

ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA

KNIHA PRVNÍ



JIŘÍ MIKULÍK

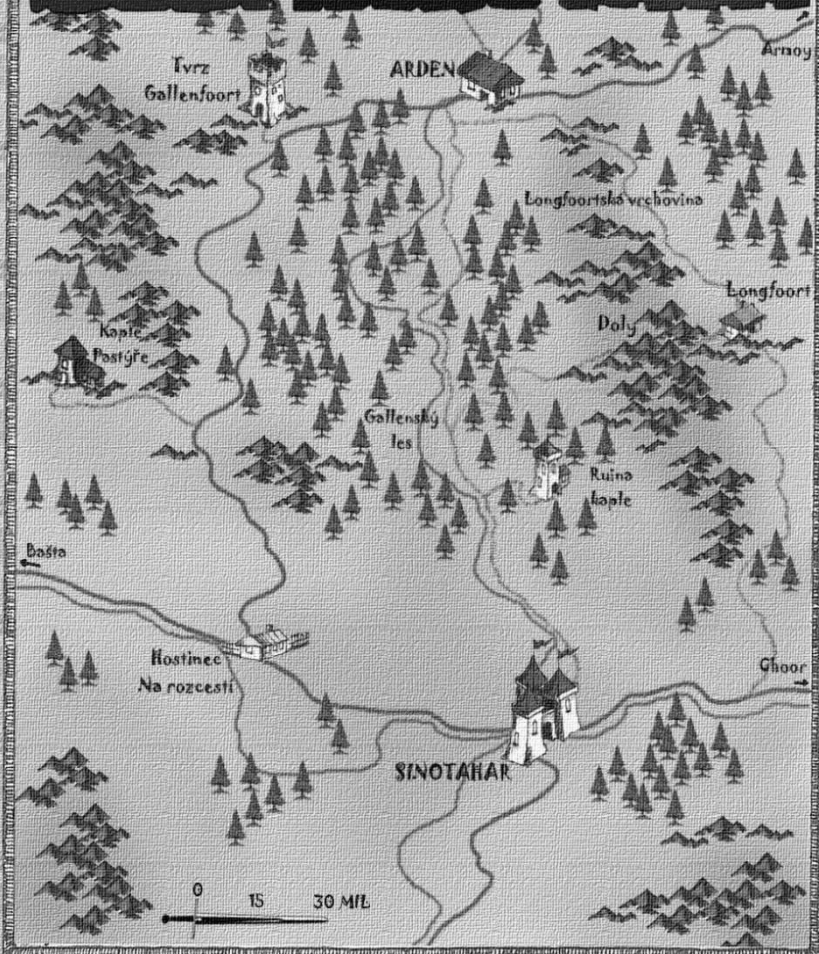


ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA

KNIHA PRVNÍ

JIŘÍ MIKULÍK

MAPA SEVERNÍCH PROVINCIÍ A OBLASTÍ SINOTAHARU



Copyright

Text: Jiří Mikulík

Ilustrace: Jan Kordina, Jiří Mikulík

Obálka: Alena Kubíková

Mapa: Jiří Mikulík

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

ISBN:

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

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

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

Hlavní betatester: Lukáš Mikulík

Betatesteři: Jan Kouřil, Pavel Uhřík, Jan Ploch

www.gabriel-knox-gamebook.cz

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

Všechny tři jsou nepostradatelnou součástí mého života.

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

DENÍK GABRIELA KNOXE

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

MOŠNA:

KVALITNÍ MOŠNA:

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

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

DALŠÍ VÝBAVA:

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

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

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

I. CO JE TO GAMEBOOK?

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

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

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

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

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

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

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

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

II. HERNÍ SYSTÉM A PRAVIDLA

DENÍK A MAPA

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

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

KOSTKY A JEJICH POUŽÍVÁNÍ V PRŮBĚHU HRY

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



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

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

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

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

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

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

HLAVNÍ ATRIBUTY

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

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ (hod' kostkou):

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

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

VITALITA (hod' kostkou):

1 VITALITA: 20

4 VITALITA: 24

2 VITALITA: 22

5 VITALITA: 25

3 VITALITA: 23

6 VITALITA: 27

Poznámka: pokud nechceš, aby o těchto attributech rozhodovala čistě náhoda, můžeš hodit dvakrát kostkou a dle svého úsudku přidělit výsledek jednoho hoďu k ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a druhý k VITALITĚ.

