

SPASITEL PADLÝCH BOHŮ



JIŘÍ MIKULÍK

GABRIEL KNOX GAMEBOOK



6

SPASITEL PADLÝCH
BOHŮ

KNIHA ŠESTÁ

JIŘÍ MIKULÍK

Copyright

Spasitel padlých bohů

Kniha šestá

Text: Jiří Mikulík

Obálka: Alena Kubíková

Vydal: E-knihy jedou, <http://eknihyjedou.cz>, xxx stran

Rok prvního vydání: 2022

ISBN 978-80-281-0594-5 (ePub)

ISBN 978-80-281-0595-2 (mobipocket)

ISBN 978-80-281-0596-9 (pdf)

www.gabriel-knox-gamebook.cz

Tuto knihu věnuji velmi talentovaným umělcům

Aleně Kubíkové a Janu Kordinovi

*za jejich vytrvalost a ochotu podílet se na mnohaletém projektu,
jakým série Gabriel Knox Gamebook beze sporu je.*

I. CO JE TO GAMEBOOK? (Slovo autora)

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

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

Tvorba a rozvoj hrdiny je proto zcela unikátní. Gabriel Knox se v jednotlivých knihách v rámci příběhu vyvíjí jako postava, a tedy naprosto nezávisle na hráči. Postupně se mu zlepšují statistiky a zejména potenciál zázračných schopností. Na druhou stranu však těží i ze zkušenosti hráče. Čím více knih přečteš, tím lépe budeš mít svého hrdinu vybaveného, a budeš mít k dispozici širší arzenál dovedností a schopností. V praxi to znamená, že každou knihu můžeš hrát zcela samostatně. Gamebook SPASITEL PADLÝCH BOHŮ ovšem úzce navazuje na předchozí knihy, a i když znalost příběhu k hraní nepotřebuješ, pro mnohem intenzivnější zážitek ze hry Ti jednoznačně doporučuji pořídit si předchozí svazky a začít s nimi. Otevřeš si tak další možnosti v knize SPASITEL PADLÝCH BOHŮ, 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, přechá z vězení nechávaje za sebou mrtvolu. V tomto případě však musíš počítat s tím, že Gabriel Knox je psanec a lidé si jeho činy budou pamatovat. Nebo se můžeš nechat najmout na nejrůznější úkoly jako námezdní žoldněř. Pokud pomůžeš vlivným osobám, je možné, že ony ti na oplátku vyjdou vstříc, až budeš později potřebovat pomoc ty. Nebo se můžeš spoléhat jen na sebe a cestovat liduprázdnou divočinou. Nezapomeň však, že s každým rozhodnutím si otevíráš, ale také zavíráš možnosti pro řešení budoucích úkolů.

Gamebook SPASITEL PADLÝCH BOHŮ je také zcela unikátní, co se členitosti příběhu týče. Ke konečnému cíli vede mnoho cest a záleží jen na tobě, kterou z nich se vydáš. Knihu můžeš číst čtyřikrát, možná pětkrát po sobě, a pokaždé zažít úplně jiné dobrodružství. Počet tvých možnosti **v šesté** knize

prudce narůstá se znalostí příběhu předchozích knih. V tom je největší kouzlo této série.

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

Na dalších stranách již nalezněš systém a herní mechanismy, které ti prozradí, jak se SPASITEL PADLÝCH BOHŮ vlastně hraje.

II.HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

Součástí elektronické knihy **není** *Mapa Východní tundry* ani *Deník*. Oba dokumenty jsou k dispozici ke stažení na webových stránkách:

www.gabriel-knox-gamebook.cz

(sekce *Knihy / Spasitel padlých bohů*).

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

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

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

Pokud **je** SPASITEL PADLÝCH BOHŮ tvé **první** dobrodružství, pokračuj ve čtení. Výše zmíněná *Mapa* ti může být během cesty užitečná. Kdykoliv si nebudeš ve volné přírodě 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 jejichž základě si budeš dělat změny ve svých atributech či výbavě. Když si budeš vybírat dovednosti a schopnosti, jednoduše si je v *Deníku* zaškrtněš křížkem. V druhé a třetí části *Deníku* jsou kolonky pro výbavu. Ty byly pro šestou knihu rozšířeny. Některé běžné předměty (např. **Křesadlo**, **Plášť** nebo třeba **Provaz**) jsou zde předpřipraveny a dají se pouze zaškrtnout křížkem. Pokud však danou kolonku zaškrtnutou nemáš (např. neneseš žádný plášť), můžeš místo klidně použít pro jakýkoliv jiný vhodný předmět. Jedná se pouze o zjednodušení. Ve čtvrté části jsou pak uvedeny všechny *Zásluhy*, které lze získat dohromady ve všech dosavadních knihách, a konečně v poslední páté části *Deníku* je souborová sekce, kde si můžeš během potyček vést záznamy o tom, kolik bodů VITALITY zbývá tobě a tvým nepřátelům. Také jsou zde kolonky, kam budeš zaznamenávat znalosti získané putováním po merelských hrobkách. Po úspěšném dokončení výpravy

si pochopitelně můžeš *Atributy, Dovednosti, Schopnosti, Výbavu a Zásluhy* přenést do další knihy, a tak pokračovat ve svém osobním příběhu.

KOSTKY A JEJICH POUŽÍVÁNÍ V PRŮBĚHU HRY

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

Tabulka simuluje hod šestistěnnou kostkou. Pokud budeš potřebovat získat výsledek hodu, jednoduše zapíchni neořezaný konec tužky (či prst) poslepu někam do tabulky. Kam jsi ukázal, tam si přečteš výsledek. Jen pro tvou informaci, rozmištění 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 attributech rozhodovala čistě náhoda, můžeš hodit dvakrát kostkou a dle svého úsudku přidělit výsledek jednoho hodu k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a druhý k VITALITĚ.

GABRIELOVY DOVEDNOSTI

Během svého výcviku ve Vilaronu se Gabriel naučil skvěle bojovat mečem a dýkou, ale také umění přežít ve volné přírodě a porozumění lidem i ve vzdálených končinách severských měst. Elitní hraničáři z Vilaronu většinou spoléhají jen sami na sebe a na své schopnosti.

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

ŠERMÍŘSTVÍ

PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ

ŠIKOVNOST A CHYTROST

V každém z těchto okruhů 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 ovládaš či nikoliv. Správná volba ti může nezdědka zachránit život.

*** ŠERMÍŘSTVÍ ***

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

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

Boj proti přesile

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

Útok dvěma zbraněmi

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

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

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

Defenzivní boj

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

Šermířské finesy

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

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

* PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ *

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

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

Střelba z luku

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

Stopování a orientace

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

Bylinkářství a znalost zvěře

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

Termoregulace

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

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

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

Skrývání se

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

Kapsářství a zámky

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

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

Někdy budeš moci použít *Kapsářství a zámky* i bez *paklíčů*, 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.

ZÁZRAČNÁ SCHOPNOST

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

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

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

Jestliže toto není tvé první dobrodružství, *Zázračnou schopnost* už máš a **níže se podívej, jak se zdokonalila.**

Koncentrační gesta

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

Každá *Zázračná schopnost* ti nyní nabízí **tři Zaklínadla**. **Jedno** z nich si vyber a zapiš si jej do *Deníku* do příslušné kolonky. Můžeš jej během hry využít až **čtyřikrát**. Po každém použití si uděláš křížek ve volném čtverečku u kolonky *Zaklínadlo*. Jakmile budou všechna zaplněná, znamená to, že svůj magický potenciál jsi vyčerpal a až do konce knihy již *Zaklínadlo* nemůžeš použít (**pozn.**: existují artefakty, které možnosti seslání *Zaklínadel* navyšují; budeš na ně upozorněn v textu).

