

ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA

KNIHA PRVNÍ



JIŘÍ MIKULÍK



ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA
KNIHA PRVNÍ

JIŘÍ MIKULÍK

MAPA SEVERNÍCH PROVINCIÍ A OBLASTÍ SINOTAHARU



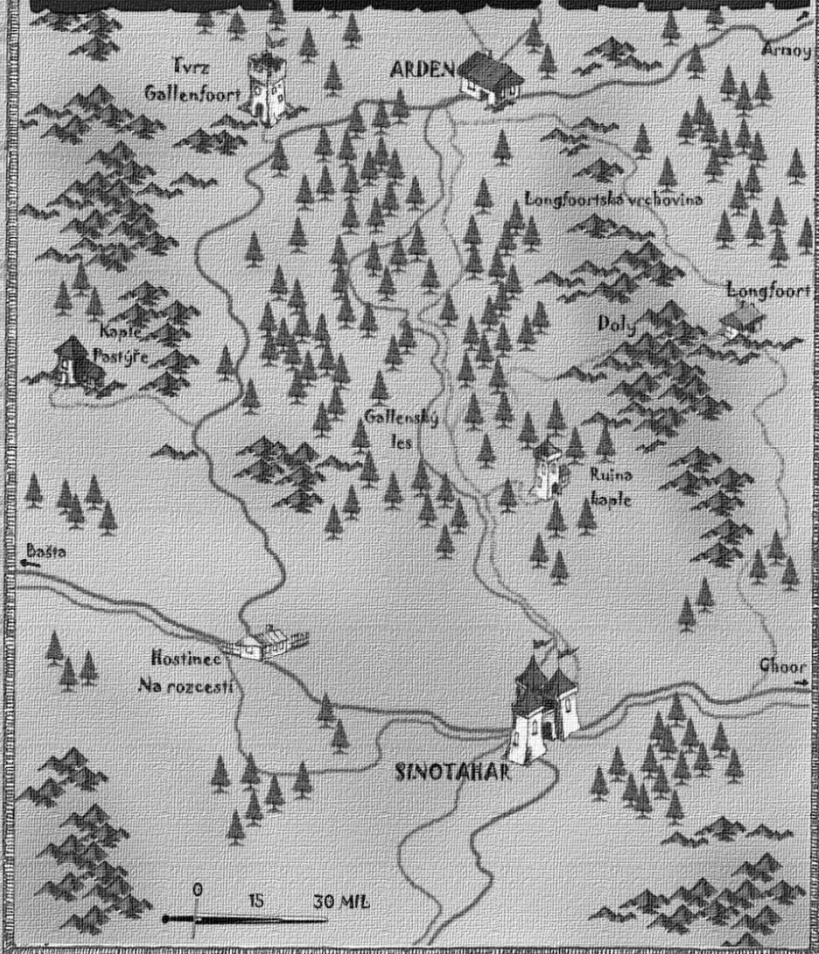
Ardenské Rudé pláště



Elitní guvernérova stráž



Kusecký cech Třínice



Copyright

Text: Jiří Mikulík

Ilustrace: Jan Kordina, Jiří Mikulík

Obálka: Alena Kubíková

Mapa: Jiří Mikulík

Vydal: Martin Koláček - E-knihy jedou
2016, 1. el. vydání

ISBN:

978-80-7512-506-4 (ePub)

978-80-7512-507-1 (mobipocket)

978-80-7512-508-8 (pdf)

Hlavní betatester: Lukáš Mikulík

Betatesteři: Jan Kouřil, Pavel Uhřík, Jan Ploch

www.gabriel-knox-gamebook.cz

Knihu věnuji dcerkám **Emě** a **Alici**,
a také manželce **Lence**.

Všechny tři jsou nepostradatelnou součástí mého života.

Zvláštní poděkování patří mému bratrovi **Lukášovi**,
bez jehož pomoci a obrovské podpory by kniha vůbec nevznikla.

