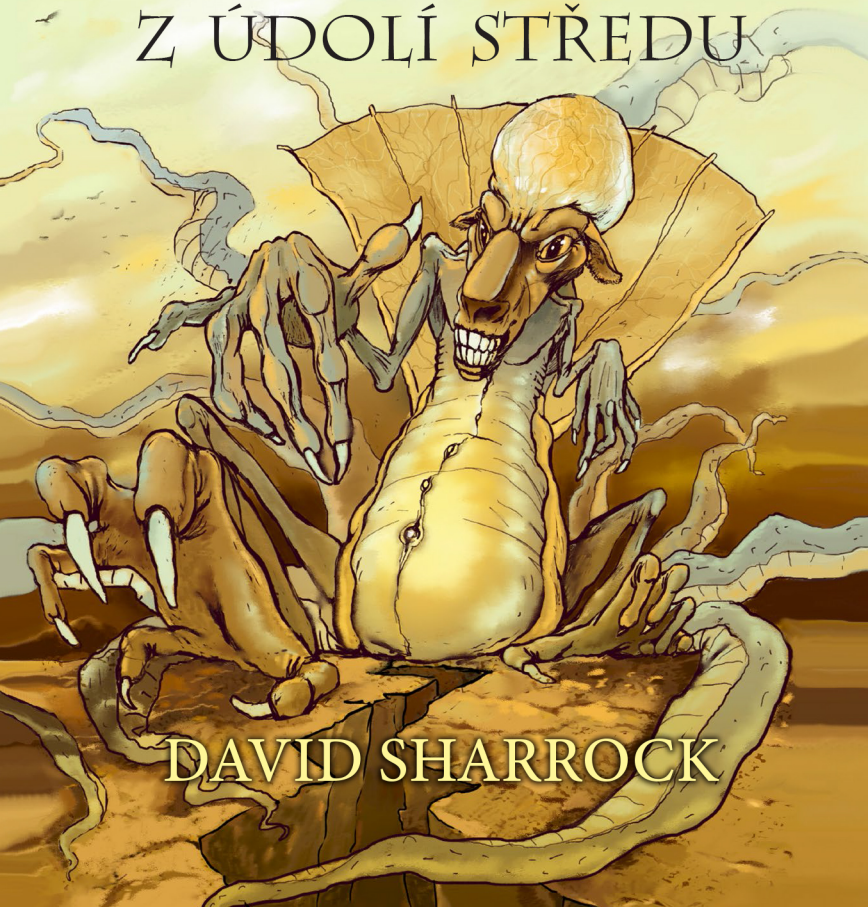




ZÁŠŤ Z ÚDOLÍ STŘEDU



DAVID SHARROCK

ZÁŠŤ Z ÚDOLÍ STŘEDU

PRVNÍ KNIHA TRILOGIE NOSITEL KOSY

Dospěl jsi, takže si můžeš konečně vybrat svobodu místo otročení na farmě svého otce. Svět Vlákna je podivuhodný a svůdný a tvé zkušenosti nesahají daleko za hranice vesničky Zavátá. Máš v úmyslu to změnit, a tak se vydáš na cestu do města Verdandi v naději, že si najdeš práci a vyděláš dost peněz na to, abys mohl prožít život plný dobrodružství.

Ale stahují se mračna a blížící se tragédie tě o tvé sny okrade. Síly chaosu se dávají do pohybu...

Zášť z Údolí středu je zároveň kniha i hra, v níž se staneš hrdinou svého vlastního příběhu odehrávajícího se ve fantasy světě zvaném Vlákno. Tvoje rozhodnutí, akce a vítězné souboje určí, jak se bude tvůj příběh odehrávat a jestli na své výpravě uspěješ.

Kniha Zášť z Údolí středu je založena na druhé edici RPG her Wyrd a otevírá trilogii gamebooků zasazených do světa, jehož osud je tkán z kosmické příze.



Copyright © Forever People
Text © David Sharrock
Illustrations © Johan Tieldow, Jeffrey Thompson, David Sharrock
Cover illustration © Vladislav Gonciar

Překlad: Vojta Žák
Korektury: Eliška Boudová
Sazba: Petr Holý
Proofreading: Bára Vaňková, Radim Havlíček, Jan Cheníček, Jiří Reiter

Vydalo nakladatelství Mytago jako svou 80. publikaci, 2021.
Vydání první, 522 stran.

www.mytago.cz

Naše knihy distribuuje **imago**
tel.: 774 421 641, email: info@imago.cz
Knihy je možné zakoupit v internetovém knihkupectví
www.imago.cz

ISBN 978-80-87761-66-3 (Jiří Reiter, Ostrava)