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

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

* JASNOŽŘIVOST *

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. *Jasnožřivost* tě rovněž vždy upozorní na akutně hrozící nebezpečí a jistě ti nejednou zachrání život. Společně s Raywou Signum postupně pootevíráš vrátka *Ochranné a Investigativní magie*, přičemž tréninkem jsi byl schopen zvládnout jedno koncentrační gesto na takové úrovni, že je pro tebe bezpečné jej používat. I tak je to nesmírně náročné a vyčerpávající.

DVOJNÍK

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

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

KŘIŠŤÁL

Koncentrační gesto *Křišťál* způsobí ohyb paprsků světla kolem Gabriela, čímž jej učiní prakticky neviditelným. Zaklínadlo je ovšem extrémně vyčerpávající, proto jej udržíš jen na velmi krátkou dobu. *Křišťál* můžeš stejně jako *Dvojníka* využít kdykoliv v souboji. Pokud tak učiníš, získáš bonus +4 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ na **jednu soubojovou sekvenci** (tedy na 3 kola) v právě probíhajícím souboji. Sám si můžeš vybrat, která sekvence to bude, například podle toho, jak se souboj bude pro tebe vyvíjet. Avšak pozor – některé stvůry mohou být vůči *Křišťálu* imunní – na toto budeš vždy výslovně upozorněn v příslušné pasáži.

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

PRONIKAVÝ POHLED

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

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

*** REGENERACE ***

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

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

UZDRAVENÍ

Koncentrační gesto *Uzdravení* vyžaduje velkou přesnost při provedení gesta, jeho účinek však významně urychlí tvé přirozené regenerační procesy. Zaklínadlo *Uzdravení* můžeš použít kdykoliv, dokonce i v právě probíhajícím souboji. Provedením tohoto koncentračního gesta si budeš schopen okamžitě zacelit hluboká zranění či vrátit sílu ztracenou kvůli zákeřným nemocem. Zaklínadlo *Uzdravení* ti ihned navrátí až **30 bodů** VITALITY (nezapomeň však, že hodnota atributu VITALITA nesmí překročit výchozí hodnotu).

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

DEHYDRATAČE

Koncentrační gesto *Dehydratace* je účinné zaklínadlo, které způsobuje okamžité a velmi masivní odpaření vody z živých organismů. Protože voda je pro mnoho tvorů esenciální, *Dehydratace* na ně má devastující účinky. *Dehydrataci* můžeš použít kdykoliv v probíhajícím souboji, a způsobit tak protivníkovi (protivníkům) okamžitou ztrátu **16 bodů** VITALITY. Musíš však dát pozor – existuje mnoho stvůr (např. Nemrtví nebo Démoni), na které *Dehydratace* prostě ze zjevných důvodů působit nebude. Na imunitu vůči *Dehydrataci* budeš vždy výslovně upozorněn v příslušné pasáži textu.

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

ŠTÍTONOŠ

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

* TELEKINEZE *

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

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

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

PLÁŠŤ

Koncentrační gesto *Plášť* vytvoří kolem Gabriela slupku, která zdeformuje prostor v nejbližším okolí. To má za následek rozmazání Gabrielových kontur (jako by stál za silnou stěnou vrstveného skla), přičemž deformovaný prostor brání nepřítelům v zasáhnutí Gabriela konvenčními zbraněmi, jako jsou např. meče, palčáty anebo šípy vystřelené z luků. Kdykoliv zaklínadlo *Plášť* použiješ v souboji, můžeš ignorovat prvních **18 bodů VITALITY**, které bys jinak ztratil díky zraněním způsobených soupeřovou zbraní. Po skončení souboje magický štít zmizí. Když *Plášť* použiješ, zaškrtni políčko v *Deníku*.

Příklad: Gabriel Knox je zatím nezraněn (VITALITA 40) a vstupuje do souboje s pětici loupeživých žoldněrů, kteří mají celkové ZRANĚNÍ 10. Gabriel se rozhodne se v tomto nerovném boji použít zaklínadlo Plášť.

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

SPĚCH

Koncentrační gesto *Spěch* uzavře Gabriela do kapsule, v níž je zdeformován časoprostor. To má za následek zrychlení toku času pro Gabriela, což znamená, že pro pozorovatele v nejbližším okolí (často protivníky v boji) se Gabriel pohybuje výrazně rychleji než oni sami. Naopak Gabrielovi se zdá, že on sám se pohybuje stejně rychle, jen lidé okolo jsou mnohem pomalejší. Pokud použiješ zaklínadlo *Spěch* v souboji, můžeš si po celý jeho průběh počítat bonus +1 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a +2 ke ZRANĚNÍ.

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

BERANIDLO

Beranidlo je specifické, avšak velmi užitečné zaklínadlo, kterým Gabriel dokáže zaměřit svou telekinetickou sílu do jednoho bodu, a tím znásobit její účinek. Je to vlastně vybroušené použití *Telekineze*, již Gabriel až dosud disponoval pouze na intuitivní úrovni.

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

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

VÝBAVA NA CESTU

Na výpravu jsi vybaven zimním hraničářským oděvem v nenápadné šedobílé barvě. Měkká průzkumnická obuv je vybavena jemnou kožešinou z polární lišky a stejně tak i rukavice. Než se vydáš do divočiny, budeš si moci základní výbavu na cestu doplnit ve Vilaronu.

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

Před cestou sebereš všechny své úspory. Abys zjistil, kolik to je, hod' dvěma kostkami, hodnoty sečti a k výsledku přičti ještě 25. To je počet orlů (orel = malá zlatá mince, univerzální platidlo v severských městech), které máš v *Měšci*. Maximální počet ORLŮ, které se ti vejdou do *Měšce*, je 100. Během dobrodružství se ti počet orlů bude měnit, jak budeš věci nakupovat či utrácet za pohostinství. Peníze budeš moci i najít, případně sebrat od mrtvých nepřátel.

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

Některé z nich jsou položky v *Mošně*, kterou nosíš přes rameno. *Mošna* však není moc velká a vejde se do ní jen šest předmětů. Na své cestě budeš mít příležitost získat *Kvalitní mošnu* (pro osm předmětů), anebo dokonce *Prvo-třídní mošnu* (pro deset předmětů).

Zbraní můžeš mít pět; čtyři z nich můžeš nést bez omezení, pátá ovšem může být pouze o velikosti dýky, která se vejde do boty.

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 *

Carasský meč (*Zbraně*)

Je to meč ze soukromé zbrojnice Evana Krohla, velitele vilaronských hraničářů. Zranění tohoto meče je **6**.

Obouruční carasský meč (*Zbraně*)

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

Bitevní dýka (*Zbraně*)

Bitevní dýka je přizpůsobena boji nablízko. Má dlouhou štíhlou čepel a hodí se na prorážení rytířských zbrojí. V boji se dá užít buď samostatně anebo v levé ruce v kombinaci s mečem. Dá se rovněž vrhat. Zranění dýky je **4**.

Koncentrát z květů Bakharu

(*Mošna nebo Alchymistická torna*)

Bakhar je silná léčivka hojně využívaná bylinkáři a alchymisty. Tento sytě fialový koncentrát z květů ti může navrátit až **14** bodů VITALITY, pokud jej požiješ mimo boj.

Tinktura Kolibřík (*Mošna nebo Alchymistická torna*)

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

Vlčí mor (*Mošna nebo Alchymistická torna*)

Tato olejovitá tinktura se používá k potření čepele meče nebo dýky těsně před bojem. Je velmi účinná v boji proti *Proměněncům*.

