

JESKYNĚ TISÍCE PŘÁNÍ

JIŘÍ MIKULÍK

GABRIEL KNOX GAMEBOX



2

JESKYNĚ TISÍCE PŘÁNÍ

KNIHA DRUHÁ

JIRÍ MIKULÍK

DALEKO NA SEVERU...

Ty jsi **Gabriel Knox**, elitní žoldněř a hraničář z Vilaronu, což je nejsevernější sídlo lidí na kontinentu. Narodil ses roku 980 AC ve Skågenu, malé rybářské provincii nedaleko Vilaronu. 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 žoldněř do občanské války v choorských provinciích na jih od Vilaronu. Chtěl tak vydělat peníze, aby vás oba zabezpečil na dlouhou dobu. U Chooru však proběhlo několik krvavých potyček, v jedné z nich přišel o život i tvůj druhý rodič a ty ses stal sirotkem.

V té době ti bylo osm let. Ujal se tě vilaronský radní a zkušený hraničář Evan Krohl, a již v útlém věku tě začal učit umění elitních zvěďů. Byl to od Evana prozíravý krok, neboť se ukázalo, že hraničářské myšlení máš v sobě. Stal se z tebe ostřílený bojovník schopný vládnout ocelovým mečem, který se však také mohl spolehnout sám na sebe v divočině daleko od civilizace.

Tři roky jsi patřil k nejlepším Evanovým mužům: a teď, na sklonku dvaadvacátého roku, se v tobě probudil odkaz tvé matky. Zdědil jsi po ní tajemné schopnosti, jež se dnes jen těžko dají prozkoumat do důsledku. A lovci lidí, jak víš, nejsou nikdy moc daleko...

Abys neohrozil Evana a další své přátele, v den svých třiadvacátých narozenin ses rozhodl pod pláštěm tmy tajně opustit Vilaron. Vydal ses na jih, do míst, o kterých jsi zatím slyšel jen z vyprávění, doufajíc, že se ti třeba podaří najít další lidi podobné tobě samému. Lidi, kteří by mohli odpovědět na některé tvoje otázky z minulosti.

Vilaron jsi opustil na konci léta. Než jsi dorazil do Armoy, malého městečka spadající do správy sinotaharských lordů, podzim definitivně převzal vládu nad krajinou. V Armoy jsi nakonec strávil několik dní. V kapli Pastýře ses od starého kněze poprvé dozvěděl o Raywě Signum, zázračné kněžce z chrámu Léčitelky situovaného v Sinotaharu. Ona jediná dokázala vyléčit smrtící chorobu zvanou Mor čarodějů. Tento smrtící odkaz přetrval z doby války mezi magickými klany, postihuje zejména malé děti, v nichž se probudilo

nadání, a neexistuje na ni žádný lék. Ubohé děti se dožívají nejvíce deseti, někdy dvanácti let; u dospělých s nadáním může nemoc propuknout rovněž a většinou má velmi rychlý až brutální průběh. Raywa Signum však podle starého kněze několika dětem pomohla, a mezi lidmi se šušká, že snad i trvale vyléčila. Někteří ranhojiči soudí, že Raywa rozumí nadání u lidí více než kdokoliv jiný.

Čarovné nadání jsi až dosud bral jako zlo – prokletí, které ti pouze otravuje život. Ještě téhož večera ses však rozhodl, že se ke knězce Léčitelky pokusíš dostat stůj co stůj. Byla to první stopa, o kterou ses mohl skutečně opřít, a tvá cesta náhle začala mít smysl.

O tři dny později jsi dorazil do Ardeny, města ležícího na křižovatce kupeckých stezek. Zde jsi přečkal noc, a ráno, naplněn optimismem, jsi po dokoupení zásob vyrazil na cestu do Sinotaharu. Cesta ti zabrala celkem pět strastiplných dnů, během nichž jsi zjistil, že profesionální lovci čarodějů ti jdou nemilosrdně po krku. Jen díky tvrdému výcviku a intuici jsi přežil úklady vrahů, a dostal se tak v pořádku až do Sinotaharu. V ulicích ohromujícího velkoměsta jsi pak spěchal přímo do chrámu Léčitelky, aby ses setkal s Raywou osobně co nejdříve. Na místo jsi dorazil právě včas, abys na poslední chvíli odhalil hrůzný plán Kerbera, krutého lovce čarodějů. Ten hledal stejně jako ty kněžku Raywu Signum. Nechtěl po ní však žádné odpovědi, místo toho plánoval mladou ženu chladnokrevně zavraždit. Kdybys nezasáhl, jeho plán by pravděpodobně vyšel. Konfrontoval jsi svého protivníka v nemilosrdném souboji na život a na smrt, během něhož jste si oba sáhli až na dno svých možností. Kerberus bez ostychu využíval své magické nadání, a snad i díky jisté porci štěstí jsi nakonec zvítězil, a lovcе čarodějů přes jeho temné umění porazil.

Kerberova smrt však nebyla jen vyvrcholením jedné z tvých životních kapitol, ale otevřela také mnoho dalších otázek k zodpovězení. A tehdy události nabraly rychlý spád. Kromě Raywy Signum ses seznámil také s guvernérem Sinotaharu, lordem Hatranem Rynnelem. Po oficiálním vyšetření krvavé potyčky jsi strávil mnoho času s guvernérem o samotě v jeho komnatách. 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 informací o lovecích čarodějů: o tom, jakým způsobem pracují, jak jsou motivováni a placeni, a také že někteří z nich disponují magickým nadáním. Ve výsledku se všichni tito vrahové pohybují za hranou zákona. Mocná bytost stojící v pozadí všech

těchto událostí však prostřednictvím vlivných lidí tahá za nitky politiky, a ohavnou činnost lovců tak prakticky legalizuje. Když ti posléze Raywa sdělí svou domněnku, udělá se ti nevolno. Čarodějka má za to, že iluminátem stojícím v pozadí lovců je jeden z Prvorozených. Guvernér se snaží tuto černou variantu mírnit, ale ty se obáváš, že Raywa má pravdu. Jestliže se mluví o návratu Yvedris, Paní draků, pak je velká pravděpodobnost, že zde budou i další. To by znamenalo, že severní kontinent se může lehce stát bojištěm, kde lidé budou v roli pouhých pěšáků.

Všechny tyto dohady a domněnky by měly být potvrzeny známým archeologem, bardem a dobrodruhem Sebbem Rilawem, což je (jak ses posléze dozvěděl) také blízký přítel Raywy. Sebb studiem historických pramenů a bájných svitků prorokoval návrat Prvorozených na Iranu. Tvrdil však také, že nyní lidé budou mít oporu ve skutečných dávných hrdinů. Co přesně to znamená, to zatím nikdo neví. A tak Sebb Rilaw namířil své kroky do jeskyně Tisíce přání – bájného místa dochovaného z dob merelské civilizace. Dle historiků zajímajících se dobou před kolonizací se jedná o místo posledního odpočinku největšího merelského hrdiny, rytíře Meiluuma. Právě on před dvěma tisíci lety v ohromné bitvě srazil Dračici hlavu. Možná, že rytířova hrobka skrývá indicie pro naději severského národa.

Zatímco čekáte na příchod Sebba Rilawa, ve zdech chrámu Léčitelky se věnuješ rozvoji svého magického nadání. S pomocí Raywy děláš ohromné pokroky a za necelých osm týdnů posuneš své schopnosti z roviny intuitivního užívání do roviny vědomé koncentrace. V úžasu sleduješ, jak se kouzelná moc ohýbá podle tvé vůle, a jak potenciál tvých možností skokem narůstá. Stále jsi však na samém začátku a ještě dlouho bude trvat, než budeš schopen dávat svým myšlenkám tvar a distribuovat energii bez negativních následků.

Mezitím se do sinotaharských provincií pomalu vkrádá zima. Jednoho chladného rána v tobě dozraje myšlenka, že čekat na příchod Sebba Rilawa může být mnohem ošemetnější, než čekat na rozkvět prvních sněženek. Během pobytu v Sinotaharu jsi nastudoval polohu, historii i přístupové cesty k jeskyni Tisíce přání – pro případ. Nikdo to nevyšlohl nahlas, ale všichni si samozřejmě uvědomují i možnost, že Sebb Rilaw se už nikdy nevrátí. Pokud však lidstvo má mít naději v nastupující nadvládě Prvorozených, někdo musí pokračovat v cestě, kterou Sebb Rilaw započal. Na okamžik se zamyslíš a tvé životní poslání je opět o mnoho jasnější. Není na co čekat.

Otoč na ODSTAVEC 1 a započni svou pout' do jeskyně Tisíce přání!

1

„Jsi si jistý?“ zeptá se Raywa, i když tvou odpověď již dávno zná. Mladá čarodějka stojí vedle tebe a ruce si zahřívá v záhybech teplého pláště.

„Ano,“ odpovíš a dál se věnuješ balení svého vybavení na cestu. „Nemůžeme jen sedět a čekat. Jakmile se události dají do pohybu, budeme pak už vždycky pozadu. Najdu Sebba a s ním i odpovědi na otázky, které tě trápí. Které *nás* trápí.“

Odložíš batoh, podíváš se Raywě do jasných modrých očí a obě ruce jí položíš na ramena. Tvé zosřené smysly vnímají víry emocí, které se uvnitř půvabné čarodějky překrývají jako proudy vody v divoké řece. Raywa tuší, že svého dlouholetého přítele možná nadobro ztratila. Mezi vámi se během spolupráce na rozvoji magického nadání také vytvořil jistý a nezanedbatelný vztah. Cítíš, že mladá čarodějka se bojí, aby neztratila v dávnověkých jeskyních i tebe.

