

PEVNOST DÉMONŮ



JIŘÍ MIKULÍK



PEVNOST DÉMONŮ

KNIHA SEDMÁ

JIŘÍ MIKULÍK

Copyright

Pevnost démonů

Kniha sedmá

Text: Jiří Mikulík

Obálka: Alena Kubíková

Vydal: Martin Koláček - E-knihy jedou

Rok prvního vydání: 2025

ISBN 978-80-281-1779-5 (ePub)

ISBN 978-80-281-1780-1 (mobipocket)

ISBN 978-80-281-1781-8 (pdf)

www.gabriel-knox-gamebook.cz

Sedmou knihu věnuji všem, kterým v životě chybí štěstí.

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 PEVNOST DÉMONŮ s hrdinou Gabrielem Knoxem obsahuje celkem **400** herních odkazů a je **sedmou** 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 záračných 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 PEVNOST DÉMONŮ ovšem úzce navazuje na předchozí knihy, a i když znalost příběhu k hraní nepotřebuješ, pro mnohem intenzivnější zážitek ze hry ti doporučuji pořídit si předchozí svazky a začít s nimi. Otevřeš si tak další možnosti v knize PEVNOST DÉMONŮ, 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 otvíráš, ale také zavíráš možnosti pro řešení budoucích úkolů.

Gamebook PEVNOST DÉMONŮ je také zcela unikátní, co se členitosti příběhu týče. Ke konečnému cíli vede mnoho cest a záleží jen na tobě, kterou z nich se vydáš. Knihu můžeš číst čtyřikrát, možná pětkrát po sobě, a pokaždé zažít úplně jiné dobrodružství. Počet tvých možností v **sedmé** knize prudce narůstá se znalostí příběhu předchozích knih. V tom je největší kouzlo 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 nalezneš systém a herní mechanismy, které ti prozradí, jak se PEVNOST DÉMONŮ vlastně hraje.

II. HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

Součástí elektronické knihy **není** *Mapa Zelené hlubiny, Omontu a Starého masívu* ani *Deník*. Můžeš je ovšem stáhnout na 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 nalezneš bonusy za úspěšné dokončení předchozích knih. Určitě ji nezapomeň zkontrolovat!

Pokud je gamebook **PEVNOST DÉMONŮ** 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 kolony pro výbavu. Ty byly pro sedmou 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 nepřítelům. Také jsou zde kolony, kam budeš informace týkající se legendárního merelského meče. Po úspěšném dokončení výpravy si

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

KOSTKY A JEJICH POUŽÍVÁNÍ V PRŮBĚHU HRY

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

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

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

HLAVNÍ ATRIBUTY

Z hlediska pravidel Gabriela Knoxe definují dva atributy:

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

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ (hod' kostkou):

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

Druhý základní atribut je **VITALITA**.

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

VITALITA (hod' kostkou):

1 VITALITA: 20

4 VITALITA: 24

2 VITALITA: 22

5 VITALITA: 25

3 VITALITA: 23

6 VITALITA: 27

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

GABRIELOVY DOVEDNOSTI

Během svého výcviku ve Vilaronu se Gabriel naučil skvěle bojovat mečem a dýkou, ale také umění přežít ve volné přírodě a porozumění lidem i ve vzdálených končinách severských měst. Elitní 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 nalezněš čtyři dovednosti, celkem jich je tedy dvanáct. Ty si můžeš vybrat **pět** z nich, **bez jakéhokoliv omezení**. Během dobrodružství budeš mnohokrát dotazován, zda některou z dovedností ovládáš či nikoliv. Správná volba ti může nezřídka zachránit život.

*** ŠERMÍŘSTVÍ ***

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

Jestliže vybereš alespoň **tři** dovednosti v tomto oboru, můžeš si v *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 ušetří. Jinými slovy – v kole souboje, kdy tě soupeř **poprvé** zasáhne svou zbraní, nikdo neztrácí body VITALITY a souboj pokračuje dalším

kolem. Každé další zásahy soupeře v probíhající 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 protivníkova 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 zahrál či alespoň přežil. Tato dovednost ti může zachránit spoustu bodů VITALITY, které bys jinak ztratil během cestování drsnou krajinou nedostatečně oblečen.

