

The Elder Scrolls - Arena

Deník čaroděje Morbihana

Po staletí bojovaly různé frakce v malicherných válkách a pohraničních bojůvkách. Teprve až Tiber Septim v 896. roce 2. Éry rozdrtil všechny své protivníky, získal nadvládu a prohlásil se za Císaře. Nicméně hořká staletí války měla strašlivý dopad na obyvatele Tamrielu. Samotné jméno Tamriel, elfský název pro „Úsvit krásy“ bylo dávno zapomenuto. Tam, kde život a smrt znamenají skoro totéž, a každý den mohl být váš poslední, takovému světu začali lidé říkat Aréna.

Nyní, 492 let poté co Tiber Septim se stal císařem a zavládl mír, svět Arény musí čelit další hrozbě. Současný císař Uriel Septim VII slaví své 43. narozeniny. Ale jsou zde závistivé duše, toužící po jeho moci a trůnu. Císařský mág Jagar Tharn zradil svého pána a pomocí mocných kouzel ho zajal a přesunul do jiné dimenze. Poté pomocí temné magie a povolanych služebníků ovládl trůn, císařský palác i vojsko a stal se pánem Tamrielu.



Zde začíná můj příběh. Jmenuji se Morbihan a pocházím z provincie High Rock, z kraje obývaného Bretonci. Od mala jsem chtěl být čaroděj. V High Rock se rodí mnoho čarodějů a vždy se mi líbilo, jaké úžasné věci dokáží. Jakmile jsem byl trochu starší, opustil jsem domov a vydal se do učení. Nakonec se mi podařilo dostat až k císařskému dvoru. Zde pod vedením čarodějky Riy Silmane jsem měl pokročit ve svém čarodějnickém výcviku. Všechno se ale nakonec vyvinulo úplně jinak. Toto je deník popisující tři roky mého života. Tři roky, které změnily nejen můj život, ale i koloběh dějin Tamrielu...

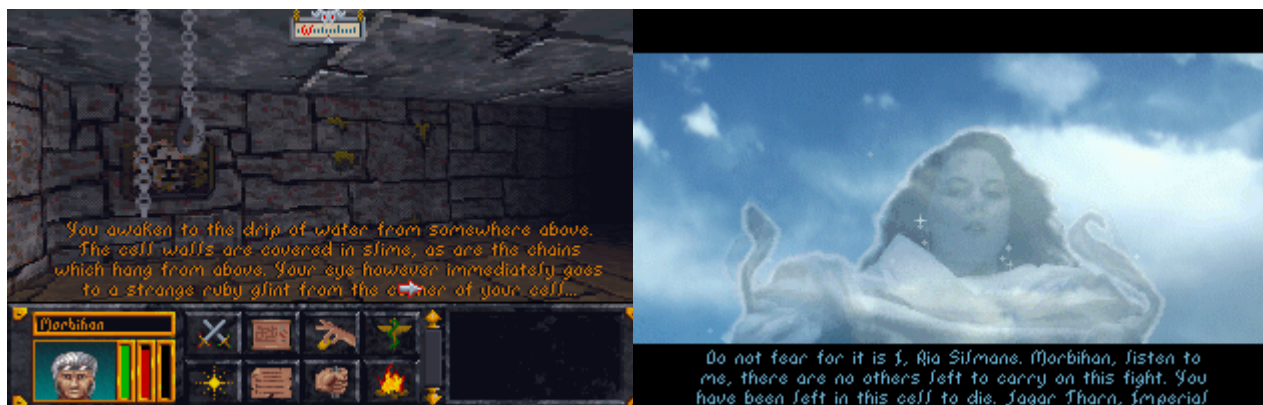
1. Ohňovce roku 389, 3. Éry – Císařské vězení

Probudil jsem se v temné cele, hlava mě bolela jak čert od rány, po které jsem omdlel. V rohu blikotala jediná svíčka. Chvillemi bylo slyšet cinkání řetězů, jak se houpaly ve slabém vánku. Uvědomil jsem si, kde se nacházím. Chtěl jsem se postavit na nohy, ale udělalo se mi nevolno, posadil jsem se na kamennou lavici.

Císař mě dal zajmout, ale ksakru proč? Mé myšlenky byly přerušeny slabým zasténáním vycházejícím odněkud z chodby. Najednou mi došlo, že mě tu nechají zemřít. Prošacoval jsem se a zjistil jsem, že mi zůstala dýka i zbytek peněz. Zdálo se, že císař se neobává, že bych uprchl. A proč by také měl? Rychle jsem si prohlédl celu, abych zjistil, že kromě slizkých zdí a podlahy, tu není ani voda ani jídlo. Čeká mě pomalá smrt!

Najednou se vzduch uprostřed mé cely projasnil a pomalu začal utvářet oslepující kouli. Vyděšeně

jsem ustoupil až ke zdi a zastínil si oči před zářící koulí. Záře pomalu ustoupila a já spatřil, jak se uprostřed cely vzduch zformoval do podoby ženské postavy. Její tělo bylo průsvitné a vznášelo se v lehkém vánku.



„Neboj se Morbihane, to jsem já Ria“

Pohlédl jsem na postavu a vyděsil jsem se, když jsem spatřil svou přítelkyni jako jakéhosi ducha.
„Rio. Co se to proboha stalo?“

V Riině tváři se objevil žal a smutek, ale zatím jsem nevěděl proč. „Morbihane pamatuješ, kdy jsme se naposled potkali? Bylo to na Půlročním festivalu. Obávám se, že zrovna tam se probudilo zlo!“

„Co se Ti stalo?“ zašeptal jsem zděšeně. Znal jsem Riu od chvíle, kdy jsem nedávno nastoupil do výcviku čarodějů k císařskému dvoru pod jejím vedením. Ria byla starší učednicí císařského mága Jagara Tharna.

„Jsem po smrti, Morbihane. Pouze mé magické schopnosti mi dovolily zůstat v této podobě zde. Nějaký čas ještě odolám volání smrti, ale nebude to věčně. Je nezbytné, aby se někdo dozvěděl pravdu, aby někdo zastavil to zlo, které udeřilo přímo v srdci Impéria.“

Podlomily se mi znovu nohy. Tak já mám umřít ve vězeňské cele zaživa a má přítelkyně je už dokonce po smrti. Co se to tady děje?

„Císař není tím, kým se zdá být. Ve skutečnosti to je Jagar Tharn. Skutečný císař byl zajat a uvězněn v jiné dimenzi, kde čas plyne mnohem pomaleji než zde.“

Ta zpráva mě zasáhla naprosto nepřipraveného. To přece není možné. „Ale co Amulet Králů?“

„Císař není mrtev. Pouze v případě jeho smrti upozorní Amulet králů Radu prastarých. Tharn byl pečlivý ve svém praradném plánu. A vzhledem k tomu, jak pomalu plyne čas v dimenzi, kde byl Císař uvězněn, bude to trvat staletí, než zemře. A až se tak stane, bůhví zda to někoho bude zajímat. Tharn musí být zastaven tady a teď.“ odpověděla Ria odhodlaně. V tu chvíli jsem začal chápat...

„Proč jsi tady? Já jsem sám a skoro nic neumím. Proč nejdeš za generálem Warhaftem nebo za Císařskou gardou?“

Ria nesouhlasně zavrtěla hlavou. „Ti byli zajati spolu s Císařem a Tharn přeměnil své temné služebníky, aby zaujali jejich místa. Nemohu nikomu z nich věřit Morbihane. Ale přesně jak si sám řekl, Tharn se soustředí na ty, které považuje za nebezpečné. Většina z nich je už po smrti, tak jako

já. Ale tebou pohrdá, neobtěžuje se ani tím, abys byl zde spoután. Nepovažuje tě za soupeře a ve své pýše, udělal svou první chybu.“ Ria se poprvé za celou dobu malinko usmála, a pro mě to bylo, jako kdyby vyšlo slunce zpoza mraku.

„Chci se odtud dostat, to je jasné. Ale Rio, já vůbec nevím, co mám dělat...“

„Vezmi si tohle...“ a Ria ukázala směrem k výklenku v severní zdi. Tam se zableskl rubínový klíč.
„Tím odemkneš dveře svého vězení. Nacházíš se v podzemních stokách Císařské metropole. Když se dáš na západ a pak na jih, mohu ti pomoci k útěku.“

Na chvíli jsem se zamyslel. *“Hmm ale jaký má smysl se dostat ven ze stok. Jakmile budu na ulici, tak mě zase rychle chytí.“*

Ria se znovu usmála. *„Nejsem tak bezmocná, jak bys mohl předpokládat. I v této podobě můžu používat svou magii. Ale ubírám tak ze své energie, kterou potřebuji k tomu, abych zůstala v této podobě co nejdéle. Nicméně tvůj útěk je prvořadý. Dostaneš-li se k jihozápadnímu konci stok, najdeš tam portál, který tě přenese do jiného města, daleko od císařské metropole. Teleportace je u kouzelníků relativně častá, takže bys neměl vzbudit žádné podezření. Tak se dostaneš dostatečně daleko, abychom mohli začít.“*

Znovu mě přepadly obavy. *„Začít s čím?“*

„S tvým výcvikem samozřejmě!“

Poté zavládlo v místnosti zvláštní ticho. Pohlédl jsem na Riu. Vůbec jsem nevěřil tomu, že bych jí mohl pomoci. Druhá možnost ale znamenala, že nechám neřáda, který ji zabil, pokračovat v jeho představení. Nikdy jsem ve svém životě neustupoval zlu. Ale tohle bylo něco jiného. Pohled na Riu mě znepokojoval. Viděl jsem její unavenou tvář a okraje jejího „těla“ mizející v nicotě. Skutečnost že ale na tento úkol budu sám a ještě nebudu moci nikomu věřit, mě vůbec netěšila. *„Uvidím tě ještě někdy?“*

„Když se ti podaří uprchnout z města, vrátím se. Musím hlavně zjistit, jak bychom mohli osvobodit Císaře. Jedině tak vyjde pravda najevo. Pamatuj Morbihane, že Tharn vzal na sebe císařovu podobu a nikdo se nebude protivit jeho příkazům. Kdybych tak mohla se dostat k Radě prastarých, ale mé tělo leží nedaleko a já se nemohu vzdálit tak daleko od mých tělesných ostatků. Ale nebudu se moci k tobě vrátit tak jako dnes. To mě stojí spoustu sil, kterými nemohu plýtvat.“

Ria se přiblížila a dotkla se mého čela. Cítil jsem jemné brnění, které po chvíli zmizelo. *„Vytvořila jsem mezi námi spojení, takže budu schopna se ti zjevit bez ohledu na vzdálenost, ale budu tak činit jen ve tvých snech. Takový způsob je bezpečnější a stojí mě méně sil. Pokud budeš tedy v bezpečí, nebraň se spánku. Čím méně budeš spát, tím méně příležitostí budu mít, abych se s tebou spojila.“*

Ria mi pohlédla do očí. *„Vstupuješ do nebezpečné Arény můj příteli. Vydáváš se na cestu, na které potkáš protivníky, jenž se vymykají tvému chápání. Vidím ve tvém osudu schopnost překročit své hranice. Je v tobě síla, kterou si ještě neobjevil. Najdi ji, až získáš trochu víc zkušeností. Jsi má poslední a největší naděje, Morbihane.“*

Než jsem mohl odpovědět, Ria zmizela. Najednou jsem tu byl sám a po zádech se mi začal rozlévat mrazivý pocit strachu. Pak jsem ale upřel pohled na rubínový klíč. Došel jsem k němu a zvedl ho. Musel jsem stále myslet na Riu. Je mrtvá, ačkoliv je stále tady, aby dosáhla spravedlnosti. Myslel

jsem na Jagara Tharna, který ji zabil a pokusil se zabít i mě. Takové zlo nesmí zůstat nepotrestáno. Najednou jsem věděl, že jsem se smířil se svým osudem.

Vzal jsem klíč a odemkl zámek dveří. Dveře se se skřípotem otevřely. Nikde nebylo vidět žádné strážce. Vytáhl jsem svou dýku a opustil celu. Nedaleko mé cely jsem našel hromadu se starými krámy, ale zaujalo mě, že z hromady vidím čouhat rukojeť jakéhosi meče. K mému překvapení jsem vytáhl celkem zachovalou katanu. Hned jsem se cítil lépe.

Stoky byly plné obrovských kryš. Ne že bych se jich štít, nebo z nich měl panickou hrůzu. Ale jejich kousnutí může přenášet různé nemoci a já si rozhodně nemůžu dovolit ležet někde u jeptišek a léčit se z bůhvíjaké nákazy. Krysy ale nebyly jedinými tvory ve stokách. Brzy jsem narazil na mnohem většího nepřítele, Ještěřčího muže. Občas se říká, že jsou to vzdálení příbuzní Argonianů, ale když se s ním potkáte, je vám jasné, že v těchto stvůrách není nic lidského, kromě toho, že dokážou používat zbraň a štít. Mají spíše blízko k nějakým masožravým plazům a jejich komunikace se omezuje jen na to, aby si uvnitř smečky sdělili, kde leží jejich kořist.



3. Ohňovce roku 389, 3. Éry – Císařské vězení

Už třetím dnem bloudím ve stokách v podzemí císařského hlavního města. Kromě kryš a ještěřů se tu také pohybuje hodně Goblinů. Jsou to hnusná a protivná stvoření, malého vzrůstu. Při honbě za kořistí připomínají splašená hejna hlodavců. Jsou velmi hloupí, ale ve větším počtu dokážou nezkušené bojovníky značně potrápit.

Bohužel ani já se nemohu považovat za zkušeného bojovníka a z větší skupiny Goblinů nebo Ještěřčích mužů mám velký strach. Navíc nejsem schopen kouzlit. Čarodějové nemají schopnost regenerace magické síly, jako jiná magická povolání. A vzhledem k tomu, že nemám u sebe žádné lektvary s magickou energií, tak má jediná šance jak získat trochu many, jsou mí protivníci. My čarodějové umíme velmi dobře absorbovat kouzla na nás seslaná a využít jejich sílu k vlastnímu prospěchu. Bohužel žádné ze stvoření, které jsem zde potkal, nemělo magické schopnosti. A tak má jediná obrana je boj s mečem a v tom tedy rozhodně nevykám. Už jsem si zvykl na váhu Katany, ale v soubojích jsem utrpěl i několik škrábanců. Bohužel se nemohu ani magicky léčit. Jsem už strašně unavený a potřeboval bych se na chvíli vyspat. V jedné slepé chodbě jsem v koutě našel výklenek vysoko nad úrovní podlahy. Zkusím tu na chvíli usnout. Před krysy by mě to mělo ochránit. Snad si mě nikdo jiný nevšimne.

Usnul jsem snad dřív, než jsem dolehl. Několikrát jsem se vzbudil vyděšený strachy, ale nic v okolí jsem nezpozoroval. Když jsem se po několika hodinách spánku vzbudil, uvědomil jsem si, že jsem měl sen. Ale nebyl to obyčejný sen. Navštívila mě znovu Ria. Pamatoval jsem si ho naprosto

dokonale.

„Vidím, že ses zdokonalil v boji s mečem a zocelil svou mysl, Morbihane. Je čas zahájit naši akci. Toto je Hůl chaosu, jeden z předmětů, které dokážou otevřít bránu mezi tímto světem a dimenzí, ve které byl uvězněn Císař. Tharn použil tento artefakt, aby zničil mé ostatky, když jsem se pokusila varovat Radu. Hůl chaosu je v podstatě nerozbitná, protože je vytvořena přímo z podstaty tohoto světa. Tharn to ví, ale podařilo se mu najít způsob, jak jí dobře ukrýt. Vzhledem k tomu, že Tamriel je rozdělen, Tharnovi se podařilo rozdělit i Hůl chaosu na osm částí a ty pak rozptýlit po celém světě. Zjistila jsem, kde je ukryta první část Hole. To místo se nazývá Tesákovo doupě. Říká se, že Tesákovo doupě bylo původně postaveno trpaslíky z Kragenu. Podle legendy trpaslíky vyhnal velký drak a zabral doupě pro sebe. Moc bych si přála ti sdělit jeho přesnou polohu, ale neznám ji. Ale možná, že narazíš na mudrce nebo učence, kteří o tomto místě slyšeli. Někde v jeho zatuchlých hlubinách leží první část Hole chaosu. Hodně štěstí Morbihane. Nemyslím, že by Tharn věděl o tvém útěku. Pokusila jsem se zakrýt tvou identitu kouzlem, ale nevím, jak dobře se mi tě podařilo ukrýt. Bohužel víc pro tebe udělat nemohu. Každopádně buď opatrný, je možné, že Tharn tě přece jen bude hledat. Pokračuj dále na své cestě s požehnáním pravého Císaře i s požehnáním mým...“



7. Ohňovce roku 389, 3. Éry – Illesen Hills

Když jsem utekl z mého vězení, netušil jsem, že to bude tak těžké. Týden jsem bloudil podzemním bludištěm stok plných krys. Ani nevím, kolikrát jsem utíkal před skupinou Goblinů nebo Ještěřích mužů. A už vůbec nevím, kolik jsem jich zabil. Za posledních pár dní jsem zestárnul o mnoho let. Nebudu vypávat, co jsem jedl ani co jsem pil. Nechci na to vzpomínat. Byl jsem zoufalý a pomalu se smiřoval s faktem, že tyto stoky se stanou mým hrobem. Poměrně záhy jsem se totálně ztratil a vůbec jsem netušil, ani kudy vede cesta zpět k mé cele, ani kde by měl být portál, o kterém mi vyprávěla Ria.

Sedmý den se ale na mě usmálo štěstí. V jedné chodbě jsem zahlédl slabou modrou záři. Rychle jsem se vydal hlouběji do této chodby a na jejím konci jsem našel modrý světélkující portál. Nemohl jsem tomu uvěřit, ale skutečně tam byl. Pomalu jsem prostrčil ruku dovnitř a poté tam skočil celý. Svět se se mnou zatočil, pak se zablesklo a já stál uvnitř hradeb jakéhosi města.

Ale vždyť to je přece Illesen Hills. Nedaleko odsud jsem se narodil. Tak Ria mě poslala domů. Když teď o tom přemýšlím, tak to bylo to nejpřirozenější řešení. Mezi svými přeci nebudu tak nápadný. A navíc jsem tu velmi rychle přišel na jiné myšlenky.

Z císařských stok jsem ale přinesl i pár zajímavých věcíček. Kromě katany jsem našel ještě dva dlouhé meče. Podle všeho jsou kouzelné, ale sám nestačím na to, abych zjistil jejich přesné účinky.

V tom mi ale určitě pomohou kouzelníci z magické gildy. Takže jsem se vydal nejprve tam. Kouzelníci mi řekli, že samotné meče jsou ocelové, takže běžná záležitost, ale jejich magické schopnosti, už tak obvyklé nebyly. Meče měly totiž schopnost seslat kouzlo Životazloděje, které protivníkovi ubírá jeho život a přidává ho vlastníkovvi meče. Kromě mečů jsem získal i kouzelné runy. Jedna sloužila k otevírání zamčených dveří a druhá dokázala seslat Čarodějův oheň, mocné útočné kouzlo.

Vzhledem k tomu, že tři meče nemůžu použít, vydal jsem se k nejbližšímu obchodníkovi. Vyndal jsem jeden z kouzelných mečů a nabídl mu ho k prodeji. Nabídl mi za něj 5000 zlatáku. Málem mi vypadly oči z důlků, ale naštěstí jsem zachoval chladnou hlavu a začal smlouvat. Nakonec se mi podařilo meč prodat za 8000 zlatých. Tolik peněz jsem snad ještě neviděl. Je ze mě boháč! Ihned jsem si u něj nechal opravit svou katanu, ale oprava bude trvat 10 dní.



Blížil se večer a tak jsem se rozhodl najmout si pokoj v nějakém místním hostinci. Cestou jsem narazil na zvláštní dámy, které si mezi sebou vykládaly historku. V hostinci U trpícího obra je prý jakýsi muž, který tvrdí, že zná místo, kde je ukryt kouzelný Arrowanův klíč. Arrowan byl jeden z největších zlodějů v Tamrielu, který dokázal otevřít i ty nejlépe zamčené a chráněné dveře. Klíč se také nazývá Klíč kostlivců, ale vlastně nevím proč.

Vydal jsem se tedy do hostince U trpícího obra. U hostinského jsem si najal pokoj a zeptal se na Klíč kostlivců. Všichni okolo mě zmlkli. Jeden chlápek mi pokynul, ať se posadím. Vyprávěl mi, že zná místo, kde je ukryta mapa, na které je zaznamenána přesná poloha Klíče kostlivců. Za tu informaci si ale řekl o pár stovek zlatáku. Bylo mi to velmi podezřelé, ale v euforii z mého čerstvé nabytého bohatství jsem mu je dal. Chlápek mi prozradil, že mapa leží katakombách Noregon, někde v provincii Valenwood. Poté se rychle vytratil. Myslím, že tento večer měla hospoda U trpícího obra o zábavu postaráno. Historka o tom, jak byl jeden zelenáč oškubán o několik stovek, měla dnes jistě úspěch. Radši jsem se vydal na pokoj.

8. Ohňovce roku 389, 3. Éry – Illesen Hills

Ráno jsem vyrazil do ulic se záměrem najít si nějakou práci. Peněz mám sice v tuto chvíli dost. Ale katanu mám v opravě a zahálka mi nesvědčí. Na ulici jsem se dozvěděl, že v hostinci U zlatého obra někdo shání jakousi eskortu. Vyrazil jsem tedy tam. Zde byl skutečně muž, který mě požádal, zda bych mu za odměnu nepřinesl z magické gildy knihu, kterou jim půjčil a nyní ji chce zpátky. Nebylo to nic složitého a tak jsem souhlasil. Knihovnick magické gildy byl sice mrzout, ale knihu mi vydal. Za hodinu jsem už přebíral penízky.

Náhle se ale objevil jakýsi šlechtic Gomdyctor a požádal mě také o službu. Potřeboval, abych dělal doprovod jeho mladšímu bratřovi, který je na cestě právě do magické gildy. Obával se o jeho

bezpečí. Moc se mi nechtělo znovu na tu samou cestu, ale nabízená částka mě přesvědčila. Uthastyr Copperfield, jak se Gomdyctorův bratr jmenoval, byl ale celkem nudný chlapík. Choval se ke mně povýšeně, takže jsme většinu cesty mlčeli.

Neměl jsem chuť dnes podstupovat další podřadné práce a tak jsem opustil bránou město a vydal se do okolní divočiny. Jižně od města jsem našel vchod do jakési jeskyně. Na jednu stranu mě tajemná jeskyně přitahovala, ale dlouho jsem tam nepobyl. Týden strávený v podzemí Císařské metropole na mě zanechával ještě následky. Znovu jsem vyrazil na toulky po divočině. Když se začalo smrákat, zjistil jsem, že vlastně ani nevím, kde jsem. Užíval jsem si volného prostoru, slunce a čerstvého vzduchu a přitom jsem se ztratil. Bloudil jsem celou noc a poté ještě dva další dny. Nakonec se mi podařilo najít silnici vedoucí do města. Ale nebyl to Illesen Hills, ale sousední město Glenpoint.

10. Ohňovce roku 389, 3. Éry – Glenpoint

Poté co jsem si v jednom místním hostinci odpočinul a posilnil se, dozvěděl jsem se, že v paláci se hledá nějaký dobrodruh na náročnou práci. To mě samozřejmě zaujalo, vydal jsem se tedy do paláce.



Glenpointu vládla kněžna Carolyrrya. Po pár hodinách jsem se k ní dostal na audienci. Kněžna mi sdělila, že vyhlásila odměnu na dopadení zločince, mága Mordynaka Moorstone. Moorstone prý spáchal mnoho zločinů jak přímo proti kněžně tak i proti jejím zákonům. Navíc se proslýchá, že se spojil s některými tajnými organizacemi, které se mu chystají pomoci v jeho odboji. Tomu chce kněžna zabránit. Svou pomohu, sám potřebuji spojence ve svém úkolu a toto je přesně způsob, jak je získat. Mordynak Moorstone se prý skrývá ve svém útočišti nazývaném Mordynakovou kryptou, na severu provincie. Pořídil jsem tedy zásoby a vydal se na cestu.

7. Ledopádu roku 389, 3. Éry – Mordynakova krypta

Cesta do krypty trvala skoro měsíc. Mordynak si své útočiště zvolil skutečně daleko z dosahu pravomocí kněžny. Ale teď se blíží jeho konec. Jeho útočiště ovšem nebyla žádná krypta, ale pořádný palác s neuvěřitelně obrovským sklepením. Zde se také Mordynak ukryl. Hledání mi zabralo dokonce několik dní. Navíc se Mordynak obklopil ne zrovna příjemnými strážemi. Nejprve jsem narazil na několik Kostlivců. Boj s těmito nemrtvými válečníky je velmi náročný, neboť jsou značně odolní vůči všem sečným a bodným zbraním. Občas jsem si musel vypomoci i nějakým kouzlem. Další zrůdou, která mě v Mordynakově kryptě čekala, byl Mínotaur. Toto stvoření má lidské tělo ale býčí hlavu. Prý jsou to lidožrouti. Každopádně setkání s hladovým Minotaurem je velmi nebezpečné. Sice nejsou moc inteligentní, ale jsou velmi silní, a dokážou odolat i některým kouzlům.



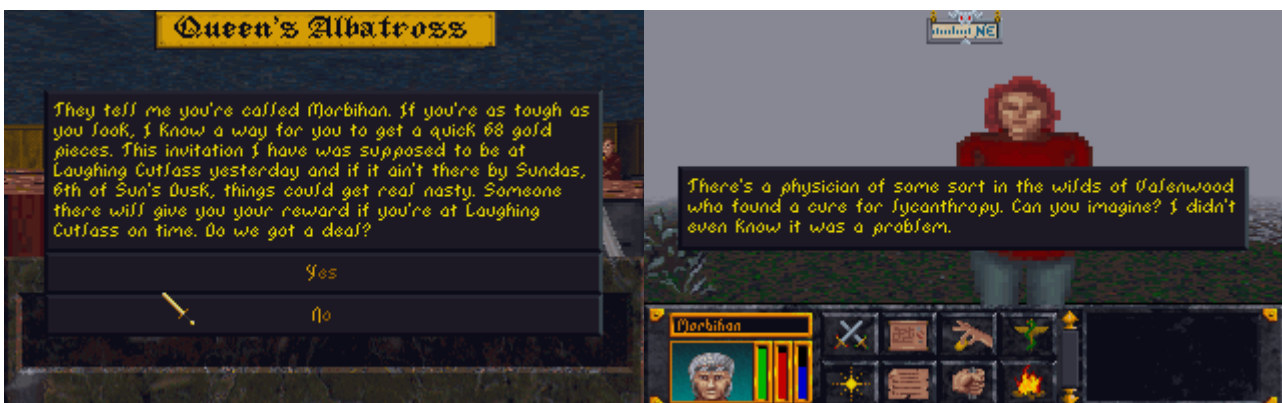
Mordynaka jsem ale nakonec našel, a kupodivu se mi ho podařilo zajmout. Díky kouzelnému meči jsem byl teď mnohem silnější. Mordynak se ale ani moc nebránil, akorát se pořád rozhlížel, jako by odněkud čekal pomoc. Když jsme se blížili k východu ze sklepení, praštil mě do nosu štiplavý zápach rozkládajícího se masa. Za námi na konci chodby se objevil Trol. Mordynak se začal smát, bylo mi jasné, koho celou dobu vyhlížel. Ale já se tak lehce nedám. Jednou ranou jsem Mordynaka omráčil, Trola jsem zmátl ohnivou šipkou a než se vzpamatoval, byli jsme ze sklepení venku. Na nic jsem nečekal, nasedl jsem i s omráčeným vězněm na koně a vyrazil zpět do Glenpointu.

5. Soumračníku roku 389, 3. Éry – Glenpoint

Lady Carolyrrya měla ohromnou radost, když jsem před ní dotáhl svíječícího se Mordynaka. Vzpurný mág putoval do kobky, a slíbená odměna do mého měšce. Po dobře vykonané práci jsem si dopřál odpočinek a dobré jídlo v hostinci U královnina albatrosa. Sotva jsem dojedl, přistoupila ke mně jakási dáma.

„Prý ti říkají Morbihan. Jestli si tak odvážný jak vypadáš, tak bych věděla o způsobu jak si velmi rychle vydělat pár zlatáků. Tahle pozvánka měla už včera být v hospodě U chechtající šavle, a jestli tam nebude do zítřka, tak to nedopadne dobře. Pokud jí tam do zítřka doručíš tak ti hostinský vyplatí slíbenou odměnu. Tak co dohodneme se?“

Odložil jsem příbor a pohlédl na pozvánku. Stejně jsem si chtěl udělat procházku po městě, tak jsem souhlasil. Ženě očividně spadl kámen ze srdce a mile se na mě usmála. Rozloučil jsem se s ní a vydal se na cestu. Cestou k Chechtající šavli jsem potkal zvláštního chlápka. Podezřele se rozhlížel, pak mě zatáhl stranou a vykládal mi, že někde ve Valenwoodu je lékař, který objevil lék proti lykantropii. Nevím, jestli ho můžu brát vážně, vypadal trochu jako blázen.



U Chechtající šavle jsem odevzdal hostinskému pozvánku a kupodivu dostal skutečně zaplacenou skoro 70 zlatých. Dal jsem si něco k pití a rozhodl se, že vyrazím zase dál. Nechci se nikde zdržovat moc dlouho. Namířil jsem si to do sousedního městečka.

6. Soumračníku roku 389, 3. Éry – Reich Gradkeep

Ve městě Reich Gradkeep jsem se ubytoval v hostinci U rudé lebky. V baru ke mně přistoupil jakýsi muž a požádal mě o pomoc. Potřeboval doručit svazek vlasů z ghůla do magické gildy. Přikládal tomuto úkolu velkou důležitost. Nevím sice co je tak zásadního na vlasech z ghůla, ale do magické gildy se stejně chystám, takže jsem souhlasil. Navíc se potřebuji naučit nějaká pořádná kouzla, vždyť můj výcvik u císařského dvora byl přerušen vlastně v začátku.



Vydal jsem se tedy do Magické gildy a oslovil kouzelníka, zda by mi nepomohl s výcvikem. Kouzelník se na mě váhavě podíval a odvětil...

„A jaká kouzla by ses mladíku chtěl naučit?“

„Noo nějaká útočná, co budou stačit na Goblíny, Minotaury a hlavně Kostlivce!“ odpověděl jsem drze!

Kouzelník se ironicky usmál. „Aha, a co takhle léčivá kouzla, ty umíš?“

„Ano umím“ odpověděl jsem trochu nerozhodně...

„No tak se předved!“ a s těmi slovy vytáhl kouzelník s klece krysou a zapíchl do ní nůž.

„Vždyť je mrtvá!“, vyhrkl jsem zděšeně...

„Ne ještě není, ale jestli se budeš vykecávat, tak brzy bude!“ Zkusil jsem tedy použít své léčivé kouzlo, ale na krysou to vůbec nezabralo. Kouzelník si odfrknul, potom začal odříkávat zaklínadlo, které jsem jaktěživ neslyšel. Najednou se krev začala vracet zpět do rány, rána se zacelila a krysa otevřela oči.

„Všichni jste stejní, každý by chtěl sesílat Smrtný blesk a Čarodějův oheň a pak zemřete na kousnutí od krysy. Jestli se chceš ode mě něco naučit, tak začneme tímhle. Dobře si to rozmysli, druhou nabídku ti nedám! A doufám, že peníze máš, nečekáš snad, že tě budu učit zadarmo!“

Takovou lekci jsem si po právu zasloužil. Vytáhl jsem měšec a položil ho na stůl. Bylo mi jasné, že tuhle příležitost nesmím propásnout. Kouzelník byl skutečně šikovný. Nejenže zdokonalil mou

schopnost léčit zranění, ale naučil mě také jak vyléčit různé nákazy ať už od kousnutí krysou, nebo ghulem, ale dokonce i otravu jedem. Ale to nebylo vše. Kouzelník znal i tajná protikouzla chránící před prokletím nebo dokonce paralýzou. Nakonec mi ukázal i ohnivé útočné kouzlo, i když dost nerad. Mám pocit, že byl kdysi velmi mocným čarodějem, ale něco se přihodilo a on zde činí snad jakési pokání. Kdykoliv jsem zavedl řeč na možnost někoho zabít, zle se na mě podíval a rozhovor ukončil. Měl jsem obrovské štěstí, že jsem ho potkal.