5 porcí trvanlivých potravin (*Mošna*)

Na svých cestách musíš pravidelně jíst. Pokud přijde pokyn, aby ses najedl, a ty nebudeš mít žádnou porci jídla, ztratíš 4 body VITALITY. Potraviny ti zaberou pouze jednu položku v *Mošně*, můžeš však nést maximálně **5 porcí**.

Křesadlo a pochodně (*Mošna*)

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

Luk (*Zbraně*)

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

Toulec s 8 šípy (*Další výbava*)

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

Pakliče (*Mošna*)

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

Plášť z kožešiny zimního vlka (*Další výbava*)

Tento plášť, dlouhý až po kotníky, patří mezi nejkvalitnější kousky hraničářské výbavy. Je naprosto ideální pro drsné severské podnebí a nezradí tě ani v nejtuzších mrazech. Dokud jej budeš nosit, bude tě částečně chránit i před zraněním. Můžeš si zvýšit počet bodů VITALITY o 1 bod (tento bonus lze kumulovat s libovolnou *Zbrojí*).

Vojenské příkrývky (*Další výbava*)

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

Kožená zbroj (*Další výbava*)

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

Stan (*Další výbava*)

Stan z čištěných šitých kožešin je velký jen tak, že se do něj vejde jeden člověk. To jej činí ideálním na cesty. Stan chrání před studeným větrem a výborně drží teplo z přilehlého ohniště. Společně s pokrývkami tvoří komfortní výbavu i pro nejdrsnější klimatické podmínky. Stan se přenáší složený ve vaku přes rameno.

Provaz (*Další výbava*)

Kvalitní konopný provaz s všestranným využitím.

20 ORLŮ (*Měšec*)

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

DOPLŇKOVÁ PRAVIDLA PRO VÝBAVU

Zbraně

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

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

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

Střelba z luku a vrhání nožů

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

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

Použití jiných zbraní

Gabriel může použít v souboji i jiné zbraně, na které nemá výcvik (např. Obušek, Válečné kladivo, Obouruční 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 neseš na sobě, reálně nemáš jak ji přenášet.
2. Zbroj ti může zvýšit body VITALITY nad výchozí hodnotu.
3. V okamžiku, kdy ti klesne celkový počet bodů VITALITY pod hodnotu, kterou přidává zbroj, a ty zároveň o tuto část výbavy přijdeš, odepíšeš si zbroj z *Deníku*, avšak dál pokračuješ s nezměněným počtem bodů VITALITY. I když jsi těžce zraněn, kvůli ztrátě zbroje nemůžeš zemřít.

Příklad:

Gabriel má 22 bodů VITALITY. Na výpravě nalezne Kroužkovou košili (+6 bodů VITALITY), kterou si oblékne a jeho počet bodů VITALITY vzroste na 28. Později během cesty je Gabriel těžce raněn v souboji s démonickou příšerou a počet bodů VITALITY mu klesne na pouhých 5. Při úprku z doupěte démona však Gabriel uklouzne a spadne do podzemní řeky. Aby se neutopil, musí svléknout Kroužkovou košili.

Protože má však nyní méně bodů VITALITY, než kolik ti přidává samotná zbroj, pouze si vyškrtněš Kroužkovou košili z Deníku a dál pokračuješ v cestě s 5 body VITALITY.

ZÁSLUHY GABRIELA KNOXE

V *Deníku* je část zvaná *Zásluhy*. Toto je velmi důležitá sekce, neboť se k ní budeš vracet během čtení knihy a zaznamenávat zde své významné činy. Pokud nějaký takový čin vykonáš, budeš v textu upozorněn, aby sis v *Deníku* zaškrtl křížkem *Zásluhu*. Ty se následně přenášejí do dalších knih.

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

V jedné hře není možné získat všechny *Zásluhy*.

* SEZNAM ZÁSLUH *

Nájemný žoldněř

Lovec nemrtvých

Renegát

Tři Mince

Vlčí stopař

Pán lesa

Mistr zloděj

Bitevní kolos

Krvavá noc

Fénix

Hrdina z Graavu

Gentleman

Čaroděj

Nájemný vrah

Lovci monster

Ve službách klanu

Dvě tváře

Síla lásky

Jizvy minulosti

Královrah

Vykonavatel

Skrytá síla

Ametystová čarodějka

Na hraně zítřka

Arcičaroděj

První krev

Nečekaný spojenec

ZKUŠENOSTI Z MINULÝCH VÝPRAV

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

Poznámka: Z tabulky níže snadno zjistíš, že pokud jsi před čtením SPASITELÉ PADLÝCH BOHŮ dokončil všechny předchozí dobrodružství, můžeš si k atributu **VITALITA** přičíst **7 bodů**, budeš **ovládat tři zaklínadla místo jednoho** a získáš **jednu dovednost navíc**.

ÚSPĚŠNĚ DOKONČENÉ VÝPRAVY	VÝHODY
ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA (Kniha první)	K tvé stávající maximální hodnotě atributu VITALITA si můžeš přidat 3 body .
JESKYNĚ TISÍCE PŘÁNÍ (Kniha druhá)	K tvé stávající maximální hodnotě atributu VITALITA si můžeš přidat 4 body .
DRAČÍ HROBKA (Kniha třetí)	U své zázračné schopnosti si můžeš si vybrat jedno zaklínadlo navíc . Stále budeš limitován použitím nejvýše třikrát za knihu, nyní však můžeš volit, které zaklínadlo v dané situaci použiješ.
VĚŽ HAVRANŮ (Kniha čtvrtá)	U své zázračné schopnosti si můžeš si vybrat jedno zaklínadlo navíc . Stále budeš limitován použitím nejvýše třikrát za knihu, nyní však můžeš volit, které zaklínadlo v dané situaci použiješ.
ČARODĚJ ZE SEVERU (Kniha pátá)	Můžeš si vybrat jednu dovednost navíc dle svého výběru. Pokud tímto výběrem budeš splňovat podmínky pro dvě různé specializace (<i>Cesta válečníka</i> , <i>Cesta hraničáře a/nebo Cesta vraha</i>), musíš si vybrat jednu z nich a tu si zaškrtnout.

ZNALOST PODZEMÍ

V šesté knize tě čeká výprava do proslulých hrobek dávných merelských králů. Kaple i krypty zemřelých pod ní jsou velmi rozlehlé a můžeš tam snadno zabloudit. Postupně budeš získávat *Znalosti podzemí*, abys měl jistotu, že nebudeš bloudit v chodbách a tunelech do nekonečna.

Jakmile budeš v textu upozorněn, vždy si zaškrtni příslušnou *Znalost podzemí* v *Deníku*.

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

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

Jestliže už máš čtení pravidel po krk, a chceš **začít rovnou hrát**, otoč na **ODSTAVEC 1** a začni svou pouť za **Spasitelem padlých bohů**.

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

Souboj následně probíhá v těchto krocích:

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

Každé políčko = jedno kolo souboje.

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

nepřítel zasáhl Gabriela. Gabriel Knox je však hrdina tohoto příběhu a zároveň výjimečný bojovník, proto má vůči svým nepřítelům ještě jednu výhodu. Dokáže v souboji vytěžit z minima maximum a bojové instinkty mu umožní v některých situacích zasáhnout soupeře mělkým řezem či špičkou čepele. Je to kombinace zkušeností, výcviku a štěstí. Každé zranění, byť sebemenší, v konečném důsledku oslabí protivníka. Jestliže narazíš v *Soubojové tabulce* na políčko s písmeny **GK** (½), znamená to, že Gabriel svého soupeře zasáhl lehce (viz níže, bod 5).