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

Během svého výcviku elitních žoldnérů ve Vilaronu se Gabriel naučil skvěle bojovat mečem a dýkou, ale také umění přežít ve volné přírodě a porozumění lidem i ve vzdálených končinách severských měst. Elitní žoldnéři z Vilaronu v drtivé většině případů spoléhají jen sami na sebe, a na své schopnosti. Gabriel ovládá některé schopnosti výrazně lépe, než ostatní. Nyní si musíš zvolit, v čem bude vynikat.

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

Protože Gabriel je samotář, velmi často se vyskytnou situace, ve kterých budeš v souboji čelit více protivníkům než jednomu. Tato skupina nepřátel má obvykle jeden souhrnný atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANĚMI, jeden souhrnný atribut VITALITA a jeden souhrnný atribut ZRANĚNÍ všemi zbraněmi dohromady. Dovednost *Boj proti přesile* ti umožní rozdělit protivníky od sebe a bojovat za výhodnějších podmínek. Ve hře se to projeví tak, že nepřátelům snížíš souhrnný atribut ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ a atribut ZRANĚNÍ. Na tuto možnost budeš vždy výslovně upozorněn v příslušném odkazu, kde probíhá souboj.

Útok dvěma zbraněmi

Mnoho šermířů umí ovládat zbraně v obou rukách současně. Gabriel není výjimkou a k meči v pravé ruce může přidat ještě ostrou dýku do levé. Když se ti pak podaří v boji zasáhnout soupeře, odečteš mu od atributu VITALITA zranění obou dvou zbraní dohromady. (Např. Meč má zranění 5 a Dýka má zranění 2. V každém kole, kdy zasáhneš soupeře, mu od jeho VITALITY odečteš 7 bodů).

V boji můžeš používat kombinace MEČ A DÝKA nebo DVĚ DÝKY (viz sekce *Doplňková pravidla pro výbavu*).

Nemůžeš bojovat s kombinací dvou MEČŮ, protože jsou dohromady příliš těžké na efektivní použití. Existují také meče, které jsou příliš velké na použití v kombinaci s druhou zbraní (např. Obouruční meč). Na použitelnost v těchto případech budeš vždy upozorněn v textu.

Defenzivní boj

Každý zkušený bojovník dokáže rozpoznat v probíhajícím souboji chvíle, kdy je lepší zatáhnout se do obrany a vyčkávat na chybu soupeře. Dovednost *Defenzivní boj* ti umožní v každém souboji ignorovat první zranění, které ti soupeř uštedří. Jinými slovy – v kole souboje, kdy tě soupeř **poprvé** zasáhne svou zbraní, nikdo neztrácí body VITALITY a souboj pokračuje dalším kolem. Každé další zásahy soupeře v probíhajícím souboji tě již připraví o body VITALITY standardním způsobem.

Šermířské finesy

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

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

*** PŘEŽITÍ V DIVOČINĚ ***

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

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

Střelba z luku

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

Stopování a orientace

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

Bylinkářství a znalost zvěře

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

Termoregulace

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

*** ŠIKOVNOST A CHYTROST ***

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

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

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

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

Skrývání se

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

Kapsářství a zámky

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

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

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

Bleskové reflexy

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

Útok ze zálohy

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

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

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

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

JASNOZŘIVOST (Hod 1 – 2)

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

REGENERACE (Hod 3 – 4)

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

TELEKINEZE (Hod 5 – 6)

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

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

*** GABRIELOVA VÝBAVA NA CESTU ***

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

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

Meč (*Zbraně*)

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

Dýka (*Zbraně*)

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

3 porce trvanlivých potravin (*Mošna*)

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

Křesadlo a pochodně (*Mošna*)

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

Provaz (*Další výbava*)

Kvalitní konopný provaz s všestranným využitím.