10. Soumračníku roku 389, 3. Éry – Reich Gradkeep

V Reich Gradkeep jsem zůstal další čtyři dny. Jižně od města jsem našel opuštěné jeskyně. Byly obývány smečkou divokých vlků. Musel jsem si dávat pozor, protože vlci ve smečce dokážou být pěkně mazaní. Mají výborný čich a jejich útoky jsou sice divoké, ale dobře organizované. Jeskyně byly nejspíše dříve obývané nějakou loupeživou bandou, protože hlouběji v chodbách jsem našel zajímavé poklady, některé i dokonce s kouzelnými schopnostmi.

Po průzkumu jeskyní jsem se vrátil zpět do města. Kouzelné předměty jsem vzal k mému příteli kouzelníkovi, aby mi pomohl s odhalením jejich magických schopností. Kořist jsem pak prodal na tržišti. Další dny jsem se věnoval námezdním pracím ve městě, ale myšlenkami jsem byl už na další cestě. Nakonec jsem se rozhodl pro cestu do Daggerfallu. Daggerfall je obrovský přístav na jihu provincie High Rock, uvidíme, co mě tam čeká.

12. Soumračníku roku 389, 3. Éry – Daggerfall

Daggerfall byl obrovský mumraj obyvatel a poutníků, kteří mířili do přístavu. Strávil jsem tu pár dní a nechal se najmout na několik úkolů. Tak jsem například dělal eskortu jednomu mladému muži na jeho cestě do kláštera, jindy jsem doručoval kytici růží, nebo modlitební knihy. Navštívil jsem i krále, ale v paláci pro mě práce nebyla.



Nedaleko města jsem našel hrobku a v ní pár zlatáček a nějaké zbraně. Po pár dnech jsem ale měl tohoto města plné zuby. Musím dál. Navíc se zdá, že podle informací, které jsem zatím získal, leží Tesákovo doupě někde v provincii Hammerfell.

18. Soumračníku roku 389, 3. Éry – Ebon Wastes

Své putování jsem přerušil v Ebon Wastes. Zaslých jsem, že místní vládce Lord Donyrick shání dobrodruhy na nějaký nebezpečný úkol. To je přesně práce pro mě. Dělat poslička mě moc nebaví. Vydal jsem se tedy do paláce. Lord Donyrick měl vážný problém. Celou tuto část provincie plní jakýsi trol Vladulion a jeho banda. Lord se rozhodl učinit přítrž jeho nájezdům a vypsal odměnu na jeho zabití. Z trola mi šel sice trochu mráz po zádech, ale sebral jsem odvahu a slíbil Lordu Donyrickovi, že ho zbavím jeho potíží. Vladulionovo doupě leželo někde na severozápad od Ebon Wastes.

1. Večernice roku 389, 3. Éry – Vladulionovo doupě

Po dvanácti dnech jsem konečně našel trolovo doupě. Ale hledání trola mi zabralo další den. Trol se obklopil svou bandou a ukryl se hluboko v jeskyních. Než jsem se k němu dostal, musel jsem svést nespočet bitev s černokněžníky a lupiči, kterými se trol obklopil. Když jsem nakonec našel samotného Vladuliona, byl jsem překvapen, jak poměrně snadno se mi ho podařilo zabít. Sebral jsem jeho meč jako důkaz pro Lorda Donyricka a vydal jsem na zpáteční cestu.



Jen jsem ušel pár kroků, ozval se velmi podivný zvuk. Rychle jsem se otočil a uviděl trola, jak se zvedá živý ze země. To přece není možné, vždyť byl mrtvý. Rychle jsem přiskočil a s'al mu hlavu mečem. Pomalu jsem ustupoval. Najednou se hlava začala kutálet zpět k trolovi. Když doputovala až na své místo, rychle přirostla zpět ke krku a trol stál znovu živý proti mně a škodolibě se šklebil. Došlo mi, že tuhle bitvu mečem nevyhraji. Vtom jsem si vzpomněl na krystal, který jsem našel v jeskyních nedaleko Reich Gradkeep. Kouzelník mi tehdy prozradil, že je to vzácný krystal skrývající v sobě ničivé kouzlo. Rychle jsem ho vytáhl a namířil na trola, najednou byl trol oklopen jiskřícím mrakem, jeho tělo se začalo třást, až se rozpadlo na tisíce seškvařených kousků. Vyčkával jsem, jestli přece jen náhodou nepřežije i toto, ale bylo po něm.

15. Večernice roku 389, 3. Éry – Ebon Wastes

Skoro po měsíci jsem se vrátil zpět do Ebon Wastes. Lord Donyrick se snad už i smířoval s mou smrtí, neboť byl značně překvapen, když jsem vstoupil do jeho paláce. Ale když uviděl meč trola Vladuliona jakožto důkaz jeho smrti, byl nadšený. Viděl jsem, jak pyšně se nadýmá, když se začala po provincii šířit zpráva, že to byl Lord Donyrick, kdo nechal zabít Vladuliona. Ale odměnil se mi štědrě, to se musí nechat. Na žádost Lorda jsem v Ebony Wastes na čas zůstal.



18. Večernice roku 389, 3. Éry – Ebon Wastes

V Ebon Wastes jsem zůstal další čtyři dny. Chvilí jsem se poflakoval po městě, občas přijal nějakou drobnou práci, většinou šlo o nějaké poslíčkování, nic zajímavého. Po pár dnech mě ale lenošení přestalo bavit. Lord Dunyrick pro mě zatím žádnou práci neměl, tak jsem vyrazil na průzkum okolí. Jižně od města jsem našel opuštěnou hrobku. Překvapilo mě, kolik zlata se zde podařilo nalézt. Obyvatelé města se nejspíš do divočiny moc nepouštěli, možná i kvůli řádění Vladuliona a jeho bandy, jinak by už hrobka byla dávno vykradená.

Další hrobku jsem našel na východě. Asi tu byl pohřben nějaký kouzelník, protože většina dveří byla magicky zamčená a dveře jsem neotevřel ani za použití magické runy. Budu muset zdokonalit své otvírací kouzlo.



Severně od města jsem pak narazil na rozsáhlé podzemní kobky. Bůhví k jakým účelům to zde sloužilo, nejspíš to jsou nějaké opuštěné doly. Pravděpodobně tu došlo k nějakému neštěstí, čemuž by nasvědčovalo to, že jsem zde poprvé narazil i na Zombii. Tyto nemrtvé stvůry nesoucí si sebou prokletí své smrti, jsou značně nebezpečné. Každé zranění způsobené zombii se velmi špatně hojí. Často dochází k hnilobě a někdy se dokonce i takový nešťastník může sám v zombii změnit. Je tedy třeba si tyto zrůdy držet co nejdál od těla. Stejně tak od těla je potřeba si držet obrovské pavouky, kteří mě tu bez varování napadli. Jejich kousnutí dokáže člověka totálně paralyzovat a pak už je to jen otázka času, kdy se stane dalším chodem pavoučí hostiny. Navíc jsou velmi agresivní a útočí okamžitě bez vyprovokování. Byl jsem nakonec rád, když jsem konečně našel východ z podzemí.

Pokračoval jsem dál na sever od města, prý by tu měla být nějaká opuštěná hrobka. Hrobku jsem našel až večer, uvnitř byli dva ghulové a několik pokladů. Když jsem opustil hrobku, bylo už po půlnoci.

19. Večernice roku 389, 3. Éry – Ebon Wastes

Byla půlnoc a sněžilo, za sebou jsem měl opuštěnou hrobku, a město bylo někde na jihu. Nedalo se nic dělat, ale musel jsem cestovat v noci. Západně od hrobky jsem našel ostrov a na něm další vstup do podzemí. Hned za dveřmi na mě čekal Ork, měl jsem toho plné zuby. Jakmile jsem se ho zbavil, opustil jsem podzemí a vrátil se zpět k hradbám. Cestou k bráně jsem našel další hrobku. Naštěstí tu byly jen krysy a pár zlatáků jinak nic.



Jihozápadně od vesnice jsem našel jakýsi hrad. Nedalo mi to a trochu jsem se tam porozhlédl. Hrad zas tak opuštěný nebyl. Uvnitř byli Orkové, Minotaur a nějakí lupiči, ale našel jsem pár zajímavých prstenů a nějaký opasek a spoustu zlata. Každopádně už bylo potřeba se vrátit. Stejně víc kořisti jsem už pobrat nemohl a byl jsem značně unavený. Konečně jsem spatřil městskou bránu.

Ve městě jsem prodal většinu kořisti a nechal si opravit i svůj meč. Bohužel kovář měl hodně práce a tak oprava bude trvat pět dní. Budu tu muset tedy ještě pár dní zůstat.

24. Večernice roku 389, 3. Éry – Ebon Wastes

Využil jsem tedy situace a seznámil se s místním kouzelníkem. Pomohl mi s výcvikem otvíracích kouzel. Taký mě naučil pár útočných kouzel. Ale bohužel moc zkušeností s bojem neměl, takže výsledky nebyly žádná sláva.

Zbýlý čas jsem trávil na tržištích a v hospodách. Člověk se toho spoustu zajímavého dozví. Občas jsem si přivydělal pár zlatáků za nějakou příležitostnou práci. V jednom obchodě jsem pak objevil trpasličí Dai-katanu a neodolal jsem. Stála sice 900 zlatáků, ale druhá zbraň se hodí. Od nějakých pocestných jsem se dozvěděl, že na jihozápadě našli nějakou hrobku.

Vyrazil jsem tedy na výpravu. Byl čas vyzkoušet novou zbraň. V hrobce se usídlili pavouci. Jednomu se dokonce podařilo mě kousnout, naštěstí jsem si v magické gildě nakoupil potřebné lektvary. V poslední chvíli, těsně před tím, než jed začal účinkovat, jsem polknul obsah lahvičky. Látka zabrala okamžitě. Místo večere okusil pavouk ostří mého meče.

Ale z nové zbraně jsem nadšený nebyl. V boji je sice o něco lepší než můj meč, ale citelně jí chybí kouzelné schopnosti. Pár chlápků v hospodě vyprávělo o úžasných zbraních, které viděli v Daggerfallu. Škoda, že jsem si zde víc neprohlídl zboží v obchodech. Budu se tam nejspíš muset vrátit. Dobrá zbraň je nutnou podmínkou mého úspěchu. Odpoledne jsem tak vyzvedl svůj opravený meč a vydal se nazpět do Daggerfallu.

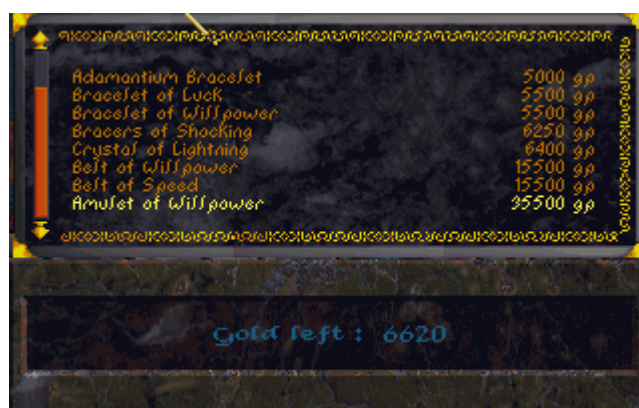
29. Večernice roku 389, 3. Éry – Daggerfall

Tentokrát jsem v Daggerfallu prošel snad všechny obchody. Většinou měli jen podřadné zboží, ale občas se tu skutečně zajímavý kousek našel. U jednoho zbrojíře jsem nakonec koupil stříbrnou Dai-Katanu se schopností vykouzlit nebezpečný blesk. Stříbrná je sice méně odolná, než trpasličí, ale kouzlo navíc to bohatě vynahrazuje, navíc někteří služebníci temnot jdou zabít pouze stříbrnou zbraní. Trpasličí Dai-Katanu jsem prodal, sice jsem na tom tratil, ale nemá smysl sebou tahat tolik zbraní. Pak jsem ovšem objevil ocelovou Katanu se stejným kouzlem jako můj meč, tedy Životazloděj. Zde nebylo o čem přemýšlet, navíc cenu jsem usmlouval na 3600 zlatých. U Rodarda jsem pak ještě našel paralyzující krátký meč, taky velmi vzácná věc, ale o ten už jsem neměl zájem. Nakonec to tedy byla celkem úspěšná výprava. Rozhodně si musím na svých cestách lépe všimnout zboží v obchodech. Peněz začínám mít dost, ale v souboji jsou peníze k ničemu. Navštívil jsem i krále, ale neměl o mé služby zájem. Tak jsem se dál v Daggerfallu nezdržoval a vyrazil do sousedního Reich Gradkeepu.

1. Jitřenky roku 390, 3. Éry – Reich Gradkeep

Do města jsem dorazil před půlnocí. V noci není ani v městských hradbách bezpečno, než jsem se dostal do hostince, napadli mě dva Orkové a dva Mínotauři. Alespoň jsem měl možnost vyzkoušet svou Katanu. Ubytoval jsem se v hospodě U královnina albatrosa, už jsem tu byl minule. Tak nový rok a oslavy Festivalu nového života strávím v Reich Gradkeep. Ráno jsem prošel všechny obchody, ale nic zajímavého tu nemají.

To v Magické gildě to bylo jiné. Místní kouzelník se ukázal jako velký znalec magických předmětů a měl jich na skladě neuvěřitelné množství. Zvláště dva pásy byly velmi zajímavé, Opasek síly vůle a Opasek rychlosti. Pak ale vytáhl opravdový skvost Amulet síly vůle za neuvěřitelných 35500 zlatáků. Musím si toto místo pamatovat, až budu mít více peněz.



5. Jitřenky roku 390, 3. Éry – Glenpoint

Noční cestování mě jednou bude stát život. Tentokrát mě naštěstí napadl jen jeden Ještěřčí muž, a s tím jsem neměl problém. Ubytování jsem našel v hospodě U brunátného námořníka. Ráno jsem vyrazil po obchodech. Našel jsem pár zajímavých věcíček. V jednom obchodě mě zaujalo adamantiové válečné kladivo. U Dunyvala byl na prodej dvouruční šaršoun nabitý kouzlem Životazloděj a také jsem našel překrásný Paralyzující dlouhý luk, ale ta cena 10020 zlatých! A to jsem ještě netušil, že u Wyrma najdu Ebenový dlouhý luk! A navíc kouzelník v magické gildě nabízel Ebenový nákrčník za neuvěřitelných 25000 zlatých. Nakonec jsem se vydal do paláce zjistit, zda by pro mě neměli nějakou práci. Ale cestou mě zastihla noc a ze tmy se na mě vyřítil Mínotaur. Na útěku před ním, jsem nakonec opustil Glenpoint a vydal se dál na sever.

10. Jitřenky roku 390, 3. Éry – Illesen Hills

Po několika měsících jsem se vrátil do Illesen Hills. Tady si chvíli odpočinu. Do města jsem dorazil v půlnoci, ale vcelku bez problémů jsem došel k hostinci U zlatého orla, který jsem si pamatoval od minula. Tady jsem přečkal zbytek noci.



Ráno jsem vyrazil do Magické Gildy, zdejší kouzelníci moc předmětů k prodeji neměli ale Prsten výboje a Prsten vytrvalosti vypadaly docela zajímavě. V obchodech nic zajímavého nebylo a místní baron pro mě práci taky neměl.

Vydal jsem se tedy za město. Prozkoumal jsem několik hrodek a dvě opuštěné tvrze. Nalezl jsem spoustu zlata a několik magických předmětů. Do města jsem se vrátil až druhý den ráno. Kořist jsem zpeněžil asi za 9000 zlatých. Pak jsem se zase vydal na cestu

15. Jitřenky roku 390, 3. Éry – Ebon Wastes

Časně ráno jsem dorazil do Ebon Wastes. Cílem je Magická Gilda. Ale musím počkat, než se gilda otevře. Ubytoval jsem se ve svém oblíbeném hostinci U královnina džina. U baru ke mně přistoupila jakási žena, Lady Carolyan a když zjistila, že se ráno chystám do Magické gildy, požádala mě, zda bych jí nepřinesl svazek vlasů z ghůla, které kouzelníkům zapůjčila. Inu proč ne, alespoň si vydělám pár drobných.

Kouzelníci měli na prodej pár zajímavých předmětů jako třeba Ebenový amulet nebo Ebenový nákrčník, ale nic jsem nekoupil. Cestou nazpět do hostince jsem se ještě stavil v chrámu Společenství střidmosti. Bylo tam spousta lidí kvůli svátku Modlitby jižního větru, kdy v místním chrámu léčí zadarmo. Jaká škoda že nejsem zrovna zraněný. No nic, vydal jsem se na další cestu.

17. Jitřenky roku 390, 3. Éry – Camlorn

Ráno jsem dorazil do města Camlorn. Pár dní se tu hodlám zdržet. Nejprve jsem zašel do Magické gildy, ale nenašel jsem tam nic zajímavého a ani obchody na tom nebyly o mnoho lépe. Odpoledne jsem se tedy vypravil na audienci ke králi Edwardovi. Tady jsem měl více štěstí, protože král právě sháněl někoho, kdo by doprovodil jeho syna Dunistyra Woodforda do Illesen Hills. Je to sice cesta zpět, ale odměna byla královská a já vlastně nikam nespěchal. Král si mě pak vzal stranou a varoval mě. Má prý informace, že magická gilda z Illesen Hills se pravděpodobně pokusí nás zastavit, ale důvody mi již nesdělil. Vydali jsme se hned na cestu.

21. Jitřenky roku 390, 3. Éry – Illesen Hills

Do Illesen Hills jsme dorazili po půlnoci a skutečně magická gilda na nás byla připravena. Cestou

do hostince U žíznivého vlka nás přepadli, dva mágové. Ale jaksi nepočítali s tím, že proti sobě budou mít čaroděje. Akorát se jim před smrtí podařilo zesílit mé magické schopnosti. Pak už jsme v klidu dorazili k Žíznivému vlkovi, já obdržel svou odměnu 1000 zlatých a ihned jsem se vydal nazpět.

24. Jitřenky roku 390, 3. Éry – Camlorn

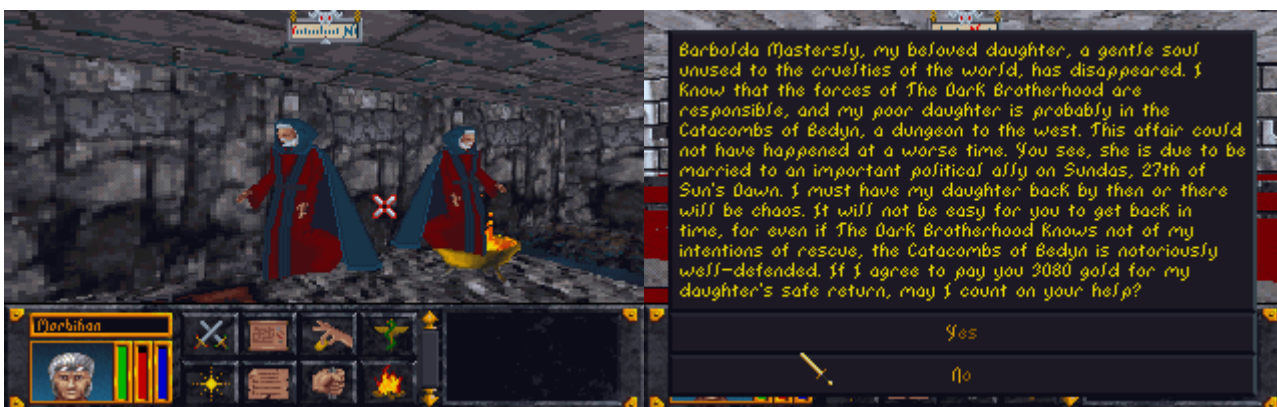
Do Camlornu jsem se vrátil v noci. Ubytoval jsem se v hostinci U špinavého džbánku. U baru mě oslovil jakýsi člověk jménem Ysaura se zraněnou rukou, s žádostí, zda bych nedoprovodil jeho starší dceru Barbyane Ashford do chrámu Bratrstva války. Souhlasil jsem a ráno krásnou dámu doprovodil na místo určení. Pak jsem vyrazil do paláce v domnění, že Král Edward by pro mě mohl mít nějakou práci, ale potázal jsem se s nepořízenou. Král mi doporučil, ať se porozhlédnu v divočině za městem, že se tam dají najít různé poklady. Inu dobrý nápad.



Na západ od městské brány jsem našel vstup do podzemí. První podlaží jsem prohledal celé a skutečně král Edward měl dobrý nápad. Našel jsem několik kouzelných předmětů a zbraní. Ale setkání s Troleem nebylo nic příjemného, ještě že už vím jak na něj. Z druhého podlaží jsem se musel vrátit. Víc věcí už totiž neunesu. Ani jsem si nevšiml, že už je noc. Do města jsem se vrátil až ve čtyři hodiny ráno. Zbytek noci jsem přečkal v hostinci U špinavého džbánku.

25. Jitřenky roku 390, 3. Éry – Camlorn

Ráno jsem zašel do Magické gildy, aby se místní kouzelník podíval na předměty, které jsem v noci našel. Nad většinou věcí ohrnoval nos, dokud jsem nevytáhl jeden dlouhý meč. Moc dobře jsem viděl, jak mu zajiskřily oči. Dělal drahoty, ale nakonec za pořádný balík peněz prozradil, že se jedná o Paralyzující meč. Naproti v obchodě jsem ho nakonec prodal za skoro 10000 zlatáků! Rovnou jsem si tam v opravě nechal svojí katanu.



Rozhodl jsem se novou zbraň vyzkoušet a vrátil jsem se do podzemí. Tento nápad jsem ale drazě zaplatil. Jeden z kouzelníků na mě seslal záhadné oslabovací kouzlo. Tak tak jsem se z podzemí vypočetel ven. Zatímco kováři dokončovali práce na mé kataně navštívil jsem Krále Edwarda. Král byl velmi nešťastný, protože jeho milovaná dcera princezna Barbolda Mastersly zmizela, prý je za to zodpovědné Temné bratrstvo. Princezna by se měla nacházet v katakombách Bedyn. Král mi nabídl 3000 zlatáček za záchranu dcery. Tady se nedalo odmítnout.

6. Slunomraku roku 390, 3. Éry – Katakomy Bedyn

Dorazil jsem do katakomb. Tak tady by se měla nacházet princezna. Musel jsem pospíchat, za 20 dní se má konat její svatba. V katakombách jsem narazil na dva troly. Větší překvapení ale na mě čekalo dále, když jsem narazil na pekelného psa. Tyto stvůry jsou většinou přivolány ze záhrobí někým mocnějším, aby vykonali službu. Často je to hlídání nějakých pokladů. Kromě silných čelistí, často útočí i pomocí ohnivého dechu, kterým se snaží svou oběť uškvařit zaživa. Tím mocným, kdo pekelného psa přivolal, byl pravděpodobně přízrak, kterého se mi po velkém boji podařilo zahnat. Přízrak je duch mrtvého kouzelníka. Jeho duše zůstala uvězněna v této podobě většinou díky zvláštním okolnostem jeho smrti. Také může být přízrak přivolán mocným čarodějem. Je známo, že přízrak má magické schopnosti a nebojí se jich použít na ty, co se dostanou do jejich blízkosti. Prý dokonce vidí i neviditelné. Důležité ale bylo to, že se mi nástrahy katakomb podařilo překonat a hlavně nalézt princeznu a s ní katakomby bezpečně opustit.



17. Slunomraku roku 390, 3. Éry – Camlorn

Po deseti dnech cesty jsme dorazili do Camlornu. Princezna měla ještě dalších deset dní do její svatby, tak doufám, že stihla všechny přípravy. Král byl neskonale šťastný a na odměně nešetřil. Navíc mi hned nabídl další práci. Musím získat jeho korouhev, kterou má v držení vévodkyně Barbara z Farrunu. Když se mi to povede, král mi nabídl 6000 zlatáček jako odměnu.



15. Prvoseť roku 390, 3. Éry – Farrun

Po měsíci cesty jsem dorazil do Farrunu., byl už večer, navíc sněžilo. Hned za branou mě přepadli dva kouzelníci ale podařilo se mi ubránit. Nakonec jsem noc přečkal v hostinci U kvílicího džbánu. Ráno jsem vyrazil rovnou do magické gildy, kde mi tajný spojenec předal korouhev. Neváhal jsem a vydal se honem zpět na cestu do Camlornu.



13. Deštivce roku 390, 3. Éry – Camlorn

Vrátil jsem se konečně do Camlornu. Ačkoliv jsem přijel pod rouškou tmy, i zde hned za branou mě čekalo přepadení, stejně tak jako ve Farrunu na mě čekali dva kouzelníci. Ale od představy teplé postele v hospodě U špinavého džbánu mě tihle dva nemohli odradit. Ráno jsem vyrazil s korouhví do paláce. Král byl nadšený. Vyplatil mi slíbenou odměnu. Nabídl mi zas nějakou práci, ale když jsem zjistil podmínky, tak jsem omluvně odmítl. Měl bych si trochu odpočinout a taky se asi vydat dál na cestu. Nesmím na sebe moc upoutat pozornost Jagara Tharna. A tady začínám být už trochu celebritou.

15. Deštivce roku 390, 3. Éry – Camlorn

Vyrazil jsem za město do několika opuštěných tvrzí. Našel jsem tam dost kouzelných předmětů, ale taky potkal několik Trolů. Ale nejhorší je, že jsem zlomil svou Dai-Katanu i dlouhý luk. Jakmile jsem se vrátil do města, naložil jsem kořist na koně a vyrazil dál na sever do Moonguardu.



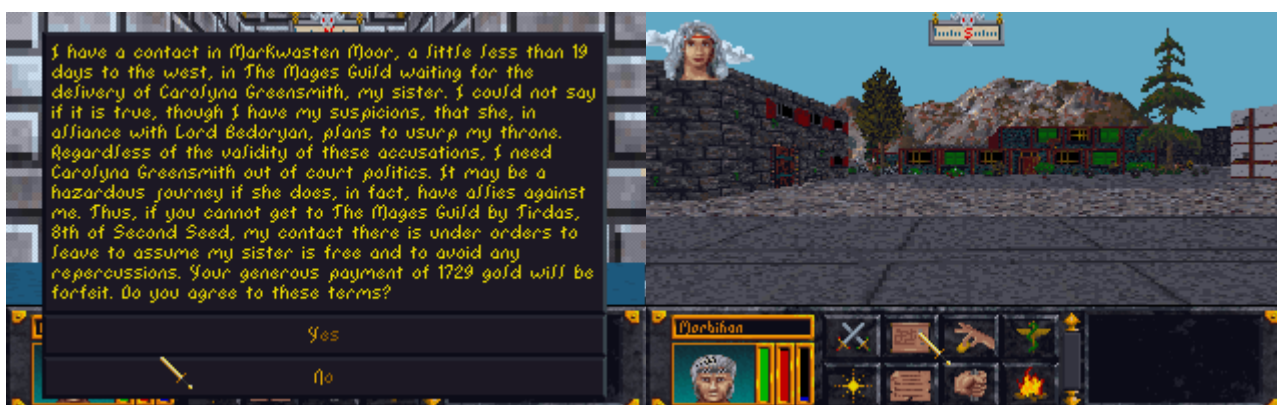
18. Deštivce roku 390, 3. Éry – Moonguard

Do vsi jsem dorazil v noci a ubytoval jsem se v nejbližším hostinci. Ráno jsem nejprve našel

kováře, aby mi opravil zbraně. Zaplatil jsem mu horentní sumu za to, že budou druhý den hotové. Potom jsem navštívil Lorda Tristarda pána z Moonguardu. Lord mě vlídně přijal, ale práci pro mě neměl. Zkusím to ještě zítra. Pomohl jsem pár lidem v místních hostincích a vydělal si pár zlatáků, ale odpoledne jsem si zaplatil císařské apartmá v hostinci U modrého obra a užíval si pohodlí až do dalšího rána. Císařské apartmá učinilo své, konečně jsem ze sebe shodil slabost, kterou jsem trpěl od nešťastného prokletí v podzemí u Camlornu.

19. Deštivce roku 390, 3. Éry – Moonguard

Ráno jsem vyzvedl své zbraně. A vydal se znovu k Lordu Tristardovi. Lord měl očividně starosti a to se svou sestrou Carolynou Greensmith. Měl podezření, že se ho sestra ve spolupráci Lordem Bedoryanem snaží připravit o trůn. Proto se rozhodl jí vyšachovat z politických her a požádal mě, zda bych jí eskortoval do magické gildy v Markwasten Moor. Nabídl mi slušnou odměnu a tak jsem souhlasil.



30. Deštivce roku 390, 3. Éry – Markwasten Moor

Večer jsme dorazili do Markwasten Moor. V temných uličkách nás sice napadl hůl, ale pak už jsme v pořádku našli cestu do hostince U nepokojného hradu, kde jsme strávili noc. Princezně Carolyně se sice moc nezamlouvalo, že má strávit noc s nějakým čarodějem na pokoji, ale když jsem zaplatil císařské apartmá tak přestala protestovat.

Ráno zase sněžilo, tak jsme se nikde nezdržovali a rychle našli cestu do magické gildy. Zde již na Carolynu čekali a vyplatili mi slíbenou odměnu. Navíc se mi tu podařilo koupit Náramek síly, kouzelný předmět, bez nějž se neobejde žádný bojovník. Svůj úkol jsem splnil, tak jsem se vydal zpátky do Moonguardu podat zprávu Lordu Tristardovi.



16. Druhosetí roku 390, 3. Éry – Moonguard

V noci jsem se vrátil do Moonguardu. Cestou mě napadl jeden ghůl a pak nějaký lupič. Nic co by stálo za řeč. Navíc s pomocí nového Náramku síly, se mi souboje zdají mnohem lehčí. Ubytoval jsem se v hostinci U žíznavého draka. Ráno jsem vyrazil k Lordu Tristardovi, abych mu podal zprávu o tom, že Carolyn byla v pořádku eskortována do Markwasten Moor. Lord měl radost a hned mi nabídl další práci. Měl jsem doprovodit jeho sestru Belladoldu Herthing na její cestě do Jehanny. Ale do Jehanny to je dva měsíce cesty a to si nemohu dovolit. Tak jsem se Lordu omluvil a jeho žádost odmítl. Rozhodl jsem se prozkoumat okolí města.

Vyrazil jsem na západ, kde jsem objevil opuštěnou tvrz. Při prohlídce tvrže ale na mě zaútočil zvláštní okřídlený tvor... Homonculus! Byl to boj na život a na smrt, ale nakonec s pomocí svých štítových a léčebných kouzel jsem ho udolal. Zmizel jako pára nad hrncem. Homonkulové jsou zvláštní okřídlení tvorové, vytvoření mocnými kouzelníky s použitím částí démona. Jejich úkolem je často strážit tajemná místa. Mají magické schopnosti a dokážou svého protivníka udolat záplavou blesků. V boji jsou velmi silní a nebezpeční. Doufám, že se už neobjeví a že jich tu není víc. Taky bych odsud nemusel vyváznout živý.



Našlo se tu dost zlata a magických předmětů. V okolí Moonguardu jsem našel ještě další 3 opuštěné tvrze, takže kořist byla veliká. Víc jsem toho už nepobral. Do vesnice jsem se vrátil až pozdě v noci. Ubytoval jsem se v hostinci U královny lebky a slastně usnul.