5. Zasáhneš-li ty svého protivníka (**GK**), odečti hodnotu ZRANĚNÍ své zbraně od VITALITY soupeře. Zasáhne-li soupeř tebe (**N**), odečti si od atributu VITALITA hodnotu ZRANĚNÍ soupeřovy zbraně. Pokud zasáhneš protivníka lehce (**GK** (½)), odečti od soupeřovy VITALITY polovinu hodnoty ZRANĚNÍ své zbraně (zokrouhleno dolů).

6. Zaznamenej změnu VITALITY do příslušných kolonek v soubojové sekci v *Deníku*.

7. Opakuj od bodu 3, dokud jednomu z vás neklesne počet bodů VITALITY na 0 (nulu). **Důležité!** Souboj končí přesně v tom kole, kdy jednomu z vás klesne VITALITA na nulu; tzn. **soubojová sekvence se nedohrává!**

Cesta válečníka

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

Cesta vraha

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

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

PŘÍKLADY SOUBOJOVÝCH SITUACÍ

Příklad 1:

Gabriel Knox (ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ 13) je vyzbrojen mečem (ZRANĚNÍ 5) a opouští vesnici před rozedněním. U hřbitova si na něj však počíhají dva umounění lupiči. Chtějí zlato a mávají svými zrezivělými zbraněmi. Gabriel se boji nemůže vyhnout.

Hřbitovní lupiči (s rezavými zbraněmi):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	REZAVÝ MEČ A DÝKA:
12	22	Zranění 5

Lupiči jsou dva a nejsou moc sehraní. Gabriel ovládá šermířskou dovednost Boj proti přesile a může jim od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ odečíst 2 body a od ZRANĚNÍ jejich zbraní 1 bod.

Do soubojové sekce v Deníku si tedy poznačíš následující:

Převaha Gabriela Knoxe: +3 (13 – 10)

VITALITA lupičů: 22

ZRANĚNÍ zbraní lupičů: 4

*Nyní může souboj začít. Hodíš kostkou a padne ti **3**; v Soubojové tabulce naleznеш 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 odstavci **Daleko na severu...** a začni svou cestu.

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

ĚAAN

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

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

PRVOROZENÍ

Tímto zavádějícím jménem byli lidmi (kteří se později na Ěaanu narodili) označeni tvorové, jež jako první osídlili svět ve snaze získat jej pro sebe. Až později zjistili, že Prvorození se na Ěaanu nenarodili, nýbrž přišli odjinud. A také posléze pochopili, proč se nikdo z Prvorozených nechtěl světa vzdát a najít si jiný, o který nebude takový zájem. Prvorození jsou totiž tvorové, kteří nemají žádnou fyzickou podstatu. Jsou to přízraky z vesmíru, pro které čas ani prostor nehrají příliš velkou roli. Pokud však chtějí zasáhnout do dění na planetě (jako je kupříkladu Ěaan), musejí nejprve přijmout fyzickou podstatu a zhmotnit se. To je však velmi vyčerpávající i pro takové tvory, jakými

jsou oni. Protože mnoho z Prvorozených tuto energii investovalo do „prolnutí“ své podstaty na Ěaan, nikdo z nich se posléze nechtěl své drahocenné podoby vzdát. Bylo pro ně jednodušší prodělávat vyčerpávající střety s jinými zástupci své rasy, než odejít a ztratit vloženou energii natrvalo.

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

Nakonec, po dlouhých tisíciletích, na Ěaanu zůstala trojice nejmocnějších Prvorozených: **Yvedris** (Královna draků), **Dhoorgal** (Vládce démonů) a **San Hannukah** (Čaroděj). Zatímco Čaroděj se držel spíše v ústraní, vztahy mezi Dračí královnou a Vládcem démonů byly velmi 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 Vládce démonů oslaben a zahnal jej zpět do Bezedné rokli. Pak pátral po Yvedris a po dvou desetiletích ji našel. Nemohl však na ni dosáhnout, a tak se smířil s faktem, že se Dračí královna jednoho dne vrátí. Aby se na ten okamžik připravil nejlépe, jak dovedl, stvořil San Hannukah novou rasu – lidi. Lidé byli smrtelní a v porovnání s Prvorozenými slabí, jejich společný duch byl však houževnatý a lačnicí po vědění. Tito lidé jsou dnes nazýváni jako **merelové**. Byla to první civilizace, která spatřila krásy Ěaanu. Merelové osídlili oba kontinenty, a než se Yvedris probudila z ozdravného, přes dva tisíce let trvajícího spánku, jejich civilizace se dostala do fáze, v níž svými vědomostmi a schopnostmi byli schopni jako národ čelit i Prvorozeným. Královna draků zaútočila na spojené království merelů, a rychlé vítězství v podobě smrti Adaamona, nejmocnějšího ze sedmi lidských králů, ji vlilo nové sebevědomí do žil. Radost z vítězství a pokoření lidského plemene však netrvala dlouho – zbylých šest vládců se spojilo a zorganizovalo strašlivou odplatu. Yvedris byla vlákána do pasti, a

zástupy neuvěřitelně schopných merelských válečníků a mágů vyhnaly Dračí královnu pryč z Ěaanu.

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

A tak se stalo, že přičiněním mocných merelů, kteří se odvrátili od svých bratří, se Yvedris vrátila zpět na Ěaan, na Iranu. Svět se za takřka 3000 let výrazně proměnil, to však Dračí královnu nezajímalo. Její srdce i mysl toužily po jediném – krvavé a zasloužené pomstě. Yvedris vlétla na Iranu jako uragán, pustošíc vše, co se jí dostalo do spárů. I tentokrát však merelové byli proti. Rytíř Meiluum, hrdina z dávného města Ciru, porazil Dračici v souboji tváří v tvář, a opět (podruhé) vyhnal Yvedris z Ěaanu pryč! Překvapivě – Čaroděj, ani Vládce démonů nevyužili své šance, aby se chopili moci. Důvod jejich zdrženlivosti je neznámý, jisté však je, že Dhoorgal nadále dlí v Bezedné rokli, a San Hannukah cestuje po Iraně stezkami, jež smrtelníci nemohou spatřit.

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

O RUUMISOVI, PÁNU NEMRTVÝCH

Ruumis inkasoval těžký úder do hrudi.

Žhnoucí hrot kopí prošel skrz srdce a Ruumis by býval mrtev, kdyby nebyl pouhým přízrakem – energetickým parazitem využívajícím mrtvé hostitelské schránky ke svým účelům. Ruumis uvolnil mentální háčky a chystal se opustit mrtvé nepotřebné tělo, najednou si však uvědomil, že nemůže. Přes všechnu svou snahu byl stále uvězněn v mrtvole přibodnuté k zemi.

„Dnes už mi neunikneš, červe!“ zaskřípal zuby jeho protivník a jen tak pro potěšení dvakrát otočil kopím v ráně.

Ruumisův přemožitel se však neradoval dlouho. Zničehonic se zlomil v pase, načež se v záplavě krve, cárů masa a úlomků kostí rozprskl po okolí. Na jeho místě stál Dhoorgal.

Ruumis jej znal. Věděl, že Pán démonů si může zvolit mnoho podob, avšak netušil, proč zrovna na toto setkání přišel v té nejnechutnější, jakou si vůbec dokázal představit. Monstrózně otělé hnijící tělo se mlaskavě pohupovalo ze strany na stranu, když mu předkládal svou nabídku.

Pán nemrtvých souhlasil. S kopím stále zaraženým v jeho hrudi mu ani nic jiného nezbývalo.

Osm let trvalo, než Yvedris přijmula Dhoorgalovu výzvu. Celou tu dobu stál Ruumis po kolena v páchnoucím rašeliništi uprostřed močálu, jenž svými chapadly dosahoval až Jasným štítům. Tam měla sídlo Dračice, která až nyní pochopila, že její domov není nedotknutelný. Po celých osm let Ruumis s potěšením sledoval, jak močál kousek po kousku zamořují nemrtvé stvůry z Bezedné rokle. Dříve musel energii šetřit, přízračný svět stvořený Pánem démonů měl však potenciál takřka nekonečný.

