DRAKOBIJEC

JIŘÍ MIKULÍK

GABRIEL KNOX GAMEBOOK

8

DRAKOBIJEC

KNIHA OSMÁ

JIŘÍ MIKULÍK

Copyright

Drakobijec
Kniha osmá

Text: Jiří Mikulík
Obálka: Alena Kubíková
Vydal: Martin Koláček – E-knihy jedou
Rok prvního vydání: 2025
ISBN 978-80-281-1857-0 (ePub)
ISBN 978-80-281-1858-7 (mobipocket)
ISBN 978-80-281-1859-4 (pdf)

www.gabriel-knox-gamebook.cz

Osmou *knihu věnuji* ***Drakobijcům*** *ve všech světech i podobách.*

Jste ***hrdinové****!*

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 DRAKOBIJEC s hrdinou Gabrielem Knoxem obsahuje **600** herních odkazů a je **závěrečnou** 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 DRAKOBIJEC 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 této knize, 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 žoldnéř. 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 DRAKOBIJEC 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 možnosti v **osmé** knize prudce narůstá se znalostí příběhu předchozích knih. V tom je největší kouzlo série.

Na tomto místě je 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 nalezneš systém a herní mechanismy, které ti prozradí, jak se DRAKOBIJEC vlastně hraje.

II. HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

Součástí elektronické knihy **není** *Mapa Západních a Východních svobodných měst* ani *Deník*. Můžeš je ovšem stáhnout na stránkách:

www.gabriel-knox-gamebook.cz

(sekce *Knihy* / *Drakobijec*).

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 DRAKOBIJEC 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* zaškrtneš křížkem. V druhé a třetí 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. Ve čtvrté části je soubojová sekce,

kde si můžeš během potyček vést záznamy o tom, kolik bodů VITALITY zbývá tobě a tvým nepřátelům. V poslední páté části jsou pak uvedeny všechny *Zásluhy*, které lze získat během celé série.

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 (hoď 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 (hoď 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 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.

* 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 uštědří. 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 hlady. 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.

<u>Důležité!</u> *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.

<u>Skrývání se</u>

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.

<u>Kapsářství a zámky</u>

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

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

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

<u>Bleskové reflexy</u>

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.

<u>Útok ze zálohy</u>

Někdy se ti naskytne možnost zabít protivníka dříve, než se o tobě vůbec dozví. Umožní ti rovněž zabíjet protivníky potichu, aniž bys způsobil rozruch na nepřátelském území. V určitých situacích budeš moci likvidovat nepřátele

i holýma rukama. A nakonec, tato dovednost tě opravňuje k možnosti vrhat nože či dýky, a zasahovat tak protivníky z dálky. Jedná se o velmi univerzální dovednost.

ZÁZRAČNÁ SCHOPNOST

Kromě výše uvedených dovedností je Gabriel nadán 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. Hoď 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 vyčerpal 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 popsaných situacích, u jiných musíš počkat, až ti kniha nabídne možnost pro použití.

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

*** JASNOZŘIVOST ***

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. neztratíš 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* můžeš efektivně využít i v souboji. Díky němu odhalíš všechny slabiny protivníka a po dobu **jedné soubojové sekvence** můžeš **zdvojnásobit zranění**, které nepříteli způsobíš.

Jakmile *Pronikavý pohled* kdykoliv použiješ, zaškrtni políčko v *Deníku*.

* REGENERACE *

Díky této schopnosti se ti zranění budou hojit rychleji než normálním lidem. Po každém boji si můžeš vrátit zpět až **6 bodů** VITALITY (**platí pouze pro případ, že jsi v daném souboji nějaké body VITALITY ztratil; počet navrácených bodů nesmí překročit hodnotu, kterou jsi měl na začátku souboje**). *Regenerace* je rovněž velmi užitečná při odpočinku, a ve výjimečných případech ti umožní přežít i fatální zranění, jako jsou useknuté ruce či rozdrcené nohy.

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 zacelit hluboká zranění či vrátit sílu ztracenou kvůli zákeřným nemocem. Zaklínadlo *Uzdravení* ti ihned navrátí až **30 bodů** VITALITY (nezapomeň však, že hodnota atributu VITALITA nesmí překročit výchozí hodnotu).

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

DEHYDRATACE

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 žárem 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 nezřídka velmi mocné účinky.

PLÁŠŤ

Koncentrační gesto *Plášť* zdeformuje časoprostor v tvém bezprostředním okolí. Tato slupka jevící se jako stěna vrstveného skla

zabrání nepřátelům, aby tě zasáhli konvenčními zbraněmi (např. meče, palcáty 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 pěticí 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 vyrážení 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. **V kterémkoliv okamžiku souboje se můžeš rozhodnout Beranidlo seslat a způsobit tak nepřátelům okamžité zranění za 25 bodů VITALITY.**

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 zhroucení podzemních komnat v Omontu ses propadl do nechvalně proslulé Bezedné rokle. V tu chvíli jsi byl oděn v zimním hraničářském šatu doplněném kvalitními průzkumnickými botami.

Kromě toho jsi majitelem **Spasitele padlých bohů** – legendárního meče, jenž se dochoval po předchozích civilizacích lidí. 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, hoď 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 elitních žoldnéřů (*Zbraně*)

Tento meč byl nalezen v opuštěné zbrojnici v Omontu. Je to mistrovská zbraň, vyrobená na míru tomu, kdo ji používal, a ostrá jako břitva. Zranění tohoto meče je **7**.

Obouruční karemdahlský meč (*Zbraně*)

Obouruční meče patří obvykle k výbavě elitních rytířů. Tuto skvělou zbraň můžeš obdržet od čarodějů, kteří tě doprovázeli do Pevnosti démonů. Je to obouruční zbraň, a proto ji nemůžeš využít s dovedností *Útok dvěma zbraněmi*.

Zranění tohoto 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 **25** bodů VITALITY, pokud jej požiješ mimo boj.

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

Tento čirý viskózní elixír je velmi ceněn mezi elitními žoldnéři 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 nepřátele 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.

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*.

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 nejtužších 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 přikrývky (*Další výbava*)

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

Drátěná vesta (*Další výbava*)

Drátěná zbroj je základní výbavou žoldnéřů. Pokud ji budeš nosit, můžeš si zvýšit počet bodů VITALITY o 5 (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, odepíšeš si zbroj z *Deníku*, avšak dál pokračuješ s nezměněným počtem bodů VITALITY. I když jsi těžce zraněn, kvůli ztrátě zbroje nemůžeš zemřít.

Příklad:

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

Protože má však nyní méně bodů VITALITY, než kolik ti přidává samotná zbroj, pouze si 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 žoldnéř
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
Ohnivé impérium
Nový začátek

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.

ÚSPEŠNĚ 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 (*Cesta válečníka*, *Cesta hraničáře* a/nebo *Cesta vraha*), 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.
PEVNOST DÉMONŮ (Kniha sedmá)	Získáváš **bonusy** za **trofeje legendárních tvorů**, které se ti podařily až dosud nasbírat (*podívej se na následující stranu*).

TROFEJE LEGENDÁRNÍCH TVORŮ

Během svých dobrodružství jsi měl možnost (anebo jsi byl donucen) bojovat s nejrůznějšími legendárními tvory. Tito bývají nezřídka spojování s magií. Pokud jsi dokončil **všech sedm** předchozích knih, tvůj čarovný potenciál je nyní tak citlivý, že můžeš ze získaných trofejí čerpat unikátní auru. To se projeví specifickými bonusy:

TROFEJ	VÝHODY
Tesáky medvědodlaka	K tvé stávající maximální hodnotě atributu VITALITA si můžeš přidat **10 bodů**.
Drápy mantichory	K tvé stávající hodnotě atributu ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ si můžeš přidat **1 bod**.
Šupiny baziliška	Jestliže ovládáš **zaklínadlo Plášť** (*Telekineze*), jeho účinek je dvojnásobný (ignoruje prvních **36 bodů** VITALITY).
Špičáky chiméry	Hodnota ZRANĚNÍ v každém souboji, kterou uštědříš nepřátelům, je o **2 body vyšší.**
Upíří zuby	Jestliže ovládáš **zaklínadlo Dehydratace** (*Regenerace*), jeho účinek je dvojnásobný (zraňuje za **32 bodů** VITALITY).
Oko hydry	Jestliže ovládáš **zaklínadlo Křišťál** (*Jasnozřivost*), jeho bonus můžeš využít **po celý souboj** (nikoliv pouze na jednu soubojovou sekvenci).
Srdce wichta	Běžná **zaklínadla** můžeš použít až **pětkrát** za knihu; **mistrovské zaklínadlo** můžeš použít až **dvakrát**.

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 obouručním použití získáš bonus +3 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a jeho ZRANĚNÍ je 9.

Jestliže jsi někde na cestách získal zásluhu *Ohnivé impérium*, parametry Spasitele padlých bohů budou ještě o +1 vyšší. Toto platí pro bonus k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ i jeho ZRANĚNÍ (jednoruční i obouruční použití).

POSLEDNÍ BOJ

V *Deníku* je sekce *Poslední boj*, v níž si podle instrukcí v textu zaškrtneš čaroděje, kteří stanou po tvém boku v rozhodující bitvě proti Dračí královně. Budeš rozhodovat, jakým směrem bude bitva plynout, a budeš také rozhodovat, kdy (a jestli vůbec) čarodějové použijí své magické schopnosti. Události během souboje se stanou během mžiku oka, a tak je čas, aby **každý čaroděj** použil své schopnosti **jen jednou** (ačkoliv někteří budou mít více příležitostí). Načasování je proto velmi důležité a tvá rozhodnutí mohou zcela zvrátit průběh souboje.

Jestliže se ti však finální boj bude zdát příliš těžký, můžeš výše popsané pravidlo ignorovat a nechat některé čaroděje použít svá kouzla i vícekrát během boje. Toto bude užitečné zejména pro postavy s nízkými atributy ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ anebo s těmi, které neabsolvovaly některé (či všechny) předchozí knihy v sérii.

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 zatraceně 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 Ëaan**, 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 jako **Drakobijec**.

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 sekcí, 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 pozřeš před soubojem posilující elixír).

2. Od svého atributu ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ odečti soupeřův atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ. Dostaneš tak číslo, které se nazývá **Převaha Gabriela Knoxe**.

3. Hoď 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 nepřátelům ještě jednu výhodu. Dokáže v souboji vytěžit z minima maximum a bojové instinkty mu umožní v některých situacích zasáhnout soupeře mělkým řezem či špičkou čepele. Je to kombinace zkušeností, výcviku a štěstí. Každé zranění, byť sebemenší, v konečném důsledku oslabí protivníka. Jestliže narazíš v *Soubojové tabulce* na políčko s písmeny **GK (½)**, znamená to, že Gabriel svého soupeře zasáhl lehce (viz níže, bod 5).

