *Deniku* 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 ušetří. 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 *Deniku* 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 šlápějí druh a počet divoké zvěře či jiných tvorů. Tato schopnost zároveň činí Gabriela huře stopovatelným ve volné přírodě. Budeš moci lehce odhadovat vzdálenosti a čas, a snadno se orientovat i v neznámém prostředí.

Bylinkářství a znalost zvěře

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

Termoregulace

Oblast severských měst, v nichž Gabriel žije, je umístěna do drsných podmínek, kde zima trvá přes půl roku a léto je velmi krátké. S touto dovedností budeš mnohem odolnější vůči rozmarům počasí, velkým výkyvům teploty či dlouho-trvajícímu 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 *Deniku* zaškrtnout políčko v kolonce *Cesta vraha*. S touto specializací budeš schopen protivníky zabít jednou ranou – kdykoliv v soubojové sekvenci narazíš na políčko s písmenem „S“, tvůj protivník je automaticky mrtev, bez ohledu na počet bodů VITALITY, které mu ještě zbývaly.

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

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

Skrývání se

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

Kapsářství a zámky

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

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

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

Bleskové reflexy

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

ZÁZRAČNÁ 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, poznamej 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 přiřď 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. **Níže se podívej, 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. Můžeš jej během hry využít až **tříkrát**. Po každém použití si uděláš křížek ve volném čtverečku u kolonky *Zaklínadlo*, a jakmile budou všechna zaplněná, znamená to, že svůj magický potenciál jsi vyčerpал a až do konce knihy již *Zaklínadlo* nemůžeš použít (**pozn.**:

existují artefakty, které možnosti seslání Zaklínadel navyšují; budeš na ně upozorněn v textu).

Některá koncentrační gesta je možné využít zcela volně v souboji nebo jiných předem popsaných 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 **tři** iluzorní obrazy, které jednájí 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 ex-

trémně vyčerpávající, proto jej udržíš jen na velmi krátkou dobu. *Křišťál* můžeš stejně jako *Dvojníka* využít kdykoliv v souboji. Pokud tak učiníš, získáš bonus +4 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 **30 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 útočné 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 **16 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 ovládání 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 čarovních věd, ovšem jeho zaklínadla mají nezřídka 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 nepřítelům v zasáhnutí Gabriela konvenčními zbraněmi, jako jsou např. meče, palčáty anebo šípy vystřelené z luků. Kdykoliv zaklínadlo *Plášť* použiješ v souboji, můžeš ignorovat prvních **18 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 žoldnéřů, kteří mají celkové ZRANĚNÍ 10. Gabriel se rozhodne se v tomto nerovném boji použít zaklínadlo Plášť.

*Během první soubojové sekvence je Gabriel zraněn za 10 bodů VITALITY. Díky Plášti však může toto zranění ignorovat s tím, že zaklínadlo je schopno pojmout ještě dalších 8 bodů VITALITY. Ve druhé soubojové sekvenci je Gabriel opět zasažen za 10 bodů VITALITY. Díky Plášti může ignorovat 8 bodů, přičemž zbylé 2 body již projdou skrz a Gabrielovi se tak sníží VITALITA na 38 bodů. Následně se mu podaří lupiče pobít a souboj končí. Gabriel tak pokračuje ve své cestě s 38 body VITALITY. Když *Plášť* kdykoliv použiješ, zaškrtni políčko v *Deníku*.*

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 +2 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 *Deníku*.

BERANIDLO

Beranidlo 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*, již Gabriel až dosud disponoval pouze na intuitivní úrovni.

Zaklínadlo *Beranidlo* se hodí na vyrážení 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 všechna zaplněna, koncentrační gesto již nemůžeš až do konce knihy využít.

VÝBAVA NA CESTU

Právě ses vrátil z divoké výpravy do Limeskaaru do Bašty. Na sobě máš obnošený průzkumnický oděv v přírodních barvách, který sis během plavby z Kuvenského ranče na zásobovací říční bárce vyspravil. Než tě úkoly zavedou na místa mimo civilizaci, budeš mít možnost dokoupit si výbavu v Baště.

Pokud jsi úspěšně dokončil některý z předchozích příběhů, celou tuto pasáž přeskoč. V příběhu budeš pokračovat s výbavou, kterou již máš.

Před cestou sebereš všechny své úspory. Abyš zjistil, kolik to je, hod' dvěma kostkami, hodnoty sečti a k výsledku přičti ještě 25. 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.

Nyní se podívej na seznam předmětů níže. Můžeš si vybrat až **pět** z nich a zanést si je do *Deníku* do příslušných kolonek.

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 nebo najít *Kvalitní mošnu*, kam se vejde osm předmětů anebo dokonce *Prvotřídní mošnu*, kam se vejde až deset předmětů.

Zbraní můžeš mít pět; čtyři z nich můžeš nést bez omezení, pátá 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 *

Elitní důstojnický meč (*Zbraně*)

Je to meč ze soukromé zbrojnice hraběte Orlanda McRoye. Tuto vynikající zbraň ti věnuje Beorden Kalony. Zranění tohoto meče je **6**.

Obouruční carasský meč (*Zbraně*)

Obouruční meče patří obvykle k výbavě elitních palácových rytířů. Tuto excelentní zbraň však musíš používat v boji oběma rukama, a proto ji nemůžeš využít s dovedností *Útok dvěma zbraněmi*. Zranění tohoto obouručního meče je **8**.

Válečná dýka (*Zbraně*)

Válečná dýka je vyrobena z prvotřídní oceli. Je to lehká a univerzální zbraň. V boji se dá užít buď samostatně anebo v levé ruce v kombinaci s mečem. Dá se rovněž vrhat. Zranění dýky je **3**.

Koncentrát z květů Bakharu (položka v *Mošně*)

Bakhar je silná léčivka hojně využívaná bylinkáři a alchymisty. Tento sytě fialový koncentrát z květů ti může navrátit až **12** bodů VITALITY, pokud jej požiješ mimo boj.

Tinktura Kolibřík (položka v *Mošně*)

Tento čirý viskózní elixír je velmi ceněn mezi elitními žoldněři a bojovníky všeho druhu. Po požití krátkodobě zlepšuje bojové reflexy i obratnost. V praxi se to projeví bonusem +2 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ, který bude účinný po dobu trvání **jednoho** souboje.

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 přenáší 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 bavíš 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 nepřítele z dálky a přímé konfrontaci se tak třeba úplně vyhnout.

Toulec s 8 šípy (*Další výbava*)

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

Paklíče (*Mošna*)

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

Hraničářský plášť (*Další výbava*)

Dlouhý 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.

Vojenské 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 nejdřívější klimatické podmínky. Stan se přenáší složený ve vaku přes rameno.

Provaz (*Další výbava*)

Kvalitní konopný provaz s všestranným využitím.

20 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 sekýra, 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 neneš 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* 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* zaškrtnl 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

Ve službách klanu

Dvě tváře

Síla lásky

Jizvy minulosti

Královrah

Vykonavatel

Skrytá síla

Ametystová čarodějka

Na hraně zítřka

Arcičaroděj

ZKUŠENOSTI Z MINULÝCH VÝPRAV

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 složité situace.

Poznámka: Z tabulky níže snadno zjistíš, že pokud jsi před čtením ČARODĚJE ZE SEVERU dokončil všechny předchozí dobrodružství, můžeš si přičíst k atributu VITALITA celkem 7 bodů a zároveň budeš ovládat tři zaklínadla místo jednoho.

ÚSPEŠNĚ 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.
DRAČÍ HROBKA (Kniha třetí)	U své zázračné schopnosti si můžeš si vybrat jedno zaklínadlo navíc . Stále budeš limitován použitím nejvýše třikrát za knihu, nyní však můžeš volit, které zaklínadlo v dané situaci použiješ.
VĚŽ HAVRANŮ (Kniha čtvrtá)	U své zázračné schopnosti si můžeš si vybrat jedno zaklínadlo navíc . Stále budeš limitován použitím nejvýše třikrát za knihu, nyní však můžeš volit, které zaklínadlo v dané situaci použiješ.

SPOLEČNÍCI

V páté knize tě čeká dlouhá cesta z Bašty do Vilaronu. Během ní se vyskytnou příležitosti, kdy se k tobě dočasně bude moci přidat *Společník*. Těch je celkem sedm, ale doprovázet tě vždy může jen jeden. Pokud tedy budeš chtít vzít do služeb jiného, toho původního budeš muset propustit.

Některým společníkům budeš muset za služby zaplatit, jiní se k tobě přidají sami od sebe, pokud jim to dovolíš.

Každý z nich má specifické dovednosti či výbavu, a těmito ti mohou být na cestě velmi užiteční. Někteří mají přístup ke skrytým znalostem, předmětům či dokonce místům, kam by ses jinak vůbec nedostal. Musíš být ale obezřetný, neboť i když se o nich text po většinu času nezmiňuje, společníci jsou stále lidé z masa a kostí, a v nebezpečných situacích mohou snadno přijít o život.