„Vrátím se,“ zašeptáš a tato dvě slova vykouzlí dobrosrdečný úsměv na tváři černovlasé ženy. Úsměv, který pro mnoho lidí znamená naději, lásku a zázraky. Raywa přikývne a políbí tě na čelo. Pak se otočí, a když za ní zaklapnou dveře, ještě několik dlouhých vteřin se díváš tím směrem.

Venku na tebe čeká připravený a osedlaný kůň. Opustíš mohutné zdi chrámu a do tváře ti dýchne ledový vzduch. Nesněží, ale fouká čerstvý vítr, který s sebou nese sníh ze střech okolních domů, a ledové krystalky ti padají za límec. Pobídneš koníka a ten se vydá energickým krokem vstříc nejstarší budově v Sinotaharu – *Tarkaaläinu*. Jako jediná se dochovala z původní civilizace merelů, kteří původně sídlili v této oblasti. Kolem Tarkaaläinu posléze vzniklo město, a to zde stojí již téměř devět století. Původně to bylo sídlo správců, guvernér Hatran Rynnel se však přestěhoval do novodobého Sinotaharského zámku a Tarkaaläin přenechal svým nejlepším mužům. Starobylá stavba tak již více než dekádu slouží jako základna pro jedny z nejlépe vycvičených bojovníků severských měst. Guvernérovi muži dodržují poměrně složitý kodex a mají pověření pro plnění veškerých úkolů ve jménu Hatrana Rynnela či městské rady. Mnoho situací se snaží řešit smírnou cestou, a k násilí sahají vždy až jako po poslední možnosti. I proto nosí na prsou znak moudrosti – bílý brk na tmavě modrém poli.

Před Tarkaaläinem se setkáš se seržantem Arthurem Flannaganem a osmi jeho muži. Všichni jsou vybaveni na cestování v zimě, a kromě vojenské výzbroje jsou oděni do teplých tunik, vlněných kamaší, bot s kožešinou a šedých huňatých pláštů. Seržant má tuniku stejnou jako ostatní, ale jeho plášť je z kožichů bílých severských lišek. Pozdravíš se s důstojníkem a pak rychle schováš pravou ruku zpátky do teplé rukavice. Seržant Flannagan dá pokyn a celý váš malý oddíl se dá do pohybu směrem k západní bráně.

Plán je takový, že s Flannaganovým oddílem budeš cestovat až do Gallenfoortu, což je pevnost patřící jednomu z menších lordů, Richardu Jaakovi. Guvernér Hatran Rynnel s lordem Jaakem spolupracuje na jistém dlouhodobém podniku, o jehož podrobnostech toho nikdo moc neví – ani ty ne. Když ses ale chystal na výpravu do jeskyně Tisíce přání, guvernér ti povolil cestovat s jeho muži až do Jaakovy pevnosti, kde se od nich oddělíš a dál budeš pokračovat sám.

Během hodiny se dostanete k západní bráně a dál pokračujete předměstím Sinotaharu. Tato část města vně hradeb se však velmi rychle rozrůstá, jak město prosperuje, a tak vám zabere další hodinu, než minete poslední domky a vyjede po silnici do volné krajiny.

Cesta trvá celkem čtyři dny. První dva dny panuje relativně slušné počasí, cestuje se vám dobře a navíc si můžete na noc dovolit komfort hostince NA ROZCESTÍ. Třetí den ráno se však zatáhne, začne chumelit a od severu se zvedne silný vítr. Váš postup se značně zpomalí, a když večer rozbijíte tábor v dolíku dvě stě metrů od silnice, všichni muži – včetně tebe – jsou velmi promrzlí a unavení. Ani jednou však nezaslechneš, že by si některý z žoldnéřů postěžoval. Guvernérovi muži jsou stejně tvrdí, jako elitní hraničáři z Vilaronu, odkud pochází i ty.

Za soumraku čtvrtého dne konečně přijíždíte k zájezdnímu hostinci U TVRZE. Je to velká přízemní budova s masivní střechou a dvěma komíny, z nichž se nyní kouří. Na zavátém dvorku jsou několikery stopy vedoucí od dveří lokálu ke studni a zpět. Za hostincem pak stojí další dřevěná budova – stáj pro koně.

Smráká se poměrně rychle, a tak seržant Flannagan pobídne koně, a s poznámkou, že Gallenfoort je už jen něco kolem pěti mil, rychle vyrazí vpřed. Tebe však teplý a prostorný hostinec láká k odpočinku, a protože nejsi vázaný povinnostmi vůči seržantovi, můžeš se nyní svobodně rozhodnout. Do jeskyně Tisíce přání můžeš v podstatě

cestovat dvěma způsoby. Buď pojeděš po cestě do Ardeny a odtamtud pak dál na sever do Ěsgardu, anebo z Gallenfoortu vyrazíš po loveckých stezkách přímo skrz Hessenský les. Porad' se s mapou na začátku knihy a rozhodni se, kam povedou tvé kroky.

Jestliže jsi už teď rozhodnutý, že chceš cestovat skrz Arden, můžeš se oddělit od Flannaganových mužů zde, ubytovat se v hostinci U TVRZE a ráno pokračovat sám. Otoč na **261**.

Budeš-li raději pokračovat s guvernérovými muži až do Gallenfoortu, kde přečkáš noc, a rozhodneš se až ráno, otoč na **144**.

2

Vejdeš do temného tunelu a za okamžik tě pohltí naprostá tma. Jdeš podél hladké zdi a po dvaceti krocích se před tebou zažehnou dvě kovové mísy visící ze stropu. Světlo ozáří malou kulatou místnůstku, sotva pět metrů v průměru. Podlahu pokrývá mozaika barevných dlaždic, na stěně jsou tmavé fleky něčeho neidentifikovatelného. Přímo naproti sobě vidíš troje kovové dveře s jednoduchou klikou, bez zámku. Všechny tři veřeje jsou naprosto stejné, hladké, bez jakýchkoliv ozdob či reliéfů. Tvé smysly tě intenzivně varují před smrtelným nebezpečím: jedny dveře tě dovedou tam, kam potřebuješ, ve zbývajících dvou si tě najde rychlá smrt.

Jestliže ovládáš zázračnou schopnost *Jasnozřivost*, zjistíš, že v této místnosti něco blokuje tvé nadání a investigativní schopnosti. *Jasnozřivost* tě také varuje před nebezpečím, ale nejsi absolutně schopen rozeznat, odkud přichází. Vypadá to, že se zde budeš muset spolehnout na náhodu, přičemž pravděpodobnost je těžce ve tvůj neprospěch. Vyber si, co uděláš.

Pokud chceš odejít levými dveřmi, otoč na **145**.

Jestliže dáš přednost spíše pravým dveřím, otoč na **376**.

Také však můžeš zvolit dveře uprostřed, pokud otočíš na **231**.

Můžeš se také rozhodnout náhodu neriskovat a vydat se úplně jinou cestou. Pokud chceš jít CESTOU SÍLY, otoč na **266**.

Pokud půjdeš spíše CESTOU SMRTI, otoč na **318**.

3

Těsně před zásahem vychýlíš pouhou myšlenkou dráhu střely tak, že tě o vlas mine. Muž s kuší nemůže uvěřit tomu, že tě na tak krátkou vzdálenost netrefil. Zakleje a odhodí střelnou zbraň, načež ty jej v následujícím okamžiku zasáhneš mocným telekinetickým kladivem. Muž v okně zmizí z tvého zorného pole, načež zaslechneš charakteristický zvuk puknutí lebky, způsobeného nárazem do trámu. Jeho bratr se zděšeně podívá dovnitř, a to, co tam uvidí, jej rozčílí k nepříčetnosti.

„Ne! Tys mi zabil bráchu! A ještě tak hnusně!“ křičí na tebe.

Vytasíš zbraň a vydáš se k němu, abys s ním rovněž skoncoval jednou pro vždy. Rozlícený muž na tebe namíří hrot své dýky a pak se vrhne kupředu. Musíš s ním bojovat, dokud jeden z vás nepadne mrtev k zemi.

^(S) Largo Caathul:

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

11

VITALITA:

20

VÁLEČNÁ DÝKA:

Zranění **3**

Pokud v boji zvítězíš, otoč na **137**.

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		$\geq +5$	$+4/+3$	$+2/+1$	$+0/-1$	$-2/-3$	≤ -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

4

Hladina toxinů v tvém organismu vystoupá na úroveň, kterou již nedokážeš zvládnout. Nohy se ti podlomí a zbraň ti vypadne z rukou. Další a další kusadla se ti dostávají pod kůži, až nakonec vůbec necítíš tělo a bezvládně padneš do sněhu. Po hrudi ti vyšplhá jeden hnusný chlupatý pavouk a ostrým kusadlem ti roztrhne krkavici. Žádnou bolest necítíš; jen zahlédneš, jak v pravidelných pulsech tryská tvá krev do bílého sněhu v okolí. Velmi rychle upadneš do bezvědomí, z něhož neexistuje probuzení. Hladoví pavouci roztahají tvé vnitřnosti po širokém okolí a postupně je všechny zkonzumují.

Tvůj život i cesta tak končí na tomto zapomenutém místě.

Oběma žoldněřům se tvůj plán infiltrace a útoku ze zálohy zamlouvá. Kjeld ti řekne, že se na ně můžeš spolehnout. Dají ti čas na proplížení se na místo tvého útoku, a pak sejdou do jeskyně, kde počkají ve tmě, než udeříš.

