

VĚŽ HAVRANŮ



JIŘÍ MIKULÍK



VĚŽ HAVRANŮ

KNIHA ČTVRTÁ

JIŘÍ MIKULÍK

Copyright

Věž havranů © 2019

Text: Jiří Mikulík

Ilustrace: Jan Kordina

Obálka: Alena Kubíková

Mapa: Jiří Mikulík

Vydal: Martin Koláček - E-knihy jedou

Rok prvního vydání: 2019

ISBN

978-80-7589-891-3 (ePub)

978-80-7589-892-0 (mobipocket)

978-80-7589-893-7 (pdf)

Betatesteři: Lukáš Mikulík, Jan Kouřil

www.gabriel-knox-gamebook.cz

*Tuto knihu věnuji svým rodičům Daně a Jiřímu,
za jejich celoživotní lásku a podporu.*

I. CO JE TO GAMEBOOK? (Slovo autora)

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

Gamebook VĚŽ HAVRANŮ s hlavním hrdinou Gabrielem Knoxem obsahuje celkem **400** herních odkazů a je **čtvrtou** 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 další 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 VĚŽ HAVRANŮ 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 první tři svazky a začít s nimi. Otevřeš si tak další možnosti v knize VĚŽ HAVRANŮ, 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 VĚŽ HAVRANŮ je také zcela unikátní, co se členitosti příběhu týče. Ke konečnému cíli vede mnoho cest a záleží jen na tobě, kterou z nich se vydáš. Knihu můžeš číst čtyřikrát, možná pětkrát po sobě, a pokaždé zažít úplně jiné

dobrodružství. Počet tvých možností **ve čtvrté** knize prudce narůstá se znalostí příběhu předchozích knih. V tom je největší kouzlo této série.

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

Na dalších stranách již nalezněš systém a herní mechanismy, které ti prozradí, jak se VĚŽ HAVRANŮ vlastně hraje.

II. HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

Součástí elektronické knihy **není** *Mapa okolí Limeskaaru a území horských barbarů* ani *Deník*. Oba dokumenty jsou však k dispozici ke stažení na webových stránkách:

www.gabriel-knox-gamebook.cz (sekce *Knihy/Věž havranů*).

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

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

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

Pokud **je** **VĚŽ HAVRANŮ** 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 posoudit své možnosti.

Během hry si také budeš vést záznamy do *Deníku*. V textu budou často poznámky, na základě kterých si budeš dělat změny ve svých 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 přijmout, či jak dlouho přežije v nepříznivých podmínkách. Během dobrodružství se bude tato hodnota často měnit, jak budou Gabrielovi přibývat šrámy z pádů a zranění z bojů. Pokud v kterémkoliv okamžiku klesne hodnota VITALITA na 0 (nulu), Gabriel je mrtev a dobrodružství končí. V některých případech ti bude umožněno zregenerovat či vyléčit zranění buď odpočinkem anebo léčivými substancemi (masti, elixíry, bylinky); tvoje VITALITA však nikdy nesmí být vyšší, než jak ji určíš na začátku. Jedinou výjimkou jsou *Zbroje* (o tom viz sekce *Doplňková pravidla pro výbavu*). O tom, jaká hodnota u VITALITY bude, rozhodneš opět hodem kostkou. Údaj zapiš do *Deníku* do kolonky VITALITA.

VITALITA (hod' kostkou):

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

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

GABRIELOVY DOVEDNOSTI

Během svého výcviku 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 jiné. 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 ovládaš 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 *Deníku* zaškrtnout políčko v kolonce *Cesta válečníka*. Tato specializace ti umožní v některých případech řetězit útoky a v souboji tak zasahovat soupeře dvakrát za sebou. Další informace o tomto se dozvíš v kapitole *Pravidla boje*.

Boj proti přesile

Gabriel je samotář, a proto se velmi často se vyskytnou situace, v nichž budeš v souboji čelit více než jednomu protivníkovi. Skupina nepřátel má vždy jeden souhrnný atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANĚMI, VITALITY i ZRANĚNÍ. Dovednost *Boj proti přesile* ti umožní rozdělit protivníky od sebe a bojovat za výhodnějších podmínek. Ve hře se to projeví tak, že nepřátelům snížíš souhrnný atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a atribut ZRANĚNÍ. Na tuto možnost budeš vždy výslovně upozorněn v příslušném odkazu, kde probíhá souboj.

Útok dvěma zbraněmi

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

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

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

Defenzivní boj

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

Šermířské finesy

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

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

* PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ *

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

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

Střelba z luku

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

Stopování a orientace

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

Bylinkářství a znalost zvěře

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

Termoregulace

Oblast severských měst, v nichž Gabriel žije, je umístěna do drsných podmínek, kde zima trvá přes půl roku a léto je velmi krátké. S touto dovedností budeš mnohem odolnější vůči rozmarům počasí, velkým výkyvům teploty či 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 *Deníku* zaškrtnout políčko v kolonce *Cesta vraha*. S touto specializací budeš schopen protivníky zabít jednou ranou – kdykoliv v soubojové sekvenci naraziš 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,

kteře 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 zámeků však potřebuješ *pakličce*. Tyto se dají koupit ve městech na černých trzích, případně je můžeš někde najít.

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

Bleskové reflexy

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

Útok ze zálohy

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

GABRIELOVA VROZENÁ SCHOPNOST

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

Můžeš si vybrat **jednu** ze tří následujících schopností. Až tak učiníš, 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. V textu níže zjistíš, jak se tvé nadání zdokonalilo.

Koncentrační gesta

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

Každá *Zázračná schopnost* ti nyní nabízí **tři Zaklínadla**. **Jedno** z nich si vyber a zapiš si jej do *Deníku* do příslušné kolonky. Toto koncentrační gesto můžeš během hry využít až **dvakrát**. Po každém použití si uděláš křížek ve volném čtverečku u kolonky *Zaklínadlo*, a jakmile budou obě zaplněná, znamená to, že svůj magický potenciál jsi vyčerpал a až do konce knihy již *Zaklínadlo* nemůžeš použít.

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

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

*** JASNOZŘIVOST ***

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

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

DVOJNÍK

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

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

KŘIŠŤÁL

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

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

PRONIKAVÝ POHLED

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

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

* REGENERACE *

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

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

UZDRAVENÍ

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

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

DEHYDRATACE

Koncentrační gesto *Dehydratace* je útočné zaklínadlo, které způsobuje okamžitě a velmi masivní odpaření vody z živých organismů. Protože voda je pro mnoho tvorů esenciální, *Dehydratace* na ně má devastující účinky. *Dehydrataci* můžeš použít kdykoliv v probíhajícím souboji, a způsobit tak protivníkovi (protivníkům) okamžitou ztrátu 13 bodů VITALITY. Musíš však dát pozor – existuje mnoho stvůr (např. Nemrtví

nebo Démoni), na které *Dehydratace* prostě ze zjevných důvodů působit nebude. Na imunitu vůči *Dehydrataci* budeš vždy výslovně upozorněn v příslušné pasáži textu.

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

ŠTÍTONOŠ

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

*** TELEKINEZE ***

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

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

Časoprostorová magie je nejtěžší obor čarovných věd, ovšem jeho zaklínadla mají 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 12 bodů VITALITY, které bys jinak ztratil díky zraněním způsobených soupeřovou zbraní. Na konci souboje magický štít zmizí.

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

Během první soubojové sekvence je Gabriel zraněn za 8 bodů VITALITY. Díky *Plášti* však může toto zranění ignorovat s tím, že zaklínadlo je schopno pojmout ještě další 4 body VITALITY. Ve druhé soubojové sekvenci je Gabriel opět zasažen za 8 bodů VITALITY. Díky *Plášti* může ignorovat 4 body, přičemž zbylé 4 body již projdou skrz a Gabrielovi se tak sníží VITALITA na 36 bodů. Následně se mu podaří lupiče pobít a souboj končí. Gabriel tak pokračuje ve své cestě s 36 body VITALITY. Když *Plášť* kdykoliv použiješ, zaškrtni políčko v *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 +1 ke ZRANĚNÍ.

Zaklínadlo *Spěch* se dá použít i mimo boj, např. k rychlému přesunu z místa na místo, či útěku před přesilou nepřátel. Na nebojové použití však budeš vždy výslovně upozorněn v příslušné pasáži textu. A jako obvykle, kdykoliv zaklínadlo *Spěch* použiješ, zaškrtni příslušné políčko v *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 vyražení zamčených dveří či zatlučených oken, gesto je však poměrně mocné a zvládne vyrazit i některé uměle zazděné prostory. Zde samozřejmě záleží na tloušťce materiálu a velikosti zazděného otvoru.

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

GABRIELOVA VÝBAVA NA CESTU

Z Šedé řeky do Bašty budeš cestovat lodí po boku historika a učenice Beordena Kalonyho. Na sobě máš obnošený průzkumnický oděv v přírodních barvách, který sis během svého pobytu ve městě provizorně 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, následující odstavce přeskoč a věnuj se rovnou seznamu předmětů, z nichž můžeš jeden vybrat a doplnit jím svou stávající výbavu.

Před cestou sebereš všechny své úspory. Abys zjistil, kolik to je, hod' dvěma kostkami, hodnoty sečti a k výsledku přičti ještě 20. 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.

Když jsi určil, kolik peněz máš v *Měšci*, podívej se 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 *

Meč palácové stráže (*Zbraně*)

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

Důstojnická dýka (*Zbraně*)

Důstojnická dýka je vyrobena z prvotřídních materiálů. 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**.

Elixír z květů Bakharu (položka v *Mošně*)

Bakhar je silná léčivka hojně využívaná bylinkáři a alchymisty. Tento nafialovělý odvar 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. Použít luk budeš moci pouze za předpokladu, že ovládáš dovednost *Střelba z luku*. Jestliže se vybavíš lukem a budeš mít zároveň toulec s alespoň jedním šípem, můžeš tuto zbraň použít, když ti to text v příslušné sekci umožní. Je to velmi užitečná zbraň, protože ti dovoluje zasáhnout nepřítele z dálky a přímé konfrontaci se tak třeba úplně vyhnout.

Toulec s 8 šípů (*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*.

Cestovní 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 nejdřsnější klimatické podmínky. Stan se přenáší složený ve vaku přes rameno.

Provaz (*Další výbava*)

Kvalitní konopný provaz s všestranným využitím.