17. Druhosetí roku 390, 3. Éry – Moonguard

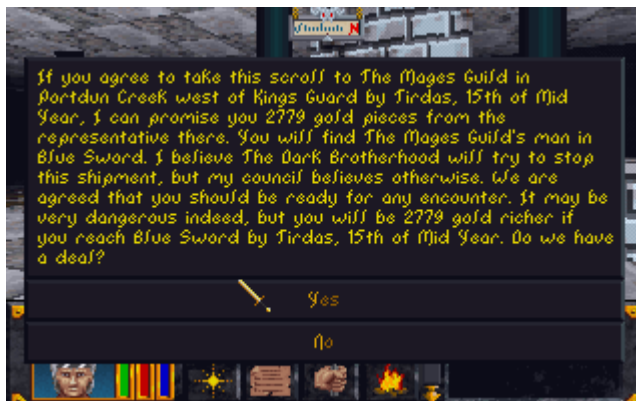
Ráno jsem vyrazil do Magické gildy identifikovat nalezené předměty. Mágové mi moc radosti neudělali, byly to většinou jen takové cetky se slabými magickými účinky. Nechal jsem si jen Náhrdelník světla a všechno ostatní jsem v nejbližším obchodě prodal dohromady asi za 5000 zlatáček. Byl čas opustit Moonguard.

22. Druhosetí roku 390, 3. Éry – Kings Guard

Po čtyřech dnech cesty jsem dorazil do města Kings Guard barona Rodoryana. Hned za městskou bránou se nacházel hostinec Vřešticí orel, a protože byl večer, tak jsem se tu ubytoval. Dal jsem si na baru pivo a šel spát.

Ráno jsem našel magickou gildu a prohlédl si jejich kouzelné předměty. Pak jsem se potuloval po obchodech, v jednom jsem si koupil Adamantiový dlouhý luk. Před polednem jsem navštívil Barona Rodoryana, ale neměl o mé služby zájem. Po obědě jsem tedy začal zkoumat okolí města.

Prošel jsem spousty hrobek a tvrzí za městem a nasbíral hromadu kořisti. Většina toho nestála za zmínku, i když prodat se mi podařilo vše. Nejzajímavějším úlovkem byl Paralyzující široký meč, který se mi podařilo prodat za devět a půl tisíce zlatáků. Poté jsem ještě před odjezdem navštívil Barona Rodoryana, a ten měl pro mě nabídku. Když doručím zvláštní svitek zástupci Magické gildy do hostince U modrého meče v Portdun Creek vyplatí mi skoro tři tisíce zlatých. Inu do Portdun Creek to není zase tak daleko a tak jsem souhlasil.



3. Pololetí roku 390, 3. Éry – Portdun Creek

Dorazil jsem do Portdun Creek vyhledal hostinec U modrého meče a předal svitek. Obdržel jsem své peníze a vydal se zpátky.

10. Pololetí roku 390, 3. Éry – Eagle Brook

Do Kings Guard jsem už nedorazil. Nakonec nic mě tam už netáhne. Zastavil jsem v městečku Eagle Brook severně od Kings Guard. Jako obvykle mé první kroky vedly do magické gildy, ale tady mi neměli co nabídnout. V obchodech mě také nic nezaujalo a místní vládce Lord Theodyne se mnou utřil jen pár společenských průpovědek a byl rád, když jsem ho opustil. Za městem jsem našel pár opuštěných tvrzí. Jejich prozkoumávání mi zabralo celý den.

S kořistí z opuštěných hradů jsem se vrátil do Eagle Brook. Ubytoval jsem se v hospodě U létající strážce. Moje katana potřebovala opravu tak jsem zašel k nejbližšímu kováři. Zde jsem taky prodal většinu ze své kořisti. Oprava katany bude trvat do zítřka. Zbytek dne jsem strávil v hostinci u dobrého piva.

12. Pololetí roku 390, 3. Éry – Eagle Brook

Ráno jsem si vyzvedl svou katanu a vydal se na audienci k Lordu Theodynovi. Lord měl očividně starosti. Prý se na jeho území usadil ohnivý démon Lithular a pustoší jeho zemi. Lord mě požádal, zda bych se ho nepokusil zabít. Odměnu sice nenabídl kdoví jak vysokou ale třeba mi bude zavázán a to se může hodit při mém hlavním poslání. Tak jsem souhlasil. Démonovo doupě je někde na západ od Eagle Brook.

1. Slunorůstu roku 390, 3. Éry – Lithularovo doupě

Doupě jsem hledal 3 týdny, ale nakonec se mi to podařilo. Díky levitačnímu kouzlu jsem se poměrně snadno dostal i přes rozlehlé podzemní jezero a za ním jsem našel schody do dalšího podlaží. Démon je asi nablízku, protože najednou ustal veškerý život. Zmizely i všudypřítomné krysy. Za to se tu ale povalovalo dost magických předmětů a zbroje. Asi pozůstatky těch, co se pokoušeli démona zabít přede mnou. Moc klidu mi to nepřidalo. Už jsem prozkoumal skoro celé

podzemí, ale zdálo se, že tu démon není. Pak jsem ale v jedné rokli zahlédl slabé světlo. Byl to on, Lithular. Pomocí ochranného prstenu jsem od sebe na chvíli odvedl pozornost. Nebylo to nadlouho, ale stačilo to, abych se protáhl kolem démona roklí a vylezl na protějším břehu. Pak mě spatřil. Rychle jsem stačil vykouzlit štít a hned na to jsem se ocitl v ohromném žáru. Jediné na co jsem pomyslel, byl led. Ano můj ledový šíp, vykouzlit jsem tedy pár ledových šípů a vyslal je na démona. Očividně byl překvapený, ale cítil jsem, jak můj štít povoluje. Rychle jsem ho posílil a zopakoval své ledové šípky. Démon zesílil intenzitu svých ohnivých střel, ale ledová obrana dělala žár snesitelnější. Sebral jsem veškerou svou sílu a zasypal démona ledovými šípky. A najednou bylo po něm. Zmizel, roztál, nezbylo po něm vůbec nic!



19. Slunorůstu roku 390, 3. Éry – Eagle Brook

Vrátil jsem se do Eagle Brook zvěstovat Lordovi tu dobrou zprávu a taky si vyzvednout slíbenou odměnu. Do města jsem přijel časně ráno. Tak jsem se na chvíli ubytoval v půvabném hostinci U vřeštící helmy na ostrově. Ráno jsem nejprve vyrazil do magické gildy, aby mi pomohli s určením magických předmětů z démonova doupěte. Ty jsem všechny pak prodal u nejbližšího zbrojíře. Poté jsem vyrazil k Lordu Theodynovi. Šeptanda ale byla rychlejší. Lord mě radostně přivítal a slíbil, že v Eagle Brook mám dveře kdykoliv otevřené. A mimo jiné mi vyplatil slíbenou odměnu. Loučilo se mi těžce, ale musím dál. Mé poslání je mnohem těžší, než likvidace jednoho démona.



21. Slunorůstu roku 390, 3. Éry – Meir Darguard

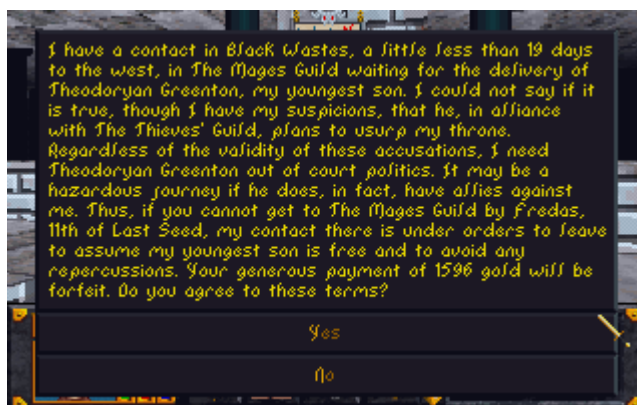
Do města jsem přijel v podvečer svátku Slunečního odpočinku. Všechny obchody měly samozřejmě zavřeno, protože obchodní gilda vybírá krvavé poplatky tam, kde v tento den zůstane obchod otevřen. Ubytoval jsem se tak v hostinci U strašidelného obra a počkal do rána.



Ráno jsem prošel místní obchody. V jednom jsem narazil na překrásnou Ebenovou katanu vytrvalosti, tak jsem si udělal radost a pořídil novou zbraň. Zároveň jsem prodal svou Stříbrnou Dai-Katanu. Nový meč bylo potřeba vyzkoušet, ale pro jistotu jsem ještě zašel za místním mágem, poptat se, co za potvory se v okolí nachází. Když jsem mu vyprávěl o svém souboji s ohnivým démonem, podivil se, že ještě neumím kouzla odolávající různým elementům. Obdaroval jsem tedy mága menším obnosem a on se se mnou o svou znalost podělil. Odpoledne jsem vyrazil za město a západně jsem našel vchod do podzemí! Prošel jsem podzemí, našel pár pokladů a vrátil se do města.

22. Slunorůstu roku 390, 3. Éry – Meir Darguard

Ráno jsem prodal svou kořist a vydal se na audienci k baronovi Andoryanovi. Baron mě vlídně přijal a nabídl mi práci. Potřebuje eskortovat svého mladšího syna Theodoryana Greentona do Black Wastes. Jeho syn se patrně spolčil se zlodějskou gildou a snaží se ho připravit o trůn. Baron tak chce předejít problémům a odstranit svého syna z politického života. Nabídku jsem nakonec přijal.

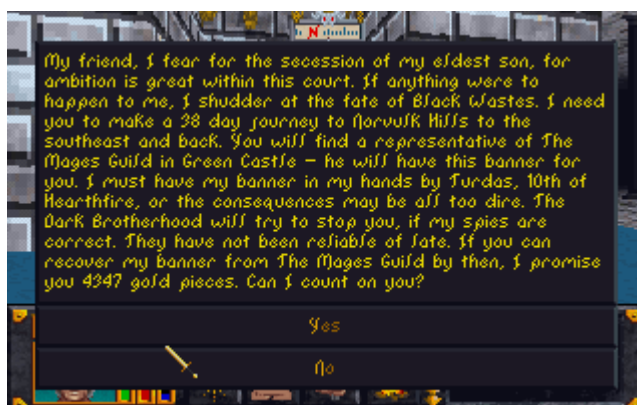


2. Sklizičku roku 390, 3. Éry – Black Wastes

Do Black Wastes jsme dorazili na večer. Cesta byla kupodivu bez jakýchkoliv problémů. Ubytovali jsme se v hostinci U neklidného poháru. Ráno nás ovšem v pokoji přepadl nějaký zloděj v rytířském brnění. Sice se mi ho nepodařilo paralyzovat kouzlem, ale nakonec jsem ho udolal. Dnes už nemůže člověk být v bezpečí ani v posteli! Rovnou jsem se vydal do Magické gildy, kde si Theodoryana převzal místní Andoryanův spojenc.



Pak jsem prošel místní obchody a vydal se za město. Jižně od města jsem našel opuštěnou tvrz. Našel jsem tu pár drobností, ty jsem po návratu do města prodal. V podvečer jsem se vypravil na návštěvu Lorda Perora. Lord mě požádal, zda bych nemohl získat zpět jeho zástavu ze spárů Magické gildy. Nějaký spojenec by mi ji měl předat v hostinci Zelený hrad v Norvulk Hills. Odměna přes 4000 zlatých byla lákavá, tak jsem souhlasil. Navíc v Norvulk Hills jsem ještě nebyl.



7. Sklizičku roku 390, 3. Éry – Norvulk Hills

Do města jsem přijel po půlnoci. Po chvíli bloudění jsem našel hostinec U zlaté přilby. Zde jsem přečkal zbytek noci. Ráno jsem vyrazil rovnou do Zeleného hradu a vyzvedl zástavu. Zatím šlo vše hladce. Času na návrat jsem měl dostatek tak jsem se tu trochu porozhlédl. Navštívil jsem magickou gildu a udělal jsem dobře. Koupil jsem u nich výborný Ebenový náramek za cenu, kterou se mi podařilo usmlouvat na něco kolem 18000 zlatých. V místních obchodech jsem nic zajímavého nenašel. Nicméně jsem vyrazil navštívit panovnici Lady Chrystoryu. Lady mi nabídla práci. Chtěla přivést jakéhosi barda Alabistyra Woodslye, který se skrývá v bludišti Alabis. Ale nabídla mi prachmizerných 420 zlatáků. A to jsem tedy odmítl.

12. Sklizičku roku 390, 3. Éry – Black Wastes

Vrátil jsem se v pořádku do Black Wastes. Za branou mě sice přepadl nějaký černokněžník, ale zvládl jsem ho celkem bez problémů. Rychle jsem se ubytoval v hostinci U neklidného poháru a počkal do rána. Ráno jsem bez okolků zamířil do paláce předat Lordovi jeho zástavu. Lord byl nadšený a hned měl na mě další žádost. Když jsem ale zjistil, že se mám vrátit do Markwasten Moor tak jsem odmítl. Musím na východ do provincie Hammerfell.



14. Sklizičku roku 390, 3. Éry – Evermore

Dalším městem na cestě na východ byl Evermore. Stavil jsem se v Magické gildě, měli tu spoustu zajímavých předmětů. Ale nejvíc se mi asi líbil Ebenový opasek. Zatím jsem ho nekoupil, rozmyslím si to do rána. V obchodech jsem našel taky pár zajímavých kousků, ale nic po čem bych extrémně toužil. Navíc mě zastihl večer a tak jsem se ubytoval v hostinci U tančícího golema.



15. Sklizičku roku 390, 3. Éry – Evermore

Ráno jsem prošel ostatní obchody a vyrazil za město. Severně od města se nacházel ostrov a na něm byl ukryt vstup do podzemí. Neodolal jsem. Dole bylo spousta magických předmětů, skoro jsem to nemohl unést. Sice je hlídalo pár potvor, ale vyvázl jsem celkem bez úhony. Z podzemí jsem vylezl až večer. Vrátil jsem se do města a přenocoval v hostinci U žízivého netopýra.

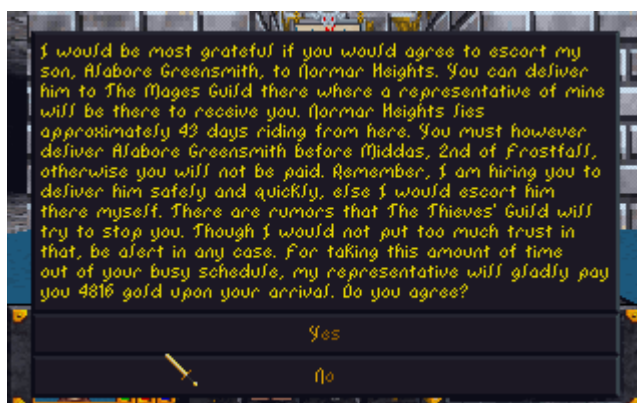
16. Sklizičku roku 390, 3. Éry – Evermore

Vyrazil jsem do Magické gildy. Ukázal jsem jim svou kořist a zjistil jsem, že jsem získal vzácný Ebenový náramek a Ebenový amulet. Zbytek kořisti jsem prodal. Pak jsem navštívil místního krále Tristynaka. Ten ale na mě neměl čas. Takže jsem opustil palác i město. Za poslední dobu jsem získal dost zlatáků na to, abych si mohl koupit pár pěkných kousků, co jsem na cestách po provincii viděl v Magických gildách. Snad je ještě neprodali.

19. Sklizičku roku 390, 3. Éry – Black Wastes

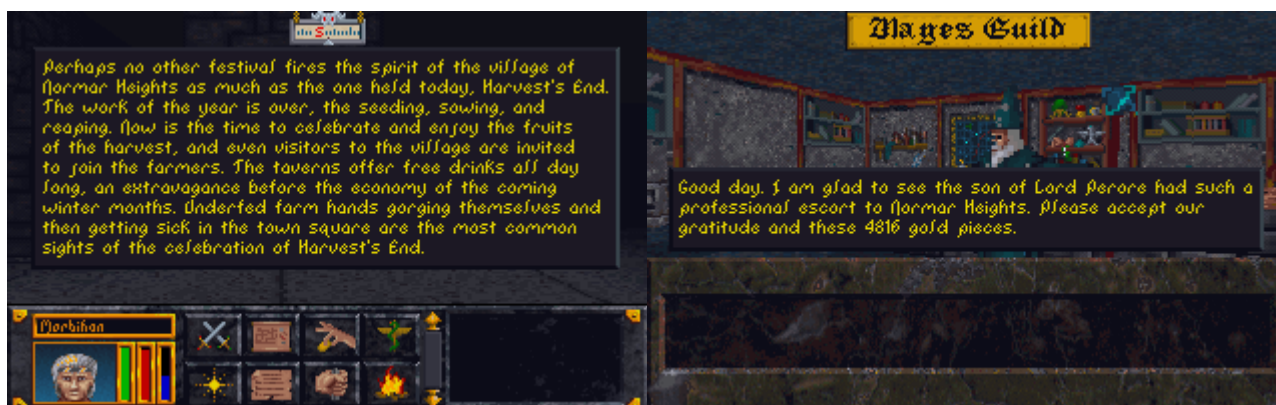
Do města jsem přijel po půlnoci, tak jsem rovnou zamířil do mého oblíbeného hostince U neklidného poháru. Ráno jsem vyrazil do magické gildy. Minule jsem tu viděl zajímavý Opasek štěstí. Trocha štěstěny by se mi v mém budoucím poslání hodila. Naštěstí byl ještě k mání. Cenu

jsem usmlouval na necelých 12000 zlatých. Poté jsem navštívil svého starého známého Lorda Perora. Očividně byl rád, že mě vidí. Potřeboval doprovod pro svého syna Alabora Greensmitha, který se chystal na cestu do Normar Heights. Je to sice pro mě zajížďka, ale na druhou stranu, zde jsem ještě na svých cestách nebyl. Třeba osud chce, abych se zatoulal. Nabídku jsem přijal.

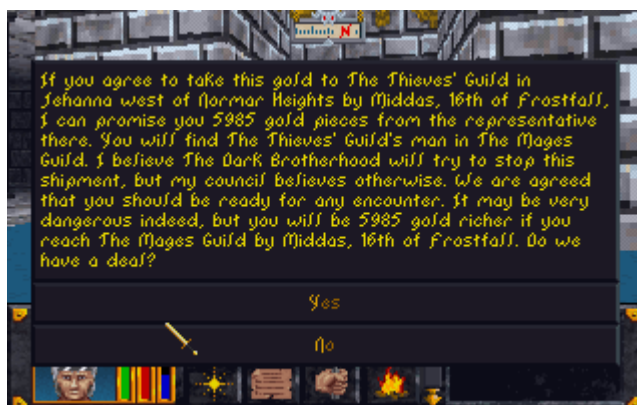


27. Sklizičku roku 390, 3. Éry – Normar Heights

Do Normar Heights jsme dorazili akorát na Dožínky. Bylo časně ráno, a u brány nás navíc přepadli dva Orkové. Při boji jsem uklouzl a spadl do potoka. Promáčený jsem se dopotácel do hostince. Objednali jsme si pokoj a dali si několik panáků na zahřátí. Na Dožínky je všechno pití zdarma, takže jsme se nešetřili. Pak jsme si šli na pár hodin lehnout. Ráno jsme vyrazili do magické gildy. Cestou jsem se stavil asi ve 3 obchodech ale sir Greensmith neměl pro mé toulání po městě pochopení. Chtěl být co nejrychleji pod ochranou magické gildy. Tak jsem splnil svůj úkol a doprovodil ho tam. Na prodej ale místní kouzelníci neměli vůbec nic zajímavého.



Opustil jsem tedy sira Greensmitha i magickou gildu a vydal jsem se na průzkum města. V obchodech mě zaujal akorát Palcát ohnivé bouře, ale není to zrovna můj šálek kávy. Takže jsem se vydal na audienci k místní vládkyni Lady Lyssyse. Lady mi nabídla skoro 6000 zlatáků, když doručím zlato k zástupci Zlodějské gildy, který mě bude čekat v Jehanně. Takovou nabídku jsem nemohl odmítnout.



3. Ledopádu roku 390, 3. Éry – Jehanna

Cesta do Jehanny mi trvala přes měsíc. Už minul rok od mého útěku z císařského vězení. Je pomalu na čase abych se začal soustředit na svůj hlavní úkol. Ale teď musím dokončit jinou věc. Zlato pro zlodějskou gildu. Do města jsem přijel večer tak jsem se ubytoval hned za branou v hostinci U černé strážce. Ráno jsem vyrazil do magické gildy, kde mě měl čekat zástupce zlodějů. Byl celý netrpělivý, ale když jsem mu předal zlato, neotálel a vyplatil mi mých 6000 zlatých. Nakoupil jsem pár věcíček u kouzelníků a vyrazil se porozhlédnout po městě.



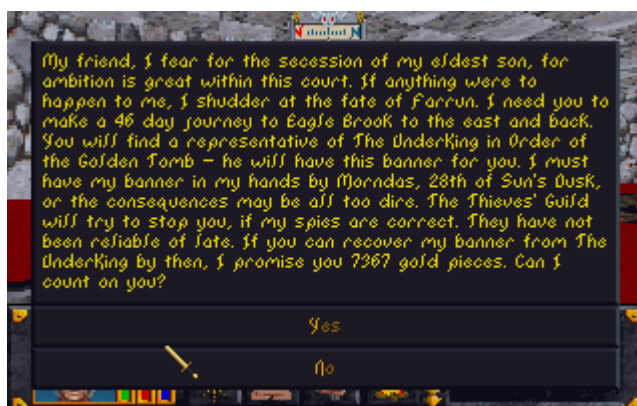
Pár velkých měst jsem už prošel, třeba Daggerfall, Evermore nebo Camlorn ale nikde snad nebylo tolik obchodů jako v Jehanně. Až mi z toho šla hlava kolem. Král Bedyctor pro mě žádnou práci neměl, tak jsem se nakonec rozhodl jet do Farrunu. Už jsem tam byl na jaře pro korouhev krále Edwarda z Camlornu, ale neměl jsem tehdy čas si město více prohlédnout.

11. Ledopádu roku 390, 3. Éry – Farrun

Do města jsem dorazil pozdě večer. Po chvíli hledání se mi podařilo najít hostinec U tančící šibenice. U baru mě oslovil nějaký neodbytný muž jménem Gondane. Nabídl mi 280 zlaťáklů, za doručení jakéhosi štítu k jednomu obchodníkovi. Ne že bych potřeboval brát takovou práci, ale stejně se chystám ráno projít po obchodech, tak svou procházku budu mít alespoň zaplacenou. Objednal jsem si pokoj a šel spát.

Ráno jsem vyrazil do Magické gildy. Koupil jsem tu pár předmětů a vydal se hledat obchod, kam mám doručit štít. Cestou jsem v jednom krámku objevil Ebenovou Dai-Katanu a tomu jsem neodolal. Štít jsem doručil včas a vydělal si necelých 300 zlatek. Prošel jsem pak ještě pár obchodů a nakonec jsem se vydal navštívit farrunského krále Tristyricka. Král Tristyrick mě požádal o

dovezení korouhve z Eagle Brook. Sdělil jsem mu, že je to naprosto mimo plán mé cesty, ale nabídnutá suma mě přesvědčila. Více než 7300 zlatých. Přijal jsem.



5. Soumračníku roku 390, 3. Éry – Eagle Brook

Po skoro měsíci cesty jsem v noci přicestoval do Eagle Brook. Spojence bych měl najít v chrámu Řádu zlaté hrobky. Musím tedy počkat do rána. Ubytoval jsem se v hostinci U purpurové helmy. Ráno jsem zamířil rovnou do chrámu. Králův posel tu kupodivu byl, předal mi korouhev, a já si vyžádal požehnání a vydal se hned na zpáteční cestu do Farrunu.



27. Soumračníku roku 390, 3. Éry – Farrun

Do Farrunu jsem se vrátil v noci. Znovu jsem se tedy ubytoval U tančící šibenice. Ráno jsem zašel do paláce, král byl spokojený a vyplatil mi slíbenou odměnu. Rozloučil jsem se a vyrazil dále na východ.

6. Večernice roku 390, 3. Éry – Raven Spring

Po dvou týdnech cesty jsem dorazil do Raven Spring. Hraniční město, dále na východ se nachází provincie Hammerfell. Tam někde by mělo ležet bájně Tesákovo doupě a první část Hole Chaosu. Ale ta je ještě daleko. Zde musím načerpat další síly. Hned u městské brány jsem našel hostinec U bílého goblina, kde jsem si pronajal útulný pokojík.

7. Večernice roku 390, 3. Éry – Raven Spring

Ráno zase hustě sněžilo. Cestování v tomto nečase mě stojí mnohem více sil. Dnes zůstanu ve městě. V magické gildě mi nabídli velmi vzácný Opasek síly, měl jsem cukání ho koupit, ale

nakonec jsem tak neučinil. Radši bych chtěl Amulet síly, ten ale místní kouzelníci snad ještě neviděli. V obchodech jsem zajímavého nenašel vůbec nic. Každopádně jak jsem pobýval v teple u kovářů, tak se mi zas vlila síla do žil. Vyrazím dál, za hranice. Sbohem rodná provincie High Rock, čeká na mě Hammerfell.

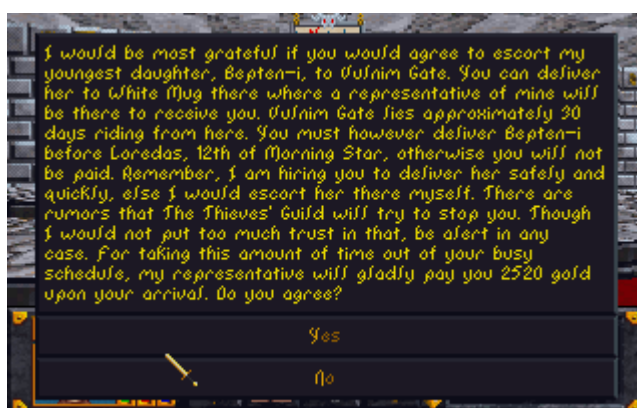
12. Večernice roku 390, 3. Éry – Dragonstar

Jsem v Hammerfellu, v královském městě Dragonstar! Provincie Hammerfell je obývána bojovným národem Redguardů. Jsou to robustní lidé tmavé pleti a vynikající válečníci. Říká se, že Redguardi jsou nejlepší bojovníci v Tamrielu. Jejich schopnost ovládat meč a štít je úžasná

Uvítání moc příjemné nebylo. Dorazil jsem do města večer a hned u brány mě přepadl nějaký lupič. Naštěstí jsem byl ve střehu a byl jsem s ním rychle hotový. Ubytování jsem našel v hostinci Purpurový meč. Ráno jsem vyrazil do města. Procházel jsem se po obchodech a nenápadně se začal vyptávat na Tesákovo doupě. Zatím jsem toho moc nezjistil, ale prý se něco souvisejícího s Doupětem objevilo v Rihadu. Čeká mě tedy dlouhá cesta, Rihad leží na druhé straně provincie.



Před odjezdem jsem ještě navštívil místního vládce krále Dhatana. Král se mě vyptával, kam mám namířeno a pak mě požádal, zda bych neposkytl ochranu jeho dceři princezně Bepten-i, která se vydává na cestu do Vulnim Gate. Nabídl mi 2500 zlatáků a já jsem službu přijal. Není to sice úplně směrem na Rihad, ale třeba se dozvím o Doupěti více.



28. Večernice roku 390, 3. Éry – Vulnim Gate

Cestou do Vulnim Gate se začala krajina měnit. Přestalo sněžit, bylo tepleji a místy se objevovaly palmy, i architektura byla odlišná. Do města jsme dorazili v noci. Po chvíli jsme narazili na hostinec U špinavého goblina, kde jsme se ubytovali.



Ráno jsem se vydal hledat hospodu Bílý džbán, kde měl někdo čekat na princeznu. Netrvalo dlouho a předal jsem princeznu do rukou královny strážce a nechal si vyplatit slíbenou odměnu. Poté jsem vyrazil na prohlídku města. I zde mé dotazy ohledně Tesákova doupěte vedly k městu Rihad. Nakonec jsem zavítal do paláce knížete Lhohta. Kníže mě požádal o ochranu své dcery Thimon-e při cestě do Verkarth City a nabídl slušnou odměnu a tak jsem přijal.

7. Jitřenky roku 391, 3. Éry – Verkarth City

Po půlnoci jsme dorazili do Verkarth City, teď ještě najít nocleh. V městských uličkách nás napadl nějaký darebák, ale už nikoho nepřepadne. Po této nepříjemné události jsme našli hostinec U králova ptáčka. Zaplatil jsem královské apartmá pro princeznu a šli jsme si odpočinout po cestě. Ráno jsme zjistili, že hostinec sousedí s obchodem, kam měla princezna Thimon-e namířeno. Rozloučili jsme se tedy a já se vydal na prohlídku města. Nic mě tu nezaujalo, a ani návštěva místní panovnice Lady Chez-si nepřinesla žádný zvrát. Vydal jsem se tedy do Rihadu.



22. Jitřenky roku 391, 3. Éry – Rihad

Skoro po měsíci cesty jsem dorazil do Rihadu. Byl večer, u kostela jsem potkal jakéhosi kněze a ten mi poradil, že hned za rohem se nachází hostinec U nešťastného pokladu. Měl jsem tedy nocleh zajištěn. Od hostinského jsem se dozvěděl, že královna Blubamka hledá někoho, kdo by zbavil její zem ohnivého démona Stadulora. Budu se tam muset zastavit, jednoho démona jsem už zabil a teď už vím jak na něj.

Ráno jsem vyrazil do města. Z řečí ve městě jsem pochopil, že královské strážce našli kdesi za městem prastarý svitek a mudrcům se ho podařilo rozluštit. Prý odkazuje na místo, kde leží Tesákovo doupě. Musím se zastavit v paláci. Třeba to souvisí i s tím démonem. V rychlosti jsem si

prohlédl město a spěchal do paláce. Královna Blubamka mě přijala a kupodivu byla velmi ochotná, to co mi ovšem prozradila, mě nepotěšilo. Královna sice má v držení starý svitek, který pravděpodobně mluví o Doupěti, ale nedávno hrad přepadla banda goblinů pod vedením nekromancera Golthoga Temného. Ukradli spoustu pokladů včetně pergamenu, který obsahuje klíč k šifře tohoto svitku. Královna tak není schopna svitek rozluštit. Golthog prý uprchl do zřícené pevnosti Stonekeep. Královna mi popsala toto místo a pokud se mi podaří přinést zpět ukradený pergamen, poví mi s jeho pomocí kde leží Tesákové doupě. Ten pergamen je má jediná naděje.



26. Jitřenky roku 391, 3. Éry – Stonekeep

Zřícenina Stonekeep ležela severně od Rihadu. Cesta mi zabrala 3 dny. Starý nápis na bráně mě uvítal ve Stonekeep a nařizoval odevzdat všechny zbraně strážím. Tak nějak nebylo komu je odevzdat, radši jsem si je ponechal. Chvilí jsem bloumal po rozlehlých prostorách dávného paláce. Občas vyhnal krysy, sem tam na mě vyskočil osamělý goblin. Těch jsem se už ale dávno přestal bát.



V jednom z bývalých pokojů jsem objevil průzor ve stěně, zdívo se pravděpodobně zhroutilo. Pokusil jsem se dírou protáhnout, sice jsem se do ní vešel, ale nemohl jsem se moc hýbat. Pak mě napadlo zkusit levitaci, neustále jsem se bouchal hlavou o strop a stěny, ale velmi pomalu jsem se začal vznášet dopředu. Za chvíli jsem vyletěl ven. Předě mnou se rozprostíralo obrovské podzemní jezero a taky dobře chráněné. Hned mě napadlo několik kostlivců, několikrát jsem se musel chránit magickým štítem, ale zvládl jsem je. Pak jsem uprostřed jezera spatřil světla. Zdálo se, že je tam ostrov. Znovu jsem použil levitaci a přenesl se na místo. Něco tu musí být, protože okamžitě se na mě sesypala banda ghůlů. A skutečně, byl to nakradený poklad goblinů, a mezi zlatem jsem našel i pergamen. Zatím to nebylo tak těžké, ale ještě jsem nebyl venku. Cestou zpět jsem zabloudil i do míst bývalých královských ložnic. Ještě tu byly dvě truhly s poklady. Sebral jsem několik magických předmětů. Nechám je prozkoumat v Rihadu kouzelníky z Magické gildy.