ZÁŠŤ Z ÚDOLÍ STŘEDU

Napsal David Sharrock
Ilustroval David Sharrock a Johan Tieldow





Kar

Elowen

Trat

Čtroubné
mokřady

Rys

Mlžno

Krasorád

Ostrobrána

řeka Mlha

Škoupé údolí

Tornyt

Arvortan

Garwan

Šedopol

Nadermské
jezero

řeka

řeka Sráz

Uhelné
vřesoviště

Madrokopce

Katamitské
vodopády

hřeben

jezero
Salis

řeka Tarnun

Karnuntun

Glyan

Ala

Kuro-požská zátoka

Severní zátoka

přístav
Gwelenbryal

Zastehovaný kopec

Verdandi

Šafářská pole
svatyně
Druth Eglos

Mlžnoroh

Ostrobrána

Hořící
lesy

kopec
Vlyntor

Žertovice

Zaváta

Nadernské
jezero

řeka Tara

Dlachtíci
kopce

řeka Ostis

Albionská zed

Sedlový
břeбен

ero
lis

Hlubotryz

Iyfelion
ský průsmyk

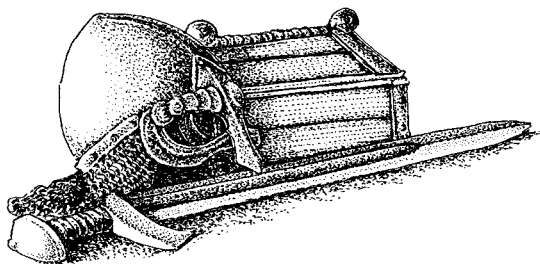
Úvod

Zášť z Údolí středu je fantasy příběh a ty jsi jeho čtenářem i hrdinou, který činí rozhodnutí a určuje, jak se epické dobrodružství bude odvíjet. Jestli hrdina uspěje, nebo selže, záleží jen a pouze na tobě a na příběhu, který se rozhodneš utkat.

Nesnaž se číst knihu od začátku do konce. Místo toho si přečti úvod a začni své dobrodružství na odkazu 1.

Každá očíslovaná sekce obsahuje část tvého dobrodružství a většinou od tebe vyžaduje výběr jedné z několika možností. Možnosti odkazují na další očíslované sekce, takže budeš často listovat, občas dopředu a občas dozadu, jak se budeš pohybovat z jednoho odkazu na druhý.

V knize nejsou žádné správné a špatné cesty, ačkoliv zcela jistě obsahuje správné a špatné volby! Pamatuj si, že každá tvá akce bude mít své následky a tvoje rozhodnutí nezvratně ovlivní, jestli tvůj příběh skončí úspěchem, anebo katastrofou.



BUDEŠ POTŘEBOVAT...

Ke hře budeš potřebovat dvě šestistěnné kostky, tužku, gumu a kalkulačku.

OBJEVOVÁNÍ VLÁKNA – KRÁTKÁ POZNÁMKA AUTORA

Některé části této knihy a příběhu, který se uvnitř ní ukrývá, pro tebe mohou být zajímavější, jiné méně. Při psaní knih z série *Utkané cesty* (z angl. *Woven Paths*, série knih vycházející od roku 1995; pozn. překladatele) jsem to vzal v potaz a nechávám tě rozhodnout, jak moc anebo málo okrasných detailů budeš chtít prozkoumat.

Pokud dáváš přednost příběhu před hrou, můžeš přeskočit deník postavy, hody kostkou i pravidla boje a prostě předpokládat, že překonáš každou překážku a zvítězíš v každém boji (obzvláště velkodušný čtenář si může čas od času opeřit děj zvolením neúspěchu – věř mi, není to vždycky úplně špatné!). I tak si budeš potřebovat zaznamenávat názvy a hodnoty **témat**, jelikož jsou pro plynulost příběhu zcela zásadní. Pokud se rozhodneš knihu číst tímto způsobem, nemusíš se cítit provinile! Neexistuje špatný ani správný způsob, jak jí projít, pouze ten, který tě bude bavit nejvíce.

Jestliže dáváš přednost hře před příběhem, doufám, že jsem do knihy začlenil dost herních elementů, aby potěšily strategy, milovníky RPG i vášnivé vrhače kostek.

A nakonec, jestliže (zrovna tak jako já) nic nemiluješ víc než možnost ponořit se do těch nejmenších detailů a nuancí fantaskního světa, zahrnul jsem do knihy i řadu bonusových materiálů jen pro tebe! Tyto okrajové detaily nejsou nezbytné pro porozumění příběhu ani je nepotřebuješ k úspěchu na své výpravě a téměř všem se snadno vyhneš. Takže pokud chceš přeskočit maličkosti a rovnou se ponořit do dobrodružství, nemusíš se žádnými bonusy zabývat. Kdyby ale měly obohatit tvůj zážitek, budeš mít spoustu příležitostí do nich zabřednout.