15 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 tvář 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 nenešeš 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* zaškrtl křížkem *Zásluhu*. Ty se následně přenášejí do dalších knih.

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

V jedné hře není možné získat všechny *Zásluhy*.

* SEZNAM ZÁSLUH *

Nájemný žoldněř

Lovec nemrtvých

Renegát

Tři Mince

Vlčí stopař

Pán lesa

Mistr zloděj

Bitevní kolos

Krvavá noc

Fénix

Hrdina z Graavu

Gentleman

Čaroděj

Nájemný vrah

Lovci monster

Ve službách klanu

Dvě tváře

Síla lásky

Jizvy minulosti

ZKUŠENOSTI Z MINULÝCH VÝPRAV GABRIELA KNOXE

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

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

| ÚSPĚŠNĚ DOKONČENÉ VÝPRAVY | VÝHODY |
|---------------------------------------|--|
| ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA (Kniha první) | K tvé stávající maximální hodnotě atributu VITALITA si můžeš přidat 3 body. |
| JESKYNĚ TISÍCE PŘÁNÍ (Kniha druhá) | K tvé stávající maximální hodnotě atributu VITALITA si můžeš přidat 4 body. |
| DRAČÍ HROBKA (Kniha třetí) | U své zázračné schopnosti si můžeš si vybrat jedno zaklínadlo navíc . Stále budeš limitován použitím nejvýše dvakrát za knihu, nyní však můžeš volit, které zaklínadlo v dané situaci použiješ. |

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 pouť do **Věže havranů**.

III. PRAVIDLA BOJE

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

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

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

Souboj následně probíhá v těchto krocích:

1. Uprav svůj nebo protivníkův atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ, pokud ti to text či pravidla umožňují (např. ovládáš dovednost *Boj proti přesile* nebo pozřeš před soubojem posilující elixír).
2. Od svého atributu ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ odečti soupeřův atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ. Dostaneš tak číslo, které se nazývá **Převaha Gabriela Knoxe**.
3. Hod' šestistěnnou kostkou.
4. Přejdi do *Soubojové tabulky*. V průsečíku příslušného sloupce (Převaha Gabriela Knoxe) a hodnoty na kostce (viz bod 3) najdi sekvenci tří soubojových kol. Jsou to políčka pod sebou, v nichž jsou vepsána písmena. **Každé políčko = jedno kolo souboje.**

Pokud je v políčku napsáno **GK**, znamená to, že v tomto kole zasáhl Gabriel svého soupeře. Je-li v políčku písmeno **N**, znamená to, že nepřítel zasáhl Gabriela. Gabriel Knox je však hrdina tohoto příběhu a zároveň výjimečný bojovník, proto má vůči svým nepřítelům ještě jednu výhodu. Dokáže v souboji vytěžit z minima maximum a bojové instinkty mu umožní v některých situacích zasáhnout soupeře mělkým řezem či špičkou čepele. Je to kombinace zkušeností, výcviku a štěstí. Každé zranění, byť sebemenší, v konečném důsledku oslabí protivníka. Jestliže narazí 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 sebraní. 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

dolů). Lupičům zbývá 15 bodů VITALITY. Ve třetím kole opět zasahuje Gabriel a opět za 5 bodů, VITALITA lupičů tak klesne na 10.

Boj však ještě není rozhodnut, následuje tedy další sekvence.

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

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

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

Příklad 2:

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

(S) Osobní strážce (s mečem):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: VITALITA: DLOUHÝ VOJENSKÝ MEČ:

14

23

Zranění 5

Do soubojové sekce si napišeš:

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

VITALITA strážce: 23

ZRANĚNÍ strážcovy zbraně: 5

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

Na kostce hodíš **6**; v Soubojové tabulce nalezněš tuto sekvenci:

| | |
|---------|-----------|
| 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 (redukováným) 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 odstavce Daleko na severu... a začni svou cestu.

Zde ti bude na pár řádcích popsán fantaskní 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 členitě a relativně mělké moře, zbytek prostoru zabírá divoký oceán s temnými hlubinami. Na Ěaanu svítí ve dne slunce, a v noci měsíc a hvězdy, velmi podobně jako je tomu na Zemi.

PRVOROZENÍ

Tímto zavádějícím jménem byli lidmi (kteří se později na Ěaanu narodili) označeni tvorové, jež jako první osídlili svět ve snaze získat jej pro sebe. Až později zjistili, že Prvorození se na Ěaanu nenarodili, nýbrž přišli odjinud. A také posléze pochopili, proč se nikdo z Prvorozených 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 jednodušší prodělavat 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 rokle. Pak pátral po Yvedris a po dvou desetiletích ji našel. Nemohl však na ni dosáhnout, a tak se smířil s faktem, že se Dračí královna jednoho dne vrátí. Aby se na ten okamžik připravil nejlépe, jak dovedl, stvořil San Hannukah novou rasu – lidi. Lidé byli smrtelní a v porovnání s Prvorozenými slabí, jejich společný duch byl však houževnatý a lačnicí po vědění. Tito lidé jsou dnes nazýváni jako **merelové**. Byla to první civilizace, která spatřila krásy Ěaanu. Merelové osídlili oba kontinenty, a než se Yvedris probudila z ozdravného, přes dva tisíce let trvajícího spánku, jejich civilizace se dostala do fáze, v níž svými vědomostmi a schopnostmi byli schopni jako národ čelit i Prvorozeným. Královna draků zaútočila na spojené království merelů, a rychlé vítězství v podobě smrti Adaamona, nejmocnějšího ze sedmi lidských králů, ji vlilo nové sebevědomí do žil. Radost z vítězství a pokoření lidského plemene však netrvala dlouho – zbylých šest vládců se spojilo a zorganizovalo strašlivou odplatu. Yvedris byla

vlákána do pasti, a zástupy neuvěřitelně schopných merelských válečníků a mágů vyhnaly Dračí královnu pryč z Ěaanu.

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

A tak se stalo, že přičiněním mocných merelů, kteří se odvrátili od svých bratří, se Yvedris vrátila zpět na Ěaan, na Iranu. Svět se za takřka 3000 let výrazně proměnil, to však Dračí královnu nezajímalo. Její srdce i mysl toužily po jediném – krvavé a zasloužené pomstě. Yvedris vlétla na Iranu jako uragán, 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 KHAALovi, VLÁDCI NOCI

Kosti v mělkém, neoznačeném hrobu se pohnuly.

Všichni Prvorození měli schopnost pozřít duši jiného Prvorozeného, a tím získat zlomek jeho životní síly. Mezi nimi byl však jeden, který dokázal extrahovat energii z asimilované duše se strašlivou účinností. Jmenoval se Khaal, jeho rivalové jej však nazývali Upír nebo také Vládce noci.

Během První velké války, kdy bojovali všichni proti všem, získal Khaal mnoho duší svých protivníků. Jeho vlastní síla narůstala závratnou rychlostí, nic proti němu nesvedla ani kooperace nižších lordů z Planiny věčného ohně, a dokonce ani jeden z nejmocnějších Prvorozených, San Hannukah. Přesto bylo někdo, kdo se mu postavil. Když Khaal stanul tváří v tvář Yvedris, rychle pochopil, že tento protivník je nad jeho síly. Přesto se pokusil zvítězit, neboť tak by si podmanil celý svět. Dračí oheň však strávil jeho tělo stejně, jako si plamen svíčky poradí se stéblem slámy. Yvedris zadupala Khaalovy ostatky do země, aby všem dala najevo, jak nicotní v porovnání s její mocí jsou.

Vládce noci byl poražen, avšak ne zničen. Prvorození podcenili jeho schopnost získávat energii z čehokoliv živého. Uplynulo mnoho tisíc let a z bojiště, kde Khaal padl, se dávno stala nedozírná poušť. A pak, náhle, vstal Vládce noci z hrobu jako znovuzrozený, připraven bojovat o své místo na výsluní Ěaanu.

Svůj útok si pečlivě naplánoval.

Chrám Trogose byl vysoko v horách a venku teď zuřil blizzard, Khaalovi to však vadilo pramálo. K večeru se víchr uklidnil a paprsky slunce ozářili masivní ledovec táhnoucí se jižním směrem. Khaal se skrýval v jeho stínu a čekal. K útoku na chrám potřeboval jedině. Příchod noci.

Tyčilo se nad ním tisíc stop hladké skalní stěny a chlad mrazil do morku kostí. Khaal neuměl létat. Mohl by nahoru vyskočit, chtěl však ušetřit drahocennou energii na boj. Bylo jasné, že než se dostane k samotnému Trogosovi, bude muset bojovat. A zabíjet.

Začal šplhat. Dva páry rukou s osmi prsty na každé mu zajišťovaly potřebnou stabilitu, a nakonec stanul na hradbě chrámu, ještě než se hvězdy na obloze viditelně pohnuly.

Hlídku na věži mohl ignorovat. V noci pro ně byl neviditelný a neměli šanci jej odhalit. Rozhodl se však jinak. Jejich krev byla kyselá a neduživá, přesto ji zkonsumoval všechnu.

Byl si tak jistý svou převahou, že se ještě rodlakům v chrámu vyjevil v celé své nestvůrnosti, a pozabíjel je do jednoho. Krvavě a brutálně.

Všechno šlo bezchybně, až na jeden podstatný detail. A sice, že Trogos nebyl Trogos, nýbrž Dhoorgal.

Khaal zaútočil, nenechával si žádné rezervy. Prorazil Pánem démonů zed chrámu, cupoval z jeho ohyzdného těla cáry shnilého masa, pak ale inkasoval drtivý úder. Jeho žebra zpevněná křemíkem praskla a ostré úlomky mu propíchnuly srdce.

Naštěstí měl ještě jedno.

Byl otřesen, ale postavil se. Dhoorgal k němu kráčet a v ohavných prackách třímal velké dvouruční kladivo. Jeho hlavice ve tvaru dvojitého zubu rudě žhnula.

„Jsi silný, ale já tě zlomím!“ pravil Pán démonů.

Další výměna úderů, Dhoorgal přišel o oko, zároveň však tlamou umístěnou na bříše ukousl Khaalovi jednu ze čtyř rukou. Ta se teď svíjela na zemi a pumpovala prsty. Vládce noci poručil amputované končetině, aby zaútočila. Ruka se vymrštila na záda Dhoorgala jako nějaký nestvůrný pavouk a zabořila drápy do hnilobné tkáně. Pán démonů zařval vztekem a udeřil Khaala kladivem do hlavy. Pak ještě jednou. A znova.