*** ŠIKOVNOST A CHYTROST ***

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

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

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

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

Skrývání se

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

Kapsářství a zámky

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

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

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

Bleskové reflexy

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

Útok ze zálohy

Někdy se ti naskytne možnost zabít protivníka dříve, než se o tobě vůbec dozví. Umožní ti rovněž zabíjet protivníky potichu, aniž bys způsobil

rozhnutí 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 nadpřirozenou schopností. Tu má vrozenou a řadí se díky ní mezi výjimečné, nadané lidi. Zároveň právě tato schopnost může za to, že je Gabriel terčem profesionálních lovců odměn, kteří za peníze zabíjejí čaroděje i ostatní lidi s nadáním.

Vyber si **jednu** ze tří následujících schopností. Až tak učiníš, poznamenej si její název do kolonky *Zázračná schopnost* v *Deníku*. Jestliže chceš učinit hru zajímavější, můžeš nechat rozhodnout náhodu. Hod' kostkou a přiděl schopnost podle hodnoty, která ti padne.

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

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

Koncentrační gesta

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

Každá *Zázračná schopnost* ti nabízí **tři** *Zaklínadla*. **Jedno** z nich si vyber a zapiš jej do *Deníku* do příslušné kolonky. Můžeš jej během hry využít až **čtyřikrát**. Po každém použití uděláš křížek ve volném čtverečku u kolonky *Zaklínadlo*, a jakmile budou všechna zaplněná, znamená to, že svůj magický potenciál jsi vyčerpал a až do konce knihy žádné *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 anebo dalších předem popsanych situacích, u jiných musíš počkat, až ti kniha nabídne možnost pro použití.

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

* JASNOŽŘIVOST *

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

Společně s Raywou postupně otevíráš vrátka *Ochranné a Investigativní magie*, přičemž tréninkem jsi schopen zvládnout jedno koncentrační gesto na takové úrovni, abys jej mohl bezpečně použít.

* DVOJNÍK *

Koncentrační gesto *Dvojník* ti umožní vytvořit **tři** iluzorní obrazy, které jednají stejně jako Gabriel. Toto zaklínadlo můžeš využít kdykoliv v souboji. Tvoji protivníci budou zmateni a jejich první tři zásahy můžeš ignorovat (tj. neztrátiš žádné body VITALITY). Pak dvojníci zmizí a následně souboj pokračuje 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 extrémně vyčerpávající, proto jej udržíš jen na krátkou dobu. *Křišťál* můžeš využít kdykoliv v souboji. Pokud tak učiníš, získáš bonus +4 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ na **jednu soubojovou sekvenci** (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 další (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

Pomocí koncentračního gesta *Pronikavý pohled* budeš schopen vidět věci, které jsou před běžným lidským zrakem ukryty. Uvidíš např. předměty v zamčených truhlicích, budeš moci spatřit, co se děje za kamennou zdí ve starobylém hradu, či prozkoumávat sklepení budov, aniž bys do nich vstoupil. *Pronikavý pohled* však můžeš využít jako obranu, pokud proti tobě někdo využívá matoucí kouzla (např. *Dvojník* nebo *Křišťál*). Pomocí *Pronikavého pohledu* je jednoduše prohlédneš a okamžitě zrušíš jejich efekt.

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

*** REGENERACE ***

Díky této schopnosti se ti zranění budou 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 velmi užitečná při odpočinku, a ve výjimečných případech ti umožní přežít i fatální zranění (useknutá ruka, rozdrcená noha apod.).

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

UZDRAVENÍ

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. Jsi schopen okamžitě zacetit 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).

Kdykoliv *Uzdravení* použiješ, zaškrtni si políčko v *Deníku*.

DEHYDRATAČE

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

Kdykoliv *Dehydrataci* použiješ, zaškrtni si políčko v *Deníku*.

ŠTÍTONOŠ

Štítonoš patří mezi univerzální zaklínadla. V nouzi tě dokáže ochránit před vysokým žářem či mrazem, nebo ti zajistí téměř 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.

Jako obvykle, kdykoliv *Štítonoše* použiješ, zaškrtni políčko v *Deníku*.

*** TELEKINEZE ***

Tato schopnost ti umožňuje ovlivňovat okolní svět pouhou myšlenkou. Nejprve jsi Telekinezi rozvíjel na intuitivní úrovni, ale usilovný trénink brzy přinesl první ovoce. Naučil ses ovlivňovat dráhu vystřelených šípů anebo pohybovat drobnými předměty jen silou vůle.

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 z čarovných věd, ovšem jeho zaklínadla mají nezdědka velmi mocné účinky.