Luk (*Zbraně*)

Luk je vyroben z kvalitního dřeva severské borovice. Použít jej můžeš pouze za předpokladu, že ovládáš dovednost *Střelba z luku*. Vybavíš-li se lukem a budeš mít zároveň toulec s alespoň jedním šípem, můžeš tuto zbraň použít, když ti to text v příslušné sekci umožní. Je to velmi užitečná zbraň, protože ti dovoluje zasáhnout nepřátele z dálky a přímé konfrontaci se tak třeba úplně vyhnout.

Toulec s 3 šípy (*Další výbava*)

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

Paklíče (*Mošna*)

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

Zimní plášť (*Další výbava*)

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

Teplé pokrývky (*Další výbava*)

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

Vycpávaná zbroj (*Další výbava*)

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

Stan (*Další výbava*)

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

12 ORLŮ (*Měšec*)

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

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 si svléknout Kroužkovou košili.

Protože máš však nyní méně bodů VITALITY, než kolik ti přidává samotná zbroj, pouze si vyškrtněš Kroužkovou košili z *Deníku* a dál pokračuješ v cestě s 5 body VITALITY.

***** ZÁSLUHY GABRIELA KNOXE *****

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 zde zaškrtl křížkem *Zásluhu*. Ty se následně přenášejí do dalších knih a bude jich postupně přibývat.

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*.

V knize ZÁZRAČNÁ KNĚŽKA můžeš dosáhnout následujících zásluh:

☐

NÁJEMNÝ ŽOLDNĚŘ

☐

LOVEC NEMRTVÝCH

☐

RENEGÁT

☐

TŘI MINCE

☐

VLČÍ STOPAŘ

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 sekci, 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.

Poznámka: Pro účely elektronické knihy byla *Soubojová tabulka* výrazně zjednodušená. Chceš-li si užít věrohodnější a spravedlivější souboje, stáhni si originální soubojovou tabulku ve formátu PDF na webových stránkách **www.gabriel-knox-gamebook.cz**.

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. Hod' 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** ($\frac{1}{2}$), 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** ($\frac{1}{2}$)), odečti od soupeřovy VITALITY polovinu hodnoty ZRANĚNÍ své zbraně (zaokrouhлено 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 rezivělými zbraněmi. Gabriel se boji nemůže vyhnout.

Hřbitovní lupiči (s rezavými zbraněmi):

ZACHÁZENÍ SE ZBRANÍ:	VITALITA:	REZAVÝ MEČ A DÝKA:
12	20	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
2. kolo	GK
3. kolo	GK

Výsledek prvních tří kol souboje je jednoznačný: Gabriel zasahuje hřbitovní lupiče naplno, celkem za 15 bodů VITALITY (v každém kolem za 5 bodů). VITALITA lupičů tak klesne na pouhých 5 bodů.

Boj však ještě není rozhodnut, následuje tedy další sekvence.

Nyní ti padne 2 a v Soubojové tabulce tak najdeš (opět zkontroluj):

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

Ve čtvrtém kole znovu zasahuje Gabriel lupiče a VITALITA zlodějům klesne 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 Skrytí 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 napišeš:

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 hodiš 2; v Soubojové tabulce najdeš tuto sekvenci:

1. kolo	GK (½)
2. kolo	GK (½)
3. kolo	N

V prvním kole i ve druhém kole souboje se podaří Gabrielovi svého soka škrábnout a tedy zranit za polovinu bodů VITALITY. Gabriel ovládá dovednost Útok dvěma zbraněmi, celkové zranění meče a dýky je tedy 7. Polovina z tohoto (zaokrouhлено dolů) je 3, osobní strážce tak přijde dohromady o 6 bodů VITALITY. Zbývá mu ještě 17 bodů.

Ve třetím kole by měl strážce zasáhnout Gabriela, ten však naštěstí ovládá dovednost Defenzivní boj, a tak se útoku dokáže vyhnout. Nikdo neztrácí žádné body VITALITY.

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

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

Ve čtvrtém kole 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 Ěaan, 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.

ĚAAN

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

Ěaan 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 členitě a relativně mělké moře, zbytek prostoru zabírá divoký oceán s temnými hlubinami. Na Ěaanu 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 Ěaanu narodili) označeni tvorové, jež jako první osídlili svět ve snaze získat jej pro sebe. Až později zjistili, že Prvorození se na Ěaanu 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 Ěaan), 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 Ěaan, 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 Ěaanu 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 Ěaanu vyhnáno nebo zatraceno.

