

VĚŽ HAVRANŮ



JIŘÍ MIKULÍK



VĚŽ HAVRANŮ

KNIHA ČTVRTÁ

JIŘÍ MIKULÍK

Copyright

Věž havranů © 2019

Text: Jiří Mikulík

Ilustrace: Jan Kordina

Obálka: Alena Kubíková

Mapa: Jiří Mikulík

Vydal: Martin Koláček - E-knihy jedou

Rok prvního vydání: 2019

ISBN

978-80-7589-891-3 (ePub)

978-80-7589-892-0 (mobipocket)

978-80-7589-893-7 (pdf)

Betatesteři: Lukáš Mikulík, Jan Kouřil

www.gabriel-knox-gamebook.cz

*Tuto knihu věnuji svým rodičům Daně a Jiřímu,
za jejich celoživotní lásku a podporu.*

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 VĚŽ HAVRANŮ s hlavním hrdinou Gabrielem Knoxem obsahuje celkem **400** herních odkazů a je **čtvrtou** 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 další 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 VĚŽ HAVRANŮ ovšem úzce navazuje na předchozí knihy, a i když znalost příběhu k hraní nepotřebuješ, pro mnohem intenzivnější zážitek ze hry Ti jednoznačně doporučuji pořídit si první tři svazky a začít s nimi. Otevřeš si tak další možnosti v knize VĚŽ HAVRANŮ, 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 mrtvoly. 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 VĚŽ HAVRANŮ 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 čtvrté** 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 jakýmisi čísly, jejichž hodnoty záleží z velké části na náhodě, můžeš si být jist, že dohrát knihu úspěšně lze za všech okolností. Máš volnou ruku při výběru klíčových dovedností a schopností, které ti umožní značně zjednodušit určité pasáže děje, či se místům se zvýšeným rizikem zcela vyhnout. Správně vyvážené schopnosti a výbava jsou mnohem důležitější než číselné ohodnocení tvého hrdiny.

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

II. HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

Součástí elektronické knihy **není** *Mapa okolí Limeskaaru a území horských barbarů* ani *Deník*. Oba dokumenty jsou však k dispozici ke stažení na webových stránkách:

www.gabriel-knox-gamebook.cz (sekce *Knihy/Věž havranů*).

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 nalezněš bonusy za úspěšné dokončení předchozích knih. Určitě ji nezapomeň zkontrolovat!

Pokud **je** **VĚŽ HAVRANŮ** tvé **první** dobrodružství, pokračuj ve čtení. Výše zmíněná *Mapa* ti může být během cesty užitečná. Kdykoliv si nebudeš vědět rady, můžeš se k ní vrátit a posoudit své možnosti.

Během hry si také budeš vést záznamy do *Deníku*. V textu budou často poznámky, na základě kterých si budeš dělat změny ve svých atributech či výbavě. Když si budeš vybírat dovednosti a schopnosti, jednoduše si je v *Deníku* 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 souborová sekce, kde si můžeš během potyček vést záznamy o tom, kolik bodů VITALITY zbývá tobě a tvým nepřátelům. V poslední části jsou pak uvedeny všechny *Zásluhy*, které lze získat dohromady v obou dosavadních knihách. Po úspěšném dokončení výpravy si pochopitelně můžeš *Atributy*, *Dovednosti*,

Schopnosti, Výbavu 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 запиš 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 žoldnéři 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 uštedří. Jinými slovy – v kole souboje, kdy tě soupeř **poprvé** zasáhne svou zbraní, nikdo neztrácí body VITALITY a souboj pokračuje dalším kolem. Každé další zásahy soupeře v probíhajícím souboji tě již připraví o body VITALITY standardním způsobem.

Šermířské finesy

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

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

* PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ *

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

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

Střelba z luku

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

Stopování a orientace

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

Bylinkářství a znalost zvěře

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

Termoregulace

Oblast severských měst, v nichž Gabriel žije, je umístěna do drsných podmínek, kde zima trvá přes půl roku a léto je velmi krátké. S touto dovedností budeš mnohem odolnější vůči rozmarům počasí, velkým výkyvům teploty či dlouho-trvajícímu 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 naraziš 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,

kteře jsou obvykle všem na očích. Také ti umožní pronést skrytě malé zbraně (nůž, dýka) do míst, kam by ses se zbraní nikdy nedostal.

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

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

Bleskové reflexy

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

Útok ze zálohy

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

GABRIELOVA VROZENÁ SCHOPNOST

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

Můžeš si vybrat **jednu** ze tří následujících schopností. Až tak učiníš, poznamej 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 přiřď 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 usměrňovat 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 vyčerpал 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.

KŘIŠŤÁL

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

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

PRONIKAVÝ POHLED

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

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

* REGENERACE *

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

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

UZDRAVENÍ

Koncentrační gesto *Uzdravení* vyžaduje velkou přesnost při provedení gesta, jeho účinek však významně urychlí tvé přirozené regenerační procesy. Zaklínadlo *Uzdravení* můžeš použít kdykoliv, dokonce i v právě probíhajícím souboji. Provedením tohoto koncentračního gesta si budeš schopen okamžitě zacelit hluboká zranění či vrátit sílu ztracenou kvůli zákeřným nemocem. Zaklínadlo *Uzdravení* ti ihned navrátí až 20 bodů VITALITY (nezapomeň však, že hodnota atributu VITALITA nesmí překročit výchozí hodnotu).