Najmout společníky můžeš až během hry. Kde přesně se nachází, to musíš zjistit sám.

Ucelený přehled všech možných průvodců nalezneš v *Deníku* v části *Společníci*.

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 **OD-STAVEC 1** a začni svou pout' za **Čarodějem ze severu**.

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 nepřátelům ještě

jednu výhodu. Dokáže v souboji vytěžit z minima maximum a bojové instinkty mu umožní v některých situacích zasáhnout soupeře mělkým řezem či špičkou čepele. Je to kombinace zkušeností, výcviku a štěstí. Každé zranění, byť sebemenší, v konečném důsledku oslabí protivníka. Jestliže narazíš v *Soubojové tabulce* na políčko s písmeny **GK** (½), znamená to, že Gabriel svého soupeře zasáhl lehce (viz níže, bod 5).

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

Cesta válečníka

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

Cesta vraha

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

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

Podmínky použití této schopnosti viz sekce o dovednostech (obor *Šikovnost a chytrost*).

PŘÍKLADY SOUBOJOVÝCH SITUACÍ

Příklad 1:

Gabriel Knox (ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ 13) je vyzbrojen mečem (ZRANĚNÍ 5) a opouští vesnici před rozedněním. U hřbitova si na něj však počíhají dva umou-nění 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 nalez-neš 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 VITA-LITA tak klesne o 5 bodů na současných 17 bodů. Ve druhém kole zasáhne Gab-riel soupeře lehce, a zraní je za 2 body (polovina zranění meče zaokrouhleno

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

V prvním kole by měl strážce zasáhnout Gabriela, ten však naštěstí 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; Gabrielovi jich zbývá ještě 21.

Souboj není ani zdaleka rozhodnut, pokračuje tak další sekvenci. 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 (redukováním) počtem bodů VITALITY.

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

IV. KDE SE DOBRODRUŽSTVÍ ODEHRÁVÁ?

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

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

ĚAAN

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

Ěaan je relativně malá planeta, kde je souš rozdělena na dva zhruba stejně velké kontinenty – jsou to: **Röendor** (jižní) a **Irana** (severní). Mezi oběma kontinenty je 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 například 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 jedno-dušší prodělávat vyčerpávající střety s jinými zástupci své rasy, než odejít a ztratit vloženou energii natrvalo.

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

Nakonec, po dlouhých tisíciletích, na Ěaanu zůstala trojice nejmocnějších Prvorozených: **Yvedris** (Královna draků), **Dhoorgal** (Vládce démonů) a **San Hannukah** (Čaroděj). Zatímco Čaroděj se držel spíše v ústraní, vztahy mezi Dračí královnou a Vládcem démonů byly velmi vyhocené. A často šlo o konflikt, který poznamenal 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 rokli. 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, pustošíc vše, co se jí dostalo do spárů. I tentokrát však merelové byli proti. Rytíř Meiluum, hrdina z dávného města Ciru, porazil Dračici v souboji tváří v tvář, a opět (podruhé) vyhnal Yvedris z Ěaanu pryč! Překvapivě – Čaroděj, ani Vládce démonů nevyužili své šance, aby se chopili moci. Důvod jejich zdrženlivosti je neznámý, jisté však je, že Dhoorgal nadále dlí v Bezedné rokli, a San Hannukah cestuje po Iraně stezkami, jež smrtelníci nemohou spatřit.

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

O REICE, PANÍ PROKLETÝCH

Reice se zdál sen.

Byl to jeden ze snů, z nichž se nechtěla probudit. Byla opět volná, mohla se změnit v ptáky a létat vysoko na obloze, mohla se proměnit v ryby a prozkoumávat dna hlubokých oceánů. Mohla všechno. Pak se probudila a všechno bylo pryč. Zůstala jen nekonečná beztvará hyperprostorová kapsa. Její vězení.

Hnala se lesem a pod jejím dusotem se otrásala země. Mohutné zahnuté kly rozrážely kmeny vzrostlých stromů, jako by nebyly víc než jen třískami. Podoba kančího poloboha Mauhaaka působila chaos a paniku v armádách lidí. Mnoho jich zemřelo a další se po strašlivém psychickém útoku změnili v blekotající idioty.

Reika zavyla nadšením. Trvalo to dlouho, ale konečně se jí podařilo ohnout zákony přírody tak, aby své polymorfické schopnosti rozvinula do smrtícího potenciálu.

Před ní se objevil do blyštivé oceli zakutý válečník, jeho sekera žhnula modrým ohněm. Než ho smetla, ten malý zmetek uskočil a jedinou ranou jí přerazil levý kel. Reika vykřikla hněvem, prudce zabrzdila a tsunami z hlíny a kamení pohřbila útočný oddíl o stovce vojáků. Rytíř se však hotovil k dalšímu útoku.

Reika se nadechla. Svět kolem ní se zdeformoval pod prudkou změnou její podoby. Náhle se nad rytířem tyčila v podobě ohromného černého draka. Válečník poodstoupil a jeho ruce třímající čarovnou zbraň poklesly. Nemohl věřit tomu, co viděl. A Reika se tetelila blahem. Ano, právě převzala podobu Yvedris. Cítila se silně, jako nikdy předtím. A teď – sklonila se k nebohému rytíři – teď rozpoutá peklo na zemi.

Prudce přenesla váhu dopředu a rytíř se pod její tlapou rozstříkl na všechny strany. Zůstal po něm jen neforemný koláč zohýbané oceli zbrocené krví. Když se pak ale Reika pokusila vzlétnout, strašlivá síla usměrněná mezi její lopatky ji srazila k zemi. Stále v dračí podobě se vyškrábala z hlubokého kráteru a pochopila.

„Myslela jsem, že už tady dávno nejsi,“ promluvila a sama se otrásla hrůzou, jakou mocí dračí hlas rezonoval.

San Hannukah, Čaroděj, po ní šlehl ohnivým pohledem.

„Můžeš vraždit moje děti, ty malá neškodná kryso, ale nebudeš to dělat v plášti černé dračí krve,“ zasyčel a pak máchl žhnoucí holí v širokém oblouku.

Ohlušující zahřmění, které doprovázelo gesto přetínající linie časoprostoru, Reice téměř ochromilo srdce. Připadlo jí, že celý svět kolem ní se rozpoltil ve dvě. S hrůzou zírala na polovinu dračího těla svíjející se ve smrtelné křeči, a jen stěží chápala, že její vlastní torzo rychle opouští život.

„Stanula jsi na hraně zítřka, Prokletá,“ pravil čaroděj. „Přežiješ, ale její podobu už nikdy neponeseš.“

Ten den Reika bojovala tak, jako by nikdy neměl přijít zítřek. A vskutku nepřišel. Za rozbřesku nového dne zvítězil Čaroděj a jeho služebníci použili strašlivou magii k tomu, aby ji uvěznil na věky věků.

Ale bylo to smutné vítězství, neboť lidé se obrátili proti svému stvořiteli, a tím začal na Ěaanu nový věk – věk lidí, bez Prvorozených.

V hlubinách beztvaré nicoty neexistoval čas. Reika, napůl šílená panikou a absolutním řádem, si však přesto uvědomovala běh vesmíru, jehož časoprostor omýval její vězení jako moře břehy pustého ostrova.

A tak povolala své schopnosti, všechny co jí zbyly, k poslednímu boji. Spodní polovina těla, o níž ji Čaroděj připravil, zregenerovala ve formě dlouhých vláken tmavé tkáně, pečlivě spředené do nekonečných proužků vazké buničiny. Reika je metamorfovala do podoby gigantického pavoučího těla, a pak postupně začala extrahovat miniaturní kousky černého hmoty z okolní nicoty. Byly tam, musely tam být, jinak její vězení nemohlo existovat. A Reika z atomů začala splétat vlákna a ty spojovala do pomalu rostoucí pavučiny. Znamky existence hmoty ji vrátily chuť k životu. Konečně se měla o co opřít, a svět kolem ní stál na pevných základech.

Trvalo to dlouho, a bylo přetěžké říci jak dlouho, ale vlákna pavučiny nakonec překonala bariéru vesmírů a dostala se na Ěaan. Když Reika poprvé ucítila vibrace materiálního světa, téměř omdlela nadšením.

Dál trpělivě splétala síť svých nových smyslů, posilovala základy svého vězení a tím destruovala všeobjímající nicotu. Bariérový potenciál však zůstával stále příliš vysoký. Sama se odtamtud dostat nemohla. Musí se spolehnout na pomoc Čarodějových dětí.

Že by to mohlo fungovat, pochopila ve chvíli, kdy ovládla hrstku od civilizace odloučených fanatiků. Tito lidé ztratili proti prvním z jejich rodu téměř všechnu moc, zlatý věk civilizace už dávno skončil. Jejich srdce jsou snadno zkorumpovatelná...

Ano, dostane se ven. Dnes ne, ale snad zítra.