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

zasáhneš protivníka lehce (**GK (½)**), odečti od soupeřovy VITALITY polovinu hodnoty ZRANĚNÍ své zbraně (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 zrezivělými zbraněmi. Gabriel se boji nemůže vyhnout.

Hřbitovní lupiči (s rezavými zbraněmi):

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

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

Do soubojové sekce v Deníku si tedy poznačíš následující:

Převaha Gabriela Knoxe: +3 (13 – 10)

VITALITA lupičů: 22

ZRANĚNÍ zbraní lupičů: 4

*Nyní může souboj začít. Hodíš kostkou a padne ti **3**; v Soubojové tabulce 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 nalezneš (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 napíšeš:

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

VITALITA strážce: 23

ZRANĚNÍ strážcovy zbraně: 5

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

*Na kostce hodíš **6**; v Soubojové tabulce nalezneš tuto sekvenci:*

1. kolo	***N***
2. kolo	***GK***
3. kolo	***N***

V prvním kole by měl strážce zasáhnout Gabriela, ten však naštěstí ovládá dovednost Defenzivní boj, a tak se útoku dokáže vyhnout. Nikdo neztrácí žádné body VITALITY. V druhém kole naopak Gabriel zasáhne strážce. Protože ovládá dovednost Útok dvěma zbraněmi, zasáhne celkem za 7 bodů (4+3). Strážci zbývá 16 bodů VITALITY. Ve třetím kole však už strážce tne do živého a zasahuje Gabriela svým mečem za 5 bodů VITALITY; Gabrielovi jich zbývá ještě 21.

*Souboj není ani zdaleka rozhodnut, pokračuje tak další sekvencí. Na kostce hodíš **4**, sekvence je tedy následující:*

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

*Ve čtvrtém kole zasahuje Gabriel svého soupeře další ranou, tedy za 7 bodů VITALITY a strážci zbývá už jen 9 bodů VITALITY. V pátém kole strážce zasáhne Gabriela a zraní jej za 5 bodů; Gabrielova VITALITA klesne na 16 bodů. V šestém kole však narazíš na značku **„S“**; aktivuje se tak Cesta vraha a Gabriel svého soka usmrtí jednou ranou. Souboj okamžitě končí.*

Souboj probíhá tak dlouho, dokud jednomu z vás neklesne hodnota VITALITY na 0 (nula). Pokud to budeš ty, Gabriel je mrtev a jeho dobrodružství končí. Pokud jsi svého protivníka porazil, pokračuješ dál, avšak s aktuálním (redukovaným) počtem bodů VITALITY.

Souboji se můžeš v některých případech vyhnout, umožní-li to text.

IV. KDE SE DOBRODRUŽSTVÍ ODEHRÁVÁ?

Následující informace jsou nepovinné. Chceš-li ihned začít hrát, otoč na odstavec Daleko na severu… a začni svou cestu.

Zde ti bude na pár řádcích popsán fantaskní svět Ëaan, 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.

ËAAN

V hlubinách bezbřehého vesmíru existuje mnoho světů. Některé jsou skutečné, jiné však vznikají a přežívají jen v našich představách. Takový je i svět **Ëaan** (merelsky „*Spanilý*“, pozn. autora). Tento krásný svět existuje mnoho statisíců, možná milionů let. Známá historie Ëaanu 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.

Ëaan 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 členité a relativně mělké moře, zbytek prostoru zabírá divoký oceán s temnými hlubinami. Na Ëaanu 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 Ëaanu narodili) označeni tvorové, jež jako první osídlili svět ve snaze získat jej pro sebe. Až později zjistili, že Prvorození se na Ëaanu 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 Ëaan), 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 Ëaan, 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 Ëaanu zuřily nelítostné války. Někteří z Prvorozených si podmanili základní elementy života – oheň, vodu, vzduch a zemi – a získali tak na krátký okamžik výhodu. Než se ostatní přizpůsobili, mnoho Prvorozených bylo z Ëaanu vyhnáno nebo zatraceno.

Nakonec, po dlouhých tisíciletích, na Ëaanu 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 Ëaanu 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 rokle. 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 lačnící po vědění. Tito lidé jsou dnes nazýváni jako **merelové**. Byla to první civilizace, která spatřila krásy Ëaanu. Merelové osídlili oba kontinenty, a než se Yvedris probudila z ozdravného, přes dva tisíce let trvajícího spánku, jejich civilizace se dostala do fáze, v níž svými vědomostmi a schopnostmi byli schopni jako národ čelit i Prvorozeným. Královna draků zaútočila na spojené království merelů, a rychlé vítězství v podobě smrti Adaamona, nejmocnějšího ze sedmi lidských králů, ji vlilo nové sebevědomí do žil. Radost z vítězství a pokoření lidského plemene však netrvala dlouho – zbylých šest vládců se spojilo a zorganizovalo strašlivou odplatu. Yvedris byla vlákána do pasti, a zástupy neuvěřitelně schopných merelských válečníků a mágů vyhnaly Dračí královnu pryč z Ëaanu.

Když San Hannukah spatřil, co vlastně sám stvořil, prchl 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 Ëaan, 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 Ëaanu 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 Ëaan potřetí, bude to znamenat konec světa tak, jak jej všichni známe. Zloba Dračice nebude mít hranic.

O YVEDRIS, PADLÉ BOHYNI

Zuřila. Ovládal ji nezměrný hněv, byla zaslepená nenávistí. Nenávistí k lidem, ale i k ostatním tvorům První krve. Nedokázala pochopit, jak mohli tak zeslábnout. Na tento okamžik se připravovali milénia, a oni přesto padli, selhali. Ona sama selhala. Přestože se jí podařilo přivést s sebou děti dračí krve, toužebně očekávaná dominance se nekonala.

Jak je to možné? Proč se to stalo? Kladla si otázky, ale nedokázala na ně najít odpověď. A tak, zatímco byla unášena nekonečným a mrazivě chladným vesmírem, dozrálo v ní rozhodnutí. Ta myšlenka byla nesmírně nebezpečná, ale zároveň lákavá. Ano, znamenalo to porušit základní vesmírné zákony, ale ona

znala jiné tvory, kteří to udělali rovněž. Nebyla by první. A pravděpodobně ani poslední.

Jednoduše využila vyšší dimenze a přímo před ní se vyjevila linka osudu. Vinula se po zasněženém svahu monstrózní hory, prostředí bylo familiárně známé – připomínalo její domov na Ëaanu, nejvyšší horu Jasných štítů, Tavaalu.

Yvedris tam stála ve své dívčí podobě. Nejprve nechápala proč, ale později si uvědomila, že Ëaan se jí dostal tak pod kůži, že lidské vzezření automaticky preferovala. Vize se odehrávala v nádherný slunečný den. Když se Yvedris otočila a pohlédla do vzdáleného údolí, měla před sebou svou vlastní minulost. Viděla každý detail, viděla své zrození na Ëaanu, viděla další draky a mnohá jejich vítězství. Viděla však také porážky. Viděla samu sebe, těžce zraněnou, v letargickém spánku na vrcholu hory. Viděla rozkvět civilizace lidí, a také to, jak krutou lekci jí lidé uštědřili. Třikrát udeřila, třikrát prohrála. Třetí porážka od ní byla sotva pár stop vzdálená. Nedaleká minulost, opravdu. Kdy se stalo? Včera? Před pár hodinami?

Yvedris odtrhla oči od své třetí smrti a otočila se čelem proti svahu hory. Teď před sebou měla budoucnost. Linka osudu vedla vzhůru, ale už ve vzdálenosti několika kroků se začala dělit. Nejprve na dvě, tři, osm… Linky končili v mlze. Ta objímala vrchol hory, byla neproniknutelná, nikdo a nic nemohlo pohlédnout za oponu budoucnosti. Přesto se tam mohla vydat a v chaosu tisíců, možná milionů cest najít tu, která by jí vyhovovala. Tu, v nichž by stále byla uctívána jako bohyně, jako nejmocnější z tvorů První krve. Nebylo pochyb, že taková budoucnost tam někde byla.

Ne, zavrtěla hlavou, tam já jít nechci. Otočila se zpět čelem k minulosti a opět spatřila toho smrtelníka, napůl člověka a napůl Anděla, jak jí tím ohavným mečem prosekne krk. Jak její božská síla kvapem vyprchává z dračího těla, a jak ji démon v jílci meče svým dlouhým jazykem chamtivě hltá.

Viděla tu scénu zblízka, znovu a znovu, ale necítila již žádné emoce. Ten meč, uvědomila si po chvíli. Ten meč je klíč ke všemu. Když kradl její esenci, nemohla se tomu vzepřít na odpor. Meč obrátil její vlastní sílu proti ní, nebyla schopna ji z té prokleté zbraně vyextrahovat.

***

Rozhodla se. Vykročila ze svahu dolů. Nejprve se bořila do hlubokého sněhu, jako by jí chtěl zabránit ve vstupu do minulosti. Ale ona se nevzdala. A šla.

***

Minula svou smrt bez povšimnutí, šla dál, hlouběji do údolí, hlouběji do minulosti. Scházela z Hory osudu stále níž a hledala vhodnou příležitost. A našla ji.

***

Spatřila jednoho ze svých synů, Himneskûra, Modrého draka, jak se utkal v boji na život a na smrt s nositelem Spasitele padlých bohů. Himneskûr ho měl rozdrtit na místě, ale ve své aroganci si nevšiml pozoruhodných schopností, které se ve smrtelníkovi probudily, pravděpodobně po získání meče. A tak zemřel.

Yvedris stejnou chybu neudělá. I ona byla arogantní, když po Drakobijci poslala Himneskûra. Měla tam být a zničit ho sama. Ano, to je ten okamžik, pomyslela si.

***

Yvedris sestoupila z vyšší dimenze na Ëaan. Seděla na kopci a její děti pustošili bezbranné město plné slabých a nanicovatých lidí. Ovinul ji podivný pocit, bylo to jako probuzení ze stále se opakujícího snu. Tok událostí, které již byly vepsány do cesty osudu, ji neúnavně stahoval do dominantního koryta reality, ale Dračice se vzepřela.

Usmála se. Fungovalo to, měla dostatek sil změnit tkaninu reality.

***

„Kdo se opovažuje?!“ zahromovala, když se Ëaan a všechno, co na něm bylo, rozplynul v záblesku světla.

Světlo ji stále oslňovalo, přestože ve své přízračné podobě nevnímala očima, její smysly byly přehlceny.

„Mohl bych ti položit stejnou otázku,“ odvětil zvláštní vícevrstvý hlas, který se šířil prostorem jako gravitační vlna.

„Kdo jsi? Ukaž se!“

„Nemohu. Existuji o několik rozměrů výše. Spokoj se s tím, že vnímáš, co ti říkám.“

Yvedris, ačkoliv nemohla cítit ani teplo ani zimu, najednou polilo horko. Jednou měla takový pocit na Ëaanu, a teď se jí vrátil.