Nakonec těch ran bylo třicet jedna. Vládce noci konečně kapituloval.

„Přidej se ke mně!“ zabručel Dhoorgal. „Přidej se ke mně a nechám tě žít.“ Nemohl, nešlo to. Raději smrt než věčné otroctví.

„Ruumise jsem přesvědčil také,“ zkusil to ještě.

Krátké, ale jasně patrné zamítnutí.

„Pak zemři,“ pravil Pán démonů a hotovil se k další ráně.

Ohnivý spár, jak se kladivo jmenovalo, působilo zranění, které nešlo zahojit. Byla to zbraň, kterou si nechal Dhoorgal vykout právě pro tento okamžik. Přesto chtěl mít jistotu, že z Vládce noci nezůstane nic než mastná, ohavně páchnoucí skvrna na podlaze Trogosova chrámu.

Kladivo dunělo budovou po celou noc. Až když se první paprsky slunce protáhly oknem síně, Dhoorgal skončil. Byl k smrti unaven, a denní světlo mu vadilo.

Ozvalo se zatřepetání ptačích křídel. Byl to jediný zvuk v mrazivém ránu, jinak v celém chrámu panovalo mrtvolné ticho. Na cimbuří přistál černý havran. Proti Prvorozeným či jejich nohsledům byl malý, pravda. Ale jeho čas teprve přijde.

Teď se potřeboval nažrat a zesílit.

A ve zdech chrámu bylo mrtvol víc než dost.

MERELOVÉ

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

Merelové byli nadaní lidé, kteří svou civilizaci rozvíjeli závratným tempem. Toužili po vědění, aby obohatili svého ducha, a snažili se používat nově nabyté schopnosti a znalosti k rozšíření blahobytu svého potomstva. Ani probuzení Dračí královny na tom nic nezměnilo. Yvedris byla vyhnána z Ěaanu a pro

merely nastal takzvaný Zlatý věk, během něhož se zdokonalili ve všech řemeslech, vědách i magii. Získávat nové vědomosti a schopnosti však po 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 zbývala moc, o kterou bylo možné soupeřit. A tím začal konec bájně civilizace.

Nejlepší merelští čarodějové, což byly dost dobře nejmocnější bytosti té doby, se separovali od merelských spojených království, aby demonstrovali svou autonomii. Přijímali lidi, kteří jim měli co nabídnout, a jejich 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 dostatečující 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 otrávila 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 poslíze i lidi

s magickým nadáním. Ještě dnes, takřka jedno století po občanské válce, se rodí lidé s nadáním. Často o tom ani sami nevědí. Lovci je však umějí rozpoznat a za odměnu několika zlatek jsou schopni popraviti kohokoliv.

DALEKO NA SEVERU...

Ty jsi **Gabriel Knox**, elitní žoldněř a hraničář z Vilaronu, což je nejsevernější sídlo lidí na kontinentu. Narodil ses roku 980 AC v malé rybářské provincii Skågen, a tvá matka patřila mezi hrstku nadaných lidí, kteří zdědili něco z nadpřirozených schopností po čarodějích. Projevily se u ní význačné 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 poty-ček, 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 triadvacátými 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 smrticímu 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 Armoy. 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, prokovoval 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 neskutečně obtížnou výpravu, která tě nakonec dovedla k tvému cíli. Bylo to však Pyrrhovo vítězství. Sebba Rilawa jsi našel mrtvého a jeho tělo padlo do spárů ohavného Dračího kněze, uctivače Yvedris, kdysi nejmocnější Prvorozené. Do jeskyně Tisíce přání jsi dorazil právě včas, abys překazil nechutné nekromantské plány Dračího kněze. Z ostatků Sebba Rilawa se ti podařilo získat šifrou psaný deník, jehož obsah našťěstí dokázal po tvém návratu do Sinotaharu rozluštit guvernér Rynell.

Získali jste tak další střípky do skládačky osudu severských svobodných měst. Sebbova 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 nebývale 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 Ěaanu. Beorden však tvrdí, že ještě není třeba házet flintu do žita. Dávni 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 zbylých čarodějí, 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 dávno-věkého draka se vrátil do civilizace, do městečka Šedá řeka. Beorden Kalony se k tobě připojil jen o pár dní později a nadšen tvým úspěchem tě nyní ponouká, abyste se co nejrychleji dopravili do Bašty, kde se opět setkáš se svou mentorkou a čarodějkou Raywou Signum.

Otoč na ODSTAVEC 1 a započni svou pout' do Věže havranů!

1

Probudíš se těsně před úsvitem, odhaduješ, že jsi spal kolem pěti hodin. Nemůžeš dospat, neboť dnes tě čeká velmi vzrušující den. Vstaneš z postele a otevřeš okno, aby do malého pokoje vnikl čerstvý vzduch. Obloha je jasná, při pohledu na západní horizont se v sametové modři třpytí několik posledních hvězd. Rychle se ustrojíš a sejdeš do šenkovny, kde se setkáš s majitelem penzionu. Hubený muž je již vzhůru a bez řeči ti připraví teplou snídani.

Máš několik hodin čas, a tak se zvolna potuluješ uličkami Šedé řeky a pozoruješ obyvatele města probouzející se do nového dne. Nejvíce živo je na tržnici, kde je brzy ráno nejširší výběr čerstvého zboží. Za pár drobných si koupíš horký piroh plněný zelím a uzeným masem, a jen tak na chuť jej spořádáš opřen o zeď stánku.

Hodinu před domluvenou schůzkou dorazíš do přístaviště. Kotví zde několik lodí různých velikostí, některé z nich jsou obchodní bárky, jiné slouží jako nákladní prámy. Z jednoho takového nyní parta dělníků vykládá hrubě opracované dřevěné kulatiny. Pomáhají si přitom železnými háky a provazy, a na jejich zpočených zádech se lesknou paprsky dopoledního slunce.

Zanedlouho se objeví i Beorden Kalony, jako obvykle jej doprovází osobní strážce. Ten je oděn do dlouhého pláště, aby skryl co nejvíce ze své výzbroje. Jeho pán naopak cestuje velmi nalahko – přes rameno má přehozenu pouze koženou brašnu se dvěma třpyticími se přezkami. Ve všeobecném mumraji si tě nevšimnou a zamíří k budově říčního úřadu.

„Á, tady jste!“ zvolá Beorden, když vyjde zpět na ulici. „Byl jsem zde vyzvednout rezervované lístky a také ověřit, že náš spoj nebude mít zpoždění. Byl jsem ujištěn, že vše jde podle lodního řádu. Což je skvělé. Spal jste dobře, Gabrieli?“

„Ano,“ přikývneš, „byť poněkud krátce. Šedá řeka je pěkné město, ale právě začínám mít pocit, že jsem příliš dlouho na jednom místě.“

„Nejvyšší čas změnit vzduch,“ Beorden pozdvihne prst a usměje se. „Pojďte, nalodíme se. Myslím, že naše bárka kotví... támhle!“

Lod', která vás má dopravit do Bašty, je menší kupecké plavidlo pro cestující s omezeným nákladem. Nejsou zde povoleni koně ani zavazadlo větší než jedna velká truhlice. Bárka je tak rychlejší než klasické kupecké kogy a na trase do Bašty ušetří zhruba čtyři hodiny. Beorden podotkne, že do cíle byste měli dorazit zítra brzy ráno.

Ubytujete se v přidělených kajutách, které jsou – vzhledem k velikosti bárky – opravdu malé a jen velmi skromně zařízené. Pak se sejdete v lodním výčepu, kde ti tvůj společník objedná kávu s malým dezertem.

„Je to velmi vzrušující doba, že?“ řekne Beorden a dopřeje si lok voňavého nápoje. „Víte, jsem strašně rád, že mohu být součástí tohoto – hm, jak bych to řekl – *pátání*. Nedokážu si představit, že bych všechny ty věci věděl, ale nic bych nedělal.“

„Na tuto cestu jsem se dostal díky souhře jistých náhod a událostí. Nemyslím, že jsem měl úmysl zbrotit proti Prvorozeným, jestli mne chápete,“ odpovíš po chvíli přemýšlení. „Chtěl jsem pouze přežít. Nicméně ten první krok jsem udělal z vlastního rozhodnutí. Tedy ano, všichni jsme tady, protože chceme něco změnit.“

„A co je hlavní – my *můžeme* něco změnit,“ doplní Beorden. „Vaše výprava byla úspěšná, Raywino *pátání* rovněž. Vše nasvědčuje tomu, že jsme na správné cestě.“

Za tvými zády se ozve syknutí, jak si Beordenův strážce spálí jazyk o horkou kávu.

„Ještě bude mnoho možností, jak z cesty sejít,“ podotkneš.

„Nebuďte tak skeptický, Gabrieli,“ ušklíbne se Beorden a napíchne na vidličku kus smetanového koláče. „Radujte se z dílčích úspěchů. Ty nás formují a ukazují nám další cestu. Uvidíte, že až se setkáme s Raywou, spousta věcí dostane nové a reálnější kontury. Jsem o tom skálopevně přesvědčen.“

V duchu uznáš, že tvůj společník má pravdu, a není potřeba jakkoliv odpovídat. Pustíš se do svého koláče a mlčky vychutnávaš sladká sousta doplněná hořkostí silné kávy.

V době odjezdu vyjdeš na palubu a sleduješ zmenšující se budovy Šedé řeky. Bárka je obsazena do posledního místa, dokonce podezříváš kapitána, že přijal pár lidí navíc s tím, že budou moci přespat na palubě. Kupecká sezóna je v plném proudu a převoz zboží či dojednávání obchodních transakcí je nyní denním chlebem obyvatel severních měst.

Počasí je klidné, a i když se na večer zatáhne, bárka poháněná motorem z minulého tisíciletí klouže po hladině řeky jako list. Na kavalec ve své kajutě uleháš pln myšlenek točících se okolo zítřejšího setkání s Raywou. Bude skvělé se s ní zase vidět. Uvědomíš si však, že daleko více než na probírání novinek ohledně čarodějů a Prvorozených se těšíš na Raywin hřejivý pohled, úsměv a vůni bílé lilie.

Otoč na **211**.

2

Muži si tě všimnou a tvé chování okamžitě vzbudí jejich pozornost. Zrychlí krok, jeden z nich na tebe ukáže prstem.