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 závrtným tempem. Toužili po věděni, 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 několika 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 zbyvala 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 otrásl, semkli se však a na jižním kontinentu vzniklo jediné království, zvané Meloroské. Lidé z království se vzdali severního kontinentu i veškerého jeho bohatství ve prospěch svých mocichtivých bratří. Tak udrželi mír. Merelové na Iraně však toužili po stále větší moci, až se jeden z nich – Balthazaar Bílý, nejmocnější čaroděj v dějinách lidí – rozhodl pro ohavný čin, kterým chtěl přivolat na Ěaan zpět Dračí královnu Yvedris a svou mocí ji ovládnout. Vzal život svým dětem, rodině a nakonec obětoval sám sebe. Tento strašlivý skutek otrásl všemi, včetně Balthazaarových přísluhovačů. Nejhorší však bylo, že obětmi uvolněná energie byla opravdu dostlačující k tomu, aby se Královna draků podruhé zhmotnila na Iraně.

Naštěstí se v Meloroském království narodil člověk, jemuž osud přiřkl 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 neposkvrněnou a meč v jeho ruce se nedal zlomit. Lidé na Iraně stáli na hraně zániku, když rytíř Meiluum přispěchal z Røendoru na pomoc a se svým čarovným mečem porazil dračici Yvedris tváří v tvář. Královna draků byla nakonec vyhnána z Ěaanu – tentokrát však za sebou nechala zkázu. V okamžiku své smrti proklela Meiluuma i celou civilizaci lidí, a otráвила jejich krev. Neléčitelný mor se rozšířil po celém severním kontinentu, a když už to vypadalo, že život na Ěaanu zcela zanikne, spadla Ledová hvězda. Ohromný asteroid zničil život na severním kontinentu, umožnil však přežít lidem na Røendoru. Dva roky trvající noc byla pro Meloroské království těžkou zkouškou – mnoho lidí umřelo, další se ztratili. Pak se však prach v ovzduší začal usazovat a na obloze opět vysvitlo slunce.

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

skončil, přišel čas nižších lidí, skromnějších, s jednoduššími životními hodnotami.

IRANA: VELKOVÉVODSTVÍ A SEVERSKÁ SVOBODNÁ MĚSTA

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

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

Když opustíme pevnou rukou vedené velkovévodství a přesuneme se na sever, historie svobodných měst byla rovněž plná vzestupů a pádů. Vzdor 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 lidí

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 umění rozpoznat a za odměnu několika zlatek jsou schopni popravít 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 léčitel-ské 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, pak se však stalo něco, co ti obrátilo život úplně naruby. Těsně před třiadvacátými narozeninami se v tobě probudil odkaz tvé matky. Zdědil jsi po ní tajemné schopnosti, jež se dnes jen těžko dají prozkoumat do důsledku.

V tu chvíli se dostal do hledáčku profesionálních lovců čarodějů. Nečekal jsi dlouho, a objevili se první vrazi, kteří přijmuli kontrakt na eliminaci tvé osoby. Musel jsi okamžitě jednat, neboť zabijáci jednali naprosto bezohledně, a kdyby ses pokoušel skrýt za cech elitních hraničářů, vystavil bys své přátele smrtícímu riziku.

Okamžitě jsi opustil Vilaron a zamířil na jih. Po cestě ses začal dozvídat věci, které se tě až do té výrazné životní změny vůbec netýkaly. Lovců čarodějů přibývalo jako hub po dešti a skrývat se bylo stále těžší a těžší. Tvá cesta získala jasný cíl až v Armoj. V této malé bezvýznamné provincii sinotaharských lordů jsi spíše náhodou narazil na starého kněze v kapli Pastýře, který začal vyprávět příběh o Zázračné kněžce. V ten moment bylo jasné, že pokud chceš vědět vše o tajemném nadání, které nyní proudí tvými žilami, musíš Zázračnou kněžku najít.

To se ti také o týden později podařilo, byť cesta byla strastiplná a plná skrytých vrahů toužících sebrat měšec zlata za tvou mrtvolu. Nejtěžší krok byl ovšem ten poslední. Přímo v chrámu Léčitelky, kde ses chtěl setkat se Zázračnou kněžkou, jsi totiž narazil na elitního lovce čarodějů. Kerberus, jak se tento vrah jmenoval, měl připraven hrůzný plán – chtěl zavraždit Raywu Signum, Zázračnou kněžku, přímo na svaté půdě. Jen díky tvému kvapnému zásahu se mu to nakonec nepodařilo. Vyzval jsi Kerberuse k souboji na život a na smrt, a zvítězil jsi.

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 také mnoho užitečných informací o lovcích čarodějů. Nejenom, že jsou tito lidé bezohlednými zabijáky vraždícími naprosto bez emocí, ale někteří z nich ovládají rovněž čarodějnické řemeslo, které bez skrupulí využívají. Jejich činy, zcela jistě za hranou zákona, zaštiťuje mocná persona v pozadí – iluminát, o němž kolují zkazky, že je jedním z Prvorozených. Mezi lidmi se šušká, že nastává Doba temna, v níž se bytosti z dávné minulosti pokusí opět získat celý Ěaan do svého područí.

Blízký přítel čarodějky Raywy, archeolog, bard a dobrodruh Sebb Rilaw, prokopal 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 hrdiny – rytíře Meiluma, který před mnoha stovkami let porazil nejmocnější Prvorozenou bytost – Dračí královnu Yvedris. Odkaz dávných merelů mohl čekat právě tam.

Sebb Rilaw se však nevracel, a tak ses rozhodl jeskyni Tisíce přání navštívit rovněž. Uprostřed zimy, v krutých mrazivých podmínkách, se vydal na neskutěčně obtížnou výpravu, která tě nakonec dovedla k tvému cíli. Bylo to však smutné vítězství. Sebba Rilawa jsi našel mrtvého a jeho tělo padlo do spárů ohavného Dračího kněze, uctíváče Yvedris, kdysi nejmocnější Prvorozené. Do jeskyně Tisíce přání jsi dorazil právě včas, abys překazil jeho nechutné nekromantské plány. Navíc se ti podařilo získat Sebbův šifrou psaný deník, jehož obsah dokázal po tvém návratu do Sinotaharu rozluštit guvernér Rynell.

Získali jste tak další střípky do skládačky osudu severských svobodných měst. Zpráva byla plná obav a děsivých faktů. Bard v ní tvrdil, 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 v deníku rovněž zmínil o znalci historie a zástupci baštské inteligence Beordenu Kalonym.

Protože jste neměli mnoho dalších možností, rozhodli jste se s Raywou pana Kalonyho navštívit a zjistit od něj vše, co se dá. Zima byla nebyvale krutá, a na cestu jste se s Raywou vydali až ve druhé polovině čtvrtého měsíce. Mladá čarodějka ti byla skvělou společnicí a oporou na cestě, neboť lovci čarodějů se ani zdaleka nevzdali myšlenky, že tebe i Zázračnou kněžku zabijí.

V Baště jste se toho dozvěděli o mnoho více, než v co byste mohli při nejlepší vůli doufat. Beorden Kalony je neskutečně sečtělý a vzdělaný člověk, který vám ve velmi důvěrném rozhovoru prozradil mnoho až bolestně přesných informací. Z jeho podrobné analýzy dějin i současných událostí vyplynulo, že Prvorození se rozhodli poprvé v historii spolupracovat. Chtějí se co nejrychleji a nejspolehlivěji zbavit civilizace lidí, neboť ta jim nyní brání v ovládnutí severního kontinentu, a potažmo celého Éaanu. Beorden však tvrdí, že ještě není třeba házet flintu do žita. Dávní merelští čarodějové porazili Dračici kouzlem stvořeným přímo proti drakům, a Beorden je přesvědčen, že nynější čarodějové jsou toho schopni rovněž. Zatímco ty ses vydal do Caalebonské vrchoviny hledat ztracenou dračí hrobku, Raywa začala už v Baště pátrat po posledních velkých čarodějích, kteří by vám s nelehkým úkolem mohli pomoci.

Hledání dračích kostí nebyla snadná záležitost. Zejména proto, že panství hraběte McRoye se změnila na válečnou zónu v konfliktu, jenž vyvolal jeden z hraběcích vazalů – baron Ulrich. Nakonec jsi ovšem přes všechny útrapy, které tě na výpravě potkaly, slavil úspěch, a s vzácným pokladem v podobě kosti dávnověkého draka ses vrátil do Bašty. Tam jsi pochopil, že celá záležitost s Prvorozenými a jejich plánem na ovládnutí světa se již dostala i do nejvyšších pater politiky. S vlivnými šlechtici v zádech jste mohli dál pokračovat ve své práci. Raywě se podařilo zjistit, že jeden z posledních velkých čarodějů – Dradascan Eull, se skrývá na těžko přístupném místě u Věže havranů. Protože bylo zřejmé, že to místo se bude hemžit nebezpečnými lovci čarodějů, úkol nalézt tohoto mága připadl tobě.