Womad, esence života, kráčejí mezi stromy Wythtropu

Svět Vlákna

Následující informace nejsou pro pochopení zbytku knihy nezbytné, ale jsou určeny těm čtenářům, kteří rádi nahlédnou za oponu světa Vlákna. Pokud si chceš raději rovnou vyplnit *deník postavy* a začít se svým dobrodružstvím, otoč na stranu 20 a tuto část přeskoč.



Příběhy Utkaných cest se odehrávají v čase po nukleární zimě. Obyvatelé světa *Vlákna* vyrůstají v postapokalyptické divočině.

Kontinent *Eret*, na němž se naše sága odehrává, je centrální úžinou mezi dvěma rozsáhlými polárními kontinenty ledu ležícími v srdci světového moře.

Jelikož se svět konečně otepluje a severní i jižní ledovce tají, přeživší lidské rasy se roztahují po divočině a utváří mladé civilizace. Tyto národy vznikají na posvátných územích, kde kdysi mocný bůh Mot Elyet bojoval se svým bratrem Uselyornem o nadvládu nad světem.

V této krajině stojí *Yrmynsyl*, černý sloup zvedající se z bezedné propasti *Gunginovy trbliny*, nezměřitelné pukliny, z níž se na svět drápají *padlí*. Padlí jsou monstra zrozená z představivosti samotného chaosu, která zamořují svaté země Eretu a ohrožují panenská království lidí.



ZEMĚ TÁNÍ

Známé říše Eretu jsou v porovnání s rozlohou světa Vlákna maličké. Táhnou se na 750 tisících akrech půdy. Velká část Eretu je neobydlená nebo neobyvatelná. Na tom zbytku se nachází několik izolovaných civilizací ustrnulých ve středověku: *Rob*, *Mezobřeh* a *Mortun Pandi* a relativně pokročilý národ *Skytor*.

Eret je rovníkový střed světa, který je téměř celý pokryt vodou a ledem. Ti, kdo přežili dobu ledovou, jsou ostrované žijící na jednom z nemnohých ostrůvků roztáté země. Tady musí sdílet malý prostor a omezené zdroje se strašlivými dcerami a syny Gunginovy trhliny – monstry chaosu nazývanými „padlí“.

ROH A TKÁČI

Za úzkým mostem pevniny, kde se rozkládá mystický *les Wodoak*, se nachází království Roh. Tady žije jedna z nejstabilnějších a nejlépe chráněných lidských civilizací.

Je centrem nezdolného wythského náboženství, druidské víry, jejíž přívrženci – tkáči – vládou po boku klasické feudální monarchie.

Tkáči jsou přežitek starého Kornovalského impéria a striktně následují ideologie svého ezoterického kultu. Zároveň ale zažili a přežili války tak strašlivé, že zanechaly celou zemi natrvalo zjizvenou. Tento podivný kontrast formuje na jednu stranu neškodné, na druhou stranu velmi autoritativní lidi dodržující řadu rituálů, dychtivé přežít, ovšem neochotné čelit světu za hranicemi jejich omezeného vnímání.

YRMYSYL A PADLÍ

Kořeny Yrmynsyly leží v *Gunginově trblině*, bezedné propasti ponořené nejen do země, ale i do samotného přediava reality.

Hlubiny *Gunginovy trbliny* jsou líhni naplněnou *bezedným šerosvitem* děr v *síti Wyrdu* známých jako *Nepřítomnost*. Z této nezměrné propasti se škrábou všemožné odpornosti, občas natolik groteskní, že by si je žádný přičetný člověk nedokázal a ani neměl představovat.

Jsou to padlí a v místě, kde se mnoho z nich vynořuje z propasti – na jejím jižním břehu – si vytvořili město zločinců nazývané Gunginget, polorozpadlý chaos stvořený z chatrčí, nelidské architektury a špinavých uliček obydlených monstry. Právě tady žije také plémě zločinců – lidí, jejichž povaha je natolik blízka chaosu, že se cítí doma mezi padlými, anebo příliš postrádají lidskost, než aby mohli žít mezi civilizovanými národy.

Na jih od Gunginovy trhliny leží země *Mortun Pandi*, území čarodějných královen pocházejících z linie Morvagh Trada. Tady, chráněn půlměsíčovým pohořím, se rozkládá rozlehlý přístav *Santun Morvagh*, zatímco dále na jih leží říše *Trad*, domov pozorných Mistrů tradice.

Na sever leží země *Kladijed*, místo tak strašné a skličující, že se nenajde moc lidí, kteří se odváží vyslovit jeho jméno nahlas, aby nepřivolali temnotu, jež v něm přebývá.

