



JESKYNĚ TISÍCE PŘÁNÍ



JIŘÍ MIKULÍK

GABRIEL KNOX GAMEBOX



2

JESKYNĚ TISÍCE PŘÁNÍ

KNIHA DRUHÁ

JIŘÍ MIKULÍK

Copyright

Text: Jiří Mikulík

Ilustrace: Jan Kordina

Obálka: Alena Kubíková

Mapa: Jiří Mikulík

Vydal: Martin Koláček - E-knihy jedou
Praha, 2017

1. el. vydání

ISBN:

978-80-7512-886-7 (ePub)

978-80-7512-887-4 (mobipocket)

978-80-7512-888-1 (pdf)

Betatesteři: Lukáš Mikulík, Jan Kouřil

www.gabriel-knox-gamebook.cz

**Knihu věnuji svým dcerám
EMĚ A ALICI.**

I. CO JE TO GAMEBOOK?

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

Tvorba a rozvoj hrdiny je proto zcela unikátní. Gabriel Knox se v jednotlivých knihách v rámci příběhu vyvíjí jako postava, a tedy naprosto nezávisle na hráči. Postupně se mu zlepšují statistiky a zejména potenciál zázračných schopností. Na druhou stranu však těží i ze zkušenosti hráče – čím více knih přečteš, tím lépe budeš mít svého hrdinu vybaveného, a budeš mít k dispozici širší arzenál dovedností i schopností. V praxi to znamená, že každou knihu je možno hrát zcela samostatně. Gamebook JESKYNĚ TISÍCE PŘÁNÍ však úzce navazuje na předchozí knihu, a i když znalost příběhu k hraní nepotřebuješ, pro mnohem intenzivnější zážitek ze hry je ti doporučeno si první svazek pořídit a začít s ním. Otevřeš si tak další možnosti v knize JESKYNĚ TISÍCE PŘÁNÍ, které jinak mohou zůstat nedostupné.

Celý svět, kde se dobrodružství odehrává, je interaktivní a velmi záleží na tom, jakou cestu si jako hráč zvolíš. Můžeš se stát zlodějem, který balancuje na hraně zákona, a když je chycen při činu a zatčen, prchá z vězení nechávaje za sebou mrtvolu. V tomto případě však musíš počítat s tím, že Gabriel Knox je psanec a lidé si jeho činy budou pamatovat. Nebo se můžeš nechat najmout na nejrůznější úkoly jako námezdní žoldnět. 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 osamělou divočinou. Nezapomeň však, že každým rozhodnutím si otevíráš, ale zároveň také zavíráš možnosti pro řešení budoucích úkolů.

Gamebook JESKYNĚ TISÍCE PŘÁNÍ 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. Tvé možnosti **ve druhé** knize samozřejmě narůstají 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 nalezneš systém a herní mechanismy, které ti prozradí, jak se JESKYNĚ TISÍCE PŘÁNÍ vlastně hraje.

II. HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

Součástí elektronické knihy **není** *Mapa provincií v okolí Ěsgaardu a Černého hvozdu*, a ani *Deník*. Oba dokumenty jsou však k dispozici ke stažení na webových stránkách:

www.gabriel-knox-gamebook.cz (sekce *Knihy/Jeskyně Tisíce přání*).

Jak *Mapa*, tak *Deník* se liší od těch uvedených v první knize 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 **Gabriela vrozená schopnost**, a následně také **Gabrielově výbavě na cestu**.

Zcela nová je pak kapitola **Zkušenosti z minulých výprav Gabriela Knoxe**, v níž naleznesh bonusy za úspěšné dokončení předchozích knih. Určitě ji nezapomeň zkontrolovat!

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

Během hry si také budeš vést záznamy do *Deníku*. V textu budou často poznámky, na základě kterých si budeš dělat změny ve svých atributech či výbavě. Když si budeš vybírat dovednosti a schopnosti, jednoduše si je v *Deníku* zaškrtnesh 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. nenesesh 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* i *Zásluhy* přenést do další knihy.

KOSTKY A JEJICH POUŽÍVÁNÍ V PRŮBĚHU HRY

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

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

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

HLAVNÍ ATRIBUTY

Z hlediska pravidel Gabriela Knoxe definují dva atributy:

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

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ (hod' kostkou):

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

Druhý základní atribut je **VITALITA**.

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

VITALITA (hod' kostkou):

1 VITALITA: **20**

4 VITALITA: **24**

2 VITALITA: **22**

5 VITALITA: **25**

3 VITALITA: **23**

6 VITALITA: **27**

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

GABRIELOVY DOVEDNOSTI

Během svého výcviku elitních žoldněrů 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 v drtivé většině případů spoléhají jen sami na sebe, a na své schopnosti. Gabriel ovládá některé schopnosti výrazně lépe, než ostatní. Nyní si musíš zvolit, v čem bude vynikat.

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

Nyní otoč na další stranu a vyber si své dovednosti.

* ŠERMÍŘSTVÍ *

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

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

Boj proti přesile

Gabriel je samotář, a proto se velmi často se vyskytnou situace, v nichž budeš v souboji čelit více než jednomu protivníkovi. Skupina nepřátel má vždy jeden souhrnný atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANĚMI, VITALITY i ZRANĚNÍ. Dovednost *Boj proti přesile* ti umožní rozdělit protivníky od sebe a bojovat za výhodnějších podmínek. Ve hře se to projeví tak, že nepřítelům 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 ušetří. Jinými slovy – v kole souboje, kdy tě soupeř **poprvé** zasáhne svou zbraní, nikdo neztrácí body VITALITY a souboj pokračuje dalším kolem. Každé další zásahy soupeře v probíhajícím souboji tě již připraví o body VITALITY standardním způsobem.

Šermířské finesy

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

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

*** PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ ***

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

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

Střelba z luku

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

Stopování a orientace

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

Bylinkářství a znalost zvěře

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

Termoregulace

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

* ŠIKOVNOST A CHYTROST *

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

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

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

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

Skrývání se

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

Kapsářství a zámky

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

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

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

Bleskové reflexy

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

Útok ze zálohy

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

GABRIELOVA VROZENÁ SCHOPNOST

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

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

Gabriel několik posledních týdnů strávil tréninkem své *Zázračné schopnosti* za dohledu nadané čarodějky Raywy Signum (viz dále v příběhu **Daleko na severu**). To ti umožní používat schopnost efektivněji než dříve.

Jestliže toto není tvé první dobrodružství, pak máš jistě *Zázračnou schopnost* již vybranou. Níže se tedy podívej, jak se tvé nadání zdokonalilo.

*** JASNOZŘIVOST * (Hod kostkou: 1 – 2)**

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 jednou zachrání život.

Zatímco v dosavadním životě ses na tuto schopnost spoléhal intuitivně (mimosmyslově), Raywa ti ukázala způsoby několika technik koncentrace, jež ti umožňují použít *Jasnozřivost* kontrolovaně a vědomě. Nyní tak můžeš zkoumat skryté aspekty různých předmětů, cíleně odhalovat emoce neznámých osob, či rozeznávat skutečné informace od lživých nebo zavádějících. Koncentrované užívání *Jasnozřivosti* je však namáhavé a únavné, proto bys tuto schopnost měl používat s rozvahou.

* **REGENERACE** * (Hod kostkou: 3 – 4)

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 původní 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.

Díky konzultacím s Raywou se ti podařilo pootevřít vrátka oboru Léčitelské magie. Naučil ses poznávat principy léčitelských postupů, díky nimž můžeš pomáhat i jiným lidem a tvorům.

* **TELEKINEZE** * (Hod kostkou: 5 – 6)

Tato schopnost ti umožňuje fyzicky ovlivňovat svět okolo tebe pouhou myšlenkou – či silou vůle, chceš-li. Tuto schopnost jsi měl až doposud rozvinutou pouze na intuitivní úrovni, v drtivé většině případů se tak jednalo o více méně nekontrolovatelný výron moci, kterým jsi mohl odvalit těžký kámen, převrátit skříň, či srazit člověka k zemi.

Díky Rayvě se ti nyní podařilo alespoň okrajově proniknout do znalostí nutných pro ovládnutí časoprostoru. V jemném zacházení s časoprostorovými vlákny jsi však úplně na začátku, proto umíš ovládat jen drobnosti. Ve zlomku okamžiku budeš schopen ovlivnit např. dráhu šípů, které směřují na tebe, nebo přenést myšlenkou zlatý prsten z vedlejšího stolu do tvé ruky.

Telekineze je velmi mocná schopnost, a jako taková samozřejmě přitahuje pozornost. Musíš si dát dobrý pozor, kde a před kým tuto schopnost použiješ, protože lovci čarodějů nebudou nikdy příliš daleko. Nutno podotknout, že *Telekineze* je pro tebe extrémně vyčerpávající, proto ji můžeš využívat spíše výjimečně.

GABRIELOVA VÝBAVA NA CESTU

Než ses vydal ze Sinotaharu na nejistou a nebezpečnou výpravu do jeskyně Tisíce přání, vybavil ses na cestu. Teplé zimní oblečení (vlněnou tuniku, rukavice, teplé kamaše a boty s kožešinou) jsi obdržel ze skladu elitního žoldnéřského oddílu guvernéra Rynnela. Další věci sis pak nakoupil podle toho, co ti vyhovovalo.

Během svého pobytu v Sinotaharu jsi moc nerozhazoval, a tak ti zůstaly ještě nějaké úspory. Abys zjistil, kolik to je, hod' dvěma kostkami, hodnoty sečti a k výsledku přičti ještě 15. To je počet orlů (orel = malá zlatá mince, univerzální platidlo v severských městech), které máš v *Měšci*. Maximální počet ORLŮ, které se ti vejdou do *Měšce*, je 100. Během dobrodružství se ti počet orlů bude měnit, jak budeš věci nakupovat či utrácet za pohostinství. Peníze budeš moci i najít, případně sebrat od mrtvých nepřátel.

Pokud jsi úspěšně dokončil příběh ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA, výše uvedené informace o penězích ignoruj a použij pro toto dobrodružství počet ORLŮ, které ti zbyly po přečtení první knihy.

Když jsi určil, kolik peněz máš v *Měšci*, podívej se na seznam předmětů níže. Pokud již vlastníš nějakou výbavu z předchozí knihy, můžeš ji doplnit o **jeden** z uvedených předmětů. Jestliže je toto tvé první dobrodružství, můžeš si vybrat předmětů až **pět**. Některé z nich jsou položky do *Mošny*, kterou nosíš přes rameno.

Mošna však není moc velká a vejde se do ní jen šest předmětů. Na své cestě budeš mít příležitost koupit si kvalitní velkou mošnu, kam se vejde ještě o dva předměty více.

Zbraně můžeš mít maximálně čtyři; tři z nich můžeš nést bez omezení, čtvrtá z nich však může být pouze o velikosti dýky 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 *

Dlouhý meč (*Zbraně*)

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

Dýka (*Zbraně*)

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

Odvar z květů Bakharu (položka v *Mošně*)

Bakhar je silná léčivka hojně využívaná bylinkáři a alchymisty. Tento světle fialový odvar ti může navrátit až **8** bodů VITALITY, pokud jej požiješ mimo boj (nezapomeň, že nikdy nemůžeš mít více bodů VITALITY, než jak sis určil na počátku).

4 porce trvanlivých potravin (*Mošna*)

Na svých cestách musíš pravidelně jíst. Pokud přijde pokyn, aby ses najedl, a ty nebudeš mít žádnou porci jídla, ztratíš 4 body VITALITY. Potraviny ti zaberou pouze **jednu** položku v *Mošně*, můžeš však nést nejvýše **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 i pochodně se povětšinou nosí v mošně.