DENÍK GABRIELA KNOXE

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ	VITALITA	* ŠERMÍŘSTVÍ*	
		Boj proti přesile	
		Útok dvěma zbraněmi	
		Defenzivní boj	
		Šermířské finesy	
		Cesta válečníka	

MOŠNA:

KVALITNÍ MOŠNA:

1.	*PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ*	
2.	Střelba z luku	
3.	Stopování a orientace	
4.	Bylinkářství a znalost zvířete	
5.	Termoregulace	
6.	Cesta hraničáře	
7.		

8.	*ŠIKOVNOST A CHYTROST*	
-----------	-------------------------------	--

DALŠÍ VÝBAVA:

	Skrývání se	
1.	Kapsářství a zámky	
2.	Bleskové reflexy	
3.	Útok ze zálohy	
4.	Cesta vraha	
5.		

6.	*ZÁZRAČNÁ SCHOPNOST*	
7.	Jasnozřivost	
8.	Regenerace	
9.	Telekineze	
10.		

ZBRANĚ:	MĚŠEC
1.	
2.	
3.	
4. (max. velikost Dýky)	max. 100 mincí

I. CO JE TO GAMEBOOK?

Gamebook je kniha s příběhem a zároveň hra. V takové knize můžeš – ba dokonce *musíš* – rozhodovat za hlavního hrdinu a tím určovat směr, kterým se příběh bude dále vyvíjet. Volba při rozhodování je provedena tak, že si jednoduše vybereš z nabízených možností a pak otočíš na odstavec s příslušným číslem.

Gamebook ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA s hlavním hrdinou a dobrodruhem Gabrielem Knoxem obsahuje celkem **400** herních odkazů, a (na rozdíl od jiných interaktivních knih) má pouze jeden úspěšný konec. Je tomu tak proto, že ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA je první z **osmi** knih, které dohromady tvoří masivní fantasy epos. Tam, kde hlavní hrdina Gabriel Knox v jedné knize skončí, tam zase v další knize začne. Bohatší o zkušenosti a zážitky z předchozích příběhů, bude lépe připraven čelit nástrahám osudu v pokračujícím dobrodružství.

Tvorba a rozvoj hrdiny je tedy zcela unikátní. Gabriel Knox se v jednotlivých knihách bude vyvíjet jako postava, naprosto nezávisle na hráči. Budou se mu zlepšovat statistiky a potenciál zázračných schopností. Na druhou stranu však bude těžít i ze zkušenosti hráče – čím více knih přečteš, tím lépe budeš mít svého hrdinu vybaveného, a budeš mít k dispozici širší arzenál dovedností a zázračných schopností. V praxi to znamená, že každou knihu je možno hrát zcela samostatně, bez jakékoliv znalosti ostatních (předchozích) knih. V uceleném příběhu máš však jako hráč nesporné výhody.

Celý svět je interaktivní a velmi záleží na tom, jakou cestu si jako hráč při dobrodružství zvolíš. Můžeš se stát zlodějem, který balancuje na hraně zákona, a když je chycen při činu a zatčen, prchá z vězení nechávaje za sebou mrtvolu. V tomto případě však musíš počítat s tím, že Gabriel Knox je psanec a lidé si jeho činy budou pamatovat. Nebo se můžeš nechat najmout na nejrůznější úkoly jako námezdní žoldněř. Pokud pomůžeš vlivným osobám, je možné, že ony ti na oplátku vyjdou vstříc, až budeš někdy v budoucnu potřebovat pomoc ty. Nebo se můžeš spoléhat jen na sebe a cestovat osamělou divočinou. Zkrátka, každým rozhodnutím si otevíráš, ale zároveň také zavíráš možnosti pro řešení budoucích úkolů. A někdy je příjemné se setkat se známými lidmi z minulosti a jen tak poklábosit, co je nového.

Gamebook ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA je také unikátní ve členitosti příběhu. Ke konečnému cíli vede mnoho cest a záleží jen na tobě,

kteřou z nich se vydáš. Knihu můžeš číst čtyřikrát, možná pětkrát po sobě, a pokaždé zažít úplně jiné dobrodružství. Všechny navazující knihy se však opírají o příběh, který jsi zažil, a tak ještě více zvyšují herní hodnotu gamebooku s pořadovým číslem *jedna*.