„Tak tedy dohodnuto,“ řekneš potichu, pak se otočíš a opět zmizíš v temných útrobách Ůmeho jeskyně. Během posledních pěti minut se nic nestalo, pašeráci stále netuší, co se na ně ve stínech chystá. Jsou přesvědčeni, že hlídka venku jim vždycky poskytne čas a varování před případnými vetřelci.

Obejdeš tábořiště zprava a skryt ve stínu dvou velkých sudů se zásobami čekáš, až do jeskyně sejdou Kjeld s Algaardem. Zanedlouho je zahlédneš. Jsou také skryti ve stínech nerovné jeskynní stěny, a čekají v bezpečné vzdálenosti na tvůj signál.

Koncentruješ se na správný okamžik k útoku. Když se přiblížíš ke stolu a máš před sebou záda nic netušícího muže, nervozita z tvých útrob náhle zmizí. Opatrně se zvedneš, sáhneš k opasku pašeráka a bleskově vytasíš jeho vlastní dýku. V dalším okamžiku ticho přeruší zaskřípění čepele o páteř bezbranného muže, a ještě než krůpěje jeho krve dopadnou na stůl, máchneš rukou a hodíš nůž na pašeráka naproti. Čepel zasáhne oko a projde muži do mozku.

V tu chvíli se stane mnoho věcí současně. Zbylí pašeráci tasí zbraně a překotně se snaží dostat z tvého dosahu. Všichni spáči jsou ve vteřině na nohou, ze stínu se ozve bojový ryk a Kjeld s Algaardem vběhnou do osvětleného okruhu tábořiště. Podsaditý žoldněř máchne pravačkou a další pašerák jde k zemi s nožem pod klíční kostí.

Tasíš zbraň a přidáváš se po boku žoldněřů do bitevní vřavy proti těsné skupince pašeráků naježené obnaženými čepelemi. I přes výhodu, kterou jste útokem ze zálohy získali, vás stále čeká velmi obtížný souboj.

Sedm pašeráků Ethana Lockwira (jeden zraněný):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ: VITALITA: OCELOVÉ ZBRANĚ:

18

62

Zranění 12

Po tvém boku bojují Kjeld s Algaardem. Můžeš si tak přidat 4 body k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a 3 body ke ZRANĚNÍ své zbraně po celou dobu trvání souboje. Také inkasuješ pouze třetinu zranění (tedy 4), protože oba žoldnéři schytají to samé, co ty.

Pokud ovládáš dovednost *Boj proti přesile*, můžeš pašerákům odečíst 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ, a také budeš inkasovat o 1 bod ZRANĚNÍ méně (tedy 3).

Jestliže vlastníš **Bandalír s vrhacími noži**, můžeš je na pašeráky vrhat a ještě před začátkem souboje jim tak ušetríš zranění ve výši 16 bodů VITALITY.

Pokud v tomto krvavém souboji zvítězíte, otoč na **352**.

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		$\geq +5$	+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

6

Boj skončí během několika málo okamžiků. Bandité ztratili čtyři muže, avšak všichni žoldnéři jsou pobiti. Jeden z lupičů, vysoký muž s ocelovým palcátem, obchází padlé žoldnéře a dává si záležet, aby všechny opravdu usmrtil. Zvuk drcených lebek doléhá až do tvého úkrytu. Obloustlý obchodník se mezitím snaží nesmyslně schovat do jednoho ze svých vozů, dva umounění muži jej však vytáhnou a mrští s ním do sněhu. Pak ke kupci přistoupí bandita s palcátem, a ranou do hlavy ukončí jeho život. Z této kruté a chladnokrevné vraždy se ti dělá špatně od žaludku. Teď už však nemáš jak zasáhnout. Přišel jsi o moment překvapení a pouštět se do boje s osmi ozbrojenými muži je sebevražda.

O chvíli později bandité odpojí mrtvého koně a pak oba vozy stočí směrem k zamrzlé řece. Za několik málo minut ti zmizí za obzorem. Zrovna se chystáš vyrazit, když periferním viděním zaregistruješ jakýsi pohyb napravo od tebe.

Se zlou předtuchou otočíš hlavu a uvidíš špinavého muže navlečeného do kožešin, jak se k tobě plíží s dýkou mezi zuby. Jakmile je spatřen, uchopí dýku do ruky, zaře a skočí přímo na tebe. Stihneš se převalit a tasit zbraň, muž však okamžitě dotírá a snaží se ti hrot dýky vbodnout mezi žebra. Musíš s tímto pobudou bojovat, dokud jeden z vás neumře.

^(S) **Bandita, průzkumník:**

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	DLOUHÁ DÝKA:
12	22	Zranění 3

Pokud nebojuješ Dýkou (nebo dvěma Dýkami), musíš si odečíst 2 body od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ po celou dobu zápasu, protože boj probíhá v hlubokém sněhu a navíc tělo na tělo, kde bandita těží z výhod své krátké bodné zbraně.

Pokud ovládáš dovednost *Bleskové reflexy*, přičti si 1 bod k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ pro tento souboj.

Ovládáš-li dovednost *Šermířské finesy*, nemůžeš ji v tomto souboji využít, protože se nejedná o klasický duel.

Jestliže ovládáš dovednost *Útok ze zálohy*, můžeš kdykoliv během boje použít účinných chvatů a vykloubit banditovi rameno. Tím mu ušetříš okamžité zranění za 11 bodů VITALITY.

Pokud v souboji zvítězíš, otoč na **135**.

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		$\geq +5$	+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

Kallan ušetří medvědodlakovi další dva drobné šrámy a těsně před tím, než sám inkasuje tvrdý úder, vystřelíš šíp. Zasáhneš medvědodlaka do břicha, šelma nedokončí svůj výpad a na okamžik se mu podlomí zadní nohy. Kallan se stihne zkoncentrovat a Chaawa opět vyrazí do útoku. Lovec jen těsně uhne před tlapou, jež místo jeho hlavy zasáhne kmen blízkého mladého buku. Přeražený stromek se přetočí ve vzduchu a všechny vás zasype sprškou ledových krystalků sněhu.

Na okamžik nevidíš nic, přesto však vypustíš druhý šíp, který zasáhne Chaawu pod přední tlapu. Medvědodlak sebou škubne a strašlivě zařve. O zlomek vteřiny později skočí zuřivě kupředu a srazí Kallana do sněhu vlastní vahou. Jednou tlapou drtí lovcův hrudník a druhou se rozpráhne k dekapitačnímu úderu. V tu chvíli vypustíš svůj třetí šíp a shodou šťastných náhod zasáhneš medvědodlaka do otevřené tlamy. Chaawa náhle zvláční a mohutné tělo se zhroutí do sněhu. Tvůj šíp zasáhl medvědodlakovu páteř a přerušil mu míchu. (Odečti si 3 šípy z *Deníku*).

V sekci *Zásluhy* si zaškrtni políčko *Pán lesa*.

Hodíš si luk na záda a okamžitě běžíš na pomoc Kallanovi. Lovec ztěžka oddechuje, má zhmožděný hrudník a potlučený obličej, ale jinak vypadá, že je v pořádku. Necháš jej odpočívat a jdeš hledat Bertila. Druhý lovec leží v nepřirozené pozici u kořene severského buku opodál. Je naživu, ale má přeraženou páteř, a vůbec necítí tělo. Smutně tě sleduje očima, což je jediný pohyb, jakého je schopen.

Pokud ovládáš zázračnou schopnost *Regenerace* a chceš Bertilovi pomoci, otoč na **127**.

Jestliže tuto schopnost neovládáš, otoč na **223**.

8

Údery desátníkovy sekyry mají devastující účinky, avšak i přes skvělé zacházení s těžkou zbraní a jeho sílu začne důstojníkovi docházet dech. Ty jsi na tom právě naopak. Únavu vůbec nevnímáš a tvé svaly pracují efektivně jako dobře namazaný stroj. Precizními, a neskutečně přesně načasovanými výpady se zbavíš dvou nepřátel během dvou vteřin. Periferním viděním pak zahlédneš další dva, kteří uhnuli před drtivým úderem desátníka a chtějí přejít do protiútoků. Silovým blokem srazíš meč jednoho z nich a vychýlíš jej z rovnováhy tak, že narazí do svého spolubojovníka. Krátce se napřáhneš a vodorovným sekem oba muže setneš. Maskované hlavy se kutálejí po ušlapaném sněhu kamsi mezi stromy.

„Kurva! Ty snad ani nejsi člověk!“ vykřikne desátník, odplivne si krev a nevěřícně zavrtí hlavou. „Ses musel narodit s tím mečem v ruce.“

Po tvém boku se objeví další dva žoldnéři, jeden z nich má obličej zalitý krví.

„Musíme ke kapitánovi!“ desátník ukáže zbraní k další bojující skupině. Vaši muži se tam statečně drží, avšak pouze do okamžiku, než vzduchem zasviští hlavice černého palcátu a srazí k zemi dva žoldnéře současně. „Jdi – musíš mu pomoci. Musíš ochránit Henrika!“

Vyrazíš kupředu s bojovým pokřikem. Otočí se na tebe trojice maskovaných nepřátel, tvé čepele zasviští vzduchem a všichni tři padají k zemi s krvácejícími ranami. Palcát rozrazí lebku dalšímu vašemu muži a ty si konečně můžeš prohlédnout vůdce temných hraničářů. Jako všichni ostatní je oděn do vrstveného přiléhavého úboru a kápě, na ramenou má však také tmavý plášť vyšívaný stříbrem, jež se ve světle ohňů nádherně třpytí. Muž je vyzbrojen palcátem z černé oceli a dlouhým, mírně zahnutým mečem. Obě zbraně ovládá s nadlidskou lehkostí.