Luk (*Zbraně*)

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

Toulec s 5 šípů (*Další výbava*)

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

Paklíče (*Mošna*)

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

Zimní důstojnický plášť (*Další výbava*)

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

Teplé příkrývky (*Další výbava*)

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

Vycpávaná zbroj (*Další výbava*)

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

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.

12 ORLŮ (*Měšec*)

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

DOPLŇKOVÁ PRAVIDLA PRO VÝBAVU

Zbraně

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

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

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

Střelba z luku a vrhání nožů

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

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

Použití jiných zbraní

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

Zbroje

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

1. Zbroj můžeš mít vždy jen jednu. Zbroje jsou objemné, a pokud ji 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, odepišeš 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*.

Pokud jsi v knize ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA získal nějaké *Zásluhy*, nyní je čas, aby sis je přenesl do *Deníku* pro JESKYNI TISÍCE PŘÁNÍ.

* SEZNAM ZÁSLUH *

Nájemný žoldněř

Lovec nemrtvých

Renegát

Tři Mince

Vlčí stopař

Pán lesa

Mistr zloděj

Bitevní kolos

Krvavá noc

Fénix

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.

Pozor! Bonusy za jednotlivé knihy **nejsou kumulativní** (tedy například ve třetí knize si nebudeš moci **znovu** počítat bonus za dokončení ZÁZRAČNÉ KNĚŽKY).

ÚSPEŠNĚ DOKONČENÉ VÝPRAVY	VÝHODY
ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA (Kniha první)	K tvé stávající maximální hodnotě atributu VITALITA si můžeš přidat 3 body.

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

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

Jestliže už máš čtení pravidel po krk, a chceš **začít rovnou hrát**, otoč na **ODSTAVEC 1** a začni svou pout' do **jeskyně Tisíce přání**.

III. PRAVIDLA BOJE

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

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

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

Souboj následně probíhá v těchto krocích:

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

Každé políčko = jedno kolo souboje.

Pokud je v políčku napsáno **GK**, znamená to, že v tomto kole zasáhl Gabriel svého soupeře. Je-li v políčku písmeno **N**, znamená to, že nepřítel zasáhl Gabriela. Gabriel Knox je však

hrdina tohoto příběhu a zároveň výjimečný bojovník, proto má vůči svým nepřátelům ještě jednu výhodu. Dokáže v souboji vytěžit z minima maximum a bojové instinkty mu umožní v některých situacích zasáhnout soupeře mělkým řezem či špičkou čepele. Je to kombinace zkušeností, výcviku a štěstí. Každé zranění, byť sebemenší, v konečném důsledku oslabí protivníka. Jestliže narazíš v *Soubojové tabulce* na políčko s písmeny **GK** ($\frac{1}{2}$), 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** ($\frac{1}{2}$)), odečti od soupeřovy VITALITY polovinu hodnoty ZRANĚNÍ své zbraně (zaokrouhлено dolů).
6. Zaznamenej změnu VITALITY do příslušných kolonek v soubojové sekci v *Deníku*.
7. Opakuj od bodu 3, dokud jednomu z vás neklesne počet bodů VITALITY na 0 (nulu). **Důležité!** Souboj končí přesně v tom kole, kdy jednomu z vás klesne VITALITA na nulu; tzn. **soubojová sekvence se nedohrává!**

Cesta válečníka

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

Cesta vraha

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

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

PŘÍKLADY SOUBOJOVÝCH SITUACÍ

Příklad 1:

Gabriel Knox (ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ 13) je vyzbrojen mečem (ZRANĚNÍ 5) a opouští vesnici před rozedněním. U hřbitova si na něj však počíhají dva umounění lupiči. Chtějí zlato a mávají svými rezavými 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 nalezneš pro tento případ následující soubojovou sekvenci (zkontroluj si sám):

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

V prvním kole souboje tedy Gabriel zasáhne lupiče svým mečem, jejich VITALITA tak klesne o 5 bodů na současných 17 bodů. Ve druhém kole zasáhne Gabriel soupeře lehce, a zraní je za 2 body (polovina zranění meče 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 sekvencí. Na kostce hodíš **4**, sekvence je tedy následující:*

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

*Ve čtvrtém kole zasahuje Gabriel svého soupeře další ranou, tedy za 7 bodů VITALITY a strážci zbývá už jen 9 bodů VITALITY. V pátém kole strážce zasáhne Gabriela a zraní jej za 5 bodů; Gabrielova VITALITA klesne na 16 bodů. V šestém kole však narazíš na značku „**S**“; aktivuje se tak Cesta vraha a Gabriel svého soka usmrtí jednou ranou. Souboj okamžitě končí.*

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

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

IV. KDE SE DOBRODRUŽSTVÍ ODEHRÁVÁ?

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

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

ĚAAN

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

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

PRVOROZENÍ

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

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

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

Nakonec, po dlouhých tisíciletích, na Ěaanu zůstala trojice nejmocnějších Prvorozených: **Yvedris** (Královna draků), **Dhoorgal** (Vládcé démonů) a **San Hannukah** (Čaroděj). Zatímco Čaroděj se držel spíše v ústraní, vztahy mezi Dračí královnou a Vládcem démonů byly velmi vyhrocené. A často šlo o konflikt, který 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 Vládcé démonů oslaben a zahnal jej zpět do Bezedné rokle. Pak pátral po Yvedris a po dvou desetiletích ji našel. Nemohl však na ni dosáhnout, a tak se smířil s faktem, že se Dračí královna jednoho dne vrátí. Aby se na ten okamžik připravil nejlépe, jak dovedl, stvořil San Hannukah novou rasu – lidi. Lidé byli smrtelní a v porovnání s Prvorozenými slabí, jejich společný duch byl však houževnatý a lačnicí po vědění. Tito lidé jsou dnes nazýváni jako **merelové**. Byla to první civilizace, která spatřila krásy Ěaanu. Merelové osídlili oba kontinenty, a než se Yvedris probudila z ozdravného, přes dva tisíce let trvajících spánku, jejich civilizace se dostala do fáze, v níž svými vědomostmi a schopnostmi byli schopni

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

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

A tak se stalo, že přičiněním mocných merelů, kteří se odvrátili od svých bratří, se Yvedris vrátila zpět na Ěaan, na Iranu. Svět se za takřka 3000 let výrazně proměnil, to však Dračí královnu nezajímalo. Její srdce i mysl toužily po jediném – krvavé a zasloužené pomstě. Yvedris vlétla na Iranu jako uragán, pustošíc vše, co se jí dostalo do spárů. I tentokrát však merelové byli proti. Rytíř Meiluum, hrdina z dávného města Ciru, porazil Dračici v souboji tvář 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 ČARODĚJI SAN HANNUKAHOVI

San Hannukah stál před rozvalinami chrámu Rytíře, nohu si opíral o kámen a v pravé ruce držel broušenou sklenici s bourbonem. Když jantarovou tekutinou lehce zakroužil, ozvalo se zacinkání ledu. San Hannukah se usmál. Byl na světě už osm tisíc let, pouhým náznakem myšlenky si mohl připravit nápoj o teplotě, jakou považoval za ideální, avšak některé věci je z lidského hlediska lepší neobcházet. Led je led a k bourbonu prostě patří.

Chrám Rytíře byl poslední, který San Hannukah zničil. Předtím to byly citadely čarodějů. Na světě nesmí zůstat nikdo, kdo disponuje nadáním pro nadpřirozené věci. Nadpřirozené je nelidské.

Samozřejmě se to neobešlo bez problémů, lidé vždycky dělají a budou dělat potíže. Paladiny z chrámu Rytíře pochytil prakticky do jednoho. Zůstala jenom jedna, poslední paladinka – Rona Winslet. Naháněl ji skoro pět let, naštěstí už je po všem. A teď – podíval se svrchu do skleničky – vítězný drink, dalo by se říci. San Hannukah jemně usrkl jantarového nápoje a požitkářsky se s douškem pomazlil na jazyku. Na druhou stranu, lidé dokážou vyrobit opravdu skvělé věci; a ani k tomu nepotřebují nadání.

Čarodějové byli horší. Jenom samotná válka trvala celé jedno desetiletí. Čarodějové se nedali oblafnout tak snadno a brzy zjistili, kdo proti nim stojí. Konflikt v mnoha případech zacházel do neskutečně hrůzných extrémů. Nakonec zůstala naživu možná jedna desetina původního počtu čarodějů, když se jejich soudržnost rozpadla a oni se rozprchli do vyhnanství jako krysy. Začal je lovit jednoho po druhém, neúnavně sbíral střípky informací, podplácel, vyhrožoval, rekrutoval lovce z řad lidí, a smyčka kolem zbývajících čarodějů se pomalu utahovala. Z ní mu však pláchla poslední skupinka nechutně schopných jedinců.

Tím jsem stvořil demony, pomyslel si San Hannukah a naráz dopil zbytek velmi chutného nápoje.

Těch čarodějů nebylo víc než čtyři nebo pět, ale během války vyšponovali své schopnosti daleko za hranice obyčejných lidí. Byli k tomu donuceni jeho neustávajícím tlakem a touhou zhasnout jejich životy.

Poměrně standardní evoluce, podotkl tehdy suše San Hannukah, když i on začal být mírně otrávený. Opravdu jen mírně, po osmi miléniích už jednoho nemůže hned tak něco překvapit.

Čarodějové se přizpůsobili, nyní je řada na něm.

MERELOVÉ

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

Merelové byli nadaní lidé, kteří svou civilizaci rozvíjeli závrtným tempem. Toužili po vědění, aby obohatili svého ducha, a snažili se

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

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

Naštěstí se v Meloroském království narodil člověk, jemuž osud přičkl do vínku, že změní ráz merelských dějin. Jmenoval se Meiluum a když dospěl v muže, stal se z něj nejlepší bojovník celé civilizace. Srdce měl silné, duši neposkvřněnou 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 tvář v tvář. Královna draků byla nakonec vyhnána z Ěaanu – tentokrát však za sebou nechala zkázu. V okamžiku své smrti proklela Meiluuma i celou civilizaci lidí, a otráвила jejich krev. Neléčitelný mor se rozšířil po celém severním kontinentu, a když už to vypadalo, že život na Ěaanu zcela zanikne, spadla Ledová hvězda. Ohromný asteroid zničil život na severním kontinentu, umožnil však

přežít lidem na Røendoru. Dva roky trvající noc byla pro Meloroské království těžkou zkouškou – mnoho lidí umřelo, další se ztratili. Pak se však prach v ovzduší začal usazovat a na obloze opět vysvitlo slunce.

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

IRANA: VELKOVÉVODSTVÍ A SEVERSKÁ SVOBODNÁ MĚSTA

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

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

Když opustíme pevnou rukou vedené velkovévodství a přesuneme se na sever, historie svobodných měst byla rovněž plná vzestupů a pádů. Vzdor dokonale propracovanému systému občanského a obchodního práva, se v různých časových úsecích objevilo několik jedinců či separatistických skupin, kteří si chtěli vliv a moc nad ostatními koupit, či získat silou. Jeden z největších konfliktů novodobé historie proběhl

zhruba před osmdesáti lety (cca 915 AC), kdy klany mocných čarodějů prahly po moci tak urputně, až jejich boj přerostl v občanskou válku trvající bezmála deset let. Drsný severský lid si nakonec zjednal pořádek, avšak pouze za cenu totální eliminace lidí s magickým nadáním. Přesto několik extrémně schopných jedinců – čarodějů – ze smrtící smyčky uprchlo. Čarodějné klany byly rozprášeny a těch pár jednotlivců, co přežilo, se poschovávalo v nejzapadlejších a nejméně přístupných místech, jaká na Iraně existují.