Na cestu ses vydal bez otálení a jen o pár dnů později jsi dorazil do Limeskaaru. Městečko na břehu jezera bylo vystavěno za účelem obchodu s divokými kočovnými kmeny horských lidí, a to teprve nedávno. Ve chvíli, kdy jsi přišel ty, už bylo vzhůru nohama. Celé přístaviště obsadili lovci čarodějů, kteří zde měli jediný cíl – najít a zabít čaroděje ukrytého na ostrově s Věží havranů. Bylo jasné, že pokud jsi chtěl čaroděje najít dříve, musel jsi spěchat a riskovat. Jak moc velký risk to byl, jsi pochopil až záhy, když jsi přečkal neuvěřitelný a do dnešní doby nepředstavitelný útok netvora z hlubin – bájného krakena.

Nakonec jsi ale slavil úspěch. Nejenže jsi čaroděje našel živého a zdravého, ale podařilo se ti jej přesvědčit, že nejsi jeden z lovců čarodějů, a tak jsi získal možnost si s tímto velikánem pohovořit. Váš rozhovor však narušila událost, při níž ti ještě teď tuhne krev v žilách. Na ostrov zaútočil samotný San Hannukah, Čaroděj a Prvorozený. Dradscan tě stačil na poslední chvíli transportovat na bezpečné místo, abys přežil. Osud velkého čaroděje je však nyní velká neznámá.

Co ti tedy zbývá? Musíš se pokusit nalézt zbylé mágy, o nichž ti Dradscan tvrdil, že jsou kdesi na severu, a pokračovat v plánu na jejich sjednocení. Jen tak budete mít naději uspět.

A nyní již otoč na odstavec s číslem 1 a započni svou pout' do Vilaronu, abys našel Čaroděje ze severu!

1

Ranní vánek ti klouže po unavené tváři a čechrá vlasy. Chvíli si užíváš příjemného pocitu, když vtom ucítíš ve vzduchu i něco jiného. Je to kouř – ne však ten z čerstvě zatopených kamen, která mají za úkol vyhnat chlad právě uplynulé noci; je to kouř z již uhašených požárů, jenž ve vlhkém ovzduší přístaviště zůstane jako památka na těžce prožité chvíle ještě několik dnů.

Netušíš, co se v přístavišti odehrálo, ale nijak tě to netrápí. Ty se musíš co nejdříve setkat s Raywou a Beordenem – to je tvůj hlavní úkol. Abys jej však mohl naplnit, musíš nejprve vyřešit svůj zevnějšek. V rozedraných šatech a se špínou za límcem připomínáš nejvíce ze všeho nějakého vandráka z předměstí, a je jasné, že takhle se do Pevnosti nedostaneš. Naštěstí si vzpomínáš, že v centru Dolního města je lázeňský dům – tam by ti mohli pomoci. Povzbuzen myšlenkou přidáš do kroku.

Z řeky stoupá příkrov husté mlhy a rychle zahaluje loděnici. Když kráčíš hlavní zásobovací ulicí východního přístaviště, z mlhy se začínou postupně objevovat skupinky městských žoldnéřů. U domku s vytlučеныmi okny jich stojí pět, další tři nakládají na dvoukolák mrtvolu nějakých mužů. Žoldnéři jsou oděni do prošívavic se znakem hradební zdi na prsou, a patří k přístavní hlídce. Všichni jsou unavení po zjevně probdělé noci, pozorují tě však bedlivě s dlaněmi na jílcích mečů. Nechceš je vyprovokovat, a tak raději rychle zahneš do postranní uličky. Páchne to tam odpadky a výkaly, a o kus dál hejno krys hoduje na další mrtvole, o niž se zatím nikdo nepostaral. Vedle těla leží přeražený meč a dýka s mosaznou rukojetí, a také roztržený váček s pár drobnými. Přiblížíš se a většina krys se rozprchne, jen ty nejlustší se dál nepokrytě krmí. Sebereš několik mincí z bahna a strčíš si je do kapsy.

Je to dohromady 1 OREL (zapiš si jej do Měšce).

Vypadá to, že zde buď došlo k vyřizování sporů dvou různých organizací z podsvětí, anebo přístavní hlídka připravila zátah na Laarchandovy pašeráky. Tak jako tak bys jen nerad skončil jako bezejmenné tělo na dvoukoláku s mrtvolami, a proto se rozhodneš co nejrychleji přístaviště opustit. Na další křižovatce však spatříš něco, co tě přinutí tvůj úsudek přehodnotit.

Jestliže jsi na svých cestách získal zásluhu Nájemný vrah a Dvě tváře (musíš mít zaškrtnuty obě), otoč na **374**.

Pokud jsi někdy získal zásluhu Ve službách klanu, otoč na **56**.

Nesplňuješ-li žádnou z výše uvedených podmínek, otoč na **131**.

2

Bandita namíří zbraň vzhůru a snaží se zaseknout hák sudlice za tvůj plášť. Odvrátíš troufalý útok mečem, nahneš se kupředu a prudkým sekem muži rozpoltíš lebku. Ten nestačí ani vykřiknout a je mrtev dávno předtím, než dopadne na zem. Sudlice zazvoní o špinavou dlažbu. Frock usilovně bojuje s rumpálem, ke tvému štěstí se ale zasekl, a tak není schopen ti zabránit v úniku. Zaboříš koni paty do slabin, prolétneš branou jako střela a dál pokračuješ ve zběsilém úprku po kamenité pěšině. Je to velmi riskantní jízda, ale netroufáš si zpomalit ze strachu, že by bandité mohli mít luky či kuše. Zastavíš až v okamžiku, kdy vjedeš mezi stromy. To už je kolem tebe taková tma, že není možné jet dál. Seskočíš z koně a vedeš jej hlouběji do lesa. Odhaduješ, že budou-li se bandité chtít vydat po tvé stopě, učiní tak až ráno. Teď by to pro ně bylo velmi obtížné.

Měl jsi velké štěstí, že se tobě ani tvému koni nic nestalo. Když zvíře prohlížíš, všimneš si, že pod přezkou sedlových brašen zůstala uvězněná kožená rukavice. Zdá se, že na tebe vousatý bandita přece jen dosáhl a ty ses mu vysmekl i s rukavicí. Protože je ti tento kus oděvu k nepotřebě, chystáš se jej vyhodit; vtom ale něco cinkne o kámen. Skloníš se a ve sněhu nalezneš leštěný zlatý prsten.

*Chceš-li si **Zlatý prsten** ponechat, zapiš si jej do Deníku jako položku v Další výbavě.*

Pousměješ se nad svým nálezem a pak se vydáš i s koněm nalézt místo, kde bys mohl strávit dnešní noc.

Otoč na **45**.

3

Kostěná ulice tě brzy vyvede na malý plácek, kde je několik dřevěných stánků s pestrobarevnými stříškami. Trhovci se ze všech sil snaží nabízet své zboží kolemjdoucím, kterých je i přes pozdní hodinu stále hodně. U stánků se prodává veteš nejrůznějšího druhu, pro tebe zcela nezajímavá a nepotřebná. U několika z nich se však prodává i jídlo a pití. Vůně smažených pokrmů ti okamžitě vžene sliny do úst.

*Jestliže chceš, můžeš si zde pečený vepřový špíz či osmažené kuřecí kousky v pálivém těstíčku. Jedna porce stojí 1 OREL, a pokud ji hned zkonsumuješ, můžeš si navrátit 1 bod VITALITY. Naráz dokážeš spořádat **dvě porce**, pak už se do tebe více nevejde.*

Nic dalšího zajímavého zde není, a tak naskočíš zpět na koně a zamíříš po ulici svažující se do centra. O půl hodiny později se zastavíš na křižovatce dvou rovných tříd, podél nichž rostou nízké okrasné stromky. Domy kolem tebe ztratily svůj zanedbaný vzhled, vypadá to, že ses dostal do lepší části města.

Chceš-li zamířit po hlavní třídě na Bílé náměstí, otoč na **490**.

Pokud dáš přednost užší, stromy osázené Prašné aleji, otoč na **108**.

4

Na hranici slyšitelnosti zaregistruješ podrážděný křik krkavců. Zastavíš se a nasloucháš, abys zjistil, z jakého směru povyk ptáků přichází. Po chvíli jsi přesvědčen, že je to ze severu. Protože hejno krkavců znamená jen jediné, a sice přítomnost mršiny, rozhodneš se místo prozkoumat.

Vjedeš mezi stromy a necháváš koně, aby si sám volil cestu. Zanedlouho narazíš na pěšinku, po níž obvykle kráčejí lovci. Vede na sever, a tak pokračuješ po ní. Smíšený les modřínů a severských buků je čím dál hustší, a navíc prorstlý hustými křovisky, nakonec tedy kráčíš pěšky a koně vedeš za sebou.

