

DRAČÍ HROBKA



JIŘÍ MIKULÍK



DRAČÍ HROBKA

KNIHA TŘETÍ

JIŘÍ MIKULÍK

Dračí hrobka © 2018

Text: Jiří Mikulík

Ilustrace: Jan Kordina

Obálka: Alena Kubíková

Mapa: Jiří Mikulík

Vydal: Martin Koláček - E-knihy jedou

Rok prvního vydání: 2018

ISBN:

978-80-7589-335-2 (ePub)

978-80-7589-336-9 (mobi)

978-80-7589-337-6 (pdf)

Betatesteři: Lukáš Mikulík, Jan Kouřil

www.gabriel-knox-gamebook.cz

*Pro Lenku, Alici a Emu,
a pro všechny fanoušky gamebooků.*

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

Tvorba a rozvoj hrdiny je proto zcela unikátní. Gabriel Knox se v jednotlivých knihách v rámci příběhu vyvíjí jako postava, a tedy naprosto nezávisle na hráči. Postupně se mu zlepšují statistiky a zejména potenciál zázračných schopností. Na druhou stranu však těží i ze zkušenosti hráče. Čím více knih přečteš, tím lépe budeš mít svého hrdinu vybaveného, a budeš mít k dispozici širší arzenál dovedností a schopností. V praxi to znamená, že každou knihu můžeš hrát zcela samostatně. Gamebook DRAČÍ HROBKA ovšem úzce navazuje na předchozí dvě knihy, a i když znalost příběhu k hraní nepotřebuješ, pro mnohem intenzivnější zážitek ze hry ti jednoznačně doporučuji pořídit si **Zázračnou kněžku** i **Jeskyni Tisíce přání**, a začít s nimi. Otevřeš si tak další možnosti v knize DRAČÍ HROBKA, které jinak mohou zůstat nedostupné.

Celý svět, kde se dobrodružství odehrává, je interaktivní a velmi záleží na tom, jakou cestu si jako hráč zvolíš. Můžeš se stát zlodějem, který balancuje na hraně zákona, a když je chycen při činu a zatčen, prchá z vězení nechávaje za sebou mrtvolu. V tomto případě však musíš počítat s tím, že Gabriel Knox je

psanec a lidé si jeho činy budou pamatovat. Nebo se můžeš nechat najmout na nejrůznější úkoly jako námezdní žoldněř. Pokud pomůžeš vlivným osobám, je možné, že ony ti na oplátku vyjdou vstříc, až budeš později potřebovat pomoc ty. Nebo se můžeš spoléhat jen na sebe a cestovat liduprázdnou divočinou. Nezapomeň však, že s každým rozhodnutím si otevíráš, ale také zavíráš možnosti pro řešení budoucích úkolů.

Gamebook DRAČÍ HROBKA je také zcela unikátní, co se členitosti příběhu týče. Ke konečnému cíli vede mnoho cest a záleží jen na tobě, kterou z nich se vydáš. Knihu můžeš číst čtyřikrát, možná pětkrát po sobě, a pokaždé zažít úplně jiné dobrodružství. Počet tvých možností **ve třetí** knize prudce narůstá se znalostí příběhu předchozích knih. V tom je největší kouzlo této série.

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

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

II. HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

Součástí elektronické knihy **není** *Mapa provincií pod správou hraběte McRoye* ani *Deník*. Oba dokumenty jsou však k dispozici ke stažení na webových stránkách:

www.gabriel-knox-gamebook.cz (sekce *Knihy/Dračí hrobka*).

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

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

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

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

Během hry si také budeš vést záznamy do *Deníku*. V textu budou často poznámky, na základě kterých si budeš dělat změny ve svých attributech či výbavě. Když si budeš vybírat dovednosti a schopnosti, jednoduše si je v *Deníku* zaškrtněš křížkem. V druhé části *Deníku* jsou kolonky pro výbavu. Některé běžné

předměty (např. **Křesadlo**, **Plášť** nebo třeba **Provaz**) jsou zde předpřipraveny a dají se pouze zaškrtnout křížkem. Pokud však danou kolonku zaškrtnutou nemáš (např. neneseš žádný plášť), můžeš místo klidně použít pro jakýkoliv jiný vhodný předmět. Jedná se pouze o zjednodušení.

Ve třetí části *Deníku* je také soubojová sekce, kde si můžeš během potyček vést záznamy o tom, kolik bodů VITALITY zbývá tobě a tvým nepřátelům. V poslední části jsou pak uvedeny všechny *Zásluhy*, které lze získat dohromady v obou dosavadních knihách. Po úspěšném dokončení výpravy si pochopitelně můžeš *Atributy*, *Dovednosti*, *Schopnosti*, *Výbavu* i *Zásluhy* přenést do další knihy.

KOSTKY A JEJICH POUŽÍVÁNÍ V PRŮBĚHU HRY

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

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

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

HLAVNÍ ATRIBUTY

Z hlediska pravidel Gabriela Knoxe definují dva atributy:

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

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ (hod' kostkou):

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

Druhý základní atribut je **VITALITA**.

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

bude, rozhodneš opět hodem kostkou. Údaj zapiš do *Deníku* do kolonky VITALITA.

VITALITA (hod' kostkou):

1 VITALITA: 20

4 VITALITA: 24

2 VITALITA: 22

5 VITALITA: 25

3 VITALITA: 23

6 VITALITA: 27

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

GABRIELOVY DOVEDNOSTI

Během svého výcviku elitních žoldnéřů 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 nalezneš čtyři dovednosti, celkem jich je tedy dvanáct. Ty si můžeš vybrat **pět** z nich, **bez jakéhokoliv omezení**. Během dobrodružství budeš mnohokrát dotazován, zda některou z dovedností ovládáš či nikoliv. Správná volba ti může nezřídka zachránit život.

Nyní otoč na další stranu a vyber si své dovednosti.

* ŠERMÍŘSTVÍ *

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

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

Boj proti přesile

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

Šermířské finesy

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

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

*** PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ ***

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

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

Střelba z luku

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

Stopování a orientace

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

Bylinkářství a znalost zvěře

Ve volné přírodě nikdy nebudeš trpět hladem. 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 zvířete* 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 propížit 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 *pakličku*. Tyto se dají koupit ve městech na černých trzích, případně je můžeš někde najít.

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

Bleskové reflexy

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

Útok ze zálohy

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

GABRIELOVA VROZENÁ SCHOPNOST

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

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

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

Jestliže toto není tvé první dobrodružství, pak máš jistě *Zázračnou schopnost* vybranou. V textu níže zjistíš, jak se tvé nadání zdokonalilo.

Koncentrační gesta

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

Každá *Zázračná schopnost* ti nyní nabízí **tři Zaklínadla**. **Jedno** z nich si vyber a zapiš si jej do *Deníku* do příslušné kolonky. Toto koncentrační gesto můžeš během hry využít až **dvakrát**. Po každém použití si uděláš křížek ve volném čtverečku u kolonky *Zaklínadlo*, a jakmile budou obě zaplněná, znamená

to, že svůj magický potenciál jsi vyčerpal a až do konce knihy již *Zaklínadlo* nemůžeš použít.

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

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

* JASNOZŘIVOST *

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

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

DVOJNÍK

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

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