„Ano, konečně si to uvědomuješ. Musíš se zodpovídat za svůj zločin vůči vesmírným zákonům, alespoň těm místním. Pochop, dítě, já jsem… Nemohu ti přesně popsat, co jsem. Ale řekněme, že mám odpovědnost za tento vesmír. I za jiné, ale to je teď irelevantní.

„Takže…“ Yvedris se zarazila, „ty jsi Bůh? Stvořitel všeho?“

„Ne.“

Yvedris skoro viděla zavrtění hlavou. Její posedlost Ëaanem a lidmi v ní byla zakořeněna hluboko, strašně hluboko. Pilo jí to krev. Opravdu, to je také lidské přísloví. Osm pekel!

„Neměla bys klít v mé přítomnosti, dítě. Jednak to svědčí o tvé nezralosti a nevychovanosti, a druhak… inu, nemůžeš vědět, zda se některé tvé kletby nezhmotní a ty nebudeš uvězněna v jejich prosté, leč neproniknutelné realitě.“

Yvedris se ušklíbla.

„Takový je trest za mou troufalost?“

„Troufalost? Ty změnu již utkaného plátna reality považuješ za troufalost? Když budu shovívavý, tak cesta zpět do minulosti v rámci tvé existence – to se dá možná považovat za troufalost. Ačkoliv už to je nepřípustné, neboť pokušení je příliš velké. Ale ten brutální zásah do vláken, to přetržení některých z nich… Změnila jsi osudy miliard a miliard duší a to je zločin nejhrubšího zrna.“

„Tak co tedy uděláš, ó všemohoucí?“ vyprskla posměvačně Yvedris.

„Hmmmmm,“ odvětil hlas a poprvé v něm zaznamenala něco jako opovržení. „Stále nic nechápeš, dítě. Já nejsem všemohoucí, nemohu být. Jen dohlížím na… tuto část, toto uskupení vesmírů. Ve vyšších rozměrech jsou další a ti dohlížejí na mne. A nad nimi další. A další. Nekonečná pyramida, nekonečný řetěz hierarchie. My všichni jsme jen malou součástí něčeho většího.“

„Jsem unavená,“ řekla Yvedris podrážděně. „Ať už jsi u Osmi pekel kdokoliv, vyřkni svůj verdikt!“

Vyřkl.

***

Mladý muž, historik, zformuloval myšlenku a v jeho pracovně se rozsvítilo. Přesněji, jen osm z dvanácti světel. Ohraničené kvantové vědomí, které měl jako každý student k dispozici, reagovalo na podněty s nebývalou precizností. Myšlenky už nebylo nutné formulovat s absolutní koncentrací, a systém vědomí se i mnohem rychleji učil a přizpůsoboval potřebám člověka.

Historik měl v očích implantáty na vidění v absolutní tmě, ale preferoval čtení za běžného bílého světla. A to, co se chystal dnes číst, byly skutečné fyzické knihy, ne pouze zrcadlové otisky převedené do kvantových počítačů.

Studiu historických událostí Ëaanu se mnoho studentů nevěnovalo, obecně se mělo za to, že vše podstatné bylo objeveno a vysvětleno. S rozvojem moderních metod lidé dokázali získávat zcela jasné a konkrétní informace z kvantového pole. Tam bylo uloženo vše, od prvopočátku věků tohoto vesmíru.

Ale historik nebyl včerejší. Minulý týden nalezl stopy nepřímo dokazující existenci bizarních tvorů. Byli to draci. Museli to být oni. Věc, považovaná za výplod lidské fantazie. Pohádky, mýty, pověsti. Jistě, toto se přenáší již několik desítek tisíc let. Ale stopy hovoří jasně. Draci na tomto světě, na Ëaanu, pravděpodobně opravdu žili. V dávné, předávné historii světa. Co ale bylo podivnější, stopy vlastně nevedly k existenci draků, nýbrž k jejich neexistenci.

Někdo, a historik si vůbec nedokázal představit, jak by to mohl udělat, odstranil celou tuto rasu z existence v kvantovém poli.

Musí existovat více stop, více poznatků. Zkrátka musí. A tak historik rozhodl o tématu své disertační práce.

Bude pátrat po dracích.

MERELOVÉ

Merelové byli prvními lidmi na Ëaanu. 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 Ëaanu 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 bájné 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 Röendor, a sami založili svou říši na Iraně. Strana mírných merelů odešla s těžkými srdci, nechtěli však bojovat proti své vlastní krvi. Odstrčení od svých druhů jimi těžce otřáslo, semkli se však a na jižním kontinentu vzniklo jediné království, zvané Meloroské. Lidé z království se vzdali severního kontinentu i veškerého jeho bohatství ve prospěch svých mocichtivých bratří. Tak udrželi mír. Merelové na Iraně však toužili po stálé větší moci, až se jeden z nich – Balthazaar Bílý, nejmocnější čaroděj v dějinách lidí – rozhodl pro ohavný čin, kterým chtěl přivolat na Ëaan 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 přisluhovačů. Nejhorší však bylo, že oběťmi 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 rukou se nedal zlomit. Lidé na Iraně stáli na hraně

zániku, když rytíř Meiluum přispěchal z Röendoru na pomoc a se svým čarovným mečem porazil dračici Yvedris tváří v tvář. Královna draků byla nakonec vyhnána z Ëaanu – 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 Ëaanu zcela zanikne, spadla Ledová hvězda. Ohromný asteroid zničil život na severním kontinentu, umožnil však přežít lidem na Röendoru. 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 dovolovala obchodovat s nimi za rovnocenných podmínek.

Když opustíme pevnou rukou vedené velkovévodství a přesuneme se na sever, historie svobodných měst byla rovněž plná vzestupů a pádů. Vzdor dokonale propracovanému systému občanského a obchodního práva, se v různých časových úsecích objevilo několik jedinců či separatistických skupin, kteří si

chtěli vliv a moc nad ostatními koupit, či získat silou. Jeden z největších konfliktů novodobé historie proběhl zhruba před osmdesáti lety (cca 915 AC), kdy klany mocných čarodějů prahly po moci tak urputně, až jejich boj přerostl v občanskou válku trvající bezmála deset let. Drsný severský lid si nakonec zjednal pořádek, avšak pouze za cenu totální eliminace lidí s magickým nadáním. Přesto několik extrémně schopných jedinců – čarodějů – ze smrtící smyčky uprchlo. Čarodějné klany byly rozprášeny a těch pár jednotlivců, co přežilo, se poschovávalo v nejzapadlejších a nejméně přístupných místech, jaká na Iraně existují.

Někomu to však bylo málo. Někomu čarodějové leželi v žaludku tak, jako nic jiného. Ten *někdo* vytvořil Lovce. Pod pseudonymy organizoval skupiny nájemných mečů i mágů renegátů, aby pro něj lovili zbylé čaroděje a posléze i lidi s magickým nadáním. Ještě dnes, takřka jedno století po občanské válce, se rodí lidé s nadáním. Často o tom ani sami nevědí. Lovci je však umějí rozpoznat a za odměnu několika zlatek jsou schopni popravit kohokoliv.

DALEKO NA SEVERU…

Ty jsi **Gabriel Knox**, elitní žoldnéř 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 žoldnéř 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 ostřílený 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 třiadvacátými narozeninami se v tobě probudil odkaz tvé matky. Zdědil jsi po ní tajemné schopnosti, jež se dnes jen těžko dají prozkoumat do důsledku.

V tu chvíli 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. Přímo 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 Ëaan 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 skutcích 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, uctívače Yvedris – kdysi nejmocnější Prvorozené na Ëaanu. 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 Ëaanu. Beorden však tvrdí, že ještě není třeba házet píky do žita. Dávní 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 přečkal 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 zdlouhavé 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.

Uprchli jste do těžební provincie Rabaak, ležící na periferii civilizace ve východní tundře. Právě tam, mimo dohled všech mocných, Dradascan připravil vše na velké setkání čarodějů, na němž se dlouze debatovalo o válce s Prvorozenými. Dozvěděl ses, že Dradascan již připravil plán, jak narušit koordinaci tvorů První krve – a sice přímo konfrontovat Dhoorgala v odlehlé a dávnověké pevnosti Omont. Byl to ambiciózní plán, ale zcela nezbytný pro zachování šance na celkové vítězství.

Vypravil ses do Omontu sám na utajenou akci, a skrz Pevnost démonů jsi pronikl až do nejnižších podlaží hluboko pod zemí, kde jsi nalezl permanentně otevřenou bráno do Bezedné rokle. Čarodějové otevřeli portál, aby stanuli po tvém boku, ale této magické cesty využil San Hannukah, zvaný také jako Čaroděj. Došlo ke smrtícímu souboji, v němž naštěstí Prvorozený přecenil své schopnosti, byl poražen a svržen do Bezedné rokle.

Teprve poté se vám vyjevil Dhoorgal, Pán démonů. Sledoval váš souboj s Čarodějem, ale nezasáhl do něj, neboť udržování jeho přítomnosti na Ëaanu a zároveň v Bezedné rokli jej stálo nadmíru sil. Konfrontovali jste jej, ale Pán démonů již nejevil zájem do machinací Yvedris a dalších Prvorozených

zasahovat. Už před vaším příchodem byl rozhodnut odejít z Ëaanu a dopřát si čas k uzdravení v Bezedné rokli. S odchodem Dhoorgala se brána do Bezedné rokle uzavřela, ale její zánik doprovodily tak silné výrony magie, že se podzemí Omontu zcela zhroutilo. Nezemřel jsi na místě jen proto, že ses sám propadl do světa stínů a přízraků.

A nyní otoč na odstavec 1 a začni svou pouť jako Drakobijec!

1

Děsivá síla, která tě vysála z Omontu, se brzy rozmělní v nekonečné mrazivé prázdnotě. Okolní teplota je tak nízká, že člověk během několika málo vteřin zmrzne a promění se v kus ledu. Intuitivně využiješ všudypřítomná vlákna magie, aby ses ochránil, ale přesto ti vesmírný chlad rychle ukrádá životní teplo. Smířen se smrtí pluješ mrazivým prostorem bez hranic a čekáš na konec.

Náhle se cosi změní. V dálce se objeví drobné zářící body a neviditelná síla tě začne táhnout jejich směrem. Intenzita světla roste, během chvíle rozeznáš, že se jedná o rotující spirálovité útvary plné ohnivě zářících částic. Tvůj pohyb zrychlí a mráz brzy vystřídá horko. Uvědomíš si, že nekonečná prázdnota zkreslovala tvé vnímání – vířící spirály jsou ve skutečnosti monstrózní a jejich gravitační síla strašlivá. Když už hrozí, že tě síly rozervou na kusy, najednou tvůj pohyb ustane. Ocitl ses v místě, kde se síly jednotlivých spirál vyrovnaly.

Jestliže ovládáš zázračnou schopnost *Jasnozřivost*, otoč na **182**.

Pokud tuto schopnost neovládáš, otoč na **278**.