A právě v Rohu, na prahu mezi chaotickými zeměmi Pádu a národy wythské kultury, se začíná náš příběh odvíjet a splétat do tkaniny, jejíž vzor si bude již brzy moci prohlédnout každý...

Mýty Vlákna

Tato část není pro dobrodružství klíčová, ale umocní tvůj prožitek z příběhu. Pokud ji chceš přeskočit, pokračuj na straně 46.

NÜINEX

Na počátku byl pouze Nüinex a spící Gungin, bůh všeho, co je. Gungin stvořil prázdnotu, ale bál se její nekonečné nicoty, a tak se pohroužil do spánku, neboť když byl vzhůru, pln děsu hleděl do zapomnění. Jeho sny překypovaly nespoutaným chaosem, avšak zabavily ho, zatímco spal.

Když se však probudil, zoufal si a už to nemohl déle vydržet. Zakřičel do kosmu: „Poskytni mi útočiště a zachraň mě před strachem.“ A vesmír odpověděl...

Zeitgeist, esence Času, zahořel v srdci Nüinexu jako hvězda. Řekl: „Započni,“ a střední vřeteno se otočilo. Vlákno se odvinulo. Gungin to sledoval a pro jednou nehleděl do černé jámy věčnosti.

Vlákno se odvinulo, zacuchalo a zašmodrhalo. Gungin byl rád, neboť ho příze chránila před pohledem na hrůzu nekonečnosti a v jejím radostném nepořádku rozpoznával stejný chaos, jaký mu odhalily jeho sny.

Zeitgeist však sledoval vřeteno a chaos hromadící se příze a zeptal se: „Kde tohle skončí?“



JMENOVÁNÍ TIALY

Zeitgeist vytvořil *Tialu*, esenci Řádu, aby chaotickému a nekonečnému odvíjení příze dala řád.

„Tvůj problém dokážu zvládnout,“ řekla Tiala, „ale nikoliv sama. Neboť tohle vlákno se tak snadno nepoddá!“

Tiala vytvořila *Rotu*, podstatu Kořenů. Společně shromáždili odvinuté vlákno, aby urovnali chaos do řádu, jelikož jedině Rota věděl, kde a jak najít začátek. Rota ale řekl: „Nalezení počátku náš problém nevyřeší. Musíme najít i konec. Všechna vlákna musí mít osud, protože jaký smysl by měla cesta bez cíle?“

A tak Rota udělal *Gamakona*, splétače, aby spravoval osud vlákna. Gamakon vytvořil v srdci Nüinexu tkalcovský stav, do nějž natahoval nitě ze středního vřetená.

Konečně měla příze svůj začátek a konec. Člunek řádu poskakoval tam a zpět a tam a zpět a vřetená se neustále otáčelo.

GUNGINOVA BÁZEŇ

Vlákno už nebylo chaotické, ale proměnilo se v nekonečnou tkaninu, jejíž délka se rozprostřela do nezměrného prostoru, takže už netvořila zeď a nebránila výhledu. Jenže snílek Gungin se už nebavil. Řád vlákna proměnil Nüinex ve vězení a rytmické předání tkalcovského stavu nenechalo Gungina spát. A trápilo ho víc než to, ale ani esence nedokázaly jeho utrpení pochopit.

„Nerozumím tomu. Teď je tu řád,“ bědoval Rota.

„Pořádek se začátkem a koncem,“ souhlasila Tial.

Zeitgeist potřásl svou velkou šedivou hlavou. „Gungin trpí. Potřebuje snít, ale nemůže.“

Tehdy se Rota zeptal: „Ale proč potřebuje bůh všeho, co je, spát a snít? Copak mu tkalcovský stav neposkytuje dostatečnou zábavu?“

A tak udělali *Derua*, esenci Pravdy, který kráčel stranou ostatních a přemýšlel. „Tkanina, kterou jste vyrobili, je nudná, nepřetržitá věc. Vlákno má konec, ale tkanina se táhne do nekonečna. Gungin ji sleduje, jak se točí k věčnosti, a bojí se, neboť nekonečno ho děsilo vždycky. Ale už se nemůže uchýlit do spánku, protože vaše manufaktura naplnila lůžko stvořené ke snění, jímž Nüinex kdysi byl, kakofonií.“

Esence byly zahanbeny a sklíčeny.

TAPISÉRIE ŽIVOTA

A Esence vytvořily *Ušera*, esenci Představivosti, aby vymyslel řešení. Vlídne se usmál. „Pojďme pobavit boha prázdnoty *probuzenými sny*.“

Ušer shromáždil esence kolem stavu. Tam jim ukázal člunek nesoucí vlákno sem a tam napříč osnovou a útek nahromaděný v místě, kde se nekonečná délka tkaniny nořila do prázdna.