Když posléze zaútočili draci, Ruumis nepocítoval žádný strach. Naopak – na nadcházející bitvu, která měla rozhodnout o osudu Éaanu, se vysloveně těšil. S nekonečnými pluky oddaných bojovníků za svými zády se cítil neporazitelný.

Dhoorgal se škvařil v pekle, které kolem sebe rozpoutala Dračice svým ohnivým dechem. Naříkal u toho jako raněný býk, ale Ruumis věděl, že s Pánem démonů není ani zdaleka tak zle. Korpulentní hnilobné tělo kolem sebe udržovalo mrak nehořlavých spor, a než se ta ohromná masa tkáně rozpálí, to Yvedris dávno dojde dech.

Pán nemrtvých pozvedl kopí, jehož hrot temně žhnul, a skočil kupředu. Dračí královna se stačila otočit, ale uhnout již nedokázala. Ruumis zarazil hrot mezi masivní šupiny v její hrudi – zbraň pronikla skrz, tak na dvě stopy hluboko.

Zasáhl jsem srdce! – zaradoval se Ruumis a ta chvilka nepozornosti jej málem stála život. Yvedris ze sebe vydala strašlivý výkřik – nebyl však plný bolesti, jak by si býval Pán nemrtvých přál, nýbrž zlosti. Jediným úderem spáru přerazila čarovné kopí i páteř Ruumise.

V šerých zákoutích Bezedné rokle bylo těžké odhadnout, kolik času uplynulo. Bylo to však jedno. Ruumis nikdy nezapomněl na to, jak jej Pán démonů zradil. Kousek po kousku kumuloval svou sílu, až byl natolik mocný, že mohl z ponurého vězení uprchnout.

Bylo to těžší, než čekal. Mnohem těžší. Když se konečně dostal skrz, cítil se slaboučký a bezmocný, jako čerstvé narozené dítě. Až teprve po několika dnech se mohl postavit na vlastní nohy a prohlédnout si místo, kam se vlastně dostal. Nacházel se v prostorách uměle vytvořených lidmi, pochopil záhy. V Bezedné rokli čas od času ulovil duši zemřelého a vyzpovídal ji, a tak o historii Ěaanu věděl dost.

Když se Ruumis záhy pokusil kobky opustit, stalo se něco naprosto nepředvídatelného. Cestu mu zastoupila postava v plášti, s kapucí staženou hluboko do obličeje.

„Ty jsi jenom člověk,“ řekl Ruumis s úlevou, která jej samotného překvapila.

„Ano,“ připustila postava a přikývla.

Byl to muž.

„Cha – a víš, kdo jsem já?“

„Vím,“ muž opět přikývl.

Ruumis znervózněl. Toto není náhodné setkání, došlo mu náhle. Ten neznámý člověk tady na něj čekal.

„Ve vteřině tě rozškubu na cucky a budu venku,“ zkusil to ještě.

„Ano, jsem si jist, že se o to pokusíš,“ zakuklenec ani tentokrát neprotestoval.

Pán nemrtvých se příkrčil a pak zaútočil veškerou svou silou. Byl Prvorozený, a jeho soupeř jen nanicovatý človíček.

Ruumis se svíjel na zemi v pekelných bolestech. Nikdy nic podobného nezažil – měl pocit, jakoby ho někdo vykuchal a pak mu nacpal všechny vnitřnosti zpátky tak, jak mu to přišlo pod ruku.

Muž sebral ze země svůj plášť a pak pozvedl meč, z jehož čepele odkapávala řídká krev.

„Tak přece krvácíš,“ zamyslel se cizinec. „Každý krvácí, když na to přijde.“

„Co... jsi... zač?“ zakvílel Ruumis, a pokusil se otočit na bok.

Nešlo to.

„Desseiz,“ odpověděl muž.

„Tento meč byl vykován našimi předky – těmi, které dnešní národy uctívají jako bohy. Zbraň vykovaná bohy může bohy rovněž zranit. A také zabít. Je to však zlá zbraň – touží po krvi a zabíjení. Dnes se jí zbavím. Spasitel padlých

bohů ochutnal tvou krev, je tedy spřažen s tebou, Pane přízraků. – A zároveň...“

Muž se rozpřáhl a zarazil meč čepelí do podlahy. Tak dvě stopy hluboko, odhadl Ruumis mimoděk.

„...a zároveň je tento meč spřažen s tímto místem. Spasitel padlých bohů tuto hrobku nikdy neopustí, a tedy ani ty.“

S tím se otočil a nechal vzlykajícího Ruumise napospas osudu.

MERELOVÉ

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

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

Nejlepší merelští čarodějové, což byly dost dobře nejmocnější bytosti té doby, se separovali od merelských spojených království, aby demonstrovali svou autonomii. Přijímali lidi, kteří jim měli co nabídnout, a jejichž sílu mohli využít. Ostatní (nepřizpůsobivé) vyhnali na Røendor, a sami založili svou říši na Iraně. Strana mírných merelů odešla s těžkými srdci, nechťeli 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 neposkvrněnou a meč v jeho ruce se nedal zlomit. Lidé na Iraně stáli na hraně zániku, když rytíř Meiluum přispěchal z Røendoru na pomoc a se svým čarovným mečem porazil dračici Yvedris tváří v tvář. Královna draků byla nakonec vyhnána z Ěaanu – tentokrát však za sebou nechala zkázu. V okamžiku své smrti proklela Meiluuma i celou civilizaci lidí, a otráвила jejich krev. Neléčitelný mor se rozšířil po celém severním kontinentu, a když už to vypadalo, že život na Ěaanu zcela zanikne, spadla Ledová hvězda. Ohromný asteroid zničil život na severním kontinentu, umožnil však přežít lidem na Røendoru. Dva roky trvající noc byla pro Meloroské království těžkou zkouškou – mnoho lidí umřelo, další se ztratili. Pak se však prach v ovzduší začal usazovat a na obloze opět vysvitlo slunce.

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

IRANA: VELKOVÉVODSTVÍ A SEVERSKÁ SVOBODNÁ MĚSTA

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

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

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

DALEKO NA SEVERU...

Ty jsi **Gabriel Knox**, elitní žoldněř a hraničář z Vilaronu, což je nejsevernější sídlo lidí na kontinentu. Narodil ses roku 980 AC v malé rybářské provincii Skågen, a tvá matka patřila mezi hrstku nadaných lidí, kteří zdědili něco z nadpřirozených schopností po čarodějích. Projevily se u ní význačné léčitelské schopnosti, a tyto ji nakonec stály život. Po smrti matky tvůj otec opustil řemeslo rybáře a nechal se najmout jako žoldněř do občanské války v choorských provinciích na jihu od Vilaronu. Chtěl tak vydělat peníze, aby vás oba zabezpečil na dlouhou dobu. U Chooru však proběhlo několik krvavých potyček, v jedné z nich přišel o život i tvůj druhý rodič a ty ses stal sirotkem.

V té době ti bylo osm let. Ujal se tě vilaronský správce a zkušený hraničář Evan Krohl, a již v útlém věku tě začal učit umění elitních zvěďů. Byl to od

Evana prozíravý krok, neboť se ukázalo, že hraničářské myšlení máš v sobě. Stal se z tebe ostřílený bojovník schopný vládnout mečem i dýkou, který se však také mohl spolehnout sám na sebe v divočině daleko od civilizace.

