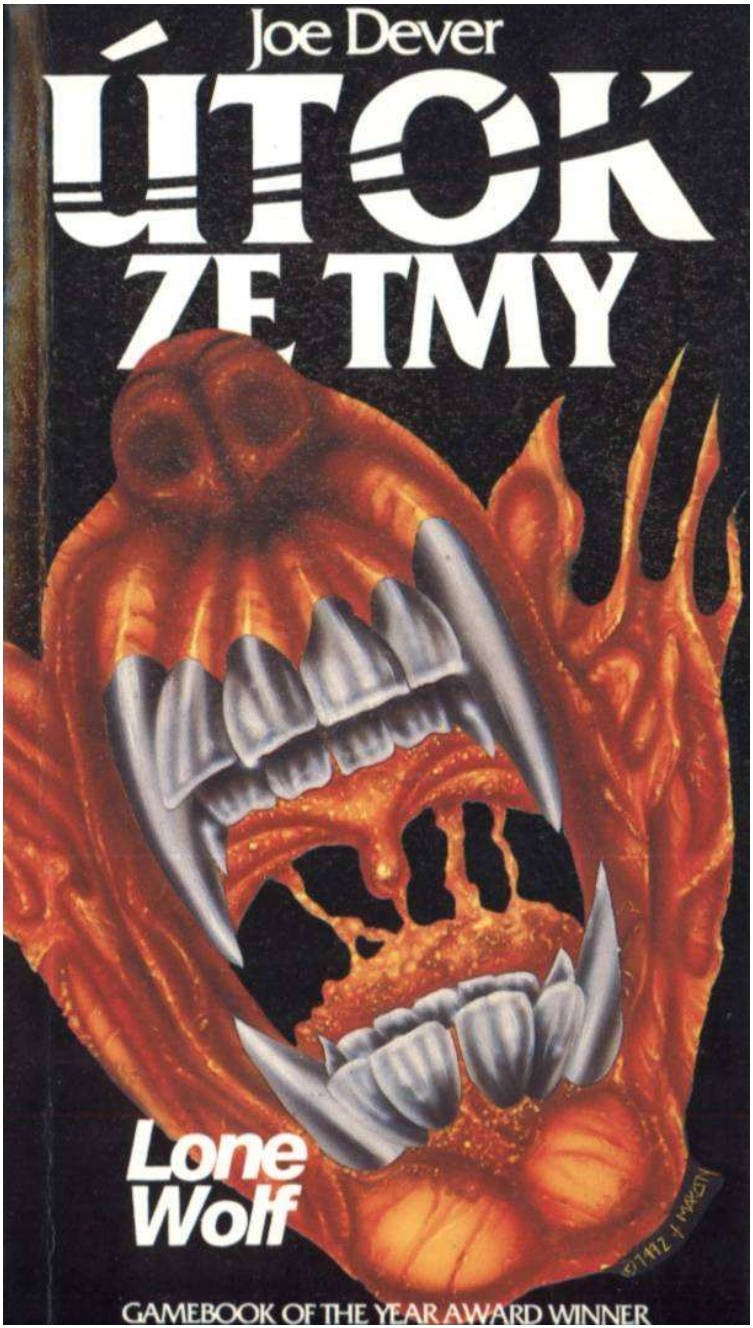
Joe Dever

ÚTOK ZE TMY



Lone Wolf

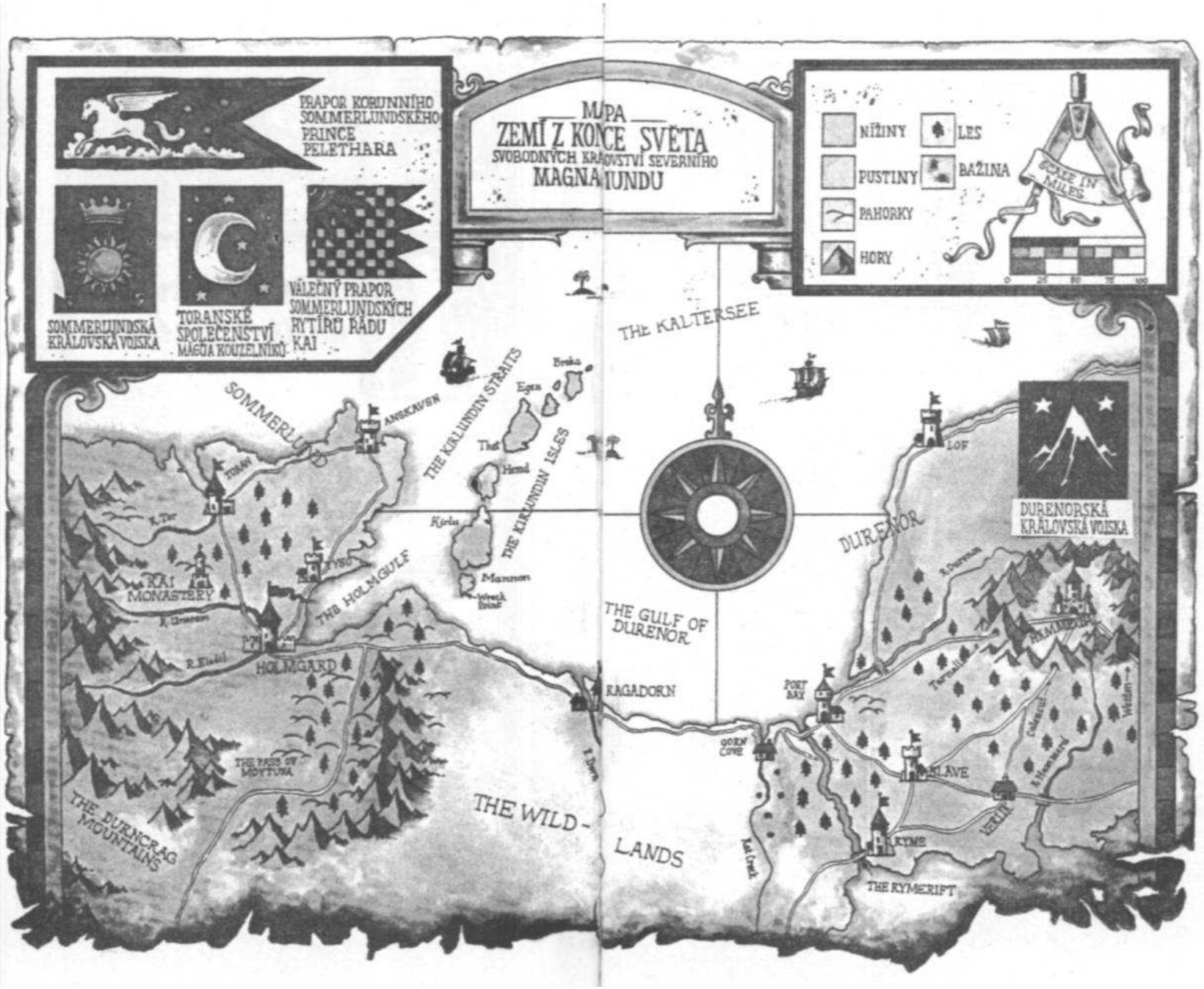
GAMEBOOK OF THE YEAR AWARD WINNER

Tohoto svitku nositel, jménem

_____

je zasvěcený do umění Kai




PRAPOR KORUNNÍHO SOMMERLUNDSKÉHO PRINCE PELETHARA
SOMMERLUNDSKÁ KRÁLOVSKÁ VOJSKA
TORANSKÉ SPOLEČENSTVÍ MÁGŮ KOUZELNÍKŮ
VÁLEČNÝ PRAPOR SOMMERLUNDSKÝCH RYTÍŘŮ ŘÁDU KAI
MAPA
ZEMÍ Z KONCE SVĚTA
SVOBODNÝCH KRÁLOVSTVÍ SEVERNÍHO MAGNA LUNDU
NÍŽINY
LES
PUSTINY
BAŽINA
PAHORKY
HORY
1 INCH = 50 MILES
0 25 50 75 100
THE KALTERSEE
SOMMERLUND
ANSKAVEN
THE KIRLUNDIN STRAITS
Egen
Broka
That
Hemd
THE KIRLUNDIN ISLES
Kjerlin
Mannon
Wreck Island
TORAN
R. Tor
DYSO
KAI MONASTERY
R. Dysa
THE HOLMGULF
R. Elvdal
HOLMGARD
THE PASS OF MEYTUNA
THE DURNCRAG MOUNTAINS
THE WILD-
LANDS
RAGADORN
THE GULF OF DURENOR
DURENOR
LOF
DURENORSKÁ KRÁLOVSKÁ VOJSKA
R. Durnan
PORT BAX
GORN COVE
SLAVE
KYME
R. Kalt
THE KYMERIFT

AUTOR A ILUSTRÁTOR

JOE DEVER se narodil v roce 1956 v Essexu, v městečku Woodford Bridge. Po skončení studií začal pracovat nejprve jako stálý hudebník ve velkém londýnském nahrávacím centru. V roce 1977 odjel na služební cestu do Los Angeles a tam se seznámil s dobrodružnou hrou *Dungeons & Dragons* (česká varianta je známá pod názvem Dračí doupě), která ho okamžitě nadchla. V roce 1982 zvítězil v této hře na Mistrovství Ameriky, kterého se zúčastnil jako jediný soutěžící z Británie. Od té doby se v souvislosti se svým koníčkem objevuje v televizním vysílání, v rozhlase i v novinách.
Cyklus Lone Wolf je nejzdařilejší ze souboru her, které se odehrávají v bájném světě Magnamund. Joe se těší, že v příštích knihách odhalí další z divů Zemí z konce světa.

GARY CHALK se narodil v roce 1952. Vyrůstal na venkově v Hertfordshire. Zájem o dějiny ho přivedl v patnácti letech až k bojovým hrám, které se staly jeho trvalým koníčkem.
Školu absolvoval s titulem bakalář a dřív, než nastoupil do zaměstnání jako učitel kresby, zdokonaloval se tři roky v soukromém ateliéru.
V době, kdy se Gary Chalk věnoval ilustracím k dětským knihám, zaujaly ho dobrodružné hry. Nakonec se stal úspěšným autorem několika takových her, např. Kapitán hvězdoletu, Bojové vozy (tu ilustroval společně s Ianem Livingstonem). Největší ohlas zaznamenala hra Talisman.

Joe Dever

ÚTOK ZE TMY

Lone Wolf

cyklus Lone Wolfa tvoří:

Útok ze tmy
Oheň na vodě
Kaltské jeskyně
Rokle zkázy
Stín na písku
Království útisku
Mrtvý hrad
Džungle hrůzy
Kotel strachu
Torgarské kobky
Zajatci času
Páni temnot
Prokletí rytíři z Ruelu

Flight from the Dark
© Joe Dever 1984
First published 1984 by A Red Fox Book
Illustrations © Gary Chalk 1984
Translation © Hanka Košťálová
Desktop Publishing © Alex André Hlinka

Vydal AG Kult Praha v nakladatelství AFSF,
Senovážné nám 24, 116 47 Praha 1.
Odpovědný redaktor Alex André Hlinka.
Překlad Hanka Košťálová.
Odborná a jazyková úprava textu Psena.
Ilustrace na obálce Juraj Maxon.
Grafická úprava obálky a titulní strany
Petr Prokšík.
Elektronická sazba písmem Palatino
Alex André Hlinka.
Vnitřní ilustrace Gary Chalk.
Technická redakce Petr Prokšík.
ISBN 80-85390-06-X

PRŮVODNÍ LISTINA

DISCIPLÍNY KAI — POZNÁMKY

1

2

3

4

5

ZBRANĚ (nejvýše 2 zbraně)

1

2

Pokud v boji použiješ tu zbraň, kterou ovládáš, připočti 2 body k UB. Pokud se pustíš do boje z holýma rukama, odečti 4 body z UB.

OBSAH BATOHU (nejvýše 8 položek)

PŘEDMĚTY	POTRAVINY
Pokud právě nebojuješ, můžeš věci všelijak měnit či odhazovat.	-3 KB, pokud nemáš co do úst, když dostaneš pokyn k jídlu.

ZVLÁŠTNÍ PŘEDMĚTY	MĚŠEC obsahuje Zlaté mince (nejvýše 50)

UB - UMĚNÍ BOJE KB - KONDIČNÍ body

UMĚNÍ BOJE	KONDICE
	Nikdy nesmí přerůst výchozí hodnotu. 0 = smrt.

ZÁZNAM BOJE

KONDIČNÍ body		KONDIČNÍ body
LONE WOLF	Bojový koeficient	NEPŘÍTEL
LONE WOLF	Bojový koeficient	NEPŘÍTEL
LONE WOLF	Bojový koeficient	NEPŘÍTEL
LONE WOLF	Bojový koeficient	NEPŘÍTEL
LONE WOLF	Bojový koeficient	NEPŘÍTEL
LONE WOLF	B… k…	



DÁVNÝ PŘÍBĚH...

Na severu Sommerlundu panuje už po mnohá staletí mezi Bojovnými rytíři zvyk posílat potomky v určitém věku do kláštera Kai. Po několik let tam získávají dovednosti a smysl pro kázeň a řád, které od nepaměti šlechtí jejich vznešený rod.
Mniši z kláštera Kai mistrně ovládají řadu bojových umění a výcvik pod jejich velením je tvrdý a namáhavý. Přesto je jejich svěřenci oddaně milují a váží si jich. V den, kdy mladí rytíři Kai zvládnou všechny dovednosti a vědomosti řádu Kai (ostatním smrtelníkům nedostupné), vracejí se do svých domovů tělesně i duševně připraveni pro boj, jenž neustále hrozí ze strany Temných pánů ze západu: Před dávnými řasy, ve věku Černé luny, vedli Temní páni válku proti Sommerlundu. Vleklý konflikt byl pro sommerlundské těžkou a hořkou zkouškou odříkání a vzdoru, jež vyvrcholila vítězstvím Sommerlundu ve velké bitvě u Maakengorgu. Sommerlundský král Ulnar se spojenci z Durenoru zaútočili na vojsko Temných pánů v Moyturském průsmyku a zatlačili je do bezedných pustin Maakengorgu. Nejmocnějšího z Temných pánů, Vashnu, probodl vlastním mečem král Ulnar, tím mečem, jenž je znám jako Sommerswerd, Slunečný meč. Tehdy Temní páni přísahali pomstu celému Sommerlundu a zejména Ulnarovu rodu.
Dnešního jitra se všichni rytíři řádu Kai shromáždili v klášteře, aby oslavili Fehmarnův svátek. Náhle se západní obloha zlověstně zatahuje ohromným černým mračnem, které se nezadržitelně přibližuje. Černí okřídlení netvoři rychle zaplavují celé nebe, až mizí i slunce. To útočí Temní páni, odvěký nepřítel Sommerlundu. Válka právě vypukla. V klášteře jsi dostal jméno Lone Wolf. Tohoto osudného rána sbíráš v lese dříví na slavnostní oheň (tak tě potrestali tvoji učitelé za nepozornost při učení). Už ses chystal ke zpáteční cestě do kláštera, teď ale zcela ochromen hrůzou sleduješ, jak nekonečné mračno černých nestvůr zaplavuje klášter. Vzápětí odhazuješ dříví a bez rozmýšlení se dáváš do běhu, aby ses mohl zapojit do bitevní vřavy, která od první minuty zuří plnou silou. V nezvyklém Šeru, které zaplavilo krajinu, je běh obtížný, klopýtáš, až nakonec narážíš hlavou na nízko rostoucí větev stromu. Poslední, co v matném světle tvoje oči rozeznávají, jsou hroutící se zdi kláštera. Pak upadáš do mrákot. Trvalo několik hodin, než jsi z bezvědomí procitl. Se slzami v očích nyní pohlížíš na dílo zkázy. S tváří zdviženou k čistému nebi přísaháš pomstu Temným pánům za krveprolití v klášteře Kai a náhle víš jasně, co dělat dál. Bez otálení musíš vyrazit na nebezpečnou cestu do hlavního města, abys

upozornil krále na nebezpečí, před kterým stojí on i jeho poddaní. Zůstal jsi nyní posledním z rytířů řádu Kai - jsi *Lone Wolf*.

Pravidla hry

Povedeš si zápis svého dobrodružství na *Průvodní listině*, kterou najdeš v úvodu této knihy. Pro další dobrodružné výpravy si můžeš listinu sám obkreslit nebo si zhotovit fotokopie.
Během výcviku musíš jako rytíř Kai rozvinout svou obratnost v boji - UMĚNÍ BOJE a fyzickou vytrvalost a odolnost - KONDICI. Než se vydáš za dobrodružstvím, je třeba zhodnotit, nakolik byl tvůj výcvik účinný. Udělej to tak: vezmi tužku a naslepo zapíchni její neořezaný konec do *Tabulky náhody* na poslední straně této knihy. Pokud se trefíš do znaku O, zacházej s ním dále jako s nulou.
První číslo, které tímto způsobem získáš z *Tabulky náhody*, představuje tvé UMĚNÍ BOJE. K tomuto číslu přičti 10 a součet zapiš do okénka UMĚNÍ BOJE ve své *Průvodní listině*. (Např. kdyby tvá tužka ukázala na číslici 4 v *Tabulce náhody*, zapsal by sis do okénka UMĚNÍ BOJE číslo 14.) V boji bude stát tvá hodnota UMĚNÍ BOJE proti hodnotě tvého nepřítele. Čím vyšší skóre získáš, tím větší šance budeš mít při srážce se soupeřem.
Druhé číslo získané stejným způsobem z *Tabulky náhody* představuje tvoji KONDICI. Tentokrát přičti 20 a součet vepiš do okénka KONDICE v *Průvodní listině*. (Např. kdyby tvá tužka padla na číslici 6, měl bys 26 bodů v kolonce KONDICE.)
Pokud budeš v boji zraněn, ztratíš body za KONDICI. Jestliže v kterémkoli okamžiku klesnou tvé kondiční body na nulu, jsi mrtev a dobrodružství končí. Body za KONDICI, které v průběhu hry ztratíš, můžeš znovu získat, ale jejich hodnota nesmí přerůst přes hodnotu, s níž jsi začínal.

DISCIPLÍNY KAI

Během staletí ovládli mniši kláštera Kai různé způsoby boje, které jsou známé jako Disciplíny Kai a kterým se musí naučit každý rytíř řádu Kai. Jsi ještě velmi mladý a zvládáš teprve pět z Kai disciplín uvedených dále. Které disciplíny zvolíš, záleží jen a jen na tobě. Vybírej perlivě, protože každá z dovedností může být v některé fázi tvé riskantní výpravy užitečná. Použiješ-li v pravý čas správný prostředek boje, můžeš si zachránit i život. Až si vybereš pět disciplín Kai, zapiš si je do kolonky Disciplíny Kai v *Průvodní listině.*

Maskování

Maskování umožňuje rytířům Kai splynout s okolím. Ve volné přírodě mohou beze stopy zmizet mezi stromy a skalami a přiblížit se nepozorovaně až těsně k nepříteli. Ve městě se rytíři řádu Kai stávají díky *Maskování* zcela nenápadnými, podobají se místnímu obyvatelstvu a mluví bez cizího přízvuku. Snadno najdou útočiště nebo bezpečnou skrýš. Pokud si tuto dovednost vybereš, zapiš si do *Průvodní listiny "Maskování".*

Lov

Umění lovu dává rytíři Kai jistotu, že v divočině nebude nikdy hladovět. Pokud se rytíř řádu Kai neocitne v nehostinné pustině nebo na poušti, bude vždy schopen obstarat si potravu. Tato dovednost se může hodit všude, protože umožňuje rytíři Kai rychlé a obratné přesuny z místa na místo. Pokud si ji zvolíš, vepiš do *Průvodní listiny: "Lov:* není třeba mít při ruce nějaké potraviny ani ve chvíli, kdy přijde pokyn nasytit se".

Šestý smysl

Díky schopnosti *Šestý smysl* se může rytíř řádu Kai vyhnout bezprostřednímu nebezpečí. Pomůže mu odhalit pravé záměry neznámé osoby nebo odkrýt účel neobvyklého předmětu, se kterým se během dobrodružné výpravy setká.
Jestli si zvolíš tuto dovednost, zapiš do své *Průvodní listiny "Šestý smysl".*

Stopování

Stopování je dovednost, která pomáhá rytíři Kai najít v divočině správnou cestu, vypátrat polohu jiného člověka či tvora a rozluštit tajemství šlépějí a

stop. Pokud se rozhodneš pro tuto disciplínu, zapiš do *Průvodní listiny "Stopování"*.

Léčitelství

Léčitelství je disciplína, která slouží k regeneraci sil, tj. k obnově bodů za KONDICI, které rytíř Kai ztratil v boji. Pokud tuto dovednost ovládáš, můžeš si připočítat k bodům za KONDICI vždy po jednom bodu za každou očíslovanou pasáž knihy, kterou projdeš, aniž se zapleteš do nějaké potyčky. (Využít tohoto pravidla však můžeš jen tehdy, když počet bodů v okénku KONDICE klesne pod výchozí hodnotu.) Nezapomeň, že tvoje KONDICE nemůže přerůst přes původní úroveň.
Pokud si vybereš tuto dovednost, zapiš si do *Průvodní listiny "Léčitelství:* + 1 bod do KONDICE za každou pasáž bez boje".

Ovládání zbraně

Mniši kláštera Kai vycvičili každého učedníka v dokonalém ovládání jednoho druhu zbraně. Pokud ses rozhodl, že jednou z tvých disciplín Kai bude dovedné zacházení se zbraní, vyhledej obvyklým způsobem číslo v *Tabulce náhody* na poslední straně knihy. Podle čísla, které z ní získáš, zjistíš, kterou zbraň mistrně ovládáš (srovnej s přehledem níže). Když ji použiješ v boji, připočti si dva body do kolonky UMĚNÍ BOJE.



O = DÝKA



1 = KOPÍ



2 = PALCÁT



3 = KRÁTKÝ MEČ



4 = VÁLEČNÉ KLADIVO



5 = MEČ



6 = SEKYRA



7 = MEČ



8 = BOJOVÁ HŮL



9 = MEČ S ŠIROKOU ČEPELÍ

To, že umíš zacházet s určitou zbrani, ještě neznamená, že ji budeš mít u sebe hned, jakmile vyrazíš na cestu. Během výpravy budeš mít dostatek příležitostí zbraně získat. Jedinou zbraní, kterou si Lone Wolf nese už od začátku sebou, je sekyra. Máš tedy štěstí, pokud ti v *Tabulce náhody* padla tužka právě na číslo 6 - sekyru. Pamatuj si, že nepobereš víc než dvě zbraně najednou. Rozhodneš-li se pro tuto dovednost, zapiš si do *Průvodní listiny "Ovládání zbraně...:* + 2 body k UMĚNÍ BOJE, pokud je v boji tato zbraň použita".

Nehmotná clona

Temní páni i další ďábelské stvůry, kterým velí, ovládají schopnost útočit silou vlastní mysli. Proti jejich výpadům se můžeš bránit vytvořením nehmotné duchovní clony, štítu, a tak neztratíš body z konta KONDICE, i když se staneš terčem útoku touto skrytou zbraní.
Zvolíš-li tuto schopnost, zapiš do *Průvodní listiny "Nehmotná clona:* při útoku duševní silou bez ztráty bodů".

Útok duševní silou

Rytíř Kai, který ovládá tuto dovednost, může místo běžné zbraně použít proti nepříteli svou duševní sílu. Připočítá si pak dva zvláštní body k hodnotě UMĚNÍ BOJE. Ale pozor, ne všem netvorům, se kterými se na své dlouhé dobrodružné cestě střetneš, duševní síla škodí. Včas se dozvíš, je-li tvůj nepřítel odolný. Pokud tvoje volba padne na tuto disciplínu, zapiš si do *Průvodní listiny "Útok duševní silou: + 2* body k hodnotě UMĚNÍ BOJE".

Spřízněnost se zvířaty

Je disciplína, díky níž může rytíř Kai komunikovat s některými zvířaty a úmysly jiných může uhodnout. Zvolíš-li tuto schopnost, zapiš si do *Průvodní listiny "Spřízněnost se zvířaty ".*

Ovládání hmoty myšlenkou

Dokonalé zvládnutí této disciplíny vybaví rytíře Kai schopností pohybovat malými předměty pouhou silou koncentrace, silou vůle soustředěné na určitý předmět. Pokud si vybereš tuto dovednost, zapiš si do *Průvodní listiny "Ovládání hmoty myšlenkou ".*

Jestli se ti podaří překonat všechny nástrahy a s úspěchem završit úkol, který před tebe staví první kniha Lone Wolfa, můžeš se vydat za splněním dalšího nebezpečného poslání s druhou knihou Lone Wolfa již se šesti disciplínami Kai: pět stávajících můžeš doplnit o některou další podle vlastního uvážení. Pro dobrodružství, na které tě zve druhá kniha ze série Lone Wolfa, budeš tedy lépe vybaven, protože kromě šesti umění Kai máš právo použít i všechny Zvláštní předměty, které nashromáždíš v průběhu první výpravy.

VYBAVENÍ NA CESTU

Jsi oblečen do zelené tuniky a zahalen do pláště učedníka Kai. Když přehlížíš svou výbavu, uvědomuješ si, že nemáš moc věcí, které by se mohly hodit v boji o přežití.
Všechen tvůj majetek tvoří sekyra (zapiš ji pod nadpis Zbraně do *Průvodní listiny)* a batoh, ve kterém ti zbyla jedna porce jídla (poznamenej ji do kolonky Potraviny na *Průvodní listině).* U pasu se ti houpe kožený váček a v něm pár zlaťáků. Abys zjistil, kolik zlata máš v měšci, využij znovu *Tabulku náhody*. Číslo, které získáš známým způsobem, odpovídá počtu zlatých mincí uvnitř váčku. Vepiš ho do příslušné kolonky v *Průvodní listině* (Měšec). Během cesty se bude zřejmě tvoje hotovost měnit, ale do váčku se nevejde víc než padesát mina.
Mezi doutnajícími troskami kláštera nalézáš mapu Sommerlundu. S dojetím a nadějí, ale i s trochou obav, se díváš do mapy na vzdálený vytoužený cíl, na hlavní město Holmgard. Daleko od něj východním směrem rozpoznáváš zemi věrných spojenců, Durenor. Mapu opatrně skládáš a ukrýváš pod košili, tam snad bude v bezpečí.

Kromě mapy nalézáš také jeden z následujících přemetů:

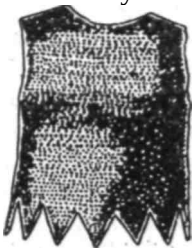
1= MEČ (Zbraně)
2= PŘILBA (Zvláštní předměty). Pokud najdeš



přilbu, přičti další dva body k součtu v KONDICI.
3 = DVĚ PORCE JÍDLA (Potraviny)



4 = DRÁTĚNÁ VESTA (Zvláštní předměty). Nálezem drátěné vesty posílíš součet KONDIČNÍCH bodů o čtyři.



5= PALCÁT (Zbraně)
6= LÉČIVÝ ELIXÍR (Obsah batohu). Vypiješ-li nápoj po boji, obnovíš si čtyři ze ztracených KONDIČNÍCH bodů. Množství elixíru je ale omezené, stačí jen na jedno použití.
7= HŮL(Zbraně)
8= KOPÍ (Zbraně)
9= 12 zlatých (Měšec)



0 = MEČ SE ŠIROKOU ČEPELÍ (Zbraně)
Jakým způsobem máš v ruinách hledat? Použij znovu obvyklým způsobem *Tabulku náhody*. Podle čísla, které poslepu vybereš, poznáš svůj nález na seznamu deseti předmětů. Závorka ti napoví, do které kolonky na *Průvodní listině* si máš svůj nález zapsat. Nezapomeň si také poznamenat, jak může ovlivňovat výši KONDIČNÍCH bodů.

Jakým způsobem lze během cesty přenášet výbavu

Teď ses tedy vybavil na cestu. Následující přehled ti ukáže, jakým způsobem poneseš jednotlivé části vybavení. Nemusíš si dělat žádné poznámky, až budeš na cestě, můžeš se kdykoliv k tomuto seznamu vrátit.
1= MEČ - nosí se v ruce
2= PŘILBA - je stále nasazená na hlavě
3= POTRAVINY - ukládají se do batohu
4= DRÁTĚNÁ VESTA - nosí se na těle
5= PALCÁT - přenáší se v ruce
6= LÉČIVÝ ELIXÍR - ukládá se do batohu
7= HŮL - přenáší se v ruce
8= KOPÍ - přenáší se v ruce
9= ZLATÉ MINCE - ukládají se do měšce
0 = MEČ SE ŠIROKOU ČEPELÍ - nosí se v ruce

Co všechno můžeš pobrat

Zbraně
Smíš si vzít nanejvýš dvě zbraně.

Obsah batohu
Věci, u nichž je poznámka, že patří do batohu, nemůžeš přenášet žádným jiným způsobem. Ale batoh je malý, místa v něm je málo, proto se do něj najednou vejde maximálně osm věcí včetně porcí jídla.

Zvláštní předměty
Jsou to nejrůznější věci, které se nenosí v batohu. Jakmile nějaký takový Zvláštní předmět objevíš, dozvíš se, jak ho nést.

Zlaté mince
Jejich místo je vždy ve váčku u pasu, který nepojme víc než padesát Zlatých.

Potraviny
Poneseš si je v batohu. Každou porci považuj za samostatnou položku. Všechny věci, které se ti mohou hodit a které si můžeš vzít na další cestu (zapsáním do odpovídající kolonky v *Průvodní listině),* jsou v textu vyznačeny velkými písmeny. Nejde-li o Zvláštní předměty (na ně budeš

výslovně upozorněn), jde o věci, které můžeš nést v batohu, pokud se ti tam vejdou.

K čemu slouží výbava

Zbraně
Zbraně ti samozřejmě pomohou v boji. Pokud sis zvolil jako jednu z disciplín Kai Ovládání zbraně a současně vlastníš správnou zbraň, pak si připíšeš před bojem dva body k hodnotě UMĚNÍ BOJE. Když se pustíš do potyčky beze zbraně, bojuj holýma rukama a odečti si od UMĚNÍ BOJE čtyři body. Můžeš použít i zbraň, kterou najdeš cestou. (Pamatuj, že uneseš nejvíc dvě zbraně - v každé ruce jednu.)
Obsah batohu
Cestou narazíš na spoustu užitečných věcí, které si budeš chtít odnést. Ale musíš pořád dávat pozor na omezený počet věcí, které batoh pojme. Podle situace a podle vlastní úvahy můžeš předměty z batohu odhazovat nebo měnit, pokud zrovna nebojuješ.
Zvláštní předměty
Každý zvláštní předmět má zcela určitý účel nebo účinek, o kterém se dozvíš ve chvíli, kdy předmět objevíš, nebo se jeho smysl bude postupně odhalovat s tím, jak se bude vyvíjet tvé dobrodružství. Zvláštní předměty se nenosí v batohu, pokaždé, když na nějaký Zvláštní předmět narazíš, dozvíš se, jak ho nést.
Zlaté mince
Sommerlundskou místní měnou je Zlatý, který má podobu malé zlaté mince. Během cesty můžeš zlaťáky platit za svezení, za potraviny a možná dokonce zjistíš, že se hodí i na úplatky. Řada tvořil, které potkáš, má u sebe zlaté mince nebo je ukrývá ve svém doupěti. Pokaždé, když zabiješ nějakého netvora, můžeš si vzít všechny Zlaté, které u něho najdeš, a uložit je do vlastního měšce. Nesmíš ale překročit hranici padesáti Zlatých.
Potraviny
Během namáhavého putování musíš pravidelně jíst. Pokud se ti stane, že dostaneš pokyn, aby ses najedl, a ty nebudeš mít do čeho kousnout, ztratíš tři KONDIČNÍ body. Jenom v případě, že jednou z pěti disciplín Kai, které ovládáš, je *Lov*, nemusíš si dělat žádné starosti se zásobami jídla.
Léčivý elixír
Je to lék, který ti dokáže vrátit čtyři body k součtu KONDIČNÍCH bodů, když ho vypiješ hned po boji. Ale není ho nazbyt, můžeš ho mít jen jednu lahvičku. Když cestou objevíš jiný lék, dozvíš se, jak účinkuje. Všechny léky je třeba nést v batohu.

PRAVIDLA BOJE

V průběhu dobrodružné výpravy nastanou situace, kdy se střetneš s nepřítelem v přímém boji. O tom, jak zdatný nepřítel před tebou stojí, se dozvíš z textu, kde bude uvedena jeho KONDICE i UMĚNÍ BOJE (v bodech). Účelem je nepřítele zcela zbavit KONDIČNÍCH bodů a tím ho zabít, zároveň však ztratit co nejméně vlastních bodů. Nejprve nalistuj *Průvodní listinu.* V části vyhrazené pro Záznam boje najdeš zcela vlevo okénko pro zapsaní KONDIČNÍCH bodů Lone Wolfa, zcela vpravo okénko pro KONDIČNÍ body nepřítele. Malé okénko uprostřed je vyhrazeno pro *Bojový koeficient.* Dále postupuješ takto:

1. K momentálnímu součtu bodů za UMĚNÍ BOJE přičti všechny zvláštní body získané díky některé disciplíně Kai.

2. Od výsledného čísla odečti body za UMĚNÍ BOJE tvého nepřítele. Číslo, které jsi tímto postupem získal, představuje *Bojový koeficient.* Zapiš ho do *Průvodní listiny*.