„Tkanina je pravda,“ řekl, „ale co je na pravdě zábavného? Nepotřebujeme látku, ač potřebujeme tkalcovský stav. Netvořme látku, ale *tapisérii* a v ní příběh pravdy obsahující i chaos a lži. Budeme jí říkat Příběh života.“

Ale mějte na paměti, že tento příběh vytvoří novou esenci. Tapisérie bude obrovská a složená z mnoha částí. Její váhu bude muset držet mnoho rukou. A ne všechny budou k Nüinexu vstřícné a ne všechny mu budou prospěšné.“

Navzdory Ušerovu varování Tial souhlasila. A esence viděly, jak se na tkanině objevuje vzor a tká do ní příběh. Přivedl k životu radostnou *Nascence*, esenci Života, ducha

začátků. A přivedl pochmurného *Moribunda*, esenci Konce. A uprostřed stál *Womad*, esence úrody, naděje a obnovujícího se života, a ten byl prostorem, v němž se příběh kymácel vždy mezi začátkem a koncem.

Potom Deru vytvořil *Lygibo*, Podvodníka, jehož vliv měl už brzy hrát velkou roli ve vzoru vazby. Nikdo nevěděl, proč to Deru udělal, neboť pouze on byl schopen vidět tak ryzí pravdu.

Ušer je varoval: „Všechny příběhy musí mít začátek, ale musí mít i konec. Takže až se tkanina odvine z mateřského stavu, esence zaniknou a příze bude spotřebována. Pouze Moribund přetrvá až do konce a potom zemře i samotná smrt. Gungin bude opět sám v prázdnotě a bude nás moct znovu přivolat.“

Esence – nyní pouzí diváci – sledovaly tkaní, a jak se tkanina měnila, bůh všech věcí se díval a už nebyl skleslý. Protože uvnitř tapisérie se ukrýval příběh chaosu, lži a fantastické pravdy ženoucí se ke konci, který měl být ještě zběsilejší než ty nejdivočejší z Gunginových snů.



Tvé dobrodružství začíná...

PRVNÍHO SRPENCE 1963, VESNICE ZAVÁTÁ

Po návratu z pole se vydáš k farmě stojící vedle Prasečí aleje.

Malá kůlna u brány hospodářství slouží ke skladování nářadí používaného při sklizni, a právě tam uložíš svou kosu: zavěšíš ji na rezavou skobu. Na tuto chvíli jsi dlouho čekal – tohle je tvá poslední sklizeň a je to tedy naposledy, co sis na násadě toho prokletého nástroje musel rozdírat puchýře.

Tvůj otec byl celý den zapšklý, a když vstoupíš do domu, okopáš si bahno z bot a pověšíš svou kápi na věšák, nic se na tom nezměnilo.

„Říká tvá matka pravdu?“ zvolá hned, jak vstoupíš do kuchyně. „Je Haligův svátek! Ten nejdůležitější den wythského kalendáře! A ona tvrdí, že si to pošupajdíš pryč, aby sis hrál na tuláka! Přijdou tkáči, aby požehnali úrodě! Co jim mám říct, až se na tebe zeptají? U Motova vousu, moc dobře víš, že nemáš odcházet, dokud nebude obřad u konce!“

Tvůj bratr Los se na tebe ošklivě zašklebí, zatímco do sebe láduje kaši. Matka ti věnuje soucitný úsměv a pokračuje v zašívání tvého batohu.

„Ale otče,“ povzdechneš si, „moje svoboda vybrat si devátého dne svého devatenáctého roku života, jestli zůstanu, nebo půjdu, je zrovna takovou tradicí jako jakýkoliv tkáčský rituál. Je devátý den! Chci odejít! A pokud se mám do Verdandi dostat před setměním, musím vyrazit *ted*! Mlýn Zvěstí otevírá za rozbřesku a já chci být u toho, abych dostal tu nejlepší práci.“ Vezmeš si od matky batoh a hodíš si ho na ramena. „Tkáči můžou požehnat sklizni beze mě.“

Los, který nikdy nepropásne příležitost si přisadit, mlaskne, zahákne si palce za šle modráků a zakloní se na židli. „Nemám

šajnu, čeho chceš tím svým útekem dosáhnout. Tam venku není nic lepčího než poctivá práce na poli. A nám tu místo sebe necháš dvakrát tolik práce. Copak chceš, abysme na pole přitáhli toho malýho andílka Pohanku? Zapřáhli ho do pluhu, aby nám oral drny?“

Tvůj bratr Pohanka (či spíše Smeták, jak mu rád říkáš kvůli jeho neustále rozčuchaným vlasům barvy slámy) se na Losa zaškaredí, založí si ruce v bok a řekne: „Ne!“

Otec se na tebe zamračí. „Ba! Opustíš své rodiče v hodině nejtěžší. Tak to je. Opustíš nás!“

„Jezeve Grošáku!“ plácne matka otce po paži. „Rozhazuješ kolem sebe vinu jako zrní slepicím! Roh je malé království. Mládenec bude chvílku cestovat, prožije nějaká dobrodružství a vydělá si nějaký peníz. Pak se ti tvůj pracant vrátí a vsadím se, že ten měďák navíc, který přinese, ti vadit nebude.“

Mrkne na tebe a ty se vděčně usměješ. Tušíš, že matka ví, že máš v plánu vyrazit dále než jen k hranicím Rohu, ale tvůj otec by tě zcela jistě nenechal odejít, kdyby měl takové podezření i on.