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

DEHYDRATACE

Koncentrační gesto *Dehydratace* je útočné zaklínadlo, které způsobuje okamžitě a velmi masivní odpaření vody z živých organismů. Protože voda je pro mnoho tvorů esenciální, *Dehydratace* na ně má devastující účinky. *Dehydrataci* můžeš použít kdykoliv v probíhajícím souboji, a způsobit tak protivníkovi (protivníkům) okamžitou ztrátu 13 bodů VITALITY. Musíš však dát pozor – existuje mnoho stvůr (např. Nemrtví

nebo Démoni), na které *Dehydratace* prostě ze zjevných důvodů působit nebude. Na imunitu vůči *Dehydrataci* budeš vždy výslovně upozorněn v příslušné pasáži textu.

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

ŠTÍTONOŠ

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

*** TELEKINEZE ***

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

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

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

PLÁŠŤ

Koncentrační gesto *Plášť* vytvoří kolem Gabriela slupku, která zdeformuje prostor v nejbližším okolí. To má za následek rozmazání Gabrielových kontur (jako by stál za silnou stěnou vrstveného skla), přičemž deformovaný prostor brání nepřítelům v zasáhnutí Gabriela konvenčními zbraněmi, jako jsou např. meče, palčáty anebo šípy vystřelené

z luků. Kdykoliv zaklínadlo *Plášť* použiješ v souboji, můžeš ignorovat prvních 12 bodů VITALITY, které bys jinak ztratil díky zraněním způsobených soupeřovou zbraní. Na konci souboje magický štít zmizí.

Příklad: Gabriel Knox je zatím nezraněn (VITALITA 40) a vstupuje do souboje s pěticí loupeživých žoldnéřů, kteří mají celkové ZRANĚNÍ 8. Gabriel se rozhodne se v tomto nerovném boji použít zaklínadlo *Plášť*.

Během první soubojové sekvence je Gabriel zraněn za 8 bodů VITALITY. Díky *Plášti* však může toto zranění ignorovat s tím, že zaklínadlo je schopno pojmout ještě další 4 body VITALITY. Ve druhé soubojové sekvenci je Gabriel opět zasažen za 8 bodů VITALITY. Díky *Plášti* může ignorovat 4 body, přičemž zbylé 4 body již projdou skrz a Gabrielovi se tak sníží VITALITA na 36 bodů. Následně se mu podaří lupiče pobít a souboj končí. Gabriel tak pokračuje ve své cestě s 36 body VITALITY. Když *Plášť* kdykoliv použiješ, zaškrtni políčko v *Deníku*.

SPĚCH

Koncentrační gesto *Spěch* uzavře Gabriela do kapsule, v níž je zdeformován časoprostor. To má za následek zrychlení toku času pro Gabriela, což znamená, že pro pozorovatele v nejbližším okolí (často protivníky v boji) se Gabriel pohybuje výrazně rychleji než oni sami. Naopak Gabrielovi se zdá, že on sám se pohybuje stejně rychle, jen lidé okolo jsou mnohem pomalejší.

Pokud použiješ zaklínadlo *Spěch* v souboji, můžeš si po celý jeho průběh počítat bonus +1 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a +1 ke ZRANĚNÍ.

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

BERANIDLO

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

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

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

GABRIELOVA VÝBAVA NA CESTU

Z Šedé řeky do Bašty budeš cestovat lodí po boku historika a učenice Beordena Kalonyho. Na sobě máš obnošený průzkumnický oděv v přírodních barvách, který sis během svého pobytu ve městě provizorně vyspravil. Než tě úkoly zavedou na místa mimo civilizaci, budeš mít možnost dokoupit si výbavu v Baště.

Pokud jsi úspěšně dokončil některý z předchozích příběhů, následující odstavce přeskoč a věnuj se rovnou seznamu předmětů, z nichž můžeš jeden vybrat a doplnit jím svou stávající výbavu.

Před cestou sebereš všechny své úspory. Abyš zjistil, kolik to je, hod' dvěma kostkami, hodnoty sečti a k výsledku přičti ještě 20. To je počet orlů (orel = malá zlatá mince, univerzální platidlo v severských městech), které máš v *Měšci*. Maximální počet ORLŮ, které se ti vejdou do *Měšce*, je 100. Během dobrodružství se ti počet orlů bude měnit, jak budeš věci nakupovat či utrácet za pohostinství. Peníze budeš moci i najít, případně sebrat od mrtvých nepřátel.

Když jsi určil, kolik peněz máš v *Měšci*, podívej se na seznam předmětů níže. Můžeš si vybrat až **pět** z nich a zanést si je do *Deníku* do příslušných kolonek.

Některé z nich jsou položky v *Mošně*, kterou nosíš přes rameno. *Mošna* však není moc velká a vejde se do ní jen šest předmětů. Na své cestě budeš mít příležitost koupit nebo najít *Kvalitní mošnu*, kam se vejde osm předmětů anebo dokonce *Prvotřídní mošnu*, kam se vejde až deset předmětů.

Zbraní můžeš mít 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 deset dalších předmětů.