Příklad
Lone Wolfa (UMĚNÍ BOJE 15) napadl Okřídlený démon (UMĚNÍ BOJE 20). Příšera se na Lone Wolfa vrhla střemhlav, takže neměl příležitost se srážce vyhnout a teď musí bojovat. Naštěstí ovládá *Útok duševní silou* (disciplína Kai), proti které je Okřídlený démon bezmocný. Lone Wolf si tedy může přičíst dva body k hodnotě UMĚNÍ BOJE, a ta tečí dělá 17 bodů.
Lone Wolf odečte hodnotu UMĚNÍ BOJE Okřídleného démona od svého UMĚNÍ BOJE a tak získá *Bojový koeficient* (17 - 20 = -3). -3 si poznamená do *Průvodní listiny* jako *Bojový koeficient.*

3. Když jsi dospěl k Bojovému koeficientu, zvol si číslo v Tabulce náhody.

4. Nalistuj si *Výsledkovou tabulku,* je hned za tímto návodem. V prvním vodorovném řádku jsou uvedeny *Bojové koeficienty,* tam si najdeš číslo, které odpovídá tvému *Bojovému koeficientu.* Podél svislých okrajů tabulky vpravo i vlevo najdeš *Číslo náhody,* tj. to číslo, které jsi získal z *Tabulky náhody* (viz bod 3). Na průsečíku vodorovného a svislého sloupce pak přečteš, kolik bodů z KONDICE ztrácíš ty a kolik tvůj nepřítel. (LW - představuje ztrátové body Lone Wolfa, N - ztrátové body nepřítele.)

Příklad
Bojový koeficient jsme v tomto případě stanovili -3. Když číslo z *Tabulky náhody* bude 6, pak je výsledek prvního kola souboje tento: Lone Wolf ztrácí 3 body z KONDICE Okřídlený démon ztrácí 6 KONDIČNÍCH bodů.

5. V *Průvodní listině* označ změny, ke kterým došlo v počtu bodů za KONDICI u obou účastníků boje.

6. Když nedostaneš jiné pokyny nebo když nemůžeš z boje prchnout, začíná další kolo boje.

7. Zopakuj všechny kroky od bodu 3.

Boj trvá tak dlouho, dokud se jeden z účastníků střetnutí, ať už Lone Wolf nebo jeho protivník, neocitne se svými KONDIČNÍMI body na nule. **Nula znamená smrt.** Je-li mrtvý Lone Wolf, cesta za dobrodružstvím končí. Pokud Lone Wolf vyšel ze souboje jako vítěz a nepřítele zneškodnil, pokračuje v cestě, ale s redukovaným počtem KONDIČNÍCH bodů, tj. s tím počtem bodů, s nímž uzavřel zápas.
Souhrnný přehled Pravidel boje najdeš na konci tohoto návodu na stránce před *Tabulkou náhody*

Únik z boje
Nemusíš se pouštět do boje pokaždé, když se střetneš s nepřítelem. V některých případech dostaneš šanci se boji bud úplně vyhnout, nebo z něho alespoň předčasně vyváznout. Když se rozhodneš prchnout z boje, který již probíhá, musíš uzavřít právě probíhající kolo a spočítat popsaným způsobem body. Ale pozor!

O body v tomto kole může přijít jen Lone Wolf. Soupeřovy ztrátové body se tvým ústupem vynulují. To je riziko útěku z boje.
Ustoupit smíš jen tehdy, pokud to text dané pasáže výslovně připouští.

PŘEHLED PRAVIDEL BOJE

1. Přičti k UMĚNÍ BOJE všechny body, které získáš díky svým Kai disciplínám.

2. Od tohoto součtu odečti hodnotu UMĚNÍ BOJE svého soupeře. Toto číslo = BOJOVÝ KOEFICIENT.

3. Zvol číslo v Tabulce náhody.

4. Otoč na Výsledkovou tabulku.

5. V prvním vodorovném řádku si najdi *Bojový koeficient* a protni odpovídající sloupec s řádkem, na němž jsi našel své *Číslo náhody.* (N znamená ztrátu KONDIČNÍCH bodů pro nepřítele. LW znamená ztrátu KONDIČNÍCH bodů pro Lone Wolfa.)

6. Znovu se vrat ke kroku 3 a pokračuj v boji tak dlouho, dokud jedna z postav nebude mrtvá. To se stane tehdy, když KONDIČNÍ body některého z účastníků souboje klesnou na 0.

JAK SE BOJI VYHNOUT

1. Ustoupit z boje smíš jen tehdy, když ti to text nabízí.
Obvyklým způsobem podstoupíš jedno kolo zápasu.

2. Body, které ztratí nepřítel, se nepočítají. O KONDIČNÍ body může přijít jen Lone Wolf.

3. Pokud kniha dává příležitost z boje uprchnout, lze jí využít v prvním a ve všech následujících kolech souboje.

VÝSLEDKOVÁ TABULKA

Bojový koeficient

Číslo náhody

	-11 a výš	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 a vyšší	
1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	1
	LW M	LW M	LW -8	LW -6	LW -6	LW -5	LW -5	LW -5	LW -4	LW -4	LW -4	LW -3	LW -3	
2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	2
	LW M	LW -8	LW -7	LW -6	LW -5	LW -5	LW -4	LW -4	LW -3	LW -3	LW -3	LW -3	LW -2	
3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	3
	LW -8	LW -7	LW -6	LW -5	LW -5	LW -4	LW -4	LW -3	LW -3	LW -3	LW -2	LW -2	LW -2	
4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	4
	LW -8	LW -7	LW -6	LW -5	LW -4	LW -4	LW -3	LW -3	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2	
5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	5
	LW -7	LW -6	LW -5	LW -4	LW -4	LW -3	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2	LW -1	
6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	6
	LW -6	LW -6	LW -5	LW -4	LW -3	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2	LW -1	LW -1	LW -1	LW -1	
7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	LW -16	LW -18	7
	LW -5	LW -5	LW -4	LW -3	LW -2	LW -2	LW -1	LW -1	LW -1	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	
8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	8
	LW -4	LW -4	LW -3	LW -2	LW -1	LW -1	LW -0	LW -0	LW -O	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	
9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	9
	LW -3	LW -3	LW -2	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	
0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M	0
	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW 0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	

N= NEPŘÍTEL LW= LONE WOLF M= AUTOMATICKY MRTEV

N= NEPŘÍTEL LW= LONE WOLF M= AUTOMATICKY MRTEV

TABULKA NÁHODY

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

MOUDROST KAI

Cesta ti dopřeje jen vzácně chvíle oddechu, spíš se bude podobat jednomu nepřetržitému velkému nebezpečí. Od Temných pánů právě tak jako od jejich přisluhovačů nemůžeš očekávat žádné slitování, jsou to nepřátelé krvežízniví a krutě vynalézaví. Využívej mapu, kterou jsi našel v troskách milovaného kláštera (je vpředu v knize). Pomůže ti udržet správný směr k cíli a orientovat se i v neznámém terénu. Poznamenávej si postřehy z cesty, mohou se hodit při budoucí výpravě.

Řada věcí, které najdeš cestou, ti prokáže dobrou službu. Některé Zvláštní předměty oceníš i v příštím dobrodružství Lone Wolfa, zato jiné nejsou k ničemu, proto rozvažuj, co si ponechat a čeho se zbavit.

Ke králi vede mnoho cest, ale jen jediná umožňuje projít Sommerlundem až do Holmgardu s částečným omezením rizik. Moudrá volba disciplín Kai a velká dávka odvahy dává každému hráči šanci dokončit výpravu bez ohledu na to, s jak vysokou hodnotou KONDICE nebo UMĚNÍ BOJE začínal.

Slavná památka rytířů Kai tě bude doprovázet na tvé nelehké pouti.
Mnoho štěstí!

1

Cítíš, že otálení u doutnajících trosek kláštera není bezpečné a mohlo by být osudné, kdyby se okřídlené nestvůry vrátily a našly tě tu. Je třeba co nejrychleji vyrazit do sommerlundské metropole, do Holmgardu, a vylíčit králi tragickou událost, která postihla klášter, oznámit mu, že výkvět bojovníků Kai byl zákeřně do jednoho vyvražděn a ty, učedník Kai, jsi stejnému osudu unikl jen náhodou. Ted stojí sommerlundští bezmocní proti odvěkým nepřátelům, vždyť jen rytíři Kai mohli vést sommerlundská vojska do úspěšného boje proti Temným pánům a všem, kteří jsou v jejich službách.
Se stěží zadržovanými slzami dáváš věčné sbohem svým mrtvým druhům a učitelům. Šeptáš třesoucím se hlasem slib pomsty za jejich úkladné zabití. S hlavou sklopenou se obracíš zády k troskám a opatrně sestupuješ příkrou strání dolů.
U úpatí vrchu se stezka dělí. Obě pěšiny, které vedou dál, míří k rozlehlým lesům.
Chceš-li se vydat po cestě, která mizí v lese napravo, otoč na **85.**
Pokud se chceš raději držet pěšiny směřující k lesu po levé straně, otoč na **275.**
Nebo, pokud chceš využít své zvláštní schopnosti a poradit se se svým *Šestým smyslem,* otoč na **141.**

2

Jak se prodíráš houstnoucím lesem dál a dál, výkřiky Giaků za tebou slábnou, až konečně neslyšíš nic. Na vteřinku ztrácíš ostražitost a ulehčené vydechuješ, ale to se nevyplácí: nevšiml sis včas nízko rostoucí sukovité větve a tečí ležíš jak dlouhý tak široký zapleten do změti větví a hustého podrostu. Použij známým způsobem *Tabulku náhody* a zvol číslo.
Pokud ti vyšlo číslo *0 - 4,* otoč na **343.**
Jestli jsi zvolil číslo *5 - 9,* obrať na **276.**

3

Kráčíš těsně za důstojníkem, procházíte klenutým vchodem a vystupujete po několika stupních nahoru do podlouhlého sálu. Ve velkém spěchu vás míjejí vojáci, vybíhají ven a na zdobených pergamenových svitách roznášejí rozkazy velitelům v ulicích města. Přistupuje k tobě muž

divokého vzezření se zjizveným obličejem, oděný do roucha v královských barvách, a vyzývá tě, abys ho následoval dovnitř do Pevnosti. Pokud se ti jeho návrh zamlouvá a chceš s ním jít, obrat na **196.**
Jestli raději jeho nabídku odmítneš a vrátíš se na hustě zalidněnou ulici, obrať na **144.**

4

Je to malá kanoe pro jednoho člověka a je ve zuboženém stavu. Dřevo zetlelo a popraskalo, člun má trhliny na mnoha místech. Rychle zalepuješ nejhorší díry hroudami jílu a vyléváš vodu. Zdá se, že se ti podařilo alespoň na chvíli loďku opravit. Svoje věci si ukládáš do člunu a vyplouváš dolů po proudu. Jako pádlo ti slouží kus dřeva z naplavenin u břehu. Usilovně pádluješ dolů po proudu. Po chvíli slyšíš z levého břehu dusot koňských kopyt. Trvá jen okamžik, než zjistíš, že koně cválají směrem k tobě.
Skryješ-li se před neznámými jezdci na dně kanoe, obrať na **75.**
Pokud chceš naopak upoutat jejich pozornost, otoč na **175.**
Pokud ovládáš *Šestý smysl* a chceš této dovednosti využít, obrat na **218.**

5

Po hodině chůze se cesta začíná stáčet k východu. Před sebou máš mělký brod, od kterého prudce tekoucí potok pokračuje znovu zúženým skalnatým korytem k jihu. Těsně před brodem tě čeká rozcestí: tvá stezka se tam kříží s širší pěšinou, jež směřuje od severu k jihu. S vědomím, že severní cestička by tě odvedla pryč od tvého cíle, od hlavního města, obracíš se na křižovatce k jihu.
Obrať na **111.**

6

Z dálky k tobě doléhá dusot blížících se koní. Krčíš se za stromem a cekáš, až jezdce zahlédneš. Poznáváš členy královské gardy v uniformách armády Jeho Veličenstva. Rozmysli si, co teď podnikneš.
Chceš-li na ně zavolat, obrať na **183.**
Pokud je necháš projet kolem a chceš dál pokračovat lesem, obrat na **200.**

7 -Ilustrace I

Na okamžik, který se ti zdá věčností, jsi zmítán a vlečen davem navzdory tvé vůli s sebou, jako když prudký proud unáší bezmocný list. Zoufale se snažíš udržet se na nohou, ale jsi zesláblý a malátný po všech útrapách, které máš za sebou, a nohy máš jako z olova. Náhle se ve tvém zorném poli objevilo dlouhé a úzké schodiště stoupající vzhůru ke střeše jakési hospody. S vypětím posledních zbytků sil se prodíráš ke schodům a pak zvolna stoupáš nahoru. Odtud se ti otevírá úchvatný výhled na členité střechy, střížky a věže Holmgardu. V pozadí se v záři slunečních paprsků lesknou kamenné zdi Pevnosti. Všechny stavby hlavního města se tisknou blizoučko k sobě, a tak je s trochou šikovnosti snadné přeskakovat ze střechy na střechu. Skutečně taky v minulosti většina obyvatel Holmgardu s oblibou využívala "vzdušných cest" (jak zkratky přes hřebeny střech mezi sebou označovali), zvlášť v období dlouhotrvajících podzimních dešťů, kdy se nevydlážděné chodníky mění v takřka neschůdná bahniska. Ale po několika tragických pádech z výšky král vydal zákaz je používat. Po zralé úvaze dospíváš k závěru, že "vzdušné cesty" představují jedinou šanci, jak se dostat ke králi.

Podařilo se ti překonat vzduchem několik ulic a teď tě od Pevnosti dělí jediná ulice, ale právě tady končí řetězec snadno schůdných hřebenů. Při představě, že bys měl stejným způsobem pokračovat dál a skočit na protější střechu, cítíš žaludek až v krku. Ale jsi odhodlán dosáhnout Pevnosti za každou cenu a riskovat i život, abys splnil své poslání. Přemáháš strach. Hledáš místo k co nejdelšímu rozběhu. Krev ti buší ve spáncích, rozbíháš se a těsně před propastí se mohutně odrážíš a s očima toužebně upřenýma na okraj protější střechy letíš volným prostorem. Zvol poslepu číslo z *Tabulky náhody*.

Pokud ti vyšlo číslo *0* - *2*, obrať na **108.**

Pokud ti vyšlo číslo *3* - *9*, obrať na **25.**



I Z tohoto místa se ti otevírá úchvatný výhled na střechy a věže Holmgardu

8

Naslouchᾶš hlasu *Šestého smyslu*, který tě varuje: na jihu zuří krutá bitva. Ale rozum ti zároveň napovídá, že k cíli vede nejrychleji jižní cesta. Obraťna **70** a vyber si tam trasu.

9

Nemůžeš se ani hnout: jakási mocná síla tě ochromila, zbavila vlastní vůle a udržuje tě v nehybnosti. Aniž bys chtěl, fascinovaně upíráš oči na ústa kostry. Z hloubky pod zemí vychází podivné tlumené hučení a chvění, připomínající bzukot milionů divokých včel. Prázdnými očními důlky mrtvého krále projel matný červený záblesk a současně sílí zlověstný hukot pod zemí, až se mění v ohlušující burácení. Není pochyb: jsi ve spárech nepřítele daleko mocnějšího a silnějšího, než jakým jsou Temní páni - jsi v moci věčného zla!
Máš-li Vordakův drahokam, obraťna **236**.
Pokud ne, pak otoč na **292**.

10

Pot se z tebe řine proudem a nohy bolí. Nedaleko před sebou vidíš skupinu srubů.
Pokud chceš vstoupit do některého stavení a na chvilku si oddychnout, obraťna **115.**
Dáváš-li přednost pokračování v cestě, otoč na **83.**

11

Nenápadně jsi vklouzl úzkými dvířky do stáje a teď rychle ukrýváš léčitelův vlněný plášť do slámy. Bude rozhodně lepší, když předstoupíš před krále a jeho nejbližší spolupracovníky jako rytíř řádu Kai než jako šaman.
Už neztrácíš zbytečně ani vteřinu a spěšně míříš k Velkému sálu na opačné straně nádvoří. Obraťna **139**.

12

Ozbrojený strážce si tě prohlíží s neskrývaným podezřením a pak z ničeho nic přiráží dveře. Z vnitřku vozu k tobě doléhá vzrušený hovor. Po chvíli se dveře znovu otevírají a tentokrát se vyklání sám zámožný kupec, majitel vozu i zboží. Nabízí ti svezení, ale chce 10 Zlatých.
Máš-li deset Zlatých a jsi-li ochoten kupci zaplatit, obraťna **262**.

Pokud žádné zlaťáky nemáš nebo nechceš zaplatit, otoč na **247**.

13

Pěšina brzy ústí na rozlehlou mýtinu. V jejím středu se hrdě pne nejvyšší a nejrozložitější strom, jaký jsi kdy viděl. V koruně za masivními a bohatě obrostlými větvemi skrývá obydlí, chaloupku ve výšce tak osmi až deseti metrů, která může při letmém pohledu uniknout pozornosti náhodného kolemjdoucího. Žádný žebřík nevidíš, ale kúra starého stromu je rozpukaná a nabízí dostatek opěr pro nohy.
Pokud chceš vyšplhat na strom a porozhlédnout se po obydlí v jeho koruně, obraťna **307**.
Pokud chceš spěchat dál, otoč na **213**.



14

Právě jsi celý zadýchaný dosáhl vrcholku zalesněného vršku, na kterém několik obrovských balvanů utvořilo nepravidelný kruh. Najednou zpozorníš, protože za balvanem po tvé levé ruce se ozývá hluboké bručení.
Jestliže saháš po zbrani a chystáš se bojovat, otoč na **43.**
Pokud se ti zdá jistější cesta ústupu a chceš utíkat pryč, obraťna **106.**

15

Namáhavě se prodíráš hustou temnou spletí větví a větviček a plazivých šlahounů. Nakonec s úlevou vcházíš na rozsáhlou paseku rozzářenou oslnivým světlem. Uprostřed mýtiny na kamenném kvádru leží meč, opatřený černou koženou pochvou. K rukojeti meče někdo připevnil rukou psanou cedulku, ale zpráva na ní je v jazyce tobě zcela neznámém.
Jestli chceš, můžeš si meč odnést a připsat ho na *Průvodní listinu*.
Z mýtiny vedou tři cesty.

Rozhodneš-li se pro východ, obrať na **207**.
Jestli chceš jít na západ, otoč na **201**.
Pokud chceš jít na jih, otoč na **35.**

16

Podařilo se ti osvobodit jednoho z koní, kteří táhnou kupecký vůz. Divoce se zmítá, protože ho splašil pach blížících se vlkodlaků a ďábelský ryk jejich pánů, Giaků.
S připravenou zbraní pobízíš vzpínající se zvíře vstříc blížícím se bestiím. Vzdálenost mezi vámi se kvapem zmenšuje, na čtyřicet padesát metrů zřetelně rozeznáváš kopí, hrozivě namířená proti tobě. Sedíš v sedle jako přibitý a s napětím očekáváš další vývoj událostí. Obrať na **192**.

17

Kraan má tesáky ostré jako břitva a neustále jsi jimi ohrožován. Zvedáš zbraň, abys obludě zasadil smrtelnou ránu, ale v tu chvíli tě Kraan sráží mohutnými křídly k zemi. Zjišťuješ, že udržet se na nohou nebude vůbec jednoduché.
Odečti jeden bod z UMĚNÍ BOJE a bojuj s Kraanem. Kraan: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 24 Pokud jsi nad netvorem zvítězil, rychle sestup po vzdálenější straně svahu dolů, aby ses vyhnul Giakům. Zvol číslo v *Tabulce náhody*.
Pokud ti padla *0*, otoč na **53.**
Pokud jsi zvolil *1 - 2*, otoč na **274**.
Pokud jsi zvolil *3 - 9*, otoč na **331**.

18

Probudily tě podezřelé zvuky. Na protějším břehu jezera vidíš míhající se postavy Drakkarimů a smečku vlkodlaků i s jejich pány. Ke všemu jsi zpozoroval, že se od lesa blíží Kraan a teď přistává na střeše nevelké dřevěné chatky. Velí mu červeně zahalený netvor. Náhle Kraan znovu vzlétá a pátravě krouží nad jezerem a okolním porostem, kde se ukrýváš.
Chceš-li zajet hlouběji do lesa, obrať na **239**.
Chceš-li využít toho, že ovládáš Kai disciplínu *Maskování*, otoč na **114**.
Pokud se chceš s netvorem utkat, obrať na **29.**

19

Skrz vysoké stromy vidíš dobře na cestu, a tak sis včas všiml nepropustné houštiny přímo před tebou. Tvoří ji divoká změť šlahounů hustě pokrytých

dlouhými, doruda zbarvenými trny. Slyšel jsi o takových rostlinách hodně vyprávět - říká se jim "trny spánku", protože v okamžiku, kdy se o ostrý trn poraníš, pocítíš slabost a ospalost.
"Trnům spánku" se můžeš vyhnout, když se vrátíš na pěšinu. Otoč na **272**.
Nebo se můžeš pokusit proniknout hustým křovím a dostat se tak hlouběji do lesa. Obrať na **119**.
Pokud jsi zvládl umění *Stopování,* obrať na **69.**

20

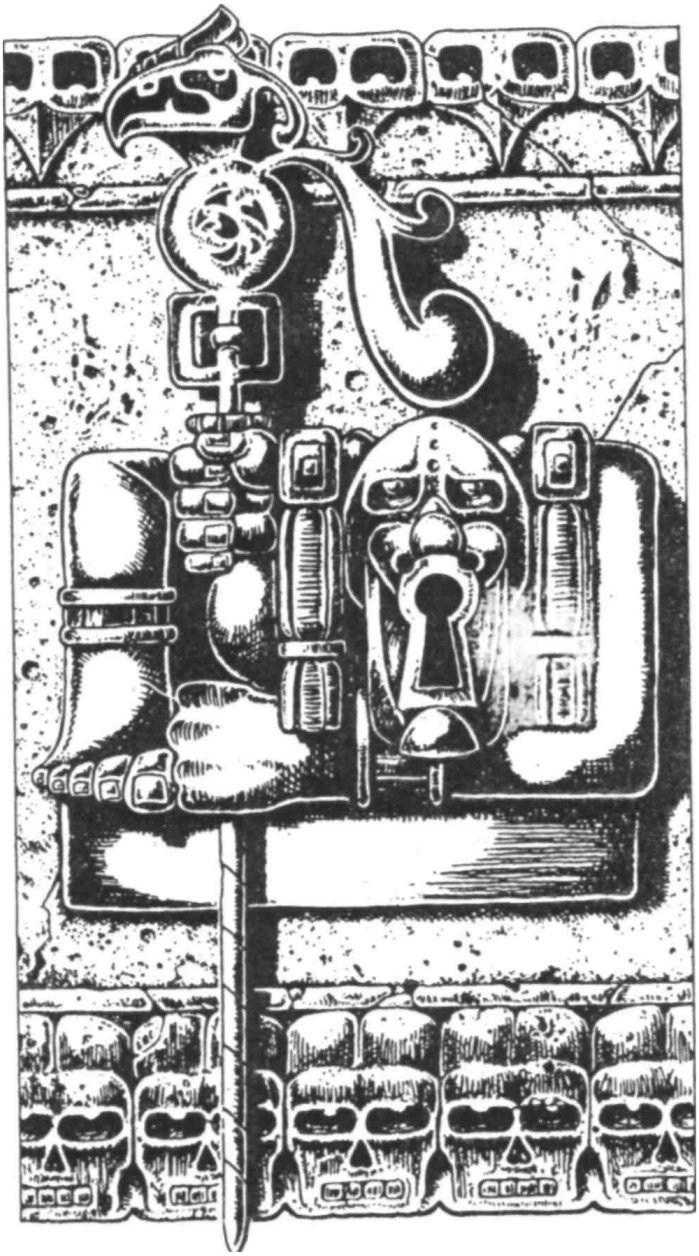
Zdá se, že ať tu bydlel kdokoliv, jistě odtud utíkal ve spěchu a teprve před malou chvílí. Na stole zůstalo zpola snědené jídlo a čaj v konvici je ještě vlažný. Při prohlídce truhly a malé skříně nalézáš batoh, potraviny (jsou to dvě porce jídla) a dýku. Chceš-li si tyto věcí vzít, poznamenej si je do *Průvodní listiny* a rychle pokračuj v cestě. Obrať na **273**.

21

Urazil jsi asi tak dvě míle hustým stromovím, ale najednou se ti začíná houpat půda pod nohama a mění se v bažinu.
Zvol známým způsobem číslo v *Tabulce náhody.*
Je-li to číslo *menší než 5,* tvůj kůň se náhle propadl až po břicho do bahna. Jestliže ti padla *5 nebo vyšší číslo,* podařilo se ti včas bažinu objet a obrať na **189**.
Pokud jsi uvízl, použij znovu *Tabulku náhody.*
Jestliže jsi teď zvolil číslo *7 nebo nižší,* bahno dosahuje až do tvého podpaží. Kůň naposledy zoufale rží a pak celý mizí v bublajícím bahně. Jestli ti padlo číslo *vyšší než 7,* doplazil ses na pevnou zemi a můžeš otočit na **189**.
Pokud ne, máš teď poslední šanci! Jakékoli jiné číslo než *9* znamená, že tě ohavně páchnoucí bahno pohltilo a uchvátilo tak další oběť. Tvůj život i tvá pout tady končí.
Ale jestli se ti podařilo poslepu ukázat na *9,* obrať na **312**.

22

Napínáš tělo ke skoku, jediným překvapivým pohybem odhazuješ velitele z cesty a vyrážíš po silnici na útěk. Po několika krocích se za tvými zády ozývá zlověstný zvuk kuše, která právě vystřelila šíp. Nepochybuješ, že míří na tebe. Zvol číslo v *Tabulce náhody.*
Jestliže ti padla čísla *0 - 4,* otoč na **181**.
Pokud jsou to. čísla *5 - 9,* otoč na **145**.



IIII. Zdá se, že ozdobná zástrčka uzamyká dveře, ale v zámku je navíc klíčová dírka.

23 -Ilustrace II

Chodba se po chvíli rozšiřuje a přechází v rozlehlý sál. Na vzdálenější straně místnosti stoupá k ohromným dveřím kamenné schodiště. Po jeho obou stranách planou černé svíce a přízračně osvětlují síň. S údivem sleduješ, že po svících nestéká žádný vosk a že jejich plameny nehřejí. Od podlahy až ke stropu pokrývají kamenné stěny pozůstatky prastaré rytiny. Toužíš opustit co nejrychleji tato tísnivá místa, tuto děsivou hrobku. Bereš chvatně za kliku, lomcuješ dveřmi, ale marně. Ukazuje se, že bohatě zdobený zámek je uzamčen a klíčová dírka zeje prázdnotou.
Jestli chceš zámek rozebrat, obrať na **337**.
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Ovládání hmoty myšlenkou*, obrať na 151.
Vlastníš-li Zlatý klíč, otoč na **326**.

24

Kupec volá na kočího, aby seskočil. "Jsme napadeni!" křičí a pak jeho blahobytná tvář mizí z kulatého okénka vozu.
Jestli chceš seskočit z vozu, otoč na **234**.
Pokud se rozhodneš přeběhnout přes vůz dopředu a popadnout otěže spřežení, obrať na **184**.

25

Dopadl jsi na protější střechu tak prudce, až sis vyrazil dech. Ležíš teď na zádech a příšerně se ti točí hlava. Trvá snad minutu, než si uvědomíš, že se ti skok podařil. Když se ujistíš, že jsi úplně v pořádku, vyskakuješ na nohy a nedokážeš přitom potlačit výkřik radosti a obdivu nad vlastní dovedností a odvahou. Rychle nalézáš cestu přes střechu na druhou stranu a šplháš po dlouhém okapu na ulici pod tebou. Vidíš, že masivní železná brána Pevnosti je dokořán a právě z ní vyjíždí kočár tažený dvěma velkými koňmi. Zvířata vyděsil hlučný dav na ulici, vzpínají se, až kočár naráží do pravého křídla brány. V nastalém zmatku využíváš příležitosti a nepozorovaně pronikáš dovnitř těsně před tím, než strážce stačí bránu přirazit. Otoč na **139**.

26

Obezřetně se plížíš chodbou až k místu, kde se ostře stáčí k východu. V dálce se mihotá zelenavé světýlko.
Chceš-li chodbou pokračovat, otoč na **249**.

Chceš-li se vrátit a vyzkoušet trasu směřující k jihu, obrať na **100.**

27

Už přes hodinu se držíš této stezky a při chůzi pozorně sleduješ nebe nad hlavou, aby tě Kraan znovu nezaskočil. Kus před tebou leží napříč přes cestu mohutný padlý strom. Jak přicházíš blíž, slyšíš hlasy, které vycházejí zpoza kmene.
Chceš-li rovnou zaútočit, obrať na **250**.
Chceš-li vyslechnout, co hlasy říkají, otoč na **52.**

28

Po několika desítkách metrů se pěšina, po níž až dosud krátíš, spojuje s jinou, mířící od severu k jihu.
Pokud se vydáš severním směrem, otoč na **130**.
Chceš-li se obrátit k jihu, otoč na **147**.

29

Odhodlaně vycházíš na břeh jezera a připravuješ se na střetnutí s nepřítelem. Jsi spatřen! Kraan a jeho pán se řítí těsně nad hladinou přímo k tobě. Jezdec v červeném vydal tak příšerný a pronikavý skřek, až ti tuhne krev v žilách. Je to Vordak, nejmocnější z Temných pánů a jejich vůdce. Vordak už je nad tebou a boj vypukne každým okamžikem. Pokud nedokážeš ke své obraně použít *Nehmotnou clonu*, odečti předem dva body z UMĚNÍ BOJE. Protivník na tebe totiž útočí jak ohromným těžkým palcátem, tak duševní silou. Vordak: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 25
Pokud jsi v boji zvítězil, obrať na **270**.

30

Ve tvářích lidí čteš únavu a strach, mnozí z nich jsou vyhladovělí a u konce svých sil. Urazili dlouhý kus cesty od chvíle, kdy opustili své hořící město. Náhle slyšíš od severu známý zlověstný zvuk velkých křídel. Lidé zděšeně zvedají oři k obloze, silnicí se nese vlna varovného volání: "Kraanové! Kraanové! Zachraň se kdo můžeš!" Zástup se v panice rozbíhá na všechny strany.
Těsně před tebou ujíždí vůz vezoucí malé děti. V prudkém trysku naráží pravým předním kolem do výmolu, náprava se láme a povoz přepadá na bok. Dětí křičí hrůzou.
Pokud chceš dětem přispěchat na pomoc, otoč na **194**.
Jestli raději poběžíš do úkrytu pod stromy, obrať na **261.**



31

Snažíš se uložit zraněného muže, jak nejlépe dovedeš.
Ale jeho rány jsou vážné a brzy upadá znovu do bezvědomí.
Pečlivě ho přikrýváš jeho pláštěm, pak se obracíš a mizíš v hlubinách lesa.
Otoč na **264.**

32

Urazil jsi asi tři míle, když se před tebou objevily nezaměnitelné siluety pěti velkých vlkodlaků. Na jejich hřbetech jedou Giakové. Máš dojem, že se pohybují stejným směrem jako ty, ujíždějí po stezce, která míří na otevřenou louku. Nečekaně se jeden vlkodlak s jezdcem odpojuje od svých druhu a vrací se zpět směrem k tobě.
Jestli se chceš ukrýt v podrostu a nechat Giaka projít kolem, otoč na **176.**
Pokud volíš boj, obraťna **340.**

33

Na suché podlaze jeskyně leží vrstva prachu. V pološeru pronikáš hlouběji a tím dál zřetelněji cítíš zatuchlý pach tlejícího masa. Po zemi se válejí pozůstatky jakýchsi malých živočichů, jejich kosti, zuby, seschlé cáry kůží. Jak tvůj pohled klouže po nevábných zbytcích, zastavuje se na něčem pro tato místa nezvyklém: na jakémsi cípku látky. Zvedáš ho a ukazuje se, že je to uzavřený plátěný váček. Skrývá v sobě tři Zlaté.
Ukládáš si mince do měšce a přitom rychle opouštíš jeskyňku, která patrně slouží horské kotce jako doupě. Obezřetně scházíš z kopce dolů.
Otoč na **248**.



III. Na Kraanově hřbetě se řítí z oblohy příšerné zjevení v červeném šatě.

34 - Ilustrace III

Úplně nečekaně a bez varování se na Kraanově hřbetě řítí z oblohy příšerné zjevení. Z jeho skřeků ti tuhne krev v žilách. Je to Vordak, červeně oděný mocný vůdce Temných pánů.
Už se snesl přímo nad tvou hlavu a ty nemáš jinou volbu než boj.
Pokud si nedokážeš vytvořit na svou ochranu *Nehmotnou clonu*, odečti ještě před soubojem 2 body z konta UMĚNÍ BOJE. Vordak útočí nejen těžkým černým palcátem, ale i svou duševní silou.
Vordak: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 25
Pokud jsi zvítězil, obraťna **328**.

35

Les před tebou se stává neprůchodným, pěšina víc a víc zarůstá trnitým křovím a začíná být jasné, že tudy se dál nedostaneš. Rozhlížíš se pozorně kolem sebe a díky tomu objevuješ v hustém porostu jinou, téměř ztracenou v bujně rostoucí vegetaci. Nedá se nic dělat, budeš muset změnit směr a nechat se vést touto cestou k východu.
Obraťna **207**.

36

Žebřík, který spojuje letitou strážní věž se zemí, je stejně starý a zpuchřelý. Stoupáš po něm vzhůru, ale několik příček pod tvou vahou praská.
Vyhledej číslo v *Tabulce náhody*.
Pokud je to číslo *4 nebo nižší*, zřítil ses ze žebříku a ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Otoč na **140**.
Pokud ti padlo číslo *5 a vyšší*, nespadl jsi a otoč na **323**.

37

Zmáhá tě únava a hlad, musíš se aspoň na chvíli zastavit a něco pojíst. Po krátkém odpočinku a po jídle míří tvoje kroky znovu k Pevnosti. Zeď kolem ní je i na této straně vysoká a zcela nepřístupná. Obcházíš pomalu strmou zeď, až nalézáš další vchod, který střeží, stejně jako předchozí, dva strážci v brnění.
Chceš-li před ně předstoupit a vylíčit jim svůj příběh, otoč na **289**.
Jestli ovládáš umění *Maskování* a chceš ho využít, otoč na **282**.