Někomu to však bylo málo. Někomu čarodějové leželi v žaludku tak, jako nic jiného. Ten *někdo* vytvořil Lovce. Pod pseudonymy organizoval skupiny nájemných mečů i mágů renegátů, aby pro něj lovili zbylé čaroděje a posléze i 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 ve Skágenu, malé rybářské provincii nedaleko Vilaronu. Tvá matka patřila mezi hrstku nadaných lidí, kteří zdědili něco z nadpřirozených schopností po čarodějích. Projevily se u ní význačné léčitelské schopnosti, a tyto ji nakonec stály život. Po smrti matky tvůj otec opustil řemeslo rybáře a nechal se najmout jako žoldněř do občanské války v choorských provinciích na jih od Vilaronu. Chtěl tak vydělat peníze, aby vás oba zabezpečil na dlouhou dobu. U Chooru však proběhlo několik krvavých potyček, v jedné z nich přišel o život i tvůj druhý rodič a ty ses stal sirotkem.

V té době ti bylo osm let. Ujal se tě vilaronský radní 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 ocelovým mečem, který se však také mohl spolehnout sám na sebe v divočině daleko od civilizace.

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

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

Vilaron jsi opustil na konci léta. Než jsi dorazil do Armoy, malého městečka spadající do správy sinotaharských lordů, podzim definitivně převzal vládu nad krajinou. V Armoy jsi nakonec strávil několik dní. V kapli Pastýře ses od starého kněze poprvé dozvěděl o Raywě Signum, zázračné kněžce z chrámu Léčitelky situovaného v Sinotaharu. Ona jediná dokázala vyléčit smrtící chorobu zvanou Mor čarodějů. Tento smrtící odkaz přetrval z doby války mezi magickými klany, postihuje zejména malé děti, v nichž se probudilo nadání, a neexistuje na ni žádný lék. Ubohé děti se dožívají nejvíce deseti, někdy dvanácti let; u dospělých s nadáním může nemoc propuknout rovněž a většinou má velmi rychlý až brutální průběh.

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

Čarovné nadání jsi až dosud bral jako zlo – prokletí, které ti pouze otravuje život. Ještě téhož večera ses však rozhodl, že se ke kněžce Léčitelky pokusíš dostat stůj co stůj. Byla to první stopa, o kterou ses mohl skutečně opřít, a tvá cesta náhle začala mít smysl.

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

Kerberova smrt však nebyla jen vyvrcholením jedné z tvých životních kapitol, ale otevřela také mnoho dalších otázek k zodpovězení. A tehdy události nabraly rychlý spád. Kromě Raywy Signum ses seznámil také s guvernérem Sinotaharu, lordem Hatranem Rynnelem. Po oficiálním vyšetření krvavé potyčky jsi strávil mnoho času s guvernérem o samotě v jeho komnatách. 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 informací o lovcích čarodějů: o tom, jakým způsobem pracují, jak jsou motivováni a placeni, a také že někteří z nich disponují magickým nadáním. Ve výsledku se všichni tito vrahové pohybují za hranou zákona. Mocná bytost stojící v pozadí všech těchto událostí však prostřednictvím vlivných lidí tahá za nitky politiky, a ohavnou činnost lovců tak prakticky legalizuje. Když ti posléze Raywa sdělí svou domněnku, udělá se ti nevolno. Čarodějka

má za to, že iluminátem stojícím v pozadí lovců je jeden z Prvorozených. Guvernér se snaží tuto černou variantu mírnit, ale ty se obáváš, že Raywa má pravdu. Jestliže se mluví o návratu Yvedris, Paní draků, pak je velká pravděpodobnost, že zde budou i další. To by znamenalo, že severní kontinent se může lehce stát bojištěm, kde lidé budou v roli pouhých pěšáků.

Všechny tyto dohady a domněnky by měly být potvrzeny známým archeologem, bardem a dobrodruhem Sebbem Rilawem, což je (jak ses posléze dozvěděl) také blízký přítel Raywy. Sebb studiem historických pramenů a bájných svitků prorokoval návrat Prvorozených na Iranu. Tvrdil však také, že nyní lidé budou mít oporu ve skutečných dávných hrdinů. Co přesně to znamená, to zatím nikdo neví. A tak Sebb Rilaw namířil své kroky do jeskyně Tisíce přání – bájného místa dochovaného z dob merelské civilizace. Dle historiků zajímajících se dobou před kolonizací se jedná o místo posledního odpočinku největšího merelského hrdiny, rytíře Meiluuma. Právě on před dvěma tisíci lety v ohromné bitvě srazil Dračici hlavu. Možná, že rytířova hrobka skrývá indicie pro naději severského národa.

Zatímco čekáte na příchod Sebba Rilawa, ve zdech chrámu Léčitelky se věnuješ rozvoji svého magického nadání. S pomocí Raywy děláš ohromné pokroky a za necelých osm týdnů posuneš své schopnosti z roviny intuitivního užívání do roviny vědomé koncentrace. V úžasu sleduješ, jak se kouzelná moc ohýbá podle tvé vůle, a jak potenciál tvých možností skokem narůstá. Stále jsi však na samém začátku a ještě dlouho bude trvat, než budeš schopen dávat svým myšlenkám tvar a distribuovat energii bez negativních následků.

Mezitím se do sinotaharských provincií pomalu vkrádá zima. Jednoho chladného rána v tobě dozraje myšlenka, že čekat na příchod Sebba Rilawa může být mnohem ošemetnější, než čekat na rozkvet prvních sněženek. Během pobytu v Sinotaharu jsi nastudoval polohu, historii i přístupové cesty k jeskyni Tisíce přání – pro případ. Nikdo to nevyšloval nahlas, ale všichni si samozřejmě uvědomují i možnost, že Sebb Rilaw se už nikdy nevrátí. Pokud však lidstvo má mít naději v nastupující nadvládě Prvorozených, někdo musí pokračovat v cestě, kterou Sebb Rilaw započal. Na okamžik se zamyslíš a tvé životní poslání je opět o mnoho jasnější. Není na co čekat.

Otoč na ODSTAVEC 1 a započni svou pouť do jeskyně Tisíce přání!

1

„Jsi si jistý?“ zeptá se Raywa, i když tvou odpověď již dávno zná. Mladá čarodějka stojí vedle tebe a ruce si zahřívá v záhybech teplého pláště.

„Ano,“ odpovíš a dál se věnuješ balení svého vybavení na cestu. „Nemůžeme jen sedět a čekat. Jakmile se události dají do pohybu, budeme pak už vždycky pozadu. Najdu Sebba a s ním i odpovědi na otázky, které tě trápí. Které *nás* trápí.“

Odložíš batoh, podíváš se Raywě do jasných modrých očí a obě ruce jí položíš na ramena. Tvé zosřené smysly vnímají víry emocí, které se uvnitř půvabné čarodějky překrývají jako proudy vody v divoké řece. Raywa tuší, že svého dlouholetého přítele možná nadobro ztratila. Mezi vámi se během spolupráce na rozvoji magického nadání také vytvořil jistý a nezanedbatelný vztah. Cítíš, že mladá čarodějka se bojí, aby neztratila v dávnověkých jeskyních i tebe.

„Vrátím se,“ zašeptáš a tato dvě slova vykouzlí dobrosrdečný úsměv na tváři černovlasé ženy. Úsměv, který pro mnoho lidí znamená naději, lásku a zázraky. Raywa přikývne a políbí tě na čelo. Pak se otočí, a když za ní zaklapnou dveře, ještě několik dlouhých vteřin se díváš tím směrem.

Venku na tebe čeká připravený a osedlaný kůň. Opustíš mohutné zdi chrámu a do tváře ti dýchne ledový vzduch. Nesněží, ale fouká čerstvý vítr, který s sebou nese sníh ze střech okolních domů, a ledové krystalky ti padají za límec. Pobídneš koníka a ten se vydá energickým krokem vstříc nejstarší budově v Sinotaharu – *Tarkaaläinu*. Jako jediná se dochovala z původní civilizace merelů, kteří původně sídlili v této oblasti. Kolem Tarkaaläinu posléze vzniklo město, a to zde stojí již téměř devět století. Původně to bylo sídlo správců, guvernér Hatran Rynnel se však přestěhoval do novodobého Sinotaharského zámku a Tarkaaläin přenechal svým nejlepším mužům. Starobylá stavba tak již více než dekádu slouží jako základna pro jedny z nejlépe vycvičených bojovníků severských měst. Guvernérovi muži dodržují poměrně složitý kodex a mají pověření pro plnění veškerých úkolů ve jménu Hatrana Rynnela či městské rady. Mnoho situací se snaží řešit smírnou cestou, a k násilí sahají vždy až jako po poslední možnosti. I proto nosí na prsou znak moudrosti – bílý brk na tmavě modrém poli.

Před Tarkaalinem se setkáš se seržantem Arthurem Flannaganem a osmi jeho muži. Všichni jsou vybaveni na cestování v zimě, a kromě vojenské výzbroje jsou oděni do teplých tunik, vlněných kamaší, bot s kožešinou a šedých huňatých pláštů. Seržant má tuniku stejnou jako ostatní, ale jeho plášť je z kožichů bílých severských lišek. Pozdravíš se s důstojníkem a pak rychle schováš pravou ruku zpátky do teplé rukavice. Seržant Flannagan dá pokyn a celý váš malý oddíl se dá do pohybu směrem k západní bráně.

Plán je takový, že s Flannaganovým oddílem budeš cestovat až do Gallenfoortu, což je pevnost patřící jednomu z menších lordů, Richardu Jaakovi. Guvernér Hatran Rynnel s lordem Jaakem spolupracuje na jistém dlouhodobém podniku, o jehož podrobnostech toho nikdo moc neví – ani ty ne. Když ses ale chystal na výpravu do jeskyně Tisíce přání, guvernér ti povolil cestovat s jeho muži až do Jaakovy pevnosti, kde se od nich oddělíš a dál budeš pokračovat sám.

Během hodiny se dostanete k západní bráně a dál pokračujete předměstím Sinotaharu. Tato část města vně hradeb se však velmi rychle rozrůstá, jak město prosperuje, a tak vám zabere další hodinu, než minete poslední domky a vyjede po silnici do volné krajiny.

Cesta trvá celkem čtyři dny. První dva dny panuje relativně slušné počasí, cestuje se vám dobře a navíc si můžete na noc dovolit komfort hostince NA ROZCESTÍ. Třetí den ráno se však zatáhne, začne chumelit a od severu se zvedne silný vítr. Váš postup se značně zpomalí, a když večer rozbijíte tábor v dolíku dvě stě metrů od silnice, všichni muži – včetně tebe – jsou velmi promrzlí a unavení. Ani jednou však nezaslechneš, že by si některý z žoldnéřů postěžoval. Guvernérovi muži jsou stejně tvrdí, jako elitní hraničáři z Vilaronu, odkud pochází i ty.

Za soumraku čtvrtého dne konečně přijíždíte k zájezdnímu hostinci U TVRZE. Je to velká přízemní budova s masivní střechou a dvěma komíny, z nichž se nyní kouří. Na zavátém dvorku jsou několikery stopy vedoucí od dveří lokálu ke studni a zpět. Za hostincem pak stojí další dřevěná budova – stáj pro koně.

Smráká se poměrně rychle, a tak seržant Flannagan pobídne koně, a s poznámkou, že Gallenfoort je už jen něco kolem pěti mil, rychle vyrazí vpřed. Tebe však teplý a prostorný hostinec láká k odpočinku, a protože nejsi vázaný povinnostmi vůči seržantovi, můžeš se nyní svobodně rozhodnout. Do jeskyně Tisíce přání můžeš v podstatě

cestovat dvěma způsoby. Buď pojeděš po cestě do Ardeny a odtamtud pak dál na sever do Ěsgardu, anebo z Gallenfoortu vyrazíš po loveckých stezkách přímo skrz Hessenský les. Porad' se s mapou na začátku knihy a rozhodni se, kam povedou tvé kroky.