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

Na dalších stranách již nalezneš systém a herní mechanismy, které ti prozradí, jak se ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA vlastně hraje.

II. HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

Kromě výbavy, kterou si později v pravidlech zvolíš či získáš během dobrodružství, vlastníš také *Mapu* severních provincií velkoměsta Sinotaharu (viz úvod knihy). Tato mapa ti může být během cesty užitečná. Kdykoliv si nebudeš ve volné přírodě (mimo město) vědět rady, můžeš se k ní vrátit a posoudit své možnosti.

Během hry si také budeš vést záznamy do *Deníku* (opět viz úvod knihy). V textu budou často poznámky, na základě kterých si budeš dělat změny ve svých atributech či výbavě. Když si budeš vybírat dovednosti a schopnosti, jednoduše si je v *Deníku* zaškrteš křížkem. V druhé části *Deníku* je také soubojová sekce, kde si můžeš během potyček vést záznamy o tom, kolik bodů VITALITY zbývá tobě a tvým nepřátelům. A nakonec, po úspěšném dokončení výpravy si můžeš všechny atributy, dovednosti, schopnosti a výbavu 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 se nechceš obtěžovat 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.

Poznámka: *Mapu, Deník, Tabulku náhody* i *Soubojovou tabulku* doporučujeme stáhnout z webu www.gabriel-knox-gamebook.cz a vytisknout, aby byly vždy po ruce.

***** HLAVNÍ HRDINA – GABRIEL KNOX *****

Gabriel Knox se narodil na Iraně (severním kontinentu nádherného světa Ěaan) roku 980 AC (po kolonizaci). O své rodiče přišel ve svém útlém věku, jeho pěstounem a mentorem se stal nejlepší severský hraničář jménem Evan Krohl. Pod jeho dohledem se z Gabriela stal muž – a zároveň elitní ochránce severských provincií. Více o Gabrielově osobním příběhu se dočteš v kapitole *Daleko na severu*. Již teď je ti však jasné, že Gabriel není žádný zelenáč. Naopak, je to ostřílený dobrodruh, který je zvyklý spoléhat se hlavně sám na sebe, a má schopnosti přežít v drsné severské divočině.

Z hlediska pravidel Gabriela definují dva atributy. Jak je určitě a k čemu slouží, se dočteš v následující kapitole.

HLAVNÍ 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 lepší je Gabriel bojovník, a tím vyšší šance na přežití máš. 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 *Deniku* 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 těchto atributech rozhodovala čistě náhoda, můžeš hodit dvakrát kostkou a dle svého úsudku přidělit výsledek jednoho hodu k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a druhý k VITALITĚ.

***** GABRIELOVY DOVEDNOSTI *****

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

Existují tři okruhy dovedností – *Šermířství*, *Přežití v divočině*, a *Šikovnost a chytrost*. V každém z těchto okruhů naleznáš 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 nezdědkou 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

Protože Gabriel je samotář, velmi často se vyskytnou situace, ve kterých budeš v souboji čelit více protivníkům než jednomu. Tato skupina nepřátel má obvykle jeden souhrnný atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANĚMI, jeden souhrnný atribut VITALITA a jeden souhrnný atribut ZRANĚNÍ všemi zbraněmi dohromady. 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 probíhajícím souboji tě již připraví o body VITALITY standardním způsobem.

Šermířské finesy

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

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

*** PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ ***

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

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

Střelba z luku

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

Stopování a orientace

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

Bylinkářství a znalost zvěře

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

Termoregulace

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

*** ŠIKOVNOST A CHYTROST ***

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

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

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

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

Skrývání se

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

Kapsářství a zámky

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

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

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

Bleskové reflexy

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

Útok ze zálohy

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

***** GABRIELOVA VROZENÁ SCHOPNOST *****

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

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

JASNOZŘIVOST (Hod 1 – 2)

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

REGENERACE (Hod 3 – 4)

Díky této zvláštní schopnosti se ti budou zranění hojit výrazně rychleji než normálním lidem. Po každém boji si můžeš vrátit zpět až 4 body VITALITY (nezapomeň, že body VITALITY nikdy nesmí překročit původní hodnotu). *Regenerace* je rovněž užitečná při odpočinku. A nakonec, *Regenerace* ti ve výjimečných případech umožní přežít i fatální zranění (useknutá ruka, rozdrcená noha, apod.), která by jinak znamenala pomalou a bolestivou smrt.