38

Už přes půl hodiny se prodíráš lesem, bujným rostlinstvem a vysokým kapradím. Naštěstí cestu křižuje malý čistý pramínek. Klekáš si u něj, aby ses mohl napít a opláchnout si obličej. Voda je chladná a čistá a vlévá do tebe nové síly. Po malé chvilce příjemně osvěžen vstáváš, překračuješ pramínek a jdeš dál původním směrem.
Netrvá dlouho a lehký vánek od severu k tobě nese dým páleného dříví.
Pokud tě zajímá, odkud dým přichází, otoč na **128.**
Jestli chceš raději zdroj kouře obejít, obrať na **347**.

39

Za kmenem se na par minut rozhostilo napjaté ticho, pak se z úkrytu za padlým stromem vynoří dva zarostlé ustrašené obličejíky. Podle očekávání jsou to Kakarmové. Vyprávějí ti, co je potkalo. Západně odtud zůstala v troskách jejich vesnice, kterou celý kmen Kakarmů spěšně opustil, když se začala objevovat "černá křídla", jak nazývají všudypřítomné Kraany. Kakarmové se rozprchli po lesích a teď se navzájem hledají. Oba Kakarmové tato místa už dobře znají a mohou ti poradit. Pěšina, na které stojíš, tady zdánlivě končí, ale když se budeš držet jejího směru, narazíš po pár metrech chůze na starou strážní věž, pod níž se stezka štěpí do tří směru. Východní cesta tě zavede až k silnici spojující Holmgard s přístavem na severu, s Toranem. Děkuješ Kakarmům a loučíš se s nimi.
Obrať na **228**.

40

Dlouho si z úkrytu zkoumavě prohlížíš sruby, abys včas objevil i tu nejmenší stopu po nepříteli. Zastíněn vysokým kapradiním a hustými stromy jdeš kolem dokola celé mýtiny. Když znovu narazíš na svou cestu, spěcháš pryč z Mlhavého lesa.
Obrať na **105**.



IV.Velitel Giaků dává pěti členům své tlupy rozkaz, aby na tebe zahájili střelbu z luků

41 - Ilustrace IV

Po říčním břehu prchají tři členové pohraniční jízdní hlídky, v patách mají Giaky, kteří je pronásledují na vrčících vlkodlacích.
Břeh je strmý a neposkytuje příliš bezpečný úkryt. Teď velitel Giaků probíhá kolem tebe. Jsi spatřen! Dává rozkaz pěti členům své tlupy, aby spustili střelbu z luků. Prší na tebe déšť černých šípů.
Chceš-li se vrhnout do proudu a plavat po řece dolů, obrať na **174**.
Jestli se chceš raději skrýt mezi stromy na druhém břehu řeky, obrať na **116.**

42

Po hodinové chůzi jsi právě dorazil k rozcestí. Nabízí ti volbu ze čtyř možností.
Chceš-li pokračovat východním směrem, otoč na **86.**
Chceš-li raději zamířit na sever, obrať na **238**.
Pokud tě láká jih, Obrať na **157**.
Dáváš-li přednost cestě k západu, obrať na **147**.

43

Z úkrytu za balvanem vyrazil obrovský černý medvěd. Je si jist svou kořistí, blíží se, tlamu má rozevřenou, plnou tesáků a jeho výraz prozrazuje zuřivost, způsobenou bolestí.
Medvěd krvácí ze šíje a ze zad, vidíš, že utrpěl těžká poranění. Už nemůžeš utéct, musíš bojovat.
Černý medvěd: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 10
Pokud jsi medvěda přemohl, obrať na **195**.
Po třech kolech boje ses dostal do pozice příznivé pro útěk. Chceš-li se dalšímu boji vyhnout, obrať na **106.**

44

Zcela nečekaně a bez jakéhokoliv varování stezka končí na okraji příkrého srázu. Zem pod tvýma nohama se drolí a ujíždí. Ztrácíš rovnováhu a střemhlav se řítíš dolů do hlubiny. Zvol číslo v *Tabulce náhody.*
Pokud ti vyjde číslo *0 - 4,* otoč na **277**.
Pokud ti tužka padne na číslo *5 - 9,* obrať na **338**.

45

Muži rozhodně nejsou těmi, za které se vydávají. Tunika, která halí velitele, je sice pravá, ale na límci a kolem něho úplně zkrvavená, protože její pravý majitel se stal obětí zákeřné vraždy a pak byl oloupen. Navíc nemají běžné armádní zbraně. Ty jejich jsou draze a bohatě zdobené. Takové zbraně vyrábějí jen mistři zbrojaři v Durenoru.
Velitel má na zádech jakýsi vak a přes něj pověšený samostříl. Jakýkoli pokus o útěk by byl vyloženou sebevraždou. Musíš bojovat, protože v okamžiku, kdy bys odhodil zbraně, by tě bez váhání zabili. Otoč na **180**.

46

Urazil jsi další dvě míle, když tu les před tebou řídne a pomalu se otevírá pohled na jezero s malou dřevěnou boudou na břehu. Muž zahalený do pláštěnky ti jde vstříc a nabízí ti, že tě za dva zlaté převeze i s koněm přes jezero.
Pokud chceš nabídku přijmout, obraťna **246**.
Jestli nabídku odmítneš a pokusíš se jezero objet sám, otoč na **90.**
Ovládáš-li Kai disciplínu *Šestý smysl*, otoč na **296**.

47

Celý zpocený a udýchaný se škrábeš k vrcholku kopce. Náhle padá na strmý svah velký okřídlený stín. Díváš se nahoru a vidíš Kraana kroužícího nízko nad kopcem. Na jeho zádech sedí dva Giakové. Zůstaneš na místě a budeš s Giaky bojovat tam, kde terén poskytuje určitou výhodu?
Pokud ano, pak otoč na **136**.
Nebo zatneš zuby a doplazíš se k vrcholku kopce? V tom případě obraťna **322**.

48

Šestý smysl tě varuje: napovídá, že ti, které máš před sebou, nejsou přátelé. Obklopuje je viditelný opar zla. Slouží Temným pánům.
Musíš odtud rychle zmizet, dřív než tě objeví.
Obraťna **243**.

49

Nakláníš se, aby sis mohl přečíst nápis, ale přesto stačíš alespoň koutkem oka za závěsem zpozorovat pohyb jakéhosi stínu.
Vyber číslo z *Tabulky náhody.*
Pokud ti tužka padla na čísla *0 - 4*, otoč na **339**.
Jestli jsi zvolil čísla *5 - 9,* Obraťna **60.**

50

Z dálky sem doléhají zvuky bitvy.
Jestli chceš pokračovat v cestě směrem, odkud tyto zvuky přicházejí, otoč na **97.**
Pokud se raději chceš boji vyhnout, musíš změnit směr a otočit na **243**.

51 - Ilustrace V

Vyšplhal jsi na říční břeh zpevněný kládami a prohlížíš si dřevěné valy opevnění, které se v dálce ztrácejí. Dvě míle odtud zuří bitva a i tady už jsou roubené zdi na mnoha místech probořeny po útocích Temných pánů. Většina opevnění je vylidněna, vojáci odtud odešli, aby nahradili muže padlé v bitvě.
Před sebou máš bránu, kterou můžeš projít. Pokud ji chceš využít, otoč na **288**.
Jestli chceš místo toho přelézt zeď na nějakém vhodném místě, obraťna **221**.

52

Aniž bys neznámé tvory vyrušil, podařilo se ti přiblížit se až do těsné blízkosti stromu, který je zakrývá. Nikoho nevidíš, ale teď už poznáváš, že hlasy nepatří lidem. Připomínají spíš jakési kvičení a mlaskání.
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Spřízněnost se zvířaty,* obraťna **225**.
Pokud ne, nezbývá ti než přelézt strom, ať už tam číhá cokoli. Obraťna **250**.



V. V místech kde útočí Temní páni, jsou roubené valy pobořeny.

53

Celou pravou nohu máš v jednom ohni. Při pádu se ti zkroutila pod tělo, které ji drtí vlastní vahou. Ať děláš, co děláš, nemůžeš nohu vyprostit. Střemhlav ujíždíš po srázu hloub a hloub, marně se snažíš něčeho zachytit. Přistáváš tak prudce u úpatí kopce, až ztrácíš vědomí.
Probouzí tě rezavá bolest v hrudníku. Otevíráš oči a vytřeštěně zíráš na kopí, které tam vězí. Giak! S krutou zlomyslností ti protíná kopím levou ruku. Instinktivně saháš po zbrani, ale o tu jsi přišel při pádu. Zcela vydán na milost a nemilost krvelačnému Giakovi se loučíš se světem a poslední věc, kterou vnímáš, je zubaté ostří netvorova kopí, jež se nezadržitelně blíží k tvému hrdlu. Tady končí tvůj život.

54

Nebesa zůstávají hluchá k tvým prosbám i modlitbám. Těsně kolem hlavy ti prolétá svištící kopí a vniká hluboko do koňské šíje. S bolestným zaržáním padá kůň k zemi a oba v jednom klubku se zmítáte na cestě. Omráčen pádem a drcen vahou mrtvého koňského těla přestáváš vnímat svět. Odcházíš do temnot s obrazem míhajících se Giakových oštěpů. Nepodařilo se ti splnit tvé poslání.

55

V okamžiku, kdy Giak skočil, vyrážíš kupředu i ty a zbraň máš připravenou k úderu. V poslední chvíli strháváš nestvůru ze zad mladého kouzelníka. Znovu se vrháš proti Giakovi a souboj na život a na smrt začíná. Díky nečekanosti tvého útoku si můžeš připsat 4 body k UMĚNÍ BOJE pro dobu celého zápasu. Ale nezapomeň je znovu odečíst, až bude po boji.
Giak: UMĚNÍ BOJE 9, KONDICE 9
Pokud jsi vyšel z boje jako vítěz, obraťna **325**.

56

Slyšíš tlukot ohromných křídel. Nad stromy krouží Kraan, hlavní spojenec Temných pánů. Bez otálení se krčíš do ohromného trsu kapradí, abys unikl Kraanově nežádoucí pozornosti.
Nyní otoč na **222**.

57

Celou chatu tvoří jen jedna místnost, jednoduše a prostě vybavená: dřevěný stůl a u něj dvě lavice, v koutě prostorné lůžko svázané z několika otepí slámy, pár lahviček s neznámými různobarevnými tekutinami a uprostřed místnosti na podlaze tkaný koberec.



Pokud chceš prozkoumat zblízka obsah tajemných lahviček, obrať na **164**.
Chceš-li odhrnout koberec, abys zjistil, neskrývá-li něco, otoč na **109.**
Jestli chceš raději vyjít ven a podívat se do stáje, obrať na **308**.

58

Přinutil ses k běhu a teď vyrovnaným tempem míříš dolů z hřebenu. Čas od času pozoruješ západní obzor, kde se rozrůstají vojska Temných pánů. Zdá se ti, jako by někdo vylil na hory obří kalamář a inkoust se teď rozlévá po okolí.
Klušeš už asi dvacet minut, když tu vidíš po své pravici skupinu vlkodlaků, která se formuje do šiku na mírném svahu a zřejmě ho hodlá přejít.
Pokud se ti zdá, že nejrozumnější bude, když se přitiskneš k balvanům lemujícím silnici a v úkrytu vyčkáš, až vlkodlaci zmizí, otoč na **286**.
Jestli ses rozhodl běžet dál, ale se zbraní nachystanou pro případný útok, obrať na **160**.

59

Pomalu si zvykáš na přítmí, které uvnitř panuje. Před sebou vidíš několik schodů, nahrubo vytesaných do skály. To, co jsi považoval za vchod do jeskyně, je ve skutečnosti ústí jakéhosi tunelu.
Pozorně sestupuješ dolů po kluzkých schodech. Na posledním stupni si všímáš malé stříbrné skříňky.
Chceš-li ji otevřít, otoč na **124.**
Pokud se ti zdá bezpečnější vrátit se zpět na denní světlo a pokračovat v cestě, otoč na **106.**

Chceš-li se pustit dál tunelem, abys prozkoumal, co skrývá, otoč na **211**.

60

Těsně před tím, než tě navždy obestřela věčná temnota, vnímáš záblesk dlouhé zahnuté ocelové dýky, kterou ti vzápětí mudrcův syn, vrah a lupič, protíná hrdlo. A zde končí tvé poslání.

61

Konečně zbývá k dřevěnému opevnění, které chrání okrajové části města, jen pár kroků. Jak se ženeš ke strážní vížce, slyšíš vzrušené výkřiky vojáků, kterými tě povzbuzují. Děkuješ bohům, že tě posádka poznala, protože určitě nevypadáš příliš důvěryhodně. Plaší máš samou díru, ruce rozedrané a obličej plný šrámů a krvavých skvrn, takže bys byl k nepoznání i pro nejlepšího přítele. Od hlavy až k patě jsi pokryt hřbitovním prachem. Přebrodíš mělký potok a vrávoráš k bráně. Hrůzné setkání na hřbitově zatíná až teď plně působit Odevzdaně padáš do natažených paží dvou vojáků, kteří ti seběhli z valů na pomoc. Vyčerpán tělesně i duševně ztrácíš vědomí.
Obrať na **268**.

62

"Vojáci" leží mrtví u tvých nohou. Byli to bandité a lupiči, kteří pustošili široké okolí, přepadali a okrádali uprchlíky z Toranu a drancovali opuštěné domy a statky v celé oblasti.
Při prohledávání mrtvých těl jsi objevil 28 Zlatých a dva batohy, v nichž jsou celkem tři porce jídla. Lupiči byli vyzbrojení kuší a třemi meči. Kuše se během boje poškodila, ale meče jsou v pořádku a jeden z nich si můžeš vybrat, chceš-li. Ještě jednou přehlížíš výbavu, je-li v pořádku, z opatrnosti chvíli pozoruješ západní obzor a pak se už bez otálení dáváš znovu do klusu směrem k vnějším hradbám hlavního města.
Obrať na **288**.

63 - Ilustrace VI

Divoce a nebezpečně vyhlížející stařec na tebe bez ustání rozezleně křičí. Obviňuje tě z rozpoutání války a proklíná všechny rytíře řádu Kai jako spojence Temných pánů. Není ochoten naslouchat žádnému vysvětlování a jediný argument, který na něho může zapůsobit, je boj.
Šílenec: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 10
Pokud jsi zvítězil, otoč na **269**.



VI. Šílený stařec na tebe křičí.

64

Z těžkého snu tě probouzí vřeštění Kraana kroužícího přímo nad vozem. Je časné jitro, obloha září čistou modří. Ani ne čtvrt míle na cestě před povozem vidíš skupinku vlkodlaků, kteří se chystají na vůz zaútočit. Nyní je třeba jednat rychle.
Jestli chceš bez meškání popadnout všechny své věci a zmizet mezi stromy, obrať na **188**.
Pokud se raději rozhodneš odříznout jednoho z koní, kteří táhnou vůz, prolomit útok vlkodlaků a dostat se na bezpečnou cestu za nimi, otoč na **16.**

65

Všechny smysly ti radí, abys bez otálení opustil toto místo, kde jsi vystaven krajnímu nebezpečí.
Obrať na **l04.**

66

Polekaně se obracíš a vidíš, jak se k tobě žene statný seržant, v patách za ním dva vojáci, a všichni mají meče připravené k úderu.
Stavíš se do obranné pozice a saháš nenápadně po zbrani, protože všichni tři působí dojmem zabijáků, kteří napřed útočí a teprve potom se ptají, mají-li ještě na koho. Z ničeho nic se ale velitel zaráží a vzápětí volá zpět i své muže. Poznal tvůj plášť! Vojáci odhazují zbraně a omlouvají se za svůj omyl. Seržant tě vede do Velkého sálu a přitom posílá jednoho z mužů pro kapitána.
Vítá tě vysoký válečník vznešeného vzezření a pozorně naslouchá tvému vyprávění. Líčíš mu všechna nebezpečí a nástrahy, kterým jsi musel během cesty čelit, a když je vyprávění u konce, lesknou se v očích tohoto jistě otrlého muže slzy. Hlas se mu chvěje, když tě vyzývá, abys ho následoval. Procházíte rozlehlými sály a chodbami do centrální části Paláce. Na každém kroku jsi udivován velkolepostí a nádherou. Konečně stojíš před velkými vyřezávanými dveřmi, které střeží dva vojáci ve stříbrné zbroji. Poslední vteřiny tě dělí od setkaní s králem.
Otoč na **350**.

67

Díky tomu, že ovládáš Kai disciplínu *Stopování* jsi odhalil v okolí jižní stezky otisky ohromných tlap. Stopy patří obrovskému černému medvědu,

tvoru, jehož zuřivost je známá široko daleko. Dáváš tedy přednost východní stezce, která snad bude bezpečnější.
Otoč na **140**.

68

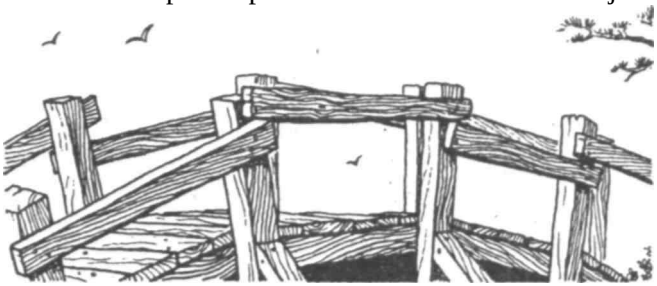
Po chvíli cesty se ocitáš na rozcestí, kde stezku, po níž jsi přišel, křižuje jiná, která běží od východu na západ.
Jestli se chceš obrátit k západu, otoč na **130.**
Jestli chceš zamířit na východ, obraťna **15.**

69

Jsi kousíček od osady, kde žijí přátelé. Obejdi "trny spánku" a otoč na **272**.

70

Po chvíli cesty stojíš u malého můstku. Cesta pokračuje podél proudu dál k východu. Mnohem užší pěšina prosvítá v hustém lese a směřuje k jihu.



Jestli chceš pokračovat východním směrem, obraťna **28.**
Pokud půjdeš na jih, otoč na **157**.
Jestli ovládáš Kai disciplínu *šestý smysl*, můžeš ji použít. Otoč na **8.**

71

Jsi otřesen, ale bez zranění. Propadl ses asi do pětimetrové hloubky skrz strop podzemní hrobky. Zdi hrobky činí kolmo vzhůru a vyšplhat po nich je úplně nemožné. Jižním směrem vede z hrobky vyzděná klenutá chodba. Vchod do ní je částečně zatarasen sarkofágem jakéhosi dávno mrtvého šlechtice, jemuž tato místa zřejmě slouží k poslednímu odpočinku.
Pokud chceš víko sarkofágu nadzdvihnout a podívat se, jestli uvnitř není něco cenného, otoč na **242.**
Chceš-li opustit hrobku chodbou, obraťna **104.**
Pokud jsi schopen použít Kai disciplínu *Šestý smysl*, pak obraťna **65.**

72

Stojíš tváří v tvář šklebícímu se Giakovi a jeho rozevřeným čelistem plným ostrých tesáků. S Giakem i s vlkodlakem musíš bojovat jako s jedním nepřítelem.
Giak s vlkodlakem: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 24
Pokud zvítězíš, otoč na **265**.

73

Halíš se do svého zeleného pláště a splýváš s listím a s balvany. Pozorně sleduješ stezku nahoře a se zděšením zjišťuješ, že to vůbec nejsou královi muži. Po cestě se pohybují Drakkarimové, nejkrutější houf Temných panů. Převlékli se do uniforem královské armády, aby se mohli nenápadně pohybovat po sommerlundském území. V duchu blahořečíš tvrdému výcviku v klášteře Kai, kterému, jako už mnohokrát, opět vděčíš za záchranu života, a tiše se vykrádáš z koryta potoka a nořís se do stínu lesa.
Otoč na **243**.

74

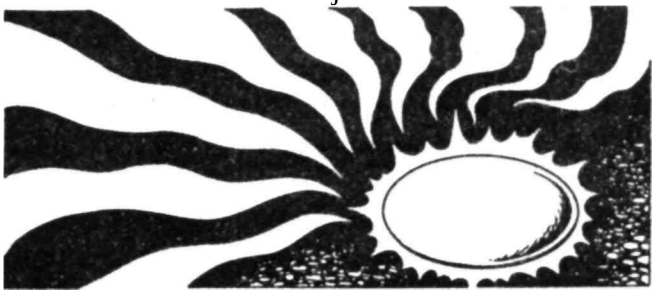
Kraan se i s jezdci snáší na pěšinu jen pár kroků od místa, kde se skrýváš. Jen se Kraan dotkl země, už Giakové kloužou dolů z jeho šupinatého hřbetu a rozbíhají se směrem k tobě s kopími zdviženými k ráně. Jsi prozrazen.
Chceš-li se s nimi utkat, otoč na **138**.
Pokud se rozhodneš bez meškání prchnout do hlubin lesa, otoč na **281**.

75

Obezřetně vykukuješ nahoru na břeh a vidíš, jak podél řeky ujíždějí na koni tři muži v zeleném. Poznáváš v nich členy zvláštní jednotky královské armády, jejímž úkolem je střežit západní hranici země. Jeden z vojáků visí bezvládně v sedle a podle všeho je raněn. V těsném závěsu za prchajícími muži se řítí smečka asi dvaceti vlkodlaků s Giaky na hřbetech, kteří neúnavně a bez ustání po vojácích střílejí, takže se na ně snáší sprška černých šípů. Jeden z vojáků padá ze sedla a kutálí se dolů po říčním břehu. Hluboko v pravé noze mu vězí Giakův šíp.
Pokud chceš strážci hranic přispěchat na pomoc, otoč na **260**.
Jestli chceš raději zůstat skryt a nechat se dál unášet proudem, Obrať na **163**.

76

Drahokam je velmi horký a pálí tě do ruky. Ztrácíš dva KONDIČNÍ body. Rychle ho bereš cípem pláště a pak ho ukládáš do kapsy košile. Drahokam takové velikosti určitě musí mít nesmírnou cenu. Samým štěstím se usmíváš, pobízíš koně a znovu uháníš jižním směrem.



Obrať na **118.**

77

Horští Giakové nedokáží pronásledovat svou kořist lesem, a tak je brzy setřásáš, ačkoliv jejich kletby a nadávky ještě dlouho doznívají v dálce za tebou, než konečně zcela utichají.
Když ses ujistil, že Giakové upustili od další štvanice, zastavuješ se na pár chvil, abys popadl znovu dech a dal do pořádku své vybavení. Se vzpomínkou na doutnající trosky kláštera sbíráš svá skromná zavazadla a vydáváš se na další nejistou cestu.
Obrať na **19.**

78

Kupecký vůz projíždí kolem velkou rychlostí. Neváháš ani vteřinu a skáčeš na něj. Povedlo se, držíš se pevně. Opatrně se vztyčuješ a vidíš, že stojíš na spodní příčce žebříku, po němž se stoupá k zadním dveřím vozu. Z ničeho nic se rozlétá horní polovina dveří a ty hledíš do tváře rozlíceného ozbrojence, který nejspíš provází kupce na jeho cestách a stará se o bezpečnost nákladu i svého pána.
Pokud myslíš, že by bylo dobré prozradit svou totožnost a své poslání, otoč na **132**.
Jestli se rozhodneš nabídnout posádce vozu Zlaté, když tě bezpečně zavezou až do hlavního města, otoč na **12.**
Chceš-li změřit své síly se strážcem kupeckého vozu, použij zbraň a otoč na **220**.

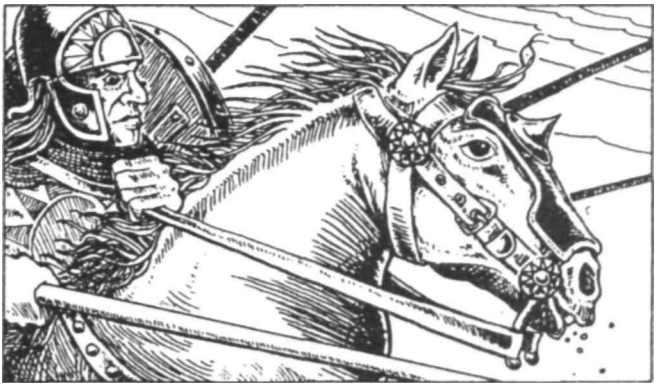
79

Přicházíš k malé lávce přes rychle tekoucí potok. Za můstkem se pěšina stáčí k jihu. Přecházíš potok a pouštíš se jižním směrem. Obrať na **204**.

80

Pozadu klopýtáš k východu a obě ruce si přitom tiskneš k zasaženému a popálenému hrudníku. Celý obchod zaplnila oblaka dýmu, štípe tě do očí, zalykáš se jím a spasit se můžeš jedině útěkem, dřív, než budeš polapen mudrcem nebo jeho zabijáckým synem.
Potácíš se ven na hlavní třídu a tady se rychle ztrácíš v hlučném davu. Obrať na **7.**

81



Po necelé hodině konečně zamířili Kraanové se svými pány k západu. Vystrašení uprchlíci se pomalu trousí z lesa ven. Ty však ještě vyčkáváš v úkrytu, protože slyšíš nedaleko odtud cválat koně. Když přijíždějí na dohled, poznáváš jezdce podle oblečení - bílé uniformy prozrazují členy Královské gardy.
Chceš-li se prozradit a zavolat na ně, otoč na **183**.
Jestli bys raději pokračoval podél okraje lesa jižním směrem, otoč na **200**.

82

Obrovský Gourgaz leží mrtvý u tvých nohou. Jeho pekelní spojenci na tebe vztekle syčí a pak se vrhají zpět z mostu dolů. Princovi vojáci tvoří z vlastních štítů ochrannou zeď kolem tebe a svého umírajícího vůdce. Černé nepřátelské šípy ti sviští nad hlavou. Princ, kterému prchá život z těla k tobě zvedá zrak, svírá ti ruku a říká: „Rytíři Kai, v sázce je svoboda celého

Sommerlundu a je nezbytně nutné, abys donesl mému otci poselství, s nímž ses vydal na svou nebezpečnou cestu. Nepřítel je příliš silný, jeho převaha je značná a sami ho nemůžeme zastavit. Král musí najít posilu v Durenoru, jinak je vše ztraceno. Vezmi si mého koně a bez meškání spěchej do hlavního města. Snad bude přízeň bohů stát při tobě." S hlubokým zármutkem se loučíš s princem, pobízíš jeho bílého koně a lesní stezkou se necháváš vést k jihu. Bitva ještě stále zuří, neboť princovi muži podnikli nový útok na most.
Obraťna **235**.

83

Máš za sebou asi jednu míli, když náhle zpod nízkého můstku vyrážejí proti tobě tři muži. Nezbývá ti než uposlechnout jejich výzvy a zastavit. Chtějí, abys odhodil zbraň i zavazadla.
Kradmo si je prohlížíš. Jsou celí od krve a dlouho neholeni. Jejich vůdce je oblečen do tuniky, jakou nosí vojáci toranské posádky.
Chceš-li udělat, co říkají, obraťna **205**.
Pokud se chceš připravit na souboj, otoč na **180**.
Jestliže bys rád zjistil, kdo skutečně jsou a jaké mají úmysly, obraťna **232**.
Pokud dokážeš použít Kai disciplínu *Šestý smysl*,můžeš obrátit na **45.**

84

V okamžiku, kdy v zádech cítíš závan vzduchu, hbitě kloužeš z koně a kutálíš se pryč –a s plesknutím přistáváš v příkopu plném bahna, který se táhne podél silnice.
Rychle vyskakuješ na nohy (naštěstí bez zranění) a střemhlav vyrážíš k nedalekým stromům, pod jejichž korunami chceš nalézt úkryt a záchranu. Ale to už nad tebou Kraan znovu krouží a chystá se k dalšímu útoku.
Otoč na **188**.

85

Cesta je široká a vede bujnou vegetací. Stromy jsou vysoké a leží na nich nezvyklé ticho. Jdeš tak asi míli, když právě nad sebou zaslechneš šum velkých křídel.
Se zlým tušením zvedáš hlavu a skutečně: vidíš zlověstný obrys Kraanova těla. Zdá se, že v příštím okamžiku zaútočí.
Pokud ses rozhodl tasit zbraň a připravit se k boji, otoč na **229**.
Chceš-li boj vzdát a raději utíkat k jihu, hlouběji do lesa, obraň na **99.**

86

Brzy přicházíš k dalšímu rozcestí.
Pokud chceš jít na východ, otoč na **6.**
Chceš-li zamířit na sever, obrať na **35.**
Jestliže dáváš přednost cestě k jihu, otoč na **167**.
Nebo jestli se chceš obrátit na západ, otoč na **42.**

87

Všechny své síly a soustředění zaměřuješ na zámek. Pokoušíš se vyvolat představu jeho vnitřního uspořádání. Konečně se před tvým duševním zrakem vynořuje mechanismus zámku. Zařízení je hodně staré, zrezivělé, ale stále ještě neztratilo svou funkci. Dlouho odolává. Už ztrácíš sílu ke koncentraci, ale jemné cvaknutí prozrazuje, že úsilí nebylo marné. Se zástrčkou už není tolik práce. Pomalu se vysunuje ze zámku, až padá na podlahu. Žulové dveře se zvolna pootevírají na skrytých pantech a vpouštějí do hrobky sinavé světlo ze hřbitova. Východ je obrostlý trním a jak se snažíš prodrat ven, máš obličej a ruce celé rozdrásané a zkrvavené. Konečně jsi venku, když tu tě zaráží podivný zvuk, který se zdvihá za tvými zády. Otáčíš se... V našedlém světle se na tebe šklebí hlava mrtvoly, které chybí tělo! Ve slepé panice pádíš přízračným pohřebištěm k jižní bráně.
Otoč na **61.**

88

Obezřetně se plížíš kolem skály, abys lépe viděl na vojáka, který leží na druhé straně. U jeho boku leží oštěp a štít s jakousi kresbou. Díváš se pozorně: bílý pegas - to je znak sommerlundského prince. Voják bezpochyby patří k princovým mužům, ale není při vědomí. Má ošklivě potrhanou uniformu a skrz cáry vidíš hlubokou ránu v levé paži. Když k němu poklekáš, muž s námahou pootevírá oči. I ve svém zuboženém stavu poznává tvůj plášť rytíře Kai. "Uzdrav mě, pane," prosí. "Jsem strašně zesláblý a už vůbec necítím ruku."
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Léčitelství* a chceš ji nyní využít, otoč na **216**.
Pokud léčit neumíš nebo nechceš, otoč na **31.**

89

V oblacích prachu a utrženého kamení se plnou rychlostí kutálíš strmým srázem dolů. Kraan nepřestává kroužit nad vrchem, jako kdyby čekal na Giaky, aby jim mohl ukázat, kde tě mají hledat. Zvol číslo v *Tabulce náhody*.
Pokud ti padlo číslo *0 - 1*, otoč na **53.**
Jestli ti padlo *2 - 4*, obraťna **274**.
A jestli je to číslo *5 - 9*, otoč na **316**.

90

Noc se snáší na krajinu a brzy se ocitáš v úplné tmě. Pokračovat v cestě je riskantní, mohl bys zabloudit. Přivazuješ koně ke stromu, dobře se halíš do pláště a upadáš do těžkého spánku. Obraťna **18.**

91

Obchůdek je tmavý a zatuchlý. Police a regály takřka praskají pod náporem knih a lahviček všech velikostí a barev. Když za sebou zavíráš dveře, mrňavý černý ratlík se pouští do kvílivého štěkání, kterým přivolává holohlavého muže. Dosud ho kryla jakási plenta, teď vychází a srdečně tě vítá. Zdvořile se vyptává jaká máš přání a nabízí ti, aby sis vybral z jeho zboží.



Pokud si chceš lépe prohlédnout, co ti nabízí, otoč na **152**.
Jestli raději nabídku odmítneš a znovu se vrátíš na ulici, otoč na **7.**
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl* a chceš ji právě teď využít, obraťna **198**.

92

Dobíháš do úkrytu v posledním okamžiku, protože místo, kde jsi ještě před okamžikem stál, zasypává krupobití černých šípů. Přitahuješ si plašť těsněji k tělu, abys snáz splynul s hustým kapradiním. Bez otálení vyrážíš lesem pryč, abys unikl zákeřným pronásledovatelům. Tuto kouzelnou, panensky nedotčenou krajinu zamořili Giakové, a proto musíš bez meškání zmizet. Aniž by sis třeba jen na okamžik odpočinul, běžíš už přes hodinu a tu narážíš na lesní pěšinu vedoucí k jihu. Vydáváš se po ní, ale víš, že stále ještě nemáš vyhráno, a proto pozorně sleduješ, neobjeví-li se nějaké známky přítomnosti nepřítele. Otoč na **13.**

93

Otáčíš se a uskakuješ ke schodům. V příštím okamžiku se za tvými zády řítí ze stropu s ohlušujícím rachotem obrovský kvádr. Uzavírá místnost, kterou jsi právě opustil. Jak vybíháš na denní světlo, koutkem oka vnímáš shrbenou postavu starého druida, zdvíhajícího do výšky svou hůl. Vteřinku nato ti u nohou exploduje oslnivý blesk. Tebe ale nic nezastaví, pádíš dál z kopce dolů proklínaje svou váhavost, ale vděčný učitelům z kláštera Kai za výcvik v ovládání *Šestého smyslu.* Obrať na **106.**

94

Mudrc sleduje souboj. Jakmile vidí, že jeho syn je mrtev, spěšně se otáčí a mizí z krámku zadním východem. V zabijákově měšci nalézáš dvanáct Zlatých a další čtyři zlaťáky v dřevěné pokladně pod pultem. Pouštíš se do pečlivého zkoumání roztoků v lahvích a lahvičkách a s překvapením zjišťuješ, že to všechno jsou jen laciné atrapy. Ve skutečnosti je krámek plný napodobenin. Uvažuješ o tom, ale cítíš tu jakousi záhadu. Vracíš se zpátky na rušnou ulici.
Otoč na **7.**

95

Netrvá to dlouho a narážíš na úzkou lesní cestu, ubíhající od severu k jihu.
Pokud chceš vyrazit směrem k severu, otoč na **240**.
Chceš-li místo toho zamířit na jih, obrať na **5.**

96

Téměř bez dechu tiskneš zbraň a očekáváš úder. Napětí se stává nesnesitelným - Giakové se pohybují tak blízko, že ti chřípí plní odporný zápach jejich nemytých těl. Slyšíš nesrozumitelné kletby a nadávky v podivné, cize znějící hrdelní řeči. A náhle Giakové opouštějí plošinu před jeskyňkou a dávají se do dalšího šplhání, aby dosáhli vrcholu kopce. Když už máš jistotu, že jsou skutečně pryč, povzdechneš úlevou a z očí ti stékají slzy.
Jestli se chceš nyní vydat na průzkum nitra jeskyně, obraťna **33.**
Pokud máš dojem, že by se Giakové mohli vrátit a že tedy bude jistější, když opustíš jeskyni i kopec, otoč na **248**.