Nakonec, po dlouhých tisíciletích, na Ěaanu zůstala trojice nejmocnějších Prvorozených: **Yvedris** (Královna draků), **Dhoorgal** (Vládcé 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 Ěaanu 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 krásný svět patřit jí.

Čaroděj využil toho, že je Vládcé 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 lačnicí po vědění. Tito lidé jsou dnes nazýváni jako **merelové**. Byla to první civilizace, která spatřila krásy Ěaanu. 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 Ěaanu.

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 Ěaan, 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 Círu, porazil Dračici v souboji tváří v tvář, a opět (podruhé) vyhnal Yvedris z Ěaanu 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 Ěaan potřetí, bude to znamenat konec světa tak, jak jej všichni známe. Zloba Dračice nebude mít hranic.

O YVEDRIS, KRÁLOVNĚ DRAKŮ

Yvedris otevřela oči a rychle procitla z bezesného spánku. Je to dva tisíce dvě stě dvacet devět let – přesně na den – co usnula. Kolem uší jí kvílel vítr o prudkosti orkánu, který výrazně snižoval pocitovou teplotu nacházející se i tak hluboko pod bodem mrazu. Byl začátek léta, ale na Tavaalu – více než osm mil vysoké hoře – panovaly nehostinné podmínky. Tavaalu je nejvyšší vrchol tohoto světa, a právě proto si jej Yvedris vybrala za svůj domov.

Yvedris vstala ze svého ledového lůžka a roztáhla křídla do úctyhodného rozpětí takřka dvaceti metrů. Sníh, který pokrýval většinu jejích černých lesklých šupin, se vznesl a uletěl pryč hnán prudkým větrem. Drakům mráz, horko ani vítr nijak nevadí.

Královně draků se pomalu vracely vzpomínky na období před spánkem. Vybavila si, jak v lítém boji s Dhoorgalem, Vládce podlých démonů, ztratila všechny své děti. Proměnila celé pralesy ve vyprahlou poušť, ale na armádu nemrtvých přízraků, které Dhoorgal přivedl s sebou, to nestačilo. Yvedris zůstala jako poslední exemplář mocné rasy, a vážně zraněna byla donucena vrátit se do svého útočiště na Tavaalu. Byla to krutá lekce, která jí ukázala, že draci nejsou na evolučním vrcholu tvorstva. Ne dokud existují brány do jiných světů, odkud se k nám mohou dostat tvorové, pro jejichž popis neexistují v dračí řeči slova.

Yvedris se však nemínila vzdát. Tento svět byl pro ni příliš cenný, než aby uvažovala o útěku na jiný. Zranění, které ohrožovalo její srdce, se za více než dvě tisíciletí odpočinku úplně zacelilo. Nyní byla silnější než dřív. Nyní se bude bojovat podle jejích pravidel, usmyslela si.

Pět rychlých kroků k okraji srázu, mocný odraz a během okamžiku dračí tělo letělo volným pádem podél skalní stěny nejvyšší hory. Yvedris přitiskla křídla k tělu, a její let se ještě zrychlil. Dvě minuty sledovala, jak se kvapem blíží písečné duny pouště, která začínala na úpatí Tavaalu. Opojena rychlostí pohybu roztáhla křídla až těsně před dopadem, horký vzduch se zapřel do ohromných černých blan, a extrémně nízký přelet rozpoutal nad dunami písečnou bouři. O půl hodinu později a mnohem dále na sever, spatřila Dračí královna něco velmi zvláštního. Viděla krajinu, kterou kdosi upravit k obrazu svému, viděla titěrné dřevěné a kamenné stavby a mezi nimi ještě titěrnější dvounohé tvory. 'Jak jsou si podobní s Čarodějem!' napadlo ji. Malá stavení se někde shlukovala ve větší sídla, a některá ze sídel měla ve svém středu mohutné kamenné pevnosti, kolem nichž se tetelila moc. Ti titěrní dvounoží tvorové nejsou tak bezbranní, jak si prve myslela.