2

Poslední z maskovaných nepřátel padne k zemi s rozervaným hrdlem a jeho krev potřísní široké okolí. Otřeš si zbraň do jeho pláště a rozhlédneš se. Koně nepřátel se rozutekli; zavětřili čerstvou krev a teď nervózně frkají. Rychle mrtvoly prohledáš, pátrajíc po jakékoliv stopě, odkud tato hlídka přijela, ale nenajdeš nic, kromě jejich výbavy:

4 BITEVNÍ DÝKY (*Zbraně*, zranění 4)

5 MEČŮ (*Zbraň*; zranění 5)

CARASSKÝ MEČ (*Zbraň*; zranění 6)

4 LUKY (*Zbraně*)

4x TOULEC (*Další výbava* – v každém je 7 šípů)

2 DESTIČKOVÉ ZBROJE (*Další výbava*; budeš-li tuto *Zbroj* nosit na sobě, můžeš si přičíst 5 bodů k výchozí hodnotě VITALITY)

11 ORLŮ (*Měšec*)

ČERVENÉ VÍNO (*Mošna* / *Alchymistická torna*; víno můžeš vypít kdykoliv mimo boj a navrátit si až 3 body VITALITY)

Rozhodneš-li se cokoliv ponechat, zapiš si změny do Deníku.

Mrtvoly necháš tam, kde jsou, a koně jezdců rovněž. I když jsi zde zvítězil, stále cítíš neklid. Kdykoliv se totiž může objevit další patrola, možná početnější než tato.

Chceš-li prozkoumat pasteveckou boudu, z níž střelci vyběhli, otoč na **598**.

Pokud raději co nejrychleji z tohoto místa odjedeš, otoč na **302**.

3

„To bylo o fous, do prdele," zakleje Mlok, když už leží na saních a ty jej přikrýváš silnou vrstvou kožešin. „Málem jsem tam zhebnul."

„Šetři síly, pašeráku," odvětíš a pobídneš psy, aby se dali do pohybu. „Budu potřebovat, abys mi řekl, kam mám jet."

Mlok se unaveně usměje a zadrkotá zuby. „Riskovals, abys mě vytáhnul. Kdybych ti tak mohl říct, jak moc to pro někoho z naší branže znamená. Ale…"

Pašerák odvrátí pohled do tmy a odmlčí se.

Tři hodiny cestujete v tichosti, pouze zrychlený dech psů a šepot kluznic saní jsou jediné zvuky, které vás doprovází. Pak Mlok zničehonic promluví.

„Pašerácký strom," zamumlá zpod kožešin.

„Cože? Co se děje?"

„Minuli jsme pašerácký strom, zastav."

Poslechneš a zastavíš psí spřežení za hromadou zasněžených balvanů v jedné ze zátočin řeky Vanaë. Pohledem přejedeš okolí, ale je tma a nikde nic zvláštního nevidíš.

„Tamhle," ukáže Mlok do mezery mezi skaliskem a shlukem osik.

Sotva viditelná pěšina vás dovede hlouběji do členitého břehu a brzy narazíte na vstup do těžko přístupné jeskyně. Tam z břidlicového převisu visí křišťálově čiré rampouchy, ale některé byly odstraněny, aby se dalo pod skálu dostat. Protáhnete se dovnitř i se saněmi a psím spřežením. Uvnitř se napřímíš a zjistíš, že to není jen obyčejná jeskyně; je to celá síť jeskynních komnat s vápencovými krápníky. V jedné ze zadních síní hoří ohně a kolem jsou rozložené nádherně zpracované kožešiny. Kromě toho je zde velký sklad pašovaného zboží a několik mužů, kteří se množstvím beden a předmětů v nich přebírají.

„Mloku!" zvolá jeden z nich, hubený muž se zlomeným a špatně srostlým nosem. „Co se ti to u všech pekel stalo? Vypadáš jakoby tě vošoustala močálnice. Skoro bych řekl, že tak i smrdíš."

Někdo ti vrazí do ruky otlučený hrnek s horkým grogem, a když do sebe lahodný nápoj obrátíš, dostaneš ještě misku husté rybí polévky s kukuřičnými plackami. Mlok se dvěma hrnky grogu v břiše pookřeje a vypráví, co všechno se vám po cestě stalo. Ty jsi ovšem tak unavený, že se hned po jídle složíš na hromadu kožešin u ohně a usneš.

Odpočinek a horké jídlo ti přijdou k duhu. Můžeš si navrátit až 3 body VITALITY.

Pašeráci tě vzbudí se slovy, že je čas vydat se opět na cestu, a vy tak bez dalšího zdržování učiníte. Vaše saně jsou naloženy zcela jiným nákladem a také psi byly vyměněni za čerstvé.

Otoč na **458**.

4

„Dejte mi dvě hodiny, desátníku," řekneš rozhodně a vstaneš, aby sis upravil výstroj. „Pokud je ve zdejší kapli svěcená voda, přinesu ji a naše šance budou o hodně vyšší."

„Vy hraničáři si o sobě dost myslíte, to víme už dávno," zašklebí se Arten a dopřeje si ještě jeden hlt rumu. „Spíš než svěcenou vodu nám přineseš pár šípů ve svý zadnici. – Ale dobře, dvě hodiny můžeme počkat. Pak zaútočíme, s tebou nebo bez tebe."

Přikývneš, rozloučíš se s vojáky a opustíš místnost druhou stranou, kde je schodiště vedoucí do horních podlaží věže. Když hovor mužů za tvými zády utichne, chvíli se zatajeným dechem naslouchá. Na schodišti panuje klid a vytříbené smysly ti prozradí, že jsi zde sám.

O čtyři patra výše však pocit osamělosti zmizí. Schodiště vyústí do obdélníkové místnosti, kde je spousta haraburdí a rozbitého nábytku. Z několika převrhnutých stolů trčí zlomené šípy a na podlaze jsou stopy zaschlé krve. Zde se Arten a jeho muži bránili, než byli nuceni ustoupit dolů. Jediný východ odsud je na druhé straně sálu, kde se nachází zdobený portál vedoucí na schodiště stoupající do kaple.

Tasíš meč a vejdeš do místnosti, připraven na jakýkoliv nenadálý pohyb. Víš, že zde číhá skrytý nepřítel, ale spatříš jej až v okamžiku, kdy se chystá vypustit šíp. Stojí u protější stěny vedle průchodu, jeho nehybnost a oblečení v barvě hradního zdiva způsobily, že byl téměř neviditelný. Jen o zlomek vteřiny později se ozve zadrnčení tětivy a k tvé hrudi zamíří smrtící střela.

Pokud ovládáš zázračnou schopnost *Telekineze*, otoč na **526**.

Jestliže ovládáš dovednost *Šermířské finesy*, otoč na **91**.

Neovládáš-li ani jednu z těchto schopností, otoč na **67**.

5

Varuje tě lehký závan vzduchu a sotva slyšitelný zvuk oceli tažené přes kůži. Otočíš se a zachytíš ruku s dýkou, která se ti měla zabořit mezi lopatky. Patří maskovanému útočníkovi, oděnému do šedočerného úboru a jemných mokasín. Když hledíš na tenkou čepel vražedného stiletu, uvědomíš si, že ocel je rudá. Teprve v tu chvíli pocítíš ostrou bolest v zádech.

Vrah se pohybuje jako duch a jeho první útok jsi vůbec nezaznamenal. Bodl tě stiletem, jehož čepel byla namočena do prudkého jedu. Ztrácíš 16 bodů VITALITY (pokud ovládáš zázračnou schopnost Regenerace, tak je polovinu).

Cítíš, jak se o tebe pokoušejí mdloby. Zabiják se vytrhne z úchopu a přemetem vzad se dostane mimo tvůj dosah. Nyní je o několik schodů níže, ale jeho nadlidská obratnost zcela vyvažuje tuto nevýhodu. Pomalu, až hypnoticky, vytasí meč s kratší odlehčenou čepelí a s elegancí kočičí šelmy zaútočí.

Pokud ovládáš koncentrační gesto *Beranidlo* (zázračná schopnost *Telekineze*) a chceš jej použít, otoč na **578**.

Jestliže toto zaklínadlo neovládáš anebo jej nechceš nyní použít, pak otoč na **108**.

6

Stojíš nad mrtvými těly temných hraničářů, avšak hněvivé výkřiky zezdola ti prozradí, že průzkumníci byli pouhý předvoj. Na zdech schodiště se objeví míhající se stíny blížících se nepřátel. Brzy jich budeš mít v patách celý tucet. Nezbývá ti jiná možnost než prchnout nahoru do zbrojnice.

Otoč na **33**.

7

Svlékneš si plášť a pustíš se do namáhavé práce. Odklízení kamenů a sutin ti zabere téměř hodinu, než je otvor v závalu dostatečně velký, aby ses jím protáhl.

Kvůli únavě a odřeninám si odečti 1 bod VITALITY.

Když staneš v temné vlhké chodbě, ucítíš na tváři zřetelný proud chladného vzduchu. Měl jsi pravdu – tunel na druhém konci ústí někam ven. Přitáhneš si plášť úžeji kolem ramen, neboť tvé tělo rozehřáté fyzickou prací začíná vychládat. Kráčíš zhruba půl míle severním směrem, když vtom tunel náhle skončí. Opatrně vyhlédneš ven a zjistíš, že se nacházíš ve zdi velké kruhové studny. V hloubce deseti sáhů pod tebou se třpytí hladina vody, deset sáhů opačným směrem potřebuješ k tomu, abys ze studny vylezl. Ve zdi hned vedle otvoru jsou zapuštěny železné tyče, tvoříc jakýsi provizorní žebřík. Zdá se, že tuto cestu někdo využíval pravidelně. Bez větších potíží vylezeš nahoru a opatrně se natáhneš přes okraj studny.

Otoč na **356**.

8

Pokus Ayaana odrazit černý meč Dračice aktivním štítem je bez šance. Meč projde magií jako horký nůž máslem a probodne čaroděje skrz naskrz. Ayaan v návalu bolesti vypoulí oči a z úst mu vytryskne krev, která potřísní jeho nový sametový kabátec. Yvedris se ďábelsky zachechtá.

„Tak budete krvácet všichni – jako prasata na porážce!“

Pak trhne čepelí, a než se umírající Ayaanovo tělo zhroutí k zemi, meč opíše tři nepostřehnutelně rychlé oblouky. O zmrzlou zem ohavně pleskne několik zkrvavených kusů masa. Víc toho z čaroděje nezbylo. Jsi zděšen přímočarou brutalitou vašeho protivníka.

Ayaan je mrtev, proto si jej vyškrtni z Deníku v sekci Finální boj, a zároveň si vyškrtni zásluhu Vykonavatel.

Jestliže si přeješ, aby teď zasáhla Raywa a pomocí Dračího orbínu překlopila misky vah na vaši stranu, otoč na **89**.

Pokud se nebudeš ohlížet na ostatní a raději sám zaútočíš, otoč na **431**.