97 - Ilustrace VII

Před tebou, v okolí kamenného mostu a na něm, zuří prudká bitva. Třesk oceli, výkřiky a sténání mužů i zběsilé skřeky útočících bestií se nesou až k tobě do lesa. V samém ohnisku bitvy se míhá princ Pelathar, králův syn. Právě se ze všech sil potýká s mohutným černým Gourgazem, který v šupinaté tlapě třímá sekyru. Pojednou princ raněn padá k zemi - z boku mu trčí černý šíp.
Chceš-li bránit raněného prince, otoč na **255**.
Chceš-li běžet do lesa, obraťna **306**.

98

Všechno nasvědčuje tomu, že strážní vyprávění uvěřili. Úklonami ti projevují úctu jako jednomu z rytířů řádu Kai a jeden ozbrojenec tahá za skrytý konec zvonku. Masivní dveře se začínají otevírat dokořán. Muži tě doprovázejí dovnitř, za zády slyšíš, jak dveře zase zapadly.
Obraťna **139.**

99

Vrháš se do nízkého, i když hustého porostu. Ve vzduchu nad tebou se rozječela příšera. Stačí jen letmý pohled nahoru a vidíš, že Kraan se právě obrací k novému výpadu. Vymršťuješ se na nohy a uháníš hlouběji do lesa.
Otoč na **222.**



VII. Třesk oceli a výkřiky mužů i bestií se nesou lesem.

100

Sychravě studená chodba zničeno nic prudce odbočuje k východu. V dálce před tebou spoře osvětluje tunel nazelenalý plamínek. Kradeš se k němu a ocitáš se na místě, kde se chodba rozšiřuje v prostornou halu. Neobvyklé světlo, jak se zdá, se line z objemné mísy, spočívající na vrcholku granitového trůnu. Před trůnem se tyčí na podstavci socha zvláštního tvaru, připomíná okřídlené písmeno "S".
Máš-li chuť posadit se na trůn, otoč na **161**.
Chceš-li si podrobněji prohlédnout sochu, otoč na **133**.
Jestli tě ze všeho nejvíc zajímá, jak se dostat ven z tohoto tajuplného sálu, obraťna **257**.

101

Zvuky bitvy postupně utichají, ale ty nemáš klid. Burcuje tě hlas svědomí a obviňuje tě ze zbabělosti, z toho, že jsi opustil mladého muže ve smrtelném nebezpečí. Pokoušíš se umlčet dotěrné výčitky a přesvědčuješ sám sebe, že tvůj úkol je mnohem důležitější a že v sázce není jen život mladého kouzelníka, ale že budoucnost všech obyvatel země závisí na tom, zda dosáhneš hlavního města živ, zdráv a včas. Pohled na skupinku bojovných Giaků tě rázem přivádí na jiné myšlenky. Chceš se okamžitě schovat, ale pozdě: Giakové tě zahlédli, musíš utíkat, jak nejrychleji dovedeš.
Obraťna **281**.

102

Máš za sebou kamenné úbočí kopce, které tě dělilo od prastarého hřbitova. Hřbitova předků. Celé to šedavé a odpuzující místo halí oblaka mlhy, jejíž cáry a chuchvalce se těžce převalují mezi náhrobky a znemožňují tak slunci, aby proniklo až k zemi. Mrazivý chlad ti vane v ústrety.
S těžko překonatelnými pocity hluboké hrůzy vstupuješ na děsivé pohřebiště.
Obraťna **284**.

103

Zarostlá pěšina tě přivedla k rozcestí, kde se od ní odděluje jiná stezka, vedoucí k východu.
Chceš-li se dát po této cestě, otoč na **13.**
Pokud chceš raději dál pokračovat po pěšině, po které jsi přišel, tedy k severovýchodu, otoč na **287**.

104

Stěny jsou vlhké a kluzké. Tunel je naplněn nedýchatelným zatuchlým vzduchem. Pavučiny se ti lepí na obličej i na ruce při každém kroku. Křečovitě svíráš čelisti, aby se ti nerozdrkotaly zuby, ale kráčíš kupředu, ačkoliv máš nepříjemný dojem, že chodba je temnější a temnější.
Právě jsi dorazil k rozcestí, kde se tunel potkává s chodbou, která vede od severu k jihu.
Jestliže se chceš dát na sever, obrať na **26.**
Pokud chceš jít k jihu, otoč na **100.**

105

Kus před tebou sedí na větvi starého rozložitého dubu smolně černý havran.



Pokud ovládáš Kai disciplínu *Spřízněnost se zvířaty*, můžeš na ptáka zavolat otočením na **298**.
Pokud ne, otoč na **335**.

106

Konečně přicházíš ke břehu prudce tekoucí ledové říčky. Voda se valí přes balvany potažené zelenými řasami a vytváří bíle zpěněné kaskády. Za zákrutem mizí k východu.
Chceš-li jít dolů po proudu, otoč na **263**.
Pokud chceš raději prozkoumat horní tok říčky, obrať na **334**.

107

Přebíháš napříč místností a prudkým úderem rozrážíš lebky na kusy. Jejich dutiny nejsou prázdné, převaluje se v nich jakási šedá hmota a s bubláním

mění tvar. Zdá se, že z lesklého povrchu této rosolovité substance vyráží cosi jako křídla podobná netopýřím, a také jakási chapadla či sosáky. Pociťuješ zděšení a hnus a jedinou tvou touhou je dostat se pryč odtud. Vyrážíš k východu právě včas - těsně za tebou se s rachotem spouští padací mříž a neprůchodně odděluje děsivou místnost od chodby, která vede na svobodu. Otoč na **23.**

108

Obloukem letíš ke střeše na protější straně ulice. Všechno vnímáš neobyčejně ostře a zpomaleně, máš pocit, že se zastavil čas. V hloubce pod tebou se na ulici hemží davy chodců, okolní střechy poskytují útočiště nesčetným uvřískaným vrabcům, kteří svými všudypřítomnými hnízdy ucpávají okapy. Jejich poplašené volání sílí ve chvíli, kdy hřmotně dopadáš na střechu čtyřpatrového domu. Je to to poslední, co za svého života slyšíš. Letité tašky a trámy neodolaly prudkému nárazu, tříští se a praskají a ty se řítíš z výšky čtyř poschodí hostince "U zelené trepky". Dopadáš se zlámaným vazem. Tak končí tvá pouť i tvůj život.

109

Jediné, co koberec skrývá, je špína a prach!
Jestli máš zájem o obsah lahviček, můžeš si je teď podrobněji prohlédnout otočením na **164**.
Nebo můžeš místnost opustit a porozhlédnout se ve stáji. V tom případě obrať na **308**.

110

Bleskurychle míříš a vší silou vrháš kámen proti Giakově hlavě. K tvému zděšení se netvor uhýbá a kámen mu jen neškodně klouže po zádech. Jestli máš mladého kouzelníka zachránit, musíš jednat okamžitě. Otoč na **55.**

111

Jen pár minut poté, co jsi opustil rozcestí, se před tebou otevírá pohled na malý srub se stájí, ke kterému máš ještě kus cesty. Už z dálky vypadá srub opuštěně a tím víc se k němu blížíš, tím je jasnější, že po obyvatelích stavení není v okolí ani vidu ani slechu.
Jestli chceš vstoupit, otoč na **57.**
Pokud si chceš prohlédnout stáj, otoč na **308**.

112



Znenadání se obrovský balvan, za nímž jsi ukryt, začíná valit na stranu a ty stojíš tváří v tvář dvěma vrčícím Giakům, kteří dychtí po tvé krvi. Vchod do jeskyně je uzoučký. Máš tedy v boji proti nim určitou šanci.
Giak 1: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 10
Giak 2: UMĚNÍ BOJE 12, KONDICE 10
Pokud vyjdeš z boje jako vítěz, můžeš se vydat na prohlídku hloub do jeskyně. Otoč na **33.**
Nebo můžeš z jeskyně zmizet a sešplhat z kopce dolů otočením na **248.**

113

Kráčíš už přes půl hodiny, když tvůj pohled upoutají jakési byliny s jasně červenými květy, které rostou nedaleko mechem obrostlého břehu. S radostí v nich poznáváš laumspur, krásnou a vzácnou rostlinu, všude vysoce ceněnou pro její léčivé účinky. V kleče ho trháš, dokud ho nemáš plnou hrst, a potom ho pečlivě ukládáš do batohu. Tato bylina ti může vracet síly ztracené během další cesty. Jednou porcí laumspuru získáš zpět 3 KONDIČNÍ body a v batohu máš dvě porce léčivé byliny. Zavazuješ batoh a pokračuješ v cestě.
Chceš-li jít severovýchodně, obrať na **347.**
Pokud chceš zamířit přímo k východu, otoč na **295**.

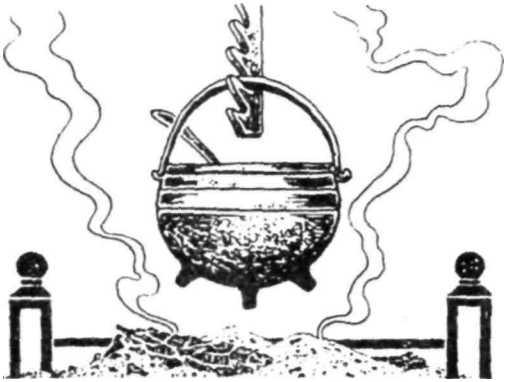
114

Přiměl jsi koně k tomu, aby si lehl na zem, a zamaskoval jsi jeho i sebe větvemi, na které jsi nahrnul spadané listí. Z úkrytu naslouchá zlověstnému šumění Kraanových křídel. Krvelačný tvor chvíli pátravě krouží nad vámi, ale nakonec se vrací na druhou stranu jezera.

Tečí je ta pravá chvíle zmizet, pro případ, že by se snad Kraan vrátil s posilami. Obrať na **239.**

115

Stěží jsi doklopýtal k prvnímu stavení a zcela vyčerpán padáš do dveří. Cítíš vůni vařeného pokrmu. V místnosti visí nad skomírajícími řeřavými uhlíky malý kotlík, opodál je prostřeno na velkém dubovém stole. Ať zde žije kdokoliv, je jasné, že musel svůj příbytek dnes řasně ráno nakvap opustit. Džbán na vodu je plný a na stole v ošatce leží voňavý bochník čerstvého chleba.



Pokud chceš v rychlosti pojíst, otoč na **150**.
Jestli se chceš raději porozhlédnout po domě, otoč na **177**.
Pokud se ti zdá nejmoudřejší hned se sebrat a utíkat dál, obrať na **83.**

116

Škrábeš se ven z bahnité vody a chtě nechtě se vystavuješ ostré palbě černých šípů. Sotva ses rukou dotkl pevné země, vyrážíš pod ochrannou klenbu nejbližších stromů. Čekáš tady, až Giakové opustí protější břeh, a potom se pěšky vydáváš na další pout k hlavnímu městu. Obrať na **321.**

117

Muž je těžce poraněn a zřejmě svým zraněním podlehne. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Léčitelství*, můžeš jeho utrpení zmírnit, ale šrámy jsou tak hluboké, že na jejich vyléčení tvé dovednosti nestačí. Muž skutečně brzy upadá do bezvědomí. Ukládáš ho co nejpohodlněji a nejšetrněji v úkrytu za vzrostlým lesním dubem a pak ho s těžkým srdcem opouštíš. Vydáváš se bohatě zalesněnou krajinou na severovýchod. Obrať na **330**.

118

Pobízíš koně k trysku a uháníš s větrem o závod dlouhou pěšinou přímo dolů. V dálce před sebou stále zřetelněji rozeznáváš na obzoru obrysy Holmgardu, jeho obranné valy a vysoké věže, třpytící se v záři ranních paprsku. Stezka, kterou se necháváš vést, se připojuje k hlavní silnici, spojující sever s jihem, tzn. nejdůležitější severní přístav Toran s hlavním městem Holmgardem. Aniž bys zmírnil tempo, zamířil jsi přirozeně k Holmgardu, když tu vidíš, že na čistém jitřním nebi krouží Kraan.
Otoč na **224**.

119

Trní drásá tvůj plášť na cáry, ruce i nohy máš celé zkrvavené, jak se pomalu prodíráš křovím. Po čtvrthodině úporné námahy ses konečně vyprostil z obětí posledních dotěrných šlahounů a vypotácel ses na volné prostranství mezi stromy. Odečti ze svého KONDIČNÍHO konta 2 body za rány, které jsi utržil v křoviskách.
Chceš jít dál, ale zmocňuje se tě malátnost a závratě, oční víčka těžknou a těžknou. Náhle se ocitáš přímo nad prudkým zalesněným srázem.
Chceš-li sešplhat dolů tak opatrně, jak jen to bude možné, otoč na **226**.
Pokud máš pocit, že na takový nebezpečný, dokonce riskantní sestup strmým srázem jsi v tuto chvíli příliš unavený, můžeš jít dál po hřebenu.
Otoč na **38.**

120

Za svými zády slyšíš vřavu boje: krví rozdráždění Giakové divoce pobíjejí tažné kupecké koně. Odvážil ses rychle ohlédnout přes rameno zpět a vidíš, jak se Kraan těžce odlepuje od země a pomalu znovu vzlétá. Nevíš: má v úmyslu na tebe zaútočit, nebo ho zaujalo něco jiného? Jedeš dál, ale známý černý stín, je jasnou odpovědí na danou otázku. Terčem Kraanova útoku a jeho další obětí máš být ty. Kraan mezitím už nabírá plnou rychlost a řítí se k tobě.
Pokud chceš chladnokrevně setrvat v sedle a sklouznout z něho teprve těsně před Kraanovým úderem, otoč na **84.**
Pokud chceš ujíždět, jak nejrychleji umíš, pod ochranu nejbližších stromů, obraťna **171**.
Jestli si myslíš, že nejlepší bude přitisknout hlavu ke koňově šíji, pobídnout zvíře k bezhlavému trysku a prosit nebesa o slitování, obraťna **54.**



VIII. Na jeho natažené paži sedí černý havran, kterého jsi viděl už dřív.

121 - Ilustrace VIII

Po několika minutách chůze stojí před tebou uprostřed cesty červeně oděný muž. Je k tobě obrácen zády, takže mu nevidíš do tváře, navíc má přes hlavu přetaženou kapuci. Na natažené ruce mu sedí leskle černý havran, kterého jsi viděl už dřív.
Chceš-li na muže zavolat, obrať na **342**.
Pokud se chceš k cizinci opatrně přiblížit, abys mohl zjistit, co je zač, obrať na **309**.
Jestli ses rozhodl raději rovnou tasit zbraň a zaútočit, obrať na **283**.

122

Kůň porozuměl tvým slovům a uklidňuje se. Přistupuješ k tomu nádhernému zvířeti a chlácholivě hladíš jeho hlavu. Cítíš, že je ještě vyděšený a zmatený. Jemně ho pobízíš a vyvádíš na cestu, po které se znovu vydáváš k jihu.
Obrať na **206.**

123

Jakmile nestvůra padla mrtvá k zemi, její bezvládné tělo se začalo rozkládat. Mění se v odpuzující zelenavý roztok. Pozoruješ s úžasem, jak všechna vegetace, kterou kouřící tekutina zasáhne, se křečovitě kroutí a hyne. Kousek od ztrácejícího se těla leží v trávě na zemi velký, nejspíš cenný drahokam. Ale nejsi tu se zdechlinou sám. Po cestě se sem blíží mnohočlenná tlupa bojovných Giaků.
Chceš-li zvednout drahokam, otoč na **304.**
Pokud raději volíš bleskový útěk, otoč na **2**.

124

Uvnitř skříňky nalézáš 15 Zlatých a stříbrný klíč. Chceš-li si klíč ponechat, nezapomeň ho zapsat do *Průvodní listiny*.
V průzkumu tunelu můžeš pokračovat, když otočíš na **211**.
Nebo můžeš kopec opustit, když otočíš na **106**.

125

Pěšina ústí na rozlehlou mýtinu. Hned tě upoutaly podivné stopy tlap s dlouhými drápy. Jistě tu přistál Kraan. Pečlivě stopy zkoumáš a z jejich množství a z velikostí udupané plochy usuzuješ, že v průběhu

posledních dvanáctí hodin tu muselo přistát alespoň pět Kraanů.
Na vzdálenější straně paseky je vidět dvě stezky, kterými se můžeš vydat na další pouť.
Pokud zvolíš jižní pěšinu, otoč na **27**.
Chceš-li jít směrem na západ, obraťna **214**.
Jestli ovládáš Kai disciplínu *Stopování,* otoč na **301**.

126

Nořís se hloub a hloub do lesa. Vzdáváš tiché díky princovi za tak skvělého koně, který ani jednou neklopýtl, ačkoli zemi pod jeho kopyty kryje změť trní a kořenů. Vlkodlaky brzy necháváte daleko vzadu, a tak si oba, ty i kůň, můžete na chvíli oddechnout.
Světlo se kvapem ztrácí, na krajinu padá noc.
Chceš-li se dál držet směru, kterým teď jedeš, otoč na **46.**
Chceš-li se obrátit doleva (a tak znovu nabrat směr, kterým tě vedla stezka, kterou jsi nechal daleko vzadu), obraťna **143**.

127

Už asi hodinu tě Drakkarimové kamsi vedou lesní cestou, postrkováním a výhružkami tě nutí k rychlejšímu pochodu. Náhle se celá vaše skupinka zastavuje, protože za zatáčkou se vynořila obrovská obluda pokrytá zelenými šupinami. V poutech Drakkarimů jsi teď úplně bezmocný a strachy bez sebe čekáš, co krvelačně vyhlížející tvor udělá. Blíží se, už tě ovanul smrdutý pach z jeho tlamy, už slyšíš temné vrčení, z něhož ti tuhne v žilách krev. Teď netvor vydal ohlušující skřek, vrhá se k tobě a popadá tvou hlavu do silných tlap, opatřených plovacími blanami. Ostré křupnutí tvé lámající se páteře už neslyšíš. Tady končí tvá pouť.

128

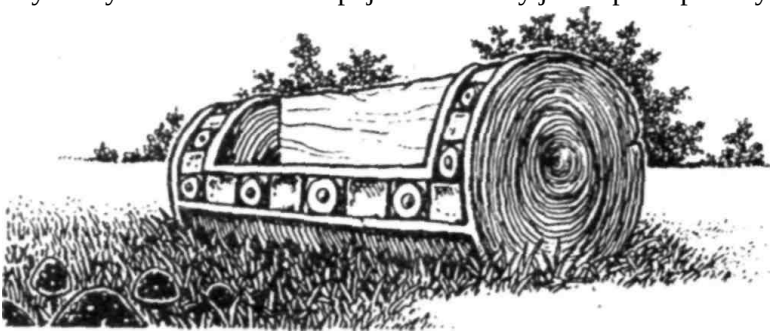
Opatrně se prodíráš hustým listovím, když tu tě přibíjí na místo otřesná scéna, která se odehrává v těsné blízkosti, na malé mýtince před tebou. Tři Giakové tam připoutali k dřevěnému kůlu jakéhosi muže, k jeho nohám navršili hranici a teďí se chystají dříví a roští podpálit. Podle tuniky, kterou má zajatec na sobě, poznáváš, že patří k hraniční jízdní policii, která nedaleko Durncragského pohoří střeží západní hranici království. Giakové muže krutě a nelítostně zbili, takže chvílemi ztrácí vědomí.
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Lov,* obraťna **297**.
Pokud Kai disciplínu *Lov* neovládáš, musíš na Giaky zaútočit teď hned, abys zajatci zachránil život. Obraťna **336**.

129

Dostali jste se až na dosah vstupní brány do Holmgardu, teď naplněni úctou stojíte před výškou a mohutností městských hradeb. Stometrové zdi už celé věky odolávají dvojímu vytrvalému nepříteli - času a Temným pánům. Spolu s důstojníkem projíždíš devadesát metrů dlouhým tunelem vnější strážnice, až se konečně ocitáte před vchodem do hlavní brány. Zástupy vojáků i civilistů proudí tudy ven i dovnitř. Chceš-li se dál nechat vést důstojníkem, otoč na **3.**
Máš-li dojem, že se do Pevnosti dostaneš bezpečněji, budeš-li se spoléhat na vlastní síly, otoč na **144**.

130

Brzy tě stezka zavedla na malou lesní mýtinu. Uprostřed leží mohutný kmen, do něhož je vydlabaná příjemná lavička, lákající k odpočinku. Jsi už pěkně vyhládlý a musíš okamžitě pojíst. Sněz tedy jednu porci potravy.



Když ses nasytil, můžeš se rozhodnout, kterou cestou se vydáš dál. Pokud půjdeš k jihu, otoč na **28**.
Jestli dáváš přednost menší stezce, která se ubírá lesem k východu, obrať na **201**.



IX. Mladý kouzelník z toranského Společenství mágů a kouzelníků.

131 - Ilustrace IX

Překonal jsi další čtvrt míle, když náhle k tobě dolehly výkřiky a další tajemné zvuky připomínající hřmění. Hluk přichází z místa, kde se stromy rozestupují v rozlehlou mýtinu. Kryt zelení se plížíš blíž a ocitáš se na místě, kde kdysi stával lesní chrám, který dnes už leží v rozvalinách. Skupina po zuby ozbrojených Giaků o síle pětadvaceti až třiceti mužů útočí na zbytky chrámu ze všech stran. Okolo leží spousta pobitých nebo umírajících Giaků, ale ostatní vytrvale pokračují v dobývání chrámu. Z ničeho nic prolétá předními řadami Giaků modře zářící blesk, jenž rozsévá smrt a paniku mezi netvory. Ale ani strach z neznámé zbraně je neodrazuje od nových a nových pokusů a výpadů proti obráncům, skrývajícím se v mramorových troskách chrámu, jejichž totožnost je pro tebe stále ještě tajemstvím. Giak, vyšší a statnější než ostatní a chráněný od hlavy k patám černou drátěnou zbrojí, popohání bez oddechu svou tlupu vpřed kletbami, nadávkami a ranami cepu, z něhož trčí na všechny strany dlouhé hřeby. S připravenou zbraní a využívaje obratně ochrany, kterou poskytuje husté listoví, se pomalu přesouváš k okraji paseky, abys dřív, než podnikneš nějaký další krok, zahlédl neochabující a tvrdošíjné obránce chrámu. Když konečně vidíš, kdo vzdoruje přesile Giaků, žasneš: je to jeden jediný muž asi tak tvého věku! Rozeznáváš nebesky modrý plášť posetý hvězdami, jaký nosí členové Společenství mágů z Toranu. Mladý muž jistě patří k učedníkům spolku. Pět Giaků právě vyráží vpřed s kopími zdviženými k ráně. Jestli mladý čaroděj spěšně neustoupí hlouběji do nitra chrámu, bude bezpochyby ztracen, Giakové ho zasáhnout. Mladík však jako kdyby si nebezpečí neuvědomoval, stojí stále na místě a ty vidíš, že jen rozvážně zvedá levou ruku. Vzápětí konečky jeho prstů vysílají mezi divoce řvoucí Giaky modrý klikatý blesk. Těsně přitisknut k zemi sleduješ ze svého úkrytu, jak další Giak nepozorovaně probíhá mezi ruinami chrámu, šplhá na zbytky mohutného sloupu, mezi zuby svírá zakřivenou dýku a není pochyb, že se chce vrhnout na nic netušícího mladého muže, který stojí pod ním.

Pokud chceš mladého kouzelníka výkřikem varovat před nebezpečím, obrať na **241**.

Pokud chceš vyběhnout vpřed a zaútočit na zákeřného Giaka, obrať na **55**.

Chceš-li zvednout pořádný úlomek mramoru z chrámové zdi a rozrazit jím Giakovi hlavu, obrať na **302**.

Pokud bys nejraději opustil bitevní pole a vběhl zpět do lesa, otoč na **101**.

132

Ozbrojený průvodce kupeckého vozu si tě chvíli měří s neskrývanou nedůvěrou a pak ti před nosem přiráží dveře. Z nitra vozu k tobě doléhá vzrušený hovor. Po několika minutách dohadování se dveře znovu otevírají a z nich na tebe hledí blahobytný kupec. Okamžitě poznává tvůj šat rytířů řádu Kai a spěšně se omlouvá za chování svého sloužícího.
Jeho jednání je ale pochopitelné, vysvětluje kupec, protože od chvíle, kdy opustili Toran, se už několikrát stali terčem útoku: napadl je Kraan, zbojníci i lupiči. To vše kupec vypráví, zatímco ti uvolňuje alespoň nejnutnější kousek místa uvnitř vozu. Není tam totiž k hnutí, téměř všechen prostor zabírají role hedvábí a vaky s kořením. S díky přijímáš pokrm, který ti kupec nabízí, a po přepychovém obědě tě konečně přemáhá únava z dlouhé a nebezpečné cesty a ty upadáš do těžkého bezesného spánku. Otoč na **64**.

133

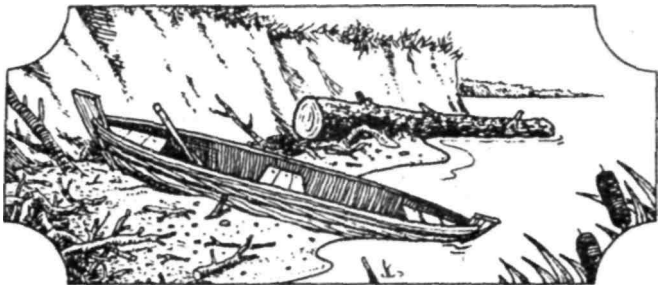
Pohnul ses směrem k soše, když tu její kamenný obličej začíná praskat a vzápětí před tebou exploduje celá socha. Z kamenného pláště se tak osvobodil okřídlený had a okamžitě na tebe útočí. Musíš s netvorem bojovat.
Okřídlený had: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 18
(Tento netvor není citlivý na Útok duševní energií.)
Pokud se ti podaří v boji zvítězit, otoč na **266**.

134

Díky tomu, že můžeš využít svých výjimečných schopností, odhaluješ stopy Giaků na celém obvodu mýtiny. Stopy jsou čerstvé a dá se říci, že bezcitní oblíbenci Temných pánů se pohybovali v těchto místech ani ne před dvěma hodinami.
Jestli chceš bez ohledu na to, co jsi právě zjistil, prozkoumat dřevěná stavení na palouku, otoč na **305**.
Chceš-li paseku raději obejít, obrať na **40**.

135

Naklonil ses přes strmý a podemletý břeh řeky, abys viděl dolů, kde se v místech, kde řeka tvoří tišiny a voda neproudí, drží změť naplaveného dříví. Na jílovité mělčině uvízl velký kmen a kousek od něho dokonce malá loďka.



Jestli chceš k plavbě dolů po proudu řeky použít kládu, otoč na **223**.
Chceš-li se raději plavit loďkou, obrať na **4**.

136

Giakové se blíží a krčí se v terénu, jakoby se chystali k útoku. Dobře vidíš zubaté hroty jejich kopí a slyšíš nesrozumitelnou řeč, která se pracně dobývá odněkud z hloubi jejich hrdel. Větší z tvorů vyrazil: "Orgadak taag! Nogjat aga ok!" A pak na tebe útočí. Musíš se postupně utkat s oběma Giaky. Přičti si pro tento zápas 1 bod k UMĚNÍ BOJE, protože můžeš využít výhodu, kterou poskytuje zvýšený terén.
Giak 1: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 10
Giak 2: UMĚNÍ BOJE 12, KONDICE 10
Pokud vyhraješ, obrať na **313**.

137

Jakmile poslední odpudivá zrůda padá bez života k zemi, zelenavé světlo se pomalu začíná vytrácet. V jeho zbytcích stačíš postřehnout, že každá rozbitá lebka obsahuje drahokam. Překotně sbíráš drahé kameny, abys to stihl dřív, než místnost pohltí naprostá temnota. Pamatuj, že je třeba zapsat je do *Průvodní listiny*. Bez dalšího otálení opouštíš Zplozence záhrobí a pokračuješ dál ve své cestě.
Otoč na **23**.

138

Se zbraní v pohotovosti očekáváš, kdy se objeví nepřítel. Jsou to dva horští Giakové a ty se musíš utkat postupně s oběma.
Giak 1: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 10
Giak 2: UMĚNÍ BOJE 12, KONDICE 10
Pokud nad nimi zvítězíš, obrať na **291**.

139

Vnitřní nádvoří kypí činorodým ruchem. Jízdní poslové čekají po boku svých neklidných koní na rozkazy, které vydává spojené velení, zasedající ve Velkém sále. Neobyčejně rychle předávají pokyny, vzkazy a rozkazy obráncům na vnějších hradbách. Posel stíhá posla, ti, kteří se vracejí, sotva popadají dech a pot z nich jen leje. Stačíš udělat sotva pár kroků napříč nádvořím, když tu zaduní kus od tebe hlas: "Zadržte toho muže!"
Obrať na **66**.

140

Stojíš na mýtině, kde je z několika poražených stromů vybudována strážní věž, dnes již poznamenaná zubem času a náležitě vratká. Pod ní se křižují stezky a rozbíhají se na tři různé strany.
Pokud si zvolíš jižní směr, obrať na **14**.
Jestli se chceš dát na východ, otoč na **252**.
Chceš-li jít jihozápadní pěšinou, obrať na **215**.
Pokud ses rozhodl vyšplhat na strážní vížku, otoč na **36**.

141

Šestý smysl ti napovídá, že někteří z netvorů, kteří dobyli klášter, se dali do zkoumání obou dvou pěšin, aby objevili každého, kdo snad přežil jejich nájezd a vraždění. Místo abys riskoval nepříjemné setkání, můžeš zvolit cestu panensky nedotčeným lesním porostem.
Chceš-li zvolit jižní směr, obrať na **56.**
Pokud si chceš proklestit cestu hustým listovím a vydat se k severovýchodu, obrať na **333**.

142

Před sebou vidíš vysoké, šedavě bílé zdi a do daleka zářící věže Holmgardu, vidíš městské vlajky, chvějící se na cimbuří v čerstvém ranním vánku. Řeka Eledil, pramenící v kopcích Durncragského pohoří, si vyhloubila koryto až k Holmské zátoce, kde se vlévá do moře. Holmgard leží u jejího ústí. Radost z výhledu na krásnou a milovanou krajinu ti kalí hrozivá černá armáda, která se nezadržitelně valí od kopců k hlavnímu městu. Po pravé straně se táhne široká pohodlná silnice, která vede až k Holmgardu. Během bys mohl dorazit k zevním valům městského opevnění asi tak za hodinu, ale to by ses pohyboval skoro celou dobu v otevřené krajině a byl

bys snadným dílem pro Kraany. Přímo před sebou máš široký bahnitý tok, který líně směřuje k řece Eledil. Jako úkrytu můžeš využít podemletých



břehů a doplavat k hlavnímu městu. Ještě je tu jedna možnost, jak se dostat k cíli. Vlevo před tebou leží pradávný hřbitov, Hřbitov předků. Rozpadající se hrobky a vetché pomníky ze zapomenutých časů by mohly utajit tvůj postup vpřed, ale velmi dobře víš, že území hřbitova je tabu. Bezesným spánkem tam spí nespočet tajuplných příšer, čekajících jen na neopatrného odvážlivce, který přestoupí zákaz, aby ho uchvátily a zahubily.
Jestli se chceš pokusit o štěstí na silnici, otoč na **58**.
Máš-li dojem, že větší naději na úspěch ti dává vodní cesta, obraťna **135**.
Jestliže máš dost odvahy riskovat neznámá nebezpečí na Hřbitově předků, pak obraťna **102**.

143

Brzy ses vynořil z lesa a ocitl ses na hlavní silnici. Ujišťuješ se, že je to opravdu nejdůležitější spoj mezi Toranem na severu a Holmgardem na jihu země. Pobízíš koně a odhaduješ, že hlavního města bys mohl dosáhnout ráno. Otoč na **149.**

144

Probíjíš se návalem těl na hlavní ulici a snažíš se dostat ke vzdálené Pevnosti. Obyvatelé města zmateně pobíhají sem a tam v záchvatu panické hrůzy, protože nad jejich hlavami se ozývá zlověstné krákorání kroužícího Kraana.
V tlačenici ti někdo ukradl jeden předmět z batohu. Jestliže už batoh nemáš, ztrácíš zbraň. Nezapomeň jeden předmět nebo zbraň vyškrtnout ze své *Průvodní listiny*.
Kárka tažená splašeným koněm tě odhazuje na nejbližší dveře. Jsi na několik vteřin omráčen, a tak ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Jak se škrábeš na nohy, rozlétnou se dveře dokořán, objevuje se v nich omšelý stařík a bez

zaváhání se na tebe vrhá sekáčkem na maso. Vypadá naprosto nepříčetně a ty musíš bleskurychle zvolit mezi bojem a útěkem.
Pokud chceš bojovat, otoč na **63**.
Volíš-li útěk, obraťna **217**.