V oddílu u kapitána Henrika se příchodem maskovaného vojevůdce karta začíná obracet a navíc zničehonic právě kapitána zasáhne zbloudilý šíp do boku. Váš velitel se zapotácí – ještě dokáže probodnout jednoho z protivníků, pak však upadne a již nemá sílu se zvednout. Zbývající žoldnéři se snaží místo okolo kapitána vyčistit a zajistit, to už je však na dosah vůdce maskovaných útočníků. Palcát zasviští a hlava nejbližšího žoldnéře se rozstříkne v záplavě krve.

Vyběhneš přímo k ležícímu kapitánovi, do cesty se ti postaví temný hraničář s mečem. Zdánlivě jej ignoruješ, přímo v běhu se odrazíš do vzduchu a protivníka tvrdě zasáhneš kolenem do obličeje. Ihned po dopadu skočíš kupředu v kotoulu přes rameno, a pak rychlým švihem těsně nad zemí připravíš další dva útočníky o nohy. Zbylí maskovaní hraničáři na tebe namíří své zbraně, jejich vojevůdce však vykřikne rozkaz a oni se okamžitě stáhnou. Chvíli tě pohrdavě pozoruje, načež se pod temnou rouškou se ušklíbne, a pak, s palcátem připraveným k útoku, se na tebe vrhne. Chce si tě zabít sám.

Vaadikhar, vůdce temných hraničářů:

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	MEČ A PALCÁT:
16	29	Zranění 15

Pokud ovládáš dovednost *Šermířské finesy*, a podaří se ti Vaadikhara zranit, můžeš mu svou ranou vyrazit těžký palcát z ruky. Od toho okamžiku proti tobě bude vůdce temných hraničářů bojovat jen svým dlouhým mečem. ZRANĚNÍ soupeře tak bude pouze **7**.

Jestliže v tomto souboji na život a na smrt zvítězíš, otoč na **198**.

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		$\geq +5$	+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

9

Máš ohromné štěstí a podaří se ti dostat ke vstupu do hrodek nepozorován. Využiješ povyku, který je teď v hlavní kapli, odemkneš kovové dveře a vklouzneš do temných hrodek.

Otoč na **182**.

10

Asi po deseti minutách začne tunel stoupat a plamen pochodně se syčivě táhne ve směru chodby. Vypadá to, že se blížíš k povrchu, což tě motivuje k rychlejšímu pohybu. Asi za hodinu dorazíš do velké, krápníky vyzdobené jeskyně, z níž na druhé straně pokračuje chodba osvětlená denním světlem. Konečně jsi venku, oddechneš si s úlevou.

Když procházíš vápencovým sálem, zahlédneš vpravo jakýsi odlesk světla. Přijdeš blíž a pochopíš, že světlo tvé pochodně se zrcadlilo na hladině křišťálově čistého jeskynního jezírka. K tvému velkému překvapení roste na břehu jezírka několik bylin s tuhými listy a malými, sněhově bílými kvítky.

Jestliže ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvěře*, anebo máš ve svém vlastnictví **Encyklopedii severských bylin**, otoč na **221**.

Jestliže dovednost neovládáš a ani nevlastníš příslušný svazek, otoč na **303**.

11

Opatrně sestoupíš jeskyní až k levé stěně dómu. Pomalu se plížíš podél zdi a přitom využíváš nerovností skalního povrchu, na němž plameny tvoří mihotající se temné stíny. Postupuješ velmi pomalu, abys nevydal sebemenší zvuk, který by na tebe mohl upozornit. Když se snažíš prosmýknout do další části jeskyně, od postavy v plášti jsi vzdálen méně než tři kroky. Ta se však ani nehne.

Konečně se dostaneš z dohledu a náhle zjistíš, že jeskynní chodba je po deseti krocích ukončena masivními železnými dveřmi, jež jsou pokryté nejruznějšími dávnověkými symboly. V první chvíli tě zaplaví hrůza, neboť se obáváš, že dveře budou zamčené. Mimoděk sáhneš na starobylou kliku a dveře se potichu otevrou. Váháš jen okamžik a vcházíš do spoře osvětlené opracované chodby.

Otoč na **162**.

12

Lovecké městečko Hessenfoort leží na okraji civilizace, a kromě lovců a hraničářů je také útočištěm hledaných osob, které se zde snaží skrýt před zákonem. Pokud si nechceš přidělovat problémy, zcela jistě pro tebe bude bezpečnější přespat vně města a zítra Hessenfoortem jen projet, případně doplnit zásoby. Rozhodni se, co teď podnikneš.

Pokud chceš přespat v loveckých srubech vně města, otoč na **246**.

Jestliže dáš přednost raději pohodlí některého z hessenfoortských hostinců, otoč na **157**.

13

Důstojník přikáže dvěma mužům, aby ti spoutali ruce za zády, načež tě pěstí zakutou do ocelové rukavice udeří do žaludku. Zkroutiš se bolestí, Northclyfovi muži tě však zvednou a důstojník tě praští ještě jednou. Další desítky vteřin strávíš na kolenou a zvracíš do sněhu. Když jsi schopen se posléze nadechnout, dva vojáci odněkud vytáhnou dřevěné špalky a surově tě jimi ztlučou do bezvědomí.

Probereš se na mrazivě studené podlaze v nějaké sklepní místnosti bez oken. Ruce i nohy máš v okovech, které zazvoní, jakmile se pohneš. Otevřou se železem pobité dveře a do kobky vejde vysoký muž v těžké šupinové zbroji a rudé uniformě. Řekne ti, že pro zločin, který jsi spáchal, existuje pouze jediný trest – a tím je smrt. Popraven budeš za hodinu. Následky včerejší nakládačky jsou takové, že ani za hodinu nejsi schopen se sám postavit. Přijdou pro tebe další muži ve zbrojích a červených tunikách, nasadí ti černý pytel na hlavu a vyvedou tě ven. Nejdete daleko. Poprava byla zorganizována narychlo, aby bylo exemplárně ukázáno, jak se se zloději nejhrubšího zrna v Ěsgaardu zachází.

Za okamžik je ti přetažena smyčka přes hlavu a následně se ozve prasknutí, když ti lano zlomí vaz. Tvé tělo visí na šibenici až do konce svátků Matky.

Cesta do jeskyně Tisíce přání tak končí tragicky zde.

14

Tasíš meč a obezřetně se přibližuješ ke krvácejícímu vlkovi. Ten zaregistruje tvůj pohyb, v mžiku je na nohou a hlasitě vrčí. Ohromné zuby má vyceněné a zrzavá srst se mu strašidelně ježí. Tušíš, že i přes zranění vlk bude velmi nebezpečným protivníkem. Tento druh dominuje všem dalším vlčím rasám a nikdy se nevzdává. Uděláš další krok a trpělivost vlka je ta tam – v jediném okamžiku se odrazí a skočí přímo na tebe, aby ti prokousl hrdlo. Překulíš se na zemi a útoku šelmy unikneš, je to však záchrana jen na krátkou chvíli. Šelma se po dopadu perfektně zorientuje a její zuby cvaknou těsně před tvou holení. Musíš s vlkem bojovat, dokud jej nezabiješ.

Červenoštětinatý vlk (zraněný; Zvíře):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	DRÁPY A ZUBY:
13	30	Zranění 5

Pokud ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvíře*, můžeš si přičíst 1 bod k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ vzhledem ke znalosti anatomie vlků.

Jestliže jsi někdy na svých cestách získal zásluhu *Vlčí stopař*, můžeš si přičíst další 1 bod k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ.

Jestliže v tomto boji zvítězíš, otoč na **248**.

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		$\geq +5$	+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

Nacvičeným pohybem uchopíš rukojeť nože a krátkým švihem prakticky bez míření jej vrhneš na svého protivníka. Zahalený muž se nestihne ani pohnout a dýka jej zasáhne přímo do hrudi.

Smrtelně raněný cizinec se pomalu, jakoby nevěřičně, hroutí k zemi. Ještě se loktem zachytí o hranu kamenného stolce, nemůže se však nadechnout a jeho boj je marný. Než k němu dojdeš, muž padne na záda na chladnou podlahu a zemře.

Otoč na **400**.

16

Vyrazíš zpod vrby s tasenou zbraní ve snaze zastihnout zloděje nepřipravené. Muž stojící nejbliže k tobě se stačí pouze otočit, načež jej brutálním sekem pošleš k zemi. Na tvář ti dopadnou kapky horké krve. Krátce se rozpřahuješ, abys zasáhl Gäspra do krku. Mistr padělků klopýtá dozadu a zdá se, že nemůže tvému smrtícímu útoku uniknout.

„Pozor!“ ozve se a do cesty ti skočí třetí muž s dlouhou dýkou v ruce, přičemž krátkou čepelí snadno odvrátí tvůj sek.

Na okamžik jsi vyveden z míry, protože zloděj s dýkou má reflexy jako rys a zaskočil tě. To už však šéf zlodějů seskakuje z lana a s tasenou zbraní chce pomoci svým kumpánům. Musíš čelit trojici zlodějů, kteří tě napadnou jako jeden muž.

Tři zloději:

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

15

VITALITA:

38

DÝKY:

Zranění **7**

Jestliže ovládáš dovednost *Boj proti přesile*, můžeš zlodějům odečíst 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a 1 bod od ZRANĚNÍ.

Jestliže v boji zvítězíš, otoč na **56**.