9

„Myslím, že tohle je naše nejlepší šance,“ řekneš po chvíli a podáš Tolmovi ruku. „Přijímáme.“

Šéf pašeráků se široce usměje a nařídí svým lidem, aby vás odvedli do pokojů pro hosty. Tam tě ardenská gilda hrdlořezů opět překvapí. Na to, že se nacházíte v podzemí, jsou pokoje útulné jako v nějakém luxusním penzionu. S chutí si

dopřeješ horkou koupel, načež složíš své unavené tělo do hromady polštářů naplněných poctivým husím peřím.

Druhý den ráno obdržíš strohou zprávu, že Tolm se svými lidmi již pracuje, aby splnil svou část dohody. Zatímco on zajišťuje všechny náležitosti, vy můžete odpočívat v bezpečí jeho tajné rezidence.

Odpočinek ti prospěje. Můžeš si navrátit až 5 bodů VITALITY.

Později odpoledne, právě když s Loreen popíjíte šálek kávy s kapkou alkoholu, se Tolm objeví v lokálu. Zdá se, že je dobře naladěn.

„Všechno je zařízené," oznámí vám poté, co do sebe obrátí sklenici brandy. „Můj člověk mi potvrdil, že na noční službě jsou v paláci dva tucty Rudých plášťů. Další jsou v záloze, a když se něco podělá, nejméně tři oddíly budou na místě do pár minut. To je přes padesát chlapů. A kromě toho má Hervik osobní ochranku, kterou tvoří nájemní lovci čarodějů."

Tolm se odmlčí a ty si všimneš že Loreen má obličej ztuhlý vztekem. Šéf pašeráků vstane a jde si nabrat občerstvení připravené na barovém pultu. Následně vám vyloží svůj plán. Dnes večer bude do Zimního paláce doručována standardní zásilka zásob. Jde o vůz krytý plachtou, který projde běžnou kontrolou a následně bude zaparkovaný na dvoře čekat do rána na vyložení. Vy budete ukryti v tomto povozu. Jakmile odbije osmá hodina, Tolmův člověk vám otevře okno v přízemí, které vede do skladiště. Tím vyšachujete dva kruhy hlídek – před vstupem do dvora a v palácové zahradě. Uvnitř už to pak bude jenom na vás.

Před cestou se ještě posilníte teplou večeří a džbánkem svařeného vína, a pak ti Tolm nabídne něco ze zásob pašerácké gildy:

DÝKA ELITNÍCH VRAHŮ (*Zbraň*; zranění 5)

PROVAZ (*Další výbava*)

2 PORCE POTRAVIN (*Mošna;* pět porcí zabere 1 položku)

TINKTURA KOLIBŘÍK (*Mošna*; pokud tinkturu vypiješ těsně před bojem, můžeš si počítat bonus +2 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ po celou dobu trvání souboje)

ZLODĚJSKÁ LUCERNA (*Další výbava*; pro použití **Zlodějské lucerny** musíš ovládat dovednost *Kapsářství a zámky*)

Cokoliv z výše uvedených předmětů si můžeš ponechat.

Následně vyjdete ven a necháte se odvést jedním z pašeráků do tmavé uličky, kde stojí připraven velký povoz se zásobami. Drobné sněžení mezitím přejde

v chumelenici a do tváře se ti zakousne mráz. Společně s Loreen se nasoukáte do prostoru pod falešným dnem a čekáte, až se vůz dá do pohybu.

Otoč na **55**.

10

Tunel tě zakrátko dovede k průchodu, odkud mělké a nepravidelné stupně scházejí hlouběji do podzemí. Není zde úplná tma; na vlhkých stěnách schodiště tancují odlesky světel z nižších podlaží. Netrvá příliš dlouho, než se dostaneš do široké chodby osvětlené prskající pochodní. Zdá se, že tato cesta je pravidelně používána.

Otoč na **92**.

11

Zvědavě vyhlédneš ven. Přímo pod oknem se nachází hluboká strž plná sněhu, z něhož trčí dlouhé dřevěné kůly se špičatými konci. Za strží se pak rozkládá hustý jehličnatý les. Na masivních větvích severské borovice, která vyrůstá přímo ze skalnatého okraje, visí nejméně dva tucty oběšenců. Většina z nich jsou jen holé kostry, ale na některých jsou zbytky otrhaných tunik v purpurové barvě. Když se náhle zvedne poryv větru, kostlivci na stromě zlověstně zachřestí a jeden se otočí tak, že na jeho hrudi spatříš rodový znak – stříbrného orla letícího přes zlatý sluneční kotouč. Je to znak lorda Ballandora, pána z Ceezenfoortu.

Z okna máš jen omezený výhled, avšak na jihu spatříš zeď z šedivého kamene a kus masivní obranné věže. Zdá se, že se opravdu nacházíš ve starobylé pevnosti lorda Ballandora. Proč tě portál zavedl právě sem, to netušíš. Jedno je ale zřejmé – musíš se odsud co nejdříve dostat a vydat se na cestu do Bašty, aby ses opět připojil k čarodějům v boji proti Dračici.

Nerad bys skončil nabodnutý na dřevěný kůl, a tak útěk oknem rovnou zavrhneš. Vtáhneš se zpět do komnaty a zjistíš, že máš dvě možnosti. Vede odsud chodba mířící na jih, v severní stěně je pak jednoduchý obdélníkový průchod, který ústí do přilehlé místnosti.

Pokud ovládáš dovednost *Stopování a orientace*, otoč na **481**.

Jestliže tuto dovednost neovládáš, můžeš pokračovat jižní chodbou otočením na **494**.

Případně můžeš vejít do přilehlé komnaty na opačné straně, když otočíš na **545**.

12

Přestože jejich velitel padne mezi prvními, temní hraničáři bojují do posledního muže. A tak, když tato jatka skončí, stojíš v krví zbroceném sněhu a kolem tebe leží tucet rozsekaných těl. Kopneš do mrtvoly velitele a prohledáš jej, ve snaze objevit jakoukoliv informaci o počtu nepřátel v této oblasti. Žádnou takovou stopu nenajdeš, ale z válečnické výbavy nepřátel by se ti něco hodit mohlo:

8 MEČŮ (Zbraň; zranění 5)

3 VÁLEČNÉ DÝKY (*Zbraň*; zranění 3)

ELITNÍ CARASSKÝ MEČ (*Zbraň*; zranění 7)

4 LUKY (*Zbraň*)

4 TOULCE (*Další výbava*; každý obsahuje 4 šípy)

5 PORCÍ POTRAVIN (*Mošna*; pět porcí zabere jednu položku)

ODVAR Z JAZYKA MANTICHORY (*Mošna / Alchymistická torna*; Vypiješ-li tuto hnědou páchnoucí tekutinu před bojem, významně se zlepší tvá regenerace. Ve stávajícím souboji budeš inkasovat o 2 body VITALITY méně, než kolik je ZRANĚNÍ soupeřovy zbraně. Tento bonus se kumuluje s bonusem za *Cestu hraničáře. Pozn*: *vždy budeš inkasovat ZRANĚNÍ za alespoň 1 bod VITALITY, i kdyby redukce zranění byla vyšší.)*

14 ORLŮ (*Měšec*)

Cokoliv si ponecháš, zapiš si tyto předměty do Deníku.

Plameny mezitím zcela zachvátí srub a rychle konzumují vše, co bylo uvnitř, včetně ubohých lovců Lorma a Revina, a jeho ženy Saani. Tvůj kůň se stačil zachránit, když se utrhl od zábradlí a odcválal ze svahu dolů. Zkušeně jej uklidníš. Ze sedla věnuješ ještě jeden pohled hořícímu domu a následně toto místo ohromné tragédie opustíš.

Otoč na **553**.

13

Drak trhá žoldnéře i jejich koně na kusy a bitevní vřava je zcela nepřehledná. V jednom okamžiku se ještěr zvedne a ty dostaneš příležitost vrazit mu meč zespoda do krku. Merelská čepel snadno pronikne tuhými šupinami, Ardumaar zavyje bolestí a ten zvuk je tak silný, že tě srazí na kolena. Když se pak zhroutí na zem, jen se štěstím tě nerozdrtí pod svým masivním tělem. Trhnutím meč

osvobodíš a na sníh se vyřine záplava tmavě modré, téměř černé krve. Je stejně studená jako sníh a led okolo.

Prvorozený netvor ještě žije, ale s každým nádechem z něj vyprchává síla. Přistoupíš k němu, rozmáchneš se a mocnou ranou odetneš dračí hlavu z houževnatého krku.

Spasitel padlých bohů *zabil draka a získal část jeho moci. Jakmile budeš čelit Dračí královně Yvedris, můžeš si v souboji s ní přičíst bonus +1 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ. Udělej si poznámku do Deníku, abys na tento bonus nezapomněl.*

Vyčerpaně se posadíš na kámen z blízkého rozbořeného domu. Ardumaar je mrtvý, ale muži z Gerskaanova oddílu rovněž. Naživu nezůstal jediný. Rád bys poručíka a jeho muže pohřbil, ale cítíš, že musíš pokračovat dál. Nebude trvat dlouho a Dračice se dozví o smrti svého syna. Kdyby tě zde zastihla, znamenalo by to konec všech nadějí. V duchu se rozloučíš se statečnými vojáky a se smutným srdcem opouštíš Haarfjord v sedle jednoho z koní, kteří přežili masakr.

Otoč na **56**.

14

Tvá houževnatost maskovaného útočníka znejistí. Rychle vystřelí, ale je příliš zbrklý; šíp tě mine o několik coulů a rozbije se o stěnu za tvými zády. Jeho neúspěch tě povzbudí, najednou stojíš před ním a on musí tvůj smrtící úder nouzově krýt lukem.

(S) Temný hraničář:

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	MEČ:
15	**29**	Zranění **5**

*Temný hraničář není schopen ti během první soubojové sekvence vrátit úder, může se pouze bránit. Ignoruj proto všechna políčka „**N**“, na něž během prvních tří kol souboje narazíš.*

Jestliže temného hraničáře přemůžeš, otoč na **244**.

TABULKA PRO HOD JEDNOU KOSTKOU:

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

SOUBOJOVÁ TABULKA

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

15

Dům v této ulici patří k těm lepším. Je dvoupatrový a pod střechou z pálených tašek, které jsou nyní pokryté silnou vrstvou sněhu, se nepochybně skrývají ještě dvě či tři prostorné podkrovní místnosti. Kromě toho k domu náleží menší zahrada s rozmanitými odrůdami jehličnatých keřů.

Opatrně strčíš do pootevřených dveří a vejdeš do malé předsíně s několika vlněnými kabáty na železném věšáku. Za předsíní se nachází prostorná hala s prošlapaným kobercem. Na něm jsou jakési tmavé skvrny, které dost dobře mohou být zaschlou krví. V tu chvíli v patře zaslechneš podivný šramot a ruka ti automaticky vylétne k jílci meče. Připraven k boji se vydáš po schodech vzhůru.