Po necelé míli pochodu dorazíš na mýtinu. Krákání ptáků zesílí a několik z nich vzlétne, jen aby přistáli na větvích o kousek dál. Krkavci hodují na pěti mrtvolách. Všechno jsou to dobře stavění muži, museli to být vojáci nebo dobrodruzi. Nemůžeš to posoudit přesně, neboť mrtvoly někdo důkladně očesal o veškerou výbavu. Pozorně těla prohlédneš, a přestože mrchožrouti odvedli kus poctivé práce, stále dokážeš najít stopy po smrtelných zraněních. Všichni do jednoho byli zastřeleni skrytými lukostřelci. Jedno tělo leží kus od ostatních, odhaduješ, že dokázal zareagovat na útok ze zálohy a dal se na útek. Nakonec i jeho zasáhl šíp do hýždě a pak mu útočníci podřízli hrdlo.

Prozkoumáš podrobně celou mýtinu a snažíš se nevynechat jediný detail, který by ti mohl napovědět, co jsou útočníci zač. Nakonec tvá poctivost slaví úspěch. Ve vysoké trávě na okraji mýtiny naleznesh zbloudilý šíp. Když jej vytáhneš z hlíny a pečlivě prohlédneš, ucítíš ledový chlad ve svých útrokách. Tyto šípy používali temní hraničáři z Černého hvozdu, když jsi minulou zimu cestoval do jeskyně Tisíce přání.

*Pokud chceš, můžeš si šíp ponechat. Zapiš si jej do **Toulce** v kolonce Další výbavy. Kromě toho měl jeden z mužů ve skrytém pouzdře v botě **Dýku** (zranění 2). Chceš-li si ji ponechat, zapiš si ji do kolonky Zbraně.*

Nic dalšího na mýtině není, vezmeš tedy svého koně a vrátíš se na cestu. Po zbytek dne projíždíš lesem a máš tísnivý pocit. Nejen kvůli tomu, co jsi viděl na mýtině, ale z vyprávění víš, že tento les je proslulý loupeživými bandity a hrdlořezy, kteří se zde rádi skrývají před zákonem. Uleví se ti, až když vyjedeš do volné krajiny. Cesta před tebou stoupá do mírného svahu a ty se snažíš využít poslední chvílky denního světla, abys ujel alespoň pár stovek sáhů navíc, než se utáboříš.

Před spánkem se musíš najíst, jinak ztratíš 4 body VITALITY. Pokud ovládáš dovednost Bylinkářství a znalost zvíře, můžeš si k jídlu ulovit divokého zajíce. Kromě masa nalezněš i jedlé houby a pár pozdních ostružin.

V noci je zataženo, na obloze není vidět jediná hvězda. V závětví dvou velkých zvětralých kamenů je ti docela teplo. Tvůj spánek je bezesný a klidný, do jasného rána se probouzíš odpočatý. V údolí pod tebou leží hustá mlha, ale do svahu se brzy začne opírat ranní slunce. Pokračuješ vzhůru po cestě, kterou zde nedávno někdo vyspravil.

Otoč na **304**.

5

Když se přiblížíte ke strážnici, objeví se vojáci v černých uniformách. Ve znaku na hrudi nesou městskou hradbu s věží, sluncem a měsícem. Je to znak choorské městské hlídky, více než dvoutisícihlavého armádního oddílu. Než si stihněš uvědomit souvislosti, předák karavany tě předejde:

„Co se to tady děje? Proč je na mýtné stanici Městská hlídka?“ postaví se na voze a sleduje rojící se vojáky před závorou.

Nikdo nic neřekne, ale v tobě narůstá jistota, že tito muži nejsou žádní vojáci. Je to úderný oddíl lovců čarodějů, kteří buď infiltrovali Městskou hlídku anebo, ještě hůře, s ní přímo kooperují. Zpoza strážnice vyjede jejich velitel na koni. Ten je v plné kroužkové zbroji doplněné o hrudní pancíř, ocelové nárameníky a chrániče předloktí. Ze způsobu, jakým si vás prohlíží, okamžitě pochopíš, že mu vůbec nejde o zboží, platbu za mýto či clo. Je tady, protože čeká na tebe.

Srdce máš až v krku, neboť každou vteřinou se zdánlivě klidná situace může změnit na krvavý masakr. Velitel však uvěří tomu, že jste opravdu jen najatí žoldnéři doprovázející kupeckou karavanu, a po chvíli, která se ti zdá jako věčnost, mávne rukou a jeho podřízené zvednou závoru. Zoufale pomalým tempem

projedete okolo strážnice, nikdo nic neříká, i obchodníci cítí, že se nejedná o běžnou hlídku.

Teprve až vám strážnice zmizí z dohledu, trochu se ti uleví. I tak ale po zbytek cesty neustále kontroluješ cestu za vámi, v obavě, že uvidíš přijíždějící vojáky. Nic takového se ale nestane a za soumraku dorazíte do ospalé a špinavé vesnice Grell. Od kupců se dozvíš, že v této zapadlé provincii je potřeba se mít na pozoru, neboť zde má své špehy lord Lambert z Chooru.

Když vozy přijedou do rozpadající se dostavníkové stanice, zaslechneš zprávy o tom, že některé vozy jsou poškozené a bude nutné je zde opravit. Znamená to zdržení nejméně jeden den. Z představy, že v této díře budeš muset strávit tolik času, je ti špatně. Dohodneš se tedy s předákem, že se od karavany odpojíš. Zálohu si ponecháš, ale další platbu již nedostaneš, a hned ráno budeš moci odjet. Noc je bezměsíčná a tichá, ale ty spíš špatně a na kavalci se neustále převaluješ. Když se začne rozednívat, už na nic nečekáš, sbalíš se a vyrazíš na cestu.

Otoč na **441**.

6

Postavíš koně vedle ostatních a vejdeš do lokálu. Uvnitř je jen pár lidí. Okamžitě rozpoznáš majitele jezdeckých zvířat – tři hlučné a ozbrojené rabiáty popíjející na baru. Právě se chechtají košilatému vtipu, který jeden z nich řekl. Když si tě všimnou, věnují ti jeden zkoumavý pohled a pak se vrátí ke svému pivu a veselým příhodám. Vytáhneš z kapsy drobné, položíš je na pult a objednáš si pivo.

„Jedete na sever, pane?“ zeptá se tě barman, když schová mince pod zástěru. Přikývneš, napiješ se překvašeného piva, a hospodský pokračuje. „Měl byste vědět, že lidem ve Zlatém mostě je teď zle, nedobře. Říká se, že ve městě řádí krvavý mor. Mnoho poutníků ze severu sem teď nezavítá, ale ti, co zprávy přinesli, byli v Āndaalu. Tamní kněží to říkají.“

Nic na to neodpovíš a přemýšlíš. Rudý anebo krvavý mor, jak se mu říká, v severských městech nepropukl dobrých pět set let. Možná, že ve Zlatém mostě skutečně řádí nějaká epidemie, ale o krvavém moru si netroufáš uvažovat. Jedno je jisté – budeš se muset mít na pozoru.

Pokud ovládáš dovednost *Kapsářství a zámky*, otoč na **468**.

Jestliže tuto dovednost neovládáš, otoč na **57**.

Náhle mezi dvěma stánky zahlédneš štíhlého umouněného muže, z jehož ramenou splývá dlouhý plášť plný děr a chuchvalců zamotaných vláken. Skryt za postranní plachtou stánku natahuje ruku s olšovým prutem dovnitř, aby se pokusil uzmout vyšívaný tlumok položený na stoličce. Jeho majitel o tom nemá ani potuchy, neboť je zapředen do vášnivé diskuse o ceně lnu a bavlny.

Aniž bys přemýšlel, v rychlosti přehodíš uzdu koně kolem dřevěného sloupku a vyrazíš zloději v ústrety. Všimne si tě, až když jsi u něj a už nestihne uhnout před tvrdým kopancem do žeber, který jej srazí do bahna. Máš v plánu jej zpacifikovat a předat místním pro vykonání spravedlnosti, periferně však zahlédneš rozmazanou šmouhu a drtivému úderu do hlavy se vyhneš jen za cenu pádu. Zlodějův kumpán zakleje a znovu napřáhne obušek, aby zaútočil. Překulíš se a bleskově tasíš zbraň, když v tom ti do zad vpadne třetí chlap. Na hlavě má špiňavou koženou čapku a v ruce třímá ošklivou zahnutou dýku.

„Tak jednoduchý to mít nebudeš, chlape,“ zasyčí zloděj vztekem a bolestí ze zhmožděného hrudníku. Už je zpět na nohou, a i jemu se v ruce zaleskne krátká čepel.

Se všemi umouněnci musíš bojovat jako s jedním nepřítelem.

Zloději z tržiště (jeden lehce zraněný):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

14

VITALITA:

40

OBUŠEK A DÝKY:

Zranění **5**

Ovládáš-li dovednost Boj proti přesile, můžeš zlodějům odečíst 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a 1 bod od ZRANĚNÍ jejich zbraní.

*Jeden ze zlodějů má čepel dýky potřebnou **jedem**. K prvnímu zranění, které v souboji obdržíš, přičti **dalších 6 bodů**. Pak se jed setře a boj pokračuje dále již standardně. Dodatečnému zranění za 6 bodů VITALITY se můžeš vyhnout, ovládáš-li zázračnou schopnost Regenerace anebo vypiješ-li **Tinkтуру z hadích žláz**.*

Jestliže lupiče přemůžeš, otoč na **363**.