„Hej, umouněnce!“ zakřičí, abys jej i přes hlučící liják slyšel. „Správce dostal jednoznačnou instrukce, že se tady dneska nemá nikdo poflakovat!“

Nehnutě stojíš a čekáš, co se bude dít. Živíš v sobě naději, že by ses mohl z této nepříjemné situace ještě vymluvit.

„Zdá se, že v Limeskaaru sou lidi, kteří nedodržují pravidla!“ pokračuje vyšší z lovců.

„Jó!“ zavýskne druhý a ty slyšíš v jeho hlase nadšení. „Ale to se zase neboj, my sme rádi, když někdo porušuje pravidla. Protože pak ho můžem bez okolků potrestat!“

To už jsou od tebe pouze pár kroků a oba vytasí zbraně. Aniž by zpomalili, rozdělí se a zaútočí na tebe současně. Tasisí a měkkým blokem odkloníš čepel šermíře, místo protiútoky se však stáhneš. Chlap se sekerou zavyje radostí a odhalí své zčernalé zuby. Musíš s oběma zabijáky bojovat na život a na smrt.

Lovci čarodějů (těžkooděnci):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

14

VITALITA:

50

MEČ A SEKERA:

Zranění **8**

Ovládáš-li dovednost Boj proti přesile, můžeš vrahům odečíst 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ.

*Pokud ovládáš dovednost Útok ze zálohy a zároveň vlastníš alespoň **2 dýky** (anebo **Bandalír s dýkami**), můžeš je na své soupeře vrhnout a tím jim způsobit okamžité zranění za 10 bodů VITALITY.*

*Pokud se ti podaří tyto skvěle vybavené zabijáky přemoci, otoč na **187**.*

TABULKA PRO HOD JEDNOU KOSTKOU:

| | | | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 5 | 1 | 6 | 3 | 4 | 2 | 6 | 1 | 3 | 2 |
| 2 | 4 | 3 | 1 | 5 | 3 | 4 | 3 | 1 | 4 |
| 4 | 6 | 2 | 6 | 3 | 1 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 5 | 1 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 6 | 2 | 6 |
| 1 | 5 | 2 | 6 | 1 | 5 | 3 | 2 | 5 | 1 |
| 6 | 3 | 5 | 2 | 4 | 6 | 1 | 5 | 6 | 5 |

SOUBOJOVÁ TABULKA

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

3

Tvé instinkty tě zachrání od jisté smrti! Hluboko v podvědomí předvídáš zákeřný útok a blížící se krupěje mutagenního jedu vnímáš zpomaleně. Skloníš hlavu mezi ramena a vrhneš se dopředu, kde skončíš přitisknut ke skalní stěně. Převís ti poslouží jako bariéra, pod níž se viskózní hlen nedostane.

Bazilišek zavřeští zklamáním a zlobně udeří ocasem o skálu. Náhle ucítíš ostrou bolest na lýtku levé nohy. Několik kapek jedu tě i přes tvou pohotovou reakci zasáhlo, a hlenovitá substance se vsákla do oblečení. Jedu není tolik, aby tě zabil či ochromil, přesto ti způsobí ošklivé popáleniny.

Ztrácíš 3 body VITALITY.

Přežil jsi smrtící útok legendárního plaza, avšak boj stále není rozhodnut.

Otoč na **278**.

4

Když procházíš rybinou páchnoucí čtvrtí, zjistíš, že kromě dvou vývařoven a jedné menší palírny zde není žádná taverna ani penzion s ubytováním. Pokud chceš dnešní noc strávit ve slušných podmínkách, budeš se muset vrátit do centra a vybrat si, zda své unavené kosti složíš v Limeskaarské taverně anebo v hostinci U dřevěné žáby. V obou jsou volné pokoje a je jen na tobě, jaký podnik si zvolíš.

Chceš-li se ubytovat v hospodě U dřevěné žáby v chudinské čtvrti, otoč na **365**.

Jestliže si dopřeješ komfort slušně vybaveného pokoje v Limeskaarské taverně, připrav si 4 ORLY a otoč na **168**.

5

Bazilišek vystartuje ze sluje jako dělová koule. Seemund naštěstí reaguje pohotově a těžké plazí tlapy rozstřelí hromadu štěrku tam, kde lovec jen před zlomkem vteřiny stál. Seemund však při úhybném manévru ztratí balanc a toto zaváhání jej málem stojí život. Bazilišek je i přes svou nadměrnou hmotnost nepřírozně hbitý, a šest nohou vyrůstající z šupinatého těla ovládá s bezchybnou koordinací. Okamžitě změní směr, odrazí se a máchnutím tlapy pošle Seemunda k zemi.

V tu chvíli vybíháš s výkřikem na rtech do útoku, meč držíš vysoko nad hlavou. Plaz tě ihned zaregistruje, tlapou však dál drtí Seemundův hrudník. Rychleji, přikážeš si v duchu. Když jsi takřka na dosah, bazilišek otevře svou ohavnou tlamu a zpod jazyka mu vytryskne proud hlenovité substance. Načasování netvora je dokonalé, nemáš šanci se mutagennímu jedu vyhnout. Ty máš ovšem trumf v rukávu. Precizně složíš koncentrační gesto a štít čarovné moci tě v posledním okamžiku ochrání před smrtícím útokem. Magie odkloní viskózní kapalinu a na tobě neulpí ani kapka. V plné rychlosti se sklouzneš přímo pod monstrózní plazí trup, využiješ své energie a mečem prosekneš slabou vrstvu bříšních šupin.

Otoč na **24**.

6

Čas se náhle promění v hustý med, připadáš si jako ve snu. Chceš něco říci – vykřiknout, varovat vojáky, ale víš, že by to trvalo dlouho. Sled událostí, které se začnou odehrávat, je pro lidský mozek příliš rychlý na to, aby jej mohl racionálně zpracovat. Ty máš ovšem čas o jednotlivých okamžicích i přemýšlet, což je velmi nepatřičné s ohledem na ubíhající realitu. Ve tvém vědomí nastala velmi vzácná konjunkce, o níž kdysi mluvila Raywa. Tvé bojové instinkty jsou nyní propojeny s vnitřním zrakem – s čarovným nadáním, uvědomuješ si, že jednotlivé segmenty reality odhaduješ o zlomek okamžiku dříve, než skutečně nastanou.

Bazilišek se rozběhne po skalní stěně přímo dolů, vnímáš zpomaleně každý jeho krok a jsi fascinován, jak se tento hmotný tvor dokáže s nenucenou snadností udržet na zdánlivě hladkém povrchu. Žoldnéři zaregistrují nebezpečí pozdě. Jeden muž je rozmáčknut pouhou vahou baziliškova těla, další stojí přímo před plazem a nehýbe se. Jenom ty jsi byl schopen zahlédnout seknutí drápem, voják má otevřený trup od krku po slabiny. Než se jeho vnitřnosti vysypou na zem, vytasíš meč.

Pohneš se kupředu se zbraní drženou vysoko nad hlavou, cítíš, jak ti vítr nadouvá plášť. Vzdáleně vnímáš, že Baxovi žoldnéři nezpanikařili, a naopak se pokouší zformovat protiútok. Seržant na své muže něco křičí, pro tvé vědomí však mluví příliš pomalu, a tak mu nerozumíš.

Než stihneš udeřit, bazilišek roztrhá další dva vojáky. Horká krev ti cákne do obličej, do hrudi ti narazí utržená ruka třímající meč. Plaz k tobě natočí hlavu. Silnému seku se chce vyhnout, ale podaří se mu to jen z části. Tvá čepel pro-

sekne šupiny na přední noze a zajede hluboko do svaloviny. S tupým zaskřípěním čepel vysvobodíš a baziliškovi se podlomí nohy. Meč mu přetřel šlachy a poničil kloub. Plaz je ochromen v pohybu, ty zasáhneš znova, tentokrát do tlamy. Tvrdý direkt už bazilišek neustojí a svalí se na bok, otřesen bolestí. Když obcházíš jeho masivní tělo, aby ses postavil k finálnímu seku na krk, dvě fialové bulvy tě zlověstně pozorují a z hrdla se mu line hlasitý chrapot. Nestvůrný plaz ví, že prohrál.

Tvá čepel zasviští v mohutném oblouku a zastaví se až o houževnatou páteř hluboko v krku. Záplava rudé krve ti potřísní boty. Bazilišek se naposledy zachvěje a pak konečně zemře.

Otoč na **198**.

7

Blížíš se k hustému stromoví, déšť pozvolna ustává. Protáhneš se olšovým náletem, načež se před tebou objeví celé prostranství. Pochopíš, že spíše než o zátočinu se jedná o písčitou mělčinu porostlou trsy dlouhého rákosí. Zátoka je u jezera ohraničena řadou vrb a ve vnitrozemí pak robustní skalní stěnou. V její puklině uvidíš vchod do přírodních podzemních prostor. V duchu se zaraduješ, neboť to je přesně to, co hledáš. Ostrov není tak velký, abys nemohl předpokládat, že se opravdu jedná o jeskyně, o nichž ses dozvěděl v Limeskaaru.

Náhle tvé smysly zaplaví pocit nebezpečí. Instinktivně vytrasíš zbraň, zastavíš se a bedlivě pozoruješ okolí. Mělčina je zdánlivě stejně klidná jako před pár okamžiky, ale ty cítíš, že je zde něco silně v nepořádku.

Otoč na **326**.

8

Přestože byliny ještě nemají květy, poznáváš je. Podle způsobu růstu na skalní ploše a masitých lístků se musí jednat o vzácnou odrůdu jeskynního bakharu. Je to houževnatá léčivka, za niž jsou schopni alchymisté či profesionální ranhojiči zaplatit celé jmění.

Lístky můžeš konzumovat buď přímo (v tom případě si můžeš kdykoliv mimo boj navrátit až 10 bodů VITALITY), či si z nich později nad ohněm můžeš připravit odvar. Ten je extrémně účinný: při požití navrátí všechny body VITALITY.

*Budeš upozorněn, až se objeví příležitost pro přípravu odvaru. Nyní si můžeš **Jeskynní bakhar** nasbírat a zapsat si jej do Deníku jako položku v Mošně.*

Šťasten ze svého vzácného nálezu můžeš jeskyni s túní opustit, když otočíš na **387**.