Nahoře staneš v průchodu obloženém deskami z nabarveného modřínu. Za ním se ti otevře pohled do světnice, kde před krbem stojí žena a v ruce třímá pohrabáč. Je k tobě otočená zády a jak si všimneš záhy, krb je dávno vyhaslý.

Hoď kostkou. Pokud ovládáš dovednost Skrývání se, přičti 3.

Jestliže ti padne 1–4, otoč na **236**.

Pokud je tvůj výsledek 5 anebo více, otoč na **178**.

16

*Pokud jsi použil **Štítový obsidián**, vyškrtni si jej z Deníku.*

Mrazivé zaklínadlo narazí do tvého štítu se strašlivým zaduněním. Obě čarovné síly zaniknou v záplavě modře žhnoucích jisker, které ještě několik vteřin poskakují po mramorové podlaze. Bleskově zaútočíš. Překvapené rytířce utneš ruku s prstenem a rubem sekem pronikneš skrz ornamenty zdobený kyrys. Čepel se zakousne do rachitického hrudníku a ozve se suché zapraštění kostí. Mumie k tvé hrůze tato devastující zranění přežije, ale naštěstí není schopna odvety. Napřáhneš se a mocným sekem ji srazíš hlavu z ramen.

Rorik mezitím vypáčí šípy ze svého těla. Když spatří, co jsi provedl jeho první rytířce a jakým způsobem Ayaan cupuje kostlivé válečníky na kusy, zavyje zlobou a vrhne se na tebe jako berserk, pařáty připravené k trhání masa.

Otoč na **264**.

17

Věnuješ poslední pohled poručíku Gerskaanovi, jehož plášť záhy zmizí v temnotě uličky. Pak pobídneš koně a vyrazíš tryskem na západ. Hlavní ulice je proježděná vojenskými konvoji a není tam tolik sněhu. Tvůj oř se žene jako vítr a s každou vteřinou tě nese dál a dál od těžkooděnců manévrujících mezi domky a připravujících se na smrtící bitvu. Je to jedna z těch, které nemohou vyhrát, přesto však budou bojovat do posledního muže.

Právě míjíš poslední domy Haarfjordu, když za zády zaslechneš výkřiky hrůzy a bolesti. Ohlédneš se a spatříš koně i jezdce letící vzduchem – každého na jinou stranu. Drak se vznese, aby se otočil k dalšímu výpadu, a vtom si tě všimne. Ze svých útrob vyloudí zlostný řev, pak mávne masivními křídly a vydá se tě pronásledovat. Hlasitě zakleješ a pobídneš koně k vyššímu tempu, ale je to k ničemu. Monstrózní tělo zakryje měsíc a na tebe padne děsivý temný stín. Nemáš šanci uniknout, nemůžeš udělat vůbec nic, uvědomíš si. Přitiskneš se ke krku jezdeckého zvířete a připravuješ se na ochromující bolest, až se ti ještěří spáry zaseknou do zad.

Stane se ovšem něco zcela jiného. Zaslechneš podivný klokotavý zvuk a následně tebe i tvého oře pokryje mohutný cákanec ohavně páchnoucího slizu.

Jestliže ovládáš zaklínadlo *Štítonoš* (zázračná schopnost *Regenerace*), popř. máš **Štítový obsidián**, anebo jsi někde získal zásluhu *Jizvy minulosti*, pak otoč na **564**.

Pokud ani jednu z výše uvedených možností nemáš, otoč na **254**.

18

Trojice nepřátel se válí v tratolišti krve, když se utkáš s posledním z nich v duelu. Ví, že jsi lepší než on, ale přesto se tě pokusí dostat výpadem do obličeje. Hbitě uhneš z dosahu čepele a z protiútoku jej zasáhneš mezi rameno a krk. Tvůj sek je veden takovou silou, že čepel uvízne až v prsní kosti. Z bledých úst vytryskne proud jasně červené krve a v dalším okamžiku válečník zemře.

Zatímco se snažíš uklidnit svůj dech, rozhlédneš se okolo. Váš souboj neproběhl bez povšimnutí a ze vzdálenějších komnat Ceezenfoortu se ozývají rozčílené hlasy, které záhy přehluší dusot spěchajících nohou. Je jasné, že pokud chceš nalézt cestu ven, nesmíš zde otálet.

K prohledání padlých věnuješ jen několik málo vteřin. K tvému potěšení nalezneš u opasku jednoho z nepřátel malé pouzdro, v němž je zastrčená lahvička z broušeného křišťálu. Je naplněná čirou tekutinou, a když k ní přičichneš, poznáš výrazné aroma léčivého bakharu.

*Jestli chceš, zapiš si **Elixír z jeskynního bakharu** do Deníku jako položku v Mošně a/nebo Alchymistické torně. Jestliže jej kdykoliv vypiješ, navrátí ti všechny ztracené body VITALITY na původní hodnotu.*

Rychle opustíš hlavní chodbu a zahneš do první odbočky, která se před tebou objeví. Vyběhneš po úzkém schodišti vzhůru a dostaneš se do menšího kruhového sálu s několika okny. Na druhé straně schody pokračují do vyšších pater, ale cesta vzhůru je riskantní. Podle půdorysu komnaty se nacházíš v podpůrné věži, což znamená, že odsud nevede žádná cesta. Právě se chystáš otočit, když vtom zaslechneš blížící se dusot bot a drsné nadávky ze schodiště – nepřátelé tě právě odřízli. Tiše zakleješ.

Nemáš jinou možnost než vylézt oknem ven, a tak se rychle protáhneš na úzkou římsu na vnější straně zdi. Kámen je namrzlý a kluzký, a když se do tebe opře poryv ledového větru, máš co dělat, aby ses nezřítil z věže dolů. Přímo pod sebou spatříš visutý most spojující tvou vížku s hlavní věží pevnosti.

Aniž bys čekal na své pronásledovatele, zhluboka se nadechneš a skočíš dolů. Prkna pod tvýma nohama prasknou, ale ty se zachytíš za silná lana a udržíš se na mostě. Mezitím se v oknech objeví lukostřelci a jejich bledé oči hledají cíl. Okamžitě vyrazíš kupředu a dlouhým skokem po hlavě se vrhneš do průchodu v hlavní věži. Slyšíš nepřátele hlasitě klít, ale nikdo se neodváží skočit na most za tebou. Chybějící prkna jsou i pro nadlidsky hbité válečníky příliš velké sousto.

Otoč na **237**.

19

„Ty seš magor," řekne Mlok a znechuceně si odplivne. „Co si myslíš, že tam asi najdeš? Když budeš mít kliku, tak jen pár rybářských prutů nebo podběráků. Když ne, střelí tě do palice a natáhneš vehikle."

„Jestli sis nevšiml, tak začala válka," odvětíš klidně. „Ve válce jsou informace o nepříteli velmi cenné, i když se kvůli nim musí riskovat."

Mlok si sundá kápi a prohrábne si vlasy.

„Do prdele práce," zakleje a vysmrká se do závěje. „Já tam nejdu, radši pohlídám psy. A ty se koukej rychle vrátit. Upozorňuju tě, že pokud tě nedovezu

k Laarchandovi v jednom kuse, podřízne mi krk tupým nožem a ani u toho nemrkne. – Je ti to jasný, doufám?“

Obdaříš pašeráka širokým úsměvem a přikývneš. Ze saní si vezmeš něco ze zásob a následně tiše jako stín vyrazíš podél zamrzlé zátočiny na západ. Obloha mezitím ještě více potemní a ochladí se. Neurazíš ani půl míle, když vtom se hustý porost vrb rozestoupí a před tebou se objeví černé siluety několika malých a prostých domků, z části vystavěných na kůlech vyčnívajících ze zamrzlé hladiny. Na první pohled je osada zcela pustá.

Jestliže kráčíš *Cestou vraha* (tj. ovládáš alespoň tři dovednosti z oboru *Šikovnost a chytrost*), otoč na **555**.

Pokud ovládáš dovednost *Stopování a orientace* či zázračnou schopnost *Jasnozřivost*, otoč na **159**.

Nemáš-li k dispozici ani jednu z výše uvedených možností, otoč na **274**.

20

Vyměníte si několik ran, ale Hervikova výbava ti nedovoluje, abys jej vážněji zasáhl. On sám to chce naopak ukončit rychle. S hrůzou zjistíš, že má v prstenech ještě několik dalších útočných rubínů a nyní uvolní moc z dvou kamenů současně.

Otoč na **537**.

21

Položíš svícen doprostřed místnosti a s rukou na jílci očekáváš návštěvu. Za dveřmi rozeznáš troje kroky, které zní jako vojenská obuv, doprovází je však hlasité vrzání kloubů a ohavné suché mručení. Raději vytasíš zbraň a je to právě ve chvíli, kdy někdo strčí do dveří. Ty se pomalu otevřou a z toho, co spatříš, ti ztuhne krev v žilách.

V temném průchodu stojí voják v drátěné vestě a ve svěšené ruce třímá meč. Maso z jeho lebky však opadalo, jako by jej někdo povařil v hrnci, a z vlasů zůstalo jen pár bílých chomáčů. V prázdných očních důlcích žhnou plamínky syrového, zlého ohně. V temnotě za vojákem spatříš další dva páry žhnoucích očí. Nemrtvé stvůry se dutě zachechtají a beze spěchu vejdou do místnosti.

Pokud ovládáš koncentrační gesto *Beranidlo* (zázračná schopnost *Telekineze*), a chceš jej použít, otoč na **503**.

Jestliže zaklínadlo neovládáš anebo jej nechceš použít, otoč na **443**.

22

Těsně po soumraku dorazíte na dohled Haarfjordu. Světla rychle ubývá, ale ani narůstající temnota nedokáže zmírnit žalostný pohled. Z proslulé vinařské provincie nezůstalo téměř nic. Většina domků, dvorků i políček byla naprosto zničena, stát zůstaly pouze velké a kvalitně zděné domy. I ty však byly vypáleny a to, co nyní vidíš, jsou pouhé skořepiny zčernalé sazemi a přikryté mastným popelem.

Chvíli čekáte, než se vrátí předvoj, který Gerskaan poslal na průzkum. Zatím se zde s nepřítelem ani jednou nestřetli, ale poručíkova obezřetnost je zcela na místě. Ty sám pozoruješ ruiny Haarfjordu s narůstajícím neklidem. Průzkumníci dorazí zpět a přinášejí zprávy, že městečko je prázdné.

„Moc se mi to nelíbí, poručíku," pravíš temně a mimoděk zkusíš, jak snadno jde vytáhnout meč z pochvy.

„Ani mně ne," odvětí Gerskaan a přitáhne si plášť úžeji k tělu. „Ale vesnice je čistá, tak pojeďme, ať jsme odsud co nejdříve pryč."