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		≥ +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

8

Tvé téměř k dokonalosti vybroušené smysly tě varují před skrytým útokem. Trhneš sebou vzad a místem, kde jsi měl ještě před okamžikem hlavu, prolétne šíp z kuše. Jen o zlomek vteřiny později ale příletně ještě jedna střela a ke tvé smůle zasáhne koně do krku. Zvíře zařičí bolestí a ve smrtelné křeči se zhroutí k zemi, ty vylétneš ze sedla a tvrdě dopadneš do bahna na cestě. Levá ruka se ti zaklíní pod tělem a ošklivě si pochroumáš rameno.

Ztrácíš 4 body VITALITY v důsledku zranění ramenního kloubu.

„Doražte ho!“ zavolá kdosi z lesa.

Muž blížící se po cestě shodí ze zad svůj plášť a vytasí dva meče, aby splnil přání svého kumpána skrytého mezi stromy. Zatneš zuby, postavíš se na nohy a zároveň tasíš svou zbraň. V tom okamžiku zahlédneš střelce jako temnou siluetu ve stínu lesa. Snaží se opětovně nabít svůj dvouramenný samostříl a u toho nahlas kleje, neboť se mu to nedaří dostatečně rychle. Neváháš ani na okamžik a se zbraní připravenou k útoku vyběhneš přímo na něj. Muži se nakonec podaří zbraň nabít a ty víš, že to nestihneš. Bez míření na tebe vypálí další šíp.

Tvé zostřené vnímání náhle zpomalí tok času, vidíš kovový hrot střely, jak ukrajuje vzdálenost mezi vámi, zásah se zdá být nevyhnutelný. Máchneš mečem a srazíš šíp stranou, útočník rozšíří oči úžasem a samostříl mu vypadne z rukou. Něco takového vůbec nečekal. Prodloužíš krok a sekem šikmo dolů rozetneš střelcův trup, tělo se málem rozpadne na dvě poloviny a v záplavě krve se zhroutí k zemi.

„Měl jsi z prdele kliku,“ zavrčí hlas za tvými zády. „Ale teď to tvoje štěstíko skončí.“

Zabiják zavíří oběma čepelemi v synchronních obloucích, jednoduchým přísunem zkrátí vzdálenost a hotoví se k útoku. Mezi stromy vidíš dalšího vraha, kterak se k tobě blíží. Je vyzbrojen ocelí pobitým bijákem a v levačce třímá štít, s nímž zjevně umí skvěle zacházet.

Otoč na **61**.

9

Vykročíš s mečem kupředu, ale než stihneš zaútočit, Rasmund máchne pravačkou a vši silou vrhne Šedobřit proti Rothorossovi. Ten zůstane stát jako přimražený, neboť s něčím takovým vůbec nepočítal. Legendární sekera zasáhne kostlivce do hrudi, ostří pronikne jeho ornamenti zdobeným pancířem jako nůž máslem. Síla nárazu umocněná magií ve zbrani Rothorosse odmrští, ozve se hlasitá rána, když zády vrazí do zárubně dveří. V kameni se objeví pukliny a dolů na podlahu se sype jemný písek. Nemrtvý válečník ještě žije, ale již se nedokáže zvednout.

Rasmund přijde až k němu a vypáčí Šedobřit z rány. Ten pohyb doprovází ohavný skřípot poškozených ocelových plátů a úlomků žeber, Rothoross vydechne bolestí.

„Vsadil bych se, že to není poprvé, co tě tahle zbraň zabila, což?“ Horal si prohlíží ostří znečištěné hustou hrudkovitou substancí, která se na vzduchu syčivě odpařuje.

Rothoross váhavě zavrtí hlavou, pak se naposledy pokusí vzepřít, ale nejde to. Rasmund, stojíc rozkročený nad bezbranným netvorem, udeří na hlavu a pak ještě jednou. Zvuk drcené lebky zanikne v bublání husté krve, v níž se začnou ostatky nemrtvého rychle rozpouštět.

„Ta zbraň je skvělá,“ oceníš Rasmunda a ten přikývne. Zdá se, že si s čarounou sekerou začíná rozumět. Když ji drží v ruce, jako by k němu patřila už celé věky. Protože vám od strážce krypty nic dalšího nehrozí, vejdete do otevřených dveří.

Otoč na **150**.

10

Spěcháš ulicemi přístaviště a snažíš se vyhybat místům, která smrdí seběmenším náznakem nebezpečí. Pár minut tě to zdrží, ale zanedlouho se dostaneš na menší náměstí, kde jsou městské lázně. Bez okolků vcházíš dovnitř.

Odečti si 1 OREL z Měšce za vstup do této instituce.

V lázních je hostů poskrovnu a tvá očistná procedura proběhne bez příhod. Po vykoupaní si vetřeš do kůže olej s výtažky z léčivých bylin, ochotný personál mezitím vypere a vysuší tvé oblečení. Pak jsi připraven na audienci v Pevnosti.

Jsi právě napůl cesty alejí vedoucí do nejbohatší čtvrti na kopci, když v tom se za tebou ozve zarachocení. Ohlédneš se a spatříš koňské čtyřspřeží táhnoucí honosný černý kočár. Ustoupíš ke kraji, aby vůz mohl projet, ten ale překvapivě prudce přibrzdí. V okénku se pohne závěs a ven vykoukne známá tvář – v kočáře cestuje Beorden Kalony.

„Gabrieli!“ zvolá, když vůz zastaví. „To je skvělé, že jste zpět! Pojd'te, nasedněte ke mně a spěchejme za Raywou. Myslím, že z vašeho návratu bude mít velkou radost.“

Cesta až do paláce proběhne naprosto hladce. V ulicích Pevnosti není ani zdaleka tolik lidí jako dole ve městě, a tak kočár drží dobré tempo. U palácové brány se s mudrcem prokážete šestici po zuby ozbrojených strážců, načež jste rychle vpuštěni dovnitř. Na kamenném nádvoří se srocují další vojáci do menších úderných oddílů. Jejich okované boty zvoní na dlažbě a ten zvuk přehlušuje vše ostatní. Kývnete na sebe s Beordenem a vejdete do sídla hraběte.

Otoč na **370**.

11

„Máme návštěvu,“ zabručí Berwik a pohodí hlavou. Z táborového ohně zbylo už jen pár řeřavých uhlíků, Berwikovo gesto spíš odhadneš, než že bys jej skutečně zahlédl.

Opatrně se vysoukáš z příkryvek a zpoza vrbového proutí si prohlédneš přístupovou cestu. Skrz rosou zmáčenou louku se k vašemu útočišti blíží čtveřice mužů. Náhle máš pocit, jako by se ti do útroh zakousl ledový démon. Tohle není žádná návštěva náhodných pocestných. Jsou to nájemní lovci lidí. S mnohdy až fanatickými surovci, kteří obvykle tvoří jádro lovců čarodějů, mají společného pramálo. Toto jsou chladnokrevní profesionálové najati k jednomu jedinému specifickému úkolu, a tím je tvé zabití. Tvůj nervózní pohyb neunikne Berwikovi.

„A jsme v prdeli,“ zašeptá chraplavě. „Tušil jsem, že budou problémy, ale nečekal jsem je hned první noc.“

„S tvou pomocí ten problém vyřeším,“ odvětiš sebejistě. „Ale máš pravdu, je to drsná sebranka. Jestli se na to necítíš, nebudu ti mít za zlé, když vycouváš.“

„Eeeech,“ zašklebí se Berwik, „nemyslím, že se z toho můžu vyzout. Vypadaj jako profíci, a ti prostě nenechávaj svědky. – No co, proti přesile nebojuju poprvý. A až je sundáme, počítej s tím, že si vyberu tučnej bonus.“

Neodpovíš a pečlivě sleduješ měsíčním světlem zalitou louku, abys co nejlépe odhadl vaše šance a bojový plán.

Ovládáš-li dovednost *Střelba z luku* a máš **Luk** s alespoň **třemi šípy**, otoč na **325**.

Jestliže tyto podmínky nespĺnuješ, otoč na **239**.

12

Zbraní opatrně šťouchneš do dřevěných dveří a ty se se zaskřípěním otevřou. Následně se lekneš, neboť jeden ze zrezivělých pantů se utrhne a dveře se s hlasitým lomozem vyvrátí na stranu. Uvnitř je šero a pach dlouhodobé prázdnoty. Na podlaze, policích i posteli se nachází silná vrstva prachu, v níž rozeznáš stopy drobných mrchožroutů. Ti si našli cestu dovnitř, a kromě pár největších kostí vše ostatní z lidského těla odnesli pryč. Už nejde poznat, zda dotyčný byl právě důlmistr nebo někdo jiný.