PLÁŠŤ

Koncentrační gesto *Plášť* zdeformuje časoprostor v tvém bezprostředním okolí. Tato slupka jeví se jako stěna vrstveného skla zabráni nepřátelům, aby tě zasáhli konvenčními zbraněmi (např. meče, palčáty anebo šípy vystřelené z luků). Kdykoliv zaklínadlo *Plášť* použiješ v souboji, můžeš ignorovat prvních **18 bodů VITALITY**, které ztratíš v důsledku zranění. Po skončení souboje magický štít zmizí.

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

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

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

SPĚCH

Koncentrační gesto *Spěch* vytrhne tvou fyzickou schránku z pavučiny běžného časoprostoru, což má za následek zrychlení toku času. Pro pozorovatele (či protivníky v boji) se budeš pohybovat výrazně rychleji než oni, a ty naopak budeš mít pocit, že se pohybuješ stejně, jen lidé okolo tebe budou mnohem pomalejší.

Pokud zaklínadlo *Spěch* použiješ 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 budeš vždy výslovně upozorněn v příslušné pasáži textu. A jako obvykle, kdykoliv zaklínadlo *Spěch* použiješ, zaškrtni příslušné políčko v *Deníku*.

BERANIDLO

Beranidlo je specifické, ale velmi užitečné koncentrační gesto. Pomocí něj dokážeš zaměřit telekinetickou sílu do jednoho bodu a tím znásobit její účinek.

Zaklínadlo *Beranidlo* se hodí na vyražení zamčených dveří či zatlučených oken, bez větších potíží ovšem zvládne vyrazit i uměle zazděné prostory.

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

Po úprku z Paláce zapadajícího slunce ti zůstala jen základní výbava – prostý hraničářský oděv a kvalitní průzkumnické boty. Než se vydáš na výpravu do Pevnosti démonů, budeš mít možnost si základní výbavu doplnit v Rabaaku.

Kromě toho se ti podařilo získat legendární meč tvých předků, **Spasitele padlých bohů**. Více o této zbrani a pravidlech, které se pro ni vztahují, se dočteš v samostatné kapitole dále.

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 25. To je počet orlů (*orel* = malá zlatá mince, univerzální platidlo v severských městech), které máš v *Měšci*. Maximální počet zlatých ORLŮ v *Měšci* je 100.

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* je malá a vejde se do ní jen šest předmětů. Na výpravě budeš mít možnost koupit či najít *Kvalitní mošnu*, kam se vejde osm předmětů, anebo dokonce *Prvotřídní mošnu*, kam se vejde až deset předmětů.

Zbraní můžeš vlastnit až pět; čtyři z nich můžeš nést bez omezení, pátá ovšem může být pouze o velikosti dýky či nože v botě.

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

* SEZNAM PŘEDMĚTŮ *

Meč velitele domobrany (*Zbraně*)

Tento meč patřil kapitánovi žoldnéřského oddílu, který měl na starosti ochranu vytěžených drahokamů z hloubkových slují v Rabaaku. Celých deset let jej nikdo nepoužíval, ale tobě může posloužit dobře. Zranění tohoto meče je **7**.

Obouruční karemdahlský meč (*Zbraně*)

Obouruční meče patří obvykle k výbavě elitních rytířů. Tento unikátní kousek má ve své soukromé sbírce čaroděj Dradascan, který ti meč před výpravou věnuje jako dar. 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**, ale pokud jdeš *Cestou válečníka* (tj. ovládáš alespoň tři dovednosti z oboru *Šermířství*), zranění bude ještě o 2 vyšší (tedy **10**).

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 **20** bodů VITALITY, pokud jej požíješ mimo boj.

Tinktura Kolibřík (*Mošna* nebo *Alchymistická torna*)

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

5 porcí trvanlivých potravin (*Mošna*)

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

Křesadlo a pochodně (*Mošna*)

Křesadlo se hodí na rozdělávání ohně a pochodně ti zase poslouží v temných chodbách a jeskyních bez přirozeného osvětlení. Křesadlo s pochodněmi se 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 *Kapsářství 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 nejtěžších mrazech. Dokud jej budeš nosit, bude tě částečně chránit i před zraněním. Můžeš si zvýšit počet bodů VITALITY o 1 bod (tento bonus můžeš kumulovat s libovolnou *Zbrojí*).

Teplé příkrývky (*Další výbava*)

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

Kožená zbroj (*Další výbava*)

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

Stan (*Další výbava*)

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

Provaz (*Další výbava*)

Kvalitní konopný provaz s všestranným využitím.