Los nakrčí nos. „Nestrávím celej Haligův svátek tím, že se budu loučit s tímhle budižkničemu. Je tu pluh, kterej potřebuje vočistit, a krávy, co potřebujou do chléva. Jdeš, táto?“

„Jo,“ přikývne otec a věnuje ti poslední nesouhlasný pohled, než se otočí a následuje tvého bratra ven z domu.

„Neber si to tak, synku,“ poklepá tě matka po rameni. „Nikdy nezatoužili vyrazit na cestu a prostě se jenom tak toulat. Nevěděli by, co se světem dělat, i kdyby jim spadl přímo do klína. Ale v životě je toho víc než jen rytí na poli a kydání prasatům.“

Usměješ se a naposledy ji obejmješ.

„A pamatuj,“ setře si slzu z tváře, „ať už jdeš hledat cokoliv, ať už tam najdeš cokoliv, nestojí to za zlámanou grešli, dokud

neobjeíš to, co je skutečně důležité. A jediné místo, kde to můžeš najít, je tady,“ dloubne tě do hrudi.

„Teda mami,“ usměješ se. „Vždycky jsem říkal, že je tě tu škoda. Hodila by ses mezi verdandské básníky.“

„Hou! Tak to nevím! Já a banda starých romantiků? Pche. Slupla bych je k snídani!“

Něco tě zatahá za tuniku, a když shlédneš, uvidíš malou buclatou tvář Pohanky Grošáka, jak se na tebe kření zpoza své rozcuchané ofiny. „Tak tedy, bratře Smetáku. Zdalipak si na počest mého návratu necháš ostříhat vlasy?“

„Ne!“ zašklebí se Pohanka.

„Ani trošku? Začínám si říkat, jestli tady jednou nebude více vlasů než bratra.“

„NE!“ Ten úšklebek nikdy nezmizí.

„Poslouchej,“ skrčíš se k němu, „dej za mě na mámu a tátu pozor. Jestli zjistím, žeš je v mé nepřítomnosti snědl, zavolám králi, aby tě vsadil do želez, je ti to jasné?“

„NE!“

„Hodný chlapec,“ štípaneš ho do růžolícího obličejíku. „Budeš mi chybět víc, než si dokážu představit, Smetáčku. Jestli to máš stejně, řekni ne.“

„NE!“

O hodinu později už putuješ ve stínu Albionské zdi, obranného valu vybudovaného dědici krále Kenwythiho



před dávnými věky. Zeď byla postavena, aby udržovala Roh v bezpečí před hrozbami z Mortun Pandi, a ačkoliv je z této strany vysoká pouhých padesát stop, z druhé strany ji lemuje okraj Sedlového hřebenu, který se propadá téměř tři sta stop do hloubky.

V dětství jste s Losem na zeď často šplhali a společně jste shlíželi na obyvatele Mortun Pandi, jak křížují pusté roviny. Občas jsi zahlédl karavanu otroků putující po prašných cestách vstříc vzdálené šmouze Gungingetu nebo příšery Pádu plazící se planinami, hledající novou oběť.

Tyto planiny se nazývají *Údolí středu* a kdesi za nimi se ukrývají kořeny Yrmynsyly, věže, kterou tkáči nazývají Strom světa. Tobě však ta věc strom nikdy zrovna nepřipomínala; je to černočerná struktura bez větví, příliš štíhlá, jednolitá a hladká, pouhá tríska, která se neustále kývá a rozděluje oblohu vedví.

Říká se, že Seth Elgan, otec Uselyorna – boha, který zapálil svět – přebývá v paláci na Karrekitu, hoře na vrcholku stromu. A je pravda, že během pěkných dnů, kdy vzduch voní jako čerstvé prádlo a slunce se třpytí jako diamant, lze rozeznat plovoucí skálu, či Závaží, jak ji nazývají staré knihy. Tobě hora vždycky připadala jako mrtvé a opuštěné místo; ptačí hnízdo v závratné výši, ne však domov pro bohy ani lidi.

Tyto úvahy se ti z hlavy vytratí, když se o půl hodiny později vynoříš na úbočí Zavátého kopce a shlédneš na městečko Žertovice.