Jestliže jsi už teď rozhodnutý, že chceš cestovat skrz Arden, můžeš se oddělit od Flannaganových mužů zde, ubytovat se v hostinci U TVRZE a ráno pokračovat sám. Otoč na **261**.

Budeš-li raději pokračovat s guvernérovými muži až do Gallenfoortu, kde přečkáš noc, a rozhodneš se až ráno, otoč na **144**.

2

Vejdeš do temného tunelu a za okamžik tě pohltí naprostá tma. Jdeš podél hladké zdi a po dvaceti krocích se před tebou zažehnou dvě kovové mísy visící ze stropu. Světlo ozáří malou kulatou místnůstku, sotva pět metrů v průměru. Podlahu pokrývá mozaika barevných dlaždic, na stěně jsou tmavé fleky něčeho neidentifikovatelného. Přímo naproti sobě vidíš troje kovové dveře s jednoduchou klikou, bez zámku. Všechny tři veřeje jsou naprosto stejné, hladké, bez jakýchkoliv ozdob či reliéfů. Tvé smysly tě intenzivně varují před smrtelným nebezpečím: jedny dveře tě dovedou tam, kam potřebuješ, ve zbývajících dvou si tě najde rychlá smrt.

Jestliže ovládáš zázračnou schopnost *Jasnozřivost*, zjistíš, že v této místnosti něco blokuje tvé nadání a investigativní schopnosti. *Jasnozřivost* tě také varuje před nebezpečím, ale nejsi absolutně schopen rozeznat, odkud přichází. Vypadá to, že se zde budeš muset spolehnout na náhodu, přičemž pravděpodobnost je těžce ve tvůj neprospěch. Vyber si, co uděláš.

Pokud chceš odejít levými dveřmi, otoč na **145**.

Jestliže dáš přednost spíše pravým dveřím, otoč na **376**.

Také však můžeš zvolit dveře uprostřed, pokud otočíš na **231**.

Můžeš se také rozhodnout náhodu neriskovat a vydat se úplně jinou cestou. Pokud chceš jít CESTOU SÍLY, otoč na **266**.

Pokud půjdeš spíše CESTOU SMRTI, otoč na **318**.

3

Těsně před zásahem vychýlíš pouhou myšlenkou dráhu střely tak, že tě o vlas mine. Muž s kuší nemůže uvěřit tomu, že tě na tak krátkou vzdálenost netrefil. Zakleje a odhodí střelnou zbraň, načež ty jej v následujícím okamžiku zasáhneš mocným telekinetickým kladivem. Muž v okně zmizí z tvého zorného pole, načež zaslechneš charakteristický zvuk puknutí lebky, způsobeného nárazem do trámu. Jeho bratr se zděšeně podívá dovnitř, a to, co tam uvidí, jej rozčílí k nepříčetnosti.

„Ne! Tys mi zabil bráchu! A ještě tak hnusně!“ křičí na tebe.

Vytasíš zbraň a vydáš se k němu, abys s ním rovněž skoncoval jednou pro vždy. Rozlícený muž na tebe namíří hrot své dýky a pak se vrhne kupředu. Musíš s ním bojovat, dokud jeden z vás nepadne mrtev k zemi.

^(S) Largo Caathul:

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

11

VITALITA:

20

VÁLEČNÁ DÝKA:

Zranění **3**

Pokud v boji zvítězíš, otoč na **137**.

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

4

Hladina toxinů v tvém organismu vystoupá na úroveň, kterou již nedokážeš zvládnout. Nohy se ti podlomí a zbraň ti vypadne z rukou. Další a další kusadla se ti dostávají pod kůži, až nakonec vůbec necítíš tělo a bezvládně padneš do sněhu. Po hrudi ti vyšplhá jeden hnusný chlupatý pavouk a ostrým kusadlem ti roztrhne krkavici. Žádnou bolest necítíš; jen zahlédneš, jak v pravidelných pulsech tryská tvá krev do bílého sněhu v okolí. Velmi rychle upadneš do bezvědomí, z něhož neexistuje probuzení. Hladoví pavouci roztahají tvé vnitřnosti po širokém okolí a postupně je všechny zkonzumují.

Tvůj život i cesta tak končí na tomto zapomenutém místě.

5

Oběma žoldněřům se tvůj plán infiltrace a útoku ze zálohy zamlouvá. Kjeld ti řekne, že se na ně můžeš spolehnout. Dají ti čas na proplížení se na místo tvého útoku, a pak sejdou do jeskyně, kde počkají ve tmě, než udeříš.

„Tak tedy dohodnuto,“ řekneš potichu, pak se otočíš a opět zmizíš v temných útrobách Ůmeho jeskyně. Během posledních pěti minut se nic nestalo, pašeráci stále netuší, co se na ně ve stínech chystá. Jsou přesvědčeni, že hlídka venku jim vždycky poskytne čas a varování před případnými vetřelci.

Obejdeš tábořiště zprava a skryt ve stínu dvou velkých sudů se zásobami čekáš, až do jeskyně sejdou Kjeld s Algaardem. Zanedlouho je zahlédneš. Jsou také skryti ve stínech nerovné jeskynní stěny, a čekají v bezpečné vzdálenosti na tvůj signál.

Koncentruješ se na správný okamžik k útoku. Když se přiblížíš ke stolu a máš před sebou záda nic netušícího muže, nervozita z tvých útrob náhle zmizí. Opatrně se zvedneš, sáhneš k opasku pašeráka a bleskově vytasíš jeho vlastní dýku. V dalším okamžiku ticho přeruší zaskřípění čepele o páteř bezbranného muže, a ještě než krůpěje jeho krve dopadnou na stůl, máchneš rukou a hodíš nůž na pašeráka naproti. Čepel zasáhne oko a projde muži do mozku.

V tu chvíli se stane mnoho věcí současně. Zbylí pašeráci tasí zbraně a překotně se snaží dostat z tvého dosahu. Všichni spáči jsou ve vteřině na nohou, ze stínu se ozve bojový ryk a Kjeld s Algaardem vběhnou do osvětleného okruhu tábořiště. Podsaditý žoldněř máchne pravačkou a další pašerák jde k zemi s nožem pod klíční kostí.

Tasíš zbraň a přidáváš se po boku žoldněřů do bitevní vřavy proti těsné skupince pašeráků naježené obnaženými čepelemi. I přes výhodu, kterou jste útokem ze zálohy získali, vás stále čeká velmi obtížný souboj.

Sedm pašeráků Ethana Lockwira (jeden zraněný):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: VITALITA: OCELOVÉ ZBRANĚ:

18

62

Zranění 12

Po tvém boku bojují Kjeld s Algaardem. Můžeš si tak přidat 4 body k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a 3 body ke ZRANĚNÍ své zbraně po celou dobu trvání souboje. Také inkasuješ pouze třetinu zranění (tedy 4), protože oba žoldnéři schytají to samé, co ty.

Pokud ovládáš dovednost *Boj proti přesile*, můžeš pašerákům odečíst 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ, a také budeš inkasovat o 1 bod ZRANĚNÍ méně (tedy 3).

Jestliže vlastníš **Bandalír s vrhacími noži**, můžeš je na pašeráky vrhat a ještě před začátkem souboje jim tak ušetríš zranění ve výši 16 bodů VITALITY.

Pokud v tomto krvavém souboji zvítězíte, otoč na **352**.

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

6

Boj skončí během několika málo okamžiků. Bandité ztratili čtyři muže, avšak všichni žoldnéři jsou pobiti. Jeden z lupičů, vysoký muž s ocelovým palcátem, obchází padlé žoldnéře a dává si záležet, aby všechny opravdu usmrtil. Zvuk drcených lebek doléhá až do tvého úkrytu. Obloustlý obchodník se mezitím snaží nesmyslně schovat do jednoho ze svých vozů, dva umounění muži jej však vytáhnou a mrští s ním do sněhu. Pak ke kupci přistoupí bandita s palcátem, a ranou do hlavy ukončí jeho život. Z této kruté a chladnokrevné vraždy se ti dělá špatně od žaludku. Teď už však nemáš jak zasáhnout. Přišel jsi o moment překvapení a pouštět se do boje s osmi ozbrojenými muži je sebevražda.

O chvíli později bandité odpojí mrtvého koně a pak oba vozy stočí směrem k zamrzlé řece. Za několik málo minut ti zmizí za obzorem. Zrovna se chystáš vyrazit, když periferním viděním zaregistruješ jakýsi pohyb napravo od tebe.

Se zlou předtuchou otočíš hlavu a uvidíš špinavého muže navlečeného do kožešin, jak se k tobě plíží s dýkou mezi zuby. Jakmile je spatřen, uchopí dýku do ruky, zaře a skočí přímo na tebe. Stihneš se převalit a tasit zbraň, muž však okamžitě dotírá a snaží se ti hrot dýky vbodnout mezi žebra. Musíš s tímto pobudou bojovat, dokud jeden z vás neumře.

^(S) **Bandita, průzkumník:**

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

12

VITALITA:

22

DLOUHÁ DÝKA:

Zranění 3

Pokud nebojuješ **Dýkou** (nebo dvěma Dýkami), musíš si odečíst 2 body od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ po celou dobu zápasu, protože boj probíhá v hlubokém sněhu a navíc tělo na tělo, kde bandita těží z výhod své krátké bodné zbraně.

Pokud ovládáš dovednost *Bleskové reflexy*, přičti si 1 bod k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ pro tento souboj.

Ovládáš-li dovednost *Šermířské finesy*, nemůžeš ji v tomto souboji využít, protože se nejedná o klasický duel.

Jestliže ovládáš dovednost *Útok ze zálohy*, můžeš kdykoliv během boje použít účinných chvatů a vykloubit banditovi rameno. Tím mu uštělíš okamžité zranění za 11 bodů VITALITY.

Pokud v souboji zvítězíš, otoč na **135**.

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

Kallan ušetří medvědodlakovi další dva drobné šrámy a těsně před tím, než sám inkasuje tvrdý úder, vystřelíš šíp. Zasáhneš medvědodlaka do břicha, šelma nedokončí svůj výpad a na okamžik se mu podlomí zadní nohy. Kallan se stihne zkoncentrovat a Chaawa opět vyrazí do útoku. Lovec jen těsně uhne před tlapou, jež místo jeho hlavy zasáhne kmen blízkého mladého buku. Přeražený stromek se přetočí ve vzduchu a všechny vás zasype sprškou ledových krystalků sněhu.

Na okamžik nevidíš nic, přesto však vypustíš druhý šíp, který zasáhne Chaawu pod přední tlapu. Medvědodlak sebou škubne a strašlivě zařve. O zlomek vteřiny později skočí zuřivě kupředu a srazí Kallana do sněhu vlastní vahou. Jednou tlapou drtí lovcův hrudník a druhou se rozpráhne k dekapitačnímu úderu. V tu chvíli vypustíš svůj třetí šíp a shodou šťastných náhod zasáhneš medvědodlaka do otevřené tlamy. Chaawa náhle zvláční a mohutné tělo se zhroutí do sněhu. Tvůj šíp zasáhl medvědodlakovu páteř a přerušil mu míchu. (Odečti si 3 šípy z *Deníku*).

V sekci *Zásluhy* si zaškrtni políčko *Pán lesa*.

Hodíš si luk na záda a okamžitě běžíš na pomoc Kallanovi. Lovec ztěžka oddechuje, má zhmožděný hrudník a potlučený obličej, ale jinak vypadá, že je v pořádku. Necháš jej odpočívat a jdeš hledat Bertila. Druhý lovec leží v nepřirozené pozici u kořene severského buku opodál. Je naživu, ale má přeraženou páteř, a vůbec necítí tělo. Smutně tě sleduje očima, což je jediný pohyb, jakého je schopen.