1. Slunomraku roku 391, 3. Éry – Rihad

Zpět do Rihadu jsem dorazil až večer. Zamířil jsem rovnou do hostince U nešťastného pokladu nedaleko městské brány. Zde jsem počkal do rána. Ráno jsem nejprve zamířil do magické gildy, nebylo by vhodné táhnout do paláce tu hromadu kořisti ze Stonekeep. Nic zajímavého ale mezi ukořistěnými věcmi nebylo a tak jsem je všechny prodal. Pak jsem se pln očekávání vydal za královnou Blubamkou. Královna se zajímala o to jak to vypadalo ve Stonekeep. Pak vzala svitek brk a čistý pergamen. Na chvíli se odmlčela a psala jakási slova na pergamen. Nakonec se usmála, půjčila si mou mapu a zabodla prst kamsi do severní části provincie Hammerfell. Tam leží Tesákovo doupě! Poděkoval jsem a vydal se na cestu za první částí Hole chaosu.



21. Slunomraku roku 391, 3. Éry – Tesákovo doupě

Dojel jsem k obrovské dračí bráně, to nemůže být nic jiného než Doupě. I přesto, že místo je stovky let opuštěno, vypadá majestátně. Někde tam leží první část Hole chaosu. Vstoupil jsem do podzemí. Muselo to být obrovské sídlo. Navíc je protkáno nekonečnými tunely a štolami, málem jsem tu zabloudil. Po hodinách bloudění jsem našel zvláštní místnost s celami po obou stranách. Ve dvou celách byly poklady, ale ve třech dalších se nacházeli obrovští a hladoví pavouci. Další místnost byla ještě záhadnější, nacházeli se tu 3 cely a jedny magické dveře. Když jsem se ke dveřím přiblížil, ozval se tajemný hlas:

„Slyš mou hádanku bláhový smrtelníku a prokaž že jsi hoden mé služby! Pokud je ve třetí cele bezcenný kov, ve druhé najdeš zlatý klíč! Pokud je v první cele zlatý klíč, ve třetí najdeš bezcenný kov a pokud ve druhé cele najdeš bezcenný kov, první cela skrývá zlatý klíč! A teď pověz, statečný blázne, kde najdeš zlatý klíč?“

Hádanka se mi moc nezdála, tak jsem si šel prohlédnout celý. Zkusil jsem je otevřít, ale nešlo to, tak jsem použil kouzlo otevírání. Povolily první a třetí dveře a v obou jsem našel obyčejný klíč. Pokud je tu tedy někde zlatý klíč, tak ve druhé cele. Šel jsem tedy znovu k magickým dveřím a třesoucím hlasem odpověděl, že klíč se nalézá ve druhé cele. V odpověď mi přišlo cvaknutí zámku. Dveře celý se otevřely a já získal zlatý klíč. S jeho pomocí pak odemkl magické dveře. Za nimi se našel žebřík do další úrovně. Slezl jsem tedy dolů.



Toto patro bylo velmi zvláštní. Nacházel se tu obrovský prostor vyplněný žhnoucími lávovými řekami a uprostřed na ostrově se nacházela velmi zvláštní stavba. Zde musí být Hole chaosu. Pomocí levitace jsem se přenesl ke dveřím. Znovu se ozval tajemný hlas:

„Dám ti teď jednoduchou otázku!

*Není to ryba, nemá to tělo,
nemá to peří ani kosti
a přesto má palce a prsty do sytosti...*

Co je to?“

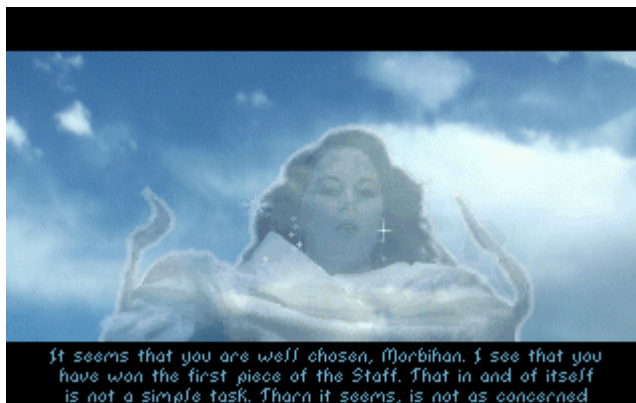
Dlouho jsem přemýšlel, co by to mohlo být, jak jsem tak na prstech zamítal jeden nápad za druhým, utkvěl můj pohled na mých rukavicích... Ano RUKAVICE přece má palce i prsty. Radostí jsem vykřikl. Dveře se rozletěly dokořán a na mě se vyvalili dva pekelní psi, metající ohnivé střely. Na poslední chvíli se mi podařilo vykouzlit obranu proti ohni a má katana ukončila život dvou pekelných služebníků. A pak jsem ji uviděl. Purpurově zářící část Hole vznášející se ve vzduchu. Mám ji, první kousek Hole osudu.



Poprvé po roce co jsem opustil císařské vězení, jsem začal věřit, že plán Riy Silmane by se přece jen mohl povést. Teď rychle pryč. Navíc netuším, kde jsou další části a Ria se mi již rok nezjevila, možná že už se ani nezjeví. Ale musím doufat.

24. Slunomraku roku 391, 3. Éry – Belkarth Guard

Z Doupěte jsem se ven dostal až v noci. Poté jsem tři dny bloudil po okolních lesích, až jsem se dostal do města Belkarth Guard, kde vládne princezna Modka. V magické gildě jsem nechal prozkoumat nalezenou kořist, ale nic moc vzácného tam nebylo. Tak jsem vše prodal. Prošel se po městě a zamířil do hostince U bílého gryfa, abych si konečně pořádně odpočinul. Spal jsem skoro dvacet hodin, ale když jsem se probudil tak mi to došlo. Měl jsem sen, velmi jasný sen, ve kterém byla znovu Ria...



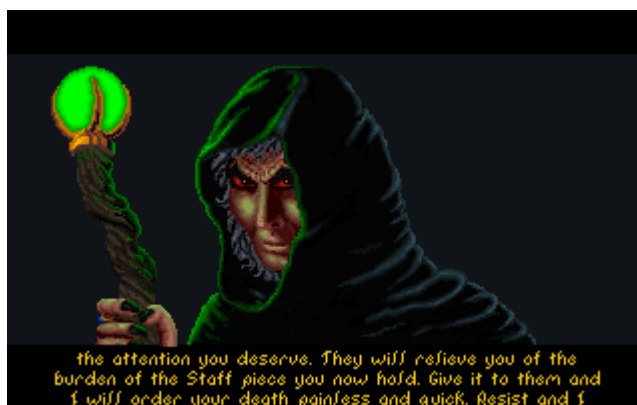
Ačkoliv jsem se vlastně rok toulal po své rodné provincii, zdálo se, že Ria je se mnou spokojena, získání první části hole jí potěšilo. Navíc se zdá, že Jagar Tharn zatím netuší, že bych mohl být pro něj hrozbou a to je dobře. Ria taky nezahálela a podařilo se jí zjistit místo další části hole, měla by být ukryta v tzv. Labyrinthianu, bludišti které kdysi vytvořil archmág Shalidor. Ria sice neví, kde Labyrinthian leží, ale domnívá se, že to nebude daleko od Shalidorova sídla. Podle starých textů si Shalidor za své sídlo zvolil Ledovou pevnost. Je pravděpodobné, že leží někde na severu.

Jak jsem tak přemýšlel o posledním zjevení Rii, došel jsem až k paláci princezny Modky, vládkyně Belkarth Guard. Ohlásil jsem se tedy k audienci, ale princezna mě odbyla jen několika společenskými frázemi a pak se omluvila. Dobrá, vydám se tedy dál, ale zatím ne na sever.

Je to už více než rok, co jsem se v Illesen Hills dozvěděl o tom, že v katakombách Noregon by měla být ukryta mapa vedoucí k legendárnímu Klíči kostlivců. Katakomby Noregon leží na severu provincie Vallenwood, jižně od Hammerfellu. Ano vydal jsem se na opačnou stranu, než mi Ria doporučila, na jih. Od Belkarth Guard je to zhruba měsíc cesty. Nevím, zda se dostanu někdy později blíž nebo přímo do Vallenwoodu a možná se mi Klíč kostlivců bude hodit. Navíc bude dobré za sebou zahladit stopy, kdyby se náhodou Jagar Tharn dozvěděl o tom, že někdo hledá Hůl chaosu.

19. Prvoseť roku 391, 3. Éry – Katakomby Noregon

Po skoro měsíci cesty jsem dorazil do Noregonu. Ale situace se zkomplikovala. Měl jsem další vidění, tentokrát v něm nebyla Ria, ale Jagar Tharn. Ví jak o současném stavu Riy, tak o mé snaze získat všechny části Hole. Mé relativně bezpečné dny asi skončily. Jagar po mně jde a vyslal své nohsledy do celého Tamrielu, navíc si je tak sebejistý, že se nebojí mi to sdělit. Ale ještě není konec, dokud bude naděje, budu bojovat!



Katakomby byly rozsáhlé. Navíc čím jsem se dostával hlouběji, tím větší nestvůry jsem potkával. trolové, duchové a homonkulové nebyli ale nic proti tomu co na mě čekalo v posledním podlaží. Vyvalila se na mě obrovská halda kamenů, která se zformovala do podoby obra a začala na mě vrhat obrovské šutry. Kamenný golem! Tito služebníci mágů jsou velmi nebezpeční protivníci. Kromě kamenného golema existují prý ještě jiní, slyšel jsem o ledovém a železném. Každopádně setkání s jakýmkoliv golemem je poukázka na smrt. Nakonec se mi ho pomocí paralyzujícího kouzla a výbuchů podařilo naštěstí zneškodnit. Golem hlídal místnost se zvláštní truhlou. V ní jsem našel mapu, ve které byl zakreslen úkryt Klíče kostlivců. Úkryt se nachází v Azerdothském labyrintu v provincii Morrowind na severovýchodě Tamrielu. Katakomby jsem opustil až druhý den ráno.



25. Prvostří roku 391, 3. Éry – Ebon Ro

Kořist získanou v Noregonu jsem potřeboval zpeněžit. Dojel jsem tedy do nejbližšího města Ebon Ro. Město i celá provincie je obývána lesními elfy, národem spjatým s přírodou. Jejich schopnosti pohybovat se rychle a neslyšně v lesích jsou pověstné. Také to jsou vynikající lučištníci. Méně obdivuhodná už je ale skutečnost, že většina těch nejznámějších zlodějů pochází právě odsud, z Valenwoodu.

Se svou kořistí jsem navštívil magickou gildu a dal se do identifikace jednotlivých předmětů. Bylo toho spousty, většinu jsem prodal, akorát Ebenový nákrčník jsem si ponechal. Také jsem vyměnil své brnění, už to dost potřebovalo. Mé rukavice jsem dokonce musel v Noregonu zahodit, jak byly rozbité.

Prošel jsem si město a pár obchodů. Taky jsem zkusil se nenápadně poptat, jestli někdo něco neví o Labyrinthianu. Většinou se mi vysmáli, že je to jen pohádka, ale pár starců mi doporučilo jít na

sever do provincie Skyrim. To by souhlasilo s tím, co říkala Ria. No uvidíme.

Vyrazil jsem navštívit místního vládce Lorda Lidella. Lord potřeboval doručit svou korouhev do Lynpar March. Ten sice leží na jihozápad, ale odměna byla přes 5000 zlatáků. Myslím, že Klíč kostlivců i Jagar Tharn budou muset chvíli počkat.



8. Deštivce roku 391, 3. Éry – Lynpar March

Po 12 dnech jsem dorazil do Lynpar March. Po dlouhé době zas vidím hrubou architekturu lesních elfů z Vallenwoodu. Párkrát jsem se musel zeptat na cestu, ale nakonec jsem hostinec U chechtajícího ptáka našel. Zde na mě již čekal člověk z magické gildy, který si převzal královskou zástavu a vyplatil mi mojí odměnu. Bylo příjemné odpoledne a tak jsem se vydal na prohlídku města. Nakonec jsem zavítal i do paláce místního vládce Lorda Elisnora. Ten mi nabídl prácičku, potřeboval chytit jakéhosi lupiče Siltana Shadybrooka. Když jsem se ovšem dozvěděl, že jako odměnu mi nabízí 450 zlatých, vysmál jsem se mu. Lynpar March na tom ekonomicky asi moc dobře není. Odjízdim do Morrowindu pokračovat v pátrání po Klíči kostlivců.



12. Druhoseť roku 391, 3. Éry – Labyrint Azerdoth

Azerdoth je skutečně bludiště. Navíc nebezpečné bludiště. Hordy trolů nejsou žádnou výjimkou. Už se nedivím, že Klíč kostlivců zmizel na dlouho z lidského světa. Ale jestli tu je. Tak bez něj neodejdu. Brzy nad ránem, již značně unaven jsem dorazil do čtvrtého podlaží labyrintu. Bylo tu spousta kanálů, kterými jsem musel proplouvat do dalších místností. Celý zkrehlý a prochládlý jsem konečně našel starodávnou truhlu. Byla tak stará, že nebyl velký problém jí otevřít. Uvnitř ležel klíč vyrobený snad ze zvláštních velmi pevných kostí a na konci seděla malá lebka. To musí být on, Klíč kostlivců, legendární artefakt, umožňující otevřít jeho majiteli všechny zamčené truhly a dveře.

Nevím, zda mi přinese štěstí, ale každopádně mezi obchodníky bude o něj určitě obrovský zájem. Teď jen doufám, že se mi podaří dostat zpět na zemský povrch!



16. Druhosetí roku 391, 3. Éry – Reich Parkeep

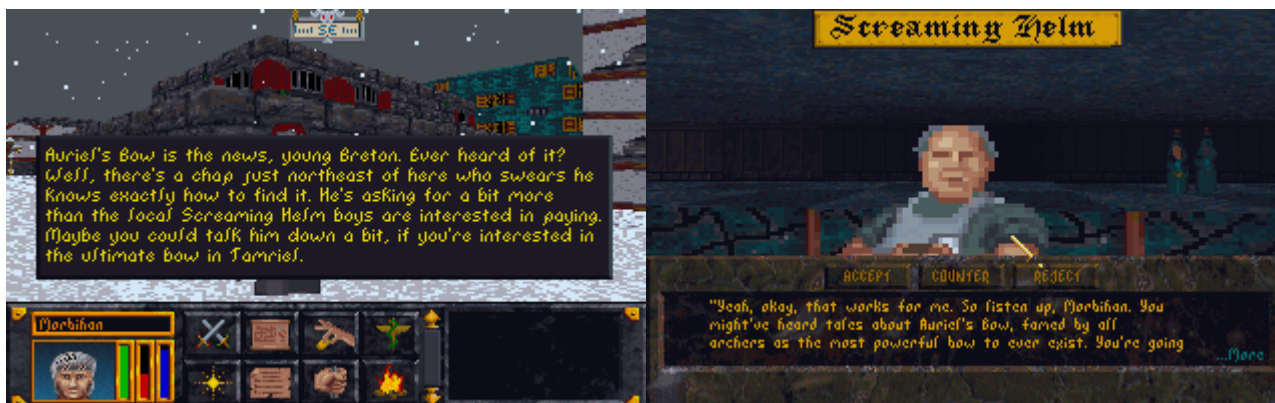
Z labyrintu se mi podařilo vyvážnout. Po třech dnech cesty jsem se konečně dostal do nejbližšího městečka Reich Parkeep. Tady musím nabrat síly do dalšího putování, ale musím být opatrný. Jsem v kraji Temných elfů, zvláštní velmi nebezpečné rasy. Temní elfové jsou jak schopní válečníci tak výborní mágové. Rozhodně není dobré si proti sobě tento rudooký lid poštvat.



Prodal jsem většinu kořisti získané v Azerdorth, ale u kouzelníků v magické gildě jsem našel Amulet vytrvalosti, po kterém jsem tak toužil. Řekli si sice o nekřesťanské peníze, ale zaplatil jsem. Peníze jsou mi celkem na nic, ale magické předměty mi v mém boji mohou velmi pomoci. Klíč kostlivců jsem nechal u jednoho šikovného zbrojíře vyčistit a opravit. Třásli se mu ruce, když jsem mu ho podával, ale slíbil, jsem mu 30 tisíc zlatých, když tu práci zvládne do druhého dne a to se mu jeho rudé oči rozzářili skoro do běla. Myslím, že pro letošek má vyděláno.

Když jsem se procházel městem, zaslechl jsem úžasnou zprávu. Prý je zde ve městě muž, který má informace o legendárním luku Auriely. Tento prastarý artefakt je nejmocnějším lukem, který kdy existoval, ale již staletí se myslelo, že je nenávratně ztracen. Spěchal jsem tedy do hostince U řvoucí helmy. Našel jsem ho tam, jmenoval se Shalain Adlone a vůbec nevypadal jako blázen. Za 600 zlatých mi sdělil, že kdysi získal prastarý svitek od elfa Lorda Alendise. V něm se mu po čase podařilo rozluštit tajnou zprávu, že v provincii Vallenwood se nachází Doly Triceranrugoth a v nich je ukryta mapa. Na této mapě je prý zakreslen úkryt, kde byl schován tento magický luk. Zní to sice dosti bláhově, ale poté, co jsem našel Klíč kostlivců, jsem ochoten tomu věřit. Přespál jsem v

hostinci do rána, vyzvedl si vyčištěný klíč a vyrazil zpět do Valenwoodu.



26. Pololetí roku 391, 3. Éry – Doly Tricenranrugoth

Doly byly rozsáhlé, teprve kolem půlnoci jsem se dostal do míst, kde byla uschována truhla s mapou. Podle nalezené mapy by se Aurielin luk měl nacházet v jeskyni Hezralath v provincii Elseweyr, která leží hned za východními hranicemi Valenwoodu. Cesta k východu z dolů mi trvala ještě dvě hodiny, ale nakonec jsem vylezl do zimní noci. Bylo potřeba načerpat síly a nakoupit zásoby. Blízko dolů leží město Falinesti a přesně tam jsem zamířil.



29. Pololetí roku 391, 3. Éry – Falinesti

Při příjezdu do Falinesti se mi naskytl úžasný pohled na vrcholky Dračího zubu v zapadajícím slunci. Ale na romantiku teď není moc čas.



Zamířil jsem do magické gildy, s obligátní kořistí. Potom jsem našel nejbližší obchod, a vše co mělo nějakou cenu, jsem prodal. V magické gildě jsem ovšem po rozhovoru s jedním kouzelníkem dostal zvrácený nápad. Prošel jsem pár magických knih a vytvořil kouzlo Zabijáka. Toto kouzlo sice vysaje skoro všechnu mou magickou sílu, ale neumím si představit živého tvora, který by zásah takové energie dokázal přežít. Doufám, že ho nebudu muset někdy použít. Pak jsem si udělal večerní procházku po městě. Vzhledem k tomu, že se začalo stmívat, ubytoval jsem se v hostinci U rezavého orla.

30. Pololetí roku 391, 3. Éry – Falinesti

Ráno jsem se vydal zase do města, chtěl jsem se porozhlédnout po místních obchodech a taky navštívit panovníka, dříve než vyrazím do Elseweyr. Elisgorn král Falinesti mě vítal s radostí a brzy se ukázalo proč. V jeho království se totiž usadila medúza Garanaus, která ničila své okolí. Král mě snažně prosil, abych mu pomohl zbavit království tohoto utrpení. Moc se mi nechtělo, ale nakonec jsem souhlasil.



22. Slunorůstu roku 391, 3. Éry – Doupě medúzy Garanaus

Doupě medúzy jsem našel poměrně hladce, odporný zápach byl cítit na sto honů. Zvláštní bylo, že v podzemí jsem nikoho nepotkal, po pár hodinách hledání jsem konečně našel tu odpornou zrůdu. Seslal jsem na sebe obranná kouzla a rychlými pohyby jsem kolem ní tančil s mečem, párkrát mě zasáhla svými odpornými chapadly, ale brzy poznala, že zde její život končí.



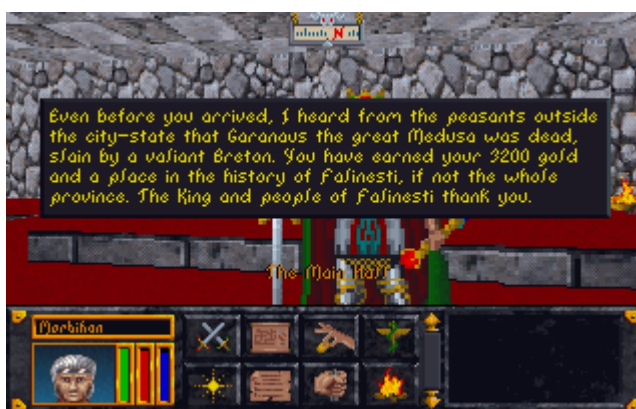
Cestou nazpět mě zaskočil kamenný golem. Najednou jsem se ocitl pod palbou magických blesků. To ovšem golem neměl dělat. Brzy jsem cítil, jak získávám obrovskou sílu absorbováním jeho kouzel. Neodolal jsem a vyzkoušel jsem Zabijáka. Golem se okamžitě rozpadl na prach. Stál jsem v

němém úžasu, jakou obrovskou ničivou sílu jsem vypustil. S tímto kouzlem musím zacházet věru opatrně.

Se zabitím medúzy se ale ze všech stran na mě začaly hrnout různé zrůdy, trolové, golemové, homonkulové a dokonce i jeden ohnivý démon. Na nic jsem nečekal, a pelášil k východu. Svůj úkol jsem koneckonců splnil.

15. Sklizičku roku 391, 3. Éry – Falinesti

Do Falinesti jsem dorazil v noci. U bran mě přepadli dva orkové. Přestává mě ta chamrad' bavit. Našel jsem rychle hostinec U rezavého orla a ulehl ke spánku. Kořist z medúzina doupěte nestála za řeč. Těch pár stovek zlatáků co jsem za to získal, utratím velmi brzy. Alespoň odměna krále Elisgorna mi byla útěchou. Král mi sice nabídl další práci, chtěl, abych polapil jakéhosi kriminálního, léčitele Aradriela Springpoola, ale odměna byla směšná. Navíc na takovou podružnost by snad měli stačit královny strážce. Odmítl jsem tedy královu nabídku a vydal jsem se do provincie Elseweyr hledat Aurilein luk.



10. Ohňovce roku 391, 3. Éry – Jeskyně Hezralath

Po mnoha hodinách pátrání v jeskyních a zabití mnoha nestvůr jsem konečně narazil na zvláštní dlouhou truhlici. Otevřel jsem jí a tam ležel nádherný dlouhý elfský luk. Nebylo pochyb o tom, že je to on, Aurielin luk. Byl v perfektním stavu jen trochu zaprášený. Okamžitě jsem ho vyzkoušel, ten šíp bez problému prostřelil i ten nejmocnější pancíř. Získal jsem úžasnou zbraň. Rychle jsem se vydal k návratu na povrch.



12. Ohňovce roku 391, 3. Éry – Tardorn Wood

Nedaleko jeskyň se nacházelo město Tardorn Wood. Potřeboval jsem nakoupit nějaké zásoby, odpočinout si a taky zpeněžit kořist získanou v Hezralathu. Ne Aurielin luk neprodám, ale našel jsem dost jiných předmětů, o které bude u zbrojářů zájem.

Provincii Elseweyer obývá zvláštní lid Khajitů. Jsou to velmi vytrvalí, mrštní a inteligentní lidé. Podle pověstí pocházejí z jakýchsi kočkovitých šelem. Mnoho z nich si i dnes maluje tváře barvami, aby vypadali jako jejich legendární předkové.

Poté co jsem prošel městem a prodal svou kořist, zamířil jsem k paláci Lorda Nameda. Po návštěvě jsem se vydal na sever do provincie Skyrim. Je potřeba najít Labyrinthian.

7. Ledopádu roku 391, 3. Éry – Falcrenth

Po měsíčním putování jsem konečně dorazil do provincie Skyrim. Hraničním městem byl Falcrenth, kam jsem přijel v noci. Po menší potyčce s nějakými lupiči, jsem našel nocleh v hostinci Stříbrná propast.

Seveřané, jsou velmi odolní lidé, nejspíše to dělá zdejší nepřívětivé arktické podnebí. Dokonce se říká, že jsou odolní vůči všem ledovým kouzlům. Každopádně se zde rodí vynikající válečníci.

Ráno jsem vyrazil do města. Dal jsem se s pár lidmi do řeči a stočil hovor na Labyrinthian. Nic moc jsem se nedozvěděl, ale prý nějaký cestovatel z Winterhold měl nějaké informace. Winterhold leží na severním poloostrově provincie, čeká mě nejspíš dlouhá cesta.



Při toulkách po městě jsem narazil na jednoho šikovného řemeslníka. Jeho výrobky byly úchvatné. Dal jsem se s ním do řeči a pak se ho zeptal, jestli by byl schopen dát do pořádku můj luk. Nejprve se jen posměšně ušklíbl, ale když jsem mu ukázal Aurielin luk zcepeněl úžasem. Za opravu si řekl nehoráznou částku, ale má ji mít. Práce by měla být hotova zítra.

U jednoho kostela jsem narazil na podivného mnicha, tvrdil, že v hostinci U stříbrného meče je někdo kdo ví o slavném Prstenu Khajitů. Moc jsem mu nevěřil, ale do toho hostince jsem zašel. Jmenoval se Asgarik Urganson a pocházel z Whiterun. Za nemalý bakšiš mi prozradil, že jeho přítel Rahjin před několika měsíci zmizel. Až před pár týdny se mu zjevil jeho duch, který mu vyprávěl o prstenu. Prsten je prý dobře ukrytý, ale podle Rahjina se v provincii Black Marsh nachází jeskyně Vojoboth a v ní by se měla nacházet mapa, na které je vyznačen úkryt prstenu. Zajímavé, až bude čas, budu se tam muset podívat.

9. Ledopádu roku 391, 3. Éry – Falcrenth

Ráno jsem si vyzvedl svůj luk. Přemýšlel jsem o audienci u krále Bjelda, ale nakonec jsem se vydal rovnou na cestu do Winterhold.

27. Ledopádu roku 391, 3. Éry – Winterhold

Po třech týdnech cesty zmrzlou krajinou Skyrim jsem konečně dorazil do Winterholdu. Teď hlavně něco zjistit o Labyrinthianu. Na ulici nikdo nic moc nevěděl, a nebo nechtěl říct. Ale jedna laskavá žena mi dala radu, ať se zeptám v magické gildě. Hned jsem se tam vypravil. V magické gildě jsem narazil na kouzelníka Thelen Kaarna, ten si mě vzal stranou a vyprávěl mi, že před několika týdny získali poslední díl skládačky, pomocí které měli odhalit umístění Labyrinthianu. Karavanu přepravující tento díl však přepadli rytíři z Ledové pevnosti. Kaarn mi slíbil, že mi sdělí, kde se nachází Labyrinthian, když získám a přinesu chybějící dílek do skládačky.



1. Soumračníku roku 391, 3. Éry – Ledová pevnost

V Ledové pevnosti mě nejdříve přepadla smečka sněžných vlků. Tito vlci, vzdálení příbuzní našich vlků, mají dokonce i slabé magické schopnosti v podobě ledových strel. Velice rychle jsem zjistil, že je to vlastně příjemný protivník. Jejich střely mi nemohli ublížit, naopak mě ale dokázali plně nabít magickou energií. A že jí bylo potřeba.



V pevnosti skutečně sídlili rytíři a měl jsem se co ohánět aby Ledová pevnost nebyla i mým hrobem. Štíty a paralyzující kouzla litaly jak po másle. Začal jsem skutečně mít obavu, že až mi dojde má magická energie, bude zle, navíc na pomoc rytířům přišlo i několik ledových golemů. Naštěstí tu byli sněžní vlci, a tak jejich přítomnost se obrátila v mou výhodu. Nakonec jsem zlomil

obranu Ledové pevnosti a po několika hodinách hledání nalezl tajemnou komnatu, uzamčenou magickou hádankou.



*Tvé tváře se dotknu,
Tvá slova tvořím,
Každým místem se protnu,
A srdce ptáků pro mě hoří...*

Co jsem?

S úsměvem na rtech jsem odpověděl „Vzduch“ a dveře komnaty se otevřely. Komnatu sice hlídal poslední ledový golem, ale toho jsem již snadno přemohl a kromě rytířských pokladů jsem konečně nalezl i kamennou tabulku, o které mi vyprávěl Thelen Kaarn. Musím mu jí donést, aby mohl rozluštit polohu Labyrinthianu. Rychle jsem tedy opustil Ledovou pevnost.



5. Soumračníku roku 391, 3. Éry – Winterhold

Do Winterholdu jsem se vrátil po 4 dnech. Myslel jsem si, že už jsem skoro v bezpečí, ale šeredně jsem se mýlil. Ledoví rytíři asi vytáhli poslední trumf. U městských bran mě dohonila obrovská kovová nestvůra. Železný golem, už jsem o nich slyšel ale stát mu tváří v tvář, byl nepěkný zážitek. Naštěstí se mi znovu v nestřeženém okamžiku podařilo golema paralyzovat a pak už to byla jen otázka času, kdy z něj dostanu jeho umělý život. Pak jsem musel najít ubytování a počkat do rána. Nocleh jsem nakonec našel v hostinci Žíznavý příliv.



Ráno jsem pospíchal celý nedočkavý do magické gildy najít Thelena Kaarna. Ten se snažil zakrýt překvapení, že mě vidí živého, ale moc se mu to nedařilo. Když jsem mu pak předal nalezenou tabulku, své překvapení už neskrýval. Vzal mě za rameno a dovedl do zamčené místnosti. Tam na stole ležela mnohem větší tabule poskládaná z podobných kousků, jaký jsem přinesl z Ledové pevnosti. Uprostřed chyběl jeden díl. Thelen položil můj kousek do tohoto místa a ten tam přesně zapadl. Potom se pustil do čtení tajemného textu. Za chvíli na mě beze slov mával. Pochopil jsem a podal mu svou mapu Tamrielu. Thelen vzal brk a zakreslil křížek zhruba doprostřed provincie Skyrim. Zde by měl ležet Labyrinthian. Byl jsem tak netrpělivý, že jsem se málem otočil na podpatku a vyrazil. Ale Thelen mě zadržel. Přece se tam nechceš vláčet s tím haraburdím. A ukázal na pytle, které jsem přitáhl s sebou z Ledové pevnosti. Měl pravdu, to s sebou skutečně vláčet nebudu. Probrali jsme se tedy mou kořistí. Bylo tam pár zajímavých věcíček, za které dostanu u překupníků dost peněz. Zaplatil jsem taky slušnou sumičku Thelenovi za pomoc při identifikaci kouzelných předmětů a rozloučil se. Byl čas vyrazit dál.



19. Soumračníku roku 391, 3. Éry – Labyrinthian

Po dvou týdnech cesty jsem konečně dorazil na místo. Předě mnou leží vchod do Labyrinthianu, stavby Archmága Shalidora. Někde v jeho křivolakých uličkách je další díl Hole osudu. Hned za vchodem jsem se ocitl na křižovatce tří cest. Najednou se ozval tajemný hlas:

*„Nejprve se dej prostřední cestou,
tam najdeš klíč k tajemství,
které tě čeká zde v Labyrinthianu.“*

Poslechl jsem tedy a vydal se prostřední cestou. Brzy se ozval hlas znovu.



*„Toto je příběh dvou bratrů, hledajících života tajemství,
co vydali se sem do Labyrinthianu, unaveni válkou a vítězstvím.*

*Tím prvním byl Kanen starší, muž silný a mazaný.
Vydal se hledat bohatství, ale jeho osud byl jinak napsaný.*

*Druhým byl Magrus hlupák, málokdo tušil v čem je jeho síla.
Viděli jen obra a ne dítě, kterému při zrodu požehnala víla.*

*Těch málo, kterým řekli o svých plánech, je prosilo, ať od nich upustí.
Ale bratři nepoznají porážku, se za tajemstvím Severu pustili s radostí.*

*Toto je příběh o dvou bratrech, kteří nenašli života tajemství
navždy ukryté ve dvou hádankách, čekajících kdo další pokusí se o štěstí.*



Zatímco jsem poslouchal příběh, došel jsem pomalým krokem na konec chodby. Zde přede mnou byly zamčené dveře. Natáhl jsem ruku ke klíče a znovu se ozval hlas.