145

Máš pocit, jakoby tě převálcoval vůz nebo kočár. Poslední dojmy, které jsi schopen si uvědomovat během pádu k zemi, je nesnesitelná bolest v zádech a slaná chuť písčité cesty. Hned nato pozbýváš vědomí a obklopuje tě milosrdná temnota, ve které není bolesti. Otoč na **165**.

146

Už asi míli cváláš bez vzrušujících zážitků a nebezpečí, když jsi náhle sražen ze sedla šípem, který tě zároveň lehce škrábne na čele. Ztrácíš 3 KONDIČNÍ body. Vyšvihl ses znovu na nohy a rozhlížíš se, odkud útok přišel. Obklíčila tě silná jednotka Drakkarimú, z lesů kolem dokola se vynořuje jeden zloduch za druhým. Byl jsi přepaden ze zálohy a máš jedinou naději: uprchnout co nejrychleji pod ochranu lesa. Obraťna **154**.

147

Po několika minutách chůze narážíš na hliněnou chatrč, neuměle skrytou stranou od pěšiny. Jsi vyhládlý a potřebuješ se okamžitě nasytit. Pokud nemáš co jíst, ztrácíš 3 KONDIČNÍ body. Po jídle se pečlivě rozhlížíš a vidíš, že cesta, po níž jsi sem došel, se stáčí k jihu.
Chceš-li se dát po stezce jižním směrem, otoč na **42**.
Pokud se chceš dál držet původního směru, otoč na **28**.

148

Vyrážíš dveře a vnikáš do statku. Kraan se vznáší vysoko nahoře, ve spárech svírá oběť a vítězoslavně krákorá. Když znovu nalézáš ztracenou rovnováhu, rozhlížíš se kolem sebe po místnosti. Jsi tu docela sám. Naproti ohništi někdo opřel o stěnu válečné kladivo.
Chceš-li, můžeš si zbraň odnést sebou.
Jestli se chceš dál schovávat na statku, otoč na **81**.
Pokud dáváš přednost bezpečí lesa, můžeš v něm zmizet otočením na **320**.
Chceš-li si zevrubněji prohlédnout místnost, obraťna **199**.

149

Jak jedeš po silnici, pozoruješ, že světla kvapem ubývá. Brzy bude úplná tma, v níž nebude možné včas rozeznat případné nebezpečí, číhající podél cesty. Zbytečně neváháš a hledáš vhodné místo k odpočinku. Takové ti nabízí lesní výběžek, ve kterém se můžeš prospat a do rána nabrat nových sil.
Ujišťuješ se, že jsi přede všemi dobře ukryt, nedočkavě se zachumláváš do teplého zeleného pláště a upadáš do těžkého spánku beze snů. Obrať na **256**.

150

Jídlo je sice trošičku převařené, ale tobě chutná báječně. Bohužel ho není dost na celou jednu porci, která by tě nasytila beze zbytku. Chladnou vodou s chutí zaháníš žízeň. Jídlem a odpočinkem ses zdržel v domě necelou půlhodinku, ale o to více teď chvátáš. Dáváš si do pořádku svou cestovní výbavu a opouštíš stavení. Obrať na **83**.

151

Pokud se dokážeš dostatečně soustředit na klíčovou dírku, můžeš uvést mechanismus zámku do pohybu a zámek tak odemknout. Pak můžeš silou své vůle přimět zástrčku, aby se vysunula a vypadla na podlahu. Dveře budou volné.
Přeješ-li si využít toho, že ovládáš Kai disciplínu *Ovládání hmoty myšlenkou* a tak odemknout zámek a vysunout zástrčku, obrať na **87**.

152 - Ilustrace X

Bylinkář ti nabízí sadu zvláštních lektvarů. Některé zázračně posilují ducha i tělo, jiné způsobují neviditelnost, další poskytují schopnost změnit sám sebe v obláček páry. Muž trhnutím otevírá nejnižší zásuvku pultu a slavnostním gestem odtud vyndává kouzelný proutek. Vysvětluje, že prut je neobyčejně účinná zbraň proti všem ďábelským netvorům, kteří se začínají roztahovat po Sommerlundu, a že zároveň dokáže svého majitele učinit nezranitelným. Mudrc a bylinkář v jedné osobě tě vyzývá, aby sis přečetl magický nápis, který je vyryt do černé dřevěné hůlky.
Chceš-li se natáhnout přes pult, abys lépe viděl na zvláštní nápis, obrať na **49**.
Pokud tě více zajímají roztoky a jejich kouzelná moc, otoč na **231**.



X. Bylinkář ti nabízí ze zvláštních lektvarů .

153

Před tebou se tyčí zářivé věže Holmgardu a vysoké, šedavě bílé zdi jeho hradeb. Městské prapory na baštách zlehka povlávají v čistém a mírném ranním větříku. Městem protéká řeka Eledil, která pramení mezi horami Durncragského pohoří a po mnohakilometrové cestě na západ se těsně pod Holmgardem vlévá do moře, do Holmské zátoky. To, co tento idylický pohled kalí, je nesmírně početná černá armáda, která se zpod Durncragských vrcholků nezadržitelně valí přímo na město.
Po pravé straně se vine široká cesta napříť svažující se plání až k Holmgardu. Tryskem bys mohl vzdálenost, která tě dělí od vnějšího opevnění města, urazit za méně než hodinu. Cesta po silnici by byla rychlá, ale má jednu velkou nevýhodu: téměř celou trasu bys musel jet otevřenou krajinou, v níž jsi zcela bezbranný proti útokům ze vzduchu.
Přímo před tebou se k Eledilu lenivě šine jakýsi nevýznamný bahnitý potok. Kdyby ses vzdal koně, můžeš nepozorovaně proplavat pod vysokými a podemletými břehy až k hradbám.
A konečně je tu ještě jedna možnosti, jak se dostat k Holmgardu. Po levé ruce máš prastarý hřbitov, o kterém se hovoří jako o Hřbitově předků. Mohl bys využít hrobek a pomníků, pamětníků zašlých časů, k utajenému postupu vpřed. Ale dobře víš, že území hřbitova je tabu. Bezesným spánkem tam odpočívá spousta nepojmenovatelných příšer. Čekají na toho, kdo z neopatrnosti nebo nevědomosti vstoupí na hřbitovní půdu, aby s ním mohly nepěkně naložit.
Jestli chceš pokoušet štěstí tím, že se vydáš k Holmgardu po silnici, obraťť na **202**.
Pokud máš dojem, že bezpečnější by byla cesta vodními toky, obraťť na **135**.
Jsi-li tak odvážný, že chceš riskovat setkání s neznámými nestvůrami na Hřbitově předků, ačkoliv víš, že mohou ohrozit tvůj život, otoč na **329**.

154

Následkem zranění trpíš závratí, potácíš se od stromu ke stromu jako slepec. Z ničeho nic ti mizí pevná půda pod nohama a ty se propadáš hlavou napřed do záludně nastražené lovecké jámy. Ze dna díry zvedáš hlavu, abys zjistil, jak jsi hluboko, a krve by se v tobě nedořezal: vidíš čtyři Drakkarimi s napjatými luky, kterými míří přímo na tebe. Ohyzdné tváře se jim stahují zlým vítězoslavným úšklebkem.
Svět pro tebe přestává existovat ve chvíli, kdy se čtyři hroty jejich černých šípů noří do tvé hrudi. Tvé poslání je ztraceno a život zmařen!

155

Když jsi přišel blíž, skupinka lidí přestala hovořit. Z jejich výrazu je zřejmé, že rozpoznali tvůj zelený plást rytíře řádu Kai. Jeden z mužů pomalu napřáhl v přátelském i uctivém gestu ruku k pozdravu a říká: "Můj pane, donesla se k nám strašná zvěst o zničení kláštera Kai a o povraždění všech rytířů tohoto slavného řádu. Nebesa budiž pochválena, že tomu tak není! Báli jsme se, že je vše ztraceno!" Nenacházíš v sobě sílu přiznat, že klášter skutečně leží v rozvalinách, protože před tebou stojí uprchlíci z Toranu, kteří přišli o celé své jmění a jejich životy jsou také ohroženy. Zbývá jim jediná naděje, že se rytíři Kai ujmou velení armády a zvítězí nad všemi temnými silami. Od utečenců se dozvídáš, že hlavní severní přístav se stal terčem dvojího útoku, ze vzduchu i z moře, a že síly Temných pánů početně mnohokrát převyšovaly královskou posádku, která střežila bezpečí Toranu a statečně bránila město do posledního muže. Ujišťuješ uprchlíky, že Sommerlund ve válce nepodlehne, a přeješ jim na další cestě hodně štěstí.
Obrať na **70**.

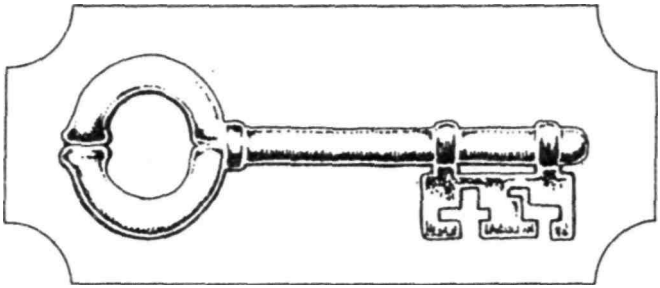
156

Do bahna všude kolem dopadají černé šípy. Spousta dalších Giaků se vyrojila na srázném řitním břehu a zuřivě na tebe střílí.
Chceš-li se vrhnout bez otálení do vody a plavat po proudu, otoč na **294**.
Chceš-li přeplavat pod ochranný val stromů na protějším břehu, obrať na **245**.

157

Les vpředu zatíná řídnout, až konečně se mezi stromy objevuje cesta. Po ní se směrem k jihu ubírají davy lidí. Mnozí z nich vlekou celý svůj majetek na malých rozvrzaných kárkách.
Chceš-li se přidat k uprchlíkům a snad se tak dozvědět něco o tom, co se odehrálo na severu, obrať na **30**.
Jestli chceš raději pokračovat v cestě k jihu sám, obrať na **167**.

158



Klít se zasunuje do zámku, pootáčí se a zámek povoluje. Opatrně strkáš do dveří a ocitáš se tváří v tvář podivnému starci. Pravou rukou svírá hůl, z níž náhle vystřeluje zářící blesk a zasahuje tě do prsou. Ztrácíš 6 KONDIČNÍCH bodů. Sténaje bolestí odhazuješ nebezpečného starce stranou, vrháš se ke krkolomně sráznému schodišti a vybíháš po něm nahoru, tam, kde tušíš denní světlo. Bereš schody po dvou, a když jsi už v půli schodiště, vysílá starý muž za tebou další blesk. Vyhledej poslepu číslo v *Tabulce náhody.*
Pokud ses trefil do některého z čísel *0 - 5*, blesk tě míjí a tříští se o stěnu nad schodištěm.
Jestliže jsi tužku zapíchl do čísel *6 - 9*, jsi zasažen do zad a ztrácíš další 4 KONDIČNÍ body.
Pokud jsi přežil, potácíš se na denním světle a proklínáš svou smůlu. Jen neblahou náhodou jsi narazil na skrytý chrám sekty ďábelských druidů. Můžeš mluvit o velkém štěstí, žes vyvázl holým životem. Spěcháš, aby ses dostal na pěšinu, která mizí za kopcem.
Obraťna **106**.

159

Tvoje snaha se nesetkala s žádoucím ohlasem. Kupec se nemá k tomu, aby tě vpustil do vozu. Místo toho nečekaně luskne prsty a jeho ozbrojený ochránce sahá po turecké šavli.
Bud s ním změříš síly otočením na **191**.
Nebo musíš seskočit z rychle ujíždějícího vozu. Pak obraťna **234**.

160

Zvol poslepu některé číslo číslo z *Tabulky náhody.* Pokud je to *0 - 4*, jsi spatřen. Otoč na **286**. Pokud je to *5 - 9*, nepřátelé tě nezpozorovali a pochodují pryč po vzdálenější straně hřebene. Obraťna **10**.

161

Jak usedáš, kamenný had na podstavci se pomalu dává do pohybu. V tu chvíli tě oblévá studený pot a třesoucí se rukou křečovitě tiskneš zbraň, abys byl připraven k obraně, kdyby had zaútočil. Strnule a fascinovaně sleduješ červený vidlicovitý jazyk, který se objevuje v hadově tlamě a zase mizí, až konečně zvíře strká hlavu do zeleně zářící mísy nad tebou. Za okamžik z ní vytahuje zlatý klíč a hází ti ho do klína. Deska na východní stěně se s cvaknutím pootáčí a odkrývá tajný východ z těchto míst, kde si nemůžeš být jist zdravím ani životem.



Popadl jsi klíč a mizíš tak rychle, jak jen to jde. Obrať na **209.**

162

Jsi už jen pár kroků od mužů a voláš na ně. Otáčejí se obličeji k tobě a ty cítíš, jak ti naskakuje husí kůže a jak se ti leknutím málem zastavuje srdce. Není to nikdo jiný než přestrojení Drakkarimové! Okamžitě útočí. Srážejí tě k zemi, ruce ti svazují silným provazem a pak tě ženou před sebou dál po stezce. Zmocňují se i tvého batohu a zbraně, ale zlatých mincí v měšci si nevšimli a nezajímá je ani plaší, který máš přes sebe. Hrozivě se pochechtávají a předhánějí se v líčení útrap a muk, která tě očekávají v jejich ležení.
Pokud jsi schopen využít Kai disciplínu *Ovládání hmoty myšlenkou,* obrať na **258**.
Pokud tuto dovednost neovládáš, obrať na **127**.

163

Po půlhodině plavby cítíš, že proud, který tě unáší, sílí. Soustředěně hledíš na hladinu před sebe a uprostřed širokého říčního zákrutu, ke kterému se blížíš, rozpoznáváš mohutný vír. Okamžitě pochopíš, že jestli se necháš ještě chvilku unášet proudem dolů, vír tě vtáhne a utopí. Bez dalšího otálení nasazuješ silná tempa napříč proudem a včas se dostáváš k pravému břehu.

V další cestě už pokračuješ pěšky. Vybavení máš kompletní a v pořádku, nic jsi neztratil.
Obrať na **321**.

164

Pozorně odšpuntováváš jednu lahvičku za druhou a čichem se pokoušíš rozpoznat jejich obsah. Máš dojem, že v každé je nejspíš nějaký druh vína. Jak se jimi tak probíráš, upoutává tvou pozornost jedna lahvička, poněkud menší než ostatní a zasunutá až vzadu. Už když jsi jen zpola vyšrouboval skleněnou zátku, která vězí v hrdle, cítíš vůni, která nade vší pochybnost prozrazuje Alether, nápoj síly. Ostatně tvou domněnku potvrzuje i oranžová barva kapaliny. Kouzelný nápoj si můžeš odnést sebou. Pokud ho vypiješ před zápasem, zvýší se tvé UMĚNÍ BOJE o 2 body (ale jen pro dobu boje). Zapiš si Alether do *Průvodní listiny,* ale jakmile ho jednou použiješ, nezapomeň ho zase škrtnout.
Tečí bude nejlepší, když se pustíš do další pečlivé prohlídky stáje.
Otoč na **308**.

165

Probouzíš se spalován horečkou. Před očima se ti ještě chvíli vznášejí neskutečné představy a vidiny, až se nadobro vytrácejí a ty cítíš, že bdíš, ačkoliv nemáš tušení, kde jsi a co se s tebou děje. Bolest v zádech se ozývá s takovou silou, až se ti do úst derou výkřiky a prosby o pomoc. Hned nato cítíš na čele vlhký chladivý obklad a na zlomek vteřiny zahlédneš ustaraný obličej mladé dívky. Jakýsi stařec jí šeptá cosi do ucha a vzápětí se ztrácí z tvého zorného pole. Rád bys pootočil alespoň hlavou, ale nejde to. Děvče pokleká u lože a chlácholí tě laskavými a uklidňujícími slovy. Přesto podléháš vyčerpání, tvůj pohled se zatemňuje, světlo se vytrácí a znovu tě obestírají mrákoty. O tom, že blouzníš, nevíš už nic.
Obrať na **212**.

166

Dostal ses do vlivu tajemných nečistých mocností. Tvá křehká mysl obyčejného smrtelníka podstupuje těžkou zkoušku a je třeba sebrat všechny síly k její obraně. Začal boj a v sázce je tvůj zdravý rozum. Skutečný svět přestává existovat, místo něho tebou zmítají fantastické i kruté představy, vidiny, které tě lákají i děsí zároveň. Když se zjevení rozplynula, potácíš se k tunelu a tvé KONDIČNÍ skóre je o 4 body nižší.
Obrať na **104**.

167

Urazil jsi skoro celou míli, když sis všiml páru nohou, který prozrazuje, že za velkým balvanem někdo leží a nejspíš se tam skrývá.
Pokud se chceš zblízka přesvědčit, komu nohy patří, obrať na **88**.
Jestli se chceš raději vyhnout setkání s jejich neznámým majitelem a dále pokračovat lesem, obrať na **264**.
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl* a chceš ji využít, otoč na **178**.

168

Vyškrábal ses nahoru na bohatě naložený kupecký povoz a usadil ses mezi cestovními kufry a vaky. Noc se už snáší na krajinu a silnice se noří do tmy. Od západu se zdvíhá mrazivý vítr, a tak se dobře halíš do teplého dlouhého pláště, který tě spolehlivě ochrání před chladem. Odspodu k tobě doléhají hlasy a tak silná vůně kořeněného jídla, že máš ústa plná slin. Uvědomuješ si, že jsi příšerně hladový. Musíš se okamžitě najíst, a proto si připravuješ jednu porci jídla. Konečně podléháš únavě z vyčerpávající cesty a upadáš do těžkého bezesného spánku.
Obrať na **64**.

169

Jak procházíš podél lebek, všechny jakoby se otáčely a sledovaly každé tvoje hnutí. Právě když jsi v půli cesty napříč místností, slyšíš za sebou ostré praskání pukajících kostí. Hned nato vidíš, jak se z lebek líhnou ohyzdní tvorové a na vzduchu vypínají velká pomačkaná křídla. Sliznaté okřídlené nestvůry útočí. Musíš s nimi bojovat jako s jedním nepřítelem.
Zplozenci záhrobí: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 16
Po skončení prvního kola můžeš další boj vzdát a uprchnout otočením na **23.**
Pokud nad netvory zvítězíš, obrať na **137.**

170 - Ilustrace XI

Tunel se topí ve tmě a vzduch je tu daleko chladnější než venku. Ostražitě postupuješ vpřed, jednou rukou šátráš po stěně a tak si pomáháš udržet směr. Ploužíš se úplnou tmou asi tři minuty a najednou cítíš odporný hnilobný zápach, který ze všeho nejvíc připomíná pach rozkládajícího se masa. Máš-li v batohu louči a troudník, můžeš si posvítit, abys viděl na cestu před sebou.

Zcela nečekaně se ze stropu tunelu vrhlo na tvá záda něco neobyčejně těžkého, až klesáš na kolena. Je to dravý hrabonor a potyčce s ním se nemůžeš vyhnout, protože se pokouší uškrtit tě dlouhými slizkými chapadly, která mu v celém klubku vyrůstají nad ústním otvorem.
Hrabonor: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 7
Pokud si neneseš v batohu louči, odečti pro tento boj 3 body z UMĚNÍ BOJE. Hrabonora nelze napadnout duševní silou, proti níž je odolný, a ani se s ním nemůžeš dorozumět, přestože třeba ovládáš Kai disciplínu *Spřízněnost se zvířaty.* Porazíš-li hrabonora, otoč na **319**.

171

Dostal ses až na samý okraj lesa, když tu se kůň vzpíná v bolestné křeči. Hluboko do jeho zadních nohou zaťal Kraan své ostré drápy a tebe se pokouší křídly shodit ze sedla. Na zádech okřídleného netvora se šklebí Giak a kňučí rozkoší, protože už vidí, jak svoje kopí vráží do tvého těla. Duchapřítomně seskakuješ z koně a prchášš ke stromům. Ubohé věrné zvíře necháváš napospas dravému Kraanovi. Obrať na **303**.

172

Začala se snášet noc a brzo tě pohltila hluboká tma. Není ani pomyšlení na to, abys pokračoval dál: bylo by to nerozumné, protože bys určitě sešel ze správné cesty. Chvíli hledáš vhodný úkryt, pak přivazuješ koně ke stromu, sám si pevněji přitahuješ k tělu teplý zelený plášť a sotva se tvá hlava dotkne země, už spíš tvrdým spánkem.
Z hlubokého snu jsi probuzen vzdálenými zvuky pochodujících ozbrojených skupin. Přes modrou plochu jezera vidíš černé šiky Drakkarimd a smečku vlkodlaků. Nad stromy několikrát zakroužil Kraan a k přistání si vybírá střechu malé dřevěné chajdy u břehu jezera. Kraan se přesně řídí pokyny červeně oděného netvora na svých zádech, který ho znovu pobízí k letu. Těsně nad hladinou se teď blíží k místu tvého nočního odpočinku.
Chceš-li zajet hlouběji do lesa, aby ses vyhnul setkání s Kraanem a jeho pánem, obrať na **239**.
Pokud chceš s pomocí Kai disciplíny *Maskování* lépe ukrýt sebe i svého koně, obrať na **114**.
Jestli se cítíš dost silný na to, aby ses pustil s netvorem do boje, obrať na **29**.



XI. Je to hrabonor a pokouší se tě uškrtit.

173

Obezřetně se rozhlížíš na všechny strany, aby ses nedal zaskočit případným nebezpečím, a pomalu se blížíš ke dveřím. Když ses k nim konečně dostal, chystáš se vyzkoušet, půjdou-li otevřít. Zvedáš ruku ke klice, když tu tě vyděsí ohlušující rachot a třesk. Instinktivně se krčíš, chytáš si hlavu rukama, a teprve když se znovu rozhostilo ticho, rozhlížíš se kolem sebe. Ze stropu za tebou se zřítil těžký kamenný kvádr a zablokoval chodbu, kterou ses do sálu dostal. Nemůžeš se tedy vrátit a doufáš už jen v to, že se ti podaří otevřít dveře, před nimiž stojíš.
Máš-li stříbrný klíč, máš vyhráno a dveře můžeš odemknout otočením na **158**.
Pokud stříbrný klíč nemáš, obrať na **259**.

174

Po necelé hodině plavby po řece proud sílí a ty cítíš, že tě unáší k místu, kde se říční tok stáčí a kde vzniká zlověstný vír. Nepochybuješ, že pokud tě točící se voda vtáhne, jen stěží unikneš hrozné smrti utopením. Bez váhání se vrháš do bahnité řeky, ale jak usilovně plaveš a vzdoruješ silnému proudu, ztratíš batoh i zbraně. Zdráv, ale bez vybavení a neozbrojen vylézáš mokrý na zalesněný břeh.
Obrať na **190**.

175

Rukama dáváš znamení blížící se skupině jezdců. Ted
už v nich poznáváš příslušníky hraniční jízdní hlídky královské armády, tvrdé a houževnaté chlapy, kteří střeží nejohroženější, západní sommerlundskou hranici. Ale radostná úleva, jež tě zaplavila při pohledu na královské vojáky, se vzápětí mění v hrůzu, když se za nimi objevuje letící smečka vlkodlaků, osedlaná ďábelskými Giaky. Černé šípy zasypávají jízdní hlídku. Uštvaní koně vojáků viditelně ztrácejí síly, zdivočelí vlkodlaci se naopak víc a víc přibližují.
Chceš-li se ukrýt na místě, kde stojíš, obrať na **41**.
Pokud se chceš rychle dostat na druhý břeh, otoč na **116.**
Jestli ovládáš Kai disciplínu *Maskování* a chceš ji nyní využít, obrať na **182.**

176

Uskakuješ mezi husté vzrostlé keře, jež lemují cestu, a doufáš, že tě ani vlkodlak ani jeho velitel neodhalí. Podařilo se! Bestie probíhá kolem tebe a tvého koně úplně bez povšimnutí a míří dolů po pěšině, po níž jsi ještě před okamžikem jel.



Pokud chceš na zbývající vlkodlaky a jejich jezdce zaútočit, obrať na **253**.
Jestli chceš raději proniknout hloub do lesa, otoč na **126.**

177

V malém stavení nahlížíš do všech skříněk, ale v žádné nenalézáš nic hodnotného. Když jsi s prohlídkou hotov, říkáš si, že tady už nebudeš dál ztrácet čas, a hned taky vyrážíš na další cestu.
Obrať na **83.**

178

Díky své schopnosti odhalovat pravý stav věcí *Šestým smyslem* rozpoznáváš boty a kalhoty vojáka královské armády. Kromě toho také víš, že muž je raněn a nezbytně potřebuje pomoc
Pokud chceš pro vojáka něco udělat, otoč na **88.**
Jestli ho tu chceš nechat bez pomoci a jet dál, obrať na **264**.

179

Objevila tě strážní hlídka a kuše vojáků tečí míří přímo na tebe.
Chceš-li zvednutím rukou dát najevo svoje mírumilovné úmysly, obrať na **318**.
Pokud se chceš pokusit o útěk, otoč na **51**.

180

Sotva ses rukou dotkl zbraně, muži to zpozorovali; teď stojí všichni tři ve střehu a číhají na každý tvůj pohyb. Pokud jsi pevně rozhodnut, že se s nimi utkáš, pusť se do toho, ale bojuj s nimi postupně.
Velitel: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 22
Voják 1: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 20
Voják 2: UMĚNÍ BOJE 12, KONDICE 20
Jestli se ti podařilo zabít všechny tři, obraťna **62.**
Chceš-li raději boj vzdát, otoč na **22.**

181

Instinkt ti napovídá, aby ses vrhnul k zemi a tak se uhnul šípu ze samostřílu. Lupič mířil víc než dobře: při pádu cítíš, že levý rukáv u košile se trhá a šíp tě zlehka škrábne. Děkuješ bohům, že nad tebou tentokrát drželi ochrannou ruku, vyskakuješ čile na nohy a prcháš dál ze všech sil. Bandité už žádné jiné šípy nemají, chvíli za tebou běží, ale brzy pronásledování vzdávají. Stačí pár minut rychlého běhu a necháváš je daleko za sebou. Přišel jsi sice o zbraně i o vybavení, ale zachránil sis život! Zastavil ses jen na dobu nutnou k prohlédnutí a zběžnému ošetření zraněné paže a hned zase kráčíš dál po silnici, která vede až k vnějším valům městských hradeb.
Obraťna **288**.

182

Tři členové jízdní hraniční hlídky ujíždějí po říčním břehu těsně sledováni Giaky, které vezou na hřbetech jejich vrčící oři - vlkodlaci. Ale jsi tak dokonale skryt a maskován, že Giakové nemají ani tušení o tvé přítomnosti. Smečka ďábelských netvorů pokračuje v pronásledování své kořisti, aniž by některý z nich cokoli zpozoroval. Obraťna **174.**

183

Důstojník poručil svým mužům, aby zastavili, a ptá se tě, kdo jsi a co si přeješ. Představuješ se a stručně vyprávíš historii zničení kláštera Kai. Tvé líčení muže hluboce zasáhlo a rozrušilo. Důstojník ti nabízí koně a žádá tě, abys ho doprovodil k princi Pelatharovi, královu synovi.
Pokud chceš přijmout jeho nabídku, obraťna **97.**
Chceš-li ji naopak odmítnout, otoč na **200.**

184

Kupecký vůz se zcela vymyká kontrole a nikým neřízen divoce kodrcá nerovným terénem mimo silnici. S obtížemi se ti konečně podařilo splašené koně ovládnout a vyvádíš je zpět na cestu. Pak vůz zastavuješ. Spěšná prohlídka nitra vozu ti nabízí 40 Zlatých, meč a jídla tolik, že by vystačilo na čtyři porce. Jestli si chceš něco vzít, poznamenej to do své *Průvodní listiny.* Nakonec se poddáváš únavě a hladu. Musíš pojíst jednu porci potravy. Nasycen upadáš do hlubokého bezesného spánku, který obnoví tvé síly.
Obrať na **64**.

185

Rozhlížíš se a pohledem pátráš mezi stromy po skrytém lukostřelci. Nemusíš čekat dlouho, v příštím okamžiku se kroutíš bolestí, která vychází z prsou. Tři šípy našly svůj cíl a porazily tě na záda. Dva teď vězí hluboko v tvé hrudi, třetí ti proťal stehno. Ležíš bezmocně na zádech a v bolestných křečích vnímáš poslední obrazy, které ti život nabízí, baldachýn hustých smrkových větví nad hlavou a let neobvykle velké zelené vážky, usedající na přezku tvého opasku... Zde končí tvůj život i tvoje pouť.

186

Kakarmové zmizeli v téměř neproniknutelném porostu a za okamžik jsi zase sám. Jdeš dál, po necelých dvou hodinách chůze k tobě začíná doléhat zvuk proudící vody, který neustále sílí.
Otoč na **106**.

187



Po chvilce ticha vykukují z úkrytu za padlým stromem dva srstnaté ustrašené obličejíky. Dva páry očí upřeně zírají na tvou zbraň a obě

stvořeníčka vyrážejí výkřik zděšení. Než můžeš cokoli vysvětlit nebo udělat, seskakují zvířátka dlouhým skokem z kmene a beze stopy se ztrácejí v lese.
Pokud je chceš následovat, obrať na **186**.
Chceš-li je nechat být, otoč na **228**.

188

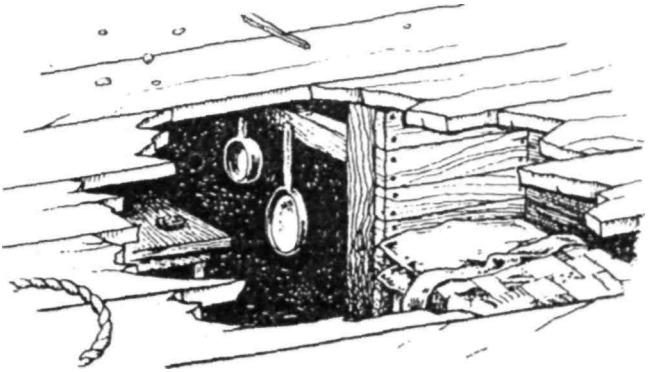
Na tebe právě tak jako na všechno kolem dopadá zlověstný Kraanův stín. Okřídlený tvor náhle hrozivě skřehotá a útočí s takovou silou, že tě sráží obličejem do prachu na zemi.
Zvol poslepu číslo v *Tabulce náhody*.
Pokud ti padlo číslo *0 - 6*, Kraan ti serval ze zad batoh. Ty sám jsi vyvázl bez zranění, ale přišel jsi o vak i o veškerou výbavu, kterou jsi v něm měl uloženou.
Pokud ti padlo číslo *7 - 9*, batoh zůstal nedotčený, ale ty jsi utrpěl zranění. Máš těžké šrámy na obou pažích. Ztrácíš 3 KONDIČNÍ body a mizíš v nejbližším lese.
Teď obrať na **303**.

189

V duchu děkuješ vlastní prozíravosti i svým učitelům z kláštera Kai za výcvik, díky němuž dokážeš tak dobře vzdorovat nejrůznějším nástrahám. Močál by mohl být stejně smrtelně nebezpečnou zkouškou jako kterýkoli Drakkarim nebo Kraan. Děláš si starosti s tím, že jsi zbytečně ztratil spoustu času a bez otálení se vydáváš lesem dál k jihu. Kousek před tebou se vine pěšinka a míří právě na jih.
Obrať na **118.**

190

Držíš se stále při břehu řeky a překonáváš tak další tři míle, až narážíš na sešlou a rozpadající se říční bárku. Vypadá to, že někomu sloužila jako útulek, protože otvorem v palubě lze zahlédnout postel a pár kousků kuchyňského náčiní.
Pokud chceš plavidlo prozkoumat, otoč na **20.**
Chceš-li raději pokračovat v cestě podél řeky, obrať na **273**.



191

Ozbrojený strážce vozu tasí obrovskou zahnutou šavli a žene se po tvé hlavě.
Strážce vozu: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 21
Pokud zvítězíš, obraťna **24.**
Jestli chceš souboj v některém kole vzdát, můžeš to udělat tak, že z pádícího vozu seskočíš. Obraťna **234**.

192

V rozevřené tlamě vrčícího vlkodlaka se blýskají ostré tesáky a vzduch se .plní hrdelními výkřiky Giaků. Dva z nich se ženou přímo na tebe. Před jistou smrtí tě zachraňuje tvůj kůň, který se v posledním okamžiku vzpíná proti přibíhajícím stvůrám a obě je sráží kopyty k zemi. Zeširoka se rozpřahášа jedinou prudkou ranou roztínášoběma Giakům lebky.
Jsi z nebezpečí venku. Cváláš dolů silnicí a po zbytku vlkodlačí tlupy i s Giaky jakoby se slehla země. Ale temný stín je ti v patách. Není to nikdo jiný než Kraan. Už nečeká na nic a zahajuje útok, jehož terčem jsi ty.
Jestli chceš prudce změnit směr, nechat silnici za zády a uchýlit se pod ochranu stromů, otoč na **171.**
Jestli chceš bez ohledu na kroužícího Kraana uhánět dál, přímo dolů po silnici, obraťna **120.**

193

Krvežíznivá bestie i její pán leží mrtvi. Giak má za pasem zastrčený jakýsi svitek papíru. Jestli máš o listinu zájem, můžeš si ji vzít a přidat k ostatním věcem, které tě na cestě provázejí. Nezapomeň ji zapsat do *Průvodní listiny.* A už vidíš další vlkodlaky, kteří míří po pěšině přímo k tobě.