9

Nečekáš na nic a s posledním slovem vraha tasíš meč. Nízkým výpadem zaútočíš na jeho kumpána, jehož máš po pravé ruce.

„Bacha!“ vykřikne mluvčí, jeho parták ale nestihne zareagovat.

Špička meče prosekne stehenní sval, muž sykne bolestí. Je to pouhý škrábanec, ale získal jsi hned na začátku souboje malou výhodu. S oběma zabijáky musíš bojovat, dokud buď oni, nebo ty neskončíte na zemi v kalužích krve.

Dva lovci čarodějů (jeden lehce zraněný):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

14

VITALITA:

32

MEČE:

Zranění **7**

Ovládáš-li dovednost Boj proti přesile, můžeš lovcům odečíst 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ.

Podáří-li se ti zvítězit, otoč na **101**.

TABULKA PRO HOD JEDNOU KOSTKOU:

| | | | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 5 | 1 | 6 | 3 | 4 | 2 | 6 | 1 | 3 | 2 |
| 2 | 4 | 3 | 1 | 5 | 3 | 4 | 3 | 1 | 4 |
| 4 | 6 | 2 | 6 | 3 | 1 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 5 | 1 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 6 | 2 | 6 |
| 1 | 5 | 2 | 6 | 1 | 5 | 3 | 2 | 5 | 1 |
| 6 | 3 | 5 | 2 | 4 | 6 | 1 | 5 | 6 | 5 |

SOUBOJOVÁ TABULKA

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

10

Vchod do hostince je nízký a musíš sklonit, abys jím prošel. Přivítá tě směsice vůní a hlasitý povyk, tlumené denní světlo je naředěné září čadících svící. Lokál je obrovský. Přímo proti vchodu je vyvýšené pódium, na němž se zřejmě čas od času koná vystoupení nějakého trubadúra, vlevo pak stojí dlouhý pult s masivní deskou. Počet hostů je kolem stovky, a nachází se zde takřka celé spektrum obyvatel Limeskaaru. Pouze barbarských zákazníků je zde velmi poskrovnu, napočítáš sotva dva nebo tři muže.

Limeskaarská taverna je jednoznačně středobod celé provincie. Jsi rád, že jsi sem zavítal, protože to by bylo, aby ses zde o Dradascanovi něco nedozvěděl. Zamíříš k malému výklenku vedoucímu do kumbálu s náradím, opřeš se o sloup a chvíli si prohlíš osazenstvo. Samozřejmě nemá smysl se ptát všech, a tak si vytipuješ pár lidí či skupinek, u nichž předpokládáš, že by snad mohli něco vědět.

Chceš-li se zeptat hostinského, otoč na **347**.

Pokud spíše vyzpovídáš dva vojáky popíjející pivo u stolu, otoč na **84**.

Jestliže oslovíš raději trojici halasně se bavících kupců, otoč na **176**.

Také můžeš oslovit tajemného muže v cestovním plášti. Ten stojí opřen o barový pult, usrkává levný chmelový mok a stejně jako ty pozoruje ostatní hosty. Přeješ-li si k tomuto cizinci přistoupit, otoč na **395**.

Pokud se nechceš nikoho na nic ptát, můžeš se posadit ke stolu, odpočinout si a případně se najíst a napít. Otoč na **149**.

11

Dál pokračujete s velkou obezřetností. Za pár okamžiků vás obklopí stíny čelnité soutěsky a citelně se ochladí. Prohlíš si okolní terén: pokroucené kleče, mechem potažené kameny, široké pukliny ve skalních stěnách, zvětralé proláčky bičované častými lijáky a horským vichrem. Nic, co by stálo za znepokojení, přesto cítíš, jak ve tvých útrobach narůstá nervozita. Aniž bys cokoliv řekl, seržant Bax instruuje své muže k pohotovosti. Polovina oddílu vytasí zbraně a s čepelemi volně položenými na ramenou pozvolna postupují kupředu.

Ovládáš-li zázračnou schopnost *Jasnozřivost*, otoč na **232**.

Pokud tuto schopnost neovládáš, otoč na **345**.

12

Aniž by to zbytek skupiny postřehl, odpojíš se a scházíš po schodech do podzemní kobky. Pod nohama ti skřípe suť. Hned pod schody naraziš na tělo muže. V pravače stále svírá meč, v levé ruce má zhaslou pochodeň. Kopnutím mrtvolu otočíš a zjistíš, že muž zemřel na následky sečného zranění na břicho. Jeho vnitřnosti jsou všude kolem. Posloužíš si pochodní od mrtvého, a za okamžik praskající plamen ozáří podzemní prostory. Na kamenné dlažbě leží další těla – je jich celkem šest. Podle stop usoudíš, že bojovali proti sobě. Nenalezneš žádný motiv, proč by něco takového dělali dobrovolně. Jediný rozumný důvod vysvětlující tento masakr je nějaké oblužující zaklínadlo čaroděje.

Necítíš se vůbec dobře, ale považuješ za nutné toto pochmurné podzemí opravdu pečlivě prohledat. Se zklamáním zjistíš, že prostora je sice členitá, ale nikam dál nepokračuje. V zadní části jsou kamenné stěny pokryté vrstvou sazí. Musel to způsobit požár o velmi vysoké teplotě. Právě chceš tuto stěnu prozkoumat, když vtom se ozve zaskřípění a část podlahy se i s tebou náhle propadne někam dolů. S ohlušujícím rachotem se zřítiš do několikásáhové hloubky. Pohmoždíš si páteř, rozraziš temeno hlavy a vymkneš kotník.

Ztrácíš 8 bodů VITALITY (ovládáš-li dovednost Bleskové reflexy či zázračnou schopnost Regenerace, můžeš si za každou z nich zmírnit ztrátu o 3 body VITALITY).

Když se pokoušíš postavit na nohy, dělají se ti mžitky před očima a v ústech cítíš pachut' krve. Zhmožděný kotník zaprotestuje, sykneš bolestí. Pochodeň stále hoří, a tak se můžeš rozhlédnout kolem. Propadl ses do neznámých jeskynních prostor. Je zde chladno a vlhko, odkudsi z dálky k tobě doléhají zvuky venkovní bouře. Toto musí být systém podzemních jeskyní, o němž ses dozvěděl v Limeskaaru.

Po rychlé prohlídce pochopíš, že odsud vede pouze jedna chodba. Na straně, ve výšce zhruba dvou sáhů, je ještě jeden úzký průlez. Než bys však riskoval uvíznutí v neprostupném komínu, raději nejdříve prozkoumáš více přístupné cesty.

Ovládáš-li dovednost *Stopování a orientace*, otoč na **108**.

Jestliže tuto dovednost ve svém repertoáru nemáš, otoč na **299**.

V jediném východu z místnosti stojí vysoký muž. Je oděn do černé kožené zbroje pokované stříbrem, které se ve světle svíce nádherně třpytí. Dlouhá suknice muži zakrývá nohy až po kotníky. Ruce, které má podél těla, jsou rovněž skryty do dlouhých pokovaných rukavic. Jeho obličej se utápí ve stínu, rozeznáváš pouze zastřiženou bradku a knír. Nad pravým ramenem muži vyčnívá rukojeť dlouhého meče.

„No to se podívejme, kdo to přišel na návštěvu,“ řekne a studeně se usměje.

Zvedneš ruce v přátelském gestu a chystáš se muži vše vysvětlit, on tě však předejde.

„Byl jsem připraven na variantu, že se zde s jedním z vás setkám, to nepopírám. Popravdě jsem však čekal Pekelného psa, nebo jak si ten zkurvysyn říká. Rozhodně ne řadového pěšáka.“

„Dradascane, já jsem...“ větu nedokončíš, čaroděj tě umlčí rázným gestem.

„Ano, ty zřejmě nebudeš řadový pěšák,“ odsekne podrážděně. „To znamená, že jsi nebezpečný a že bych tě měl okamžitě zabít. Ale vzbudil si mou zvědavost. – Tak tedy mluv!“

„Jmenuji se Gabriel Knox, a přijel jsem na Ostrov havranů jako přítel,“ začneš opatrně.

Dradascan se při tvém posledním slově zašklebí, ale mlčí. Vyložíš si to jako výzvu k tomu, abys pokračoval. „Přináším pozdravy od Raywy Signum a Beordena Kalonyho.“

„Proč bych ti měl věřit? Přijel jsi sem ve spolčení s lovci čarodějů. Jestliže nejsi jeden z nich, pak sis vybral nesmyslně riskantní způsob, jak se sem dostat.“

„Zoufalá situace si žádá zoufalé činy,“ odvětiš zdánlivě bez emocí. „Sám musíš vědět o tom, co se děje. Co chystají Prvorození, kteří se opět dostali na náš svět.“

„Hm, tvá přítomnost zde mne zaujala, ale jsi opravdu jenom člověk. Stejně jako všichni ostatní mluvíš o Ěaanu jako o *našem* světě. Neumíš myslet v širších souvislostech. Cožpak je tak těžké si uvědomit, že Ěaan je ve skutečnosti *jejich* svět? Že oni tady byli první? Lidé jsou pouze výtvar jednoho z nich. To lidé odsud vyhnali Prvorozené. Mají svaté právo nás anihilovat!“

Mlčíš, neboť se domníváš, že položené otázky jsou pouze řečnické.

„Niméně,“ pokračuje čaroděj a promne si bradu, „niméně ti věřím. Nejsi lovec čarodějů. A ano, o Prvorozených opravdu vím. A věř mi, že pro mne je to daleko více osobní, než pro tebe či celé lidstvo. Řekla ti Raywa, co ode mne chce?“

Přikývneš a ve stručnosti vyložíš Dradascanovi celý plán, na němž jste se dohodli během audience u hraběte. Speciální důraz kladeš na roli Beordena Kalonyho, který – ač nemá s magií nic společného – je vlastně strůjcem celé záležitosti.

Dradascan tě pozorně poslouchá a během tvého vyprávění si přihne z lahve, v níž se třeptí jakási kořalka. Tobě nenabídne. Když skončíš, pár vteřin tě pozoruje a pak přijde až k tobě.

Jestli jsi někdy během svých cest získal zásluhu Síla lásky, otoč na **121**.

Pokud jsi tuto zásluhu nezískal, otoč na **249**.