*Magrus hlupák, ačkoli je mezek,
má klíč, který sem do zámku se vleze
Chceš li vědět, kam se tato chodba odebere
Začni svou cestu tím, že otevřeš první dveře.*

Už už jsem se chtěl vrátit, když jsem si vzpomněl na svůj Klíč kostlivců. Teď přišla tvoje chvíle. Vytáhl jsem malý klíč a vložil ho do zámku. Najednou mnou projela obrovská vlna energie, zámek cvakl a dveře se otevřely. S vítězným úsměvem jsem zlikvidoval pár obřích hladových pavouků. Za rohem jsem ale narazil na další dveře.

*Kanen moudrý zná víc, než se zdá,
jeho klíč získat je úloha tvá.
Tento portál chceš-li projít hravě,
pak druhé dveře musíš otevřít právě.*



Klíč kostlivců mi teď nepomůže, lze ho použít jen jednou za den a do půlnoci je daleko. Nechtělo se mi zde jen tak čekat, tak jsem se vydal prozkoumat druhé dveře. Labyrinthian dostal svému jménu, neboť je to skutečně bludiště mnoha chodeb a tunelů. Po hodinách bloudění jsem našel schody. U nich byl nápis „Do Magrusova domu“. Ale já přece hledám Kanena, ne Magruse! Určitě jsem zabloudil. Vrátil jsem se tedy na začátek a po čase konečně našel ty správné schody s nápisem „Do Kanenova domu“. Sestoupil jsem tedy níž, co mě ovšem čekalo za bludiště zde, to skutečně nelze popsat. Průlezy, slepé chodby a podzemní tunely byly naprosto chaoticky propletené.



20. Soumračníku 391, 3. Éry – Labyrinthian

Se štěstím se mi po mnoha hodinách podařilo najít zvláštní místnost. V místnosti byly dvě zamčené cely. V jedné ležel na zemi safírový klíč. Ve druhé byl jakýsi duch. Jakmile jsem se přiblížil, ozval se hlas:

*Já jsem bratr Kanen, který zná života tajemství,
Další mázaný hádankář co se pokouší o štěstí?
Odpověz na mou otázku, chceš-li se dostat odsud
jinak budeš se mnou sdílet náš věčný osud!*

*Má dvě těla hledáš
přestože do jednoho se spojí.
A má rychlost se tím víc zvedá
čím klidněji ta těla stojí...*

Jaká je tvá odpověď?

Byla to těžká hádanka. Dlouho jsem přemýšlel, druhá část hádanky mě vedla k něčemu tekutému, ale co ty dvě těla? A pak mě to trklo. *Přesýpací hodiny!!* Vykřikl jsem z plných plic. V tu chvíli cvakly zámky obou dveří a ozval se hlas:

*Tato cela mým vězením už není
poté co strávil jsem zde v hřichu století celé.
Jako odměnu za mé osvobození
Safírový klíč najdeš v sousední cele.*



Skutečně na zemi v sousední cele jsem sebral safírový klíč. Dal jsem se nazpět a najednou se mi zdálo, že bludiště není již tak nepřehledné jako cestou sem. Za chvíli jsem byl u schodiště a pak jsem rychle spěchal k zamčeným dveřím. Safírový klíč zapadl do zámku a já otevřel dveře. Rychle jsem prošel chodbou zahrnul za další roh, a doufal, že konečně najdu Hůl chaosu. Jenže se znovu ozval ten hlas:

Zde leží poslední portál, brána k životu.

*Síla a moc nemůže dobýt
to, na co mě něžný dotek stačí,
A místní strážé rozbouří chodby
když nepřítel mě vlastnit ráčí...*

Pocítil jsem velké zklamání, další hádanka. Co to ale může být? Co je mocnější než síla a moc, čemu stačí jemný dotek, aby dostal to, co chce? A jak to vlastně souvisí s místními strážemi? Počkat, co tu vlastně hledám? Hůl chaosu. Ne to nedává smysl... ale moment ... pro hůl jdu až teď, celou dobu jsem přece hledal KLÍČ!!!

Jsi opravdu hoden Shalidorovy odměny. Druhá část Hole chaosu je tvá!

Na to se otevřely dveře a ozářila mě rudá záře Hole chaosu. Jakmile jsem se ale pohnul, objevili se přede mnou dva duchové a snažili se Hůl bránit. Nebylo jim to ale nic platné, má kouzla je rychle poslala tam, kam patří a pak už jsem pomalu vztáhl ruce do studených plamenů, kterými hořela Hůl

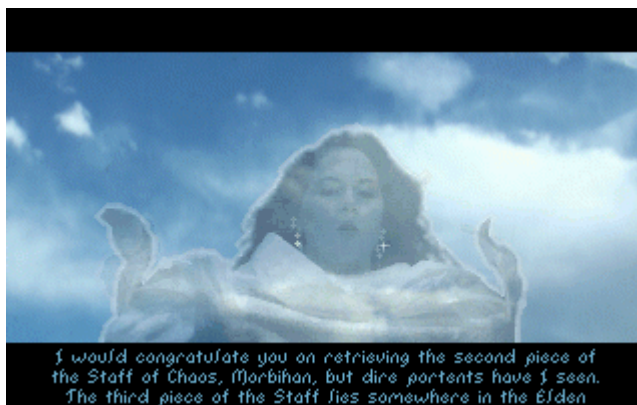
chaosu. Přiložil jsem tuto část k prvnímu kousku. Obě části do sebe perfektně zapadly a spojily se, jako kdyby nebyly nikdy rozděleny. Nastal čas návratu. Z bludiště jsem se dostal až nad ránem.



23. Soumračníku roku 391, 3. Éry – Stonehills

Nejbližší město Labrinthianu se jmenovalo Stonehills. Trvalo mi to dva dny cesty. Do Stonehills jsem dorazil až večer a bylo potřeba najít nocleh. Po chvilce potulování městem jsem konečně narazil na hostinec U žíznavého ptáka. Unaven jsem usnul okamžitě, co jsem ulehl na postel.

V noci mě již počtvrté navštívila Ria. Měla radost, že jsem získal druhou část hole. Chtěl jsem jí říct, že Jagar Tharn o nás ví, ale ve spánku jsem nebyl schopen mluvit. Doufám, že Ria to ví. Každopádně se jí zatím podařilo zjistit, že třetí díl Hole chaosu leží někde v Elfím háji. Elfí háj je prastarým domovem elfů a říká se, že odsud pochází svatý První strom, který dal život všem lesům na Tamrielu. Tajemství Elfího háje však bylo velmi dobře střeženo, tak dobře, že většina obyvatel věří, že i elfové zapomněli, kde přesně leží. V Tamrielu jsou tři provincie, v nichž žijí elfové, mé hledání Elfího háje tak musí začít v jedné z nich.



24. Soumračníku roku 391, 3. Éry – Stonehills

Ráno jsem vyrazil do města. Nejprve jsem se stavil v magické gildě, prozkoumal kořist přinesenou z Labyrinthianu. Poté jsem se vydal na tržiště většinu věcí prodat. Cestou jsem se vyptával, zda někdo neví něco o Elfím háji. Většinou se mi vysmáli. U nějaké hospody na mě mávala prostitutka. Nevěnoval jsem jí pozornost, ale najednou jsem zaslechl, jak říká něco o Elfím háji. Prý se mám ptát v provincii Valenwood. Víc mi říct nechtěla, ani od koho tu informaci má. No alespoň něco. Otázkou zůstává, kam se teď vydat. Zda do Valenwoodu hledat další část Hole anebo do provincie Black Marsh za Prstenem Khajitů. Možná bych zas mohl na chvíli zmizet, Jagar Tharn určitě posílí

stráže u zbylých částí hole. Takže se vydám do Black Marsh.



4. Jitřenky roku 392, 3. Éry – Jeskyně Vojoboth

Cestou do Black Marsh se znovu zjevil Jagar Tharn. Očividně zuřil, že se mi podařilo získat další část hole chaosu. Vyhržoval a snažil se mě odradit od mého cíle, ale to už udělal minule. Už nejsem ten ustrašený čarodějíček, jako před dvěma lety Jagare. Tvé výhrůžky mi strach nenaženou!



Nový rok jsem strávil někde na cestě v provincii Black Marsh. Tuto provincii obývá lid Argonianů. Argoniané je velmi zvláštní rasa inteligentních plazů. Země černých močálů je tedy jejich přirozeným domovem, zatímco já se tu celou dobu cítil nsvůj. Po pár dnech jsem dorazil do jeskyně Vojoboth. Zdá se mi že na svých výpravách potkávám čím dál těžší protivníky. Například tady jsem nepotkal ani jednoho goblina, ale několik železných a kamenných golemů a dokonce i Ohnivého démona. To určitě nemůže být náhoda, Jagar Tharn nejspíš skutečně dělá vše, co může, aby mě zastavil. Nicméně zatím se mu to nepodařilo.

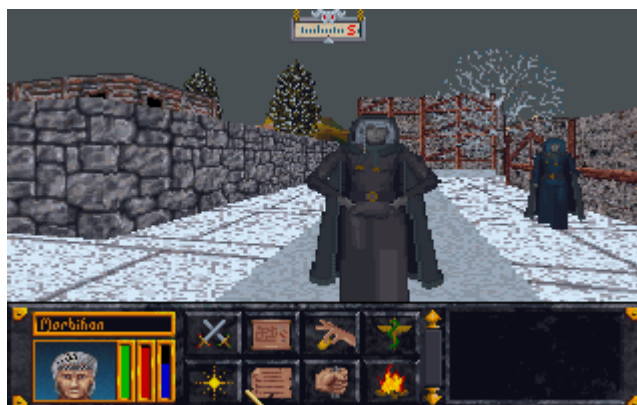


V útrokách jeskyně jsem našel mapu, na níž byl vyznačen úkryt Prstenu Khajitů. Ale to přece není možné! To je přece Propast Morghu. Jako malý jsem o ní slyšel pověsti. Tak Khajitové ukryli svůj prsten v naší zemi, v High Rock. Zatoužil jsem se podívat domů! Ale nejprve musím někde získat zásoby na cestu, vždyť jsem na druhém konci Tamrielu. Nejbližší osadou by mělo být městečko Glenbridge.



6. Jitřenky roku 392, 3. Éry – Glenbridge

Do osady jsem dorazil večer, cestou se ještě strhla bitka se dvěma orky, kteří se nejspíš chtěli přiživit na mé kořisti. Takže jsem zamířil rovnou do hospody U létajícího džina a požádal o nocleh. Hostinský asi poznal, že nejsem jen tak obyčejný pocestný a šeptem mi sdělil, ať navštívím místní vládkyni Lady Niketeru, že nebudu litovat. Týká seto jakéhosi Nebuchulythu. Nechtěl moc mluvit, ale nakonec jsem z něj vytáhl, že by se tam měla skrývat Medusa.



7. Jitřenky roku 392, 3. Éry – Glenbridge

Ráno jsem vyrazil na svou obligátní návštěvu magické gildy a na tržišti prodal svou kořist. Pak jsem se vydal hledat vchod do paláce. Ale nevím, zda si ze mě místní vystřelili nebo to tu mají jako atrakci pro turisty. V místech kde měl být vchod do paláce, stál nějaký měšťanský dům. Možná Lady Niketera chodí domů skrz obývací některého z měšťanů, ale dům byl zamčený a vloupat dovnitř se mi nechtělo. Inu nakonec, s Medúzou potřebují pomoci oni, ne já. Vykašlal jsem se tedy na podivínské obyvatele Glenpointu a vyrazil dále. Pouť za Prstenem Khajitů mě vede zpět domů do High Rock, ale to je moc daleko. Vydám se tedy do Valenwoodu a poptám se po Elfím háji.



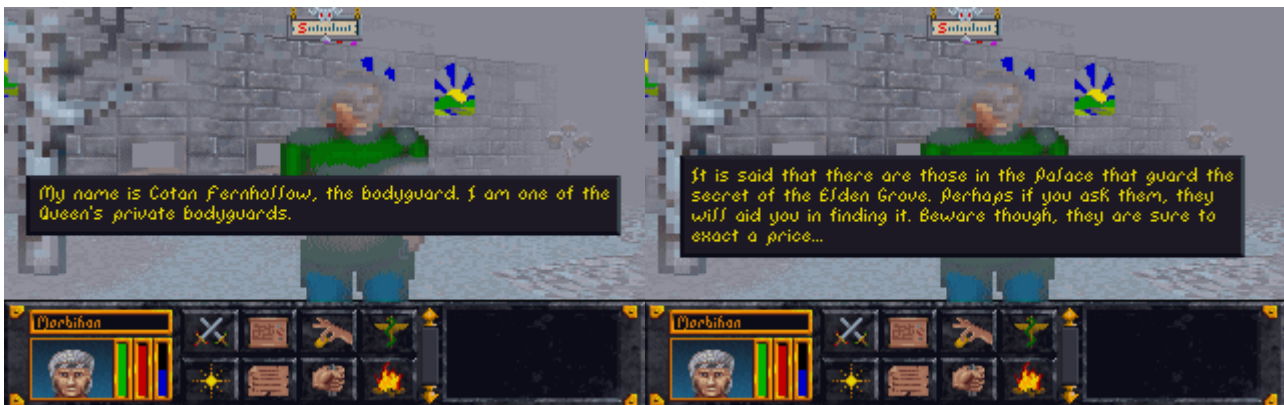
12. Slunomraku roku 392, 3. Éry – Cormeir Spring

Po měsíci cesty jsem dorazil na východní hranici Valenwoodu do městečka Cormeir Spring. Ubytování jsem našel v hostinci U královnina džbánu.

Ráno jsem vyrazil do magické gildy. Cestou jsem se vyptával na Elfí háj, až jedna žena mi poradila, ať se vydám do města Eldenroot, tam by prý měli vědět víc. Nic víc jsem zde na hranicích nezjistil. Vydal jsem se tedy dál do Eldenrootu.

22. Slunomraku roku 392, 3. Éry – Eldenroot

Po devíti dnech cesty jsem dorazil do vznešeného města Eldenroot uprostřed provincie Valenwood. Zdejší elfové jsou přátelštější a vše mě uvítali. Místním obchodníkům se prý daří. Při procházkách městem jsem se začal vyptávat na Elfí háj. Jeden ze stráží, co měl právě volno, jakýsi Cotan Fernhollow mi tiše sdělil, že o Elfím háji se mluvilo před pár dny v paláci. Zkusím tedy štěstí tam.



Po nekonečných ulicích s obchodníky a hospodami jsem se konečně dostal k paláci královny Ulandry. Je zde sice sucho ale zima skoro stejná jako venku. Promnul jsem si ruce, nevěnoval pozornost mrazivému kouři vycházejícímu z mých úst a vyrazil naproti královně.

„Tak ty mě žádáš, abych ti prozradila, kde se nachází Elfí háj, místo zrození svatého Prvního stromu. Ano vím, kde to místo je, ale neřeknu ti ho zadarmo. Ne nechci tvé peníze. Chci tvé služby.“

„V minulých letech jsme byli svědky jak se náš Valenwood mění. Některé části lesa se staly nebezpečné pro poutníky, jiné se staly temnými a zlověstnými, kde krev prýštila přímo z půdy. Alerion jeden z našich největších mudrců, našel jednou těla našich elfů, z nichž byly vysáty veškeré tekutiny. Jejich těla zůstala ležet opuštěna a jejich duše se potulovaly kolem bez vzpomínek na jejich

předchozí životy. Bohužel jsme je museli zničit. Deset našich lovců se vydalo prohledat lesy Valenwoodu. Doufali jsme, že najdou klíč k této záhadě. Po dvou měsících nám bylo doručeno několik jejich hlav vyslancem jakési Selene, velekněžky ze Shagrathu, Bohyně pavouků. Po svém vyslanci nám poslala ultimátum: vzdát se Valenwoodu nebo zemřít.“

„My nejsme bojovný národ a nemáme stálou armádu. Chceme dále přebývat zde mezi stromy na naší rodné půdě a radovat se ze života v tomto kraji. Nemůžeme se postavit Seleně a jejím pavoučím válečníkům. Mám strach z konce mého lidu a našeho způsobu života.

Zdá se, že ty jsi silný a úžasný bojovník. Zapřísahám tě, zastav její útoky na nás. Zde je místo, které její emisar nazýval Selenina pavučina, místo kde se máme vzdát. Někde zde v temných chodbách leží jediná věc, která nás může zachránit před Seleninou chamtivostí. Někde v její pevnosti leží její „srdce“. Říká se, že je to velký drahokam, do kterého Selena ukryla svou životní sílu. Když nám přineseš tento drahokam, Selena se neodváží na nás zaútočit a mít svůj život na vlásku. Když budeš úspěšný, podělíme se s tebou o naše tajemství. Svaté tajemství Elfího háje. Pomůžeš nám?

I kdybych nechtěl, nemohl jsem takovou prosbu odmítnout. Moc bych za to nedal, že je Selena jedním z Tharnových pomocníků. Ale ať už je to jakkoliv. Elfí lidé mě vždy mile přijali a pomohli. Teď je na čase tuto pomoc splatit. Bez váhání jsem přijal nabídku královny. Královně se očividně ulevilo. Sdělila mi, kde leží Selenina pavučina, nebylo to daleko od Eldenroot.



24. Slunomraku roku 392, 3. Éry – Selenina pavučina

Selenino doupě bylo pravda pěkně páchnoucí, ale první patro nebylo nijak nebezpečné. Jak jsem očekával, bylo tu spousta obřích pavouků, kde bylo potřeba dávat si pozor na jejich paralyzující kousnutí, ale na to jsem byl připraven. Po čase jsem našel zvláštní dveře se zlatým magickým zámekem. Mé otvírací kouzlo kupodivu nefungovalo. Mohl bych sice použít Klíč kostlivců, ale dříve než tak učiním, pořádně to tu prohledám. Klíč kostlivců možná bude potřeba spíš na zpáteční cestě. V druhé části patra jsem našel zvláštní obrovskou jeskyni s podzemním jezerem a několika ostrůvky. Na jednom z nich se něco zatřpytilo. Byl to zlatý klíč. U chciplého goblina, ten musí patřit k těm magickým dveřím. Nedočkavě jsem běžel zpátky. A skutečně dveře se otevřely. Za nimi jsem našel strmé schodiště vedoucí někam dolů.

Spodní patro bylo jedno velké bludiště chodeb a tunelů, plné pavouků. Další část byla protkaná podzemními řekami, kde na mě čekalo několik zrádných ghúlů. Ve třetí části jsem si připadal jak v labyrintu plném Mínotaurů. Ale to nebylo nic proti čtvrté části, tohoto podlaží. Vypadala jako jakási tréninková zóna. A když jsem uprostřed obhlížel zvláštní ring, vyskočilo na mě několik rozrušených neskutečně svalnatých divochů. Barbaři! Jen má kouzla mě zachránila před rychlou

smrtí. Unaven jsem odpočíval v ringu, když jsem si všimnul nějakého záblesku. Na zemi v prachu ležel malinký klíč, vykládaný diamanty, k čemu asi je? Zastrčil jsem ho do kapsy a pokračoval dál. Pak jsem narazil na velmi zvláštní místnost. Už když jsem se blížil, cítil jsem horko a žár. Ten vycházel z uzamčené místnosti. Pokusil jsem se jí otevřít kouzlem, ale nic se nestalo. Pak jsem si vzpomněl na ten klíček. A skutečně klíč patřil k těmto dveřím. Uvnitř byl ostrov obklopen lávovou řekou a uprostřed ležel velký diamant. To musí být Selenino srdce. Rychle jsem diamant popadl a utíkal k východu, pavouci se mě sice snažili zastavit, ale nalezení drahokamu mi nalilo nové síly do žil, takže neměli šanci. V mžiku jsem byl z jeskyně venku. Teď honem zpátky do Eldenrootu.



29. Slunomraku roku 392, 3. Éry – Eldenroot

Do Eldenrootu jsem dorazil večer. Ubytoval jsem se v hospodě U tančícího meče a počkal do rána. Ráno jsem vyrazil bez okolků do paláce. Královna byla nadšená.

„Já a mí lidé jsme navždy tvými dlužníky, Morbihane. Dal jsi nám novou naději, za kterou ti budeme vděční navěky. Přístup a dej mi svou mapu, ukáži ti místo prastarého Elfího háje!“



Elfí háj se nacházel, v západní části Valenwoodu, mezi městy Cori Silmor a Woodhearth. Nakoupil jsem ještě nějaké zásoby a vydal se na cestu.

14. Prvosetí roku 392, 3. Éry – Elfí háj

Po dvou týdnech cesty a prodírání se neprostupným lesem se přede mnou objevila zarostlá branka. Tak to je Elfí háj, strážící tajemství věky zapomenutá. Někde zde je třetí část Hole chaosu. Vstoupil jsem dovnitř do chladného lesního bludiště. Mlha vyvolávala ještě větší trudomyslnost než samotné místo. Bylo slyšet šustění v přerostlém a neudržovaném křoví a z dálky se ozývalo zlověstné mručení, které rozhodně nemohlo vycházet z lidských úst. Les byl plný vlků. Vůbec jsem nevěděl,

co tu mám hledat a navíc tu nebyli jen vlci, ale taky několik duchů, a rozhodně nebyli přátelští.



Po mnoha hodinách bloudění jsem našel branku a za ní vchod do podzemí. Že by to bylo to, co hledám? Sestoupil jsem po schodech dolů. Pod Elfím hájem se nacházelo tajemné podzemní město, protkané řekami a jezery, různými plošinami a chodníky, jeskyněmi a podzemními místnostmi. Nějakou dobu jsem se pokoušel pohybovat vlastními silami, ale zvláště plavání bylo značně únavné. Nakonec jsem zvolil levitaci, čímž se pohyb nad vodními plochami značně urychlil. Po dalších hodinách, když jsem se přibližoval k obyčejným dřevěným dveřím, se ozval tajemný hlas.



*Vyřeš hádanku mou
a mé tajemství bude odměnou tvou!*

*Kdo se chce ztratit, ten mě má, přestože mě nechce!
Kdo mě chce najít, ten mě má, ačkoliv mě stále hledá!*

Kdo jsem?

Co nechce ten, kdo se chce ztratit? Ten přece nechce zanechat stopy! Ano a stopař hledá stopy, ačkoliv nechává své vlastní.... **STOPA!** Vykřikl se. V zámku cvaklo a dveře se otevřely. Zahlédl jsem známou záři chladných plamenů Hole chaosu. Ale hůl byla zastřena jakýmsi tmavým dýmem. Bránili ji dva duchové. Obrnil jsem se štíty a svým kouzelným mečem jsem s nimi udělal rychlý proces. Třetí díl se s tichým vrčením spojil se zbytkem Hole. Tvůj konec Jagare se blíží! Vydal jsem se na zpáteční cestu. Když jsem ale přicházel ke schodišti vedoucího zpět do Elfího lesa, brána se přede mnou zavřela a ozval se zase tajemný hlas!

*Toto místo se stane tvým hrobem! Není jiné cesty odsud!
Odpovíš-li správně na mou hádanku, jsi volný.*

Odpovíš-li ovšem špatně, připojíš se ke ztraceným duším Elfího háje.

*Elfí mithril i Argonianské stříbro zničit dokáži.
Čeho se lidská ruka dotkla, to znevážím.
Všechny věci světa pohltím,
otroky i krále, radosti i prokletí.*

*Proklínáš mou rychlost, ač mé tempo je stálé.
Přejete si, abych se jen lenivě válel.
Můžu se vléct, přímo se plížit, nebo spěchat dokonce i letět.
Jsem vše, co máš! A to už bys ted' měl vědět,
co jsem...*



Čas! Jsi čas a nezdržuj, už jsem tu dost dlouho. Dveře se otevřely a já už jen z dálky zaslechl, že má odpověď byla správná. Elfí háj dnes rozhodně není romantické místo. Byl jsem rád, když jsem ho opustil.

18. Prvoseť roku 392, 3. Éry – Cori Silmoor

Po několika dnech cesty jsem konečně zas mezi Elfy Valenwoodu, v městečku zvaném Cori Silmoor. Dorazil jsem pozdě odpoledne, ale podařilo se mi najít rychle sídlo magické gildy a strávit večer, mezi místními kouzelníky. Rychle jsem ještě u obchodníků na tržišti prodal kořist z Elfího lesa. Přece jen cinkající pytel přitahuje všemožné lapky a darebáky. Poté jsem si pronajal pokoj v hostinci U nedočkavého myslivce.

Uložil jsem se ke spánku, ale v noci mě probudil sen. Byla to zase Ria Silmane. Varovala mě, že Tharn určitě ví, že se části hole spojují. Zároveň ale objevila úkryt dalšího dílu. Měl by být schován v Obřích síních, stavbě postavené na počest obrů, ačkoliv žádný z nich již věky nebyl spatřen. Říká se, že Obří síně jsou umístěny na útesu s výhledem na Velký předěl., který leží na jižním okraji Tamrielu. Síně jsou tedy pravděpodobně někde na jižním pobřeží.

19. Prvoseť roku 392, 3. Éry – Cori Silmoor

Ráno jsem prošel ještě jednou tržištěm a vyptával se na Obří síně. Nikdo nic moc nevěděl, ale některé pověsti prý tvrdí, že Obří síně leží v provincii Elseweyr, která sousedí s Valenwoodem. Prsten Khajitů bude muset ještě chvíli počkat. Pokud jsem tak blízko další části Hole, musím se tam vydat.

9. Deštivce roku 392, 3. Éry – Dune

Do města jsem přijel ráno, a hned jsem se při potulkách začal vyptávat na Obří síně. Většinou nevěděli. Ale někteří se mi vysmívali, s tím, že kde by v Dune vzali, pobřeží, útesy a moře! Jen jedna osoba mě poradila, ať jedu do města Corinth. Vydal jsem se tedy rovnou na cestu.



20. Deštivce roku 392, 3. Éry – Corinth

Do srdce provincie Elseweyr, města Corinthu jsem dorazil po 10 dnech cesty. Bylo krásné jasné ráno a já se zamíchal do davu lidí mířících na místní trhy, návštěvy chrámů nebo magické gildy. Mezi lidmi jsem potkal jednu tulačku Aahni Khavandi, a když jsem rozhovor stočil na Obří síně, k mému překvapení odvětila, že před několik dny viděla prchat z města několik mnichů, pronásledovaných místními mágy a přitom zaslechla zmínku o Obřích síních. Je načase zajít do magické gildy, snad mi budou ochotni říct více.



Zprávy se po Tamrielu šíří rychle. Sotva jsem vstoupil do sídla magické gildy, vyšel mi vstříc jeden z kouzelníků, jmenoval se Turamane op' Kolthis a byl mudrcem místní gildy. Věděl, že sháním informace o Obřích síních. Začal mi vyprávět, jak před pár dny byla gilda napadena bojovnými mnichy z Agamanusova chrámu. Mniši tvrdili, že mágové jim ukradli jejich posvátnou kamennou destičku. Ve skutečnosti mágové tuto destičku našli v rozvalinách daleko odsud. Ale jejich převor Sir Galandir musel znát pravou podstatu destičky. Destička je totiž klíčem k rozluštění části Prastarých svitků, té části, která popisuje Obří síně. Magická gilda je moc slabá na odvetný útok, ale s mojí pomocí by destičku mohla získat zpět. Turamane mi tedy nabídl, že mi prozradí místo, kde leží Obří síně, pokud jim získám kamennou destičku zpět. Na rozluštění Prastarých svitků jim moc záleží. Samozřejmě jsem souhlasil. Turamane mi popsal, kde leží Agamanusův chrám. Nebylo to daleko od Corinthu.

Dříve než jsem opustil město navštívil jsem ještě místního krále Ak'nira. Král po mě chtěl, abych zabil jakéhosi upíra Moruluse, který trápí jeho lid, ale pochopitelně jsem odmítl. Mám důležitější úkol, než lov upírů. Král byl nespokojen a tak jsem radši rychle opustil město.



21. Deštivce roku 392, 3. Éry – Agamanusův chrám

Chrám bránila skupina bojovníků. Byl to lítý boj, ale nakonec má kouzla zvítězila. Teď ještě najít destičku. Galandirovi mniši rozhodně nebyli žádní svatoušci. Spíše než v chrámu páně to tu vypadalo jako v loupežnickém doupěti. Zatím jsem se ještě nesetkal s tolika poklady, jako jich bylo ukryto zde. Musel jsem pečlivě vybírat, co vezmu sebou zpět, protože na všechno bych musel mít několik povozů.



Tabulka byla pečlivě ukryta v tajné místnosti ve třetím podlaží. Dalo mi práci jí najít, protože se navíc k ní dalo dostat jen po proudu podzemního potoka. Navíc dveře místnosti byly zamčeny velmi silným magickým kouzlem s hádankou:

*V Elseweyru i Skyrimu potkáš mě denně,
časem si projdu celý svět.
Svou vládu držím od prvního sémě,
a budu vládnout, než zvadne poslední květ.*

*Nikdy na svých cestách nezabloudím!
A všechny zahrady, parky a pole
po mé přítomnosti žádostivě loudí,
když tma se světlem vymění si role.*

Ale hádanka mi přišla velmi lehká, správná odpověď mě napadla hned jako první! SLUNCE – vyhrkl jsem a dveře se otevřely. Uvnitř byla uložena neporušená destička. Opatrně jsem jí zabalil a uschoval do vaku, aby se nerozbila. A teď rychle pryč. Ale u brány mě čekaly posily místní stráže. Nevěděl jsem kam dřív skočit. Útoky byly tak silné a rychlé, že jsem nestíhal ani kouzlit svá obranná kouzla. Naštěstí se mi podařilo ustoupit do úzké chodby a tam postupně zlikvidovat jednoho útočníka po druhém. Pak jsem vzal nohy na ramena a pelášil jako zajíc rychle zpět do Corinthu.



24. Deštivce roku 392, 3. Éry – Corinth

Myslím, že Turamane byl mírně překvapen, že mi to trvalo jen pár dní, získat destičku z Galandirovy pevnosti. Ať už to bylo jakkoliv, tak si vzal brk, chvíli studoval destičku a pak mi do mapy zakreslil místo kde by se měly nacházet Obří síně. Skutečně to bylo nedaleko pobřeží, jižně od města Tenmar Forest. Nebyl důvod zůstat dál v Corinthu. Poděkoval jsem Turamanovi a vydal se na jih.



3. Druhosetí roku 392, 3. Éry – Obří síně

Než jsem dorazil na určené místo, ani ve snu by mě nenapadlo, co se tu ukrývá. Jak mohla být tak obří stavba ukryta věky před obyvateli Tamrielu. Obrovské zdi se táhly až do oblačných výšek. Vítr prohánějící se po cimbuří vydával truchlivé kvílení. Někde zde leží čtvrtá část Hole chaosu. Procházel jsem se nějakou dobu, po obrovských zříceninách když náhle jsem zaslechl jakýsi zvuk z hromady sutí. Odházel jsem pár kamení a objevil ukrytý vchod do podzemí. Podlaha zde byla pokryta plísní a poškrábaná jakýmsi velkými drápy. Vzduch byl teplý a vlhký.

Vydal jsem se chodbou na sever a poté co jsem prošel několik místností, jsem v jedné z nich našel

zvláštní zlatý klíč! Bludištěm chodeb jsem se po chvíli vrátil k místu, kudy jsem přišel. V šeru jsem si předtím ovšem nevšiml mrtvého těla. U něj jsem našel naškrábanou zprávu. Mluvilo se v ní o nalezení šesti klíčů, které odemknou tajemství Obřích síní! Podle hrubého náčrtku by tyto klíče měli být ukryty v tomto podzemí. Takže nejspíš už jsem jeden klíč našel, přece ten zlatý klíček. Po chvíli hledání se mi podařilo najít další, tentokrát železný klíč. Pak ale začaly problémy.