Pokud ovládáš zázračnou schopnost *Regenerace* a chceš Bertilovi pomoci, otoč na **127**.

Jestliže tuto schopnost neovládáš, otoč na **223**.

8

Údery desátníkovy sekyry mají devastující účinky, avšak i přes skvělé zacházení s těžkou zbraní a jeho sílu začne důstojníkovi docházet dech. Ty jsi na tom právě naopak. Únavu vůbec nevnímáš a tvé svaly pracují efektivně jako dobře namazaný stroj. Precizními, a neskutečně přesně načasovanými výpady se zbavíš dvou nepřátel během dvou vteřin. Periferním viděním pak zahlédneš další dva, kteří uhnuli před drtivým úderem desátníka a chtějí přejít do protiútoků. Silovým blokem srazíš meč jednoho z nich a vychýlíš jej z rovnováhy tak, že narazí do svého spolubojovníka. Krátce se napřáhneš a vodorovným sekem oba muže setneš. Maskované hlavy se kutálejí po ušlapaném sněhu kamsi mezi stromy.

„Kurva! Ty snad ani nejsi člověk!“ vykřikne desátník, odplivne si krev a nevěřícně zavrtí hlavou. „Ses musel narodit s tím mečem v ruce.“

Po tvém boku se objeví další dva žoldnéři, jeden z nich má obličej zalitý krví.

„Musíme ke kapitánovi!“ desátník ukáže zbraní k další bojující skupině. Vaši muži se tam statečně drží, avšak pouze do okamžiku, než vzduchem zasviští hlavice černého palcátu a srazí k zemi dva žoldnéře současně. „Jdi – musíš mu pomoci. Musíš ochránit Henrika!“

Vyrazíš kupředu s bojovým pokřikem. Otočí se na tebe trojice maskovaných nepřátel, tvé čepele zasviští vzduchem a všichni tři padají k zemi s krvácejícími ranami. Palcát rozrazí lebku dalšímu vašemu muži a ty si konečně můžeš prohlédnout vůdce temných hraničářů. Jako všichni ostatní je oděn do vrstveného přiléhavého úboru a kápě, na ramenou má však také tmavý plášť vyšívaný stříbrem, jež se ve světle ohňů nádherně třpytí. Muž je vyzbrojen palcátem z černé oceli a dlouhým, mírně zahnutým mečem. Obě zbraně ovládá s nadlidskou lehkostí.

V oddílu u kapitána Henrika se příchodem maskovaného vojevůdce karta začíná obracet a navíc zničehonic právě kapitána zasáhne zbloudilý šíp do boku. Váš velitel se zapotáčí – ještě dokáže probodnout jednoho z protivníků, pak však upadne a již nemá sílu se zvednout. Zbývající žoldnéři se snaží místo okolo kapitána vyčistit a zajistit, to už je však na dosah vůdce maskovaných útočníků. Palcát zasviští a hlava nejbližšího žoldnéře se rozstříkne v záplavě krve.

Vyběhneš přímo k ležícímu kapitánovi, do cesty se ti postaví temný hraničář s mečem. Zdánlivě jej ignoruješ, přímo v běhu se odrazíš do vzduchu a protivníka tvrdě zasáhneš kolenem do obličeje. Ihned po dopadu skočíš kupředu v kotoulu přes rameno, a pak rychlým švihem těsně nad zemí připravíš další dva útočníky o nohy. Zbylí maskovaní hraničáři na tebe namíří své zbraně, jejich vojevůdce však vykřikne rozkaz a oni se okamžitě stáhnou. Chvíli tě pohrdavě pozoruje, načež se pod temnou rouškou se ušklíbne, a pak, s palcátem připraveným k útoku, se na tebe vrhne. Chce si tě zabít sám.

Vaadikhar, vůdce temných hraničářů:

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	MEČ A PALCÁT:
16	29	Zranění 15

Pokud ovládáš dovednost *Šermířské finesy*, a podaří se ti Vaadikhara zranit, můžeš mu svou ranou vyrazit těžký palcát z ruky. Od toho okamžiku proti tobě bude vůdce temných hraničářů bojovat jen svým dlouhým mečem. ZRANĚNÍ soupeře tak bude pouze **7**.

Jestliže v tomto souboji na život a na smrt zvítězíš, otoč na **198**.

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

9

Máš ohromné štěstí a podaří se ti dostat ke vstupu do hrodek nepozorován. Využiješ povyku, který je teď v hlavní kapli, odemkneš kovové dveře a vklouzneš do temných hrodek.

Otoč na **182**.

10

Asi po deseti minutách začne tunel stoupat a plamen pochodně se syčivě táhne ve směru chodby. Vypadá to, že se blížíš k povrchu, což tě motivuje k rychlejšímu pohybu. Asi za hodinu dorazíš do velké, krápníky vyzdobené jeskyně, z níž na druhé straně pokračuje chodba osvětlená denním světlem. Konečně jsi venku, oddechneš si s úlevou.

Když procházíš vápencovým sálem, zahlédneš vpravo jakýsi odlesk světla. Přijdeš blíž a pochopíš, že světlo tvé pochodně se zrcadlilo na hladině křišťálově čistého jeskynního jezírka. K tvému velkému překvapení roste na břehu jezírka několik bylin s tuhými listy a malými, sněhově bílými kvítky.

Jestliže ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvěře*, anebo máš ve svém vlastnictví **Encyklopedii severských bylin**, otoč na **221**.

Jestliže dovednost neovládáš a ani nevlastníš příslušný svazek, otoč na **303**.

11

Opatrně sestoupíš jeskyní až k levé stěně dómu. Pomalu se plížíš podél zdi a přitom využíváš nerovností skalního povrchu, na němž plameny tvoří mihotající se temné stíny. Postupuješ velmi pomalu, abys nevydal sebemenší zvuk, který by na tebe mohl upozornit. Když se snažíš prosmýknout do další části jeskyně, od postavy v plášti jsi vzdálen méně než tři kroky. Ta se však ani nehne.

Konečně se dostaneš z dohledu a náhle zjistíš, že jeskynní chodba je po deseti krocích ukončena masivními železnými dveřmi, jež jsou pokryté nejrůznějšími dávnověkými symboly. V první chvíli tě zaplaví hrůza, neboť se obáváš, že dveře budou zamčené. Mimoděk sáhneš na starobylou kliku a dveře se potichu otevrou. Váháš jen okamžik a vcházíš do spoře osvětlené opracované chodby.

Otoč na **162**.

12

Lovecké městečko Hessenfoort leží na okraji civilizace, a kromě lovců a hraničářů je také útočištěm hledaných osob, které se zde snaží skrýt před zákonem. Pokud si nechceš přidělovat problémy, zcela jistě pro tebe bude bezpečnější přespat vně města a zítra Hessenfoortem jen projet, případně doplnit zásoby. Rozhodni se, co teď podnikneš.

Pokud chceš přespat v loveckých srubech vně města, otoč na **246**.

Jestliže dáš přednost raději pohodlí některého z hessenfoortských hostinců, otoč na **157**.

13

Důstojník přikáže dvěma mužům, aby ti spoutali ruce za zády, načež tě pěstí zakutou do ocelové rukavice udeří do žaludku. Zkroutiš se bolestí, Northclyfovi muži tě však zvednou a důstojník tě praští ještě jednou. Další desítky vteřin strávíš na kolenou a zvracíš do sněhu. Když jsi schopen se posléze nadechnout, dva vojáci odněkud vytáhnou dřevěné špalky a surově tě jimi ztlučou do bezvědomí.

Probereš se na mrazivě studené podlaze v nějaké sklepní místnosti bez oken. Ruce i nohy máš v okovech, které zazvoní, jakmile se pohneš. Otevřou se železem pobité dveře a do kobky vejde vysoký muž v těžké šupinové zbroji a rudé uniformě. Řekne ti, že pro zločin, který jsi spáchal, existuje pouze jediný trest – a tím je smrt. Popraven budeš za hodinu. Následky včerejší nakládačky jsou takové, že ani za hodinu nejsi schopen se sám postavit. Přijdou pro tebe další muži ve zbrojích a červených tunikách, nasadí ti černý pytel na hlavu a vyvedou tě ven. Nejdete daleko. Poprava byla zorganizována narychlo, aby bylo exemplárně ukázáno, jak se se zloději nejhrubšího zrna v Ěsgaardu zachází.

Za okamžik je ti přetažena smyčka přes hlavu a následně se ozve prasknutí, když ti lano zlomí vaz. Tvé tělo visí na šibenici až do konce svátků Matky.

Cesta do jeskyně Tisíce přání tak končí tragicky zde.

14

Tasíš meč a obezřetně se přibližuješ ke krvácejícímu vlkovi. Ten zaregistruje tvůj pohyb, v mžiku je na nohou a hlasitě vrčí. Ohromné zuby má vyceněné a zrzavá srst se mu strašidelně ježí. Tušíš, že i přes zranění vlk bude velmi nebezpečným protivníkem. Tento druh dominuje všem dalším vlčím rasám a nikdy se nevzdává. Uděláš další krok a trpělivost vlka je ta tam – v jediném okamžiku se odrazí a skočí přímo na tebe, aby ti prokousl hrdlo. Překulíš se na zemi a útoku šelmy unikneš, je to však záchrana jen na krátkou chvíli. Šelma se po dopadu perfektně zorientuje a její zuby cvaknou těsně před tvou holení. Musíš s vlkem bojovat, dokud jej nezabiješ.

Červenoštětinatý vlk (zraněný; Zvíře):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	DRÁPY A ZUBY:
13	30	Zranění 5

Pokud ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvíře*, můžeš si přičíst 1 bod k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ vzhledem ke znalosti anatomie vlků.

Jestliže jsi někdy na svých cestách získal zásluhu *Vlčí stopař*, můžeš si přičíst další 1 bod k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ.

Jestliže v tomto boji zvítězíš, otoč na **248**.

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

15

Nacvičeným pohybem uchopíš rukojeť nože a krátkým švihem prakticky bez míření jej vrhneš na svého protivníka. Zahalený muž se nestihne ani pohnout a dýka jej zasáhne přímo do hrudi.

Smrtelně raněný cizinec se pomalu, jakoby nevěřičně, hroutí k zemi. Ještě se loktem zachytí o hranu kamenného stolce, nemůže se však nadechnout a jeho boj je marný. Než k němu dojdeš, muž padne na záda na chladnou podlahu a zemře.

Otoč na **400**.

16

Vyrazíš zpod vrby s tasenou zbraní ve snaze zastihnout zloděje nepřipravené. Muž stojící nejbliže k tobě se stačí pouze otočit, načež jej brutálním sekem pošleš k zemi. Na tvář ti dopadnou kapky horké krve. Krátce se rozpřahuješ, abys zasáhl Gäspra do krku. Mistr padělků klopýtá dozadu a zdá se, že nemůže tvému smrtícímu útoku uniknout.

„Pozor!“ ozve se a do cesty ti skočí třetí muž s dlouhou dýkou v ruce, přičemž krátkou čepelí snadno odvrátí tvůj sek.

Na okamžik jsi vyveden z míry, protože zloděj s dýkou má reflexy jako rys a zaskočil tě. To už však šéf zlodějů seskakuje z lana a s tasenou zbraní chce pomoci svým kumpánům. Musíš čelit trojici zlodějů, kteří tě napadnou jako jeden muž.

Tři zloději:

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

15

VITALITA:

38

DÝKY:

Zranění **7**

Jestliže ovládáš dovednost *Boj proti přesile*, můžeš zlodějům odečíst 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a 1 bod od ZRANĚNÍ.