Aniž by čekal na odpověď, gestem vydá rozkaz a sám pobídne koně směrem k vypáleným domům. Zanedlouho vjedete do pustých ulic Haarfjordu a nepříjemný pocit kolem tvého žaludku ještě zesílí. Je to jako by na vás každou vteřinou měl vyskočit stohlavý oddíl skrytých nepřátel. Ale není slyšet nic než křupání sněhu pod kopyty vašich koní, a tu a tam tiché zaržání.

Náhle tmu nastávající noci prořízne hluboký a strašlivý řev jakéhosi netvora. Vzhlédneš a na obloze spatříš obludně velký stín blížící se k vám ohromnou rychlostí ze severu. Srdce se ti téměř zastaví, když si uvědomíš, na co hledíš.

„Drak!" vykřikne kdosi.

„Drak! Je to drak!"

„U všech bohů!" zakleje Gerskaan a snaží se uklidnit svého vzpínajícího se koně.

Jeho skvělé jezdecké schopnosti si s neklidným zvířetem snadno poradí. Poručík se otočí a strohým rozkazem přehluší křik svých mužů.

„Rozptýlit! Musíme od sebe!" zavelí a tasí meč, držíc jej vysoko nad hlavou. „Rychle! Rychle!"

Sáhneš po zbrani, ale Gerskaan tě zastaví.

„Jeď odsud pryč, pane," praví klidně, jeho tvář je kamenná jako socha. „Jenom tak máš šanci se zachránit. – My se s ním utkáme a dáme ti čas, abys mohl zmizet."

Hledíš do tváře statečného důstojníka a váháš.

„U osmi pekel, na co ještě čekáš? – Jeď! JEĎ!"

Drak proletí přímo nad vámi. Následuje jej poryv ledového větru tak silný, že tě málem srazí ze sedla. Monstrum opíše oblouk nad jižním okrajem vesnice a rychle se vrací zpět. Z temné ještěří siluety vidíš jen jeho oči planoucí smaragdovým žárem. Gerskaan už na nic nečeká a pobídne koně do postranní uličky, aby mu zčernalé stěny hrázděného domu poskytly alespoň částečný úkryt.

Jestliže chceš Gerskaana poslechnout a pokusíš se uprchnout, zatímco on a jeho muži budou proti drakovi bojovat, otoč na **17**.

Pokud jsi rozhodnutý nenechat elitní vojáky napospas obludnému monstru a rovněž se zapojíš do boje, pak otoč na **332**.

23

Mezi stromy spatříš jezdce, kterého doprovází dva opěšalí temní hraničáři. Na koni černém jako noc sedí štíhlý a vysoký válečník v šedostříbrné destičkové zbroji, z ramen mu splývá plášť lemovaný kožešinou ze sněžných vlků. U pasu má meč, v pouzdře u sedla pak visí těžká jezdecká sekera. Jeho tvář je zahalená šátkem až k pronikavě jasným fialovým očím. Muži, kteří jej doprovází, jsou lehce odění průzkumníci. Nemají žádnou zbroj, jejich tunika má barvu zimního lesa a jsou vyzbrojeni prvotřídními skládanými luky.

Chvíli trojici putující volným krokem pozoruješ. Míří na sever do Ceezenfoortu, a tvá prvotní myšlenka je, že je necháš projít a budeš pokračovat pěšky na jih. Pak ale svůj plán přehodnotíš. Čeká tě dlouhá cesta a kůň by se ti zatraceně hodil.

Pokud ovládáš dovednost *Střelba z luku*, máš **Luk** a alespoň **dva šípy**, otoč na **399**.

Jestliže ovládáš dovednost *Útok ze zálohy*, zároveň kráčíš *Cestou vraha* (tj. ovládáš alespoň tři dovednosti z oboru *Šikovnost a chytrost*) a máš **Bandalír s dýkami**, otoč na **204**.

Nemáš-li k dispozici ani jednu z uvedených možností, otoč na **95**.

24

Cítíš moc, která proudí pavučinou, a pochopíš, že pochází z Bezedné rokle. Vlákna spojují tento svět se světem démonů a pumpují sem abnormální množství energie. Bez skrupulí část této moci uchvátíš a použiješ ji ke konstrukci vlastního zaklínadla. Hrot z extrémně tvrdého záření snadno pronikne skrz zuhelnatělou kůži Reiky a zabodne se do jejího černého srdce. Když tento zkažený orgán pukne, Paní prokletých se zapotácí, ale k tvému překvapení nezemře. S hrůzou si uvědomíš, že Prvorozená má ještě jedno srdce – v pavoučím těle.

Právě jsi použil Mistrovské zaklínadlo, zaškrtni si jej proto v Deníku, abys věděl, že až do konce knihy ti nebude k dispozici.

Reika se svíjí bolestí ochromena vnitřním krvácením, ale její síla se rychle vrací. Hnusné chlupaté tělo nasává energii z pavučiny a používá ji k vlastnímu uzdravení. Vykřikneš zklamáním a skočíš kupředu, abys merelským mečem zničil purpurově žhnoucí vlákna. Jedno po druhém hlasitě explodují v dešti pestrobarevných jisker, avšak je příliš pozdě. Reika již získala dost sil zpět a nyní je schopna se s tebou utkat v souboji na život a na smrt.

Reika, Paní prokletých (těžce zraněná; *Prvorozená*):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	PAVOUČÍ KOSA:
20	**63**	Zranění **12**

*Reika je imunní vůči zaklínadlům Dvojník, Křišťál, Dehydratace, Plášť a Beranidlo. Nemůžeš použít ani **Útočný rubín**.*

*V tomto souboji musíš použít **Spasitele padlých bohů**, neboť byl vyroben přesně pro boj s Prvorozenými. Nad rámec bonusů, které ti meč přidává standardně, si pro tento souboj přičti ještě +3 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a +3 ke ZRANĚNÍ.*

Pokud Reiku v souboji zničíš, otoč na **141**.

TABULKA PRO HOD JEDNOU KOSTKOU:

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

SOUBOJOVÁ TABULKA

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

	3. kolo	GK	GK	GK	GK	N	GK (**S**)
6	1. kolo	GK	GK (**S**)	GK (½)	GK	N	N
	2. kolo	GK	GK (½)	N	GK (½)	N	GK (½)
	3. kolo	GK	N	GK (½)	GK (½)	GK	N

25

Mrazivý vítr ti vyje v uších, ale vůbec jej nevnímáš, neboť se soustředíš na dopad. Ten přijde záhy a je mnohem tvrdší, než čekáš. První větve prasknou a rozseknou ti ruce i obličej, a teprve o několik sáhů níže se hrudníkem zastavíš o další větev, silnou a sukovitou. Tvá žebra hlasitě zaprotestují, možná jsou některá zlomená. Děkuješ bohům, že ti náraz vyrazil dech, a proto nemůžeš vykřiknout bolestí, která zaplaví celé tvé tělo. Ve větvích se udržíš jen silou vůle.

Kvůli odřeninám a zlomeným žebrům ztrácíš 8 bodů VITALITY. Jestliže ovládáš zázračnou schopnost Regenerace, ztrácíš jen 4 body.

Najednou se nad stromy prožene ohromný černý stín. Doletí až ke skále, tam prudce změní směr a zamíří na sever. Slyšíš, jak ohromná blanitá křídla rozráží vzduch, ale ten zvuk se kvapným tempem vzdaluje, až nakonec zcela utichne. Vydechneš úlevou. Tvůj šílený nápad tentokrát vyšel.

Opatrně slezeš na zem a prohlédneš svá zranění. Máš četné pohmožděniny po celém těle a některé jsou velmi bolestivé, ale naštěstí ti nijak nebrání v cestování. Teprve teď si uvědomíš, že zde není tvůj kůň. Rychle se poohlédneš po stopách a ty tě dovedou o půl míle jižněji, kde se zvíře zachytilo uzdou o ulomenou větev borovice. Je stále vyděšené, ale podaří se ti jej uklidnit a během pár minut jste opět na cestě. Tento hrůzný zážitek rád necháš daleko za sebou.

*Vyškrtni si z Deníku **Provaz**, který zůstal nahoře na skále.*

Otoč na **133**.

26

Mocným úderem zasáhneš draka do hlavy, čepel merelského meče naštípne jako kámen tvrdou kost. Eldaar zavyje bolestí a stáhne se, ty ale nemilosrdně pokračuješ v útoku a třemi ranami jej ubiješ. Masivní lebka praskne, a když z draka vyprchají poslední zbytky života, obrozené tkáně se rychle rozloží na prach. Jeden po druhém explodují ledové krystaly, které usměrňovaly magickou

moc nekromantů. Ve stropě vysoko nad tebou se objeví praskliny a záhy se uvolní několik obrovských kusů ledu, které se s rachotem zřítí dolů.

Vrhneš se do strany, abys nebyl zavalen, ale další a větší kusy následují. Všimneš si, že v místě, kde se nacházely krystaly, je stále ohromné množství magické moci. Rychle se zformuje do podoby vířícího kruhu, jehož energie je tak velká, že rozštěpí časoprostor. Někdo právě otevřel portál vedoucí pryč z této ledové hrobky. Na nic nečekáš a po hlavě se vrhneš kupředu, načež tě mocné síly vtáhnou do červí díry. Máš pocit, jako by tě někdo natáhl na dvojnásobnou délku, strašlivá bolest dlouhé vteřiny mučí tvé svaly, šlachy a klouby. Pak tento neviditelný skřipec zmizí a ty se ocitneš ve sněhové závěji v lese neznámo kde. Portál je pryč, pouze louže roztátého sněhu připomíná jeho neskutečnou energii.

Spasitel padlých bohů *zabil draka a získal část jeho moci. Jakmile budeš čelit dalšímu drakovi anebo samotné Dračí královně Yvedris, můžeš si v soubojích s nimi přičíst bonus +2 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ. Udělej si poznámku do Deníku, abys na tento bonus nezapomněl.*

Otoč na **572**.

27

Podíváš se na Raywu a vaše pohledy se střetnou. V jejích pronikavě modrých očích vidíš radost mísící se se smutkem, ale v dalším okamžiku se tyto emoce vytratí jako pára nad hrncem a zůstane jen ledový pragmatismus.

Jestliže máš zásluhu *Odplata*, otoč na **493**.

Pokud jsi tuto zásluhu nezískal, otoč na **105**.

28

Když mocným úderem rozetneš hruď kapitána a jeho tělo se bezhlesně zhroutí do sněhu, uvědomíš si, že kromě tebe stojí na nohou jen několik málo posledních bojovníků. Přestože jsi právě zabil jejich velitele, vidíš v jejich očích dostatek odhodlání k dalšímu boji. Tiše zakleješ. Stojíš ve skrumáži mrtvých a těžce raněných nepřátel, jsi zbrocený krví od hlavy až k patě, a ruce i nohy ti těžknou únavou. Jsi na pokraji vyčerpání. Ze stínů se postupně vynoří několik dalších bojovníků. Víš, že nemáš šanci zvítězit, ale pokud máš zemřít, nechť je to s mečem v ruce. Pozvedneš Spasitele padlých bohů nad hlavu. Jeho čepel je

temně rudá, krev nepřátel ji zbavila lesku. Avšak dva rubíny v jílci – oči démona – žhnou jasně červeným ohněm.