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		$\geq +5$	+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

17

Jeden z vrahů na kluzkém sněhu neudrží rovnováhy, špičkou nohy jej zasáhneš do kotníku a on padne na záda. Než se stihne překulit, tvá čepel jej smrtelně poraní na hrdle. Otočkou zároveň unikáš před útokem druhého zabijáka, jehož meč ti prosekne tuniku na zádech, do živého však netne. Sraziš jeho pohotový sek na hlavu, sám naznačíš podobný úder a jeho bloku se vyhneš stočením čepele do strany, načež mužovu paži poznamenáš mělkým škrábancem. Vrah zasyčí bolestí i vztekem, meč mu vypadne z ruky, levačkou však hbitě tasí dýku a odrazí tvé smrtící bodnutí do srdce. Vmykem se ti ještě pokusí dostat na tělo, ty mu však čepel mířící do tvých slabin zablokuješ už v náprahu a udeříš jej čelem do obličeje. Vrah zachroptí a na chvíli ztratí koordinaci pohybu, tvá čepel se dostane do kontaktu s jeho trupem, načež dlouhým řezem zlomíš muže v pase.

Oddychuješ a chvíli čekáš, zda se objeví někdo, kdo v hostinci slyšel hluk vašeho zápasu. Nikdo však nepřichází a tak se skloníš k mrtvým tělům a prohledáš je. Kromě papyru s tvou podobiznou a sumou pět stovek orlů za tvou smrt nacházíš ještě tyto předměty:

2 MEČE (*Zbraně, zranění 5*)

3 DÝKY (*Zbraně, zranění 2*)

DLOUHÁ DÝKA (*Zbraně, zranění 3*)

2 KOŽENÉ ZBROJE (*Další výbava; pokud budeš zbroj nosit, můžeš si přičíst 4 body VITALITY*)

KŘESADLO A POCHODNĚ (*Mošna*)

TINKTURA Z BAKHAROVÉHO STVOLU (*Mošna; po požití mimo boj obnoví až 10 bodů VITALITY*)

PAKLÍČE (*Mošna*)

28 ORLŮ (*Měšec*)

Můžeš si ponechat, co uznáš za vhodné (změny si zapiš do *Deníku*). Událost, která se právě odehrála, je velmi znepokojující. Lovci museli mít informace o tom, že cestuješ na sever, jinak by tady na tebe nemohli čekat. Možná nevěděli, kdy a jak přesně se sem dopraviš, ale je zcela evidentní, že jejich cíl jsi byl ty. Potřeseš hlavou a zaženeš tyto chmurné myšlenky. Nyní je na čase zbavit se těl. Jedno po

druhém postupně odtáhneš dozadu za hostinec až k plotu, a tam je přehodíš mimo pozemek do závěje. Po cestě zpět si všimneš lopaty opřené o stěnu hlavní budovy, tak si ji vypůjčíš a zamaskuješ ušlapaný sních zbrocený krví. Teprve poté vejdeš do lokálu.

Uvnitř je asi jen půltucet lidí, takže tě ani nepřekvapí, když na tebe od jednoho stolu mává Sofie Eckenberg se svým bodyguardem. Odpovíš také mávnutím, namíříš si to však přímo k baru, aby sis objednal večeři a nocleh. Na upovídanou obchodnici teď nemáš náladu. U výčepu stojí neskutečně obézní žena v zástěře, do níž by se vešly tři selky kyprých tvarů. Hospodská se na tebe usměje a sádelnaté laloky pod bradou se jí přelijí ze strany na stranu. To je opravdu hnusné, pomyslíš si, a ze zdvořilosti se také usměješ. Dozvíš se, že večeři (hovězí vývar a kus pečené krkovice) dostaneš za pouhý jeden zlatý, a nocleh posléze za stejnou sumu. Zaplatíš tedy 2 ORLY (odečti si je z *Měšce*) a večeři si s sebou vezmeš na pokoj.

Ten je zařízený opravdu velmi skromně – kromě kavalce a ošumělé, mnohokrát sešívané deky tam není takřka nic. Podlaha strašlivě vrže při každém tvém kroku, a jedna tabulka v okně je vytlučená – místo ní je tam natažená jakási plesnivá tkanina. V pokoji je chladno, a tak po večeři ulehneš do postele přímo v oblečení, a ještě se přikryješ starou a mlaskavou dekou. Protože je ti zima, usneš až hodně pozdě; přesto si odpočineš celkem slušně (můžeš si obnovit 1 bod VITALITY, popřípadě až 3 body, pokud ovládáš schopnost *Regenerace*).

Asi půl hodiny po úsvitu je vozka připraven se svým dostavníkem k odjezdu. Ještě počkáte na obchodnici, až Viktor přeneše všechna její zavazadla, a můžete vyjet. Venku panuje silný mráz, protože v noci se vyjasnilo a teplota významně poklesla. Sních pod nohama hlasitě tak křupe. V dostavníku je však krásně teplo, a protože místo naproti tobě je prázdné, můžeš si příjemně natáhnout nohy a uvelebit se.

Otoč na **316**.

18

Zneškodniš pět ohavných pavouků, kteří se na tebe sápu a získáš tak čas zorientovat se. Zahlédneš Bertila, jak leží na zemi a nehýbe se. Několik pavouků jej pokousalo a příliš mnoho toxinů se dostalo do těla mladého lovce. Kallan se mu vydá na pomoc, ale než stihne udělat dva kroky, jeden z Groomälů prokousne Bertilovi krkavici a celé okolí potřísni cákající krev.

Kallan vykřikne hrůzou i vztekem, a vrhne se proti přesile hnusných stvůr. Brzy je však obklíčen a po zádech mu šplhá Groomäl, aby jej zezadu kousl do krku. Doběhneš na poslední chvíli a špičkou meče roztrhneš pavoukovi trup. Ten dutě pukne, načež se na zem vysypou smrduté vnitřnosti.

„Musíme zmizet!“ zakřičíš na lovce, který se zdá být ochromen smrtí svého přítele.

Popadneš Kallana za rukáv a táhneš jej pryč, přitom se mečem kryješ proti skákajícím pavoukům. Do nohy se ti zakousne abnormálně velký Groomäl (ztrácíš 2 body VITALITY; ztrátu můžeš ignorovat, ovládáš-li zázračnou schopnost *Regenerate*). Vyjekneš bolesti, podaří se vám však v rychlosti překonat mělký potok, a jak utíkáte stále dál, uvědomíš si, že vás Groomälové již nepronásledují. Zřejmě jste překročili hranici jejich teritoria. Stejně ale ještě patnáct minut běžíte, teprve pak si dopřejete krátký odpočinek a občerstvení vodou.

Kallan je otřesen smrtí Bertila, je však dostatečně zkušený, aby podobné pocity beznaděje překonal a pomohl ti dostat se bezpečně do civilizace. Na smutek, truchlení a uctění památky bude čas později. Spěcháte dál, stromy v okolí zhoustnou a nízko rostoucí větve vás neustále zasahují do obličeje, což tě přiměje chránit si oči.

Otoč na **288**.

19

Ze stáje vyjde vysoký šlachovitý severan s větrem ošlehanou tváří, oblečen do teplé bílé tuniky a šedých kamaší. Přistoupí k tobě, představí se jako Kallan a řekne ti, že byl lordem Jaakem pověřen, aby ti umožnil ze skladu doplnit zásoby na cesty. Přikývneš, Kallan se otočí a vede tě do budovy, kterou jsi odhadl jako zbrojnici. V kamenném domku to voní olejem a mourem. Kallan odhrne kožešinový závěs u jednoho z průchodů, načež spolu vejdete do malého kumbálu, kde jsou v policích vyrovnány desítky předmětů:

6 ŠIROKÝCH MEČŮ (*Zbraně, zranění 5*)

8 DLOUHÝCH LUKŮ (*Zbraně*)

5 TOULCŮ (*Další výbava; každý toulec obsahuje 8 šípů*)

2 STANY (*Další výbava*)

KŘESADLO A POCHODNĚ (*Mošna*)

4 ZIMNÍ PLÁŠTĚ S KOŽEŠINOU (*Další výbava*)

3 LAHVE ČERVENÉHO VÍNA (*Mošna*)

5 PORCÍ TRVANLIVÝCH POTRAVIN (*Mošna*)

PROVAZ (*Další výbava*)

6 DÝK (*Zbraně, zranění 2*)

MAST Z BAKHAROVÉHO KOŘENE (*Mošna; při aplikaci mimo boj navrátí až 6 bodů VITALITY*)

Můžeš si ze skladu vzít, co uznáš za vhodné. Pokud si však chceš vzít nějakou zbraň, usoudíš, že bude rozumné si přivlastnit pouze jednu. Nechceš před pánem tvrze vypadat jako zloděj. Až si vybereš, nezapomeň udělat příslušné změny v *Deníku*.

Když pak vyjdeš zpět na nádvoří, zahlédneš u vstupu do hlavní budovy lorda Jaaka. Rozloučíš se s ním, poděkuješ za jeho štědrost a pak se již v ranním slunci chystáš opustit tvrz Gallenfoort. Nyní je na tobě, aby ses rozhodl, kudy se vydáš (porad' se s *Mapou* na začátku knihy).

Pokud se chceš vydat koňmo po silnici do Ardeny, otoč na **139**.

Jestliže dáš přednost cestování skrz Hessenký les, budeš muset svého koně zanechat zde a pokračovat pěšky. Otoč na **346**.