14

Díky svým schopnostem se spolehlivě se zorientuješ v nepřehledném terénu. Stezka na Tlašské sedlo vede skrz skalní soutěsku. Když popojdeš kus do svahu a vylezeš na obrovský zvětralý balvan, tak ji dokonce zahlédneš. Prostor k manévrování je tam malý, navíc jsou skály plné puklin a strží, v nichž se může skrývat nejedno nebezpečí. Odhaduješ, že pokud zde má teritorium bazilišek anebo jiný dravec, je velká šance, že to bude právě tam.

Naproti tomu, vydáš-li se mimo cestu na Tlašské rameno, čeká tě namáhavý výstup. Většinu času ale půjdeš přehledným terénem. Pokud tě nechytne bouře anebo prudký přívalový déšť, měl bys být schopen ještě dnes dorazit pod vrchol hřebene.

Vyber si tedy, kterou variantu preferuješ.

Půjdeš-li nadále po stezce do soutěsky, která tě dovede do Tlašského sedla, otoč na **339**.

Jestliže chceš obchodní stezku opustit a pokusíš se vyjít během dneška až na Tlašské rameno, otoč na **76**.

15

Kamenný stroj na zabíjení je neskutečně silný a rychlý, navíc díky své výšce a délce paží dokáže zaútočit z větší vzdálenosti než jakýkoliv člověk. Dvakrát se ti podaří uniknout železné tyči, třetí úder ovšem přijde rychleji, než bys považoval za možné. Musíš se krýt zbraní, což ti sice zachrání život, ale nezabrání strašlivé energii, která tě brutálně srazí k zemi. Po několika kotmelmcích se vyškrábeš zpět na nohy, s hrůzou však zjistíš, že za zády máš zeď. Golem je opět u tebe a hotoví se k finálnímu úderu.

Podvědomí a zažitě instinkty převezmou kontrolu nad tvým tělem. Zázračně unikneš smrtícímu ataku, železná tyč se s těžkým zazvoněním zaboří do zdi a zůstane tam uvězněná. Než ji kamenné monstrum vyprostí, udeříš do jeho natažené paže. Tvrdá kůže praskne. Udeříš znova a z otevřené rány vyšlehnou syrově žluté plameny. Třetí sek oddělí golemovu paži od zbytku těla. Kamenná ruka dopadne na zem a roztrhne se na jemnou suť. Golem se zapotácí, hukot plamenů je čím dál hlasitější, magický oheň začne hladově konzumovat celé kamenné tělo. Během několika okamžiků plameny pohasnou, golem se zhroutí a rozpadne na prach. Ve vzduchu se vznáší mastné saze.

Vztekle si odplivneš, avšak máš čas se sotva nadechnout, když vtom se za tvými zády ozve zakrákorání. Bezděčně se otočíš a spatříš na římsu zborceného okna sedět krásného černého havrana. Chvilí tě pozoruje jedním okem, a pak seskočí z římsy dolů. Ještě předtím, než se jeho nožky dotknou dlažby, se kolem ptáka vytvoří vír černého dýmu a na jeho místě se objeví muž. Je vysoký, možná vyšší než ty sám, dlouhé černé vlasy má spletené do copu, černý vous upraven do hezky střižené bradky. Je oděn do černé kožené zbroje s bohatým stříbrným kováním a dlouhou suknicí. Nad pravým ramenem mu vyčnívá rukojeť dlouhého meče.

Muž se ušklíbne a jeho černé rtuťovité oči zajiskří zlobou, pak vykročí kupředu, stříbro na zbroji začne žhnout oranžovým žářem.

„Ty jsi mi ale nezdolný zkurvysyn!“ zasyčí jedovatě a napřáhne obě ruce před sebe.

V okamžiku tě zasáhne drtivý telekinetický úder a odhodí tě na druhou stranu sálu. Nekontrolovatelně narazíš do jedné ze soch bájných merelů, převrhneš ji a ona se roztrhne na zemi. Ležíš mezi jejími sutinami, hrudník s polámanými žebry máš v jednom ohni, z úst ti vytéká krev a v uších slyšíš zvonění.

Ztrácíš 5 bodů VITALITY, jestliže ovládáš zázračnou schopnost Regenerace, ztrácíš pouze 1 bod.

„Člověk vás tluče železem a páli ohněm, a vy ne a ne chcípnout!“ zastaví se a hlasitě odplivne. „Začínám být opravdu unavený, chápeš to?“

Snažíš se něco říct, ale přes zhmožděné hlasivky se dostane pouze tiché zachrčení.

„Teď dodělám to, co načal můj němý sluha. A věř mi, že si dám záležet!“

S těmi slovy na tebe namíří pravačku a stiskne ruku v pěst.

Otoč na **175**.

16

Hostinský přikývne a obě mince, které položíš na pult, vyzkouší mezi zuby. Když je spokojen, vytáhne ze zástěry malý klíček a podá ti jej. Pak ukáže do zadní části sálu, kde jsou dřevěné schůdky vedoucí na půdu. Mezitím se u pultu otočí služebná, mladá otlá dívka, a hostinský jí nakáže, aby ti co nejdříve přinesla večeři.

Rozhlédneš se po lokále, a nakonec najdeš jedno volné místo na lavici u dlouhého stolu. Vydáš se tam.

Ovládáš-li dovednost *Kapsářství a zámky*, otoč na **179**.

Jestliže ne, otoč na **337**.

17

Muži jsou ve svém živlu a ti, co zrovna nehrají, napjatě sledují právě probíhající partii. Každé zakončení vyvolává spoustu emocí. Nemáš pocit, že bys dostával výrazně horší kombinace karet, avšak seržant Bax i ostatní vojáci jsou prostě lepší. Dračím očím se věnují pravidelně a je vidět, že některé věci mají zažité. Tvůj rekreační způsob hry na to zkrátka nestačí.

*Prohrál jsi polovinu vsazených peněz (přičti si zpět do Měšce **polovinu** vsazené částky zaokrouhlenou nahoru).*

Jsi mírně rozladěn, avšak nepřišel jsi zase tak o moc, a jednu partii se ti podařilo i úplně vyhrát. A to proti zkušeným harcovníkům není špatný výsledek. Když oznámíš konec hry, muži poděkují za tvou účast a sami si ještě užijí několik nervy drásajících partií. Hru si užiješ skvěle i jako divák, a jako nic u toho vypiješ dvě řezaná piva.

Otoč na **56**.

18

Na tak krátkou vzdálenost nemůže Kerberus minout. Přesto ženeš své svaly do útoku. Zaslechneš cvaknutí, pravým prsním svalem ti pronikne ostrá bolest, s ní jsi však počítal a nezastaví tě. Kerberus ještě chvíli stojí konsternován, neboť předpokládal, že tě zásah ochromí. Nakonec se ale vzpomene a tvůj smrtící sek odvrátí magií. Nedokonalý čarovný štít nevydrží a s třesknutím se rozlétne na roj žhavých jisker, které prudký déšť se syčením zhasí. Kerberus je nárazem

odmrštěn vzad a několik sáhů klouže po mokrých prknech mola. V dalším okamžiku je opět na nohou a v ruce třímá nádherně zpracovaný meč.

Teprve teď si uvědomíš následky zranění. Ocelový hrot neměl dost síly, aby ti pronikl svalovinou a zasáhl plíci.

*Ztrácíš 4 body VITALITY. Šipka však byla napuštěna prudkým jedem, a pokud neovládáš zázračnou schopnost Regenerace anebo nemáš ve své výbavě **Tink-turu** z **hadích žláz**, ztrácíš dalších 11 bodů VITALITY vlivem nebezpečné otravy. Udělej příslušné korekce ve svém Deníku.*

Čeká tě jeden z nejtěžších duelů v životě. K tomu, abys zvítězil, budeš muset předvést to nejlepší, co umíš.

Otoč na 77.

19

Stoupneš si ke kmeni břízy a chvíli sleduješ situaci na ulici. Kde jsou prostitutky, musí být také pasáci: a skutečně, za pár okamžiků objevíš tlustého muže stojícího ve stínu dřevěného domku. Náhle, jako mávnutím kouzelného proutku, se ulice zaplní lidmi. Přijede dvoukolák tažený poníkem, na němž je naloženo nejrůznější harampádí, a spolu s ním se objeví i pětice zpocených a umazaných mužů. Z uličky, odkud své holky pozoruje pasák, přijde další skupinka mužů, všichni vláčí špinavé plátěné vaky přehozené přes rameno. Sleduješ odpolední mumraj a přetahovanou o prachobyčejnou veteš, pak si však všimneš i něčeho jiného.

Jeden ze špinavců se ve snaze dostat co nejbliže k řemeslníkovi otře o skupinku pracujících holek a jejich potenciálních zákazníků. Muži jsou znechuceni handrkováním chudáků a rozhodnou se opustit své romantické místo pod přístěnkem. V tu chvíli je však špinavý mladík okrade o měšec s penězi. Udělal to zkušeně a šikovně: jeho záměr vyprovokovat muže k odchodu mu vyšel na výbornou.

Na nic nečekáš a kapsáři se vydáš v ústřety. Když procházíš kolem něj, udeříš jej levačkou do žaludku, mladík hekne, to už mu však zkrotíš ruku za zády a ukradený měšec ti vypadne do dlaně.

„Jestli chceš žít, tak ani necekneš,“ procedíš mezi zuby, a zatímco stále svíráš muže v bolestivé páce, vedeš jej za skupinkou, kterou před pár vteřinami okradl.

„Pánové!“ zavoláš, když jste jen pár kroků za nimi. „Myslím, že vám něco schází.“

Ukážeš měšec v dlani a pak jej hodíš jeho majiteli. Ten na to nevěřicně zírá, za okamžik mu ale všechno dojde a chystá se na zloděje vrhnout, aby jej ztloukl.

„No, no – ne tak zhurta, o chmatáka se postarám sám,“ zadržíš muže, jehož obličej vzteky chytá barvu zralé maliny.

„Vy patříte k limeskaarské stráži?“ zeptá se tě.

„Je to tak,“ přikývneš a využiješ kupcovy nahrávky. „Pracuji v utajení a mám poličeno právě na kapsáře. V této oblasti mají ráj a správce už jich má plné zuby. Tady toho panáčka teď musím vyzpovídat, jestli dovolíte.“

„Ale samozřejmě,“ vztek na tváři muže vystřídá úsměv. „Toto kvituji s povděkem – správce mne mile překvapil, musím říci. Tak tedy dělejte svou práci, pane.“

Počkáš, až vás skupinka opustí a pak zatáhneš zloděje do postranní uličky. Tam jej pustíš, avšak jen proto, abys mu ušetřil pořádný políček do obličejce. Mladík se rozplácne na zemi, rukou si tře rozbitý ret a v očích má slzy.