Najednou se nepřátelé zastaví. Jeden z nich ukáže na tvůj meč a jeho vlastní zbraň mu téměř vypadne z chvějící se ruky.

„Apaah!“ vykřikne v záchvatu hrůzy, načež se otočí k útěku.

Ostatní jej následují. Křičí a prchají do temnoty nastupující noci, vystrašeni tobě neznámým děsem, a během pár vteřin jsou všichni pryč. Ještě najdeš poslední zbytky sil, abys dorazil několik nepřátel umírajících v bolestné agonii, ale pak se posadíš na špalek a zabalen do svého pláště zhluboka oddechuješ.

Za hodinu se vzpamatuješ natolik, abys byl schopen vstát. Po nepřátelích není ani vidu ani slechu. Když čistíš čepel merelského meče od krve, všimneš si, že rubíny v jílci jsou nyní pohaslé a tmavé. Schováš zbraň do pochvy a vydáš se na průzkum Hessenfoortu.

Za několik minut přijdeš na hlavní rynek. Robustní vícepatrové sruby jsou zde postaveny tak, že prostor mezi nimi tvoří téměř přesný čtverec. Během většiny roku se zde pořádaly lovecké trhy; kromě zpracované kůže a čerstvého masa se zde obchodovalo i s šedými ohaři. Je ti známo, že toto psí plemeno patří k nejlepším loveckým zvířatům vůbec. Nyní je ovšem na náměstí pouze jediná věc. Zhruba uprostřed je z masivních kulatin postavena velká konstrukce podobná kleci, a ta je teď celá zachvácená plameny hučícího ohně. Požár osvětluje celé náměstí jako slunce za dne, sníh v okruhu deseti sáhů zcela roztál a změnil se v mazlavé bláto. Kráčíš ke kleci tak blízko, dokud ti žár nestahuje kůži na obličeji. Tvé obavy se bohužel potvrdí – uvnitř klece leží tucet lidských těl spálených na uhel. Byli to jediní přeživší zajatci v Hessenfoortu a nepřátelé je při útěku zamordovali strašlivou a bolestivou smrtí.

Několik minut otřeseně hledíš do hučících plamenů, dokud se intenzita žáru citelně nezmenší. Zdrcený se přinutíš odvrátit pohled a prozkoumáš několik přilehlých budov. V jednom ze srubů nalezneš nedávno vyhaslý krb a nějaké zásoby jídla. Jsi přesvědčen, že dnes v noci se nepřátelé nevrátí, na to byli příliš vyděšení. Rozděláš tedy ve srubu oheň a mrazivou noc strávíš uvnitř. Spíš mělce a neklidně, a ze snu tě děsí ohořelá těla zavražděných mužů a žen.

Otoč na **192**.

29

Pohlédneš na nehybné tělo válečníka ležící u tvých nohou. Jeho zbraň i zbroj jsou skvostné artefakty, cítíš, že ani jeden nepochází z tohoto světa. S respektem

je vezmeš do rukou a prohlédneš je podrobněji. Čepel meče je vyrobena z oceli tak černé, až se zdá jako by pohlcovala okolní světlo. Nenalezneš žádné známky překládání, odhaduješ, že zbraň byla vyrobena technikou, již kováři z Ëaanu nikdy neznali.

DRAČÍ ZUB (*Zbraň*; **Meč**, zranění 9; použiješ-li tento meč v boji, můžeš si přičíst bonus +1 k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a zároveň můžeš využít dovednost *Boj proti přesile*, pokud ji sám neovládáš)

YTHRENOVA DRAČÍ ZBROJ (*Další výbava – Plná plátová zbroj*; **Štítové obsidiány:** 2; Tato *Zbroj* ti přidá bonus +12 k VITALITĚ. V emblému draka na prsním plátu může být vloženo až pět **Štítových obsidiánů**; pokud nějaké máš anebo získáš, stanou se součástí zbroje a nebudou ti zabírat místo v *Další výbavě*)

Chceš-li si jakýkoliv z těchto artefaktů ponechat, zapiš si je do Deníku.

Náhle zaslechneš blížící se kroky. Rychle proběhneš malým, útulně zařízeným sálem, a staneš na masivním schodišti. Hlasy a dusot bot k tobě doléhají zezdola, a tak nemáš jinou možnost než zamířit vzhůru. Tvé šance na únik se neustále zmenšují, přesto věříš, že se ti podaří nalézt cestu ven. Ceezenfoort je jedna z nejstarších tvrzí na kontinentu a je proslulá bludištěm tajných chodeb, schodišť a spojovacích šachet.

Otoč na **150**.

30

Tvůj zrak mimoděk sklouzne k Loreen. Ametystová čarodějka stojí v pozadí, její ruce jsou ukryty v záhybech černého pláště z hustě tkané vlny. Krátké kaštanově zbarvené vlasy má učesané na stranu, jediný delší pramen je sepnutý blyštivou sponou ze stříbra a ozdobené třemi broušenými ametysty. Když čarodějka vzhlédne, její oči v barvě pražených kávových zrn se střetnou s tvými. V tom pohledu je vše – přátelství, věrnost a… láska. Skrytá a neviditelná na první pohled, ale její vibrace nesoucí se na liniích magické moci je zcela zřetelná.

Až po chvíli si všimneš, že se na tebe dívá Raywa. Ať se snažíš sebevíc, nedokážeš z jejich emocí vyčíst vůbec nic. Je jako čarovná šperkovnice, tak tvrdě chráněná magií, že nikdo nemá šanci dostat se dovnitř. Raywa odvrátí zrak a jako by se nic nestalo, opět se věnuje konverzaci šlechticů.

„Jak jsme na tom s balistami, zbrojmistře?“ zeptá se hrabě Orland.

Gaamwort se zamyslí a levou rukou si promne šedivý vous.

„Máme osazeno osm věží z dvanácti, Excelence,“ odvětí rozvážně, beze spěchu. „Na zbylých čtyřech palebných zařízeních pracujeme a pokud dostaneme den či dva navíc, budeme chráněni kompletně.“

Hrabě přikývne. „A střely?“

„Tři na každou věž, pět pro každou balistu na hlavní citadele. Odlévání hrotů probíhá ve dne v noci, můj pane, ale je to úmorný proces. Navíc jsme spotřebovali téměř všechny zásoby aktivního uhlí.“

„Zítra dorazí konvoj s dalším uhlím z Černého přístavu,“ řekne baron Haalen, zvedne ze stolu pohár s vínem a zhluboka se napije. „Osobně dohlédnu na to, aby bylo složeno okamžitě do tvé dílny.“

Jakkoliv je rozhovor zbrojmistra a barona zajímavý, na mysl se ti vrátí Raywin pohled. Byla to žárlivost? Měl by ses snad obávat nějaké rozmíšky mezi čarodějkami?

V Deníku v sekci Poslední boj si zaškrtni políčko u LOREEN.

Jestliže jsi získal zásluhu *Vykonavatel*, otoč na **61**.

Pokud máš zásluhu *Arcičaroděj*, otoč na **229**.

Pakliže už žádnou další zásluhu nemáš, otoč na **197**.

31

Stojíš nad mrtvolami a čekáš, co se bude dít. Lokál ztichne, od vedlejšího stolu se zvedne pár chlapů a přikročí blíže. Chvíli se obáváš, že krvavému násilí ještě není konec, ale mezi muži se protáhne hostinský, pohlédne na tebe, pak na mrtvoly a chápavě přikývne.

„Vezměte je a hoďte je do kanálu, do pár dnů je sežerou mrchožrouti.“

Muži ihned poslechnou a během pár minut jsou těla uklizená. Místní štamgasti se vrátí ke svým hovorům a sklenkám s alkoholem, a tváří se, jako by se nikdy nic nestalo.

*Na zakrvácené podlaze po nich zůstala jen **Carasská dýka** (Zbraň, zranění 4) a zpuchřelý měšec s 13 ORLY (Měšec). Můžeš si je ponechat a zapsat do Deníku do příslušných kolonek.*

„Dřív bych kvůli tomu nespala,“ podotkne Loreen, když o chvíli později večeříte, „ale od jisté doby mám k násilí mnohem pragmatičtější přístup. Ti sígři si zasloužili přesně to, cos jim udělal.“

Chvíli přemýšlíš a nakonec přikývneš.

„Ano, jakmile do toho člověk spadne, změní ho to. Nemám z toho radost, ale násilí je nezbytnou součástí mého života.“

„A ještě zdaleka není všem dnům konec,“ dodá Loreen, rozloučí se s tebou a unaveně odchází do zaplaceného pokoje.

Ty se ve výčepu zdržíš pouze na jedno pivo, jímž spláchneš mastnotu z večeře, a pak následuješ čarodějku do zadní části hostince, kde se nachází pokoje pro hosty. Než ulehneš na slámou vystlanou pryčnu, opláchneš se vodou ze džberu a vyhlédneš ven z okna. Opět se zatáhlo a sněží, velké vločky tiše dopadají na liduprázdnou ulici. V pokoji je zima, a tak pečlivě zavřeš okenici, načež si přímo v oblečení vlezeš pod silnou, ale kousavou deku.

*Pokud nemáš vlastní **Teplé přikrývky** anebo neovládáš dovednost Termoregulace, ztrácíš 1 bod VITALITY kvůli ledovému vzduchu, který protahuje mezerami do pokoje.*

Otoč na **269**.

32

Složíš prsty do nacvičené pozice a pomocí gesta uvolníš magickou moc. Pavouk exploduje v záplavě ohavně páchnoucí krve a kusů černého masa, ale další osminohá stvůra se přežene přes čvachtající zbytky bez jakéhokoliv zaváhání. Chlupatýma nohama se opře o podlahu a stěny, načež se zvedne k prudkému výpadu. Chce tě povalit svou vahou, a pak kusadly roztrhat na kusy.

Démonický Mahaak (lehce zraněný; *Démon*):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	KUSADLA:
16	**53**	Zranění **8**

Démonický Läsaar (*Démon*):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	KUSADLA:
15	**40**	Zranění **6**

*Läsaar má za kusadly jedové žlázy. Každý jeho útok je **otrávený,** a kromě standardního zranění ti způsobí ještě újmu otravou (za další 4 body VITALITY). Tomuto dodatečnému zranění se můžeš vyhnout, pozřeš-li **Tinkturu z hadích žláz**.*

Pokud se oběma pavouky dokážeš vypořádat, otoč na **251**.

TABULKA PRO HOD JEDNOU KOSTKOU:

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

SOUBOJOVÁ TABULKA

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

Vážení čtenáři, právě jste dočetli ukázku z knihy ***Drakobijec*.**
Pokud se Vám ukázka líbila, na našem webu si můžete zakoupit celou knihu.