Tři roky jsi patřil k nejlepším Evanovým mužům, pak se však stalo něco, co ti obrátilo život úplně naruby. Těsně před třiaadvacátými narozeninami se v tobě probudil odkaz tvé matky. Zdědil jsi po ní tajemné schopnosti, jež se dnes jen těžko dají prozkoumat do důsledku.

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

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

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

Události posléze nabraly rychlý spád. Kromě Raywy Signum ses seznámil také s guvernérem Sinotaharu, lordem Hatranem Rynnelem. Dozvěděl ses pravdu o Zázračné kněžce – ve skutečnosti mocné čarodějce – a také o systému, jakým guvernér chrání Raywu i další lidi s nadáním. Dozvěděl ses také mnoho užitečných informací o lovcích čarodějů. Nejenom, že jsou tito lidé bezohlednými zabijáky vraždícími naprosto bez emocí, ale někteří z nich ovládají rovněž čarodějnické řemeslo, které bez skrupulí využívají. Jejich činy, zcela jistě za hranou zákona, zaštiťuje mocná persona v pozadí – iluminát, o němž kolují zkazky, že je jedním z Prvorozených. Mezi lidmi se

šušká, že nastává Doba temna, v níž se bytosti z dávné minulosti pokusí opět získat celý Ěaan do svého područí.

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

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

Získali jste tak další střípky do skládačky osudu severských svobodných měst. Zpráva byla plná obav a děsivých faktů. Bard v ní tvrdil, že na Iraně jsou v současnosti již všichni tři nejmocnější Prvorození – Dračí královna, Pán démonů i Čaroděj. Je zřejmé, že se pomalu, ale jistě schyluje ke strašlivé bitvě, v níž lidé budou v konečném zúčtování vedeni na seznamu postradatelných položek. Sebb se v deníku rovněž zmínil o znalci historie a zástupci baštské inteligence Beordenu Kalonym.

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

V Baště jste se toho dozvěděli o mnoho více, než v co byste mohli při nejlepší vůli doufat. Beorden Kalony je neskutečně sečtělý a vzdělaný člověk, který vám ve velmi důvěrném rozhovoru prozradil mnoho až bolestně přesných informací. Z jeho podrobné analýzy dějin i současných událostí vyplynulo, že Prvorození se rozhodli poprvé v historii spolupracovat. Chtějí se co nejrychleji a nejspolehlivěji zbavit civilizace lidí, neboť ta jim nyní brání

v ovládnutí severního kontinentu, a potažmo celého Ěaanu. Beorden však tvrdí, že ještě není třeba házet flintu do žita. Dávni merelští čarodějové porazili Dračici kouzlem stvořeným přímo proti drakům, a Beorden je přesvědčen, že nynější čarodějové jsou toho schopni rovněž. Zatímco ty ses vydal do Caalebonské vrchoviny hledat ztracenou dračí hrobku, Raywa začala už v Baště pátrat po posledních velkých čarodějích, kteří by vám s nelehkým úkolem mohli pomoci.

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

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

Nakonec jsi ale slavil úspěch. Nejenže jsi čaroděje našel živého a zdravého, ale podařilo se ti jej přesvědčit, že nejsi jeden z lovců čarodějů, a tak jsi získal možnost si s tímto velikánem pohovořit. Váš rozhovor však narušila událost, při níž ti ještě teď tuhne krev v žilách. Na ostrov zaútočil samotný San Hanukah, známý také jako Čaroděj. Dradscan tě stačil na poslední chvíli transportovat na bezpečné místo, abys ty přežil, zatímco on se utkal v souboji na život a na smrt s Prvorozeným. Jen shodou náhod ses dostal v pořádku zpět do Bašty, kde ses opět setkal s Raywou a mudrcem Beordenem. Jakkoliv příjemné toto setkání bylo, úlevu v tvém hlavním úkolu ti nepřineslo.

Bez otálení ses musel vydat opět na cestu. Tentokrát tě čekalo náročné a zdoluhavé putování přes provincie severských lordů i drsnou divočinu. Přestože situace ve svobodných městech je čím dál napjatější, nakonec se ti podařilo ve zdraví dorazit až do Vilaronu.

Tam ses po dlouhé době shledal s velitelem vilaronských hraničářů a tvým mentorem Evanem Krohlem. Sotva jste si však stačili sdělit novinky a události posledních měsíců, chrám svaté Dominiky se ocitl pod útokem přívrženců Dračice. Útok se vám podařilo odvrátit a nepřátele pobít do jednoho, avšak jejich vůdce – mocný Dračí kněz – za pomoci černé magie usmrtil mnoho tvých spolubojovníků. Jeho kouzlům bohužel podlehl i Evan Krohl, což je strašlivá ztráta. I přes tyto tíživé okolnosti ses ale vypravil do útrob chrámu, abys pochopil, co se vlastně děje.

To, co jsi tam objevil, však bylo něco naprosto nepředstavitelného. Hluboko pod chrámem byl před mnoha staletími uvězněn Saagitus, Padlý anděl. Dračím přívržencům se podařilo jej probudit z letargie a ty jsi vkročil přímo do smrtící pasti. Byl jsi ponechán Prvorozenému na milost, když v tom do podzemní kobky pronikl Čaroděj ze severu a neohroženě na Padlého anděla zaútočil.

Ty ses nezmohl na víc, než jen bezmocně přihlížet...

A nyní otoč na odstavec 1 a započni svou pouť do Paláce zapadajícího slunce, abys našel Spasitele padlých bohů!

1

„Budeš trpět! Nelidsky trpět!“ zavýje Saagitus, zakloní hlavu a ruku zvednutou ke stropu krypty sevře v pěst. Černá zbroj ohavně zaskřípe, dlouho předlouho se jednotlivé díly temného kovu nehýbaly.

Jeho vyzyvatel vystoupí ze stínu, a jako by vzplál jasným plamenem, chodbu i kryptu zaplaví zlaté světlo. Je tak ostré, že tě přinutí zavřít oči, i tak tě ale paprsky bodají jako jehly s rozžhavenými konci.

„Cha!“ vyprskne Saagitus. „To na mě neplatí. Jen skutečné slunce, žádné čarovné náhražky.“

Padlý anděl vyrazí do útoku a snad rychleji než střelu z kuše vyšle svou řetězovou kosu přímo proti siluetě čaroděje.

„Jsi jen nedomrlý smrtelník, se mnou se nemůžeš rovnat!“

Kosa narazí na neviditelný štít. Podzemím třeskne ohlušující rána, do krypty vlétnou žhavé úlomky kovu a na kamenné podlaze hlasitě zasyčí. Saagitus stáhne svou zbraň a s bolestivou grimasou udělá dva kroky zpět.

„Udělej to ještě jednou, ty polobožský mizero!“ vykřikne čaroděj, světlo v chodbě pohasne a jeho obrysy se ponoří do temnoty.

„*Gruuuuaaaaaach!*“ zavřčí Saagitus, v jeho ruce se najednou objeví černočerná přilbice, a on si ji jediným pohybem nasadí. „Tvůj čas se nachýlil ke konci, člověče!“

Hlas zpod přilbice zní dutě a zlověstně.

„Gabrieli!“ zvolá čaroděj, zatímco Prvorozený se připravuje k dalšímu úderu. „Seber své síly, připrav se a čekej na mé znamení. Dostaneme tě odamtud!“

Saagitus opět zaútočí, kosa vlétne do chodby nepředstavitelnou rychlostí. Podzemím zaduní třesk proráženého vzduchu, ze stropu se sesype prach a štěrk. Zapotáčíš se, sotva se udržíš na nohou. Zasáhl, uvědomíš si, musel zasáhnout – tomu nelidsky rychlému útoku nebylo možné se vyhnout. Saagitus spokojeně zachrochtá, pak trhne pravým ramenem, aby svou zbraň přitáhl zpátky. Řetěz se však napne a jeho vibrace vyloudí ohavně vysoké tóny, které, odrážejíc se od stěn krypty, ti způsobí řezavou bolest v uších. Instinktivně si je zakryješ dlaněmi, na nichž ihned ucítíš teplo své vlastní krve.