25 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 neneseš na sobě, reálně nemáš jak ji přenášet.
2. Zbroj ti může zvýšit body VITALITY nad výchozí hodnotu.
3. V okamžiku, kdy ti klesne celkový počet bodů VITALITY pod hodnotu, kterou přidává zbroj, a ty zároveň o tuto část výbavy přijdeš, odepišeš si zbroj z *Deníku*, avšak dál pokračuješ s nezměněným počtem bodů VITALITY. I když jsi těžce zraněn, kvůli ztrátě zbroje nemůžeš zemřít.

Příklad:

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

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

ZÁSLUHY GABRIELA KNOXE

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

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

V jedné hře není možné získat všechny *Zásluhy*.

*** SEZNAM ZÁSLUH ***

Nájemný žoldněř

Lovec nemrtvých

Renegát

Tři Mince

Vlčí stopař

Pán lesa

Mistr zloděj

Bitevní kolos

Krvavá noc

Fénix

Hrdina z Graavu

Gentleman

Čaroděj

Nájemný vrah

Lovci monster

Ve službách klanu

Dvě tváře

Síla lásky

Jizvy minulosti

Královrah

Vykonavatel

Skrytá síla

Ametystová čarodějka

Na hraně zítřka

Arcičaroděj

První krev

Nečekaný spojenec

Odplata

Triumf na dosah

Ohnivě impérium

ZKUŠENOSTI Z MINULÝCH VÝPRAV

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

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 čtyřikrát 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 čtyřikrát 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</i> a/nebo <i>Cesta vraha</i>), musíš si vybrat jednu z nich a tu si zaškrtnout.
SPASITEL PADLÝCH BOHŮ (Kniha šestá)	Získáváš mistrovské zaklínadlo . To je velmi mocné, ovšem smíš jej využít pouze jedenkrát za knihu.

SPASITEL PADLÝCH BOHŮ

V Paláci zapadajícího slunce jsi získal legendární meč **Spasitele padlých bohů**. Tato zbraň byla vykována v raném období merelské civilizace, je to jedna z prvních, která byla použita lidmi v boji proti Prvorozeným. Jestliže tento meč nemáš v *Deníku*, zapiš si jej nyní do kolonky *Zbraně*.

Spasitele padlých bohů můžeš používat jednou anebo dvěma rukama. Při jednoručním použití získáš bonus +2 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a jeho ZRANĚNÍ je 8. Při obouřučním použití získáš bonus +3 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a jeho ZRANĚNÍ je 9.

Měj se však na pozoru – tato mocná a starobylá zbraň má svou vlastní vůli, a když se probudí, mohou se dít strašlivé věci. Věčně hladová čepel lační po krvi, a jakmile ji dostane, meč začne přicházet k životu.

*V praxi to znamená, že za každý souboj, v němž použiješ **Spasitele padlých bohů**, si musíš zvýšit Stupeň probuzení o jedna. A naopak – za každý souboj, který absolvuješ bez tohoto mocného meče, můžeš Stupeň probuzení zase o jedna snížit.*

Během hry nastanou situace, které jsou přímo závislé na Stupni probuzení merelského meče, buď tedy opatrný a vol uvážlivě.

Na kterém Stupni probuzení dobrodružství začneš, se dozvíš během hraní v příslušné sekci. Zatím ponech všechny kolonky prázdné.

MISTROVSKÁ ZAKLÍNADLA

Jestliže jsi dokončil předchozí knihu SPASITEL PADLÝCH BOHŮ, automaticky získáváš jedno z **mistrovských zaklínadel** – podle tvé zázračné dovednosti. Tato zaklínadla patří do repertoáru velkých čarodějů a jsou velmi mocná, ale ty je můžeš použít pouze **jedenkrát** během této knihy. Na jejich použití budeš vždy výslovně upozorněn v textu.

Moc nad prostorem (*Jasnozřivost*)

Toto kouzlo ti umožní konstruovat portály, zrcadlové teleporty anebo všepohlcující miniaturní černé díry. Když budeš chtít, můžeš prostor kolem sebe doslova rozervat na kusy.

Moc nad životem (*Regenerace*)

Toto mocné zaklínadlo ovládá vše spojené s životem. Co žije, můžeš zabít, co je mrtvé, můžeš navrátit mezi živé. S tím druhým bys však měl být ztraceně opatrný – *Nekromancie* je extrémně nebezpečný obor magie, který byl již tvými předky zakázán; a nutno podotknout, že po právu.