Nacvičeným pohybem ti vklouzne luk do ruky a ve zlomku vteřiny máš založen šíp. Bez míření, veden pouze intuicí a četnými zkušenostmi, vyšleš střelu na svého protivníka (odečti si 1 šíp z *Deníku*). Šíp zasáhne čaroděje přesně v okamžiku, kdy sám dokončuje koncentrační myšlenku. Jeho ruce vzplanou bílým žářem a zažehnou vzduch mezi vámi, pak se však ozve duté prasknutí, načez hrot šípu projde skrz levé oko nemrtvého čaroděje. Koncentrační gesto povolí, zdroje ohně zmizí a rachitické tělo suše dopadne na zem. I přes tvůj včasný zásah ti do tváře dýchne příšerné horko a sežehne ti řasy i obočí. Pak se ozve podivné lupnutí a náhle se lebka čaroděje na zemi rozprskne na desítky žhavých uhlíků, jejichž načervenalá záře tmavne, jak malé kousky postupně vychládají.

Teprve teď ti dochází, co všechno se mohlo stát. Od nemrtvého čaroděje ti již nic nehrozí, a tak se donutíš k pohybu, překročíš zbytky na zemi a dál spěcháš na konec chodby, který je již osvětlen kovovou mísou.

Otoč na **220**.

21

Přeskočíš nízkou zídku a staneš na rozlehlém hřbitově. Náhrobky jsou zapadané sněhem, a stromy rostoucí mezi hroby jsou nízké, pokroucené a na první pohled nemocné. Okamžitě ucítíš ponurou atmosféru tohoto místa, a do srdce ti začne plíživě vnikat nepřirozený chlad.

Náhle se ve sněhu pohnou jakési hrbolky, a k tvé hrůze se na tebe začnou sápat tři oživlé mrtvoly. Oblečení na nich se rozpadá na prach, a jejich zčernalá kůže se v dlouhých cárech odlupuje z natažených končetin. Do chřípí ti vnikne nepředstavitelný puch, až se málem zalkneš. V propadlých očních důlcích bestii žhne neuhasitelný syrově žlutý žár. Tři nemrtvé stvůry skočí kupředu s drápy připravenými trhat tvé maso. Musíš bojovat o svůj život!

Tři Vyšší ghůlové (Nemrtví):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:

16

VITALITA:

60

PAŘÁTY:

Zranění **10**

Pokud ovládáš dovednost *Boj proti přesile*, můžeš ghúlům odečíst 1 bod od ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a 1 bod od ZRANĚNÍ pařátů.

Jestliže máš **Svěcenou vodu**, můžeš ji na ghůly kdykoliv použít. Tím jim ušetříš okamžité zranění za 30 bodů VITALITY.

Pokud v boji zvítězíš, otoč na **268**.

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		$\geq +5$	+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

22

Lupičova zbraň ti prosviští kolem obličeje, ty tneš jen o zlomek vteřiny později a zasahuješ muže do nechráněného boku. Protivník zaskučí bolestí a instinktivně prohne trup. Než se však stihne stáhnout, sekneš jej podruhé z otočky šikmo přes záda. Na bílý sníh vyšpláchne množství krve, muž klesne na kolena, a pak s tichým stenem přepadne na obličej. Otreš si zbraň do jeho pláště a schováš ji do pochvy.

Z čerstvě usmrcených těl stoupá v mrazivém vzduchu pára. Nohou je hrubě otočíš a nalezneš tyto předměty:

DLOUHÝ MEČ (*Zbraně, zranění 5*)

2 KRÁTKÉ MEČE (*Zbraně, zranění 4*)

PALCÁT (*Zbraně, zranění 7*)

STAN (*Další výbava*)

KŘESADLO A POCHODNĚ (*Mošna*)

4 ZIMNÍ PLÁŠTĚ (*Další výbava*)

LÁHEV PÁLENKY (*Mošna*)

3 PORCE TRVANLIVÝCH POTRAVIN (*Mošna*)

ODVAR Z BAKHAROVÉHO KVĚTU (*Mošna; při požití mimo boj ti navrátí až 8 bodů VITALITY*)

1 PORCE KÁVY (*Mošna*)

Můžeš si vzít cokoliv, co budeš chtít (poznač si změny do *Deníku*). Mrtvoly necháš ležet tam, kde jsou a raději bez ohlížení opouštíš toto pochmurné místo.

Otoč na **361**.

Bez klíče s těžkými železnými dveřmi prostě nehneš. Euforie, která tě zaplavila po tvém objevení vstupu do merelského sídla, tě rychle opouští a nahrazuje ji vztek. Nemůžeš uvěřit tomu, že jsi tak blízko svému cíli a přitom teď musíš opět riskovat život při dalším šplhání po skalním masivu vzhůru. Nic jiného ti však nezbyvá. Jestli existuje nějaký další vstup do jeskyně Tisíce přání, bude to na druhé straně hory. Se stoickým klidem si upravíš výstroj a vydáš se znovu na cestu.

Nesmírně vyčerpávající výstup nakonec přeruší až soumrak. Prakticky celé odpoledne chumelí a nyní, po západu slunce, panuje bílá tma. Dosáhl jsi na relativně širokou traverzu, která se pne dle tvého odhadu asi tři sta výškových metrů nad vstupem se zamčenými dveřmi. Pokračuješ chvíli vodorovně po traverze a pak, ke svému štěstí, narazíš na širokou průrvu ve skalní stěně, v níž budeš alespoň částečně kryt před ledovým větrem. Zde se rozhodneš přečkat do svítání.

Musíš se najíst, jinak ztratíš 4 body VITALITY. Pokud ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvíře*, nemůžeš ji pro dnešní den využít, vzhledem k prostředí, v němž se nyní nacházíš.

Noc na skalní stěně je nebývale krutá a patří k tvým nejhorším zážitkům během pobytu ve volné přírodě. Skalní plotna není ani tak velká, aby sis tam mohl lehnout, nemůžeš rozdělát oheň, ani postavit stan. Jsi odkázán jen na své schopnosti přežít extrémně nepříznivé podmínky. Během mrazivé noci ztratíš 15 bodů VITALITY. Tuto ztrátu můžeš zmírnit, pokud ovládáš příslušné dovednosti a/nebo vlastníš vhodné cestovní vybavení. Podívej se na seznam níže. Za každou věc, kterou máš nebo umíš, můžeš ztrátu VITALITY zmírnit o příslušný počet bodů.

Dovednost <i>Termoregulace</i> :	Ztrácíš o 6 bodů VITALITY méně
Norwiiská brandy :	Ztrácíš o 4 body VITALITY méně
Teplé pokrývky :	Ztrácíš o 3 body VITALITY méně
Zimní plášt' :	Ztrácíš o 2 body VITALITY méně

Během odpočinku nezamhouříš oka ani na minutu, a úpěnlivě se modlíš, aby už začalo svítat a nový den tě tak vysvobodil z tenat přílišné mrazivé noci. Počítáš vteřiny a sleduješ, jak tma zvolna

přechází v husté šero, to posléze v řidší šero, a to v kalné ráno. Kolem hor se vytvořila hustá mlha, která teď stéká po skalní stěně jako kaše z přeplněného hrnce.

Rozhodneš se, že budeš pokračovat jedním směrem po traverze s nadějí, že objevíš schůdnější terén pro lezení vzhůru. Za svou odvalu jsi odměněn. Traverza pokračuje stále dál, a když se za hodinu mlha rozptýlí po okolí, zjistíš, že se blížíš k místu, odkud už bys mohl zase normálně jít. Skalní římsa tě dovede do soutěsky, z níž na druhé straně slezeš na kamenné schodiště mířící ze zdola nahoru. Vypadá to, že ses napojil na cestu, kterou k jeskyni Tisíce přání využívá většina poutníků.

Otoč na **100**.

24

Dobrou půlhodinu opatrně našlapuješ po kluzké stezce ve svahu a křoviska s lesním porostem zvolna houstnou. Pěšina tě zavede na zledovatělý sráz, za jehož hranou se převaluje hustá mlha. Chvíli stojíš a mžouráš do oparu, a snažíš se pořádně obhlédnout okolí. Les je tu zrádný, stačí jeden chybný krok a skončíš se zlomeninou, což se v současných podmínkách rovná odsouzení k smrti. Nakonec zjistíš, že stezka zahýbá prudce vpravo a je teď během hluboké zimy využívána lesní zvěří.

Pokud ovládáš dovednost *Stopování a orientace*, otoč na **251**.

Jestliže dovednost neovládáš, otoč na **379**.

Tvá čepel šťastně pronikne mezi dvě houževnaté části zbroje jednoho z rytířů, čímž jej poraníš na koleni. Bojovník zaúpí bolestí a na vyleštěné oceli se objeví krev. Snažíš se pak manévrovat tak, aby si zbývající rytíři s jejich zraněným společníkem překáželi. Sehneš se před mečem mířícím na tvou hlavu a tvrdým sekem pošleš dalšího do těžké zbroje zakutého protivníka k zemi. Zatímco se snaží zvednout, rytíře se zraněným kolenem odzbrojíš a návazným sekem mu prorazíš zbroj u krku. Mohutný cákanec krve ti potřísní tuniku, rytíř hlasitě zachrčí, a držíc se za vlastní krk se okázale zhroutlí na podlahu.

Chceš okamžitě dorazit bojovníka, který se snaží zvednout, ale jeho druh ti v tom zabrání rychlým výpadem na hrud'. Útok se hbitě vyhneš hlubokým podřepem, což tvůj protivník vůbec nečeká a promáchnutí jej vyvede z rovnováhy. Obtočíš se kolem svého soupeře a prudkou ranou zasáhneš jeho zátylek. Ocelová helma praskne, rytíř udělá dva poslední klopytavé kroky a bezhlesně padne k zemi.