„Tak povídej, smrade,“ stoupneš si nad něj a dáš si ruce v bok. „Určitě nekradeš pro sebe, to bys tady moc dlouho nepřežil. Někomu odsypáváš, a já chci vědět komu. Potřebuju informace a ty mě dovedeš za lidmi, kteří mi je řeknou. A varuju tě – jestli jenom jednou zaprotestuješ nebo neuděláš, co ti řeknu, zabiju tě. Tady na ulici je spousta takových, jako jsi ty, můžu si za pět minut najít dalšího.“

Kluk se posadí, zkontroluje, zda mu ještě teče krev a pak se ti podívá přímo do očí.

„Naser si!“ odpoví ti s ledovým klidem.

Chystáš se jej za jeho opovázlivost potrestat, cosi však zaslechneš za svými zády. Pomalu se otočíš a okamžitě si v duchu vynadáš za svou neopatrnost. Východ z uličky vyplní siluety čtyř rabiátů s noži v rukou. Toho nejmohutnějšího poznáváš: je to pasák, kterého jsi viděl prve.

„Totle si pěkně posral, kamaráde,“ zavrčí na tebe. „Ty si myslíš, že sem jen tak vtrhneš, a budeš nám kazit kšefty? Vodsud neodejdeš vcelku, to ti slibuju. Píchnu ti kudlu do moudí a poslechu si, jak kvičíš jako prase na zabijačce, chachá!“

S těmi slovy se vrhne dopředu, aby splnil svůj slib. Další muži jej následují jen o zlomek vteřiny později.

Pokud jdeš *Cestou vraha* (tj. ovládáš alespoň tři dovednosti z oboru *Šikovnost a chytrost*), otoč na **375**.

Jestliže výše uvedenou podmínku nesplňuješ, otoč na **229**.

20

Velká tržnice, obvykle nejrušnější místo v celém Limeskaaru, dnes zeje prázdnotou. Lidé naštěstí mají tolik soudnosti, že v podobném nečase nevychází z domu. O opuštěné stánky bubnují provazy vody, a přesto, že je zde hrubý štěrk pro lepší vsakování, brodíš se vodou po kotníky. Déšť neustává. Za tržnicí už je pouze několik posledních domků, a za nimi začíná část města obývaná přistěhovalými barbary. Je od tržnice oddělena širokou příjezdovou cestou, po níž se vozí zboží do doků a zpět. Nyní je prakticky celá pod vodou.

Využiješ mizerné viditelnosti, překonáš cestu a vejdeš do barbarské čtvrti. Náhle jakoby odnikud se před tebou z clony deště vynoří dva muži. Jsou to tradiční barbarští válečníci, oba tě převyšují o hlavu. Jsou oděni do zdobených pokovaných zbrojí a v ruce třímají kopí s bronzovým hrotem. Vypadá to, že v této čtvrti platí jiná pravidla, a s ohledem na panující situaci můžeš předpokládat, že zdejší strážé budou značně nervózní.

Ti dva namíří hroty zbraní na tvou hrud' a se zamračeným výrazem ti kráčí v ústrety. Pohybují se obratně a lehce, pochybuješ, že bys jim snadno utekl.

„Ty porušit slib, který dal,“ řekne jeden z barbarů a vycení na tebe zuby.

Pokud ovládáš dovednost *Skrývání se*, otoč na **366**.

Jestliže tuto dovednost neovládáš, otoč na **69**.

21

Několik následujících minut kráčíš úzkou a vlhkou chodbou. Neustále se svažuje – odhaduješ, že nyní budeš velmi hluboko pod povrchem ostrova. Zanedlouho se však chodba, k tvé nechuti, opět dělí.

Půjdeš-li doprava, otoč na **46**.

Pokud zvolíš spíše levou chodbu, otoč na **104**.

22

Vzhledem k probíhající bitvě je velmi nesnadné soustředit veškerý čarovný potenciál do jediného bodu. Bazilišek je neskutečně obratný a všude kolem se to hemží vojáky, které do útoku vede příkladným způsobem seržant Bax. Pokud bys telekinetickým beranidlem zasáhl některého z vašich mužů, byla by to katastrofa.

Ty jsi ale přesto rozhodnutý podstoupit jistou míru rizika. Kontrolovaného rizika, řekl bys. Část svého magického potenciálu, kterou ještě považuješ za bezpečnou k manipulaci, zkoncentruješ do specifického místa a časového okamžiku. Nyní blahořečíš tvrdým lekcím s Raywou, díky nimž umíš „na koleně“ změnit podmínky i vlastnosti koncentračních gest.

Zaútočíš a tvá snaha je zúročena. Bazilišek se po zásahu neviditelným úderem sbalí do klubíčka, několikrát se překulí, načež se zastaví až o skalní stěnu. Přestože jsi nepoužil veškerou svou sílu, i tak je účinek zpětného rázu citelný. Zatočí se tí hlava a na okamžik klesneš na jedno koleno. Snažíš se potlačit závrať a žaludeční nevolnost. Vojákům jsi však poskytl čas k přeskupení, a za okamžik se všichni za pokřiku seržanta Baxe vrhnete kupředu dorazit nebezpečnou stvůru.

Bazilišek není mrtev. Z jeho tlamy ovšem crčí krev a ty nepochybuješ, že některé z jeho vnitřností jsou naprosto zdevastovány. Pravděpodobně by znamenaly pro plaza smrt tak jako tak. Vy ale nemůžete čekat, až bazilišek sám zhebne, neboť v bojovém opojení pro vás stále znamená velké nebezpečí.

Bazilišek (kriticky zraněný, Zvíře):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

15

VITALITA:

31

DRÁPY:

Zranění **10**

*Jestliže v boji použiješ jakýkoliv **Meč zdobený stříbrem** (Krátký, Důstojnický nebo Obouruční), můžeš zdvojnásobit zranění, které ušetříš této nestvůře. Stříbro nacházející se v čepeli tohoto hezkého meče je pro baziliška silný alergen.*

*Použiješ-li pro boj s baziliškem **VLČÍ MOR**, který aplikuješ na čepel své zbraně, přičti si po dobu trvání souboje 5 bodů ke ZRANĚNÍ.*

*Ovládáš-li dovednost **Bylinkářství a znalost zvíře**, můžeš si po dobu trvání souboje s baziliškem přičíst 1 bod k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a 1 bod ke ZRANĚNÍ díky znalosti jeho anatomie.*

Po dobu trvání souboje stojí po tvém boku seržant Bax a další dva jeho muži. Můžeš si proto přičíst po dobu trvání souboje 3 body k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a 3 body ke ZRANĚNÍ. Zároveň budeš inkasovat pouze polovinu zranění od baziliška (tedy 5).

Jestliže baziliška společně s vojáky porazíš, otoč na **239**.

TABULKA PRO HOD JEDNOU KOSTKOU:

| | | | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 5 | 1 | 6 | 3 | 4 | 2 | 6 | 1 | 3 | 2 |
| 2 | 4 | 3 | 1 | 5 | 3 | 4 | 3 | 1 | 4 |
| 4 | 6 | 2 | 6 | 3 | 1 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 5 | 1 | 4 | 2 | 3 | 4 | 2 | 6 | 2 | 6 |
| 1 | 5 | 2 | 6 | 1 | 5 | 3 | 2 | 5 | 1 |
| 6 | 3 | 5 | 2 | 4 | 6 | 1 | 5 | 6 | 5 |

SOUBOJOVÁ TABULKA

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

23

Skladiště přímo sousedící s Rybím trhem hlídají dva muži. Oba jsou vyzbrojeni meči, každý z nich má pod pláštěm lehkou zbroj doplněnou o pouzdra na nože či vrhací dýky. Sledují dění na Rybím trhu se zdánlivým nezájmem, ale když se na ně zaměříš, pochopíš, že mají situaci naprosto pod kontrolou. Nemyslíš, že by bylo vhodné zaplést se přímo s těmito dvěma exempláři, a tak se vydáš na obhlídku dalších přístavních skladišť.

Obrázek je více méně stejný. Celé okolí skladišť je zabezpečeno najatými zabi-jáky, napočítáš jich dvě desítky. Všichni jsou po zuby ozbrojeni, dychtiví, že se jim brzy podaří ulovit velkou rybu. Další muži okupují dřevěná mola, kolem nichž se to hemží lodmi nejrůznější velikosti. Každá z nich je nyní v plné pří-pravě k cestě přes jezero.

Jestliže ovládáš dovednost *Skrývání se* a chceš předstírat, že patříš k lovcům, aby ses od mužů chystajících lodě dozvěděl něco zajímavého, otoč na **122**.

Pakliže dovednost neovládáš, ale i tak chceš uskutečnit plán popsany výše, otoč na **215**.

Necheš-li riskovat a raději se vzdálíš z přístaviště, aby ses poptal na ubytování pro dnešní noc, otoč na **4**.

24

Bazilišek se po tvém úderu zkroutí a příšerně zařve. V tu chvíli mu však mezi šupiny pronikne hrot Lawrencova kopí. Rána je vedena takovou intenzitou, že pronikne nejméně dvě stopy hluboko a probodne srdce. Monstrum se ještě na-posledy zachvěje a pak konečně zemře.

Odpotácíš se stranou, a pomůžeš na nohy Seemundovi, jehož pravá tvář je se-dřená na kost. Lovec se však usmívá a neskrývá radost na vašim velkolepým vítězstvím.

Otoč na **312**.

25

Bazilišek je strašlivý protivník, ty máš ovšem po svém boku skutečné profesio-nály. Ani přes ztráty, které váš oddíl utrpěl, muže nezachvátí panika, což se nakonec ukáže jako rozhodující. Ohromný plaz je sice nepřírozeně hbitý, nedo-káže však odolávat koordinovanému útoku celé skupiny. Přesto málem přijdete

o seržanta Baxe, kterému bazilišek vyrazí zbraň z ruky. Těsně před tím, než může plaz důstojníka dorazit, pronikne tvá čepel do masitého krku a prořízne krkavici. Bazilišek zachrčí a přední pár nohou se mu podlomí.