Moc nad časem (*Telekineze*)

Toto kouzlo, jak už název napovídá, slouží k ovládání času. Můžeš tok času zpomalit či zrychlit, a když budeš chtít, můžeš jej zcela zastavit. I když se zdá, že je zaklínadlo všemocné, není tomu tak – jedno omezení přece jenom existuje. Kdyby ses snažil sebevíc, nikdy čas nevrátíš – co se stalo, nelze již změnit.

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

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

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

III. PRAVIDLA BOJE

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

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

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

Souboj následně probíhá v těchto krocích:

1. Uprav svůj nebo protivníkův atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ, pokud ti to text či pravidla umožňují (např. ovládáš dovednost *Boj proti přesile* nebo požřeš 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** ($\frac{1}{2}$), znamená to, že Gabriel svého soupeře zasáhl lehce (viz níže, bod 5).

5. Zasáhneš-li ty svého protivníka (**GK**), odečti hodnotu ZRANĚNÍ své zbraně od VITALITY soupeře. Zasáhne-li soupeř tebe (**N**), odečti si od atributu VITALITA hodnotu ZRANĚNÍ soupeřovy zbraně. Pokud zasáhneš protivníka lehce (**GK** ($\frac{1}{2}$)), odečti od soupeřovy VITALITY polovinu hodnoty ZRANĚNÍ své zbraně (zaokrouhleno 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 rezavělými 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 nalezneš pro tento případ následující soubojovou sekvenci (zkontroluj si sám):

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

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

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

Boj však ještě není rozhodnut, následuje tedy další sekvence.

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

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

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

Příklad 2:

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

(S) Osobní strážce (s mečem):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: VITALITA: DLOUHÝ VOJENSKÝ MEČ:

14

23

Zranění 5

Do soubojové sekce si napišeš:

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

VITALITA strážce: 23

ZRANĚNÍ strážcovy zbraně: 5

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

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

ĚAAN

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

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

PRVOROZENÍ

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

Smrtelný výkřik Padlého anděla rezonoval transcendentním polem nezvykle dlouho. Skoro jakoby si někdo zvráceně liboval v působení pomalého a bolestivého umírání. Dhoorgala napadlo, jestli Saagitus mohl být mučen. Nejspíše ne, ale přesto ucítil hluboko ve svém nitru neklid. Pán démonů neměl srdce – to místo bylo jen ledovou prázdnotou, záchvěv emocí ovšem zaznamenal se znepokojující intenzitou. Bylo zřejmé, že na Ěaanu pobýval příliš dlouho.

Dnešní lidé vládli pouze zlomkem moci, jakou měli k dispozici jejich předkové, ale nějakým zázrakem dokázali přežívat. San Hannukah, Čaroděj, už několikrát předvídal pád lidské civilizace. Tvrdil, že jejich konec se blíží, že bude rychlý a nemilosrdný; že lidé upadnou v zapomnění a ani vědomí Ěaanu si na ně nebude pamatovat.

„Ne, takhle to neskončí,“ zaduněl Omontem hluboký všeobjímající hlas.

Smečka vampýrů skrývající se v temnotě břidlicové klenby zavřeštěla strachem. Dhoorgal promluvil poprvé po mnoha dekadách a jen vibrace jeho hlasu byla schopna slabé jedince usmrtit.

Pán démonů se odpojil od Bezedné rokle a zhmotnil své nestvůrné tělo na trůnu tvořeném mrazivou černí. Smrtí Padlého anděla to začalo a Dhoorgal musel vědět víc, než se rozhodne.

Ve vzduchu se zatřepotala blanitá křídla. Borovice v bezprostřední blízkosti chrámu svaté Dominiky obsadily dva tucty nestvůrných vampýrů, jejich žhnoucí oči se postupně rozzářily do hluboké noci. Dhoorgal stvořil vampýry ze své vlastní hmoty, ale už dávno s nimi nebyl propojen v jedinou entitu. Esence Prvorozených odstřižená od zdroje se velmi rychle vypařuje, dnes už byli vampýři smrtelnými a neduživými stvořeními, stejně křehkými jako lidé.

Pán démonů je nicméně rád využíval jako své špehy – nemusel totiž opouštět bezpečné zázemí své pevnosti. Vilaron měl před sebou jako na dlani, měkká světla lamp a ohnišť chránila nejsevernější město lidí před temnotou a mrazem. Lidé odpočívali ve svých příbytcích, aniž by tušili předzvěst strašlivých událostí.