Pokračoval jsem totiž po jednom ze schodišť dolů. Zde se nacházel obrovský sál, plný krys. Chování krys ale bylo velmi podivné. Pak mi to došlo. Nejspíš jsou nakažené nějakou velmi nepěknou nemocí, po které jsem rozhodně netoužil. Použil jsem svůj svatý prsten a díky kouzlu jsem bezpečně proplul tímto sálem k dalšímu schodišti. Objevil jsem se patrně v některé jiné části rozsáhlého podzemí Obřích síní. Zde jsem našel krásný diamantový klíč a potom ametystový klíč s jeho zvláštní fialovou barvou. Nakonec se mi podařilo najít i zbylé dva klíče, obrovský safírový a drobný rubínový klíček.



V jižních prostorách jsem našel velkou podzemní řeku. Zdálo se, že na druhém břehu něco světélkovalo. Přebrodil jsem tedy řeku a našel zde jakýsi ostrov, na němž byla velmi zvláštní fontána se sochou draka a pod ní mechem zarostlý nápis Theodorus. Klíče jsem tedy měl, teď jen najít dveře, ke kterým patří. Několik dveří jsem zahlédl v obřím sále, s krysami. Budu se tam tedy muset vrátit. Znovu jsem použil své krycí kouzlo a procházel obří sál, hledaje dveře kam by se hodil některý z klíčů. Přitom jsem si ovšem nevšiml, že mé kouzlo, přestalo působit. Najednou se na mě několik nejbližších krys vrhlo. V poslední chvíli jsem zastavil jejich skok máchnutím mečem, ale už se blížily další. Rychle jsem spěchal k nejbližším dveřím, byly to obrovské dveře se železným zámekem. Našmátral jsem železný klíč a kupodivu tam pasoval. Krysám jsem zabouchl před jejich nechutnými drápy a zuby. Za dveřmi se nacházela malá místnost a v ní další dveře, tentokrát se zlatým zámekem a pak další kde na mě jako dvě oči koukaly rubíny. Další dveře byly vykládány diamanty a poslední safíry. Za nimi jsem našel schodiště dolů. Sešel jsem níž a narazil na fialově zbarvené dveře. Použil jsem tedy svůj poslední ametystový klíč. Celý netrpělivý jsem vešel dovnitř

a doufal, že uvidím typickou záři Hole chaosu, ale byly tam další dveře! Jak to? Už nemám žádný klíč, mělo jich být přece šest!? Ale jakmile jsem se přiblížil, ozval se tajemný hlas:

*„Já jsem architektem tohoto pekla
jehož jméno bylo zapomenuto v prachu času.
Ale tam kde neleží žádný prach.
Tam kde řeka by mohla vyprávět.
Tam ještě znají mé jméno.“*

*„Najdi to místo a pak se vrať
a pověz mi mé jméno.
Pouze tak se dostaneš skrz tyto dveře.“*

Ale já jsem přece byl u té podzemní řeky. A pak mi to najednou došlo. Skutečně na tom ostrůvku nebyl žádný prach ... THEODORUS!



*„Theodorus, ano Theodorus je mé jméno.
Projdi synu, ale měj se na pozoru před siněmi, do kterých vstupuješ.“*

Tak konečně další díl Hole osudu je můj. Ale ne, další dveře. Co to bude tentokrát klíč, nebo hádanka? Zase hádanka, ne už ne, už jsem unaven vašimi hádankami! Šáhl jsem do kapsy pro Klíč kostlivců. V zámku zahřmělo a dveře se otevřely. Vešel jsem do velkého sálu, ve kterém se obrovské kamenné podstavce vznášely ve vzduchu. Ucítil jsem známý štiplavý zápach a uslyšel šustění velkých křídel. Byli to homonkulové a hned několik, ano často je kouzelníci používají k hlídání pokladů, takže mě to až tak nepřekvapilo. Musím si dát pozor na jejich blesky.



Připravil jsem si svůj paralyzující krystal, seslal na sebe odolnost proti bleskům a vyrazil jsem dovnitř. Bylo jich tam pět, ale naštěstí se mi je podařilo likvidovat postupně. Uprostřed sálu pak náhle zaplápolala známá rudá záře. Studený plamen Hole chaosu. Připojil jsem čtvrtou část, z hole vyšlehl modrý záblesk a spojila se v jeden celek. Už mám půlku hole.

6. Druhoseť roku 392, 3. Éry – Tenmar Forest

Zamířil jsem samozřejmě do nejbližšího města – Tenmar Forestu. Musím si zde chvíli odpočinout. V magické gildě jsem nakoupil pár zásob. Poté jsem se vydal k obchodníkům prodat kořist z Obřích síní. Peníze už mě netrápí, za poslední rok jsem si vydělal tolik, že bych si mohl pořídit i menší panství. Ale teď na to není pravá chvíle. Po poledni jsem navštívil baronku Rajjan, ale byla to jen namyšlená fíflena, tak jsem rychle opustil palác. Najdu si nějaký pěkný hostinec, a dám si něco dobrého k pití! No nevím, jestli Hospoda U rezavé dýky, splňovala mé představy o pěkném, hostinci, ale bylo mi to nakonec docela jedno. Zaplatil jsem za pokoj. Dal si jeden sidr a šel se natáhnout.

Nespalo se mi dobře. V noci se zjevila Ria, Tharn prý po mě intenzivně pátrá. Sice neví, kdo jsem, ale cítí sílu Hole. S polovinou hole jsem pro něj jak lucerna v temném lese. Musím si dát pozor. Pátá část hole prý leží ve starodávné čarodějnické citadele zvané Křišťálová věž. Říká se, že jižní vrchol Dračího zubu, který se rozprostírá mezi ledovými horami High Rock a lesy Valenwoodu, je možné vidět z horního balkónu Křišťálové věže. Je tedy pravděpodobné, že věž bude někde jižně na dohled od Dračího zubu. Musím ji najít a dostat se k ní!



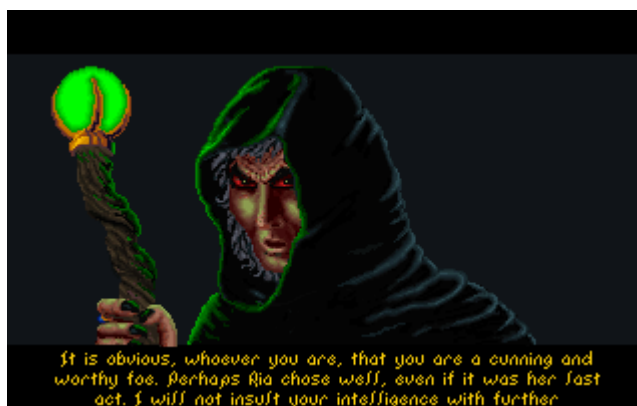
Bez ohledu na to, že jsou dnes Oslavy druhé setby, myslel jsem na další úkol. Ale nejprve se vrátím do High Rock. Chci už konečně přijít na kloub záhadě Prstena Khajitů. Navíc doufám, že zmatu tak Tharnovy nohsledy. Budou mě čekat spíše na místech, kde jsou ukryty další díly hole. A síla Prstenu by se mi velmi hodila v mém dalším boji. Bude to čím dál těžší.

2. Sklizičníku roku 392, 3. Éry – Propast Morghu

Po roce a půl cestování se vracím do své provincie do High Rock. Bohužel nečeká mě tu nic lepšího než mytická propast Morghu. Cestu dolů do propasti jsem našel poměrně snadno. Jakmile jsem vstoupil do jeskyně, v hlavě mi zahučelo a objevil se znovu Jagar Tharn. Zdá se, že se musím vždy dostat do dosahu nějakého jeho služebníka, aby se mohl dostat do mého vědomí. Protože Obří síně jsem opustil již před dvěma měsíci a od té doby jsem na cestách. Ale vyhýbal jsem se všem temným a nebezpečným místům, až dosud. Nevím proč se mnou vlastně Jagar komunikuje, nejspíš mi chce nahnat strach.

„Je zřejmé, ať už jsi kdokoliv, že jsi prohnáný a nebezpečný nepřítel. Možná si Ria vybrala dobře,

byť to byl její poslední čin. Nebudu urážet tvou inteligenci nějakým uhýbáním. Mí přátelé brzy přijdou, ale nepošlu tě do temných dveří Smrti. Prokázal si svou cenu. Jakmile budeš zabít, povolám tě do boje jako jednoho ze svých služebníků. Vzdej se mi teď a já ti nabízím věčný život.“



Hmm vyjednávání. Tak Jagar se začíná bát? Ne, nesmím ho podcenit. I on je jistě silným a nebezpečným protivníkem. Ale přesto, když vize zmizela, mi zůstal na rtech trochu zlomyslný úsměv. Uvidíme Jagare, kdo bude kým zabít!

Vydal jsem se hlouběji do jeskyní hledat prsten. U podzemního jezera jsem uslyšel děsivý zvuk. Pak se podzemí proměnilo v peklo a já se ocitl v záplavě ohnivých kouzel. S něčím tak děsivým jsem se ještě nesetkal. Naštěstí jsem stihl seslat odolnost proti ohnivým kouzlům a rychle opustit místnost. Koutkem oka jsem zahlédl tvář útočníka. Rudé oči a bělostná pleť a dlouhé špičáky trčící ven z úst. Upír! Tak to byl ten Jagarův služebník. Doufám, že jich tu není víc.



Na upíra jsem už naštěstí v podzemí nenarazil, ale Ohnivý démon a několik železných a kamenných golemů nebylo také žádnou procházkou. Ve čtvrtém podlaží jsem ale celý utrmácený našel zamčenou místnost. Kouzlem jsem si odemkl a uvnitř našel starodávnou truhlu. Srdce se mi rozbušilo. Otevřel jsem truhlu a uviděl ho. Skutečně tam byl, slavný Prsten Khajitů. Opatrně jsem ho zvedl a s obavami si ho nasadil na prst. Okamžitě mnou projela obrovská vlna energie. Mé reflexy se neuvěřitelně zbystřily. Na mém brnění zmizely všechny trhliny. A najednou jsem měl pocit, že bych toho upíra potkal rád znovu. Bylo to neuvěřitelné. Na zpáteční cestě mě v jedné chodbě přepadla skupina zkušených válečníků. Zaujal jsem výhodnou pozici, jednoho jsem skolil, pak jsem se otočil, na zbylé dva napřáhl ruku s prstenem a nechal prsten ukázat svou moc. Válečníci najednou znejistěli. Zjistil jsem, že vůbec nevědí kde jsem. Pak jsem se lekl i já. Byl jsem totiž neviditelný, ale to nebylo vše, mé pohyby se neuvěřitelně zrychlily. Pohrál jsem si tedy s nimi jako kočka s myší a vydal se na cestu ven z propasti. V Prstenu Khajitů jsem získal skutečně mocnou zbraň.

9. Skliziš roku 392, 3. Éry – Cloud Spring

Po několika dnech cesty z propasti Morghu jsem dorazil do města Cloud Spring. Chtěl jsem si tu odpočinout po mém posledním dobrodružství, opravit zbraně a prodat kořist z propasti. Ubytování jsem našel v hospodě U chechtající strážce. Ráno jsem se vydal do magické gildy. Tam mi doporučili místního kováře Agroryana, u kterého si mohu nechat spravit své zbraně. S kouzelnými věcmi to prý umí. Je sice drahý, ale to nevadí. Zašel jsem tedy do jeho kovárny. Agroryan si mě změřil přísným pohledem, a prý jestli chci opravit to kroužkové brnění, tak na to nemá čas. Usmál jsem se a vytáhl jsem Aurielin luk a zeptal se, jestli na tohle by čas měl. Agroryanovi vypadlo kladivo z ruky. Opatrně vzal luk do rukou a s úžasem si ho prohlížel.

„Ale to je přece...“

„Aurielin luk“ odpověděl jsem. *„Tak co opravíte ho?“*

„Ale samozřejmě pane, do deseti dnů ho máte hotový, řekněme za 10 000 zlatých.“

„Vy mi nerozumíte, já ho potřebuji mít zítra!“

„Ale to bude několikanásobně dražší, pane!“

„To je pro vás dobře, ne? Anebo to nestihnete?“

„Ale ano stihnu, pane.“

„Fajn a k tomu bych ještě potřeboval dát do pucu tyhle cetky“ ...položil jsem na stůl Klíč kostlivců a Prsten Khajitů. O Agroryana se pokoušeli mdloby...

„Ale pane to přece..., kde ksakru jste k tomu přišel... Většina lidí si myslí, že jsou to jen legendy! Ale... To není možné, to se mi musí jen zdát...“

„Prozradím ti, kde jsem našel Prsten Khajitů, pokud uděláš svou práci dobře. Ještě tam toho dost zbylo a není to tak daleko. Bude to tvá odměna navíc. A nechci tě urážet, ale doufám, že víš, že nemá cenu se mě pokoušet oklamat. Dřív nebo později bych tě našel. Pokud ale odvedeš svou práci, vyděláš si celé jmění. Uvidíme se zítra kováři!“

Opustil jsem užaslého Agroryana ale než jsem zašel za roh, už jsem slyšel úder jeho kladiva. Procházel jsem se po ulicích, když si mé vycvičené oko všimlo lehce nervózní ženy. Chytil jsem jí za ruku právě ve chvíli, kdy se chystala nenápadně prošacovat kapsy jednoho měšťana. Sykla na mě

„Pusť mě a nebudeš litovat...“

„Jak se jmenuješ?“ ... zeptal jsem se.

„Vannywyrá Wickhart, jsem místní, ano zlodějka, chytil si mě, což se už dlouho nikomu nepodařilo. Ale ty nejsi jen tak obyčejný pocestný, že?“

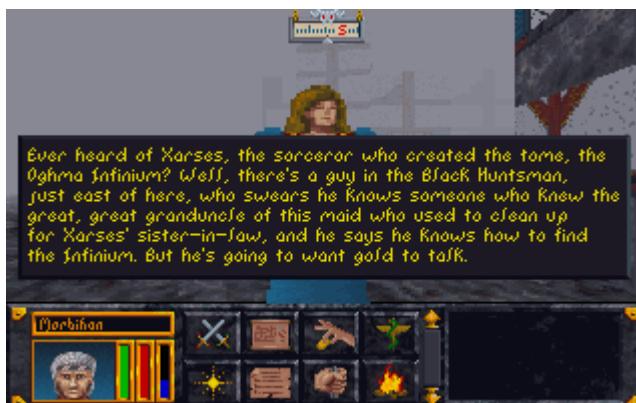
„Nepovídej, a copak mi můžeš nabídnout, když tě pustím?“

„Slyšel jsi někdy o Xarsesovi?“

Skoro se mi zatmělo před očima. Ta malá žába mi chce snad říct, kde je Oghma Infinium?

„Co ty o něm víš?“

„Jen to že napsal něco strašně cenného. Pro mě to teda cenu nemá, já neumím číst. Ale ty jsi čaroděj, ty číst umíš vid?! Tak poslouchej, kousek odsud je hospoda U Černého myslivce a v ní je zrovna ubytovaný nějaký chlápek, který přísahal, že znal někoho, kdo se přátelil s prapraprastrýčkem služky, která pracovala pro Xarsesovu švagrovou. A ten člověk v hospodě tvrdí, že ví jak najít to Infinium. Ale nemyslím, že by ti to řekl zadarmo...“



Tak to se povedlo. Mraky kouzelníků se už pokoušely najít svitky všeho vědění. A tady, U černého myslivce je chlápek co zná..., no to je jedno, a ví kde ty svitky jsou?! Rozesmál jsem se na celé kolo. V tu chvíli se Vannywyrá vyškubla a zmizela mi v davu. Ani jsem neměl chuť jí hledat. Pobavila mě mrška. Ale pro jistotu se do té hospody zajdu podívat.

Po chvíli jsem našel hospodu U Černého myslivce. Dal jsem si pivo a zeptal se hospodského, jestli tu někdo nevykládal něco o svitcích Oghma Infinium. Hostinský se na mě podezřele podíval, pak se podíval na jednoho chlápka u baru a neřekl ani popel. Ten chlápek se mezitím ke mně otočil a povídá:

„Jmenuji se Peryval Ashford promiňte, že vás přerušuji, ale zmínil jste Oghma Infinium a já mám informace, které mohou vést k nalezení těchto svitků. Ale víte co, i informace mají dnes svou cenu. A ta má je 530 zlatých.“

Ten chlápek si fakt myslí, že jen tak vysolím pět stovek za nějaké babské povídačky? Nakonec jsem to usmlouval na 360 a položil je na stůl. Peryval se po nich natáhl. Ale dal jsem mu jen půlku, druhou jsem nechal na stole. Peryval se usmál a začal vyprávět...

„V provincii Skyrim leží starodávná hrobka. Já jsem ji náhodou našel, tehdy jsem v ledových pustinách utíkal před nájezdníky, kteří se snažili mě chytit a prodat do otroctví. Na jednom místě jsem do této hrobky propadl a našel jsem tam destičky a svitky které se všechny zmiňovaly o Oghma Infinium, prastarých svitcích vševědění, které jejich znalci umožní získat schopnosti rovnající se síle bohů. Já netoužím po takových schopnostech. Raději budu bohatý a neznámý. Nicméně pokud máš zájem čaroději, mohu ti ukázat, kde ta hrobka leží. Je to v místech, kde se nachází Pevnost Trogotgod, tam můžeš získat mapu vedoucí k Oghma Infinium. Pokud se ti podaří to získat, užijte své schopnosti ku prospěchu všech. Přeji Ti hodně štěstí, čaroději...“

Peryval dopil a zvedl se a odešel. Měl jsem divný pocit, že tentokrát by na tom něco mohlo být. Peryval vůbec nevypadal, jako nějaký vykutálený podvodníček. Získat tak schopnosti, o kterých legendy vyprávějí, to by byla zbraň v boji s Jagarem Tharnem. Nemohu připustit, aby mi taková šance proklouzla mezi prsty. I když je to nejspíš úplně nesmysl, musím se vydat znovu do Skyrim.

Noc jsem strávil v hostinci U nešťastné jeskyně. Ale spát jsem moc nemohl. Pořád jsem přemýšlel o Oghma Infinium. Nakonec jsem ale nějak usnul. Ráno jsem si došel k Agroryanovi pro zbraně. Kouzelníci měli pravdu. Řekl si o šílenou sumu peněz, ale práci odvedl výbornou. Sbalil jsem věci a vyrazil na severozápad do Skyrim.

7. Ohňovce roku 392, 3. Éry – Pevnost Tragotgod

Vstup do podzemí v Pevnosti Tragotgod byl přesně tam, kde mi to popsal Peryval Ashford. Akorát mám pocit, že mluvil o hrobce a tohle je úplně podzemní labyrint. Nevím možná se to tu od těch dob změnilo, anebo se mu to trochu popletlo, přeci jen byl na útěku. Každopádně mírumilovně to tu moc nevypadá. Hemží se to tu kamennými golemy, a v jednom místě jsem narazil i na Medusu a Ohnivého démona. Něco se tu určitě děje. Že by se o tom dozvěděl Jagar Tharn? No jistě i pro něj by Oghma Infium byla lákavým soustem. Musím ty spisy najít!



Podářilo se. Ani nevím, ve kterém podlaží jsem našel zvláštní místnost se starou zaprášenou truhlou. Musel jsem jí odemknout kouzlem, ale to nebyl problém. Vypadá to, že ty spisy jsou z nějaké Xarsesovi pozůstalosti. Ale co je nejdůležitější, podle všeho mám mapu místa, kde Xarses svou práci ukryl. Mělo by to být na ostrově Summurset v propasti Vegadoth. To se mi sakra hodí. Cestou do High Rock a poté i do Skyrim jsem se samozřejmě vyptával na Křišťálovou věž. A těch málo, co o ní něco vědělo, tvrdilo, že leží na ostrově Summurset. Pokud získám další část hole a i tento mocný artefakt, bude mít Jagar už na kahanuku. Rychle jsem opustil místo, než se objevili Jagarovi čmuchalové.



9. Ohňovce roku 392, 3. Éry – Whiterun

Než se ale vydám na cestu na vzdálený ostrov Summurset, musím se pořádně připravit. Zajel jsem tedy do královského města Whiterun a ubytoval se v hostinci U purpurového gryfa. Nějaký otrava po mě sice chtěl, abych mu něco doručil bůhvíkam, ale poslal jsem ho k čertu. Brblal něco o lenivých hloupých Bretoncích, ale měl kliku, že jsem neměl náladu vychovávat buranskýho Seveřana. Jakmile jsem se trochu prospal, vyrazil jsem do magické gildy promluvit s místními čaroději. Nic zajímavého jsem se ale od nich nedozvěděl. Pak jsem na tržišti prodal svou kořist a nakoupil zásobu na cestu. Je třeba vyplout na moře na ostrov Summurset.

25. Ledopádu roku 392, 3. Éry – Propast Vegadoth

Plavba ze Skyrim do Vegadothu trvala měsíc a půl. Obepluli jsme pobřeží Skyrim, High Rock a jižní cíp Hammerfell. Pak se loď vydala na jih. Za pár dní dorazila k pobřeží ostrova Summurset, poslední bašty Velkých Elfů. Ano zde žije původní elfí rasa. Velcí Elfové, které poznáte podle třpytivé nazlátlé barvy pleti, se proslavili jako největší kouzelníci. Jejich vrozená schopnost používat magii je úžasná. Prý jsou také imunní proti paralyzujícím kouzlům. Tady si musím dávat dobrý pozor. Rovnou jsem proto zamířil do propasti Vegadoth.

Hned u vstupu jsem znovu narazil na Upíra. Nevím, zda mě sleduje, nebo je to jen náhoda. Každopádně jsem na nic nečekal, použil jsem Prsten Khajitů a neviditelný jsem se prosmýkl kolem něho. Pouštět se s ním do boje by byl velký hazard, a hazardovat budu, až se podívám do očí Jagarovi. Teď je ale mým cílem Oghma Infinium.



Našel jsem to! Je to naprosto neuvěřitelné ale v jednom z podlaží jsem našel starou truhlu, zpola zasypanou harampádím. Opatrně jsem jí otevřel a byly tam... Svitky mistra Xarsese. Nevydržel jsem to, bez ohledu na nebezpečí jsem se pustil do jejich studia. Je naprosto neuvěřitelné jaké vědomosti získal Xarses. Jeden den, který jsem strávil zde nad svitky, mi nahradily léta učení. Tuším, že Xarses své spisy i očaroval jakýmsi kouzlem. Nejenom mé vědomosti, ale i mé pohyby, reflexy a schopnosti se úžasně vylepšily. Nemohu tomu uvěřit. Je to jako bych vypil všemožné posilující elixíry, ale jejich účinek rychle vyprchá, kdežto tohle je stabilní...

28. Ledopádu roku 392, 3. Éry – Shimmerene

Večer jsem dorazil do města Shimmerene. Našel jsem hospodu U kvílicí přilby a pronajal si zde pokoj. Ráno se musím připravit na výpravu za další částí Hole Chaosu. Našel jsem tedy magickou gildu, dokoupil zásoby lektvarů, a nenápadně se vyptával na Křišťálovou věž. V magické gildě jsem

neuspěl, ale na tržišti ano, jakási dáma Zenolina Thromiusová prý ve své hospodě zaslechla, že mniši z chrámu v Lillandrilu našli něco, co jim pomohlo rozluštit svitky popisující Křišťálovou věž. U chrámu jsem narazil na mnicha Kelkemmetara a ten mi potvrdil, že obdobnou zprávu slyšel od pocestného, který právě přijel z Lillandrilu. Takže cíl další cesty je jasný.



Navštívil jsem ze zdvořilosti i královnu Shasaru, vládkyni Shimmerene. Žádala mě o pomoc při dopadení jakéhosi darebáka, který se svými kumpány páchá zločin v jejím království, ale zdvořile jsem odmítl. Mám teď jiné starosti a peněz mám dost.

9. Soumračníku roku 392, 3. Éry – Lillandril

Po deseti dnech cesty jsem dorazil k severozápadnímu pobřeží. Zde leží královská pevnost Lillandril, zde Elfové stráží jejich ostrov před pirátskými nájezdy z moře. A zde snad najdu další stopu při hledání Křišťálové věže. Kde jinde začít hledat stopy po Křišťálové věži než v magické gildě, a kupodivu jsem měl štěstí. V gildě jsem potkal moudrého kouzelníka Corima Ashlena. Mám pocit že to nebyla náhoda, zdálo se, že na mě čekal. Corim mi možná i ke svému vlastnímu překvapení, slíbil, že mi pomůže najít Křišťálovou věž. Ale tak jednoduché to nebude. Před několika dny, přepadli magickou gildu mniši z Chrámu Šíleného boha. Mniši byli chráněni jakýmsi mocným obranným kouzlem, které pohltilo všechna kouzla místních mágů. Mnoho kouzelnických nováčků při tomto útoku zahynulo. Navíc mniši ukradli ty nejcennější artefakty a mezi nimi i malý diamant. Corim získal tento diamand v souboji s jeho předchozím majitelem Demi-Lichem Zaraphusem. Pokud se diamant položí na speciálně připravenou mapu, světlo z diamantu ukáže na místo, kde je skryta Křišťálová věž. Musím tedy získat zpět tento diamant. Corim mi vysvětlil, kde leží Chrám šíleného boha, a já se vydal na cestu.



14. Soumračníku roku 392, 3. Éry – Chrám šíleného boha

Po čtyřech dnech cesty jsem dorazil na místo. Chrám se ze začátku zdál nechráněný, skoro až opuštěný. Ale bylo to jen zdání. Hned jak jsem vstoupil dovnitř, začali se na mě ze všech stran hrnout bojovní mniši. A nebyli to žádní zelenáci, bylo vidět, že jejich bojový styl je výsledkem dlouholetého tréninku. Musel jsem pečlivě střežit sílu svých štítů, protože každá rána mě mohla připravit o život. Nakonec jsem to ale zvládl. Pak jsem se vydal na průzkum chrámu. Občas jsem narazil na nějakého zapomenutého mnicha, ale samotní neměli moc šancí. Chrám byl plný zajímavých sousoší a uměleckých předmětů, ale mě zajímal hlavně diamant.



Nejprve jsem našel zvláštní místnost, pravděpodobně pokladnici. Byla ale prázdná. Na zemi ležel útržek jakési instrukce, která někomu nařizovala, aby přesunul věci do tajného skladu na severovýchodě, takže alespoň mám směr. Pátrání mi pár hodin zabralo, ale posléze jsem našel magicky zamčenou místnost. Když jsem se přiblížil, ozval se hlas a položil mi hádanku.

*Když vzplanu
mnohým jsem potřeba
a když zemřu
zbude jen kus dřeva.*

Co jsem?

Stačilo se rozhlédnout po chodbách abych uviděl správnou odpověď... POCHODENĚ ... odpověděl jsem. Dveře se s cvaknutím otevřely. Vstoupil jsem do místnosti s hromadou pokladů. Opodál ležel obrovský diamant. To musí být ten, který mniši ukradli z Magické gildy. Opatrně jsem diamant uložil do své brašny a vyrazil na zpáteční cestu.



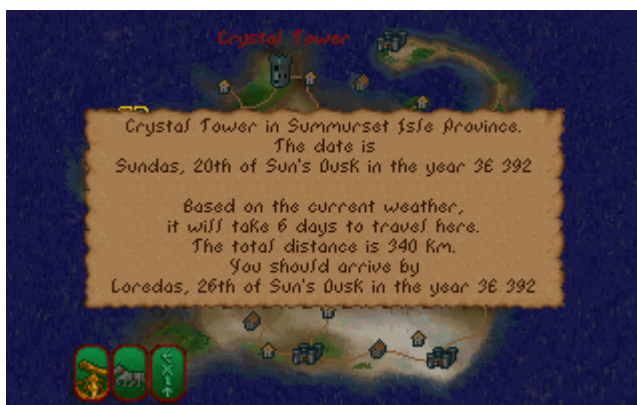
20. Soumračníku roku 392, 3. Éry – Lillandríl

Do Lillandrílu jsem přijel akorát v den, kdy se konal Festival válečníků. Většina místních bojovníků se potulovala po tržišti, protože v tento den se dají pořídit zbraně za mnohem nižší ceny. Bohužel nízké ceny způsobují, že se zbraně dostanou do rukou kde komu a v jindy klidném městě pak roste pouliční násilí. Většina provinilců byla většinou panovnicí omilostněna, pokud nedošlo k vážnějším zraněním nebo smrti. Letos ale prý královna nebude tak shovívavá. Ale mě místní politické problémy moc nezajímaly. Rychle jsem spěchal do magické gildy za Corimem Ashlenem.



Corim byl nadšený, když uviděl diamant a nešetřil děkovnými slovy. Očividně měl pro něj velký význam. Možná v sobě skrývá více tajemství, než mi Corim přiznal. Každopádně na svou část dohody nezapomněl. Přistoupili jsme ke stolu, na němž Corim rozložil zvláště zdobenou mapu Tamrielu. Corim vzal diamant a pomocí něj zvláštním způsobem zamířil paprsek světla kamsi na mapu. Po chvíli mě požádal, abych mu podal svou mapu. Ukázal kamsi na severozápad ostrova Summurset.

„Zde leží Křišťálová věž Morbihane, nevím co v ní hledáš, ale měj se na pozoru, skrývá více zlého než dobrého. Hodně štěstí!“



Poděkoval jsem Corimovi a raději rychle opustil Lillandríl. Na ulici jsem zaslechl zvuk šarvátky a já se nehodlal do nějaké příplést. Mám svých starostí dost.

26. Soumračníku roku 392, 3. Éry – Křišťálová věž

Šest dní uplynulo od mého odjezdu z Lillandrílu. Na skalnatém opuštěném severozápadě ostrova Summurset se najednou z mlhy přede mnou vynořila obrovská věž. Obrovská čarodějná pevnost, přesahující meze lidské představitosti se zde tyčila jako výstražný prst ukazující směrem k nebi.

Někde nahoře v mracích je ukryta pátá část Hole chaosu. Má touha po ní byla ale mírněna obavami, co mě vlastně v této věži čeká. Opatrně jsem vstoupil dovnitř. Uvítaly mě zvláštní zvuky ozývající se odněkud shůry.

Věž byla plná trolů, ale to byl jen začátek, sněžní vlci a ledoví golemové číhali snad na každém rohu. Pak jsem narazil znovu na upíra. Tentokrát jsem se mu ale postavil. Byl to těžký souboj, ale nakonec upír za obrovského řevu padl. Zůstala z něj jen hromádka kostí.



V jednom patře jsem narazil na neuvěřitelný živý bestiář. Celé patro bylo tvořeno celami a kotcemi pro všemožnou havěť nacházející se na Tamrielu. V první sekci byly umístěny krysy, goblini, vlci a kostlivci. Ve druhé sekci jsem narazil na pavouky, zombie, pekelné psy a dokonce tu byl uvězněn i přízrak. Zdá se, že o krmení těchto potvor se starají trolové. Několik skupinek trolů jsem totiž potkal a někteří u sebe měli svazky klíčů nejspíše od těchto cel.



Za druhou sekci se nacházela zvláštní místnost. Na zdi zde byl jakýsi, neohrabanou rukou naškrábaný nápis. Vypadalo to jako nápis v trollí řeči, ale smysl jsem bohužel pochopil až záhy. Ve chvíli, kdy jsem vstoupil do další místnosti, hned jsem věděl, kolik uhořelo. Proti mně vyrazila ohromná masa kovu. Železný Golem! Rychle jsem se kolem něho prosmýkl, seslal na něj paralyzující kouzlo a než se stačil vzpamatovat, zasadil jsem mu několik dobře mířených ran, čímž jsem ho vyřadil z provozu. Když víte kam uhořet, je to hračka. To ale trolové většinou nevědí...

Na golemových zádech jsem našel vyrytou zvláštní mapu. Očividně se jednalo o mapu tohoto patra věže. V jihovýchodním rohu se nacházel velký červený kříž! Mapa také obsahovala jakési nečitelné škrábance v severozápadním rohu, ale tam bych měl být právě teď. Nic kromě golema jsem tu ale nenalezl. Vydal jsem se tedy do jihovýchodní části.