Jestliže v boji zvítězíš, otoč na **56**.

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

17

Jeden z vrahů na kluzkém sněhu neudrží rovnováhy, špičkou nohy jej zasáhneš do kotníku a on padne na záda. Než se stihne překulit, tvá čepel jej smrtelně poraní na hrdle. Otočkou zároveň unikáš před útokem druhého zabijáka, jehož meč ti prosekne tuniku na zádech, do živého však netne. Sraziš jeho pohotový sek na hlavu, sám naznačíš podobný úder a jeho bloku se vyhneš stočením čepele do strany, načež mužovu paži poznamenáš mělkým škrábancem. Vrah zasyčí bolestí i vztekem, meč mu vypadne z ruky, levačkou však hbitě tasí dýku a odrazí tvé smrtící bodnutí do srdce. Vmykem se ti ještě pokusí dostat na tělo, ty mu však čepel mířící do tvých slabin zablokuješ už v náprahu a udeříš jej čelem do obličeje. Vrah zachroptí a na chvilku ztratí koordinaci pohybu, tvá čepel se dostane do kontaktu s jeho trupem, načež dlouhým řezem zlomíš muže v pase.

Oddychuješ a chvíli čekáš, zda se objeví někdo, kdo v hostinci slyšel hluk vašeho zápasu. Nikdo však nepřichází a tak se skloneš k mrtvým tělům a prohledáš je. Kromě papyru s tvou podobiznou a sumou pět stovek orlů za tvou smrt nacházíš ještě tyto předměty:

2 MEČE (*Zbraně, zranění 5*)

3 DÝKY (*Zbraně, zranění 2*)

DLOUHÁ DÝKA (*Zbraně, zranění 3*)

2 KOŽENÉ ZBROJE (*Další výbava; pokud budeš zbroj nosit, můžeš si přičíst 4 body VITALITY*)

KŘESADLO A POCHODNĚ (*Mošna*)

TINKTURA Z BAKHAROVÉHO STVOLU (*Mošna; po požití mimo boj obnoví až 10 bodů VITALITY*)

PAKLÍČE (*Mošna*)

28 ORLŮ (*Měšec*)

Můžeš si ponechat, co uznáš za vhodné (změny si zapiš do *Deníku*). Událost, která se právě odehrála, je velmi znepokojující. Lovci museli mít informace o tom, že cestuješ na sever, jinak by tady na tebe nemohli čekat. Možná nevěděli, kdy a jak přesně se sem dopraviš, ale je zcela evidentní, že jejich cíl jsi byl ty. Potřeseš hlavou a zaženeš tyto chmurné myšlenky. Nyní je na čase zbavit se těl. Jedno po

druhém postupně odtáhneš dozadu za hostinec až k plotu, a tam je přehodíš mimo pozemek do závěje. Po cestě zpět si všimneš lopaty opřené o stěnu hlavní budovy, tak si ji vypůjčíš a zamaskuješ ušlapaný sních zbrocený krví. Teprve poté vejdeš do lokálu.

Uvnitř je asi jen půltucet lidí, takže tě ani nepřekvapí, když na tebe od jednoho stolu mává Sofie Eckenberg se svým bodyguardem. Odpovíš také mávnutím, namíříš si to však přímo k baru, aby sis objednal večeři a nocleh. Na upovídanou obchodnici teď nemáš náladu. U výčepu stojí neskutečně obézní žena v zástěře, do níž by se vešly tři selky kyprých tvarů. Hospodská se na tebe usměje a sádelnaté laloky pod bradou se jí přelijí ze strany na stranu. To je opravdu hnusné, pomyslíš si, a ze zdvořilosti se také usměješ. Dozvíš se, že večeři (hovězí vývar a kus pečené krkovice) dostaneš za pouhý jeden zlatý, a nocleh posléze za stejnou sumu. Zaplatíš tedy 2 ORLY (odečti si je z *Měšce*) a večeři si s sebou vezmeš na pokoj.

Ten je zařízený opravdu velmi skromně – kromě kavalce a ošumělé, mnohokrát sešívané deky tam není takřka nic. Podlaha strašlivě vrže při každém tvém kroku, a jedna tabulka v okně je vytlučená – místo ní je tam natažená jakási plesnivá tkanina. V pokoji je chladno, a tak po večeři ulehneš do postele přímo v oblečení, a ještě se přikryješ starou a mlaskavou dekou. Protože je ti zima, usneš až hodně pozdě; přesto si odpočineš celkem slušně (můžeš si obnovit 1 bod VITALITY, popřípadě až 3 body, pokud ovládáš schopnost *Regenerace*).

Asi půl hodiny po úsvitu je vozka připraven se svým dostavníkem k odjezdu. Ještě počkáte na obchodnici, až Viktor přenese všechna její zavazadla, a můžete vyjet. Venku panuje silný mráz, protože v noci se vyjasnilo a teplota významně poklesla. Sních pod nohama hlasitě tak křupe. V dostavníku je však krásně teplo, a protože místo naproti tobě je prázdné, můžeš si příjemně natáhnout nohy a uvelebit se.

Otoč na **316**.

18

Zneškodniš pět ohavných pavouků, kteří se na tebe sápu a získáš tak čas zorientovat se. Zahlédneš Bertila, jak leží na zemi a nehýbe se. Několik pavouků jej pokousalo a příliš mnoho toxinů se dostalo do těla mladého lovce. Kallan se mu vydá na pomoc, ale než stihne udělat dva kroky, jeden z Groomälů prokousne Bertilovi krkavici a celé okolí potřísni cákající krev.

Kallan vykřikne hrůzou i vztekem, a vrhne se proti přesile hnusných stvůr. Brzy je však obklíčen a po zádech mu šplhá Groomäl, aby jej zezadu kousl do krku. Doběhneš na poslední chvíli a špičkou meče roztrhneš pavoukovi trup. Ten dutě pukne, načež se na zem vysypou smrduté vnitřnosti.

„Musíme zmizet!“ zakřičíš na lovce, který se zdá být ochromen smrtí svého přítele.

Popadneš Kallana za rukáv a táhneš jej pryč, přitom se mečem kryješ proti skákajícím pavoukům. Do nohy se ti zakousne abnormálně velký Groomäl (ztrácíš 2 body VITALITY; ztrátu můžeš ignorovat, ovládáš-li zázračnou schopnost *Regenerate*). Vyjekneš bolesti, podaří se vám však v rychlosti překonat mělký potok, a jak utíkáte stále dál, uvědomíš si, že vás Groomälové již nepronásledují. Zřejmě jste překročili hranici jejich teritoria. Stejně ale ještě patnáct minut běžíte, teprve pak si dopřejete krátký odpočinek a občerstvení vodou.

Kallan je otřesen smrtí Bertila, je však dostatečně zkušený, aby podobné pocity beznaděje překonal a pomohl ti dostat se bezpečně do civilizace. Na smutek, truchlení a uctění památky bude čas později. Spěcháte dál, stromy v okolí zhoustnou a nízko rostoucí větve vás neustále zasahují do obličeje, což tě přiměje chránit si oči.

Otoč na **288**.

19

Ze stáje vyjde vysoký šlachovitý seveřan s větrem ošlehanou tváří, oblečen do teplé bílé tuniky a šedých kamaší. Přistoupí k tobě, představí se jako Kallan a řekne ti, že byl lordem Jaakem pověřen, aby ti umožnil ze skladu doplnit zásoby na cesty. Přikývneš, Kallan se otočí a vede tě do budovy, kterou jsi odhadl jako zbrojnici. V kamenném domku to voní olejem a mourem. Kallan odhrne kožešinový závěs u jednoho z průchodů, načež spolu vejdete do malého kumbálu, kde jsou v policích vyrovnány desítky předmětů:

6 ŠIROKÝCH MEČŮ (*Zbraně, zranění 5*)

8 DLOUHÝCH LUKŮ (*Zbraně*)

5 TOULCŮ (*Další výbava; každý toulec obsahuje 8 šípů*)

2 STANY (*Další výbava*)

KŘESADLO A POCHODNĚ (*Mošna*)

4 ZIMNÍ PLÁŠTĚ S KOŽEŠINOU (*Další výbava*)

3 LAHVE ČERVENÉHO VÍNA (*Mošna*)

5 PORCÍ TRVANLIVÝCH POTRAVIN (*Mošna*)

PROVAZ (*Další výbava*)

6 DÝK (*Zbraně, zranění 2*)

MAST Z BAKHAROVÉHO KOŘENE (*Mošna; při aplikaci mimo boj navrátí až 6 bodů VITALITY*)

Můžeš si ze skladu vzít, co uznáš za vhodné. Pokud si však chceš vzít nějakou zbraň, usoudíš, že bude rozumné si přivlastnit pouze jednu. Nechceš před pánem tvrze vypadat jako zloděj. Až si vybereš, nezapomeň udělat příslušné změny v *Deníku*.

Když pak vyjdeš zpět na nádvoří, zahlédneš u vstupu do hlavní budovy lorda Jaaka. Rozloučíš se s ním, poděkuješ za jeho štědrost a pak se již v ranním slunci chystáš opustit tvrz Gallenfoort. Nyní je na tobě, aby ses rozhodl, kudy se vydáš (porad' se s *Mapou* na začátku knihy).

Pokud se chceš vydat koňmo po silnici do Ardeny, otoč na **139**.

Jestliže dáš přednost cestování skrz Hessenký les, budeš muset svého koně zanechat zde a pokračovat pěšky. Otoč na **346**.

Nacvičeným pohybem ti vklouzne luk do ruky a ve zlomku vteřiny máš založen šíp. Bez míření, veden pouze intuicí a četnými zkušenostmi, vyšleš střelu na svého protivníka (odečti si 1 šíp z *Deníku*). Šíp zasáhne čaroděje přesně v okamžiku, kdy sám dokončuje koncentrační myšlenku. Jeho ruce vzplanou bílým žářem a zažehnou vzduch mezi vámi, pak se však ozve duté prasknutí, načez hrot šípu projde skrz levé oko nemrtvého čaroděje. Koncentrační gesto povolí, zdroje ohně zmizí a rachitické tělo suše dopadne na zem. I přes tvůj včasný zásah ti do tváře dýchne příšerné horko a sežehne ti řasy i obočí. Pak se ozve podivné lupnutí a náhle se lebka čaroděje na zemi rozprskne na desítky žhavých uhlíků, jejichž načervenalá záře tmavne, jak malé kousky postupně vychládají.

Teprve teď ti dochází, co všechno se mohlo stát. Od nemrtvého čaroděje ti již nic nehrozí, a tak se donutíš k pohybu, překročíš zbytky na zemi a dál spěcháš na konec chodby, který je již osvětlen kovovou mísou.

Otoč na **220**.

21

Přeskočíš nízkou zídku a staneš na rozlehlém hřbitově. Náhrobky jsou zapadané sněhem, a stromy rostoucí mezi hroby jsou nízké, pokroucené a na první pohled nemocné. Okamžitě ucítíš ponurou atmosféru tohoto místa, a do srdce ti začne plíživě vnikat nepřirozený chlad.

Náhle se ve sněhu pohnou jakési hrbolky, a k tvé hrůze se na tebe začnou sápat tři oživlé mrtvoly. Oblečení na nich se rozpadá na prach, a jejich zčernalá kůže se v dlouhých cárech odlupuje z natažených končetin. Do chřípí ti vnikne nepředstavitelný puch, až se málem zalkneš. V propadlých očních důlcích bestii žhne neuhasitelný syrově žlutý žár. Tři nemrtvé stvůry skočí kupředu s drápy připravenými trhat tvé maso. Musíš bojovat o svůj život!