Náhle temnotu prořízlo táhlé ještěří zavytí. Draci se blížili ze severu, prolétli nízko nad chrámem, vampýři ve větvích borovic se zachvěli hrůzou. Dhoorgal strach svých pohůnků cítil jako něco kyselého, zkaženého. Poručil jim zůstat, ale věděl, že události u Vilaronu nemá ve své moci.

Byl to masakr. Dračí královna seděla na nevysoké skále za městem a s chladnou arogancí sledovala počínání svých dětí. Byla to odplata za troufalý útok, za prasklý článek v řetězu událostí, které naplánovala, aby nadobro zúctovala s lidskou chátrou. Když chaos dosáhl vrcholu, vznesla se do vzduchu a její oheň začal hladově konzumovat jeden dům za druhým, dokud všechny nelehly popelem.

Dhoorgal tyto události předvídal a nijak ho nepřekvapily. Jeho pozornost však zaujal člověk, jehož plášť tvořila tkanina z jiného světa. Její energie zářila do noci jako slunce.

Ten muž se postavil jednomu z draků, aby ochránil rodinu s dětmi na útěku. V jediném okamžiku zkonstruoval smrtící zbraň tvořenou magií a provedl protiútok. Stínový hrot se dotkl dračího srdce a ještěř ztuhl jako kámen. Pak ovšem muž svůj úder zadržel a draka nezabil. O zlomek vteřiny zmizel v kouli žhavého ohně.

Ten člověk Dhoorgalovi připomněl dávné doby, kdy lidé jako on dokázali čelit Prvorozeným a zabíjet draky, démony a nemrtvé. Musel být přímým potomkem merelů, jinak si to nedokázal vysvětlit.

Dhoorgal opustil fyzickou schránku vampýrů a zamyslel se. Saagitus je mrtvý a teď byl svědkem demonstrace moci, která mohla vymazat draka z existence světa lusknutím prstu. Měl by se bát o svůj život? Existuje minimálně jeden člověk, který by mu mohl citelně ublížit. A co když existují další?

Pán démonů sám už byl nějakou dobu smrtelný, touha udržet dominantní vliv ve dvou světech jej stála příliš mnoho sil. Ozývala se stará zranění, zejména ta způsobená Dračicí páčila jako osm pekel.

Bylo stále jasnější, že něco se musí změnit. Rozhodnutí, které Dhoorgal odkládal po několik milénií, se blížilo.

Rychle a nemilosrdně.

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 bratrů. 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 přiřkl do vínku, že změní ráz merelských dějin. Jmenoval se Meiluum a když dospěl v muže, stal se z něj nejlepší bojovník celé civilizace. Srdce měl silné, duši neposkvrněnou a meč v jeho ruce se nedal zlomit. Lidé na Iraně stáli na hraně zániku, když rytíř Meiluum přispěchal z Røendoru na pomoc a se svým čarovným mečem porazil dračici Yvedris tváří v tvář. Královna draků byla nakonec vyhnána z Ěaanu – tentokrát však za sebou nechala zkázu. V okamžiku své smrti proklela Meiluuma i celou civilizaci lidí, a otrávila jejich krev. Neléčitelný mor se rozšířil po celém severním kontinentu, a když už to vypadalo, že život na Ěaanu zcela zanikne, spadla Ledová hvězda. Ohromný asteroid zničil život na severním kontinentu, umožnil však přežít lidem na Røendoru. Dva roky trvající noc byla pro Meloroské království těžkou zkouškou – mnoho lidí umřelo, další se ztratili. Pak se však prach v ovzduší začal usazovat a na obloze opět vysvitlo slunce.

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

IRANA: VELKOVÉVODSTVÍ A SEVERSKÁ SVOBODNÁ MĚSTA

Tak začal druhý věk lidí na Iraně. Kolonizace byla velkým historickým milníkem, který se stal středobodem nového kalendáře – moment osídlení

byl rok 0; vše, co bylo před kolonizací, bylo označeno letopočtem a písmeny „BC“. To, co následovalo po kolonizaci, mělo letopočet a písmena „AC“. Merelský kalendář se prakticky přestal používat.