Domek někdo důkladně prohlédl a vše, co mělo nějakou hodnotu, odsud odnesl. Jediné, s čím si nebyl schopen poradit, je velká železná truhlice pod oknem. Kování i zámek je zrezivělý, ale funkční. Při bližším prozkoumání zjistíš, že truhlice je pravděpodobně přišroubována k podlaze, neboť s ní nejde hnout. Ten, kdo to zde prohlédl, se pokoušel dostat dovnitř zbraní – na zámku jsou vidět jednoznačné stopy po čepeli meče – ale neuspěl.

Pokud máš ve svém vlastnictví **Stříbrný klíč** anebo máš **Paklíče** a ovládáš dovednost *Kapsářství a zámky*, otoč na **111**.

Nesplňuješ-li podmínky uvedené výše, nezbyvá ti než opustit důlmistrův domek a vyjít ven. Otoč na **262**.

13

„U všech bohů! Kde? Kde je? – Přiveďte ho ke mně!“ Do žil lorda Jaaka jako by někdo napumpoval živou vodu. Náhle vyskočí z křesla a vyrazí ke dveřím, až za ním plášť z kožešin vlaje jako křídla.

Zničehonic klid ve tvrzi rozerve výkřik umírajícího člověka. Skočíš kupředu a rukou zadržíš pána tvrze. Rasmund tě následuje a tasí meč.

„Počkejte,“ zašeptáš a rovněž sáhneš po zbrani. „Něco je špatně.“

Na chodbě se ozvou kroky. Voják, který zprávu o knězi z Šedé řeky přinesl, vyjde ze salónku, a v tu chvíli ho někdo uchopí rukama za obličej. Spatříš prsty, jak se násilně rvou do úst vojáka, ten se snaží křičet strachem i bolestí, ale nedostává se mu vzduchu, a tak jen sípavě chrčí. Než stačíte cokoliv podniknout, ruce začnou nelidskou silou páčit horní a dolní čelist vojáka od sebe. Při praskání šlach, chrupavek a kostí ti běhá mráz po zádech. Pak lidská schránka rezignuje a útočník doslova odtrhne kus lebky od zbytku těla. Vstup do salónku je náhle zbarven do ruda.

Ve dveřích se objeví Karan Maarg. Tedy vypadá stejně jako kněz z Šedé řeky, až na oranžově žhnoucí uhlíky místo jeho očí.

„*Hahahahá!*“ Karan Maarg se děsivě zachechtá, pak se sehne k zohavenému tělu vojáka a sebere jeho meč. „Korist je zahnaná do kouta. Teď už není potřeba držet se zpátky. To je vždycky příšerně nudné. Lepší je, když teče krev!“

S těmi slovy vejde do salónku s mečem připraveným k útoku, a vy zjistíte, že se stále nemůžete pohnout. Uvědomíš si, že tvor proti vám používá proudovou magii, pomocí níž vás chce zhypnotizovat. S vypětím všech sil odvrátíš oči od žhnoucího pohledu a vrhneš se kupředu v prudkém útoku. Kněz zavíří čepelí a výpad odvrátí. Rasmund vykřikne modlitbu k bohu Rytíři a vrhne se na protivníka s obouručně vedeným sekem. Karan Maarg hbitě uskočí, jako by nebyl mužem v pokročilém věku. Než stačíš zaútočit znova, Rasmund náhle zasténá a zastaví se, ruka s mečem mu poklesne. Pochopíš, že se stal obětí hypnotického útoku nemrtvého kněze. Ten se ohavně zachechtá a vrhne se na tebe s touhou rozervat tvé tělo na kusy.

Spektra Karana Maarga (Nemrtvý):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

16

VITALITA:

48

CARASSKÝ MEČ:

Zranění **6**

Spektra je imunní vůči zaklínadlům Dvojník, Křišťál a Dehydratace.

*Spektra má vyvinutou ohromnou Duševní sílu a po celou dobu souboje se tě snaží zhypnotizovat. Čarovné nadání dokáže tvůj mozek ochránit před nejhrošším, avšak tento stav je vyčerpávající a znemožní ti tak naplno využít tvých bojových schopností. Ignoruj proto všechna políčka „**GK (½)**“, na něž narazíš ve Výsledkové tabulce (a tedy měl bys Spektru zasáhnout lehce za polovinu zranění). V daném kole nikdo neztrácí žádné body VITALITY a souboj pokračuje standardně dál.*

Mezi tebou a spektrou se pohybuje zhypnotizovaný Rasmund, jehož nechceš zasáhnout. Odečti si proto po dobu trvání souboje 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a 1 bod od ZRANĚNÍ.

Jestliže Spektru přemůžeš, otoč na **467**.

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		≥ +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

Pašerák nakonec neudrží nervy a zaútočí přesně v okamžiku, kdy jej vyprovokuješ. Zbrklý výpad srazíš, naznačíš útok do levého boku a následně prudce změníš tempo, a rozsekneš ruku držící sekeru. Chlap zaúpí bolestí a snaží se rychle ustoupit, zaškobrtne však o židli a ztratí rovnováhu. Sekneš jej šikmo shora, on se i přesto stačí krýt. Tvá čepel se však sveze po noži a zasáhne pašeráka do obličeje, ocel mu rozčísne nos a oko, které exploduje v záplavě slz a krve. Tvůj soupeř je vyřízený. Dorazíš je bodnutím do žaludku a v hostinci je náhle ticho jako v hrobě.

Tato šarvátka nepomohla nikomu – ani tobě, ani místním štamgastům. Jestli to opravdu byli Lambertovi patolízalové, brzy sem někdo přijede situaci vyšetřit. Raději ihned zmizíš, abys dal místním lidem co nejmenší šanci si tě dobře prohlédnout, až se jich na tebe budou ptát choorští zabijáci.

Vyběhneš z lokálu, naskočíš na koně a rychlým cvalem odjíždíš po silnici směrem na sever.

Otoč na **241**.

„V tom případě se dohodneme,“ pravíš nakonec. „Řekněte mi, kde je nejbližší hospoda, kde se můžu najíst a umýt.“

Ayaan se usměje a kývne na důstojníka. Ten ti pokyne, abys jej následoval, a během pěti minut přijdete k jedné z mnoha přístavních nálevení. K tvému překvapení je uvnitř čisto. Jako jediní zákazníci jsou zde vojáci z přístavní hlídky. Věnují ti jen nezbytnou pozornost a pak se vrátí ke svému pivu. Zatímco důstojník čeká venku, poručíš si dvojitou snídani a mísu s vodou. Než ti hospodský přinese jídlo, pečlivě se umyješ a očistíš to nejhorší ze svého oblečení.

O půl hodiny později se opět setkáte s čarodějem na hlavní přístavní třídě. Ayaan si pohrává s broušeným drahokamem a je potěšen dosavadním progresem jeho plánu.

„Laarchand samozřejmě tuší, že se chystá velký záťah,“ řekne ti, když drahokam zmizí v jedné z mnoha kapes jeho vyšívaného oděvu. „Jeho *oficiální* sídlo je budova starého říčního úřadu, ale já osobně se domnívám, že má ještě jednu skrýš mimo město. Bude dostupná po řece, tím jsem si jistý. Protože neví, co přesně se proti němu chystá, neponechá nic náhodě a přesune se tam. Otázka ovšem je, kde se nachází právě v tuto chvíli. A to je otázka, na niž budete muset najít odpověď vy, pane Knoxi.“

„Poradím si,“ přikývneš a zkontroluješ výzbroj, jestli vše sedí, jak má.

Ayaan přikývne a důstojník ti oznámí, ať jej následuješ. Záhy zmizíte z východního přístaviště a vejdete do smrdutých a křivolakých uliček původní zástavby. Důstojník tě dovede až do Ripsyho ulice, kde má krámeček známý překupník Hälvig. Okna budovy jsou však nyní zatlučena masivními prkny a celé okolí zeje prázdnotou. Na konci ulice se nachází rozpadlé skladiště a u něj důstojník zastaví. Postupně ti ukáže rukou do dvou směrů.

„Támhle je sídlo říčního úřadu, kde Laarchand přebývá. Je to asi půl míle vzdušnou čarou. – A tímhle směrem se dostanete k řece. Jsou tam stará mola, hodně z nich už se roky nepoužívá. Jestli má Laarchand nějakou bárku, určitě ji tam najdete. Hodně štěstí.“

Důstojník se otočí k odchodu a ty nyní musíš zvolit, kudy se vypravíš.

Jestliže se vydáš severní uličkou mířící k budově starého říčního úřadu, otoč na **103**.

Dáš-li přednost páchnoucí spojce vedoucí na jih k molům, otoč na **357**.

16

Pomalu projíždíš řekou lidí a navádíš koně tak, aby si přirozeně nacházel cestu. Náhle se zdánlivě odnikud objeví muž v plášti s kožešinovým lemem, na hlavě má klobouk s širokou kreprou. Téměř do něj vrazíš. Zatahneš za otěže a spolkněš nadávku, když vtom tě muž znenadání osloví.

„Na svátek Matky je ještě brzy, není-liž pravda?“ usměje se a upře na tebe pohled pichlavých šedivých očí.