Pokud s nimi chceš bojovat, otoč na **253**.
Jestli chceš raději rychle zmizet v lese, otoč na **126.**

194

Bleskurychle utíkáš k vozu. Lidé se v panice rozbíhají všemi směry a klopýtají jeden o druhého. Je vidět, že se nechali Kraany zaskočit a že nebyli na jejich nenadálý útok připraveni. Útočníci zatínají pařáty do těl svých ubohých obětí, které vynášejí nahoru k potemnělému nebi. Ohromný Kraan visí ve vzduchu přímo nad dětským povozem a z jeho hřbetu se do sedel splašených tahounů spouštějí jeden po druhém tři Giakové. Buď se s nimi dáš do boje na život a na smrt, nebo z vozu utečeš a pokusíš se včas dostat do statku, který jsi právě zahlédl kousek od silnice.
Chceš-li s Giaky bojovat, otoč na **208**.
Pokud chceš utíkat do statku, obrať na **148.**

195

Jak stíráš ze zbraně medvědovu krev, padá ti zrak na ústí jakési skalní dutiny nebo dokonce jeskyně, kterou zčásti zakrývá balvan, za nímž jsi narazil na medvěda.
Jestli tě láká jeskyně k podrobnější prohlídce, obrať na **59.**
Pokud chceš nechat jeskyni jeskyní a pokračovat v cestě, obrať na **106.**

196

Následuješ neznámého muže a necháváš se vést do malé knihovny mimo hlavní sál. Muž jemně tlačí na jeden z mnoha svazků seřazených na dlouhých policích, které lemují zdi kolem dokola od podlahy až ke stropu. Slyšíš krátké kovové cvaknutí a jeden díl knihovny se pomalu zasouvá dozadu a odhaluje skrytý průchod.
Pokud chceš muže následovat do tajemného průchodu, otoč na 332.
Jestli do temné chodby vstoupit nechceš, můžeš se zase vrátit na ulici.
Obrať na **144.**

197

Mrtvý Drakkar leží na dně převoznické pramice. Má krátký meč a 6 Zlatých. Vše, oř máš zájem, si můžeš vzít. Bezvládné tělo házíš do vody. Pár okamžiků se vznáší na hladině, ale pak navždy klesá do ledových hlubin.
Znovu bereš bidlo pevně do rukou a plavíš se dál na druhou stranu jezera. Na břehu prám opouštíš. Obrať na **172.**

198

Cítíš, že za závěsem se skrývá někdo další. Celým krámkem se vznáší opar zla a nebezpečí. Buď ve střehu - cosi tu není v pořádku.
Chceš-li se vrátit zpátky na ulici, otoč na **7.**
Pokud si chceš lépe prohlédnout zboží, které bylinkář nabízí, obraťna **152**.

199

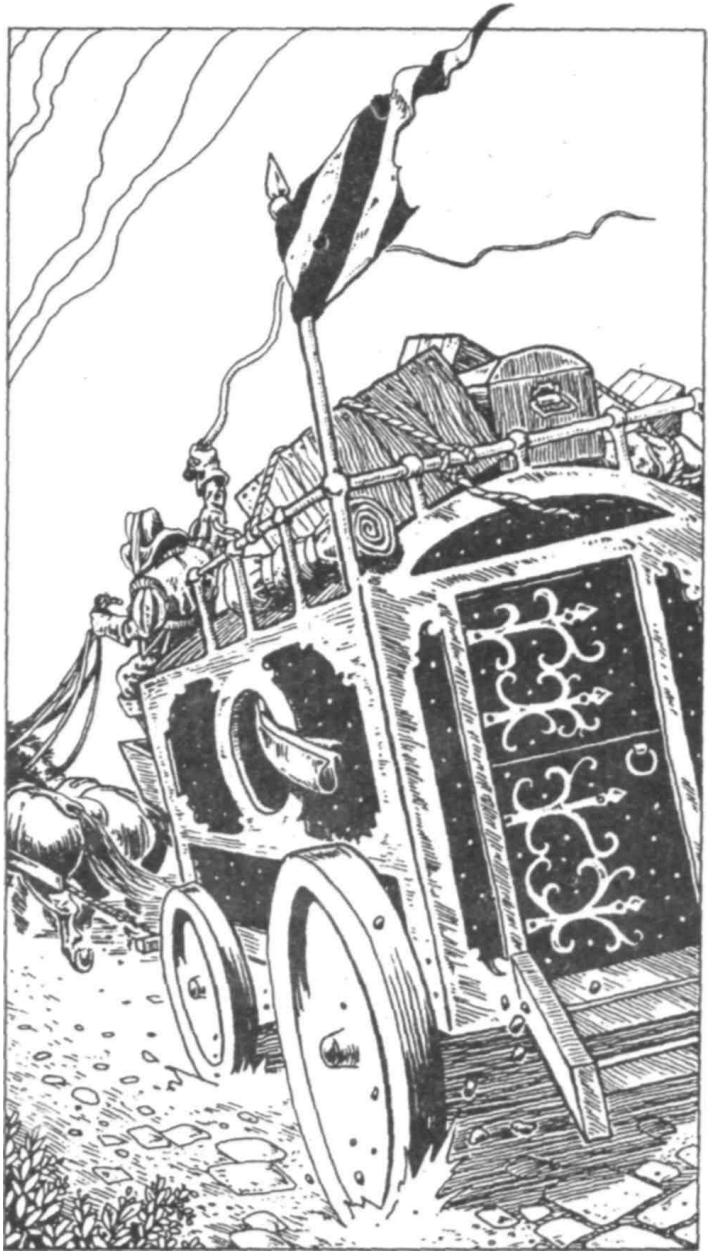
Většina polic i zásuvek je prázdná. Ať tu žil kdokoliv, odnesl takřka všechen svůj majetek sebou. Až při prohlídce sklepa máš štěstí. Podařilo se ti tady posbírat tolik ovoce, že ti vystačí na jednu porci potravy. Chceš-li můžeš si ji hned poznamenat do *Průvodní listiny*. Obraťna **81.**

200 - Ilustrace XII

Na krajinu se nezadržitelně snáší noc. Stíny stromů se prodlužují a tmavnou. Když už se poohlížíš po místě vhodném k zastavení a odpočinku, zahlédneš skrze stromy zástup lidí. Všichni směřují po široké silnici k jihu. Nikým nezpozorován překonáváš vzdálenost, která tě dělí od cesty, a z úkrytu mezi stromy zkoumavě sleduješ vlnící se dav. Tvou pozornost upoutá rozložitý kupecký povoz, jedoucí středem prašné cesty. Vpředu jsou zapraženy tři páry mohutných tahounů a vůz bez námahy předjíždí nejen pěšáky, ale jede daleko rychleji než všechny ostatní povozy. S pomocí kupeckého vozu bys urazil zbytek cesty velmi rychle.
Máš-li v úmyslu naskočit na rozjetý vůz, otoč na **78.**
Chceš-li využít Kai disciplínu *Maskování*, aby ses mohl nenápadně usadit mezi cestovními zavazadly připevněnými na střeše vozu, obraťna **168.**

201

Kostrbatá stezička tě vede kupředu už skoro hodinu. Právě přicházíš na rozcestí, kde se tvoje pěšina dělí do tří směrů.
Můžeš se dát po jedné z nových cestiček a zamířit k jihu. Obraťna **238**.
Ale jestli chceš raději jít na východ, otoč na **215.**
Nebo můžeš jít západním směrem. Otoč na **130.**



XII. Uprostřed prašné silnice vidíš velký kupecký povoz.

202

Bez přestání poháníš koně vpřed a tryskem pádíš dolů po silnici. Je dlouhá a rovná a na jejím konci čeká hlavní město. Nešetříš ani koně ani sebe, ale přes ustavičné pobízení začíná kůň po několika minutách zpomalovat, pokulhávat, až nakonec odmítá pokračovat v cestě. Seskakuješ ze sedla a zkoumáš pravou přední nohu zvířete, na kterou nedošlapuje. Proklínáš svou smůlu, protože kůň ztratil podkovu a kopyto už má nepěkně pochroumané. Budeš muset jít dál pěšky a koně nechat jeho osudu.
Obrať na **58.**

203

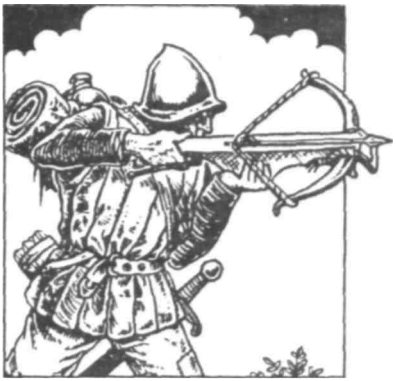
Znenadání ti projíždí hrudníkem spalující bolest. V hustém dešti rudých jisker před tebou explodovalo cosi neznámého, jakási tajemná substance. Ztrácíš 10 KONDIČNÍCH bodů. Skrz štiplavý kouř, který se jen neochotně rozptyluje, matně rozeznáváš postavu mudrce a je ti jasné, že se znovu chystá k hodu. Nepochybně na tebe chce vrhnout další výbušninu.
Pokud ti zbylo 10 nebo více KONDIČNÍCH bodů, obrať teď na **80**.
Máš-li v tomto okamžiku méně než 10 KONDIČNÍCH
bodů, otoč na **344.**

204

Po hodinové chůzi je tu další rozcestí. Zastavuješ se a přemýšlíš, kudy dál. Stezka pokračuje směrem k jihu, od západu se k ní připojuje další, uvědomuješ si ale, že kdybys odbočil na západ, pěšina by tě pravděpodobně zavedla zpět do bažiny, a tak jdeš dál jižním směrem.
Obrať na **111**.

205

Velitel sbírá ze země tvou odhozenou výzbroj a postrkuje tě po silnici kupředu. Zlý úšklebek se přitom mihl obličeji druhých dvou mužů a v tu chvíli si uvědomuješ, že ti tři rozhodně nejsou vojáci. Teď je třeba reagovat rychle, překvapivě, tak, aby se bandité nestačili vzpamatovat. Skutečně se ti podařil prudký výpad a nyní utíkáš ze všech sil ke vzdálenému Holmgardu. Po několika skocích slyšíš za sebou svištivý zvuk vystřeleného šípu.
Zvol číslo v *Tabulce náhody.*
Pokud ti padlo číslo *0 - 4,* otoč na **181**.
Padlo-li ti číslo *5 - 9,* obrať na **145.**



206

Pěšina, po které kráčíš, se brzy spojuje se silnicí. Velký ukazatel tu říká, že severním směrem leží přístav Toran, na opačnou stranu, k jihu, silnice míří do Holmgardu. Přirozeně odbočuješ na jih do hlavního města. Obrať na **224.**

207

Stezka tě brzy přivádí k široké silnici, která křižuje řeku a překonává ji po kamenném mostě, na kterém je zdaleka viditelný směrovník. Šipka obrácená na sever míří k Toranu, opačným směrem leží Holmgard. Silnici už zalidnily davy utečenců, všichni putují stejným směrem, všichni hledají útočiště v Holmgardu. Někteří táhnou na malých ručních kárkách celé své jmění. Připojuješ se k zástupu uprchlíků a putuješ s nimi bok po boku do hlavního města.
Obrať na **30.**

208

Zběsilí netvorové útočí a vrhají proti tobě svá kopí. Bojuj s nimi tak, jakoby před tebou stál jeden nepřítel.
Giakové: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 13
Pokud zvítězíš, můžeš se před dalšími případnými útoky skrýt v bezpečí malého statku otočením na **148**
Nebo se můžeš vrátit do lesa. Obrať na **320.**

209

Před sebou máš chodbu stoupající vzhůru. Jdeš po ní a jsi zvědav, co tě čeká na konci, který stále není v dohledu. Na vrcholu stoupání nalézáš nový

kameny zpevněný otvor, který je vchodem do dalšího tunelu. Děláš dva tři váhavé kroky novým průchodem a hned nato už není cesty zpátky - vchod se okamžitě uzavřel.
Obrať na **23.**

210

Hned u vchodu ti zastupuje cestu muž, který střeží vstup do sídla společenství. Chce znát tvé úmysly. Klidným, přitom ale naléhavým hlasem mu vysvětluješ, že neseš králi zprávu, jež nesnese odkladu a na níž závisí osud celého Sommerlundu. Bez dalších otázek tě uvádí do sálů Velkého mistra. Vítá tě urozený a vznešený stařec v tmavě purpurovém šatě. S napětím naslouchá historii zániku kláštera Kai i líčení nelehké pouti, kterou jsi vykonal napříč Sommerlundem. Bere tě za paži a vede do knihovny, jež těsně sousedí se sálem. Zavírá dveře. Přistupuje k regálu plnému knih a zvolna tlačí na jeden svazek. Část knihovny se sune na stranu a otevírá průhled do neznámé temnoty. Muž kývá na znamení, že ho máš následovat do tajné chodby.
Pokud chceš za mužem do temného tunelu vstoupit, obrať na **332**.
Nejsi-li zcela přesvědčen o tom, že tomuto muži je možno důvěřovat, otoč na **37**. Tak opustíš sídlo společenství.

211

Procházíš ponurou ztemnělou chodbou, která po nějakém čase ústí do rozlehlého čtvercového sálu s dubovými dveřmi ve vzdálenější stěně.
Chceš-li projít celým sálem až ke dveřím, otoč na **173**.
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, obrať na **244**.
Nebo se z podzemí můžeš vrátit zase nahoru tím, že obrátíš na **106**.

212 - Ilustrace XIII

Když se znovu probouzíš, zbývá ti už jen nejasná vzpomínka na bolest. Cítíš se zcela zdráv. Všechny KONDIČNÍ body, které jsi dosud ztratil, si dopis zpět až do původní výše. S mísou plnou bylin v rukou před tebou stojí vysoký muž, zahalený do bílého šatu. Listy a květy léčivých rostlin hází do kotlíku s vroucí vodou a pak se obrátí, aby tě pozdravil. "Byl jsi blízko smrti, natahovala už po tobě ruce, rytíři Kai, ale tentokrát tě ještě neodvedla ke svým zástupům. Tvé tělo se uzdravilo, ale cítím, že na duši máš hluboké šrámy. Co je to, co tě tolik trápí?" Poznáváš v laskavém starci jednoho z moudrých královských léčitelů, protože symbol holubice, zlatě vyšitý na jeho rukávech, je znakem tohoto ctěného a uznávaného povolání.



XIII. S mísou plnou bylin stojí před tebou vysoký muž, oblečený v bílém šatě.

Vyprávíš letitému učenci o událostech v klášteře Kai a o nebezpečné cestě ke králi, na kterou ses po zničení kláštera vydal. Lékař ti ohleduplně pomáhá z lůžka a kyne ti, abys šel za ním. Teprve teď ses rozhlédl po místnosti a zjišťuješ, že je neobyčejně krásně zařízená a vyzdobená.
Z pokoje jdete dlouhou chodbou, jejíž stěny pokrývají od stropu po podlahu skvostné čalouny a tapiserie. Pomalu si začínáš uvědomovat, kde jsi. Toto je holmgardská Pevnost a ty se za několik okamžiků setkáš s králem.
Obrať na **350**.

213

Už více než dvě hodiny se nazdařbůh plahočíš lesem. Plíživý strach, že jsi ztratil směr a zabloudil, se pomalu mění v jistotu. Nehledě na občasné skřeky Kraanů, které sem doléhají z velké dálky, není v téhle části lesa široko daleko ani živáčka, ba nenarazil jsi ještě na žádné stopy nepřátel. Překonáváš skalnatý vršík a tu se ve spletitém porostu před tebou objevilo něco neobvyklého.
Obrať na **331**.

214

Stezka je užší a užší, až se nakonec zcela ztrácí v záplavě bujné vegetace. Pokračovat tudy dál je vyloučené, a tak se musíš vrátit na mýtinu.
Obrať na **125** a odtamtud se vydej jižní stezkou dál.

215

Vycházíš z šera lesa na malou světlou paseku. Uprostřed leží kosterní pozůstatky nějakého velkého tvora. Rozhlížíš se kolem dokola a na vzdálenějším okraji mýtiny vidíš pěšinu, mizející v lese jižním směrem. Pokud tě zajímá neznámá kostra a chceš si ji podrobněji prohlédnout, obrať na **346**.
Chceš-li raději bez dlouhého otálení pokračovat ve svém nesnadném putování, otoč na **14**.

216

Jednu ruku vkládáš na mužovo čelo, do druhé bereš jeho zraněnou paži. Cítíš, jak teplý tok léčivých sil opouští tvé tělo, přelévá se do mužova organismu a navrací mu zdraví.
Po malé chvíli muž natolik zesílil, že může plynule vyprávět, kdo je a co se přihodilo. Jmenuje se Trimis a slouží v armádě prince Pelathara. Princ a jeho šiky svádějí právě těžkou bitvu jižně odtud, u alemského mostu, který

napadla početná a silná tlupa Temných pand a jejich spřeženců. On sám, Trimis, se stal obětí Kraana, který na něj během divoké řeže zaútočil ze vzduchu. Vynesl ho nahoru a pak ho svrhl mezi stromy.
Dřív, než znovu vykročíš za svým cílem, upravuješ mužovo provizorní lůžko, jak nejlépe dovedeš.
Obrať na **264**.

217

Kvapem prcháš před šíleným starcem a pouštíš se temnou alejí kolem malých, přikrčených domků, jež se tisknou těsně k sobě. Na samém konci cesty nalézáš zeleně natřená dvířka s nápisem, který oznamuje:

KOLANIS, mudrc a bylinkář



Chceš-li vstoupit dvířky do domku, obrať na **91**.
Pokud se tu chceš zdržet jen tak dlouho, až si budeš zcela jist, že šílenec zmizel, a pak se vrátit na hlavní třídu, obrať na **7**.

218

Smysly tě upozorňují, že to, co se k tobě blíží, nejsou jen koně. Rozeznáváš skřeky Giaků, jsou velmi ostré a vysoké, z čehož usuzuješ, že pronásledují nějakou kořist. Podle množství výkřiků, kleteb a nadávek odhaduješ, že Giaků je víc než tucet a s nimi pravděpodobně i stejný počet vlkodlaků: Máš dojem, že upozorňovat na sebe za této situace by nebylo právě moudré.
Obrať na **75**.

219

Všechno, co z tebe nyní zůstalo, je uvězněno pod obrovským žulovým kvádrem jeden a půl metru pod schody, na nichž jsi před okamžikem stál. Tady se uzavírá tvůj život i tvá pouť.

220

Kupcův osobní strážce tasí z pochvy obrovskou zakřivenou šavli a bez rozmýšlení se žene přímo po tvé hlavě.
Strážce vozu: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 20
Pokud zvítězíš, otoč na **24.**
Jestli chceš s potyčkou skončit kdykoli v jejím průběhu, máš možnost seskočit z vozu otočením na **234**.

221

Obezřetně se blížíš k úpatí roubené zdi. Prohlížíš si ji a vidíš, že kmeny stromů, jimiž je tvořena, jsou opracovány jen nahrubo: při šplhání můžeš využít spousty výstupků a puklin. Sotva ses vyhoupl na vrchol zdi, stojíš tváří v tvář kuši s napjatou tětivou. Voják, jenž na tebe míří, ti kyne, aby ses posunul k žebříku a slezl po něm dolů na zem. Vypadá nesmlouvavě, a tak nemáš chuť se s ním dohadovat. Pomalu sestupuješ dolů po žebříku.
Obrať na **318**.

222

V místě, kam jsi právě dorazil, se vine úzce prošlapaná lesní pěšina.
Jestli se chceš vydat na jih, obrať na **140**.
Pokud se chceš vydat k východu, otoč na **252**.
Chceš-li využít toho, že ovládáš Kai disciplínu *Stopování*, obrať na **67**.

223

Po chvíli úporné snahy a velkého vypětí se ti podařilo vyprostit těžký kmen z bahnitého objetí, kterým ho svíral říční břeh a popínavé rostliny. Všechnu svou cestovní výbavu balíš do ranečku a přivazuješ ke zbytkům větví, které kdysi tvořily mohutnou korunu stromu. Brodíš se vodou a opíráš se do kmene, abys ho vytlačil z pobřežní tišiny do středu řeky. Brzy cítíš, že tvé plavidlo bere pomalý proud, a necháváš se jím unášet dolů řekou.
Po dvaceti minutách klidné plavby slyšíš dusot koňských kopyt, přicházející z levého břehu.
Chceš-li se schovat za kmen, obrať na **75**.
Pokud si chceš na kmen stoupnout a v pravou chvíli upoutat pozornost přijíždějících jezdců, obrať na **175**.

224

Klušeš už několik mil utěšenou krajinou, aniž bys zpozoroval nějakou známku přítomnosti nepřátel nebo utečenců z přepadených míst. Míříš k nepříliš vzdálenému pahorku a doufáš, že odtamtud už zahlédneš hlavní město.
Stěží potlačuješ rozčilení a překonáváš posledních pár metrů, které tě dělí od výhledu do širého kraje. A skutečně - pohled, který se před tebou otevírá, působí jako balzám na tvé unavené tělo a rozbolavělou duši. Ale štěstí není dokonalé, protože vidíš, že cesta ke králi nebude jednoduchá.
Obraťna **153**.

225

V jazyce, kterým se tvorové dorozumívají, poznáváš řeč Kakarmů, inteligentních lesních tvorů, kteří obývají sommerlundské lesy a pečují o ně. Není důvod, aby ses jich obával, protože se vždy chovají mírně a někdy až bázlivě. Abys na ně mohl zavolat jejich zvláštní rodnou řečí, použij svou schopnost *Spřízněnost se zvířaty*.
Pokud máš dojem, že nejlepší bude, když je oslovíš takto: "Nemějte strach, jsem přítel!", obraťna **187**.
Jestli raději zvolíš tato slova: "Jsem rytíř řádu Kai. Nechci vám ublížit. Potřebuji vaši radu a pomoc!", pak otoč na **39**.

226

Zpočátku nemáš žádné problémy a sestup se ti zdá celkem snadný. Brzy ti ale začínají slábnout nohy a vypovídají ti poslušnost ani na oči se nemůžeš spolehnout, přestáváš vidět ostře a okolí se ti ztrácí v mlze. "Trny spánku" ukazují, co dovedou. Netrvá dlouho a zmáhají tě hluboké mrákoty. Vyber poslepu číslo z *Tabulky náhody*.
Pokud ti padne číslo *0 - 4*, obraťna **277**.
Jestli zvolíš číslo *5 - 9*, obraťna **338**.

227

Vězíš až po pás ve slizké bažinaté vodě. Ve vzduchu nad bažinou se vznáší nespočet krvežíznivých komárů, jejichž roje útočí nenasytně na tvůj obličej, krk i ruce a dokonce ti ucpávají i nos. Cosi se ovíjí okolo tvých nohou! Je to nebezpečná bažinná zmije a musíš ji zneškodnit dřív, než o život připraví ona tebe.
Bažinná zmije: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 6

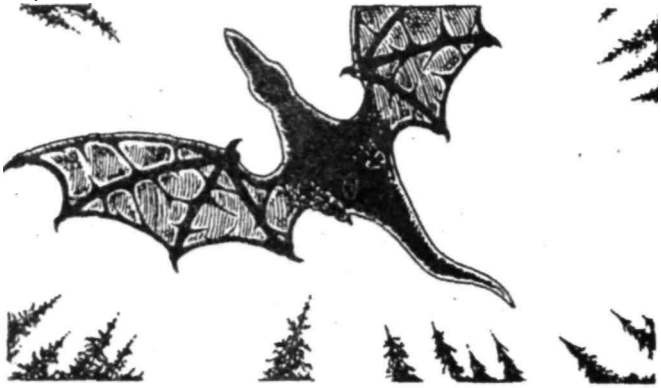
Pokud jsi v tomto zápase přišel o nějaké KONDIČNÍ body, obraťna **271**.
Jestli se ti podařilo hada zabít a neztratit přitom ani jeden KONDIČNÍ bod, obraťna **348**.

228

Ještě nějakou dobu tě pěšina vede východním směrem, ale poznenáhlu mizí v hustém porostu, až zaniká docela.
Jestliže chceš dál pokračovat k východu a sekyrou si při tom klestit cestu vegetací, otoč na **140**.
Chceš-li raději uhnout k jihu, kde, jak se zdá, nejsou křoviny tak rozbujelé, otoč na **215**.

229

Kraan nad tebou poletuje sem a tam, jak mocně máchá svými obrovskými černými křídly, víří oblaka žlutého prachu, jenž ti padá do oři, vniká ti do nosu i do úst, nutí tě ke kašli a dusí tě. Teď bestie útočí.



Musíš s Kraanem bojovat na život a na smrt. Kvůli zvířenému prachu jsi oslabený - odečti si 1 KONDIČNÍ bod.

Kraan: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 25

Pokud jsi zvítězil, máš nyní možnost volby.
Můžeš zblízka prozkoumat mrtvé tělo otočením na **267**.
Nebo můžeš bez zdržování pokračovat v cestě do hlavního města tím, že otočíš na **125**.

230

Velmi daleko před sebou rozeznáváš siluetu vojáka na vlečné pramici, na jakémsi provizorním přívozu. Z protějšího břehu k tobě doléhá hluboké, hrozivé vrčení vlkodlaků, kteří se vracejí zpátky. Pro jednou odhazuješ všechnu opatrnost a ženeš se s větrem o závod po břehu řeky až ke vzdálenému přívozu.
Obrať na **179**.

231

Právě se chceš zeptat na cenu roztoků a nápojů, když tu náhle neznámý mladík, který se skrýval za bambusovou plentou, závěs strhl a jediným skokem se na tebe vrhá. V ruce svírá dlouhou zahnutou dýku. Stojí nad tebou a ty musíš hájit holý život.
Zabiják UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 20
Pokud se ti podaří zabít útočníka během čtyř kol boje, otoč na **94**.
Jestliže ještě po čtvrtém kole boje není rozhodnuto, obrať na **203**.
Po dvou kolech boje můžeš další zápas vzdát a uprchnout předními dveřmi. Pokud ti takové řešení vyhovuje, obrať na **7**.

232

Obhrouble vyhlížející velitel k tobě přistupuje a posměšně říká: "Naše přání je prosté, milý pane. Peníze nebo život!"
Pokud chceš s lupiči bojovat, obrať na **180**.
Chceš-li utéct, obrať na **22**.

233

Koně nalézáš až po hodinovém hledání. Chvíli trvá, než se zvíře uklidní. Promlouváš k němu a přitom se rozhlížíš kolem sebe. Dostal ses pěkný kus severně od srubu, ale neděláš si velké starosti s tím, jak najdeš cestu zpět; důvěřuješ svému orientačnímu smyslu. Pobízíš koně a uháníte zpět ke stavení. Teď už ani nezastavuješ, míjíš srub v plné rychlosti a vydáváš se znovu k jihu.
Obrať na **206**.

234

Pořádně se odrážíš a dlouhým skokem opouštíš ujíždějící vůz. Zdá se ti, že máš vyhráno, ale hned nato dopadáš tak nešťastně, že si lámeš kotník. Zranění je velmi bolestivé a je ti jasné, že bez pomoci jsi ztracen. Po chvíli

upadáš do bezvědomí. Z mrákot už do konce života neprocitneš... Snad je to tak lepší. Možná by tě zajímalo, že tvá hlava se teď houpá u Kraanova sedla. Tady končí tvůj život i tvoje cesta ke králi.

235

Princův kůň je skutečně nádherné a výjimečné zvíře, nejlepší, s jakým ses dosud setkal. Pohybuje se rychle a s jistotou i v nejtěžším terénu. Cválá po hrbolaté stezce plné zákrutů, jako by to byla ta nejupravenější silnice. Ani ty ani kůň neodpočíváte, dokud zvuky bitvy za vašimi zády zcela neutichají. Máš strašný hlad a tak pojíš jednu porci jídla v sedle. Po několika mílích stezka z ničeho nic končí na křižovatce. Býval tu ukazatel, ale teď je stržen a leží na zemi.
Chceš-li se dát cestou vlevo, obrať na **32**.
Pokud chceš odbočit vpravo, obrať na **146**.
Chceš-li teď využít toho, že ovládáš Kai disciplínu *Stopování*, otoč na **254**.

236

Nad dávno němými pootevřenými ústy královy lebky se vznáší drahokam a sálá prudkým červeným svět lem, tak jasným, že si musíš rukou zastínit oči, abys neoslepl. Náhle uvnitř sarkofágu cosi explodovalo a hned nato ústa kostry vydechují spalující karmínový plamen, jenž zcela ničí drahokam. Výbuch měl takovou sílu, že tě odmrštil až ke vzdálené stěně. Nárazem na ni pozbýváš vědomí.



Jak dlouho zastíraly mrákoty tvé vědomí, nevíš. Probíráš se a s úžasem se rozhlížíš kolem dokola: jsi v místnosti zcela prázdné, kde není ani stopy po nevysvětlitelném dramatu, které se zde odehrálo. Zmizel sarkofág a s ním i kostra mrtvého krále. Ztrácíš 6 KONDIČNÍCH bodů a také původní hodnota UMĚNÍ BOJE se pro celý zbytek tvého života snižuje o 1 bod. Opatrně se stavíš na nohy a vratkou a nejistou chůzí se vracíš do tunelu. Obrať na **104**.

237

Znalosti Kai disciplín ti už několikrát pomohly překonat nejrůznější nástrahy a nebezpečí, a tak ani teď neváháš a uplatňuješ schopnosti, které jsi získal během pobytu v klášteře Kai. Rychle hrabeš úkryt v kypré zemi zalesněného úbočí. Přikrýváš se vlastním pláštěm a nahoru na spěšně vyhloubené útočiště kupíš ještě změť větví a větviček. Zvol poslepu číslo v *Tabulce náhody*.
Pokud ti padne číslo *0 - 4*, máš štěstí a unikáš pozornosti nepřátel. Obrať na **265**.
Pokud ti padne číslo *5 - 9*, štěstí nestojí na tvé straně. Obrať na **72.**

238

Stezka se kroutí mezi několika nízkými zalesněnými vrchy a posléze vede kolem ohořelých zbytku dřevěného srubu. Od chvíle, kdy byl srub podpálen, jistě neuplynula dlouhá doba, neboť uhlíky dosud žhnou a ze spáleniště stoupají obláčky šedavého dýmu.



Necítíš se tu dobře, máš dojem, že nebezpečí tu stále číhá.
Můžeš odtud zmizet po pěšině mířící k jihu otočením na **42.**
Nebo se můžeš vypravit na sever otočením na **68**.

239

Jak se prodíráš lesem, slyšíš známý zvuk Kraanových křídel. Kraan, aniž si tě všiml, prolétá nad špičkami stromů a mizí k severu. Jdeš dál asi tak hodinu, až přicházíš na okraj mýtiny. Stojíš pod stromy a rozhlížíš se. Na protější straně paseky vidíš pěšinu, která mizí dál mezi porostem k jihu.
Pokud chceš přejít paseku, aby ses dostal k pěšině a mohl ji použít k další cestě, obrať na **34**.
Pokud se nechceš vzdát ochranné clony stromů, obejdi paseku po obvodu. Obrať na **118**.

240

Pěšina přechází po hřebenech lesnatých vršků a pozvolna mění směr. Stáří se k východu. Obraťna **79.**

241

Mladý kouzelník zaslechl varovný výkřik a otáčí se právě včas, aby mohl vystřelit proti Giakovi blesk spalující energie. Hlava netvora se tříští v plamenech a škubající se tělo se sváží jako bezvládná hrouda k patě pilíře. To vše se odehrává ve zlomku vteřiny a v téže chvíli jsi spatřen giackým velitelem. Ostře vyráží: "Ogot... Ogot!" na strachy se krčící zbytky své tlupy. Giakové se bezhlavě dávají na překotný úprk ze zchátralého chrámu a hledají útočiště v nedalekém lese.
Mladík v kouzelnickém šatě si otírá zpocené čelo a kráčí k tobě s vděčností v očích a s rukou napřaženou k přátelskému pozdravu.
Obraťna **349**.

242

Víko sarkofágu se těžce sváží k podlaze, na níž dopadá s tupým křupnutím. Hledíš na pozůstatky dávno mrtvého krále, který tu po staletí leží obklopený svými poklady. Bohatě zdobená a vykládaná koruna stále spočívá na již bezmasé lebce. Kostra doširoka otevírá čelisti a z nich se line až hmatatelná temnota, čišící tajemnou cizotou bezednosti. Z nitra země sem nyní doléhá vzdálené dunění a rachocení.
Dovedeš-li se chránit *Nehmotnou clonou,* obraťna **166.**
Pokud ne, otoč na **9.**

243

Spěšně se prodíráš lesem a při jednom klopýtnutí se řítíš dolů z prudkého srázu. Přistáváš zkroucený a potlučený na nenápadné stezce pod kopcem. Dopadl jsi vedle mrtvého těla, které leží přímo na pěšině. Jsou to pozůstatky Giaka, jednoho z nevraživých a zaslepených služebníků Temných pánů. Giakové se dostali do moci Temných pánů již před mnoha staletími. Kdysi dávno vystavěli jejich předkové na příkaz Temných pánů pekelné město Helgedad, hlavní sídlo Temných pánů, které leží za horami Durncragského pohoří v pusté, nehostinné sopečné krajině. Výstavba města trvala dlouho a stala se mučivou noční můrou pro všechny zotročené Giaky. Jen nejsilnější a nejodolnější z nich přežili vedro a otravné ovzduší Helgedadu. Tvor, který tu před tebou leží, je jedním z potomků těch

dávných otroků Temných pánů. Zabila ho rána mečem, jež mu roztříštila lebku. Po jeho boku leží palcát. Jestli chceš, můžeš si jeho zbraň odnést. Pokračuj po zarostlé stezce, otoč na **97**.

244

Smysly tě varují, že tu nejsi sám. Hrozí ti velké a navíc bezprostřední nebezpečí. Opusť podzemí a vrať se na povrch země, jak nejrychleji dokážeš.
Obrať na **93**.