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

Když opustíme pevnou rukou vedené velkovévodství a přesuneme se na sever, historie svobodných měst byla rovněž plná vzestupů a pádů. Vzдор dokonale propracovanému systému občanského a obchodního práva, se v různých časových úsecích objevilo několik jedinců či separatistických skupin, kteří si chtěli vliv a moc nad ostatními koupit, či získat silou. Jeden z největších konfliktů novodobé historie proběhl zhruba před osmdesáti lety (cca 915 AC), kdy klany mocných čarodějů prahly po moci tak urputně, až jejich boj přerostl v občanskou válku trvající bezmála deset let. Drsný severský lid si nakonec zjednal pořádek, avšak pouze za cenu totální eliminace lidí s magickým nadáním. Přesto několik extrémně schopných jedinců – čarodějů – ze smrtící smyčky uprchlo. Čarodějně 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 umění rozpoznat a za odměnu několika zlatek jsou schopni popravít kohokoliv.

DALEKO NA SEVERU...

Ty jsi **Gabriel Knox**, elitní žoldnér 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 žoldnér do probíhající občanské války v provinciích jižně od Vilaronu. Chtěl tak vydělat peníze, aby vás oba zabezpečil na dlouhou dobu. U velkoměsta Choor se zúčastnil několika krvavých potyček, bohužel v jedné z nich přišel o život. Stal ses 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 zvědů. Byl to od Evana prozíravý krok, neboť se ukázalo, že hraničářské myšlení máš v sobě. Stal se z tebe oštěřený bojovník vycvičený pro boj s mečem a dýkou, a vybavený dovednostmi pro přežití v divočině.

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

V tu chvíli se dostal do hledáčku profesionálních lovců čarodějů. Trvalo jen krátce, než se objevili 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.

Opustil jsi proto Vilaron a zamířil na jih. Po cestě ses začal dozvídat věci, které se tě až do teď 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 daleko od Vilaronu jsi dílem náhody narazil na starého kněze v kapli Pastýře, a ten ti povyprávěl 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. Přímou v chrámu Léčitelky, kde Zázračná kněžka přebývala, 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. Pouze 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 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. Nejen že jsou to bezohlední zabijáci, kteří vraždí naprosto bez emocí, ale někteří z nich ovládají rovněž čarodějnické řemeslo a bez skrupulí jej využívají. Jejich činy, zcela za hranou zákona, zaštiťuje mocná persona – 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 Raywy, archeolog, bard a dobrodruh Sebb Rilaw, prorokoval návrat Prvorozených na Iranu. Tvrdil však také, že až se tak stane, současní lidé budou mít oporu ve skutečných dávných hrdinů. Aby zjistil více, namířil Sebb 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 by mohl čekat právě tam.

Sebb se však nevracel, a tak ses rozhodl jeskyni Tisíce přání navštívit rovněž. Uprostřed zimy, v krutých mrazivých podmínkách, ses vydal na neskutečně obtížnou výpravu, a ta tě nakonec dovedla k 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 na Ěaanu. 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 další střípky do skládačky osudu severských svobodných měst, Sebbova zpráva ovšem byla plná obav a děsivých faktů. Bard tvrdil, že na Iraně v současnosti operují všichni tři nejmocnější Prvorození – Dračí královna, Pán démonů i Čaroděj. Je zřejmé, že se pomalu, ale jistě schyluje ke strašlivé bitvě, v níž lidské národy budou v konečném zúčtování vedeni na seznamu postradatelných položek. Sebb se v deníku rovněž zmínil o znalci historie žijícího v Baště, jímž není nikdo menší než lord Beorden Kalony.

Protože jste neměli žádnou další možnost, rozhodli jste se s Raywou lorda Kalonyho navštívit a zjistit od něj vše, co se dá. Zima byla 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 sečtělým člověkem a v důvěrném rozhovoru vám 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 píky do žita. Dávni merelští čarodějové porazili Dračici kouzlem stvořeným přímo proti drakům, a Beorden je přesvědčen, že současní čarodějové mohou tento kousek zopakovat. Zatímco ty ses vydal do Caalebonské vrchoviny hledat ztracenou dračí hrobku, Raywa začala 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 válečné pole v konfliktu, jenž vyvolal jeden z jeho vazalů – baron Ulrich. Ani probíhající občanská válka tě ovšem nezastavila; nakonec jsi 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 do nejvyšších pater politiky. S vlivnými šlechtici v zádech jste mohli dál pokračovat ve své práci. Raywě se podařilo zjistit, že jeden z posledních velkých čarodějů – Dradascan Eull, se skrývá na těžko přístupném místě u Věže havranů. Protože bylo zřejmé, že Věž havranů 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. V době tvého příchodu 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 překonal neuvěřitelný a do dnešní doby nepředstavitelný útok netvora z hlubin – bájného krakena.