TELEKINEZE (Hod 5 – 6)

Telekineze ti umožňuje fyzicky ovlivňovat svět okolo tebe pouhou myšlenkou – či silou vůle, chceš-li. Tuto schopnost máš však rozvinutou pouze na intuitivní úrovni, proto se ve většině případů jedná o více méně nekontrolovatelný výron moci, kterým můžeš

odvalit těžký kámen, převrátit skříň, či srazit člověka k zemi. *Telekineze* je pro tebe extrémně vyčerpávající, proto ji můžeš využívat spíše výjimečně. Je to velmi mocná schopnost, a jako taková samozřejmě přitahuje pozornost. Musíš si dát dobrý pozor, kde a před kým ji použiješ, protože lovci čarodějů nebudou nikdy příliš daleko.

***** GABRIELOVA VÝBAVA NA CESTU *****

Než ses rozhodl opustit Vilaron a odjet směrem na jih, samozřejmě ses vybavil na cestu. Něco jsi nakoupil a něco jsi získal ze zásob žoldnéřského cechu – a ještě ti zbyly i nějaké peníze. Abys zjistil, kolik to je, hod' dvěma kostkami, hodnoty sečti a k výsledku přičti ještě 15. To je počet orlů (OREL = malá zlatá mince; univerzální platidlo v severských městech), které máš v *Měšci*. Maximální počet orlů v *Měšci* je **sto**. Více mincí se ti do malého váčku nevejde. Během dobrodružství se ti bude počet orlů měnit, jak budeš věci nakupovat či utrácet za pohostinství. Peníze budeš moci i najít, případně sebrat od mrtvých nepřátel.

Když jsi určil, kolik peněz máš v *Měšci*, můžeš se podívat na seznam předmětů níže a vybrat si až pět z nich. Některé z nich jsou položky do *Mošny*, kterou nosíš přes rameno. *Mošna* však není moc velká a vejde se do ní jen **šest** předmětů. Na své cestě budeš mít příležitost koupit si kvalitní velkou mošnu, kam se vejde ještě o dva předměty více. *Zbraně* můžeš mít maximálně **čtyři**. Tři z nich můžeš nést bez omezení, čtvrtá z nich však může být pouze o velikosti Dýky. Ostatní předměty, které se nenosí v *Mošně* a ani nejsou považovány za *Zbraně*, můžeš pobrat a zapsat do kolonky *Další výbava*. V té může být maximálně **deset** dalších předmětů.

Meč (Zbraně)

Meč je vykován z kvalitní oceli; je to zbraň, na kterou je spolehnutí. Zranění meče je **5**.

Dýka (Zbraně)

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

3 porce trvanlivých potravin (Mošna)

Na svých cestách musíš pravidelně jíst. Pokud přijde pokyn, aby ses najedl, a ty nebudeš mít žádnou porci jídla, ztratíš 4 body VITALITY. Každá porce potravin ti zabere jednu položku v *Mošně*.

Křesadlo a pochodně (*Mošna*)

Křesadlo se hodí na rozdělávání ohně a pochodně ti zase poslouží v temných chodbách a jeskyních bez přirozeného osvětlení.

Provaz (*Další výbava*)

Kvalitní konopný provaz s všestranným využitím.

Luk (*Zbraň*)

Luk je vyroben z kvalitního dřeva severské borovice. Použit jej můžeš pouze za předpokladu, že ovládáš dovednost *Střelba z luku*. Vybavíš-li se 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 nepřátele z dálky a přímé konfrontaci se tak třeba úplně vyhnout.

Toulec s 3 šípy (*Další výbava*)

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

Paklíče (*Mošna*)

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

Zimní plášť (*Další výbava*)

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

Teplé pokrývky (*Další výbava*)

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

Vycpávaná zbroj (*Další výbava*)

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

Stan (*Další výbava*)

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

12 ORLŮ (*Měšec*)

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