Poslední živý bojovník se konečně zvedne alespoň na kolena. Slyšíš jeho sípavý dech, jenž vychází průduchy v chrániči obličeje. Na nic nečekáš a mečem jej pošleš opět k zemi. Rytíř dopadne na záda, hekne a zbraň mu vypadne z rukou. Postavíš se nad bezbranného protivníka a čepelí namířenou dolů mu probodneš zbroj v místech, kde tluče jeho srdce. I třetí bojovník konečně znehybní.

Oddechuješ po přestálé námaze a náhle zaslechneš zvuk kamenů drhnoucích se o sebe. To se otevřel východ, který tě propustí z této kruhové jámy smrti. Hlasitě a uvolněně se zasměješ. Před tím, než se vydáš k průchodu, si chceš však prohlédnout své protivníky. Rytíři se během souboje chovali jako lidé z masa a kostí, proto jsi zděšen, když zjistíš, že brnění jsou prázdná. Zbroje a zbraně po nich však zůstaly:

3 ŠIROKÉ MEČE (*Zbraně, zranění 5*)

3 PLNÉ PLÁTOVÉ ZBROJE (*Další výbava; budeš-li nosit tuto těžkou zbroj, můžeš si navýšit svou VITALITU o 9 bodů*)

Můžeš si ponechat cokoliv z výše uvedeného – poznamenej si změny do *Deníku* (nezapomeň, že zbroj můžeš nést pouze jednu, tu co máš na sobě). Když skončíš s prohledáváním, můžeš vejít do temného tunelu.

Otoč na **350**.

26

Po několika minutách dojdeš na menší náměstí, kde zahlédneš dva dvoupatrové domy naproti sobě. Oba mají červené lucerničky nad vchodem, odhaduješ, že se jedná o nevěstince. Uprostřed rynku uvidíš rozcestník a jedna z cedulí ukazující zhruba severním směrem má na sobě napsáno: TŘEŠŇOVÁ ALEJ – KAMENNÉ NÁMĚSTÍ. Vydáš se touto ulicí a zanedlouho dojdeš do široké aleje, jejíž stromy jsou zasypány bílým třpytivým sněhem.

Mineš hlídku ardenských žoldnéřů v teplých tmavě červených pláštích, a přejdeš na druhou stranu aleje. Odtud pak následně pokračuješ ulicí pojmenovanou *Severní spojka*, která tě zhruba po deseti minutách dovede na křižovatku. Vlevo zahlédneš jednopatrový domek se zahradou, nad jehož vchodem si můžeš přečíst nápis PENZION JASMÍN.

Chvilí zvažuješ, zde se v tomto podniku ubytovat, pak se však přesuneš dvěma uličkami ještě blíže k severní bráně, a tam nalezneš hlučný hostinec U TLUSTÉHO BAŽANTA. Zde by sis pravděpodobně také mohl zaplatit teplou večeři a ubytování na noc. Rozhodni se, kde dnes v noci složíš hlavu.

Pokud chceš využít služeb hostince U tlustého bažanta, kam evidentně chodí za zábavou lidé z širokého okolí, otoč na **154**.

Jestliže se raději vrátíš do klidnějšího podniku zvaného Jasmín, otoč na **366**.

Pakliže nemáš alespoň 3 ORLY, což je minimální sazba za pokoj v některém z výše uvedených hostinců, budeš muset opustit město a pokusit se přespat někde venku. Otoč na **68**.

Než se stihneš usadit zpět ke stolu, objeví se po tvém boku ozbrojený muž v tunice s prýmkami důstojníka.

„Bojovník s plamenem v srdci, co umí zadržet svou čepel, je-li to nutné – to je velmi vzácná kombinace, pane,“ řekne ti na uvítanou.

„Jsem desátník Karaam a mám na starosti támhle ty muže,“ ukáže ke dvěma sraženým stolům v rohu, kde se tucet vojáků hlasitě baví.

„Mohu si přisednout?“

Pokyneš rukou, desátník se posadí k tvému stolu, a bez jakýchkoliv okolků ti nabídne krátkodobou práci. On a jeho muži míří na sever odsud, do Černého hvozdu, kde je *škodná*. Karaamův kapitán nabízí zlato mužům, kteří se chtějí přidat k němu a bojovat proti skrytým nepřítelům. Nejsou to žádní obyčejní zbojníci, neboť město Ěsgaard vyčlenilo na tuto záležitost dost peněz. Slíbený žold je patnáct zlatých na den plus prémie za zásluhy v boji. Pokud by se rozhodl nabídku přijmout, obdržíš ihned zálohu pět zlatek a navíc budeš moci dnes přespat zadarmo v jednom z pokojů pronajatých žoldněři.

Pokud se ti nabídka zdá zajímavá a chceš na ni přistoupit, otoč na **143**.

Jestliže tě úkol žoldněřů nijak nezajímá, opusť Karaamovu společnost a otoč na **224**.

Bez rozmýšlení prohneš trup, vytočíš se a jediným ladným pohybem vyrazíš vrahovi dýku z ruky. Ten vůbec tvůj manévr nečekal a jeho oči jsou rozšířeny úžasem. Tebe zase překvapí podoba obou mužů, neboť jsou obličejí úplně stejní. Zřejmě jsi narazil na zlodějská dvojčata. Levačkou udeříš vraha do obličeje a zlomíš mu nos. Pak jej chytneš za ramena a kolenem nabereš do slabin. Muž hekne a zhroutí se k zemi, kde začne divoce zvracet.

Hosty ve výčepu to upozorní, že se něco děje. Všechno se seběhlo tak rychle, že vrahův bratr stále ještě čeká s nataženou dlaní na tvůj měšec a vůbec nechápe, co se to děje. Uchopíš jej za nataženou ruku, vytočíš se a pákou přes rameno mu zlomíš loket. Setrvačností přehodíš bolestí řvoucího zloděje na zem a dupneš mu na obličej, který se rázem promění na krvavou kaši.

„Pane bože!“ vydechne někdo z hostů.

„To sou dvojčata Caathulovi!“ vykřikne jiný.

„Vážně?“ řekne hostinský a procpe se davem čumilů, aby se přesvědčil. „Vyhod'te je ven, šmejdy.“

Dva zálesáci se zvednou, aby splnili hostinského přání. Ty se mezitím skloníš ke zmrzačeným zlodějům a rychle je prohledáš. Nalezneš následující:

4 ORLY (*Měšec*)

VÁLEČNÁ DÝKA (*Zbraně, zranění 3*)

DÝKA (*Zbraně, zranění 2*)

LÁHEV PÁLENKY (*Mošna*)

Můžeš si ponechat, co uznáš za vhodné (změny zaznač do *Deníku*). Pak ustoupíš na stranu a necháš zálesáky, aby udělali svoji práci. Hostinský k tobě přistoupí a prohlíží si tě.

„Jste v pořádku, pane?“ zeptá se nesměle. „Tihle dva už mi tady několikrát způsobili velký nepříjemnosti. Vždycky se zdechnou, než se vůbec někdo stihne rozkoukat. Ale myslím, že po takové lekci už se tady neukážou.“

Vede tě k baru a ty po cestě sklízíš uznalé pohledy. „Abyste pochopil, pane, že jste mi vlastně prokázal laskavost, tak dneska máte večeři i nocleh zadarmo,“ řekne hostinský a usmívá se.

Jsi velmi hladový a unavený, a tak jeho nabídku vděčně přijímáš.

Otoč na **387**.

Ghast je nadpřirozeně mrštný a jeho odporné pařáty ti zašátrají na krku, kde ti jen se štěstím nezpůsobí žádné vážné zranění. Prosmýkneš se kolem netvora a sekem z otočky mu utneš nohu těsně nad kolenem. Nemrtvý voják strašlivě zavřeští, ke tvému zděšení však ani neupadne na zem. Zranění pro Ghasta není zdaleka tak devastující jako pro živého člověka. Sekne po tobě drápy a roztrhne ti kazajku na hrudi. Instinktivně bodáš do jeho odkrytého břicha, meč do zteřelé uniformy zajede prakticky až po záštitu. Netvor se pod tlakem čepele prohne, ty však nepovolíš a vši silou tlačíš zbraň směrem vzhůru. Ostří se Ghastovi zařízne do hrudního koše a nakonec se dostane až k srdci. Ozve se puknutí, z rány vycákne smrdutá hrudkovitá tekutina, a nemrtvé stvůře konečně pohasnou jeho rudě zářící oči. Torzo těla se zvrátí dozadu a zůstane nehnutě ležet na zemi.

Schováš zbraň do pochvy a nohou odhrneš zpráchnivělou uniformu. Náprsní kapsa povolí a o dlažbu ve svatyni cinkne něco kovového. Je to železný klíč pokrytý mnoha rytými symboly, jejichž původ neznáš. Pokud chceš, můžeš si do *Deníku* zapsat **Železný klíč se symboly** jako položku v *Další výbavě* (budeš jej nosit v kapse u kalhot). U mrtvoly ghasta už nic dalšího nenajdeš a mělký hrob, kde byl voják pochován, je také prázdný.

Otoč na **354**.

30

Soustředíš svou mysl na hostinského a potlačíš veškeré vjemy, které by mohly tvůj úsudek ovlivnit. Hluk z lokálu náhle utichne a doléhá k tobě jakoby z dálky. V tu chvíli odhalíš záměr hostinského. Pokud si vybereš pohodlný, ale drahý apartmán, bude to pro něj informace, že máš peníze a nebojíš se je utrácet. Obáváš se, že by hostinský mohl být domluven s jinými lidmi, kteří by se na základě jeho doporučení mohli pokusit přepadnout tě a oloupit. V klasickém levném pokoji budeš zřejmě v relativním bezpečí.