Nakonec jsi ovšem slavil úspěch. Nejenže jsi čaroděje našel živého, ale podařilo se ti jej také přesvědčit, že nejsi jeden z krvelačných zabijáků najatých na jeho likvidaci. Získal jsi tak možnost si s tímto velikánem pohovořit. Váš rozhovor však narušila událost, při níž ti ještě teď tuhne krev v žilách. Na ostrov zaútočil samotný San Hannukah, známý také jako Čaroděj. Dradscan tě v poslední chvíli portálem přenesl na bezpečné místo, abys ty přežil, zatímco on se utkal v souboji na život a na smrt s mocným Prvorozeným. S pořádnou porcí štěstí ses dostal v pořádku zpět do Bašty, kde ses opětovně setkal s Raywou a mudrcem Beordenem. Jakkoliv příjemné toto setkání bylo, úlevu v tvém hlavním úkolu ti nepřineslo.

Bez otálení ses musel vydat zpět na stezku. Tentokrát tě čekalo náročné a zdoluhavé putování přes provincie severských lordů i drsnou divočinu. Přestože situace ve svobodných městech je čím dál napjatější, nakonec jsi ve zdraví dorazil až domů, do Vilaronu.

Tam jsi zažil nefalšovaný pocit štěstí a radosti, když ses opět shledal s velitelem hraničářů a 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 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 vaše setkání pro tebe skončilo katastrofálně. Byl jsi ponechán Prvorozenému na milost, když vtom do podzemní kobky pronikl Glen Aurrum, známý také jako Čaroděj ze severu, a neohroženě na Padlého anděla zaútočil.

Proti všem předpokladům tento troufalý počin dopadl úspěšně. Nejenže jsi byl zachráněn, ale Saagitus, Padlý anděl a Prvorozený, byl zničen. Během kruté potyčky jsi byl těžce zraněn, což se ovšem ukázalo jako malá cena za vítězství. V boji s Prvorozeným totiž padla čarodějka Ashanti Viscaar, a jak poznamenal Glen, počet mágů schopných čelit blížícímu se kataklyzmatu se rychle zmenšuje. V kontrastu s děsivými událostmi důležitost tvé role narůstá. Glen ti prozradil, že v současnosti jsi zřejmě jediný člověk, který je schopen použít Spasitele padlých bohů – ultimátní zbraň vykovanou v dávných počátcích merelské civilizace, jednu z mála, jež je schopna zabít Prvorozené. Čarodějové zjistili, kde se tento legendární meč nachází a ty jsi získal cíl své další výpravy.

Přestože ještě nebyla zima, Vilaron a jeho provincie zasypal brzký sníh. Podmínky na výpravu zde na severu ovšem nikdy nejsou jednoduché, a tak ses se stoickým klidem začal chystat na výpravu do Paláce zapadajícího slunce. Když jsi po několika dnech náročného putování dorazil do údolí, kde se chrám z dávných dob nachází, musel jsi absolvovat první obtížný krok. Dvě podlaží pod hlavní lodí byla zcela zatopena vodou a na tobě bylo ponořit se k zabezpečeným dveřím a proniknout do chráněných hrobek. Tam ses skrz bludiště ponurých chodeb a zapomenutých krypt dostával stále hlouběji, až jsi nakonec dorazil do cíle své výpravy – na místo posledního odpočinku jednoho z merelských králů Fäela an Asseh.

Tato hrobka, jak předpovídal čaroděj Glen Aurrum, sloužila jako vězení dalšího Prvorozeného – Ruumise, Pána nemrtvých. Merelský meč Spasitel padlých bohů zde působil jako okov, díky němuž Prvorozený nemohl uprchnout. Musel ses s Ruumisem střetnout, abys meč získal, a to se ti nakonec podařilo. Ovšem místo triumfálního návratu do Vilaronu jsi musel bojovat na život a na smrt s modrým bitevním drakem, jehož po tvých stopách poslala samotná Yvedris. Spasitel padlých bohů v první zkoušce proti Prvorozeným obstál a s jeho pomocí jsi draka porazil. Než se stačilo udát cokoliv jiného, skrz portál vytvořený mocnou magií pro tebe přišel Dradascan. Řekl ti, že musíte okamžitě zmizet, jinak pocítíte hněv Dračí královny.

A nyní otoč na odstavec 1 a začni svou pout' do Pevnosti démonů!