„Co je to za prašivé triky, ty červe?!“ zařve Saagitus a pokusí se ještě jednou osvobodit. Marně.

Náhle po řetězu začnou přebíhat žhavé energetické výboje, čaroděj využívá kovu jako přemostění k přenosu velkého množství magické síly. Saagitus

začne křičet bolestí, jeho tělo se chvěje a z mezer mezi zbrojnými pláty stoupá čadivý dým.

„Jdu pro něj!“ ozve se ženský hlas.

Jsi překvapen, neboť jsi netušil, že čaroděje doprovází ještě někdo další. Ve stejném okamžiku se však stane něco strašlivého. Saagitovi se v levé ruce zjeví velký černý meč, jehož čepel okamžitě vzplane rudým plamenem. Prvorozený se napřáhne a bez jakéhokoli zaváhání odetne řetěz od svého ramenního kloubu.

„K čertu!“ zakleje čaroděj a ty v jeho hlase poprvé zaslechneš nejistotu.

„Ashanti! Zadrž!“

„Vytáhnu ho!“

„Ne!“

„Teď, nebo tam zemře!“

Záblesk naděje ti vlije sílu do žil, narovnáš se a vyraziš k východu z krypty. Uděláš však jen tři kroky, když vtom tě Saagitus udeří svalnatým křídlem pokrytým černými perutěmi. V okamžiku jsi prudce vržen proti kamenné zdi a náraz má pro tvé tělo devastující následky. Zhroutíš se na zem, kde zůstaneš ležet s těžkými zlomeninami pánve, žeber, páteře a lebeční kosti. Těsně předtím, než tě vysvobodí milosrdné bezvědomí, zahlédneš, jak do krypty vlétne zářící rotující kladivo a hned za ním žena s tváří severanky, navlečená do neforemného postroje spleteného žhnoucími dráty nejrůznějších kovů a prokládaného destičkami s vlisovanými minerály zářivých barev.

Ovládáš-li zázračnou schopnost *Regenerace*, otoč na **277**.

Jestliže tuto schopnost neovládáš, pak otoč na **180**.

2

Právě se nacházíš v Kruhu I.

Vejdeš do kruhové krypty, která je vytesána do hrubého kamene. Jediná merelská lampa zde osvětluje čtveřici výklenků ve stěnách. Po jejich zběžném prozkoumání zjistíš, že toto nejsou hroby v pravém slova smyslu. Ve skutečnosti sloužily k zazdívání nepohodlných lidí zaživa! V mdlém světle si toho ihned nevšimneš, ale po chvíli objevíš dokonce jeden výklenek precizně zazděný. Nejméně jeden ubožák zde tedy zemřel krutou smrtí. Odsuneš myšlenky, z nichž ti běhá mráz po zádech, někam do pozadí, a raději se soustředíš na svou cestu.

Vedou odsud dva průchody do dalších hrobek, ale než se stačíš rozhodnout, mechanismus se dá do pohybu a celý segment se o kus otočí. Náhle zjistíš, že jeden z průchodů vede do zdi a je slepý. Nezbývá ti tedy nic jiného, než se vydat jedinou možnou cestou dál.

Otoč na **141**.

3

„Dobrá, Ruumisi, věřím ti,“ řekneš po chvíli, ale merelský meč stále držíš ve střehu.

Pán nemrtvých překvapeně zamrká, ale pak – přesto že mu nevidíš do obličeje – zaznamenáš v jeho výrazu úsměv a uvolnění. To překvapí zase tebe. Nikdy bys nevěřil, že Prvorození mohou dávat najevo emoce tak lidským způsobem.

„Ty... ty bys to opravdu udělal?“ otázke se opatrně, jako by stále nevěřil tomu, jak se situace vyvinula.

Přikývneš.

„*Hahahahaha... HAHAHA!* Takže... budu volný. Já budu volný?! U všech temných koutů nekonečného vesmíru, nikdy jsem nepřestal věřit, ale tahle chvíle je jako zázračný balzám pro mou zmrzačenou duši! A vše, co stačilo udělat, bylo... bylo... zeptat se!“

„Očekávám, že splníš naši dohodu. Teprve PAK budeš volný,“ praviš nesmlouvavě. „Máš mé slovo.“

„A ty máš moje,“ odpoví Ruumis a dekonstruuje své kopí. Čarovná zbraň se změní v saze a ty se rozptýlí ve stínech.

„Takže... co bude teď?“ vyslovíš nepatřičnou otázku.

I když ti tvé instinkty říkají, že od Prvorozeného ti nehrozí okamžitě nebezpečí, zůstáváš ve střehu a hrot Spasitele stále míří na Ruumisovu hrud'. Pán nemrtvých trochu bezradně pokrčí rameny.

„Jak jistě víš, smrtelníku, nemohu opustit tuto hrobku. Ne, dokud mne síly toho prokletého meče budou svazovat. Pohleď na svou čepel, člověče. Zříš onu moc? Zříš ten magický okov?“

Zaměříš své nadání na Spasitele padlých bohů a téměř okamžitě spatříš jeho komplexní strukturu čarovných vláken. Silný snopec magické energie směřuje z čepele k srdci Prvorozeného.

„Ano,“ zamumláš potichu. „Ano, vidím to.“

„Abych mohl čelit Dhoorgalovi, musím se uzdravit a získat zpět své schopnosti,“ pokračuje Ruumis. „Jen ty to můžeš zařídit, člověče. Přeruš to pouto! Zlom ten okov, abych se mohl opět volně nadechnout!“

Zvedneš zrak z meče na Prvorozeného. Vidíš, jak dychtivě očekává tvé rozhodnutí. V jeho útrobách zahořel plamínek naděje a on se těší jako malé děcko, až bude volný.

Zhluboka se nadechneš a otážeš se svého srdce, abys získal definitivní odpověď. Intuice tě ještě nikdy nezradila, a právě teď na ni sázíš osud celé lidské civilizace. Jestliže selžeš, bude to katastrofa pro celý Ěaan. Uvolníš se, tvé vědomí se napojí na strukturu vláken a ta se začnou na tvůj popud rychle rozplétat.

„Aaaaaaach!“ vydechne Ruumis a ty spatříš, jak jeho stínová podoba zvolna bledne a rozpouští se do vzduchu. Zanedlouho zmizí zcela, aly ty víš, že je stále tady. Vnímáš jeho přítomnost všude okolo sebe.

Náhle strneš nečekanou bolestí. Za prsní kostí jako by tě něco bodlo do srdce. Uvědomíš si, že Ruumis se tě dotkl svou smrtící zbraní a jedinou myšlenkou by tě mohl usmrtit.

„Tohle mohl udělat jenom hlupák anebo šílenec,“ Ruumisův hlas zaševelí kryptou – je všude a zároveň nikde. „Hádám, že v tobě je kus obojího. Mé instinkty mi velí, abych tě usmrtil a pak tvé ostatky i s tím prašivým mečem pohřbil tady, pod tunami kamení a hlíny. Ale neboj se, lidský červe. Naši dohodu dodržím.“

S posledním slovem bodavý pocit zmizí a ty náhle cítíš, že Ruumis je pryč. Odešel ze svého vězení a ty jsi zde zůstal sám. Několik minut ti trvá, než se vzpamatuješ. Ani ve snu by tě nenapadlo, že se odhodláš ke zrušení dávné merelské kletby a propustíš jednoho z nejmocnějších Prvorozených na svobodu. Ovšem už to nejde vzít zpět. Události se daly do pohybu a tobě nezbyvá než doufat, že dopadnou dobře.