Pokud si chceš i přes veškerá rizika objednat apartmán v podkroví, otoč na **257**.

Jestliže raději zvolíš klasický pokoj, otoč na **111**.

Můžeš se také rozhodnout eliminovat riziko v tomto podniku a přestěhovat se jinam – penzion JASMÍN je nejbližší volba. V tom případě otoč na **366**.

31

Šelma úzkostlivě pozoruje, jak zapaluješ svou pochoděň. Smůla zapraská a mihotavý plamen osvětlí část jeskyně. Vlk má hustou šedivou srst a čumák poznamenan tržnou ranou, zřejmě jak zápasil s jiným členem smečky o kořist. Pravděpodobně prohrál, byl vyhnán a našel útočiště zde.

Pokud ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvěře*, a zároveň jdeš *Cestou hraničáře* (tj. ovládáš alespoň tři dovednosti z oboru *Přežití v divočině*), otoč na **260**.

Jestliže tyto podmínky nespĺňuješ, otoč na **163**.

Založíš šíp a zamíříš na medvědodlakovu hlavu, pak však svůj záměr přehodnotíš. Lebka šelmy je masivní a šance, že bys zasáhl oko nebo jiné citlivé místo, je velmi malá. Než abys riskoval, že se šíp sveze po tvrdé lebeční kosti a způsobí jen povrchový šrám, rozhodneš se zasáhnout trup – někde v oblasti, kde bys mohl pošramotit plíce nebo i srdce.

Vystřelíš (odečti si 1 šíp z *Deníku*) a medvědodlak zaregistruje zadrnění tětivy. Natočí hlavu přímo na tebe, jeho zlé oči se ti propalují svým žářem hluboko do mozku a bortí ti psychiku. V dalším okamžiku šíp zasáhne svůj cíl a prakticky zmizí v husté srsti. Šelma zavýje bolestí a na okamžik se jí podlomí zadní nohy. Pak se bolestný nářek změní v nenávistný ryk a v další vteřině se na tebe řítí hora osrstěných svalů. Odhazuješ luk právě včas, abys stihl vytasit meč a čelit bezhlavému útoku medvědodlaka. Uskakuješ na stranu v poslední chvíli a zároveň tneš mečem, doufajíc, že si čepel najde svůj cíl. Šelma je však příliš rychlá. Mečem jej připravíš pouze o pár chlupů, medvědodlak se ve vzduchu přetočí a ve snaze zabrzdit svůj pohyb máchne tlapou a zachytí se kmene blízkého modřínu. Ozve se hlasité prasknutí, stromek se rozletí na kusy a ty musíš opět uskočit, aby tě úlomky dřeva nezasáhly do hlavy. Medvědodlak zavrčí a skočí kupředu, s tlapami připravenými drtit kosti a párat maso.

Hessenský medvědodlak (zraněný; Zvíře):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	TLAPY:
14	32	Zranění 10

Použiješ-li v boji **Krátký meč zdobený stříbrem**, můžeš zdvojnásobit zranění, které ušetříš této nestvůře. Stříbro nacházející se v čepeli tohoto hezkého meče je pro medvědodlaka silný alergen.

Pokud ovládáš dovednost *Bylinkářství a znalost zvíře*, můžeš si po dobu trvání souboje s medvědodlakem přičíst 1 bod k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ díky znalosti jeho anatomie.

Jestliže v souboji s touto mocnou lesní entitou zvítězíš, otoč na **396**.

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		$\geq +5$	+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

Probudíš se někdy nad ránem, a když se pokusíš zvednout ze sedačky, unikne ti mezi rty bolestný sten. Cítíš krajně nepříjemný tlak za očima a ostrou tepavou bolest na temeni (pokud neovládáš zázračnou schopnost *Regenerate*, ztrácíš 4 body VITALITY). Jsi dezorientován a prvních pár okamžiků si ani neuvědomuješ, kde a proč jsi. Po minutě neustávající bolesti hlavy ti konečně začne mozek fungovat alespoň trochu normálně a dojde ti, že ses stal obětí zločinu. Zaparkovaný vůz v noci navštívili zloději, kteří tě ranou do hlavy uspali na celou noc.

Začneš kontrolovat svou výbavu a jsi zděšen tím, co všechno ti prašiví nenechavci sebrali. Vyškrtni si z *Deníku* všechny ORLY (*Měsíc*), všechny zbraně (*Zbraně*) kromě jedné dýky (pokud nemáš jakoukoliv **Dýku**, pak jsi nyní beze zbraně), a z *Další výbavy* ti chybí všechny **Toulce** s šípy (pokud jsi je vlastnil). Z *Mošny* ti zloději sebrali **Potraviny**, **Paklíče** a také všechny elixíry (odvary, tinktury, apod.). Je to příšerné zjištění, zároveň jsi však vděčný, že tě neznámí lupiči nechali naživu. Cítíš, že máš dostatek zkušeností i schopností na to, abys pokračoval ve svém úkolu a zdárně jej dokončil.

Venku nenalezneš žádné stopy. Zloději po sobě velmi dobře uklidili, navíc se zhoršilo počasí – začalo chumelit a fouká silný vítr. Zalezeš zpět do vozu a počkáš na úsvit. Bolest hlavy ti již neumožní usnout, přemýšlíš tak, kde a jak by sis co nejrychleji obstaral novou výbavu nebo alespoň zbraň.

Když se rozední, vyjdeš ven do zuřící vánice a přeběhneš do lokálu, abys zjistil, jaká je situace. Výčep je i přes brzkou hodinu přeplněn lidmi. Ve vstupních dveřích se potkáš s majitelem hostince, který běduje, že kvůli tomuto příšernému počasí nedorazí část objednaných zásob, což on pochopitelně odnese na dnešní tržbě. Neustále pohání služebné k vyššímu tempu a každou chvíli se dívá z okna, jestli již vánice ustává či nikoliv. Vozku vašeho dostavníku nalezneš se starostou Rynefallu u jednoho ze zastrčených stolů. Dozvíš se, že vozka právě navrhl Matiasovi Wallabymu, abyste dvě až tři hodiny počkali, jak se situace vyvine. Pak dostavník vyjede tak jako tak – vozka je na rozmary zimního počasí vybaven a koně také. Ptá se tě, zda ti zdržení nevádí – ty pouze přikývneš, že souhlasíš s ostatními.

Nakonec se na cestu vydáte se zhruba tříhodinovým zpožděním. Téměř přestane sněžit, silný vítr však duje dál. Vozka vám dá pokyn,

že je vše připraveno, vy se z lokálu přemístíte do vyhřátého vozu, a zanedlouho jste opět na cestě.

Otoč na **242**.

Spěcháš po stezce, a poutníky přeplněné město Ęsgaard ti brzy zmizí z dohledu. Z počátku ti přeje počasí, je jasno a slunečno, a prakticky bezvětří. Odpoledne se však zvedne nepříjemný severák, který žene jemné krystalky sněhu přes otevřené pastviny a ty se nemáš kam schovat. Bodání zmrzlých vloček tak cítíš celé odpoledne (pokud nemáš **Zimní plášť** anebo neovládáš dovednost *Termoregulace*, ztrácíš 2 body VITALITY za nepříznivé podmínky při cestování).

Až na večer se vítr poněkud uklidní a těsně před západem slunce zahlédneš na severu těžké sněžné mraky. Kvapem se blíží a postupně zatáhnou celou oblohu, načež konečně zahlédneš světla loveckého městečka Hessenfoort.

Brána v palisádě z roubených kůlů je otevřená a lovec na stráží ti věnuje pouze ledabylý pohled. Držíš se hlavní ulice vedoucí do centra a po pár minutách přijdeš k dvoupatrovému srubu, z jehož otevřených dveří se line vůně pečeného masa a hlahol veselících se lidí. Lokál je plný lovců, stopařů a potulných kupců, kteří si užívají zimního večera v teple místního pohostinství.

Hospodský ti oznámí, že pokoj na noc tě bude stát 1 OREL, a že k večeři je pečená kančí kýta s bramborami a máslem. Můžeš sníst, kolik chceš, cena jídla bude také 1 OREL. Pokud si chceš zaplatit pokoj s jídlem, odečti si 2 ORLY z *Měšce*. Pokud nechceš platit za jídlo, musíš se najíst z vlastních zásob, jinak ztratíš 4 body VITALITY. Jestliže nechceš platit ani za nocleh, hostinský ti umožní zdarma přespat v kumbálu na nářadí. Zatímco však skrovný pokoj nabízí pokrývku vycpanou husím peřím (kvalitní odpočinek zde ti může přidat až 3 body VITALITY), v kumbálu je zima, vlhko a celou noc skučí mezerami v roubení ledový vítr (pokud nemáš **Teplé příkrývky** anebo neovládáš dovednost *Termoregulace*, během noci ztratíš 3 body VITALITY).

Ráno se vzbudíš do dalšího pěkného dne. Obloha je jako vymetená a všude se třpytí čerstvý sníh, co připadl během noci. Protáhneš se, rychle se sbalíš a pak již hledáš vhodnou cestu, kudy bys mohl pokračovat ve své výpravě. Z rynku odejdeš severním směrem, a brzy se dostaneš na hlavní ulici, jejíž jméno – jak zjistíš z oprýskané cedulky – je Vozová.

Otoč na **284**