Cesta do jihovýchodní části vedla přes další sekci bestiáře. Zde byly ale ukryty pěkně nebezpečné potvory: Homonkulus, Medusa, Golemové... Jedna cela byla prázdná. Přejel mi mráz po zádech, protože na cedulce u dveří stálo mé jméno! Někdo mě tu musel očekávat. Nebo je to dobře provedené kouzlo. Popošel jsem k poslední cele. Měl jsem tušení, že tam bude něco odporného a mé tušení se potvrdilo. Ohnivý démon. Nejspíš něco hlídá. Sice se mi k němu moc nechtělo, ale nakonec jsem ho omráčil kouzlem a vlezl k němu do kobky. Překvapivě hlídal vchod do dalšího patra věže. Zvláštní, asi se tam často nechodí. Z Trolů by Démon nadělal fašírku na první pokus. To ale znamená, že by tam mohla být ukryta Hůl chaosu.



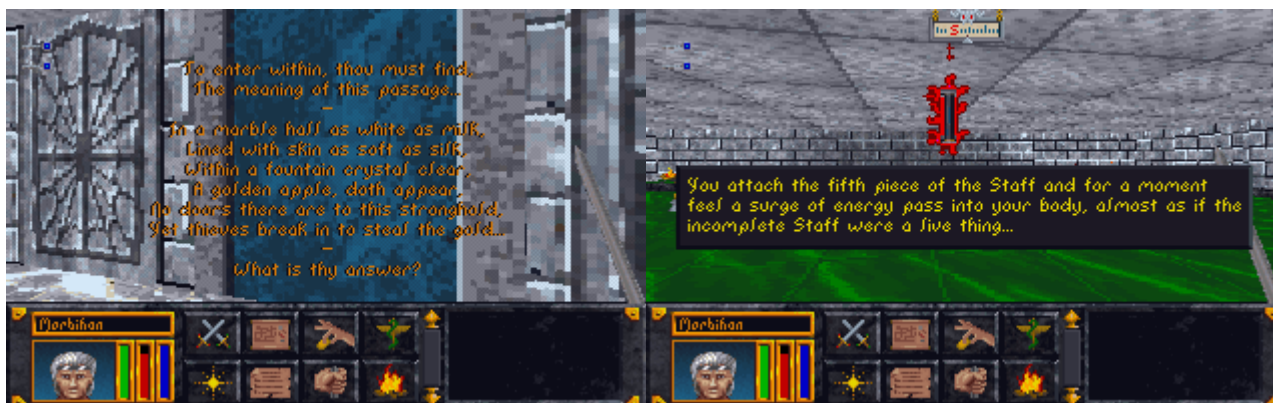
Stoupal jsem dlouho po schodech kamsi nahoru. Poté se konečně objevil vstup do dalšího patra. Bylo tu neuvěřitelné množství dalších hlídačů, a to nejenom trolové a sněžní vlci, ale taky duchové a přízraky. Nakonec jsem došel ke zvláštním dveřím. Ani mě už nepřekvapilo, když se ozval hlas:

Chceš li vstoupit, musíš uhádnout následující hádanku!

*V mramorovém sále v barvě sněhu,
lemovaném jemným hedvábím,
uprostřed tůně bez kouska břehu,
zlaté jablko tě přivábí.
Dveře do této pevnosti nevedou žádné.
Dostat se k němu není tak snadné...*

Ale to je přece jednoduché. VEJCE! Vykřikl jsem. A dřív než jsem se stačil nadechnout, dveře se otevřely. Místo zlatého pokladu na mě ale čekali dva bojechtiví duchové. Ve vřavě boje, jsem si ovšem všiml známé rudé záře. Ano skutečně, duchové brání Hůl chaosu. Okamžitě jsem zintenzívnil své útoky a za chvíli bylo po boji. Pátá část se připojila k ostatním a já ucítil náhlý

proud energie, procházející mým tělem. Ještě chybí tři kusy.



28. Soumračníku roku 392, 3. Éry – Kings Haven

Bylo potřeba nakoupit zásoby prodat kořist a připravit se na hledání dalšího dílu Hole chaosu. Zamířil jsem tedy do rybářské vesnice Kings Haven. Byl to přesně ten typ vesnice, který jsem hledal, klidná malá vesnička s přátelskými lidmi. Ubytování jsem našel v hostinci U černé kuchyně. Byl jsem tak unavený, že jsem se rychle uložil ke spánku. Ale klidnou noc jsem neměl. Objevila se totiž Ria. Blahopřála mi k získání další části Hole, ale v její tváři byly patrné obavy, ještě není konec. Ještě tři části chybějí. Ria strávila spoustu dní hledáním další části. Podle jejího zjištění by měl být šestý díl na místě zvaném Hrobka srdcí. Nicméně Ria netuší, kde by tahle hrobka mohla ležet. Ale já to tuším. Jedna málo známá pověst, kterou jsem kdysi doma slyšel, vyprávěla o tomto místě. Pokud tedy existuje, tak by mělo ležet v High Rock. Vracím se tedy domů.



Ráno jsem vyrazil k místnímu kouzelníkovi. Potřeboval jsem jeho pomoc při určování magických předmětů. Když jsem vešel, tak mág mi začal nabízet k prodeji těch pár cetek, co tam měl. Rychle jsem ho přerušil, abych ho zbytečně neztrapňoval dlouho. Nakonec byl rád, že si může přivydělat i jinak. Kouzelníkovi nad některými předměty očividně klesla brada. Ale nakonec se všechny podařilo identifikovat. Poděkoval jsem mu za pomoc a vyrazil na tržiště, prodal jsem všechno, co jsem prodat chtěl, ale nekoupil nic. Odpoledne jsem vyrazil na audienci k Lordu Mithllonovi, vládcí tohoto kraje. Když Lord zjistil, že se vydávám na moře, požádal mě, zda bych doprovodil jeho dceru Andralinu Spellian do přístavu Firsthold. Varoval mě, že má nepotvrzené zprávy o tom, že princ Cyreil se chystá zabránit princezně v cestě, ale už jsem čelil větším nebezpečím. Takže jsem rád tuto nabídku přijal. Vyrazili jsme ještě téhož dne.



3. Večernice roku 392, 3. Éry – Firsthold

Cesta proběhla v poklidu a zprávy o princí Cyrerilovi se naštěstí nepotvrdily. Do přístavu jsme dojeli v noci. Princezna měla sice schůzku v hostinci U neklidné lebky ale, protože jsme nevěděli kde přesně leží, ubytovali jsme se na první noc v hospodě U bílého námořníka. Ráno jsme našli Neklidnou lebku, zde již čekala delegace na princeznu. Rozloučili jsme se, já obdržel svou odměnu a vydal se do přístavu. Brzy jsem našel loď plující do Daggerfallu. Sbohem Elfové, třeba se sem ještě někdy vrátím.

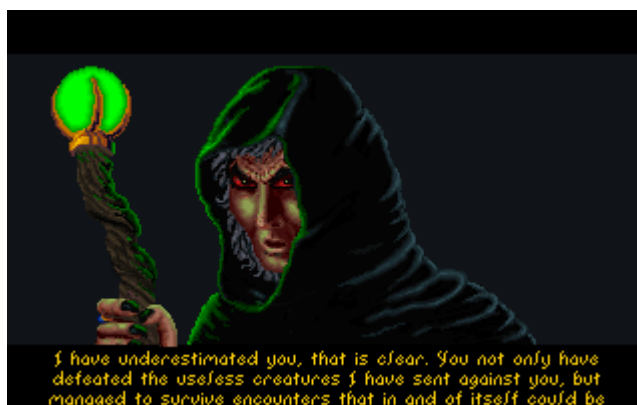
21. Večernice roku 392, 3. Éry – Daggerfall

Po více než dvou týdnech plavby se přede mnou objevilo známé pobřeží. Daggerfall jižní přístav v High Rock. Po čase jsem zase mezi svými Bretonci. Ihned jsem začal pátrat po nějakých zprávách o Hrobce srdcí. A kupodivu jsem měl štěstí. Narazil jsem totiž na jednoho překladatele Gondora Hearthama a ten se dostal k jedné zprávě související právě s hrobkou. Prý Magická gilda našla něco, co se týká Hrobky srdcí. Gondore si bohužel nepamatoval, zda to bylo v Camlorn nebo v Jehanně. Camlorn je rozhodně blíž, takže své pátrání začnu tam.



28. Večernice roku 392, 3. Éry – Camlorn

Cesta mi trvala týden. Vzhledem k tomu, že jsem přijel pozdě v noci, zamířil jsem rovnou do hostince U špinavého džbánku. Hostinský si mě kupodivu pamatoval. Zaplatil jsem za pokoj a ulehl ke spánku. Ale klidná noc to nebyla. Objevil se totiž znovu Jagar Tharn. Vyhrožoval jako už několikrát. Ale myslím, že mu dochází trpělivost. Asi to bude závod s časem. Nesmím už otálet. Hned ráno musím vypátrat víc o Hrobce srdcí.



Před hospodou U špinavého džbánů sedává uspavač hadů Gondywyr Kinghouse. Už jsme se párkrát potkali, vždycky mu hodím nějakou minci, když jdu kolem. Tentokrát jsem jich přihodil víc a zeptal se, jestli neslyšel něco o Hrobce srdcí. K mému překvapení slyšel. Nebylo toho moc, ale zaslechl kněží z Bratrstva Seth, jak se o Hrobce baví. Je tedy potřeba navštívit jejich chrám.



Jediný kdo byl ochoten se v chrámu se mnou bavit, byl starší bratr Halfas Varn. Čekal jsem, že se nic podstatného nedozvím, ale mýlil jsem se. Halfas mi vyprávěl zajímavý příběh.



„Nedávno jeden z bratří, Barnabáš Tethis zešlel. Zuřivě vykřikoval, že Císař byl uvězněn. Tvrdil, že jedině jakási Hůl osudu ho může osvobodit z jeho vězení. Přirozeně jsme mu nevěřili, často žil spíše ve snech, než v realitě. Spíše jsme se snažili ho uklidnit a mluvit s ním o příjemnějších a šťastnějších záležitostech. Včera odpoledne ale Barnabáše posedl amok a zabil bratra Martinuse a prchnul z chrámu. Sebou si vzal i svitek, o kterém tvrdil, že mu pomůže najít část hledané Holey chaosu. Obávám se, že zamířil do Khurasových dolů. Tvrdil, že podle svitku by se tam měla najít stopa, která by mu měla pomoci v pátrání. Bohužel si ale neuvědomil, že mapa, kterou ukradl, byla v

těchto dolech nalezena. Část nápisu na mapě je kód, který jsme chtěli využít k dešifrování Prastarých svitků, konkrétně ke zjištění místa Hrobky srdcí. Bez mapy, kterou nám Barnabáš vzal, nemáme moc šancí, jak zjistit polohu tohoto místa. Navíc Khurasovy doly jsou velmi nebezpečné. Chudák Barnabáš je nejspíš už po smrti. Povím ti, jak se dostaneš do dolů. Upřímně řečeno moc nevěřím v tvůj úspěch, ale dokud je naděje... Pokud se vrátíš s mapou, myslím, že budu schopen ti říct, kde leží Hrobka srdcí. Je to sice šílené, ale jinou šanci nevidím...“

Halfas mi pak ukázal polohu Khurasových dolů. Nebylo to daleko od Camlornu. Ihned jsem se vydal na cestu.

2. Jitřenky roku 393, 3. Éry – Khurasovy doly

Khurasovy doly skutečně nebyly přívětivým místem. Spíše než jako doly, to vypadalo jak cesta do pekla. Sirný zápach mě udeřil do nosu a mé tělo málem vypovědělo poslušnost v nesnesitelném vedru. Slzy se mi vyhrnuly do očí a bez pomoci kouzel bych se asi moc daleko nedostal. Skrz tetelící vzduch jsem spatřil několik lávových jezírek a potoků, rozesetých v rozpálené zemi. Ale samotné nepřívětivé prostředí dolů nebylo to nejhorší. Kousek za vchodem jsem našel mrtvolu neznámého nešťastníka. Tělo bylo částečně roztrháno a místy i ohlodáno. V krvi na podlaze byla z posledních sil namalována šipka ukazující na jihozápad. Vydal jsem se tím směrem.



Najednou jsem zaslechl známý skřípavý zvuk. Byl to železný golem! Smrtící stroj přivedený k životu temnou magií. Naštěstí již umím paralyzovat tuto horu a pak není problém ho vyřadit z provozu. Vzápětí se ale ozval ohromný rachot, tentokrát to byl kamenný golem se svými elektrickými výboji. Naštěstí mé magické šipky udělaly za chvíli z golema hromádku prachu. Souboje v nesnesitelném vedru Khurasových dolů byly značně vyčerpávající.

Povzbuzení přinášely tajné skrýše s ohromným množstvím pokladů, nevěděl jsem co si prohlédnout dřív. Ale na velké zdržování nebyl čas. Po chvíli jsem našel menší propast a v ní žebřík. Opatrně jsem sestoupil dolů. Vstoupil jsem do spodního patra Khurasových dolů vědom si toho, že všude kolem mohu narazit na zrůdy, které toto nehostinné místo nazývají svým domovem. Jak jsem postupoval dál, rozhostila se kolem mě neprostupná tma, zvyšující zoufalství tohoto místa. Nebýt mého světelného kouzla neviděl bych na krok. Při pátrání ve spodním patře se na mě znenadání vyřítily dva železní golemové. V tu chvíli mi šlo opravdu o život. Naštěstí se mi prvního podařilo paralyzovat hned na první pokus. To už jsem se ale musel bránit útokům druhého. Ale i ten nakonec skončil jako hromada šrotu. Golemové bránili obrovský poklad ukrytý v místnosti za nimi. Hromady zlata a truhly plné kouzelných předmětů. Bohužel jsem tam většinu toho musel nechat.



Mou radost z objeveného pokladu ale zakrátko zkalil jiný objev. Našel jsem tělo mnicha. To nemohl být nikdo jiný než bratr Barnabáš. Kousek od něj ležela mapa místy pokrytá Barnabášovou krví. Bylo mi upřímně Barnabáše líto. V bratrstvu byl sice považován za šílence, já sice nevím, jak zjistil skutečný stav věcí, ale vím, že šilencem nebyl. Najednou na mě dolehlo mé osamění. A první člověk, se kterým jsem se o svůj úděl mohl podělit, leží zde mrtvý v tratolišti krve. Buď sbohem bratře Barnabáši...



6. Jitřenky roku 393, 3. Éry – Camlorn

Cesta zpět do Camlornu mi trvala 3 dny. Měl jsem sice mapu, ale smrt Barnabáše mě velmi zasáhla. Přespal jsem jako obvykle U špinavého džbánku a ráno se vydal do chrámu Bratrstva Seth. Bratr Halfas sice nemohl uvěřit, že jsem zpátky i s mapou, nicméně z mého výrazu pochopil, že jeho předpověď Barnabášovy smrti byla pravdivá. Halfas dál už radši nic neříkal, vzal si ode mě mapu, řekl, ať počkám zde a odešel do jiné místnosti. Zhruba za hodinu se vrátil a ukázal mi místo na mapě, kde by měla ležet Hrobka srdcí. Bylo to kousek od pobřeží nedaleko Black Wastes. Rozloučil jsem se s bratry a vydal se na cestu.

26. Jitřenky roku 393, 3. Éry – Hrobka srdcí

Závan smrti se dotkl mého srdce ve chvíli, kdy jsem poprvé pohlédl na kamenné zdi Hrobky smrti. Přímo nad vchodem visela rozšklebená obrovská lebka, jako varování pro všechny, kteří by chtěli vejít do síně smrti. Kromě tohoto nepříjemného pocitu jsem ale také cítil, že další část Hole chaosu je někde dole pode mnou. Zahnal jsem tedy nepříjemné pocity a vstoupil dovnitř.



Ocitl jsem se v temné místnosti. Ovanul mě závan horkého vzduchu, který byl cítit sírou. V další místnosti jsem narazil na zvláštní fresku, připomínající draka. Při jejím zkoumání, jsem objevil tajné dveře, vedoucí do další části krypty. Krypta byla obydlena typickými příšerami – kostlivci, pavouci, zombie, ghulové, samá nepříjemná havěť. Nakonec se mi podařilo najít schodiště vedoucí někam do dolního podlaží Hrobky. Schodištěm foukal studený vzduch páchnoucí rozkládajícím se masem. Bylo to nechutné, sem pravděpodobně místní zrůdy tahaly svou kořist. Zápach byl nesnesitelný. Naštěstí jsem našel rychle další schodiště. Sestoupil jsem dolů. Začaly se tu objevovat lávová jezírka, neklamná známka pekelných sil.



Uprostřed tohoto podlaží jsem narazil na zvláštní místo. Uprostřed sálu ležela obrovská krypta přikrytá těžkým kamenem. Krypta byla obklopena mrtvými lidskými těly pečlivě rozloženými po místnosti spolu s mihotajícími se svíčkami. Určitě se tu konal nějaký magický rituál. Opustil jsem toto prokleté místo a sestoupil ještě níže. Zjistil jsem, že jsem obklopený hroby hrdinů mrtvých již mnohá staletí. Klenutými chodbami se rozléhalo sotva slyšitelné sténání. Konečně jsem se dostal na místo, které jsem hledal. V obrovském sále jsem uprostřed zahlédl obrovskou kryptu. Ale nebylo moc času na prohlížení. Najednou jsem se ocitl pod palbou elektrických výbojů. Všude kolem byli Kamenní golemové, hlídající hrobku. Navíc podlaha byla rozpukaná velkými prasklinami, takže bylo velmi obtížné se dostat dál.

Obrnil jsem se tedy kouzly a s pomocí levitace se pomalu začal přibližovat k nejbližšímu golemovi. Když jsem byl v dosahu, paralyzoval jsem ho a pak už to byla hračka. Postupně jsem likvidoval jednoho golema po druhém. Po velkém boji jsem se konečně dostal ke vstupu do hrobky. Najednou se ozval zvláštní, trochu sténající hlas...

*Existuje věc, která ničím není
a přesto své jméno nosí hrdě.
Někdy velká, jindy se zase v malou změní*

*Plácne sebou, když upadneme tvrdě
K naší zábavě se ráda přidá
i v našich hrách jí můžeme vídat...*

Pověz, o čem to mluvíme?



Byl jsem unaven soubojem s golemy a na hádanku jsem nemohl přijít. Napadalo mě štěstí, odvaha a bůhví co ještě. Ale správná odpověď ne a ne přijít. A pak mi to došlo. Vždyť mám Klíč kostlivců, tak co tu ztrácím čas! Použil jsem klíček a otevřel dveře. Byl jsem sice připraven, že uvnitř bude na mě něco čekat, ale dva Ohnivé démony jsem opravdu nečekal. Naštěstí se mi je na chvíli podařilo paralyzovat a proklouzl jsem dovnitř. Skutečně tam byla šestá část Hole chaosu. Už, už jsem po ní natahoval ruku, když jsem uslyšel, že démoni přicházejí k sobě. Hůl musela počkat. Stáhl jsem se do rohu, abych měl chvíli na soustředění. Stačilo to. Potom jsem použil své nejmocnější kouzlo Zabijáka. Démon se rozlétl na tisíce kousků. Druhý démon zaváhal. To mi stačilo na doplnění energie z lektvaru a druhého démona jsem poslal za svým druhem. Zhluboka jsem si oddychl a konečně připojil další díl Hole. Už chybějí jen dva kusy!



30. Jitřenky roku 393, 3. Éry – Black Wastes

Hrobka srdcí ležela asi dva dny cesty od Black Wastes. Mé kroky, poté co jsem se po mnoha hodinách bloudění vypočetel z Hrobky, tedy logicky vedly sem. Ačkoli se už rozednívalo, požádal jsem o pokoj v hostinci U červeného džbánu a na chvíli se prospal. Ani jsem to neočekával, ale ve spánku se objevila Ria. Jagar Tharn prý zuří, že se mi podařilo získat další část Hole. Očividně mu dělám velké starosti. To je moc dobře. Na druhou stranu není dobré pokoušet osud. Musím si dávat velký pozor. Ria mi sdělila, že další část hole by měla být ukryta v Murkwoodu, temném lese, který prý stále mění svou polohu. Les by se měl nacházet někde v provincii Black Marsch nebo

Morrowind. Každopádně musím tedy na západ.

Při balení věcí jsem se dal do řeči s jednou z ozbrojených strážkyň. Ysayne Geerhame byla členkou osobní stráže místního vládce. Mimo jiné taky došla řeč na to, že mám v plánu najít les Murkwood. Ysayne se mě k mému překvapení zeptala, zda vím, kde les hledat. Nebyl jsem schopen pohybu, v úžasu jsem odpověděl, že to zkusím na západě.



Ysayne přitakala, v paláci totiž zaslechla, že Murkwood se v současné době nachází někde v divočině v provincii Black Marsh. Mé hledání se tak, doufejme, značně ulehčilo. Přesto mě čeká cesta přes celý Tamriel.

10. Deštivce roku 393, 3. Éry – Stormhold

Před třemi měsíci jsem vyrazil na cestu z High Rock, přes provincii Skyrim a Morrowind, kolem východní hranice s Císařským územím, jsem konečně dospěl do města Stormhold. Stormhold leží na severním výběžku provincie Black Marsh. Lidé jsou zde docela přátelští, ale v jejich očích se zračí napětí. Možná je to právě kvůli blízkosti území obývaného Temnými elfy.

Bylo už po půlnoci, když jsem projel městskými branami. Při hledání hostince jsem potkal dalšího pocestného. Pravděpodobně hledal také ubytování. Jmenoval se Tibacles Cagulus a byl to obchodník. Zajímavé ovšem bylo, že měl informaci týkající se Murkwoodu. Tvrdil, že mniši z Baalovy konkláve prý znají místo, kde se nachází les Murkwood. A třešničkou na dortu této neuvěřitelné informace byl fakt, že hlavní chrám této konkláve se nachází zde ve Stormholdu. Čekal jsem, že strávím týdny pátráním po provincii, než najdu nějakou stopu, a teď se zdá, že mám Murkwood na dosah. Nocleh jsem našel v hostinci U brunátného džina a nemohl se dočkat rána.



Brzy ráno jsem vyrazil do města. Zastavil jsem jakousi ženu a zeptal se jí na cestu k chrámu

Baalovy konkláve. Demicla Goldes, tak se dáma jmenovala, mi celkem ochotně odpověděla, kde chrám najdu, nicméně se začala vyptávat, co tam hledám. Ukázalo se že Demicla je historička a sama v chrámu již několikrát byla studovat staré texty. Bohužel prý nedávno došlo v chrámu k nešťastné náhodě. Špatně použité nebezpečné kouzlo prý část chrámu úplně zničilo. Kdoví jestli se mi teď podaří najít nějakou informaci o Murkwoodu. Navíc mniši budou mít asi jiné starosti. Mé nadšení rázem ochladlo. Mé chmury, ale měly být brzy rozptýleny.

Chrám jsem našel poměrně brzy, ale informace od Demicly nebyly nejspíš pravdivé. Chrám se zdál být v pořádku. V hlavním sále stál jakýsi starší mnich. Přišel jsem tedy k němu. Představil jsem se mu a na rovinu řekl, že chci najít temný les Murkwood. Idolan Lancaster, převor chrámu, se usmál. K mému úžasu mi sdělil, že zná způsob jak les najít, ale značně pochyboval, že se mi to podaří. Klíč k nalezení Murkwoodu se totiž nacházel na kamenné tabuli. Bohužel před několika dny jeden ze zasvěcenců se ve snaze ohromit svého mistra pokusil vytvořit kouzlo s obrovskou silou. Kouzlo se samozřejmě vymklo kontrole nezkušeného novice. Starší bratři se pokusili situaci zachránit a sílu kouzla rozptýlit, ale moc šancí neměli. To nejlepší, co mohli udělat, bylo, že nasměrovali efekt kouzla do země. Reakce ale byla strašlivá a způsobila zával většiny Geminských sklepů, místa kde se dotýčný nešťastník pokusil předvést své umění. Bohužel sklepy sloužily jako úkryt nejcennějších předmětů konkláve, včetně kamenné tabule, ve které byla zašifrována informace o tom, jak najít les Murkwood. Tato tabule včetně samotných sklepů se propadla kamsi hluboko do podzemí. Idolan se obával, že je navždy ztracena. Navíc prý bratři slyšeli z rozvalin děsivé zvuky. Zdá se, že v propadlých rozvalinách se usadili temné síly. Sdělil jsem mu, že se pokusím tabuli najít. Idolan byl velmi skeptický, nicméně slíbil, že pokud se mi to podaří, pomůže mi najít les Murkwood. Vydal jsem se tedy na místo, které mi Idolan ukázal. Na místo, kde se nacházely Geminské sklepy.

11. Deštivce roku 393, 3. Éry – Geminské sklepy

Síla kouzla musela být strašlivá, protože to co jsem našel, nebyly sklepy, ale rozvaliny. Dlouho se zdálo, že se dovnitř nedostanu, ale nakonec se našla jakž takž zachovalá chodba. Mnich Idolan měl pravdu. Výbuch pravděpodobně propojil sklepy s některou jeskyní obydlenou služebníky zla. Zavalené sklepy byly pro ně vítaným povyražením a bylo to znát na jejich agresivitě. Jak už to bývá, rozvaliny přitáhly z okolí hodně kamenných golemů, kteří zde měli spousty kamenů. Ale nebyli tu jen oni. Úzkými chodbami se proháněli hlavně duchové a další nehmotní. Pro velké hromotluky jako je např. železný golem, tu naštěstí nebylo dost místa.



Po mnoha hodinovém pátrání ve slepých a zavalených chodbách jsem našel zvláštní dveře. Znenadání se ozval hlas:

Uhádni hádanku a můžeš projít

*Pocházím ze země
Prodávají mě na trhu.
Kdo mě koupí, usekne mi ocas,
svlíkne mě do naha, stáhne z kůže
a pak nade mnou pláče, když jsem mrtvá.*

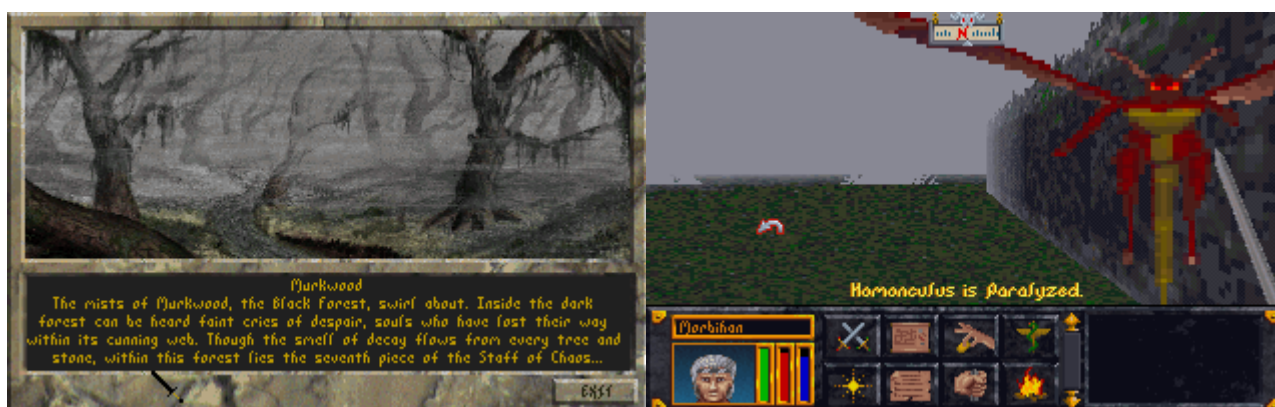
Chacha, takovou hádanku si u nás doma dávají děti. Vždyť to není nic jiného než CIBULE! Dveře se otevřely a za nimi se nacházela místnost s propadlým stropem. Na velké hromadě v místnosti se válely šperky, ale i různé haraburdí, které se do pokladnice propadlo se zříceným stropem. Vzadu z hromady vyčuhoval jakýsi kus otesaného kamene. Rychle jsem ho vytáhl z hromady. Byl to ona, přesně ta tabule, tak jak mi jí Idolan Lancaster popisoval. Sebral jsem tabuli, strčil si do kapes pár šperků a vyrazil na cestu zpět.

14. Deštivce roku 393, 3. Éry – Stormhold

Další den jsem spěchal do chrámu za Idolanem. Idolan byl očividně překvapen, že jsem hned druhý den zpátky i s hledanou tabulí. Jakmile jsem mu ji předal, tak jí chvíli studoval, pak pozvedl obočí a chvíli se prohraboval kapsami ve svém plášti. Pak vytáhl husí brk a do mé mapy zakreslil křížek u velkého jezera uprostřed provincie Black Marsch. Zde prý najdu les Murkwood. Ale měl bych si pospíšet, les se může kdykoliv přemístit. Takže jsem se rychle rozloučil a vydal se na cestu. K jezeru to byly dva týdny cesty.

30. Deštivce roku 393, 3. Éry – Murkwood

Jak jsem se blížil k jezeru, najednou se kolem mne rozprostřela ukrutná mlha. Chvíli jsem v mlze bloudil, načež jsem zjistil, že jsem se ocitl v temném lese. Z lesa se ozývaly sotva slyšitelné vzdechy zoufalství. Vzdechy duší, které ztratily svou cestu v tomto zrádném bludišti. Murkwood... nemohlo to být jinak, musel to být temný les Murkwood. Mráz mi přeběhl po zádech. Doufám, že se nepřidám k těmto zoufalcům. Do nosu mě praštil intenzivní zápach rozkladu, vycházející přímo ze stromů lesa. Někde zde by měla být sedmá část Hole chaosu. Mlhy v Murkwoodu byly skutečně oslepující. Kouzelné světlo sice projasnilo mé nejbližší okolí, ale i tak jsem neustále ztrácel směr a měl pocit, že bloudím v kruzích. Navíc jsem musel být neustále ve střehu. Les byl plný homonkulů, kteří se na mě neslyšně vrhali. Párkrát jsem je setřásl skutečně na poslední chvíli, když už mi chtěli zatnout své drápy zezadu do krku. Naštěstí je prozradil šelest jejich křídel.



Mnohem horší protivníci mě ale čekali zhruba někde uprostřed lesa. Zde jsem narazil na jakýsi zděný labyrint. Tušil jsem, že se blížím k nějaké skrýši a to i podle toho, že najednou se po homonkulech slehla zem. Ani vytí vlků už nebylo slyšet. A najednou jsem se ocitl v plamenech. Ohnivý démon na mě sesílal svá kouzla. Rychle jsem vytvořil magický štít a seslal na něj pár ledových šípů. Intenzita jeho kouzel značně zeslábla. Za chvíli zmizel s ukrutným řevem v

plamenech.



Za zmizelým démonem jsem konečně v mlze spatřil, co tak urputně bránil. Byla to zamčená brána a za ní se nacházelo schodiště někam dolů, do srdce temného lesa Murkwoodu. Zalomcoval jsem branou a uskočil leknutím. Brána totiž promluvila:

Chceš li projít, musíš odpovědět na mou hádanku.

-
*Spoutám tě, nepustím, chytím a sváži!
Každý po mě touží, pán i nezbeda
Každý v mé moci splní co přikáže!
ať už chce či nechce mě vyhledat.
A ti co se neoctli v mojí blízkosti
často jsou oběti projevů lítosti.*

Byl to zvláštní popis nejvzácnějšího lidského citu, správnou odpovědí byla LÁSKA. Brána se otevřela a já sestoupil do útrob lesa Murkwood. Ocítl jsem se ve zvláštní jeskyni. Před sebou na konci chodby, jsem spatřil známou rudou záři. To musel být další úlomek hole chaosu. Ze všech stran ke mně jakoby z dálky doléhal kovový skřípavý zvuk. Doběhl jsem k bráně na konci chodby. Skřípavý zvuk zesílil. Začal jsem mít zlé tušení. Zalomcoval jsem branou, ale byla zamčená. Ozval se znovu tajemný hlas:

*Pro některé snadná hádanka,
pro ostatní past navěky...*

-
*Běžím plynuleji než tvé básně
Zvednout se nemohu, ač padám krásně.
Slabým větrem jsem rozechvěna
a přesto unesu nejtěžší břemena.*

Uhádni, co jsem?