V Deníku si zaškrtni zásluhu Nečekaný spojenec.

Otoč na **174**.

Odečti si 4 šípy z Deníku.

Ve vypjaté situaci zůstáváš klidný a počínáš si chladnokrevně. Přestože jsou dlakovci velmi blízko, tři z nich skoliš přesnými ranami do hlavy, než vůbec stačí zaútočit. Čtvrtá bestie se na tebe vrhne současně s tvým výstřelem a hrot šípu vykousne z jeho hlavy chomáč bílých chlupů. Zranění není smrtelné, ale stačí k tomu, aby šelmu zastavila v útoku.

Dlakovlk otřeše hlavou a strašlivě zavyje, tuniku ti pokropí sprška páchnoucích slin. Sáhneš po meči, ale vtom dlakovlka doplní dva z jeho bratří. Všichni současně vycení tesáky a hlasitě zavrčí. Musíš s nimi bojovat současně.

Tři sněžní dlakovci (Zvířata):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

15

VITALITA:

49

DRÁPY A ZUBY:

Zranění **8**

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

*Jestliže v boji použiješ jakýkoliv **Meč zdobený stříbrem** (Krátký, Důstojnický nebo Obouruční) anebo **Simaajskou šavli**, můžeš zdvojnásobit zranění, které uštědříš těmto stvůrám.*

*Použiješ-li **Vlčí mor**, který aplikuješ na čepel své zbraně, přičti si po dobu trvání souboje 5 bodů ke ZRANĚNÍ.*

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

*Jestliže tyto odporné bestie porazíš, otoč na **42**.*

TABULKA PRO HOD JEDNOU KOSTKOU:

5	1	6	3	4	2	6	1	3	2
2	4	3	1	5	3	4	3	1	4
4	6	2	6	3	1	5	4	3	4
5	1	4	2	3	4	2	6	2	6
1	5	2	6	1	5	3	2	5	1
6	3	5	2	4	6	1	5	6	5

SOUBOJOVÁ TABULKA

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

5

Ohnivý útok Reiky je nečekaně prudký, ochranné zaklínadlo ale zvládneš použít včas. Tvé vnímání se na okamžik zpomalí a s úžasem sleduješ, jak se proudy temně fialových plamenů rozbíjejí na neviditelném štítu obklopujícím tvé tělo. Přesto ti energie útoku silně rezonuje v kostech a zapotácíš se.

*V důsledku vedlejších účinků ztrácíš 3 body VITALITY. Jestliže jsi použil **Štítový obsidián**, tento je zničen a musíš jej vyškrtnout z Deníku.*

Otoč na **200**.

6

„Následuj mne! Následuj... Xaroka!“

Ghast se otočí a kolébavým krokem jde k průchodu na druhé straně komnaty. S mečem v ruce se vydáš za ním, ale stále si držíš dostatečný odstup. Kdyby se něco zvrtno, a ty jsi musel čelit náhlému útoku, chceš být připraven.

Kráčíte širokou a temnou chodbou několik minut, když vtom náhle ghast zmizí z tvého zorného pole. Napůl očekáváš nějakou zradu, ale pak zjistíš, že ve stěně chodby je nenápadný průchod se schodištěm vedoucím někam dolů. Xarok už se po něm vydal – zahlédneš jeho siluetu o pár sáhů níže.

Stále nemůžeš uvěřit tomu, co právě děláš, ale následuješ nemrtvého na schodiště. Zanedlouho vás chodba přivede do malé krypty se sarkofágem uprostřed. Nad ním se mihotá mdlé světlo merelské lampy. Xarok pokračuje dál. Procházíte sérií chodeb a hrobek, které jsou povětšinou zcela prázdné. Jen tu a tam se nachází prostý sarkofág anebo zasypaný průchod. Nakonec dorazíte do velké kruhové místnosti, kde je uprostřed vyvýšený podstavec. Na zemi kolem něj leží pět mrtvých těl. Překvapí tě však, v jakém stavu těla jsou. Vypadají totiž, že zde leží nejvýše několik málo dnů, což potvrzuje i nasládlý hnilobný zápach, který se z mrtvol line.

„Jsme tu!“ zaskřehotá Xarok a ukáže kostnatým pařátem na místo, kde se něco zatřpytí na podlaze.

Vydáš se tím směrem, ale v tu chvíli tě něco zachytí za kotník. S hrůzou zjistíš, že hnijící těla se probírají k životu a jedno z nich tě chytilo svou odpornou prackou. Instinktivně máchneš mečem a přesekneš pazouru v zápěstí, ovšem stisk nepovolí. Dál ti drtí kotník a než ruku vypáčíš mečem, způsobí ti hluboké šrámy v kůži.

V důsledku zranění ztrácíš 2 body VITALITY.

Mezitím mrtvolky jedna po druhé vstanou. Děsivě chrčí a dáví se, každý jejich pohyb je stejně jako u Xaroka utrpením. Tito však na rozdíl od něj zcela podlehlí vůli přízraků. Nemrtví natáhnou kupředu své hnusné pařáty a s dusivým smíchem rychle zkracují vzdálenost mezi vámi. Xarok zavyje zlobou a vrhne se do boje, k tvému překvapení však stojí na tvé straně.

Zmrtvýchvstali (Prokletí nemrtví):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

17

VITALITA:

61

PAŘÁTY:

Zranění 8

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

*Bojuješ-li **Dýkou** (i v levé ruce), její ZRANĚNÍ bude poloviční (zaokrouhleno dolů). Zmrtvýchvstali jsou odolní vůči bodnému zranění.*

Po tvém boku bojuje Xarok. Můžeš si proto přičíst 1 bod k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a 2 body ke ZRANĚNÍ.

Pokud nad těmito netvory 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

7

Tvůj přímý útok je to poslední, co vojáci čekali, ale přesto se dva z nich vzpamatují rychle a snaží se ti zkřížit cestu. Podcení ale tvou rychlost i umění boje. Prolétneš mezi nimi jako blesk, z otočky jednomu rozetneš hrudník šikmo od kyčle až po rameno, druhý jde k zemi s otevřenou stehenní tepnou. Až teprve teď ucítíš palčivou bolest na pravé paži.

Při tvém drzém výpadu tě jeden z vojáků přece jen zasáhl – na paži máš krvavý šrám. Ztrácíš 3 body VITALITY.

Ženeš se dál jako vítr a v plné rychlosti sekneš po kapitánovi. Ten už stihl vytasit svou zbraň a před útokem ustoupí, spoléhaje na pomoc vojáků, kteří se nyní konečně probouzejí do akce. Nevěnuješ tomu pozornost a znovu riskantně zaútočíš na Jamonda. Donutíš ho ke krytu a zároveň jej dál tlačíš před sebou, čímž znemožňuješ jeho mužům, aby efektivně využili svou přesilu.

(S) Kapitán Jamond Bratley (posílen: Odvar z jazyka mantichory):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

15

VITALITA:

41

KAREMDAHLSKÝ MEČ:

Zranění **8**

*Kapitán Jamond Bratley vlastní **Štítový obsidián**. Díky němu je imunní vůči zaklínadlům Beravidlo a Dehydratace, a také vůči **Útočnému rubínu**.*

*Kapitán je rovněž pod vlivem **Odvaru z jazyka mantichory** a díky tomu je mnohem odolnější. Každé zranění, které mu během souboje uštědíš, je vždy sníženo o 2 body VITALITY.*

Pokud kapitána porazíš, otoč na **362**.

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