Trhnutím čepel osvobodíš, z rány vystříkne mohutný proud krve a potřísni ti tuniku. Zhluboka oddechuješ a sleduješ, jak z umírajícího baziliška v pulsech vyprchává život.

„Zachránil jste mi život, pane,“ řekne seržant, když mu pomůžeš na nohy. „Už jsem myslel, že je po mě.“

„Měli jsme štěstí,“ podotkneš a obrátíš svou pozornost zpět k mršině.

„To je pravda. Něco tak příšerného a nebezpečného jsem v životě nepotkal. A to už jsem pár věcí zažil.“

Bax je ošklivě poraněn na ruce, tržnou ránu však ignoruje a okamžitě dává rozkazy přeživším mužům. Je zapotřebí postarat se o raněné, a následně o mrtvé. Tobě seržant nechává prostor blíže prozkoumat mršinu baziliška.

Chtě nechtě musíš tohoto tvora obdivovat. Uvědomuješ si, že se jedná o extrémně vzácný exemplář a jen vidět jej na živo je zážitek na celý život. Podrobně si prohlížíš ocelově zbarvené šupiny a žasneš nad jejich kompaktností a pevností. Pochopíš, že tvůj smrtící úder byl také dílem náhody: hrot meče šťastně zasáhl místo, kde bazilišek již dříve o jednu šupinu přišel.

Prohlížíš si mršinu dál. Z otevřené plazovy tlamy visí rozeklaný jazyk, krátce po smrti má již šedivou barvu. Větévkou jazyk odsuneš na stranu, aby ses podíval na žlázy, z nichž bazilišek vypouštěl svůj jed. Když do něj větévku ponoříš, vytvoří se na kůře tenká, avšak pevná krusta. Mutagenní jed je stále je účinný. Náhle si vzpomeneš na dávné vyprávění svého mentora a vůdce vilaronských hraničářů Evana Krohla, jak ti předčítal, že baziliškové i další proměněnci mají schopnost léčit se svými slinami. Mimoděk si nabereš trošku slin mezi prsty a potřeš jimi jednu z ran, kterou bazilišek v boji utrpěl. A opravdu – šrám se vyplní a zatáhne!

*Jestliže máš ve své výbavě **Zbroj ze sněžného baziliška**, můžeš sliny mrtvého plaza využít k její opravě a zpevnění; od této chvíle ti bude zbroj přidávat **13 bodů VITALITY** místo obvyklých 10 bodů.*

Jako trofej si můžeš z mršiny vypreparovat několik ocelově šedých šupin. Jsou nezaměnitelné s čímkoliv jiným. V Deníku v sekci Trofeje legendárních tvorů si zaškrtni políčko Šupiny baziliška.

Posléze vstaneš a připojíš se k seržantu Baxovi při ošetřování raněných.

Otoč na **166**.

26

Kamínek dopadne doprostřed kruhového sálu, zarachotí na dlažbě a několikrát poskočí. O okamžik později se noční múra promění v realitu. Socha vysokého muže se pohne, její oči začnou plát žlutým plamenem. Jednou rukou zatočí železnou tyčí a ty jsi zděšen, s jakou lehkostí toto monstrum ovládá těžkou zbraň. Bez jakéhokoliv dalšího varování socha vyrazí přímo do útoku. Nelidsky dlouhými kroky se přibližuje a ty víš, že ti zbývá jen vteřina času – buď něco podnikneš, nebo zde krutě a rychle zemřeš.

Pokud ovládáš koncentrační gesto *Beranidlo* (zázračná schopnost *Telekineze*), a chceš jej na kamenného golema použít, otoč na **240**.

Jestliže ovládáš dovednost *Střelba z luku*, máš **Luk** a alespoň **jeden šíp**, a chceš na golema vystřelit, pak otoč na **81**.

Pakliže výše uvedené podmínky nesplňuješ anebo je nechceš použít, musíš tasit meč. V tom případě otoč na **127**.

27

Reaguješ bleskurychle a v okamžiku třímáš v ruce luk s nataženou tětivou, s očima hledajícima nejcitlivější bod baziliškova těla. Jestliže chceš toto monstrum nějak zastavit, musíš být naprosto přesný. Máš pouze jediný pokus – jestliže mineš, bazilišek se na tebe vrhne a v tu chvíli půjde o boj na život a na smrt.

Hod' kostkou. Jdeš-li *Cestou hraničáře* (tj. ovládáš alespoň tři dovednosti z okruhu *Přežití v divočině*), můžeš si přičíst 1 bod k hodů. Pokud máš ve svém vlastnictví **Luk z Modrého dubu**, přičti si 2 body k hodů.

Padlo-li ti 5 nebo méně, otoč na **241**.

Jestliže je výsledek tvého hodu 6 nebo více, otoč na **118**.

28

Toto je jedna ze správných stop – skvěle, pokračuj dál!

Venku zuří bouře a z oblohy visí provazy vody. Lidé se snaží zachraňovat či schovávat svůj majetek decimovaný přívaly deště, v ulicích je také mnoho liemeskaarských vojáků, kteří mají pohotovost.

Okamžitě vyrazíš do doků, protože podle informací, které jsi během svého pátrání získal, se to hlavní odehraje právě tam. Chceš-li si zachovat alespoň nějakou naději na setkání s Dradascanem, nesmíš u toho chybět.

V loděnici panuje chaos. Bouře strhává lodě proti molu, některé to nevydrží a nakonec z nich nezůstane nic než pár roztržitých prken. Lovci čarodějů jsou drsná cháska, a pokud mají nějakou typickou vlastnost, je to právě slabá disciplína. Oddíly nemají žádné důstojníky, kteří by udrželi mužstvo pohromadě. Všem zabijákům vládne jediný muž a toho zde nevidíš. To by mohla být tvá šance.

V jižní části doků spatříš jednu z rybářských bárek. Kolébá se ve zpěněné vodě a všude kolem plavou trosky jiných plavidel a beden se zásobami. Tři muži se snaží nalodit. Jeden drží lano, aby houpající se loďku alespoň trochu uklidnil, zbývající dva se připravují k naskočení na palubu. Nemají o tobě ani tušení.

Než bys riskoval plavbu s těmito krutými surovci předstíraje, že jsi jeden z nich, rozhodneš se zbavit se jich teď a tady. Rovnou z tasení zasáhneš mečem zátylek mohutného chlapa stojícího zády k tobě. Do obličeje ti cákne horká krev, kterou však okamžitě smyje prudký liják. Muž bezhlesně padne na molo. Jeho parták zareaguje překvapivě pohotově, tasí zahnutou šavli a odskakuje z dosahu tvé čepele. Tvá pozornost je však zaměřena jinam – prudkým kopnutím srazíš do rozbouřených vod jezera muže zápasícího s lanem. Spadne pod molo, kde má pouze mizivou šanci na záchranu.

„Ty zsranej hajzle!“ zasyčí chlap s šavlí a pozdvihne svou zbraň. „Za to tě rozsekám na kusy!“

S posledním slovem skočí kupředu, dva návazné útoky odrazí tvůj připravený blok, zazvonění čepelí se slije do jediného tónu. Zabiják pokračuje předvídatelným sekem na krk, proklouzneš pod čepelí a odetneš útočnickovi paži těsně pod ramenem. Smrtelně raněný muž zachroptí šokem a bolestí, zapotácí se a naznak se zřítí z mola do kalné vody.

„Působivé,“ ozve se za tvými zády hluboký hlas. „Gabriel Knox opět v boji proti nepříteli osudu. Bylo jen otázkou času, než se znovu setkáme.“

Uvědomíš si, že tento hlas znáš. Se zlou předtuchou se pomalu otočíš.

Otoč na **212**.

Vojáci se na sebe podívají, a pak pokrčí rameny. Souhlasí s nabídkou. Zavoláš tedy na obsluhu a zaplatíš tři tuplovaná piva, ať z toho něco máte.

Toto pohostinství tě stojí 2 ORLY (odepiš si peníze z Měšce).

„Tak na zdraví,“ pozdvihneš velký korběl a usměješ se.

„Na tvoje, chlape,“ řekne hubeňour a napodobí tě.

„Jó, kdyby všichni cizinci byli jako ty, to bysme se měli,“ zasní se vousáč.

„Bysme byli furt v lihu, ha ha.“

„Poslouchej,“ řekne hubeňour, „ty máš určitě namířeno na Rybí trh, že jo?“

„Možná,“ odpovíš mnohoznačně.

„No hele, buď v klidu. Zaprvý jsme mimo službu, a co je u piva, to je u piva. A zadruhé – divil bych se, kdyby ne. Všichni chlapi, co nesou nějaký železo, a přišli do Limeskaaru, tak skončili na Rybím trhu. Chystá se velká akce, kterou posvětil sám správce. Hledaj každého schopného chlapa. Mně taky poslali nabídku...“

„No to si děláš prdel,“ škytne jeho kolega a utře si pěnu z vousů.

„No nedělám. Tobě by poslali taky, ale tebe akorát zajímá, kde bys vojel nějaký mladý holky. Ti říkám, nabídka byla padesát vorlů, z toho patnáct jako záloha.“

„Tak to smrdí. Padesát vorlů jsem v životě neviděl pohromadě. Za takový prachy by klidně moh někdo píchat mě.“

„Přesně. Tady půjde vo kejhák, a to tak, že jako dost vostře. Proto jsem to taky nevzal.“

Oba muži se zhluboka napijí z korbelů.

„Tedy tvrdíte, že bych se měl přidat k žoldněřům, pokud chci něco zjistit o čaroději Dradascanovi?“ zeptáš se.

„Jo,“ přikývne hubeňour a hlasitě si krkne. „Nevím teda, co chceš zjišťovat, protože voni už o tom prašivým čaroději vědí asi všechno, ale je to pro tebe jasná volba. Chystá se velká akce, vyjede spousta lodí a všechny na ostrov. Tam se to asi všechno semele.“

„Díky, chlapi,“ zvedneš se od stolu. „Mějte hezký zbytek dne.“

Rozloučíš se s vojáky a přemýšlíš, co podnikneš nyní. Informace, jíž ses nyní dozvěděl, zcela jistě má nějakou hodnotu.

Zapiš si ji do Deníku jako Stopu 28.

Pokud už máš pátrání po stopách dost, můžeš se nyní posadit na lavici, kde se servíruje jídlo. Otoč na **149**.