Tři Vyšší ghůlové (Nemrtví):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

16

VITALITA:

60

PAŘÁTY:

Zranění **10**

Pokud ovládáš dovednost *Boj proti přesile*, můžeš ghúlům odečíst 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a 1 bod od ZRANĚNÍ pařátů.

Jestliže máš **Svěcenou vodu**, můžeš ji na ghůly kdykoliv použít. Tím jim ušetříš okamžité zranění za 30 bodů VITALITY.

Pokud v boji zvítězíš, otoč na **268**.

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

22

Lupičova zbraň ti prosvítí kolem obličeje, ty tneš jen o zlomek vteřiny později a zasahuješ muže do nechráněného boku. Protivník zaskučí bolestí a instinktivně prohne trup. Než se však stihne stáhnout, sekneš jej podruhé z otočky šikmo přes záda. Na bílý sníh vyšpláchne množství krve, muž klesne na kolena, a pak s tichým stenem přepadne na obličej. Otreš si zbraň do jeho pláště a schováš ji do pochvy.

Z čerstvě usmrcených těl stoupá v mrazivém vzduchu pára. Nohou je hrubě otočíš a nalezneš tyto předměty:

DLOUHÝ MEČ (*Zbraně, zranění 5*)

2 KRÁTKÉ MEČE (*Zbraně, zranění 4*)

PALCÁT (*Zbraně, zranění 7*)

STAN (*Další výbava*)

KŘESADLO A POCHODNĚ (*Mošna*)

4 ZIMNÍ PLÁŠTĚ (*Další výbava*)

LÁHEV PÁLENKY (*Mošna*)

3 PORCE TRVANLIVÝCH POTRAVIN (*Mošna*)

ODVAR Z BAKHAROVÉHO KVĚTU (*Mošna*; při požití mimo boj ti navrátí až 8 bodů VITALITY)

1 PORCE KÁVY (*Mošna*)

Můžeš si vzít cokoliv, co budeš chtít (poznač si změny do *Deníku*). Mrtvoly necháš ležet tam, kde jsou a raději bez ohlížení opouštíš toto pochmurné místo.

Otoč na **361**.

Bez klíče s těžkými železnými dveřmi prostě nehneš. Euforie, která tě zaplavila po tvém objevení vstupu do merelského sídla, tě rychle opouští a nahrazuje ji vztek. Nemůžeš uvěřit tomu, že jsi tak blízko svému cíli a přitom teď musíš opět riskovat život při dalším šplhání po skalním masivu vzhůru. Nic jiného ti však nezbyvá. Jestli existuje nějaký další vstup do jeskyně Tisíce přání, bude to na druhé straně hory. Se stoickým klidem si upravíš výstroj a vydáš se znovu na cestu.

Nesmírně vyčerpávající výstup nakonec přeruší až soumrak. Prakticky celé odpoledne chumelí a nyní, po západu slunce, panuje bílá tma. Dosáhl jsi na relativně širokou traverzu, která se pne dle tvého odhadu asi tři sta výškových metrů nad vstupem se zamčenými dveřmi. Pokračuješ chvíli vodorovně po traverze a pak, ke svému štěstí, narazíš na širokou průrvu ve skalní stěně, v níž budeš alespoň částečně kryt před ledovým větrem. Zde se rozhodneš přečkat do svítání.

Musíš se najíst, jinak ztratíš 4 body VITALITY. Pokud ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvíře*, nemůžeš ji pro dnešní den využít, vzhledem k prostředí, v němž se nyní nacházíš.

Noc na skalní stěně je nebývale krutá a patří k tvým nejhorším zážitkům během pobytu ve volné přírodě. Skalní plotna není ani tak velká, aby sis tam mohl lehnout, nemůžeš rozdělát oheň, ani postavit stan. Jsi odkázán jen na své schopnosti přežít extrémně nepříznivé podmínky. Během mrazivé noci ztratíš 15 bodů VITALITY. Tuto ztrátu můžeš zmírnit, pokud ovládáš příslušné dovednosti a/nebo vlastníš vhodné cestovní vybavení. Podívej se na seznam níže. Za každou věc, kterou máš nebo umíš, můžeš ztrátu VITALITY zmírnit o příslušný počet bodů.

Dovednost <i>Termoregulace</i> :	Ztrácíš o 6 bodů VITALITY méně
Norwiiská brandy :	Ztrácíš o 4 body VITALITY méně
Teplé pokrývky :	Ztrácíš o 3 body VITALITY méně
Zimní plášt' :	Ztrácíš o 2 body VITALITY méně

Během odpočinku nezamhouříš oka ani na minutu, a úpěnlivě se modlíš, aby už začalo svítat a nový den tě tak vysvobodil z tenat přílišné mrazivé noci. Počítáš vteřiny a sleduješ, jak tma zvolna

přechází v husté šero, to posléze v řidší šero, a to v kalné ráno. Kolem hor se vytvořila hustá mlha, která teď stéká po skalní stěně jako kaše z přeplněného hrnce.

Rozhodneš se, že budeš pokračovat jedním směrem po traverze s nadějí, že objevíš schůdnější terén pro lezení vzhůru. Za svou odvahu jsi odměněn. Traverza pokračuje stále dál, a když se za hodinu mlha rozptýlí po okolí, zjistíš, že se blížíš k místu, odkud už bys mohl zase normálně jít. Skalní římsa tě dovede do soutěsky, z níž na druhé straně slezeš na kamenné schodiště mířící ze zdola nahoru. Vypadá to, že ses napojil na cestu, kterou k jeskyni Tisíce přání využívá většina poutníků.

Otoč na **100**.

24

Dobrou půlhodinu opatrně našlapuješ po kluzké stezce ve svahu a křoviska s lesním porostem zvolna houstnou. Pěšina tě zavede na zledovatělý sráz, za jehož hranou se převaluje hustá mlha. Chvíli stojíš a mžouráš do oparu, a snažíš se pořádně obhlédnout okolí. Les je tu zrádný, stačí jeden chybný krok a skončíš se zlomeninou, což se v současných podmínkách rovná odsouzení k smrti. Nakonec zjistíš, že stezka zahýbá prudce vpravo a je teď během hluboké zimy využívána lesní zvěří.

Pokud ovládáš dovednost *Stopování a orientace*, otoč na **251**.

Jestliže dovednost neovládáš, otoč na **379**.

Tvá čepel šťastně pronikne mezi dvě houževnaté části zbroje jednoho z rytířů, čímž jej poraníš na koleni. Bojovník zaúpí bolestí a na vyleštěné oceli se objeví krev. Snažíš se pak manévrovat tak, aby si zbývající rytíři s jejich zraněným společníkem překáželi. Sehneš se před mečem mířícím na tvou hlavu a tvrdým sekem pošleš dalšího do těžké zbroje zakutého protivníka k zemi. Zatímco se snaží zvednout, rytíře se zraněným kolenem odzbrojíš a návazným sekem mu prorazíš zbroj u krku. Mohutný cákanec krve ti potřísni tuniku, rytíř hlasitě zachrčí, a držíc se za vlastní krk se okázale zhroutí na podlahu.

Chceš okamžitě dorazit bojovníka, který se snaží zvednout, ale jeho druh ti v tom zabrání rychlým výpadem na hrud'. Útok se hbitě vyhneš hlubokým podřepem, což tvůj protivník vůbec nečeká a promáchnutí jej vyvede z rovnováhy. Obtočíš se kolem svého soupeře a prudkou ranou zasáhneš jeho zátylek. Ocelová helma praskne, rytíř udělá dva poslední klopýtavé kroky a bezhlesně padne k zemi.

Poslední živý bojovník se konečně zvedne alespoň na kolena. Slyšíš jeho sípavý dech, jenž vychází průduchy v chrániči obličeje. Na nic nečekáš a mečem jej pošleš opět k zemi. Rytíř dopadne na záda, hekne a zbraň mu vypadne z rukou. Postavíš se nad bezbranného protivníka a čepelí namířenou dolů mu probodneš zbroj v místech, kde tluče jeho srdce. I třetí bojovník konečně znehybní.

Oddechuješ po přestálé námaze a náhle zaslechneš zvuk kamenů drhnoucích se o sebe. To se otevřel východ, který tě propustí z této kruhové jámy smrti. Hlasitě a uvolněně se zasměješ. Před tím, než se vydáš k průchodu, si chceš však prohlédnout své protivníky. Rytíři se během souboje chovali jako lidé z masa a kostí, proto jsi zděšen, když zjistíš, že brnění jsou prázdná. Zbroje a zbraně po nich však zůstaly:

3 ŠIROKÉ MEČE (*Zbraně, zranění 5*)

3 PLNÉ PLÁTOVÉ ZBROJE (*Další výbava; budeš-li nosit tuto těžkou zbroj, můžeš si navýšit svou VITALITU o 9 bodů*)

Můžeš si ponechat cokoliv z výše uvedeného – poznamenej si změny do *Deníku* (nezapomeň, že zbroj můžeš nést pouze jednu, tu co máš na sobě). Když skončíš s prohledáváním, můžeš vejít do temného tunelu.

Otoč na **350**.

26

Po několika minutách dojdeš na menší náměstí, kde zahlédneš dva dvoupatrové domy naproti sobě. Oba mají červené lucerničky nad vchodem, odhaduješ, že se jedná o nevěstince. Uprostřed rynku uvidíš rozcestník a jedna z cedulí ukazující zhruba severním směrem má na sobě napsáno: TŘEŠŇOVÁ ALEJ – KAMENNÉ NÁMĚSTÍ. Vydáš se touto ulicí a zanedlouho dojdeš do široké aleje, jejíž stromy jsou zasypány bílým třpytivým sněhem.

Mineš hlídku ardenských žoldnéřů v teplých tmavě červených pláštích, a přejdeš na druhou stranu aleje. Odtud pak následně pokračuješ ulicí pojmenovanou *Severní spojka*, která tě zhruba po deseti minutách dovede na křižovatku. Vlevo zahlédneš jednopatrový domek se zahradou, nad jehož vchodem si můžeš přečíst nápis PENZION JASMÍN.

Chvilí zvažuješ, zde se v tomto podniku ubytovat, pak se však přesuneš dvěma uličkami ještě blíže k severní bráně, a tam nalezneš hlučný hostinec U TLUSTÉHO BAŽANTA. Zde by sis pravděpodobně také mohl zaplatit teplou večeři a ubytování na noc. Rozhodni se, kde dnes v noci složíš hlavu.

Pokud chceš využít služeb hostince U tlustého bažanta, kam evidentně chodí za zábavou lidé z širokého okolí, otoč na **154**.

Jestliže se raději vrátíš do klidnějšího podniku zvaného Jasmín, otoč na **366**.

Pakliže nemáš alespoň 3 ORLY, což je minimální sazba za pokoj v některém z výše uvedených hostinců, budeš muset opustit město a pokusit se přespat někde venku. Otoč na **68**.

Než se stihneš usadit zpět ke stolu, objeví se po tvém boku ozbrojený muž v tunice s prýmkami důstojníka.

„Bojovník s plamenem v srdci, co umí zadržet svou čepel, je-li to nutné – to je velmi vzácná kombinace, pane,“ řekne ti na uvítanou.

„Jsem desátník Karaam a mám na starosti támhle ty muže,“ ukáže ke dvěma sraženým stolům v rohu, kde se tucet vojáků hlasitě baví.

„Mohu si přisednout?“

Pokyneš rukou, desátník se posadí k tvému stolu, a bez jakýchkoliv okolků ti nabídne krátkodobou práci. On a jeho muži míří na sever odsud, do Černého hvozdu, kde je *škodná*. Karaamův kapitán nabízí zlato mužům, kteří se chtějí přidat k němu a bojovat proti skrytým nepřítelům. Nejsou to žádní obyčejní zbojníci, neboť město Ěsgaard vyčlenilo na tuto záležitost dost peněz. Slíbený žold je patnáct zlatých na den plus prémie za zásluhy v boji. Pokud by se rozhodl nabídku přijmout, obdržíš ihned zálohu pět zlatek a navíc budeš moci dnes přespat zadarmo v jednom z pokojů pronajatých žoldněři.