245

Šípy vytrvale bičují vodu nad tebou, ale jejich déšť je úplně neškodný, neboť plaveš dostatečně hluboko pod hladinou k protějšímu břehu. Rychle se brodíš mělčinou při břehu a vrháš se pod ochranu stromů. Teď už jsi mimo dosah Giaků, kteří znovu popohánějí své vlkodlaky a pokračují v hledání nepřátel.
Obrať na **190**.

246 - Ilustrace XIV

Převozníkova pramice už doplula do středu jezera. Muž znenadání přestává veslovat a stoupá si v loďce. Hrozivě se směje a strhává si přitom z hlavy kapuci, která mu do této chvíle zakrývala i obličej. Hned vidíš, kolik uhodilo. Padl jsi do léčky krvežíznivého Drakkara a musíš s ním bojovat.
Drakkan UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 23
Pokud nepřítele porazíš, obrať na **197**.

247

Kupec vypadá velmi rozzlobeně. Přivolává po zuby ozbrojeného osobního strážce. Teď musíš být pohotový a rychle něco vymyslet.
Můžeš kupci třeba nabídnout něco cenného, co máš v batohu.
Jestli máš dojem, že svou situaci vyřešíš nejlépe tímto způsobem, otoč na **159**.
Nebo se můžeš připravit na zápas s ozbrojeným strážcem kupcova povozu. Otoč na **220**.



XIV. Směje se hrozivě a přitom si stahuje kapuci. Je to Drakkar a musíš s nim bojovat.

248

Dosáhl jsi úpatí kopce a chvátáš do lesa. Několik dalších minut kráčíš nazdařbůh mezi stromy, dokud se před tebou neobjeví lesní cesta, vinoucí se v hustém porostu.
Pokud se chceš touto stezkou nechat vést na sever, obrať na **44**.
Chceš-li naopak zamířit po pěšině k jihu, obrať na **300**.

249

Sestupuješ po několika kamenných stupních, na jejichž konci vcházíš do prostorného sálu. Rozhlížíš se kolem dokola a nevěříš vlastním očím. Napříč celou místností se táhne děsivá a odpudivá ulička, kterou po pravé i levé straně tvoří lidské lebky, rozestavěné na kamenných podstavách. Obě řady lebek zeleně světélkují. Za lebkami na opačné straně sálu zeje temný vchod do jakési chodby. Lze se k němu dostat jen tak, že projdeš mezi lebkami.
Pokud chceš přejít celou místnost, aby ses dostal na druhou stranu, obrať na **169.**
Chceš-li zaútočit na lebky, otoč na **107**.

250

Vyšvihl ses na kmen a teď bez rozmýšlení skáčeš na druhou stranu. Dopadáš před dvě malá srstnatá stvořeníčka. Hned si uvědomuješ, že tu před tebou nestojí nikdo jiný než Kakarmové, inteligentní druh lesních živočichů, kteří obývají a chrání sommerlundské lesy. Chceš se omluvit za svůj poněkud dramatický- vstup, ale než to stačíš udělat, poděšení tvorečkové peláší pryč, hloub do lesa.



Chceš-li se pustit za nimi, obrať na **186**.
Chceš-li raději bez zdržování pokračovat přímo za svým cílem, obrať na **228**.

251

Máš štěstí, zdá se, že nepřátelé tě minuli bez povšimnutí, neobjevili tě. Pomalu se šinou kupředu a po chvíli mizí za hřebenem kopce. Dáváš se znovu do běhu.
Obrať na **10**.

252

Uprostřed malé mýtiny postává hlouček lidí, kteří se spolu vzrušeně domlouvají a široce gestikulují. Vidíš tam dvě děti, tři muže a ženu. Všechno, co jim náleží, mají svázané do ranců, které nesou přehozeny přes ramena a zavěšeny na zádech. Prohlížíš si podrobněji jejich oblečení, protože doufáš, že ti o těchto lidech prozradí více. Jejich oděv nezapře dobrého krejčího ani kvalitní materiál: je dobře ušitý a vypadá draze. Ale v tuto chvíli jsou ti na pasece špinaví a potrhaní, jakoby už delší čas snášeli útrapy nepohodlného cestování.
Chceš-li vystoupit ze svého úkrytu a zeptat se jich, kdo jsou a kam míří, obrať na **155**.
Pokud je raději chceš minout tak, aby o tobě nevěděli, a pokračovat vlastní cestou, obrať na **70**.

253

Vlkodlaci tě brzy dostihli a teď na tebe útočí všichni najednou. Musíš s nimi bojovat postupně, chceš-li mít alespoň nějakou šanci na vítězství.
Vlkodlak 1: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 24
Vlkodlak 2: UMĚNÍ BOJE 14, KONDICE 23
Vlkodlak 3: UMĚNÍ BOJE 14, KONDICE 22
Vlkodlak 4: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 21

Pokud se ti podaří porazit všechny vlkodlaky, obrať na **278**.

254

Díky tomu, že jednou z Kai disciplín, které bezpečně ovládáš, je *Stopování*, umíš dokonale číst i z nepřehledných stop, a tak jsi přišel na to, že z pěšiny vpravo se některé stopy oddělily a zamířily tam, kam vede stezka vlevo. Otisky jsou obrovské a bezpochyby nepatří nikomu jinému než velkým vlkům. Takové bestie si ochočují jedině Temní páni a využívají je k výzvědné činnosti. Vlkodlaci zůstávají divokými a zákeřnými tvory a často se objevují společně s Giaky, kteří jezdí na jejich hřbetech jako na koních.

Levá pěšina vede k Holmgardu, pravá směřuje k Dumcragským horám. Který směr a kterou trasu si zvolíš, záleží jen na tobě.
Chceš-li zamířit vlevo, otoč na **32**.
Pokud se chceš vydat vpravo, obrať na **146**.

255

Tvor, kterému teď musíš čelit, je Gourgaz, jeden ze skupiny studenokrevných plazivých živočichů, kteří obývají zrádné Maakenmirské bažiny. Jejich nejoblíbenější pochoutkou je lidské maso. U nohou ti leží princův meč. Chceš-li můžeš se pro něj bleskurychle shýbnout a zbraň použít v boji, který nastane v nejbližším okamžiku. Gourgaz už útočí - musíš s ním bojovat na život a na smrt,
Gourgaz: UMĚNÍ BOJE 20, KONDICE 30
Tento tvor odolává *Útoku duševní silou.* Pokud zvítězíš, obrať na **82.**

256

Ze spánku tě vyrušilo krákorání Kraanů vysoko nad tebou na svěžím ranním nebi. Protíráš si oči a pozoruješ skrz baldachýn větví a větviček oblohu. Poletují tam tři odporné nestvůry, ale naštěstí ne dlouho. Po malé chvilce trojice Kraanů míří k východu. Zcela jistě tě nezpozorovali, to by se chovali jinak, ale přesto by bylo lepší zmizet odtud teď hned, pro případ, že by se vrátili. Pobízíš koně a vydáváte se po lesní stezce k jihu.
Obrať na **224**.

257

Ve východní zdi jsi našel kamenná dvířka, ale ať děláš, co děláš, nemůžeš přijít na způsob, jak je otevřít.
Chceš-li prozkoumat sochu, obrať na **133.**
Pokud se chceš posadit na trůn, obrať na **161.**

258

Teď se ti hodí, že dobře umíš *Ovládám hmoty myšlenkou.* Pouhou silou vůle rozvazuješ lano, které se ti bolestivě zařezává do rukou, a pak jen cekáš na svou příležitost. Ta přichází: prcháš svým věznitelům tak rychle, jak jen dokážeš, a míříš k místům, kde se ti lesní porost zdá nejhustší. Černé šípy sviští nebezpečně blízko kolem tebe, ale dříve, než tě některý z nich stačí zasáhnout, jsi mezi stromy a znovu v bezpečí. Přišel jsi o batoh i o zbraň, ale jsi živ a všechny údy máš v pořádku. Rychle se prodíráš lesem dál, pryč od nepřátel. Obrať na **50.**

259

Vzduch v místnosti se citelně ochlazuje. Také sirný zápach, kterého sis všiml před chvílí, je pořád intenzivnější. Z velké dálky k tobě doléhá monotónní zpěv, jakoby se v jiné části jeskyně shromáždil pěvecký sbor. Zmocňuje se tě úzkostná tíseň. Fascinovaně hledíš na škvíru, která se tiše rozevírá v kamenné zdi. Pomalu se z ní vynořuje jakási černá hůl, snad berla. Dřív než stačíš cokoli podniknout, vyšlehne z konce berly svazek modrých paprsků a jako blesk ti vjíždí do prsou. Klesáš bezvládně k zemi. Život ti nezadržitelně prchá z těla. Poslední, co ještě vnímáš na tomto světě, je černě oděný stařec, který se s obnaženou dýkou pomalu přibližuje k tvému hrdlu. Na tomto místě se uzavírá tvá pout i tvůj život.

260

Během plavby ke břehu vidíš, jak se v pobřežní tišině houpe na hladině vodou zohavené tělo jednoho ze členů hraniční jízdní hlídky. Plaveš k němu, ale zblízka je patrné, že muž si pádem z výšky srazil vaz a je jistě už delší čas po smrti.
Při prohlížení mrtvého vojáka jsi na okamžik zapomněl na všechnu opatrnost; vzápětí na to doplácíš. Z vyvýšeného břehu se na tebe vrhají dva Giakové, ať chceš nebo ne, musíš s nimi bojovat. Nejsi ozbrojen a k zápasu s Giaky ti zbývají jen dvě holé ruce. Odečti 4 body z UMĚNÍ BOJE. S Giaky nebojuj najednou, ale napřed s jedním a potom s druhým.

Giak 1: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 18
Giak 2: UMĚNÍ BOJE 12, KONDICE 17

Pokud zvítězíš, obraťna **156.**

261

Zalit potem a takřka bez dechu opatrně rozhrnuješ husté rostliny, které ti brání ve výhledu. Přímo před očima máš Kraana, který nad kočárem opisuje zlověstné kruhy. Z jeho hřbetu se náhle do sedel splašených koní spouštějí tři Giakové. Teď se trojice krvelačných tvorů se svými kopími přibližuje k bezbranným dětem.
Chceš-li se vrhnout zpět k vozu, abys mohl bránit děti, obraťna **208.**
Pokud chceš běžet dál do lesa, obraťna **264.**

262

Kupec si bere tvé zlato. Zdviženou rukou dává jakési znamení. V tom okamžiku se na tebe vrhá kupcův ozbrojený strážce, útočí velkou zahnutou šavlí.
Pokud s ním chceš bojovat, obrať na **191.**
Jestli se chceš souboji vyhnout, máš možnost seskočit z rychle jedoucího vozu tím, že otočíš na **234.**

263

Necháváš se stále vést vodním tokem, nebol směřuje k východu. Neustále se obezřetně rozhlížíš kolem sebe a pozorně naslouchás všem zvukům. Náhle vidíš kus před sebou cosi, co tě okamžitě zarazí, jako velká černá přehrada leží v šumící a kypící vodě mrtvý Kraan. Opatrně kráčíš blíž kryt zeleným listovím, až rozeznáváš tři šípy, které trčí v Kraanově hrudi. Uvězněn nesmírnou vahou mohutného mrtvého těla leží pod Kraanem jeho velitel a jezdec. Je to Giak, nenávistný a podlý služebník Temných pánů.



Uplynulo již mnoho století od dob, kdy předkové dnešních Giaků stavěli pro své pány a vládce pekelné město Helgedad, které leží uprostřed sopečných pustin za horami Durncragského pohoří. Obtížnou a vleklou výstavbu města přežili jen nejodolnější jedinci, pro všechny Giaky se stala děsivou noční můrou. Horké a otravné ovzduší panuje v Helgedadu dodnes. Mrtvý Giak je potomkem pradávných otroků Temných pánů. Nejspíš se utopil. V jeho měšci jsou 3 Zlaté. Jestli o ně stojíš, můžeš si je vzít.
Jestli chceš jít po proudu stále dál, obrať na **70.**
Pokud chceš nechat řeku řekou a projít mezi zalesněnými pahorky k jihu, obrať na **157.**

264

Nedošel jsi daleko, když k tvému sluchu dolehly zvuky bitvy. Přicházejí od západu.
Chceš-li se vydat směrem, odkud zvuky přicházejí, obrať na **97.**
Pokud chceš raději pokračovat v cestě na jih, obrať na **6.**

265

Bez otálení vyrážíš prudkým během směrem k lesu, abys byl pod stromy dřív, než se objeví další vlkodlaci nebo Kraanové. Povedlo se!
Vykračuješ si už víc než hodinu a ocitáš se na nejvyšším bodě jednoho skalnatého kopce. Otevírá se odtud pohled, na který čekáš už několik dní. Není ale úplně bez kazu. Vidíš, že tě čeká ještě nelehký boj, z něhož nebude úniku.
Obrať na **142.**

266

Zatímco se netvor na černé kamenné podlaze zmítá a dusí v poslední předsmrtné agónii, otevírá se ve východní stěně průchod a odhaluje chodbu, která se za ním skrývá. Rychle se vrháš do tajemných dveří, které se vzápětí zavírají.
Obrať na **209.**

267 - Ilustrace XV

Pečlivě si přikrýváš nos cípem pláště a s napětím se blížíš k mrtvému netvorovi. Ze smrduté černé krve vychází tak ostrý a pronikavý zápach, že máš žaludek jako na vodě. Přesto se nevzdáváš plánu důkladně si mrtvolu prohlédnout. Bezvládná obluda má k hrudi řemenem připoutanou sedlovou kabelu. Otevíráš zavazadlo a nalézáš poselství, psané na zvířecí kůži. Na dně vaku leží dýka. Jestli chceš, můžeš si ponechat i batoh, i dýku.
Teď už urychleně opouštíš mrtvé tělo a pokračuješ po cestě jižním směrem.
Obrať na **125.**

268

Tvá mdloba netrvala dlouho, silou vůle se probíráš k vědomí. Pociťuješ obavy a nejistotu, ale také vděk, žes zůstal naživu. S těmito pocity se odevzdaně opíráš o plece královských mužů a klopýtáš s jejich pomocí k vnějším městským hradbám. Obrať na **288.**



XV. Otevřel jsi zavazadlo a nalézáš v něm poselství.

269

U tvých nohou leží mrtvý šílenec. Chvíli nato vbíhají do dveří dva vojáci a gratulují ti. Vyprávějí, že mrtvý muž je uprchlý blázen, kterého hledali už dva dny.
Jeden z vojáků ti podává 10 Zlatých, to je odměna za dopadení nebezpečného šílence, a nabízí ti, že tě zavedou do Pevnosti.
Chceš-li jejich nabídku přijmout, obraťna **314**.
Pokud více důvěřuješ vlastním smyslům a své schopnosti orientovat se v prostoru, obraťna **7.**

270

Slyšíš zlostný křik okřídleného nepřítele, který křižuje oblohu nad jezerem. Musíš odtud zmizet dřív, než Kraan přiláká další své druhy. Zlehka pobízíš hřebce a prodíráte se hloub a hloub do lesa.
Otoč na **21.**

271

Celého tvého těla se rychle zmocňuje nepřekonatelná slabost. Hadí jed už pronikl do krevního oběhu. Všechny svaly bez ohledu na tvou vůli ochabují, napětí v nich povoluje. Netrvá dlouho a nohy ti vypovídají službu, klesají pod vahou těla. Cítíš, jak se ti odporná slizovitá voda močálu zavírá nad hlavou. Tady končí tvůj život.

272

Každou chvíli upíráš oči k obloze a přitom rychle kráčíš vpřed se všemi smysly pozorně napjatými. Uvědomuješ si, že pěšina, po níž spěcháš, tě brzy zavede do Mlhavého lesa, malé osady, kterou uprostřed lesa před více než padesáti lety vybudovala rodina uhlířů. Dodnes zde v dřevěných srubech žijí její potomci a přežívá i uhlířské řemeslo, děděné tradičně z otce na syna. Po dvaceti minutách ostré chůze opravdu stojíš na okraji paseky a poznáváš malý kruh, tvořený sroubenými staveními. Nikde ale není ani stopy po neodmyslitelné dýmové cloně, která dala Mlhavému lesu jeho výstižné jméno. A mezi sruby je nepřirozený klid. Pokud jednou z Kai disciplín, které ovládáš, je *Stopování*, můžeš obrátit na **134**.
Jestliže tuto dovednost neovládáš, jdeš velmi opatrně a s připravenou zbraní blíž ke srubům.
Obraťna **305**.

273

Teď už jsou vnější hradby města na dohled. Opevnění budí úctu a není přerušeno ani v místě, kde do města vtéká řeka. Napříč celým tokem se táhne plovoucí barikáda, kterou tvoří řetěz pramic, těsně k sobě připoutaných silnými lany. Ze svého místa vidíš i vojáky, pobíhající podél dřevěných zdí opevnění. Doléhají sem i nezřetelné zvuky bitvy, která zuří někde na západě.



Chceš-li se přiblížit k lodím, obrať na **179.**
Pokud chceš využít úkrytu stromů, obrať na **51**.

274

Máš hrozně nakvap, aby ses vyhnul nepříteli, a ve spěchu nesleduješ cestu tak pozorně, jak by bylo třeba. Noha ti uvízla ve změti kořenů a ty se tečí válíš v prachu a spadaném listí. Rychle vyskakuješ řítíš se dál všudypřítomnými houštinami na úpatí kopce. Běžíš do lesa. Uháníš už asi deset minut, když zjišťuješ, že jsi, patrně při pádu, ztratil zbraň (-ně). Je to nepříjemné, ale utěšuješ se tím, že jsi nepřišel o život a máš dokonce i batoh. Stíráš si z obličeje špínu a prodíráš se skrze stromy dál.
Obrať na **331**.
Chceš-li se přiblížit k lodím, obrať na **179.**
Pokud chceš využít úkrytu stromů, obrať na **51.**

275

Už dvacet minut tě vede lesem tato uzoučká klikatící se stezička, když tu se ve výšce nad stromy ozývá plácání velkých křídel. Díváš se vzhůru a tam vzduchem plachtí obrovský Kraan. Přilétá od severu a zakrývá oblohu rozložitými křídly. Na stromy padá temný stín.
Na Kraanových zádech sedí dva tvorové vyzbrojení dlouhými oštěpy. Jsou to horští Giakové - malé ošklivé nestvůrky, plné zášti a nenávisti. Před

mnoha staletími přinutili Temní páni jejich předky, aby pro ně vybudovali pekelné sídlo Helgedad, které leží v sopečných pustinách za horami Durncragského pohoří. Výstavba Helgedadu trvala dlouho a byla pro Giaky mučivou zkouškou odolnosti. Jen nejsilnější jedinci přežili horké a jedovaté ovzduší Helgedadu a těžkou dřinu. Střemhlav se vrháš pod mohutné stromové kapradiny, protože Kraan právě přelétá přímo nad tebou. S buší-cím srdcem se modlíš, aby tě tvá duchapřítomná reakce zachránila a aby tě nepřátelé neobjevili. Zvol poslepu číslo v *Tabulce náhody.*
Pokud ti padne číslo *0 - 4,* obrať na **345**.
Pokud ti padne číslo *5 - 9,* obrať na **74**.

276

Popadl jsi topůrko sekery a pokoušíš se proklestit si průchod spletí stromů a pokroucených větví k řidšímu lesu, který vidíš kus před sebou. Na plášti máš už teď četné trhliny, ale horší je, že na pravé noze máš těsně nad kolenem bolestivou podlitinu, která se připomíná při každém kroku. Ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod.
Obrať na **213**.

277

Probral ses k vědomí a s údivem se rozhlížíš kolem dokola. Chvíli ti trvá, než se orientuješ. Ležíš u úpatí kopce pod strmým srázem zapleten do chuchvalců dlouhých travin. Postrádáš svůj batoh i zbraň a navíc tě nepříjemně bolí hlava. Nemáš tušení, jak dlouho tu tvé tělo bezvládně spočívalo, ale uvědomuješ si, že tečí už nesmíš ztratit ani minutu a bez dalších průtahů se musíš vydat na cestu.
Znovu se stavíš na nohy a tečí vidíš opodál svůj batoh, ale zbraň je na dva kusy a nedá se použít. Nezapomeň ji vyškrtnout ze své *Průvodní listiny.* (Pokud vlastníš víc než jednu zbraň, můžeš si vybrat, kterou škrtneš. Ostatní ti zůstávají.) Rychle zvedáš batoh ze země, letmo kontroluješ jeho obsah a spěcháš odtud ke stromům před tebou.
Obrať na **113**.

278

Ve spěchu opouštíš cestičku a cváláš pryč po stezce směřující přímo k hlavnímu městu, k Holmgardu. Když jsi dojel do míst, kde se vlkodlaci zastavili, vidíš přes louku hlavní cestu, která spojuje severní přístav Toran s Holmgardem. Mohl bys dojet do hlavního města ještě před svítáním.
Obrať na **149.**

279



Rychle šplháš po drolícím se kamení, které ti s hlukem ujíždí pod nohama, až k otvoru do jeskyně. Jakmile jsi uvnitř, okamžitě se snažíš zamaskovat ústí skalní dutiny ohromným balvanem.
Už za pár minut se na skalnatém výběžku objevují Giakové, svýma ďábelsky žlutýma očima se pokoušejí odhalit v kopci každou sebemenší skulinu a štěrbinu.
Jsou tak blízko, že přestáváš věřit, že by tě nevyslídili.
Zvol číslo v *Tabulce náhody.*
Pokud ti padne číslo *0 - 6*, obrať na **112.**
Jestli zvolíš čísla *7 - 9*, obrať na **96.**

280

Začínáš opatrně šplhat po strmé skalní stěně, ale za malou chvilku slyšíš zlověstný šum křídel, který se blíží od západní strany. Kraani! Podle síly zvuku, který vydávají, usuzuješ, že se jich sem žene nejméně deset, možná i víc. Proklínáš svou smůlu, protože nehostinný skalní sráz neposkytuje žádnou možnost úkrytu před slídivými pohledy z nebes. Pokud se staneš terčem útoku během obtížného stoupání, bude takřka vyloučeno, aby ses současně bránil i udržel na příkré kamenné stěně.
Pokud si myslíš, že nejlepší by bylo uchopit pevně zbraň a zůstat stát zcela tiše a bez pohnutí v naději, že unikneš pozornosti nepřátel, otoč na **327**.
Jestli chceš raději co nejrychleji sešplhat dolů ze stěny a ukrýt se v nedaleké chodbě, otoč na **170.**

281

Uháníš lesem, ale Giakové jsou ti v patách. Jejich hrozné hrdelní kvákání slyšíš už těsně za sebou. Brzy stromy kolem řídnou a před tebou se zvedá kamenné úbočí jakéhosi kopce.
Pokud se chceš vzdát úkrytu, který ti poskytují stromy, a vyšplhat na vršek, obrať na **311**.
Máš-li v úmyslu změnit směr tak, abys mohl dál běžet lesem, otoč na **77.**

282

Rozhlížíš se přes hlavy davu a do oka ti padne jeden z obchůdků naproti hlavní bráně. Ve skutečnosti je to ordinace a apatyka městského felčara. Při pohledu na ni dostaneš odvážný nápad. Napínáš všechny síly a prodíráš se napříč proudem těl, která se jako lavina valí celou ulicí. Pomalu se probíjíš k protější straně ulice, tam se pak, nikým nezpozorován, rychle protáhneš dveřmi do domku. Uvnitř nenalézáš žádné známky lidské přítomnosti. Jenom v kleci na okně sedí pestře zbarvený papoušek a pokukuje po tobě. Po chviličce rozmýšlení popadáš sadu malých lahviček, pak přes sebe přehazuješ lékařův bílý plaší a znovu se vydáváš do městských ulic. V přestrojení si zjednáváš snadný přístup zpět k hlavní bráně. "Naléhavý případ," vysvětluješ strážným, kteří tě zastavili u brány. "Jde o ženu královského kuchaře... dítě je na cestě!" Stráž na moment váhá, ale ty s nasazením veškeré výmluvnosti vojáky ujišťuješ, že lékařský zásah je naprosto nezbytný. Po chvíli dohadů získáváš povolení vstoupit. Jedno křídlo velkých dveří se tiše pootevírá a několikerý ruce tě dost neurvale postrkují vzniklou mezerou na nádvoří.
Otoč na **11.**

283

Zbývá ti čtyři pět kroků k zahalené postavě, když tu havran na cizincově paži varovně zaskřehotá a jeho pán se okamžitě obrací. Zůstáváš přimrazen stát na místě. Odporný přízrak zakuklený v plášti není nikdo jiný než Vordak, velitel Temných pánů a jeden z nejmocnějších nepřátel. Musíš s ním bojovat. Protože tvůj nečekaný útok Vordaka zaskočil, můžeš si připsat 2 body k UMĚNÍ BOJE, ale jen pro první kolo souboje.
Pokud nedokážeš rozestřít kolem sebe *Nehmotnou clonu,* duševní štít, odečti 2 body z UMĚNÍ BOJE ve druhém a ve všech dalších kolech, protože netvor na tebe útočí silou duševní energie právě tak jako velkým černým palcátem.

Vordak: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 25

Pokud zvítězíš, obrať na **123.**

284 - Ilustrace XVI

Cesta mezi hřbitovními náhrobky nebude snadná, země je tu rozpukaná a pokrytá dotěrnými šlahouny s ostrými dlouhými trny. Nepříjemné ostny se sápou po tvém plášti a zatínají se ti do nohou. Vzduch visí těžce a nehybně nad ponurou scenerií, z otevřených krypt unikají páchnoucí plyny. Do uší se ti bez ustání vtírá všudypřítomný šepot a mumlání, jehož zdroj a původ si netroufáš určit.
Kousek před sebou vidíš dva staré sloupy a chceš se protáhnout mezerou mezi nimi. Krok za krokem postupuješ vpřed, hřbitovní rostliny rozhrnuješ rukou chráněnou cípem pláště, ale z ničeho nic ti mizí pod nohama pevná zem a ty se propadáš ve změti hlíny a kamenu kamsi dolil.
Otoč na **71.**

285

Masivní mramorový úlomek dopadá s temným zaduněním na Giakovo temeno. Ohyzdný tvor klesá s rozraženou lebkou na kolena a pomalu se sváží k zemi, mezi trosky chrámu. Povzbuzený svým činem běžíš na pomoc mladému kouzelníkovi.
Obrať na **325**.

286

Poslové smrti - a to ti nejdychtivější, vlkodlaci - tě obklopili a teď na tebe útočí ze všech stran. Bráníš se, bojuješ chrabře a bez oddechu, ale je to málo platné, protože početní převaha útočníků je značná. Životní míza ti prchá z těla, půda okolo je zbarvena tvou krví, přichází věčná temnota. Poslední pohled upíráš na vzdálené věže Holmgardu, které pozlacují sluneční paprsky.
Zde jsi prohrál závod s časem a nebezpečím.

287

Stezka za chvilku celá mizí ve spleti pichlavých ostružinových šlahounů a mezi hustými jedlemi. Pokud se chceš vrátit zpátky na rozcestí a odtud se vydat východním směrem, obrať na **13**.
Jestli se chceš dál držet zvoleného směru i za cenu, že budeš postupovat nezkrotnou vegetací jen zvolna, obrať na **330**.



XVI. Cesta napříč hřbitovem není snadná, země je tu rozpukaná a porostlá trnitými šlahouny.

288

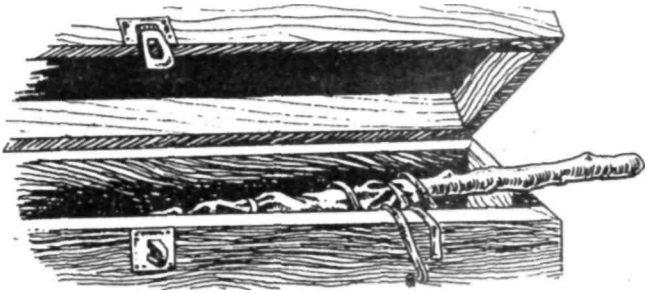
Jakmile jsi jen pár posledních kroků od opevnění, otevírají se rozložitá dubová vrata a ty bez meškání a bez zaváhání vbíháš dovnitř. Mladý seržant, potřísněný krví a jevící známky několikadenní únavy z boje, volá na vyššího důstojníka, který se spěšně obřad a ihned rozpoznává tvůj oděv. "Můj pane," zdraví tě otázkou, "kde jsou ostatní rytíři a učenci řádu Kai? Zoufale potřebujeme jejich rady. Nepřítel je mocný a krutý. Temní páni na nás tlačí stále silněji. Máme velké ztráty."
Líčíš chrabrému důstojníkovi, jaký strašný osud potkal tvé druhy z kláštera Kai i klášter samotný. Teď je třeba, abys bez dalšího zdržování dovršil svou misi a vyhledal krále a jeho poradní sbor. Bez jediného slova a bez zbytečného rozmýšlení kývá velitel na jednoho ze svých vojáků, aby přivedl dva koně. V příštím okamžiku jste už oba v sedle, pobízíte zvířata a cváláte odtud směrem k vysokým holmgardským městským zdem.
Obrať na **129.**

289

Stráž u brány drží dva vojáci. Oba vypadají unaveně a podrážděně. Neklidně svírají halapartny se znaky sommerlundského krále a každého dotěru, který se podle jejich mínění ochomýtá zbytečně blízko kolem brány, nesmlouvavě odkazují svými zbraněmi do patřičných mezí. Na scéně se objevuje rozzuřená žena a z neznámých důvodů útočí hlava nehlava na jednoho ze strážců, až ho několika ranami sevřených pěstí povalí na jeho druha. Všichni tři se válejí na zemi v jednom chumlu zmítajících se rukou a nohou. To je šance pro tebe: vrháš se k bráně a věšíš se celou vahou na ohromnou kliku, ta povoluje a vstup je volný. Aniž by některý ze strážců něco zpozoroval, proklouzl jsi dveřmi a teď je za sebou rychle zavíráš. Riskantní čin se zdařil. Obrať na **139.**

290

Uvnitř protáhlé truhlice leží bojová hůl, omotaná kůží. Jestli se ti zbraň hodí, můžeš si ji odnést. Zavíráš truhlu a sestupuješ po žebříku dolů na mýtinu.



Úzkostlivě dbáš, abys nešlápl na trouchnivé příčle.
Obrať na **140.**

291

Dva Giakové leží zkrouceni a bez známek života u tvých nohou. Zběžná prohlídka mrtvých těl vydává 6 Zlatých, dvě kopí a dýku.
Můžeš si ponechat zlato a vzít si na další cestu buď dýku, nebo kopí. Nezapomeň, že všechno, co si odtud odnášíš, musíš zapsat do *Průvodní listiny*. Během boje s Giaky Kraan zmizel a cesta je teď volná. Dáváš si do pořádku batoh a pokračuješ v cestě.
Obrať na **272**.

292

Poslední prožitek, který si uvědomuješ v tomto pozemském životě, je pocit nezadržitelného pádu do prázdnoty a tmy. Na zemi po tobě nezbude žádná stopa, protože se propadáš do říše věčných stínů. Budeš poslušným otrokem odvěkého zla! Tady končí tvé dobrodružství.

293

Benedon ti kyne rukama na pozdrav a opouští trosky. Ani ty dál neotálíš a vyrážíš za plněním cíle, který sis předsevzal nad doutnajícími ruinami kláštera. Prodíráš se hustým stromovím. Nejsi ještě daleko od dějiště nelítostné bitvy, když tu v porostu po své levici zahlédneš několik párů žlutě svítících očí, která tě upřeně sledují. Dřív, než stačíš cokoli podniknout, prosviští těsně nad tebou černý šíp. Na nic nečekáš a s nasazením všech sil, které ještě tvému unavenému organismu zbývají, odtud prcháš. Ze zálohy totiž útočí Giakové.
Obrať na **281**.

294

Zůstáváš pod vodou tak dlouho, jak jen to jde, a když se konečně musíš vynořit a nadechnout, vidíš, že Giakové zůstali daleko za tebou. Ztratil jsi zbraň (-ně) i batoh, ale nejdůležitější je, že sám jsi naživu a zdráv.
Brodíš se bahnitou vodou ke břehu a bez zastávky pokračuješ v putování, tentokrát pod ochranou stromů na pravém břehu řeky.
Zvol poslepu číslo v *Tabulce náhody.*
Pokud ti padne číslo *0 - 2*, obraťna **230.**
Pokud ti padne číslo *3 - 6*, obraťna **190.**
Pokud ti padne číslo *7 - 9*, obraťna **321**.

295

Už asi patnáct minut probíhá tvá cesta klidně a nerušené, ale najednou tě v těsné blízkosti míjí černý šíp a vniká hluboko do kmene stromu pár kroků před tebou. Instinktivně se krčíš a chystáš si zbraň.
Chceš-li zůstat na místě, kde právě stojíš, a pokusit se o odhalení skrytého lukostřelce, obraťna **185**.
Jestli chceš raději utéct do hustého porostu a tam se ukrýt, obraťna **92**.

296

Tvůj instinkt ti napovídá, že něco není v pořádku. Všude okolo zuří boj, ozbrojené šiky Temných pánů jsou nedaleko - proč tedy tento muž jen tak postává v lese? Teď už také vidíš neklamný opar zla, jenž halí postavu před tebou. Bez dalšího rozmýšlení nabídku odmítáš.
Obraťna **90**.