V přicházejícím soumraku rozeznáváš směrem na západ kuželovitý kopec Ylyntor, který se zvedá nad Šafářskými poli, a za ním třpytící se panorama Verdandi, hlavního města Rohu, tvého stávajícího cíle.

Odněkud zpoza zdi, směrem od Zastehovaného kopce a pevnosti Elek, zazní hluboký zvučný hlas rohu. Slyšíš vzdálený křik vojáků a vidíš, jak se na cimbuří rozněčují pochodně

a plápolá signální oheň. Nějaký netvor nepochybně pokouší obranu u paty Sedlového hřebenu nebo ohrožuje hlídku na pláních Údolí středu.

Když se ohlédneš k Žertovicím, uvidíš skupinu Královských granátníků ženoucích se k tobě na hřbetech koní. Jakmile dojedou až k tobě, jeden z nich zdvihne hledi a zabodne do tebe pronikavý pohled. „Jsem seržant Thrandwi od Královských granátníků. Přicházíš z jihu? Jaké novinky přinášíš?“

Pokřčíš rameny: „Nic, co by stálo za řeč, můj pane.“

Vojáci se podívají jeden na druhého, zachmuřené oči ukryté ve stínech svých helmic. „Takže jsi poutník?“ zeptá se další granátník. „Jenom procházíš?“

„Moje rodina, Grošákovi, vlastní hospodářství v Zaváté. Je *Devátý z mých devatenácti* a já mířím do Verdandi, abych ve Mlýně Zvěstí našel práci. Proč se ptáte?“

Vojáci si vymění ustarané pohledy. „Byl spatřen sabat babic Irgin mířící z Iyfelionu směrem k Plachtícím kopcům,“ řekne ti Thrandwi. „Mysleli jsme si, že se otočí k Žalovu, ale právě jsme dostali zprávu od hlídky z Větrolamné strže – babice ji napadly a směřují k Andwské silnici.“

„Ale ta vede přímo do...“

„Zaváté,“ přikývne seržant.

Nemáš tušení, co jsou babice Irgin zač, ale víš, že zlo z Mortun Pandi často pokouší slabiny Iyfelionského průsmyku, a navíc poznáš jméno padlého, když ho slyšíš. A tahle monstra teď míří směrem k tvému domovu! „Seržante, máte meč navíc?“ zeptáš se.



Poznač si téma **Babice Irgin** a přiřaď mu hodnotu **262**.

Slunce se už noří za okraj světa, když konečně dorazíš zpátky do Zaváté; vezeš se za zády seržanta Thrandwiho.

Horizont už nějakou chvíli barví oranžová záře a černý dým a tvé nejhorší obavy se naplní v okamžiku, kdy naleznete jeden z domů na okraji vesnice v plamenech.

Řetěz mužů a žen si podává kbelíky s vodou od studně na Líhňové ulici, ale jejich úsilí ke zkrocení ohně nestačí.

Seskočíš z koně ještě dřív, než mu Thrandwi stačí přitáhnout otěže. „Počkej!“ vykřikne, ale ty mu nevěnuješ pozornost. Vybereš si mezi hasiči spolehlivý zdroj a dáš se do vyptávání: „Mistře Krákoliste! Co se tu stalo?“

Tvář starého Krákolista je černá od sazí a lesklá potem. „Příšery,“ potřese hlavou, „čarodějnice. Čáry! Zabily starýho Boba Rohovníka. Zapálily mu kšticí. Podřízly krk mladýho pána Jabloně na Grošované cestě. Je naživu, Mot žehnej jeho tuhému kořínku a nezdolné esenci, ale kdo ví, jak dlouho ještě vydrží.“

„Kde jsou teď? Ty... čarodějnice?“

Krákolist ukáže k jihu vesnice. „Byly tři. Měly něco v plánu.“

„Ale tahle cesta vede...“

„Tak. Doufám, že tvůj táta má dveře a okna zavřený na petlici. Ne že by mu to k něčemu bylo.“

Srdce ti divoce buší, zatímco uháníš domů a v ruce svíráš uklidňující, avšak nezvyklou váhu granátnického meče.

Zatočíš do Prasečí aleje a k bráně hospodářství Grošáků, ale tam tě opustí síly, podlomí se ti kolena, meč ti vypadne z roztřesených prstů...

Oheň už zachvátil přízemí farmy a chlév je v plamenech. Farma je teď ale tím posledním, co tě zajímá. Z větví páru

stromů stojících po obou stranách aleje visí dva temné tvary a houpou se na koncích vrzajících lan.

Zasténání tě donutí odtrhnout oči od hrůzy ve větvích stromů a sklopit pohled do zabláceného příkopu u cesty. Najdeš tam napůl pohřbené tělo svého krvácejícího bratra Losa. Na čele má vypálenou značku – čtyřstranný jehlan; symbol, který by sis normálně spojil s tkáči!