Pokud se ti nabídka zdá zajímavá a chceš na ni přistoupit, otoč na **143**.

Jestliže tě úkol žoldněřů nijak nezajímá, opusť Karaamovu společnost a otoč na **224**.

Bez rozmýšlení prohneš trup, vytočíš se a jediným ladným pohybem vyrazíš vrahovi dýku z ruky. Ten vůbec tvůj manévr nečekal a jeho oči jsou rozšířeny úžasem. Tebe zase překvapí podoba obou mužů, neboť jsou obličejí úplně stejní. Zřejmě jsi narazil na zlodějská dvojčata. Levačkou udeříš vraha do obličeje a zlomíš mu nos. Pak jej chytneš za ramena a kolenem nabereš do slabin. Muž hekne a zhroutí se k zemi, kde začne divoce zvracet.

Hosty ve výčepu to upozorní, že se něco děje. Všechno se seběhlo tak rychle, že vrahův bratr stále ještě čeká s nataženou dlaní na tvůj měšec a vůbec nechápe, co se to děje. Uchopíš jej za nataženou ruku, vytočíš se a pákou přes rameno mu zlomíš loket. Setrvačností přehodíš bolestí řvoucího zloděje na zem a dupneš mu na obličej, který se rázem promění na krvavou kaši.

„Pane bože!“ vydechne někdo z hostů.

„To sou dvojčata Caathulovi!“ vykřikne jiný.

„Vážně?“ řekne hostinský a procpe se davem čumilů, aby se přesvědčil. „Vyhod'te je ven, šmejdy.“

Dva zálesáci se zvednou, aby splnili hostinského přání. Ty se mezitím skloníš ke zmrzačeným zlodějům a rychle je prohledáš. Nalezneš následující:

4 ORLY (*Měšec*)

VÁLEČNÁ DÝKA (*Zbraně, zranění 3*)

DÝKA (*Zbraně, zranění 2*)

LÁHEV PÁLENKY (*Mošna*)

Můžeš si ponechat, co uznáš za vhodné (změny zaznač do *Deníku*). Pak ustoupíš na stranu a necháš zálesáky, aby udělali svoji práci. Hostinský k tobě přistoupí a prohlíží si tě.

„Jste v pořádku, pane?“ zeptá se nesměle. „Tihle dva už mi tady několikrát způsobili velký nepříjemnosti. Vždycky se zdechnou, než se vůbec někdo stihne rozkoukat. Ale myslím, že po takové lekci už se tady neukážou.“

Vede tě k baru a ty po cestě sklízíš uznalé pohledy. „Abyste pochopil, pane, že jste mi vlastně prokázal laskavost, tak dneska máte večeři i nocleh zadarmo,“ řekne hostinský a usmívá se.

Jsi velmi hladový a unavený, a tak jeho nabídku vděčně přijímáš.

Otoč na **387**.

Ghast je nadpřirozeně mrštný a jeho odporné pařáty ti zašátrají na krku, kde ti jen se štěstím nezpůsobí žádné vážné zranění. Prosmýkneš se kolem netvora a sekem z otočky mu utneš nohu těsně nad kolenem. Nemrtvý voják strašlivě zavřeští, ke tvému zděšení však ani neupadne na zem. Zranění pro Ghasta není zdaleka tak devastující jako pro živého člověka. Sekne po tobě drápy a roztrhne ti kazajku na hrudi. Instinktivně bodáš do jeho odkrytého břicha, meč do zteřelé uniformy zajede prakticky až po záštitu. Netvor se pod tlakem čepele prohne, ty však nepovolíš a vši silou tlačíš zbraň směrem vzhůru. Ostří se Ghastovi zařízne do hrudního koše a nakonec se dostane až k srdci. Ozve se puknutí, z rány vycákne smrdutá hrudkovitá tekutina, a nemrtvé stvůře konečně pohasnou jeho rudě zářící oči. Torzo těla se zvrátí dozadu a zůstane nehnutě ležet na zemi.

Schováš zbraň do pochvy a nohou odhrneš zpráchnivělou uniformu. Náprsní kapsa povolí a o dlažbu ve svatyni cinkne něco kovového. Je to železný klíč pokrytý mnoha rytými symboly, jejichž původ neznáš. Pokud chceš, můžeš si do *Deníku* zapsat **Železný klíč se symboly** jako položku v *Další výbavě* (budeš jej nosit v kapse u kalhot). U mrtvol y ghasta už nic dalšího nenajdeš a mělký hrob, kde byl voják pochován, je také prázdný.

Otoč na **354**.

30

Soustředíš svou mysl na hostinského a potlačíš veškeré vjemy, které by mohly tvůj úsudek ovlivnit. Hluk z lokálu náhle utichne a doléhá k tobě jakoby z dálky. V tu chvíli odhalíš záměr hostinského. Pokud si vybereš pohodlný, ale drahý apartmán, bude to pro něj informace, že máš peníze a nebojíš se je utrácet. Obáváš se, že by hostinský mohl být domluven s jinými lidmi, kteří by se na základě jeho doporučení mohli pokusit přepadnout tě a oloupit. V klasickém levném pokoji budeš zřejmě v relativním bezpečí.

Pokud si chceš i přes veškerá rizika objednat apartmán v podkroví, otoč na **257**.

Jestliže raději zvolíš klasický pokoj, otoč na **111**.

Můžeš se také rozhodnout eliminovat riziko v tomto podniku a přestěhovat se jinam – penzion JASMÍN je nejbližší volba. V tom případě otoč na **366**.

31

Šelma úzkostlivě pozoruje, jak zapaluješ svou pochoděň. Smůla zapraská a mihotavý plamen osvětlí část jeskyně. Vlk má hustou šedivou srst a čumák poznamenan tržnou ranou, zřejmě jak zápasil s jiným členem smečky o kořist. Pravděpodobně prohrál, byl vyhnán a našel útočiště zde.

Pokud ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvěře*, a zároveň jdeš *Cestou hraničáře* (tj. ovládáš alespoň tři dovednosti z oboru *Přežití v divočině*), otoč na **260**.

Jestliže tyto podmínky nespĺňuješ, otoč na **163**.

Založíš šíp a zamíříš na medvědodlakovu hlavu, pak však svůj záměr přehodnotíš. Lebka šelmy je masivní a šance, že bys zasáhl oko nebo jiné citlivé místo, je velmi malá. Než abys riskoval, že se šíp sveze po tvrdé lebeční kosti a způsobí jen povrchový šrám, rozhodneš se zasáhnout trup – někde v oblasti, kde bys mohl pošramotit plíce nebo i srdce.

Vystřelíš (odečti si 1 šíp z *Deníku*) a medvědodlak zaregistruje zadrnění tětivy. Natočí hlavu přímo na tebe, jeho zlé oči se ti propalují svým žářem hluboko do mozku a bortí ti psychiku. V dalším okamžiku šíp zasáhne svůj cíl a prakticky zmizí v husté srsti. Šelma zavýje bolestí a na okamžik se jí podlomí zadní nohy. Pak se bolestný nářek změní v nenávistný ryk a v další vteřině se na tebe řítí hora osrstěných svalů. Odhazuješ luk právě včas, abys stihl vytasit meč a čelit bezhlavému útoku medvědodlaka. Uskakuješ na stranu v poslední chvíli a zároveň tneš mečem, doufajíc, že si čepel najde svůj cíl. Šelma je však příliš rychlá. Mečem jej připravíš pouze o pár chlupů, medvědodlak se ve vzduchu přetočí a ve snaze zabrzdit svůj pohyb máchne tlapou a zachytí se kmene blízkého modřínu. Ozve se hlasité prasknutí, stromek se rozletí na kusy a ty musíš opět uskočit, aby tě úlomky dřeva nezasáhly do hlavy. Medvědodlak zavrčí a skočí kupředu, s tlapami připravenými drtit kosti a párat maso.

Hessenský medvědodlak (zraněný; Zvíře):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	TLAPY:
14	32	Zranění 10

Použiješ-li v boji **Krátký meč zdobený stříbrem**, můžeš zdvojnásobit zranění, které ušetříš této nestvůře. Stříbro nacházející se v čepeli tohoto hezkého meče je pro medvědodlaka silný alergen.

Pokud ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvíře*, můžeš si po dobu trvání souboje s medvědodlakem přičíst 1 bod k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ díky znalosti jeho anatomie.

Jestliže v souboji s touto mocnou lesní entitou zvítězíš, otoč na **396**.

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

Probudíš se někdy nad ránem, a když se pokusíš zvednout ze sedačky, unikne ti mezi rty bolestný sten. Cítíš krajně nepříjemný tlak za očima a ostrou tepavou bolest na temeni (pokud neovládáš zázračnou schopnost *Regenerate*, ztrácíš 4 body VITALITY). Jsi dezorientován a prvních pár okamžiků si ani neuvědomuješ, kde a proč jsi. Po minutě neustávající bolesti hlavy ti konečně začne mozek fungovat alespoň trochu normálně a dojde ti, že ses stal obětí zločinu. Zaparkovaný vůz v noci navštívili zloději, kteří tě ranou do hlavy uspali na celou noc.

Začneš kontrolovat svou výbavu a jsi zděšen tím, co všechno ti prašiví nenechavci sebrali. Vyškrtni si z *Deníku* všechny ORLY (*Měsíc*), všechny zbraně (*Zbraně*) kromě jedné dýky (pokud nemáš jakoukoliv **Dýku**, pak jsi nyní beze zbraně), a z *Další výbavy* ti chybí všechny **Toulce** s šípy (pokud jsi je vlastnil). Z *Mošny* ti zloději sebrali **Potraviny**, **Paklíče** a také všechny elixíry (odvary, tinktury, apod.). Je to příšerné zjištění, zároveň jsi však vděčný, že tě neznámí lupiči nechali naživu. Cítíš, že máš dostatek zkušeností i schopností na to, abys pokračoval ve svém úkolu a zdárně jej dokončil.

Venku nenalezneš žádné stopy. Zloději po sobě velmi dobře uklidili, navíc se zhoršilo počasí – začalo chumelit a fouká silný vítr. Zalezeš zpět do vozu a počkáš na úsvit. Bolest hlavy ti již neumožní usnout, přemýšlíš tak, kde a jak by sis co nejrychleji obstaral novou výbavu nebo alespoň zbraň.

Když se rozední, vyjdeš ven do zuřící vánice a přeběhneš do lokálu, abys zjistil, jaká je situace. Výčep je i přes brzkou hodinu přeplněn lidmi. Ve vstupních dveřích se potkáš s majitelem hostince, který běduje, že kvůli tomuto příšernému počasí nedorazí část objednaných zásob, což on pochopitelně odnese na dnešní tržbě. Neustále pohání služebné k vyššímu tempu a každou chvíli se dívá z okna, jestli již vánice ustává či nikoliv. Vozku vašeho dostavníku nalezneš se starostou Rynefallu u jednoho ze zastrčených stolů. Dozvíš se, že vozka právě navrhl Matiasovi Wallabymu, abyste dvě až tři hodiny počkali, jak se situace vyvine. Pak dostavník vyjede tak jako tak – vozka je na rozmary zimního počasí vybaven a koně také. Ptá se tě, zda ti zdržení nevádí – ty pouze přikývneš, že souhlasíš s ostatními.

Nakonec se na cestu vydáte se zhruba tříhodinovým zpožděním. Téměř přestane sněžit, silný vítr však duje dál. Vozka vám dá pokyn,