„Co chceš?“ zavrčíš nevrle, nemáš náladu na vybavování se s kdejakým vagabundem.

„Minulej rok otevřeli Augustýnskou hrobku. Kdoví, jestli ji otevřou i letos?“ Muž se na okamžik odmlčí a rozhlédne se. Žádný z rytířů není poblíž, a tak se uklidní a pokračuje: „Oba dva víme, kdo ji loni vybral, ne?“

Podvědomě sáhneš po meči, ale muž tě posunkem zastaví.

„Nech to tam,“ poradí ti. „Farago tě před pár měsíci vystopoval, ale tys ho sejmul. Já nejsem tak hloupej, abych udělal stejnou chybu jako on.“

Chvilí ti trvá, než v sobě potlačíš vzpomínku na krvavý střet s lovcem zlodějů na předměstí Bašty. Stále máš chuť tasit zbraň a udělat tomuto muži díru do břicha, ale ovládneš se a kývneš na něj, aby pokračoval.

„Znám se s lidma, kteří toho dost ví. Taky mají dost peněz a velkej vliv u správce. Když zmizel železnej palcát svatýho Rorika, dali si dohromady jedna a jedna, a jak jsem řek – mají dost kontaktů, takže najít tě nebylo zas tak těžký.“

„A co teda chceš?“ zeptáš se hrubě, neboť už začínáš být z konverzace nervózní.

„Mám pro tebe obchodní nabídku. Fakt dobrou. Ale ne tady,“ muž se opět rozhlédne, jeho zrak zcela očividně pátrá po strážcích zákona. „Zavedu tě k nám a tam si můžeme otevřeně promluvit. – Myslím, že je i v tvém zájmu, aby se ti přicmrndávači Rytíře nedozvěděli, že ten největší zloděj je tady,“ dodá a mrkne na tebe, když vidí tvé zaváhání.

Pokud chceš muže následovat, aby sis vyslechl jeho nabídku, otoč na **324**.

Jestliže si myslíš, že je to léčka a budeš je ho nabídku a současně výhrůžku ignorovat, otoč na **202**.

17

Pobídneš kobytku ke skoku a ona nezaváhá. Plavným pohybem se přenese přes proláklinu, a i když při dopadu podklouzne a zavravorá, ty se udržíš v sedle. V rychlosti se dostanete na druhou stranu mostu a teprve tam se znova ohlédneš. Dezertéři pochopili, že nemají šanci tě dohonit a své pronásledování s klením vzdávají. Poplácáš věrné zvíře po krku a pochválíš jej za odvahu.

Mezitím už padla na krajinu úplná tma. Jen pár desítek sáhů za řekou objevíš zcela náhodou opuštěný statek. Byl vyrabovaný a vypálený, ale hlavní zděná budova stále stojí. Nenajdeš jediný důvod, proč své unavené kosti nesložit právě zde, a tak se postaráš o koně a připravíš si lůžko k přespání.

Než půjdeš spát, musíš se najíst, jinak ztratíš 4 body VITALITY. Jestliže ovládáš dovednost Bylinkářství a znalost zvíře, během dne sis nasbíral či nalovil dostatek potravy.

Noc je s ohledem na roční období teplá, a i když krátce sprchne, ty jsi v zatuchlé světnici naprosto v suchu. Ráno se probudíš svěží a odpočatý (*můžeš si navrátit 1 bod VITALITY*), a než vyjde slunce, už máš sbaleno a tvůj kůň je připraven na další cestu.

Otoč na **66**.

18

Jako mávnutím kouzelného proutku, náhle se ve vylidněné osadě necítíš dobře. Nerad bys skončil jako její původní obyvatelé. Ačkoliv netušíš, proč by se sem útočníci vraceli, ve svých útrokách cítíš narůstat akutní nebezpečí.

Pokud ovládáš dovednost *Stopování a orientace* anebo zázračnou schopnost *Jasnozřivost*, otoč na **485**.

Nesplňuješ-li podmínky uvedené výše, otoč na **391**.

19

Do Caalwigu přijedeš stezkou ze severu, kterou obvykle využívají lovci nebo lidé pracující pro zpracovatele kůží. Krámky obchodníků obvykle stojí u hlavní silnice, a tak zamíříš po západní periférii zástavby přímo tam. Jsi překvapen, jak zpustlé toto městečko je. Dvorky jsou neudržované, zahrady zarostlé a mnoho domků je prázdných. Některé vypadají, že je jejich majitelé opustili ve

spěchu. Usuzuješ, že lidé se snaží odejít do klidnějších zemí na jihu, do rowenských provincií.

Brzká hodina činí opuštěnost města takřka strašidelnou, v ulicích není nikdo a mezi domky je studený klid. Teprve až se přiblížíš k hlavní silnici, zahlédneš pár lidí, kteří se srocují u říčního mola čekající na pravidelnou obchodní bárku na trase Bašta – Sinotahar. Až na pracovníka loděnice, vysokého muže v dlouhém nepromokavém kabátě a klobouku, který si tě prohlíží přes kouř z dýmky, ti nikdo nevěnuje žádnou pozornost. Odbočíš k nízkému domku s kvalitní kamennou podezdívkou, nad jehož vchodem se houpe zrezivělá cedulka s matným nápisem CAALWIGSKÝ KUPEC. Stojící kuň před vchodem ti prozradí, že dnes nejsi první zákazník.

Otoč na **120**.

20

Síla zaklínadla je enormní, ale tvé tělo se díky nadání rychle adaptuje a buňky na povrchu kůže vytvoří nepropustnou bariéru, skrz niž se zákeřná magie nedostane. Když ze sebe setřeseš poslední zbytky temné energie, rozhlédneš se kolem sebe a pochopíš, že jsi zůstal sám. Všichni tví spolubojovníci, včetně věhlasného Evana Krohla, se proměnili v kámen a jsou mrtví. Cítíš se, jako by ti někdo do srdce zabodl nůž a začal jím kroutit. Tvou mysl zaplaví pocity strašlivého smutku, vzteku a beznaděje. Dračí kněz se odporně zachechtá a ty si uvědomíš, že ještě není po všem.

„Jsi schopný, člověče, ale je pravdou, že toto zaklínadlo nebylo konstruováno proti čarodějům,“ okázale mávne rukou skrytou v kožené rukavici, jako by učitel vysvětloval něco svým žákům. „Proti nim mám v zásobě jiná překvapení. – Chceš se přesvědčit?“

Místo odpovědi ze sebe vydáš hněvivý výkřik a s mečem nad hlavou se vrháš kupředu, abys odpornému přívrženci Dračice srazil hlavu.

Otoč na **465**.

21

„Tak tohle je to největší a nejbohatší severské město?“ Cylmar se zeptá spíš sám sebe, postaví se v sedle a prohlíží si blízké předměstí i vzdálené hrady.

„Vypadá to tak,“ přikývneš a upravíš si plášť, aby ti zakrýval pouzdra se zbraněmi. Ze zkušenosti víš, že městští žoldnéři bývají na po zuby ozbrojené tuláky vysazení, a ty zrovna dnes nestojíš o žádné potíže.

„Nikdy jsem tady nebyl,“ řekne Cylmar očividně a usměje se, „ale když jsem se živil hraním Dračích očí, několikrát jsem zaslechl o místě zvaném Královská šestka. Je to herna na Walderově plácku, blízko Rybářskému trhu. Samozřejmě nelegální, ale točí se tam neskutečné peníze.“

„Neřekl bych, že zrovna kasino bude mým předmětem zájmu, ale vidím, že tebe jen tak něco neodradí.“

„Omlouvám se,“ řekne čaroděj a zatváří se provinile, „karty jsou moje slabost. Nechci působit žádné potíže.“

„V pořádku,“ odvětiš a poplácaš Cylmara po rameni. „Na druhou stranu, možná právě v herně bude nejmenší šance, že tam narazíme na lovce čarodějů. Zvážím to.“

Úkosem si všimneš, jak Cylmarovi zazáří oči. V duchu se musíš pousmát nad tím, jak si i v těchto nebezpečných časech dokáže tento mladý a neobyčejný čaroděj odlehčit život.

Nyní otoč na **421**.

22

Než se voják otočí tvým směrem, zadusíš prsty plamínek svíčky na nejbližším stolku a přitiskneš se ke stěně. Změna intenzity osvětlení upoutá strážcovu pozornost. Až do teď si pohvizdoval jakousi melodii, ale rázem přestane a jde zjistit, co se stalo. Jsi skryt v mělkém výklenku a po tvé pravici visí ze zdi úzký gobelín, takže tě voják spatří, až když je u tebe.

„Co se to...“ vydechne, ale nedopoví, neboť ve stejné chvíli vykopneš nohou proti jeho kolenu.

Voják tvou ránu zpola srazí, pata se sveze po kloubu, ale výrazně jej nepoškodí. Udělá krok zpět a sáhne po meči, to mu ale nedovolíš. Zadržíš jeho ruku a než se stačí vysmeknout, udeříš jej loktem do obličeje. Voják ztratí rovnováhu a