Skřípavý zvuk stále zesiloval. Něco se sem blížilo! Blížilo se to ze všech stran. Na zádech mi vyrazily krůpěje potu a cítil jsem, jak stékají pod košilí. Moment, stékají dolů, ale zvednout se nemohou, plynule jako báseň a každý vítr ji rozechvěje. To je přeci VODA! Brána se otevřela, vběhl jsem dovnitř, chňapl po holi chaosu a pak se ozval strašlivý řev! Ze všech chodeb se ke mně začali valit železní golemové. To oni vydávali ten skřípavý zvuk, ani nevím kolik jich bylo. Uvědomil jsem si, že jestli se chci z tohoto maléru dostat, tak nesmím dopustit, aby mě obklopili. První golem se dral již do dveří. Neváhal jsem už ani vteřinu a seslal na něj paralyzující kouzlo.

Vyšlo to, golem znehybněl přesně v místě, kde zablokoval průchod ostatním. Ale nesměl jsem moc dlouho otálet. Vykouzlil jsem obranný štít a začal metat paralyzující kouzla do dveří. Podařilo se mi zablokovat několik dalších golemů. Teď nastal čas na jejich likvidaci. Místnost se naplnila kouřem z mých blesků a škvařícího se kovu. Za chvíli byl vchod plný hromady šrotu. Jakmile jsem se ujistil, že už mi nehrozí žádné nebezpečí, protáhl jsem se mezi troskami golemů a rychle opustil podzemí.



V mlze Murkwoodu jsem pak bloudil ještě několik hodin. Únavu jsem musel potlačovat povzbuzujícími kouzly. Netroufl jsem si v tomto nebezpečném lese přenocovat. Nakonec jsem si všiml, že mlha postupně začíná ustupovat. Podle mapy by na pobřeží jezera mělo být město Seaspring. Vyrazil jsem tedy východním směrem.

4. Druhoseť roku 393, 3. Éry – Seaspring

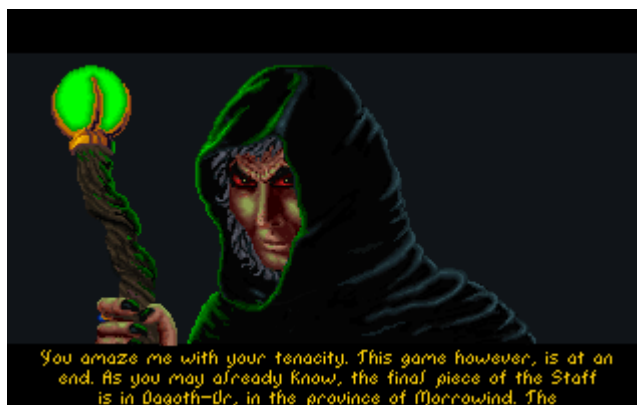
Po čtyřech dnech únavného putování jsem konečně dorazil do Seaspringu. Obyvatelé byli naštěstí velmi vřelí a přivítali mě s úsměvy na rtech. Bohužel vřelé nebylo počasí. Od té doby co jsem opustil Murkwood stále pršelo. Byl jsem promoklý a prochladlý až na kost. Zapadl jsem do prvního hostince, na který jsem narazil. Hostinský U modré lebky mě rovnou zavedl do pokoje a nechal mi nahoru přinést jídlo. Zaplatil jsem mu o pár zlatáků víc, než je běžná taxa, za což mi byl velmi vděčný. Jakmile jsem ulehl na postel, upadl jsem do hlubokého spánku. Nevím, jak dlouho jsem přesně spal, ale klidně bych spal ještě dál, kdyby se neobjevila Ria Silmane...



Rie se podařilo zjistit, kde leží i poslední část Hole chaosu. Ale radost z toho nemám. Úlomek je prý ukryt v hlubinách sopky Dagoth Ur. Děsivá hora Morrowindu, nikdy jsem jí netoužil ani spatřit, a teď se mám vypravit do jejích útrob? Navíc vchod do podzemí zmizel s trpaslíky, kteří zde v dávných dobách kutali. Ale Ria tvrdí, že pár z nich je stále naživu. Teď je potřeba je najít, vstoupit do hory a zkompletovat tak Hůl chaosu a probudit její sílu. Musím být opatrný a rychlý, Ria

předpokládá, že Jagar zaútočí okamžitě, jak ucítí nebezpečí Hole. Bude to hra o čas. Druhý den jsem se tedy vydal na sever do provincie Morrowind, země Temných elfů.

Jagar Tharn si ale neodpustil, aby mě dále nestrašil v mých snech. Na cestě do Morrowindu se tak zase objevil. Trochu mě zarazilo, jak je klidný. Vůbec se nerozpakoval mi sdělit, že osmý kus Hole chaosu je skutečně ukryt v podzemí Dagoth Ur. Tvrdil ale, že se dovnitř nikdy nedostanu, a i kdyby náhodou, tak se nedostanu živý ven. Možná jen blafoval, ale ten klid, s jakým mi sdělil, kde je poslední část hole, mě trochu znepokojoval.



23. Druhosetí roku 393, 3. Éry – Narsis

Narsis, nejjižnější město Morrowindu. Argoniani mě varovali, ať se Narsisu raději vyhnu. Místní Temní elfové prý na cizince sesílají uspávací kouzla, aby je odradili od potulování se po jejich území. Bůhví co ukrývají. Z uspávacího kouzla jsem ale strach neměl. A tak jsem po třech týdnech cesty vstoupil do města Narsis.

U hradeb jsem si všiml nějakého ruchu, zpovzdálí jsem poslouchal a několikrát jsem zaslechl zmínku o Dagoth Ur. Když se dav rozešel, oslovil jsem, velmi opatrně jednu z elfek. Změřila si mě přísným pohledem, ale hned jsem poznal jiskru zájmu v jejích očích. Nakonec se z ní vyklubala překvapivě romantická duše, jmenovala se Vaynith S'thones, a jak sama uvedla, nemá moc přátel, čemuž se v říši drsných elfů ani moc nedivím. Byla tedy ráda, že si může s někým popovídat. Samozřejmě jsem se začal vyptávat na obsah debaty, kterou jsem zaslechl u hradeb. Vaynith bohužel neslyšela vše, ale prý se našlo něco velmi zvláštního v okolí města Ebonheart a souvisí to s Dagoth Ur. Nic co se týká Dagoth Ur, nemůžu přehlížet. Takže jsem se rozloučil a vydal se na další cestu.



4. Poletí roku 393, 3. Éry – Ebonheart

Cesta trvala dalších deset dní. Pak jsem konečně dorazil do „černého města“ Ebonheart. Za severními hradbami města se do výše tyčil nemilosrdný ohnivý vrchol Dagoth Ur. Vypadal ještě hrozivěji, než jsem si dokázal představit. I když byl pořád mnoho dní cesty daleko, ohnivá záře sopky, způsobovala, že i v noci bylo ve městě relativně světlo. Nalezl jsem ubytování v hostinci U kvílivého vraního hnízda, a přečkal noc. Ráno jsem se vydal do ulic. Na tržišti mě zastavil jakýsi muž, ukázalo se, že je to lovec. Zaujal ho můj luk, který bohužel vykukoval z mé torny. Dal jsem mu rychle na srozuměnou, že luk není na prodej. Ale využil jsem příležitosti a začal se vyptávat na Dagoth Ur. Shalkan Maabul, jak se lovec jmenoval, se mírně vyděsil, když pochopil, že hledám způsob jak se dostat dovnitř. Ale nakonec mi poradil, ať se zeptám v paláci. Inu proč ne. Odvážnému štěstí přeje.



Navštívil jsem tedy palác krále Cosika. Požádal jsem o audienci a král Cosik mě přijal. Po obvyklých uctivostech jsme přešli k věci. Král se vyptával, co mě přivedlo do jeho země a já jsem popravdě přiznal, že chci najít ztracený vchod do Dagoth Ur. Čekal jsem, že budu za svou troufalost při nejlepším vyhnán z paláce, ale překvapivě se král jen na chvíli odmlčel, a pak mi sdělil:

„Možná bychom si mohli pomoci navzájem. Mám totiž ve svém vlastnictví kovadlinu legendárního trpasličího kováře Mithase. Ale kovadlina je nepoužitelná, protože všechna naše kladiva se o ní rozbíjejí. Podle legendy jen jediné kladivo může být použito na této kovadlině, Gharenovo kladivo. Mimo jiné se ale také říká, že, když se uhodí tímto kladivem na Mithasovu kovadlinu, ten kdo tak učiní, tomu kladivo prozradí, kde leží vstup do dolů Dagoth Ur. Pokud bych měl oba tyto artefakty, naši kováři by byli schopni vytvořit zbraně a brnění, jaké ještě v Tamrielu neviděli. Získáš-li pro mě Gharenovo kladivo, podělím se s tebou o tajemství skrytého vstupu do Dagoth Ur, a to co tam objevíš, bude tvé, na to ti dávám své slovo.“

Takovou nabídku jsem nemohl odmítnout. Král mi sdělil, že podle legendy se kladivo nachází v propasti Black Gate jihovýchodně od Ebonheartu.

9. Poletí roku 393, 3. Éry – Black Gate

Po pěti dnech cesty jsem se dostal na okraj propasti. Po chvíli pátrání jsem našel zvířecí příkrou stezku dolů. Podzemní chodby byly docela opuštěné, což mě překvapilo. Bylo tu sice pár duchů, ale zdálo se, že jsou velice ostražití. Nejspíš tu bylo něco, z čeho i služebníci zla mají strach.

V hlubinách propasti jsem narazil na překvapivě zachovalé dveře, se kterými se nedalo hnout. Dveře se neotevřely ani po té, co jsem to zkusil kouzlem. Najednou se na dveřích objevil ohnivý nápis. Zase hádanka. Má mysl se ale nedokázala soustředit. Pořád jsem měl divný pocit, z toho, čeho se tu všichni bojí. Vytáhl jsem tedy Klíč kostlivců a použil jeho magickou sílu. Z nápisu se

zakouřilo, dveře poskočily a pak se rozletěly dokořán. V tu chvíli jsem pochopil. Stál jsem totiž tváří tvář Ohnivému démonovi. Toho se všichni báli. S tím jak se budu blížit k sopce, se dá předpokládat, že těchto potvor bude víc a víc. Naštěstí už vím jak na něj. Než se démon vzpamatoval, byl paralyzován. Pro jistotu jsem ho rychle obešel a z uctivé vzdálenosti, na něj poslal dostatek kouzel, aby se vrátil do říše, odkud přišel. Teprve poté jsem se rozhlédl po místnosti, kam jsem se dostal. Ve vzdálenějším rohu byl ve stínu ukryt jakýsi kamenný stůl. Na něm leželo ohromné kladivo. To muselo být Gharenovo kladivo! Zdálo se, že mi štěstí přeje...



14. Pololetí roku 393, 3. Éry – Ebonheart

Vrátil jsem se zpět do Ebonheartu. Noc jsem přečkal v hostinci U krákajícího vraního hnízda. Ráno jsem se vydal rovnou do paláce. Král Cosik mi děkoval jménem všech jeho kovářů. Pak mě zavedl do jeho královské kovárny. Vzadu stála zvláštní kovadlina, kterou hlídaly královny strážce. Byla to Mithasova kovadlina. Král vzal kladivo a udeřil s ním do kovadliny. Uslyšel jsem typický zvonivý zvuk ozývající se z každé obyčejné kovárny. Král Casik se však usmál, půjčil si mou mapu a ukázal mi, kde přesně mám hledat vstup do Dagoth Ur. Poté ale jeho úsměv vystřídaly obavy. Dagoth Ur je jedno z nejnebezpečnějších míst v Tamrielu. Sám bych tam nikdy nešel, ale není jiné cesty.



26. Pololetí roku 393, 3. Éry – Dagoth Ur

Místo to bylo skutečně děsivé. Nedivím se, že posvátný vstup do trpasličích kováren v Dagoth Ur zůstával tak dlouho skrytý. Dostat se sem přes potoky lávy a skrz dusivý dým a zápach mě skoro stálo život. Nikdo by sem nešel jen tak, pokud by dobře nevěděl, co tu hledá. Ale trpasličí jsou mistři v maskování vstupů do svých podzemních říší. Jakmile jsem došel k bráně zdobené magickými runami, kouř se záhadně rozplynul a zápach se značně zmírnil. Kolem vchodu byly vidět jakési odvětrávací průduchy. Poslední kus Hole chaosu je někde tam!



Vstoupil jsem tedy do nitra sopky. Uvnitř mě ovanul teplý vzduch. I kamenná podlaha byla teplá na dotek. Neklamný znak toho, že někde pod mohutnou skálou řádí nebezpečný živel. Dlouho nepoužívané chodby byly pokryty jemným popílkem. Konečně jsem narazil na chodbu, kde se popílek nevyskytoval. Tuto chodbu někdo určitě používá. Na konci chodby byly masivní železné dveře s rubínovým zámek. Pokusil jsem se je otevřít kouzlem, ale trpasličí zámky odolávají i magii. Musím se porozhlédnout po klíči. Určitě to nebudou jediné dveře a nemůžu riskovat použití Klíče kostlivců hned na začátku. Pokračoval jsem tedy v pátrání.



Vrátil jsem se tedy zpět a vydal se chodbou, ze které vycházela slabá rudá záře. Chodba vyústila k obrovskému lávovému jezeru. Musel jsem na sebe seslat ochranné kouzlo proti ohni, žár byl totiž nesnesitelný. Uprostřed jezera se nacházel malý ostrov, na kterém byl uvězněn železný golem, vedle něho na podstavci se blýskal jakýsi rudý klíč. To musí být on. Neváhal jsem. Použil jsem levitaci, železného golema jsem paralyzoval kouzlem a klíč byl v mžiku můj. Spěchal jsem zpátky ke dveřím, a odemkl rubínový zámek. Ale moc daleko jsem se nedostal.

Za dveřmi byly totiž další dveře, tentokrát s křišťálovým zámek. Nepochybuji o tom, že toto je cesta k Holi chaosu. Také ale nepochybuji o tom, že toto nejsou poslední dveře. Určitě jich tam bude více. Otázka je jen kolik a zda se mi k nim podaří najít klíče. Byl jsem rád, že mi intuice zabránila použít Klíč kostlivců. Bude se nejspíš ještě hodit. Vydal jsem se tedy znovu zpátky do útrob hory. Klíče tu nejspíš někde budou pečlivě ukryty pod dohledem jejich strážců, ten golem byl jedním z nich.



Bylo to přesně, jak jsem předpokládal. Hledání mi zabralo mnoho hodin. Navíc mě dusil neustále přítomný štiplavý zápach a žár z nitra vulkánu. Křišťálový klíč jsem našel v cele, ve které byla zavřená i Medúza. Nerad se s nimi pouštím do křížku, většinou jsou imunní proti paralyzujícím kouzlům a pak je třeba prokázat i to, jak se člověk umí ohánět mečem. Navíc je nutné si dávat dobrý pozor, aby Medúza neparalyzovala mě. Pak by to byl krátký proces. Ovšem boj s Medúzou nebyl nic proti tomu, co mě čekalo dál.

Pátrání po dalším skrytém klíči mě přivedlo k setkání, které mě mohlo stát život. V jedné temné místnosti jsem spatřil zvláštní postavu. Že jsem v obrovském nebezpečí, jsem pochopil až ve chvíli, kdy se postava otočila tváří ke mně. Tvor, který měl být už dávno po smrti, na mě zíral svýma rudýma nenávisnými očima. Byl to Nemrtvý! Nemrtví jsou většinou mocní kouzelníci, kteří se obrátili na špatnou stranu magie a kouzly se pokusili přelstít i smrt. Jen málo lidí přežilo setkání s tímto netvorem. Pořádně se ani neví, zda lze nemrtvého vlastně zabít. A teď tady jeden stojí proti mně. Napřáhl hůl, ale dřív než mě dostihl jeho blesk, podařilo se mi obrnit štítem a posílit odolnost vůči většině elementů. Pak jsem využil kratičký okamžik, který mi Nemrtvý poskytl a soustředil jsem se na co nejkvalitnější provedení svého paralyzujícího kouzla. Vyšlo to! Nemrtvý zůstal stát jak přikovaný. Jen jeho rudé oči mě dál sledovaly s ještě větší nenávistí. Už jsem chtěl opustit místnost, když v poslední chvíli jsem spatřil, že se vzadu v místnosti něco zatřpytilo. Byl tam ukrytý diamantový klíč. Samozřejmě, to je to, co tu ten Nemrtvý hlídá, další klíč. Už jsem na nic nečekal a zmizel odsud.



Podařilo se mi ještě nalézt dva další klíče. Ametystový klíč hlídal nebezpečný Upír a safirový klíč strážil Ohnivý démon. Se čtyřmi klíči jsem se vypravil zpět ke dveřím. Za dveřmi s křišťálovým zámekem byly ještě další troje dveře. Měl jsem štěstí, klíče jsem tedy našel všechny. Ale odměnou mi bylo jen schodiště vedoucí hlouběji do útrob sopky.

Když jsem sešel dolů, ovanul mě těžký vzduch naplněný sirnými plyny. Z dálky se ozýval burácející zvuk, který zesiloval, jak jsem postupoval dále chodbou. Žár byl nesnesitelný. Chodbou jsem došel k bráně, za níž se nacházelo obrovské lávové jezero. Kolem mě každou chvíli vybuchovaly erupce lávy. Uprostřed jezera se nacházela jakási stavba. Jestli bych někdy chtěl něco bezpečně schovat, tak ten ostrov v lávovém jezeře by bylo to pravé místo. Stavba byla bráněna skupinou duchů a homonkulů, ale větší obavy jsem měl z lávy pod sebou. Jinak než levitací se k ostrovu dostat nedalo. Jakmile jsem se ovšem vznesl nad lávu, všichni obránci se vrhli mým směrem. Musel jsem být stále v pohybu a nedovolit jim, aby mě přechíslili a stáhli do lávy. Byla to hra na honěnou, ale s tím, jak jsem postupně jednoho po druhém paralyzoval, jejich úsilí ochabovalo. Konečně jsem se dostal na ostrov. Začal jsem prozkoumávat stavbu. Neměla žádné dveře, jen úzká okna u stropu. Uvnitř byla obrovská jáma, a v ní uprostřed vztyčený pilíř, na jehož vrcholu jsem spatřil rudou záři. Byla tam! Poslední část Hole chaosu.



Na nic jsem nečekal a vlétl dovnitř, rovnou k vrcholu pilíře. Jakmile jsem se přiblížil, poslední část Hole se sama vznesla a vyrazila mi vstříc. Sama se připojila ke zbytku hole! V tu chvíli ovšem všechna okna s rachotem zmizela. Místo nich byly neporušené zdi. Byl jsem uvězněn. Začal jsem se rozhlížet, jak se odsud dostanu, když se ozval hlas...

*„Jsem na počátku existence
a na konci konce.
Sdílím začátek každého efektu
a konec každé substance.“*

„Kdo jsem?“

Vůbec to nedávalo smysl. Nevím kolik jsem tam strávil času. Ale byl jsem zoufalý. Ani Klíč kostlivců mi teď nebyl k ničemu, protože tu nebyl žádný zámek, na který bych ho mohl použít. Musí být přece způsob jak se odsud dostat. Koncem Hole chaosu jsem si text hádanky psal do prachu na podlaze. Když už jsem si ho četl po sté tak mi to konečně došlo. Odpověď je přece přímo v textu! Odpovědí bylo písmeno nacházející se na začátku nebo konci příslušných slov. EEEEE!!! Zařval jsem z plných plic.

„Pravdu díš, odejdi v pokoji. Nechť je tvůj osud zapsán v Prastarých svitcích.“

Načež se odsunula jedna zeď a přede mnou se objevila cesta k východu.

30. Pololetí roku 393, 3. Éry – Markgran Forest

Tak se to podařilo. Mám Hůl chaosu. Před třemi lety jsem utekl z císařského vězení s jediným

cílem. Najít všechny části Hole a teď se to podařilo. Ale Hůl měla přivést zpět právoplatného císaře, jenže jsem necítil, že by se něco zvláštního stalo. Pravděpodobně bude potřeba vyrazit do císařského města.

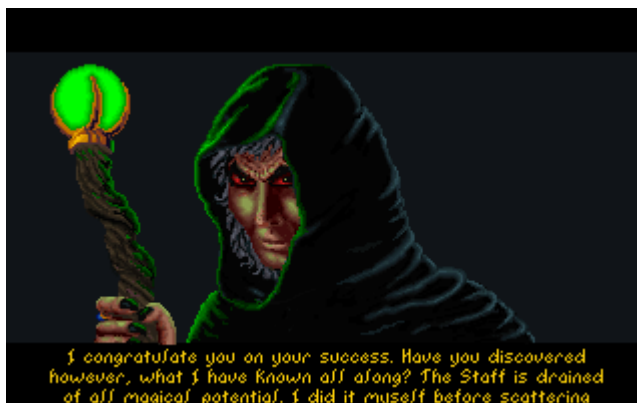
Z vulkánu Dagoth Ur jsem se vypoťoval zpola udušený. Směrem na západ leží vesnice Markgran Forest, vydal jsem se tedy sem. Ubytoval jsem se v prvním hostinci a ulehk ke spánku. V noci mě znovu navštívila Ria Silmane.

„Očekávala jsem, že k osvobození Císaře stačí složit Hůl chaosu. Nic z toho se ovšem nestalo a já už vím proč. Jagar Tharn totiž vlastní velice zvláštní drahokam. Legendy tvrdí, že je to hvězda spadlá z nebe, kvůli jejímu žáru, který vychází zevnitř. Tento drahokam se nazývá Kámen ohně, do kterého Jagar Tharn ukryl svou duši. Do tohoto drahokamu také Tharn absorboval všechnu sílu Hole chaosu. Morbihane, pokud se ti podaří dotknout se Holí drahokamu, spojená energie obou artefaktů nejspíše oba zničí, ale také otevře bránu mezi světy. Pokud se ti to podaří, Tharn bezpochyby zahyne i s artefakty. Je pouze jediná cesta jak se dostat k drahokamu. Musíš vyrazit do Císařského paláce a zjistit kam Jagar Tharn drahokam ukryl. Ale musím tě varovat, jakmile budeš jednou uvnitř, Jagar Tharn svolá veškeré své síly, a pošle je proti tobě. A to i včetně Císařské gardy, která je ovládána jeho kouzly. Měj s nimi slitování prosím, jsou očarováni a nejednají ze své vlastní vůle. Ne tak ovšem s Jagarem Tharnem, ten si žádné slitování nezaslouží. Pokud se ti to podaří, brána mezi dimenzemi by se měla otevřít a osvobodit Císaře. A jakmile drahokam ztratí svou sílu, Tharn by měl zemřít. Je tu ale jeden problém. Tharn ve strachu z nepřátel, učinil Císařský palác nepřístupný. Strážce mají rozkaz, nikoho nepustit dovnitř. Myslím, že ti s tím dokážu pomoci. Ale matoucí kouzlo, které na to použiji, spotřebuje mou poslední energii, která mě drží v této formě. Velice ráda se obětuji, aby Tharn zaplatil za svou zradu. Až se tedy přiblížíš k paláci, strážce budou zmateny a dovolí ti vstoupit. Jen doufám, že to bude stačit. Učinil si více, než lze vůbec od někoho žádat. Toto je náš poslední krok na dlouhé cestě. Buď odvážný a dokonči svůj úkol. Žehnám ti a děkuji ve jménu Císaře!“

S těmito slovy Ria Silmane zmizela. Zemřela. Obětovala se, abych já mohl osvobodit Císaře a zničit Jagara Tharna. Tak tedy je načase vyrazit do Císařského paláce.

17. Slunorůstu roku 393, 3. Éry – Císařská metropole

Po dvou týdnech cesty jsem se přiblížil k Císařské metropoli. Poslední noc než jsem dorazil do Císařského města, se po dlouhé době objevil Jagar Tharn.



„Gratuluji ti ke tvému úspěchu. Nicméně chci vědět, zda si objevil to, co já vím celou tu dobu? Hůl chaosu je zbavena jakýchkoliv magických schopností. Udělal jsem to já sám předtím, než jsem rozptýlil její části po celém Tamrielu. Je to nepotřebná tyč, dobrá leda tak na stloukání másla nebo

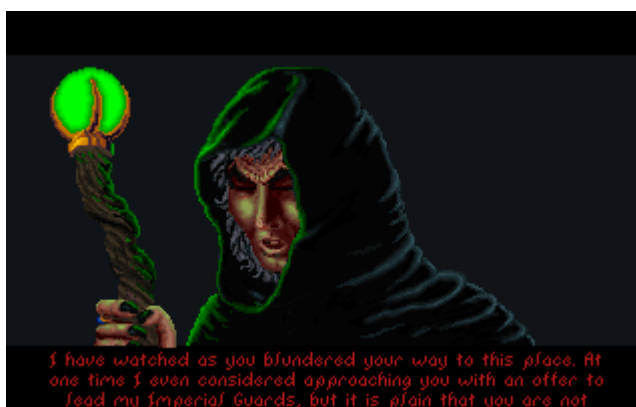
řízení voru, ale ne k záchraně Císaře. Pojď, najdi mě, jestli si troufáš, a já tě zbavím jakéhokoliv dalšího břemene, které tě tíží. Mé legie tě očekávají...

Tak proto mě Jagar Tharn nechal bez větších problémů hledat jednotlivé části. Celou dobu jsem se hnal za chimérou. Ale vlastně ne, pokud je pravda to, co tvrdila Ria, tak bez Hole chaosu by se mi nejspíš nepodařilo zničit Kámen ohně. Doufám, že je to něco, co Jagar přehlédl. Ano najdu si ho a zbavím se toho největšího břemene, které mě tíží... Jeho!



Císařský palác, konečně jsem se propletl mumrajem uliček metropole a dorazil k obrovskému palácovému areálu. S obavami jsem pozvolna kráčet k palácové bráně, ale Ria nezklamala. Strážce, jakmile mě uviděly, se mírně uklonily a otevřely mi bránu. Nevšiml jsem si zvědavých pohledů kolemjdoucích a rázně vešel dovnitř! Ale Tharn nebyl tak hloupý, jakmile jsem postoupil do hlavní chodby, zjevil se a pravil...

„Sledoval jsem tvé váhavé kroky vedoucí na toto místo. V jednu chvíli jsem i zvažoval, že bych ti nabídl, abys velel mé Císařské gardě, ale je jasné, že nejsi hoden takového postavení. Přestaň se balamutit tím, co nazýváš úspěchem na své cestě skrz Impérium, protože si se zatím neseťkal s nikým, kdo by se jen vzdáleně vyrovnal mé síle. Tvá smrt bude pomalá a mučivá, bude to utrpení, které bude trvat tisíciletí. Pojď, čekám na tebe v podzemí paláce...“



S tím jak se ztratil, objevily se v chodbě přízraky, a okamžitě zaútočily. Ale na jejich kousky jsem byl dobře připraven. Prošel jsem křídlem, ve kterém byla ubytována Císařská garda. Snažil jsem se vyhnout soubojům, pamatujíc na slova Riy Silmane, ale úplně to nešlo. Pár nejagilnějších ochránců zde bohužel našlo svou smrt.

V podzemí jsem ovšem už neměl s nikým slitování. Také šlo už spíše o můj život. Jagar měl skutečně silnou ochranu, neboť podzemí bylo plné Nemrtvých. Nebýt Prstenu Khajitů a mých

paralyzujících schopností, nevím, jak by to dopadlo. Pomalu jsem postupoval hlouběji do útrob paláce. Až jsem došel k obrovským ocelovým vratům. Jejich povrch byl rozpálen žárem, jakoby za nimi zuřil obrovský požár. Vzduch byl naplněn sírou a já měl pocit, že jsem se znovu ocitl v Dagoth Ur. Otevřel jsem vrata a spatřil jsem obrovské lávové jezero. Kde se tady vzalo? To jsou jistě nějaké Tharnovy kouzla.



Uprostřed jezera byl ostrov s jakousi stavbou. Docela se to podobalo poslednímu úkrytu v Dagoth Ur. Vznesl jsem se nad lávu, ale okamžitě jsem se ocitl pod palbou blesků. Na malých ostrůvkách bránili centrální ostrov Nemrtví strážci. Nejdřív jsem se tedy vypořádal s nimi a poté jsem se dostal na ostrov. Našel jsem vchod a vešel dovnitř. Uvířaly mě blesky a ohně. Uprostřed křížení chodeb stála zvláštní postava v černé kápi.



Byl to Jagar Tharn. Ale nebyl čas na velké pozorování. Rychle jsem seslal všechna štítová kouzla, ukryl se do rohu a soustředil se na své nejmocnější kouzlo, Zabijáka. V pravou chvíli jsem ho vyslal přesně Tharnovi do tváře. Viděl jsem jak Tharn zůstal překvapivě omráčený stát zasažen smrtelnou energií. Ale jeho překvapení rychle mizelo a viděl jsem, že nabírá nové síly. Zabijáka zatím nikdo nepřežil, Jagar Tharn byl skutečně mocný kouzelník. Na nic jsem nečekal, rychle jsem šáhl do torny pro své regenerující lektvary, vypil jich několik najednou a připravil se na zopakování kouzla. Jestli to nevyjde ani tentokrát, tak je se mnou konec. Tharn se už skoro vzpamatoval z předchozího zásahu, ale než se tak stalo, opustil jsem svůj úkryt a vyrazil jsem směrem k němu. Jak jsem vyběhl z úkrytu, koutkem oka jsem zahlédl po své levé ruce celou skrz mříž zvláštní velmi jasnou zář. Ale teď jsem se musel soustředit na Tharna. Doběhl jsem až přímo k němu a s posledními kroky jsem vyřkl své zaklínadlo. V Tharnově tváři se objevil úlek. Síla kouzla ho zasáhla naplno.



Tharn zůstal stát omráčen a uvězněn v jakémsi magickém světélkujícím poli. Těžce oddychujíc jsem si ho konečně mohl lépe prohlédnout. Tak tohle je největší zrádce Císaře. Najednou jsem si všiml, že se mu na krku houpá malý mithrilový klíč. V tom jsem si vzpomněl na jasnou záři v cele nedaleko odsud. Že by to byl Kámen ohně? Sberal jsem Tharnovi klíč a rychle spěchal k cele. V cele byla ukryta jakási kád' naplněna magickým lektvarem a nad ní se volně ve vzduchu vznášel zářící ohnivý drahokam. Musel to být Kámen ohně.



Dveře byly zamčené a zámek byl vyroben z kvalitního mithrilu. Klíč pasoval do zámku. Srdce se mi rozbušilo. Došel jsem až k drahokamu. A vytáhl Hůl chaosu. Vtom se za mnou rozletěly dveře cely a v nich se objevil vyděšený Jagar Tharn.

„Nee, to nesmíš. V drahokamu je ukryta má duše!!!“



Byly to poslední slova zrádce. Uhodil jsem holí do drahokamu. Celou místností projel oslnivý záblesk. Jagar Tharn se zhroutil na zem a zbyla po něm jen jeho kápě. Hůl chaosu a Kámen ohně se

vznesly do vzduchu a za ohlušujícího výbuchu zmizeli, na jejich místě se objevil portál ze kterého vystoupila postava. Byl to Císař Uriel Septim VII. Padl jsem na kolena. Bylo to neuvěřitelné, ale dokázal jsem to. Ještě před třemi lety jsem byl malý čarodějček, co uměl vykouzlit pár ohnivých šipek a vyléčit dětská škrábnutí. A nyní jsem přemohl největšího kouzelníka Tamrielu. Ušel jsem dlouhou cestu. Císař mě zvedl z podlahy a usmál se na mě..



„Ty jsi pravý syn Impéria. Děkuji Ti za Tvou pomoc. Jako odměnu za Tvé služby Tě jmenuji Věčným bojovníkem. Prokázal jsi své schopnosti, a proto budeš dál sloužit potřebám našeho Impéria. Tak pravím já Uriel Septim, pravý císař Tamrielu a tak se staniž. Povstaň můj bojovníků, a zaujmi své zasloužené místo po mém boku.“

A tak se ze mne, obyčejného bretonského čaroděje Morbihana, stal jeden z nejmocnějších mužů v Impériu a pravá ruka císaře Uriela Septima VII.