Za úsvitu sedmého dne vyjel z poničených zdí obléhaného města rytíř Meiluum vyzbrojen mocnou čepelí – Rúnhilem, Nebeským plamenem. Jel v doprovodu dvou tuctů elitních palácových bojovníků v plné zbroji. Než se oddíl probojoval kordonem až k hlavnímu stanu Yvedris, zůstal Meiluum sám – zbroj rudou od zlé krve Černých barbarů, orků

a trollů. Jakmile se však dostal na strážené území Dračí královny, nikdo další už se mu nepostavil do cesty.

Pak se ovšem před ním místo šeredné obludy objevila křehká mladá dívka s bledou tváří a bílými vlasy, a Meiluum zaváhal. Tato krátká nerozhodnost jej mohla lehce stát život – dívka zaútočila s prudkostí hurikánu a merelský rytíř brzy okusil chlad otrávené čepele ve svém těle. Božská krása a zázračné dovednosti však Yvedris nestačily – Meiluum byl v té době nejdokonalejším šermířem na světě a spolu s Rúnhilem dávno splynuli v jedno. Zatlačena do úzkých, proměnila se Yvedris do své přirozené podoby, černé dračice s tělem pokrytým tisíci ostrých hrotů. Instinktivně použila zbraň, která by v jednom okamžiku stačila na usmrcení několika stovek lidí – ohnivý dech. Ten však Meiluumovi ublížit nemohl. Jeho chránil Nebeský plamen. Moc celé merelské civilizace ukrytá v jednom místě byla více, než nenávisť v dechu polobožské dračice.

Meiluum ještě neměl umřít – tak bylo dáno, a Yvedris to vycítila. Při klamném manévru chtěla vzlétnout, ale Rúnhil ji potrhál křídla. Dračice vyčkávala a pohledem měřila oddychujícího šermíře. Tak blízko k němu byla a přesto tak daleko – mezi nimi stále žhnul kouzelný meč. Poslední nádech, poslední výpad, v němž byla uložena celá její síla a rychlost.

Osud ale nelze oklamat.

Meiluum nadvakrát tnul do houževnatého krku a oddělil tak dračí hlavu od zbytku těla. Vyvalila se vroucí černá krev, a pokropila rytíře i blízké okolí. Bezhlavý trup vzplál rudým plamenem, aby o zlomek vteřiny později explodoval, a celé bojiště zahalil prachem a černým mastným dýmem. Když se prach po dvou dnech usadil, bojiště bylo liduprázdné – jen na návrší, kde Dračí královna měla své putovní sídlo, se o čepel v zemi opírala osamocená postava.

MERELOVÉ

Merelové byli prvními lidmi na Ěaanu. 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 Ěaanu 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 bájně 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 (nepřízřusobivé) vyhnali na Røendor, 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 otřásl, 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 stále větší moci, až se jeden z nich – Balthazaar Bílý, nejmocnější čaroděj v dějinách lidí – rozhodl pro ohavný čin, kterým chtěl přivolat na Ěaan 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 přísluhovačů. Nejhorší však bylo, že obětmi uvolněná energie byla opravdu dostačující k tomu, aby se Královna draků podruhé zhmotnila na Iraně.

Naštěstí se v Meloroském království narodil člověk, jemuž osud přičkl 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 neposkvřenou a meč v jeho ruce se nedal zlomit. Lidé na Iraně stáli na hraně zániku, když rytíř Meiluum přispěchal z Røendoru na pomoc a se svým čarovným mečem porazil

dračici Yvedris tváří v tvář. Královna draků byla nakonec vyhnána z Ěaanu – tentokrát však za sebou nechala zkázu. V okamžiku své smrti proklela Meiluuma i celou civilizaci lidí, a otráвила jejich krev. Neléčitelný mor se rozšířil po celém severním kontinentu, a když už to vypadalo, že život na Ěaanu zcela zanikne, spadla Ledová hvězda. Ohromný asteroid zničil život na severním kontinentu, umožnil však přežít lidem na Røendoru. Dva roky trvající noc byla pro Melorské 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 Melorské 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 Durlawa. 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. Vzдор 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 umění rozpoznat a za odměnu několika zlatek jsou schopni popravit kohokoliv.