Vytáhneš Losa z bláta a položíš ho na okraj cesty. Jeho oči se zvednou ke dvěma tělům, která se pomalu otáčí na koncích lan. Potom zakňučí: „Zrůdy... Zabily tátu. Zabily mámu.“

Popadneš jeho hlavu do rukou. „Losi. Kde je Pohanka? Kde je náš bráška?“

Losovy oči se stočí k tobě, konečně si tě všiml. Krev mu pění na rtech, jak se snaží promluvit: „Sebraly ho. Ony... sebraly ho. Jih... k Andvě.“

„Pokud míří zpátky k Iyfeliorskému průsmyku, Gostytové z Žalova je chytí,“ poplaší tě nečekaný hlas. Ohlédneš se přes rameno a spatříš seržanta Thrandwiho na koni. „Jejich ženci duší jsou zvyklí rozhazovat v Iyfelionu své sítě. Zabíjení padlých berou jako sport. Chytí babice v průsmyku, tím si bud' jistý.“

Otočíš se k Losovi. „Jdu pro Pohanku, Losi. Zkus si odpočinout. Já se...“ ale hlas se ti vytratí. Zatímco ses bavil se seržantem, Losův život vyhasl. Je pryč.

Položíš bratrovo ochablé tělo na zem a napřímíš se. Připadáš si vyšší než kdy dřív. Provazy nad tvou hlavou vržou ve větru.

Vrátíš Thrandwimu meč a vydáš se k boudě na okraji farmy. Tam popadneš kosu a vrátíš se ke stromům. Thrandwi pochopí, co máš v úmyslu, a seskočí z koně. Nejdříve přidrží nohy tvého otce a potom tvé matky, zatímco ty mávneš kosou a přetneš obě lana. Tímto způsobem složíte těla na zem a položíte je vedle Losa.

Shlížíš na tři mrtvá těla a oheň zatím prská a prská. „Půjdu po nich a donutím je zaplatit za to, co udělaly,“ řekneš.

„Hloupost!“ zírá na tebe Thrandwi. „Tohle jsou babice Irgin, ne nějaké zatoulané ovce. Mocné čarodějnice. Je známo, že jim podobné porazily celé armády.“

„To není rozhodnutí rozumu, ale nutnosti. Musím jít.“

„V tom případě si vezmi tohle.“ Vzhlédneš a uvidíš, že ti Thrandwi nabízí jílec meče.

Potřešes hlavou: „Děkuji. Je to dobrá čepel, ale tohle,“ mávneš kosou, „mi mnohem lépe padne do rukou.“

„S farmářským náčiním proti padlým? A má jím vládnout ruka sedláka? Rozumím tvé touze po pomstě, ale ta tě před neštěstím neochrání.“

„Neštěstí mě už potkalo. Mají mého bratra. Mají Smetáka.“

Granátník tvá slova chvíli zvažuje, potom si sejme hrudní plát a helmici a podá ti je, jako by ti předával to nejcennější dědictví. „Jestli nechceš můj meč, vezmi si alespoň tohle. Nemůžu tě doprovodit, je mojí povinností počkat na svou jednotku z pevnosti Elek. Ale oceňuji tvoji odvahu. Pokud vydržíš, už byl vyhlášen poplach a do hodiny tu bude patnáct silných mužů a žen vyzbrojených...“

„Není času nazbyt, musím jít!“ Nasadíš si brnění a helmu. „Smetákův život závisí na mé rychlosti.“

Vybav se kosou, hrudním plátem a helmicí. Pamatuj, že hrudní plát a helma jsou zbroj a jejich bonusovou hodnotu můžeš sečíst a přidat si ji ke svému bonusu za zbroj.

farmářská kosa (zbraň, MP + 1)

granátnický hrudní plát (zbroj, ŠR + 1)

granátnická helma (zbroj, EV + 1)

„Mám vaše slovo, že pokud selžu, dopadnete ta monstra a zachráníte mého bratra?“

„Přisahám na samotnou svátost svého krále,“ ukloní se Thrandwi. „Když přežiješ dost dlouho, Nositeli kosal, zachráníme tě taky. Snaž se zůstat dost dlouho naživu.“

Otočíš se a vydáš se na jih rozhodnutý zachránit svého bratra. „Vychovali to ale paličatého mezka, tihle Grošákovi!“ zavolá za tebou granátník.

„Postarejte se o moji rodinu, seržante,“ zavoláš na něj. „Pokud se nevrátím, dohlédněte na to, aby moje rodiče a bratra patřičně po vythsku zpopelnili. Chtěli by to tak.“

Otoč na odkaz **1** a začni své dobrodružství.