297

Využíváš dovedností, jimiž tě vybavili tvoji učitelé z kláštera Kai, když tě cvičili v loveckém umění, a nikým nezpozorován se bez hlesu a šramotu plížíš listovím. Dřív než uplyne minuta, stojíš jen několik kroků od kůlu, k němuž Giakové připoutali zajatého člena jízdní pohraniční stráže. Dřevo už vzplálo a velká oblaka hustého dýmu zahalují ubohou oběť. Pevně svíráš topůrko sekery a vrháš se vpřed skryt kouřovou clonou. Jedinou ranou přetínáš provazy, jimiž jsou spoutány zajatcovy ruce, a s osvobozeným mužem prchášzpět do bezpečí lesa. Jak si klestíte cestu mezi stromy a houštinami, doléhá k vám vřeštění Giaků, kteří už zjistili, že jim vězeň záhadně zmizel v oblacích dýmu. Obraťna **117.**

298

Leskle černá ptákova hlava se beze spěchu otáčí a havran tě proklíná! V příštím okamžiku už důstojně vzlétá nad stromy a brzy se ztrácí z tvého zorného pole. šokován tím, co jsi slyšel, nabýváš nyní jistoty, že opeřenec je ve službách Temných pánů a teď už je snad na cestě k nim, aby je zpravil o tom, kde tě hledat.



Chceš-li jít dál touto cestou, otoč na **121**.
Jestli chceš nechat cestu cestou a místo toho se pustit skrz les, obrať na **38**.

299

Brzy si uvědomuješ, že zacházíš hloub a hloub do zalesněné bažiny. Pokračovat dál stejným směrem by bylo jistě pomalé a navíc i riskantní.
Chceš-li se přesto dál držet svého směru, obrať na **227**.
Pokud chceš změnit směr a zamířit raději k pevnější půdě, obrať na **95**.

300

Kráčíš déle než hodinu a po celou dobu sleduješ ostražitě oblohu nad sebou, abys včas objevil nebezpečí, které by mohlo přijít ze vzduchu. Dvakrát jsi zahlédl typické a nezaměnitelné stíny, které už zdaleka ohlašují blížící se Kraany. V obou případech tě bystré smysly a pohotová reakce zachránily před přepadením. Ale teď padáš hlady a musíš se pořádně najíst. Sněz jednu porci potravy.
Když ses posilnil, můžeš pokračovat otočením na **13**.

301

Schopnost naslouchat *Šestému smyslu* ti prozradila, že na západní cestě číhá smrt.
Volíš tedy jižní pěšinu. Obrať na **27**.

302

Zvol číslo v *Tabulce náhody.*
Pokud ti padne číslo *0 - 2*, obrať na **110**.
Pokud ti padne číslo *3 - 9*, obrať na **285**.

303

Les, kterým jdeš, je řídký, navíc v nepříjemně kopcovitém terénu. Není to právě ideální útočiště před vzdušnými nepřáteli. Přebíháš od stromu ke stromu, aby ses vyhnul nebezpečí, že tě zpozoruje Kraan, když nedaleko za sebou slyšíš sípavý dech a hrdelní vrčení vlkodlaků.
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Maskování*, obrať na **237**.
Pokud ne, obrať na **72**.

304

Drahokam sálá neuvěřitelným žárem, který ti popálil ruku. Ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Spěšně ho sbíráš cípem svého pláště, ušitého ze silné látky, a ukládáš do batohu. Napadá tě, že drahokam takové velikosti má určitě cenu stovek Zlatých. Ale zatím se Giakové dostali nebezpečně blízko a jejich šípy ti sviští kolem hlavy, obracíš se tedy a rychle ustupuješ do bezpečí nedalekého lesa.
Obrať na **2**.

305

Skrz pootevřené dveře prvního stavení vidíš uhlířovo tělo, které leží obličejem dolil na nerovné a chladné kamenné podlaze. Na první pohled je jasné, že muž byl zavražděn: ze zad mu trčí dlouhé kopí. Všechen nábytek i ostatní věci, jimiž místnost bývala vybavena, se válejí kolem, rozbity a rozdupány - nic nezůstalo vcelku.
Takovou zálibu v ničení věcí nalézají jen Giakové, a proto nepochybuješ, že spoušť kolem je jejich nenávistné dílo. Letmé nahlédnutí do ostatních srubů nabízí stále stejný pohled, všude mrtví lidé a zničené věci. V posledním dřevěném domě nalézáš kopí s giackými znaky, a tak se tvé podezření mění v jistotu. Jestli si chceš kopí vzít sebou, můžeš. Na další cestu vyrážíš s ještě větším odhodláním, než předtím. Své poslání musíš splnit stůj co stůj, aby temné síly neušly zaslouženému trestu.
Obrať na **105**.



XVII. Vidíš starého poustevníka, schouleného v rohu srubu.

306

Zvuky bitvy za tvými zády postupně slábnou. Najednou tě k zemi sráží jakási neznámá síla. Vzápětí zjišťuješ, že se ze stromu na tebe vrhli tři Drakkarimové. Bojuješ ze všech sil, ale bezvýsledně. Přesila je příliš velká a nepřátelé jsou silní a obratní. Poslední zvuky, které na tomto světě slyšíš, jsou krvežíznivé skřeky Drakkarimů, které vydávají, když zvedají oštěpy k ráně. Zde se uzavírá tvůj život a končí cesta za králem.

307 - Ilustrace XVII

Rychle a téměř bez námahy šplháš nahoru. Hlavou se ti při tom mihla vzpomínka na spousty stromů, které jsi zdolal jako dítě v okolí Toranu, když sis chtěl pochutnat na ovoci nebo se pokochat pohledem na překrásnou sommerlundskou krajinu. Vstup do domu zajišťuje sklápěcí poklop ve spodní části srubu. Tlačíš na něj, poklop se poslušně otevírá a ty nakukuješ dovnitř. V rohu chatky sedí schoulený a třesoucí se starý poustevník. Jakmile v tobě podle oblečení poznává rytíře Kai, rozlévá se mu po obličeji výraz neskonalé úlevy. Stařec se dává do řeči, sděluje ti, že v téhle oblasti se to Giaky jen hemží a že napočítal alespoň čtyřicet Kraanů, kteří během posledních tří hodin přeletěli nad jeho obydlím. Bez výjimky mířili k východu.
Poustevník drobnými stařeckými krůčky přechází ke spížce a vrací se s talířem čerstvého ovoce. Vděčně mu děkuješ a ukládáš si ovoce do batohu. Je ho dost právě na jednu porci jídla. Poustevník ještě přináší bytelné válečné kladivo a pokládá ho na stolek u dveří. "Tobě se může hodit lépe než mně, můj pane," říká. "Prosím, přijmi tuto spolehlivou zbraň, jestli chceš." Kladivo si můžeš vzít jen v případě, že je vyměníš za jinou zbraň. Nemůžeš dopustit, aby tu poustevník stál proti případnému útočníkovi s holýma rukama. Znovu za všechno starci děkuješ, pozorně sestupuješ ze stromu dolů a vydáváš se na další cestu.
Obrať na **213**.

308

Dveře do stáje nejsou zavřené. Zastavil ses na prahu a tiše naslouchášV temnotě uvnitř dýchá jeden kůň. Zvíře najednou podezíravě větří, a protože mu smysly napovídají, že nablízku stojí neznámý člověk, zmocňuje se ho panika a jako smyslů zbavené vyráží vpřed. Když tě míjí v úzkém prostoru stájových dveří, nestačíš včas uskočit a kůň tě sráží k zemi. Ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod.

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Spřízněnost se zvířaty* a chceš ji využít, obrať na **122**.
Jestli chceš splašeného koně dohonit, obrať na **233**.

309

Ještě jsi neudělal ani deset kroků, když tu havran, sedící na cizincově ruce, varovně zakrákal. Zahalený muž se otáčí tváří k tobě a vyráží přitom pronikavý skřek, z něhož ti tuhne krev v žilách a žaludek se ti svírá hrůzou a zděšením. Před tebou stojí Vordak, velitel Temných pánů a jeden z nejmocnějších nepřátel. V příštích okamžicích sem přibíhá ještě houf Giaků, kteří na tebe bez váhání útočí. Bojuješ udatně, ale přesila, jíž se snažíš čelit, je příliš velká.
Poslední věc, kterou na tomto světě vnímáš, je ledový stisk Vordakových bezmasých prstu kostlivce, které ti svírají hrdlo tak dlouho, dokud se zcela nepropadneš do věčné temnoty. Tady končí tvůj život i cesta ke králi.

310

Na zdi protější budovy jsi zahlédl malou vybledlou tabulku.



KRÁLOVSKÁ RADA, 1 míle

Vzpomínáš si, že schůzky královské rady se konají v Pevnosti, k níž vede zcela jistě západní cesta.
Obrať na **37**.

311

Půda na strmém úbočí kopce podkluzuje a kameny se pod tvýma nohama drolí. Riskuješ vteřinku zdržení a ohlížíš se přes rameno. Z lesa pod kopcem právě vybíhají dva Giakové a vrhají se ke stěně, aby mohli šplhat za tebou. Stoupáš vzhůru ze všech sil, a když jsi asi tak v půli cesty, nalézáš kousek stranou po své pravici jeskyni, jejíž vchod je skoro úplně zasypaný sesunutou půdou.
Chceš-li v jeskyni hledat úkryt, obrať na **279**.
Pokud se chceš raději jeskyni vyhnout a šplhat dál k vrcholku, obrať na **47**.
Pokud jednou z Kai disciplín, které ovládáš, je umění *Maskování*, otoč na **324**.

312

Proklínáš svou smůlu. Všechno vypadá, jako kdyby se Temní páni a příroda spikli proti tobě. Ale žádné překážky nemohou být dost velké, aby otřásly tvým odhodláním dostat se se svým poselstvím až ke králi. Z šatů i z obličeje si stíráš přilnavé bahno, pak se obracíš a vydáváš se na další cestu lesem. Otoč na **299**.

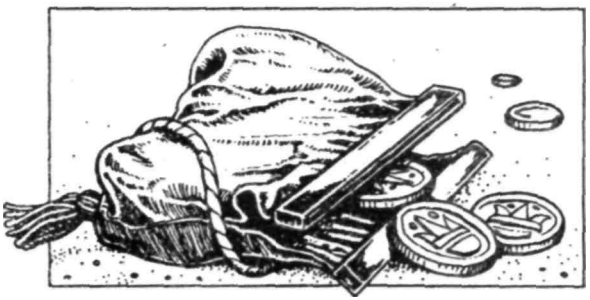
313

Stíráš ze zbraně smrdutou giackou krev a pak rychle slézáš z kopce, abys byl dole dřív, než Kraan objeví své mrtvé pány. Sestup je obtížný, půda a kameny ti ujíždějí pod nohama, mnohokrát bezmocně kloužeš i několik metrů, než se ti podaří zachytit se nějaké opory.
Odečti si 1 KONDIČNÍ bod, protože máš nohy plné odřenin a šrámů.
Obrať na **248**.

314

Trvá skoro hodinu, než dospěješ k Pevnosti. Cestou tam potkáváš obyvatele Holmgardu a ve všech obličejích čteš strach a zděšení, v ulicích vládne zmatek. Tvůj průvodce přistupuje k ozbrojeným strážcům u hlavní brány a sděluje jim, jak důležité poslání plníš a jak naléhavou zprávu neseš králi.
Vyhledej číslo v *Tabulce náhody*.
Pokud ti padne číslo *0 - 6*, obrať na **341**.
Pokud ti padne číslo *7 - 9*, obrať na **98.**

315



V uzlu smotaném z ženských šatů se skrývá malý sametový váček, obsahující 6 Zlatých, a kus voňavého mýdla. Jestli chceš, můžeš si mince i mýdlo vzít, než se vydáš na další cestu za králem.
Obrať na **213**.

316

Nedíváš se vpravo vlevo a uháníš pryč, aby ses nestřetl s nepřítelem. Zapomínáš na opatrnost, a to se ti brzy vymstí: noha se ti zaklínila mezi kořeny stromů a ty se teď válíš jak široký tak dlouhý ve spadaném listí smíšeném s prachem. Rychle vyskakuješ, zvedáš zbraň a řítíš se dál porostem od úpatí vršku k hustému lesu. Kraan už sice nad tebou nekrouží, ale na vrcholku kopce za sebou rozeznáváš siluety dvou Giaků. Chceš si setřít špínu z obličeje a dotkneš se přitom cela, až zasyčíš bolestí: cítíš na čele velkou podlitinu. Bez dalšího otálení zabíháš hlouběji do bezpečí, které ti poskytuje les.
Obrať na **331**.

317

Instinktivně seskakuješ dolů ze schodiště a dopadáš na kamennou podlahu. Duchapřítomnost ti znovu zachránila život, protože v příštím okamžiku se ze stropu řítí ohromný žulový blok a dopadá přesně do míst, kde jsi ještě před vteřinou stál.
Celý roztřesený, ale naštěstí nerozdrcený se stavíš na nohy. Ke svému úžasu vidíš ve stropě malý obdélník zachmuřeného nebe, částečně schovaný za spletencem trnitých šlahounů. Pracně šplháš ven z krypty a hned míříš k jižní bráně pohřebiště, abys byl co nejrychleji pryč odtud. V dálce už jsou vidět do špiček otesané klády, z nichž obyvatelé Holmgardu zbudovali obranné valy kolem celého města.
Otoč na **61**.

318

Ženou se k tobě dva vojáci v čele s velitelem a všichni míří kušemi přímo na tvou hlavu. Teprve když doběhnou blíž, poznávají podle obleku tvůj původ a příslušnost k rytířům řádu Kai a v tu chvíli se jim rozlévá po tvářích výraz hluboké úlevy.
"Můj pane," zdraví tě seržant, "kde jsou další rytíři a učenci Kai? Čekáme netrpělivě na vaši pomoc, protože Temní páni nás nemilosrdně drtí a ztráty, které jsme dosud utrpěli, jsou značné." Stručně líčíš statečnému vojákovi osud svých soukmenovců a zasvěcuješ ho i do účelu své cesty: musíš co nejrychleji osobně mluvit s králem. Spěcháte se seržantem zpět k lodím, kde se tě ujímá jiný důstojník, který bez meškání vybírá pro oba dobré koně, a společně jedete k vysokým horám a hlavní bráně Holmgardu.
Obrať na **129**.

319

Slizký tvor vydává táhlý a příšerný smrtelný chropot a bezvládně se hroutí. Dodatečně se tě zmocňuje panika, rychle se škrábeš na nohy, z čelistí mrtvé obludy vytahuješ opasek, o němž se domníváš, že je tvůj, a pak už bez ohlédnutí prcháš k slabému světélku, které vidíš v dálce před sebou. Když konečně vybíháš na denní světlo, s ohromným ulehčením padáš na zem, pokrytou spadaným listím, a těžce popadáš dech, který se jen pomalu uklidňuje. Po nějaké chvíli si sedáš a přitom zjišťuješ, že svůj pásek máš pořád na správném místě - přece jen jsi ho neztratil. Díváš se, cos to vlastně vyprostil z tlamy hrabonora. Je to nějaký kožený popruh s nevelkým měšcem a nožem v pochvě. Otevíráš váček a nalézáš v něm 20 zlatých mincí. Na další cestu si odtud můžeš vzít všechno, co pobereš, i nůž i zlaťáky. Už se cítíš poněkud lépe, ještě si musíš dát do pořádku všechno cestovní vybavení a můžeš jít dál.
Obrať na **157**.

320

Jak běžíš napříč otevřeným polem k lesu, vrhá se Kraan střemhlav dolů a zatíná ti do paže svůj nebezpečný pařát. Dřív než stačíš útok opětovat, Kraan už zase vzlétá a vydává přitom skřeky, plné nenávisti. Dobíháš do lesa, ale se ztrátou 2 KONDIČNÍCH bodů. Otoč na **264**.

321

Už skoro hodinu jdeš podél klikatícího se břehu řeky. Právě máš před sebou další říční zákrut, když k tobě dolehnou zvuky vzdálené bitvy. Abys získal lepší přehled o krajině, vybíráš si jeden strmý vršek a opatrně šplháš k jeho vrcholku.
Obrať na **273**.

322

Stoupání do strmého kopce je vyčerpávajícím bojem s vlastní touhou padnout a na nic nemyslet. Trvá celou věčnost.
Pohled, který se ti shora otevírá, není povzbudivý. Za tebou ještě doutnají zbytky kláštera, zčásti schované mezi větvemi stromů. Na severní straně stoupá přímo k obloze mohutný sloup smolně černého dýmu. Občas prošlehnou kouřem jasné plameny, to když nenasytnému ohni padne za oběť další tučné sousto. Svírá se ti srdce žalem a touhou po pomstě, protože plameny obracejí vniveč tvé rodiště, milovaný přístav Toran. Z myšlenek

na zničený domov tě vrací do přítomnosti skřek Kraana, jenž krouží přímo nad tebou a chystá se zaútočit. Dělí tě od něho asi dvacet metrů. Kraan dychtí po tvé krvi.
Jsi-li připraven s Kraanem bojovat, jakmile se vrhne dolů, obraťna **17.**
Chceš-li se vyhnout boji a co nejrychleji sešplhat z prudkého kopce dolů, obraťna **89**.

323

Z vrcholku věže se ti otevírá pohled na všechny strany. Daleko na severu stoupá k nebi smolně černý sloup hustého dýmu. Občas prošlehnou kouřem oranžové prsty plamenů. Při téhle podívané jakoby ti srdce vypovědělo další službu a zastavilo se - ten zlověstný černý mrak nemůže znamenat nic jiného, než že hoří Toran, důležitý sommerlundský přístav. Z jihozápadní strany k tobě v poryvech větru doléhají zvuky bitvy. Zřejmě se nebojuje daleko, odhaduješ, že bitva zuří nejdále pět mil odtud. Na podlaze ve strážní věži leží podlouhlá bedna.



Chceš-li ji otevřít, otoč na **290**.
Pokud chceš raději věž opustit a slézt po žebříku dolů, obraťna **140**.
Dávej ale pozor, abys nešlápl na některou nespolehlivou příčku.

324

Přetahuješ si přes hlavu kapuci a vrháš se mezi balvany u ústí jeskyně. Téměř nedýcháš a jsi stočený do malého nenápadného klubíčka, jako bys ani neměl v těle kosti. Celý se přikrýváš zeleným pláštěm. Trvá to jen pár okamžiků a Giakové už jsou tady. Vyšplhali na kamennou plošinku před jeskyní a teď svýma zelenavě žlutýma očima pozorně zkoumají celý vršek, každou skulinku či výstupek. Za několik okamžiků se pouštějí do dalšího zdolávání kopce, klejí a nadávají přitom ve svém podivném jazyce. V duchu děkuješ z celého srdce svým mistrům a učitelům z kláštera Kai, kteří

tě vycvičili v ovládání Kai disciplíny *Maskování.* Teď ti tvá dovednost zcela určitě zachránila život.
Pokud chceš prozkoumat jeskyni, obraťna **33**.
Chceš-li raději bez otálení sešplhat z kopce dolů pro případ, že by se Giakové vrátili, otoč na **248**.

325

Opouštíš úkryt mezi stromy a vycházíš na volné prostranství. Giacký velitel neváhá a hned, jak tě vidí, dává své strachem roztřesené tlupě povel k ústupu.
Křičí: "Ogot! Ogot!" Všichni mizí v lese. Černě oděný Giak neprchá bezhlavě jako ostatní. Zvedá proti tobě ruku sevřenou v pěst a hrdelním hlasem nesrozumitelně vyhrožuje: "Raneg rogag ik - orgadaka okak rogag gaj!" Teprve pak následuje své druhy.
Přejíždíš pohledem místo urputného boje a počítáš mrtvé Giaky. Leží jich tu mezi mramorovými zbytky chrámu více než patnáct. Mladý kouzelník si stírá z čela pot a kráčí ti vstříc s rukou napřaženou k přátelskému pozdravu.
Otoč na **349**.

326

Velmi pozorně zasunuješ klíč do zámku a pootáčíš jím ve směru hodinových ručiček. Po několika vteřinách se ozývá tlumené cvaknutí - neklamné znamení, že klíč pracuje. Teď vytahuješ zástrčku a vzápětí se těžké žulové dveře ztěžka pohnou na skrytých pantech. Do hrobky vniká našedlé polosvětlo ze hřbitova. Dávno nepoužívaný východ je celý zarostlý křovím s velkými trny, které se bolestivě zadírají do tvých rukou i tváří, když se snažíš dostat ven z hrobky. Konečně jsi na svobodě a nedá ti to, aby ses neohlédl. Masivní dveře už znovu pomalu uzavírají hrobku a náhle jakoby se z hlubiny pod tebou ozvalo příšerné nelidské zasmání.
Zachvacuje tě slepá panika a ty se dáváš na bezhlavý útěk napříč pohřebištěm k jižní bráně.
Obraťna **61**.

327

Už za pár minut přilétá celé hejno Kraanů a krouží nad vrcholem kopce nahoře nad tebou. Letmo je počítáš a zjišťuješ, že Kraanů, těch příšerných tvorů, je tu nejméně šestnáct a každý z nich nese na hřbetě alespoň dva Giaky, kteří jsou ozbrojeni dlouhými kopími a hlavy mají chráněné

těžkými bronzovými helmami s množstvím dlouhých, trnovitých výběžků. Až k tobě doléhá jejich vzrušené bručení. Už tě spatřili!
Chceš rychle seskočit, aby ses dostal k chodbě, jejíž ústí vidíš sedm osm metrů pod sebou, ale máš smůlu. Jedna noha se ti zaplétá do hustých trnitých šlahounů tak pevně, že ji nemůžeš vyprostit, ztrácíš rovnováhu a padáš bezmocně hlavou dolů. Zůstáváš tak viset - beze zbraně a bez možnosti jakkoliv se bránit. Naštěstí pro tebe je konec rychlý. Jakmile první Giak vrhá své kopí proti tvé hrudi, smrt na sebe nenechává dlouho čekat. Zde se uzavírá tvůj život i tvá cesta.

328

Jakmile je tvor mrtev, jeho tělo se pomalu mění v odpornou zelenavou tekutinu. Sleduješ, jak se všechna tráva a ostatní rostliny okamžitě kroutí a vzápětí hynou, jakmile se jich kouřící a čpící hmota dotkne. Nedaleko rozkládajícího se těla leží v trávě veliký, nepochybně cenný drahokam.
Pokud chceš drahokam zvednout, obraťna **76**.
Chceš-li toto místo co nejrychleji opustit, obraťna **118**.

329

Pustil ses dolů z kopce a dostal ses ke hřbitovu. Okamžitě tě pohlcuje podivná mlha a cáry mraků, které se převalují nízko nad pohřebištěm a brání slunečním paprskům, aby pronikly až k zemi. Udržují tak celý hřbitov v ustavičném pološeru. Cítíš, jak ti všemi kostmi proniká plíživý chlad. Kůň se začíná vzpínat, plaší se a ať děláš, co děláš, nemůžeš ho přimět, aby pokračoval vpřed. Nechce udělat už ani krok k tomu hroznému místu. Nezbývá ti nic jiného, než slézt z koně, nechat zvíře tady a jít dál pěšky.
Obraťna **284**.

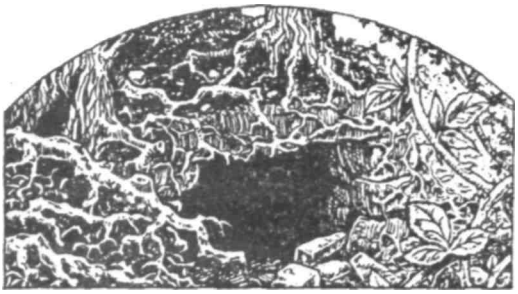
330

Zmožen námahou zastavuješ, aby sis na pár minut odpočinul. Usedáš na kmen padlého stromu. Jak tak nabíráš nových sil, rozhlížíš se kolem sebe a zpozoruješ pod kládou velký ranec.
Pokud chceš balík prozkoumat, abys zjistil, co je uvnitř, obraťna **315**.
Chceš-li nechat ranec ležet, kde je, a raději rychle pokračovat v cestě, otoč na **213**.

331

Ve změti hustě prorostlých kořenů a trnitých šlahounů zeje ústí jakési chodby, jejíž pokračování se ztrácí v nitru kopce před tebou. Otvor je

vysoký přibližně dva metry a něco přes tři metry široký. Zblízka cítíš, jak z hloubi inkoustově černé temnoty slabounce vane chladný vzduch. Přemýšlíš o tom, co to znamená. Kdyby chodba ústila na protilehlé straně kopce, mohlo by ti to ušetřit spoustu hodin vyčerpávajícího šplhání. Jenomže v chodbě by mohla říhat i neznámá nebezpečí.



Pokud chceš vstoupit do chodby, obrať na **170**.
Jestli chceš raději šplhat nahoru na kopec, obrať na **280**.

332

Chodba, kterou tě muž vede, je plná zákrutů a topí se ve tmě. Po deseti minutách chůze přicházíte ke schodům, strmě stoupajícím k malým dřevěným dvířkům. Na posledním stupni schodiště muž mačká tajné tlačítko a dveře se otvírají. Vstupujete do rozlehlé ložnice se stěnami vytapetovanými krásným plyšem a s ohromnou mramorovou vanou, jež zabírá celý jeden roh místnosti. Muž ti nabízí, aby ses zde osvěžil a odpočinul si, zatímco on bude domlouvat slyšení u krále. Rychle se koupeš a převlékáš se do jakéhosi bílého šatu, který jsi našel rozložený na velké desce mramorového stolu. Sotva ses převlékl a upravil, už je tu zpátky tvůj průvodce a vede tě další dlouhou chodbou se stěnami plnými nádherných tapiserií. Konečně stojíš před mohutnými dveřmi, jež střeží dva vojáci ve stříbrném brnění.
Za několik okamžiků se setkáš s králem.
Obrať na **350**.

333

Už skoro půl hodiny se prodíráš hustým porostem, když tu z výšky nad stromy k tobě doléhá plácání velkých křídel. Díváš se vzhůru a tam vzduchem plachtí obrovský Kraan. Přilétá od severu a zakrývá oblohu rozložitými křídly.

Na Kraanových zádech sedí dva šedaví tvorové, ozbrojení dlouhými kopími. Jsou to horští Giakové - malé ošklivé nestvůrky, plné záště a nenávisti. Před mnoha staletími přinutili Temní páni jejich předky, aby pro ně vybudovali pekelné sídlo Helgedad, které leží v sopečných pustinách za horami Durncragského pohoří. Výstavba Helgedadu trvala dlouho a byla pro Giaky mučivou zkouškou odolnosti. Jen nejsilnější jedinci přežili horké a jedovaté ovzduší Helgedadu a těžkou dřinu.
Skrýváš se mezi stromy, takřka nedýcháš a stojíš úplně bez pohnutí, protože Kraan právě přelétá přímo nad rvou hlavou a pak naštěstí pokračuje dál k jihu. Když máš jistotu, že je skutečně pryč, znovu se pouštíš do potyčky s vegetací a pokračuješ ve své cestě. Obrať na **131**.

334 - Ilustrace XVIII

Vodní tok si razí cestu mezi vysokými skalisky. Jdeš těsně podél vody a náhle vidíš nahoře na cestě čtyři vojáky v čele s velitelem. Jsou oblečeni do uniforem královské armády.
Chceš-li se k neznámým mužům přiblížit, obrať na **162**.
Chceš-li využít toho, že ovládáš Kai disciplinu *Maskování*, a v úkrytu počkat, až muži zmizí, otoč na **73**.
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl* a chceš ji využít, obrať na **48**.

335

Když jsi přišel blíž, smolně černý pták se vznesl vysoko k obloze a brzy ti zmizel z dohledu. Prohlížíš si velmi pečlivě strom, na němž pták seděl, ale nic neobvyklého na něm nenalézáš. Abys zbytečně dál neztrácel drahocenný čas, vydáváš se na další pouť. Obrať na **121**.

336

Jako velká voda ses vřítil na mýtinu. Giakové jsou celí zkoprnělí překvapením a toho musíš využít. Bez vteřinky zaváhání a bez rozmýšlení útočíš na jednoho z nich, na toho, který stojí k tobě nejblíže. Je mrtvý ještě dřív, než jeho tělo dopadne na zem. Zbylí Giakové tasí své zahnuté meče a útočí na tebe. Bojuj s nimi postupně.

Giak 1: UMĚNÍ BOJE 14, KONDICE 11
Giak 2: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 11
Pokud se ti podaří zvítězit, osvobodíš vojáka pohraniční jízdní hlídky a otoč na **117**.



XVIII. Nahoře na cestě vidíš čtyři muže v čele s velitelem v uniformě královské armády.

337

Zabýváš se ozdobným zámkem a náhle se za tvými zády ozývá ohlušující rachot a praskání.
Zvol číslo v *Tabulce náhody.*
Pokud ti padne číslo *0 - 4*, obrať na **219**.
Pokud ti padne číslo *5 - 9*, obrať na **317**.

338

Když se znovu probíráš k vědomí, zjišťuješ, že ležíš při úpatí prudkého srázu, celý zapletený do chuchvalce jakýchsi dlouhých travin. Batoh a zbraň jsi ztratil a ke všemu tě hrozně bolí hlava. Nemáš tušení, jak dlouho jsi tu ležel v mrákotách, ale uvědomuješ si, že čas nezadržitelně běží a že musíš bez dalšího otálení vyrazit na cestu. S námahou se škrábeš na nohy a, aby ses zorientoval, rozhlížíš se kolem dokola. Máš štěstí - batoh i zbraň vidíš kousek výš na srázu. Zřejmě se ti při pádu uvolnily a uvízly mezi vegetací na kopci. Rychle sbíráš své věci, dáváš si výbavu znovu do pořádku a vyrážíš k lesu, který je kousek odtud.
Obrať na **113**.

339

Rychle uskakuješ stranou, a tak dlouhá dýka dopadá na skleněnou desku pultu, která se tříští na sto kusů. Snědý mladík na tebe útočí a je třeba s ním bojovat.

Zabiják: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 20
Pokud svého protivníka zneškodníš během prvních čtyř kol zápasu, otoč na **94.**
Jestli není rozhodnuto po prvních čtyřech kolech zápasu, otoč na **203**.
V kterémkoli stadiu boje můžeš zápas vzdát tím, že vyklouzneš předními dveřmi ven. Otoč na **7.**

340

Odhodlaně cváláš vstříc blížícímu se vlkodlaku a jeho pánu. Zbraň máš napřaženou k úderu. Giak tě spatří a hned tasí dlouhou zahnutou šavli. Musíš bojovat s vlkodlakem i s Giakem najednou, jakoby to byl jeden nepřítel.
Giak + vlkodlak: UMĚNÍ BOJE 14, KONDICE 24
Pokud zvítězíš, obrať na **193**.



XIX. Strážní tvému vyprávění nevěří a odmítají tě vpustit dovnitř.

341 - Ilustrace XIX

Strážci neuvěřili tvému vyprávění a zcela rozhodně tě odmítají pustit dovnitř. Mezitím tvůj průvodce zmizel někde v davu a ty tu stojíš sám a bezradný uprostřed města, plného zmatku a neklidu. Poslední vývoj událostí tebou poněkud otřásl. Sklíčeně a bez cíle se necháváš unášet kus cesty davem a najednou zjišťuješ, že ses ocitl před palácem holmgardského společenství učenců. Stojí u mostu, který spojuje oba břehy Eledilu kousek od místa, kde se řeka vlévá do Holmgardského zálivu.
Pokud chceš vstoupit do paláce společenství, obrať na **210**.
Chceš-li se poohlédnout po nějaké další cestě, která by tě dovedla k Pevnosti, otoč na **37**.
Pokud chceš využít toho, že ovládáš Kai disciplínu *Stopování*, obrať na **310**.

342

Ozvěna tvého hlasu doznívá mezi stromy a cizinec se pomalu otáčí obličejem k tobě. Srdce se ti hrůzou zastavilo a krev ti ztuhla v žilách, protože ten, kdo tu stojí, není lidskou bytostí. Je to Vordak, krutý a mocný velitel Temných panů. Netvor vydává tak příšerný skřek, že ti zaléhá v uších, a pak zvedá vysoko nad hlavu těžký černý palcát, aby se na tebe mohl vrhnout. Hrůza tě na okamžik ochromuje, protože cítíš, že Vordak útočí nejen palcátem, ale i svou duševní energií. Pokud se nedokážeš zaštítit *Nehmotnou clonou*, odečti 2 body z UMĚNÍ BOJE. Musíš s netvorem bojovat. Je odolný vůči *Útoku duševní silou.*
Vordak: UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 26

Pokud se ti podaří zvítězit, obrať na **123**.

343

Jsi uvězněn masou vzájemně prorostlých větví a kořenů. Po chvíli vypětí se ti konečně podařilo vyprostit z pevného sevření pravou ruku, popadnout sekeru a tec! si pomalu klestíš cestu skrz bujnou vegetaci dopředu, kde doufáš, že bude les řidší a prostupnější. Plást máš na mnoha místech rozedraný, v levé ruce máš tržnou ránu a nad loktem bolestivou pohmožděninu. Ztrácíš 2 KONDIČNÍ body.
Obrať na **213**.

344

Cítíš se velmi slabý a zmocňuje se tě závrat. Nohy ti už skoro vypovídají službu a podlamují se pod tvou vahou. Pokoušíš se dopotácet se ke dveřím, ale zabiják je rychlejší - skáče na tebe a sráží tě k podlaze.
Obrať na **60**.

345

Rychle si přetahuješ kapuci svého zeleného pláště, jaký nosí všichni rytíři řádu Kai, přes hlavu a zůstáváš bez hnutí a téměř bez dechu stát, protože Kraan krouží přímo nad tebou. Trvá to několik minut, pak slyšíš shora zuřivé klení Giaků a chvíli nato začíná tlukot velkých křídel slábnout, protože Kraan mizí směrem na západ. Tvoje rychlá reakce ti zachránila život Nebýt jí, jistě by ses stal kořistí Giaků a neušel bys smrti.
Chceš-li se nyní vrátit na cestu, obrať na **272.**
Pokud chceš dál pokračovat pod ochranným příkrovem stromů, obrať na **19.**

346

Hluboko mezi žebry kostry vězí kopí. Je v dobrém stavu, jestli chceš (a máš-li volnou ruku), můžeš si zbraň vzít sebou na další cestu. Abys opustil paseku, obrať na **14**.

347

Stromy kolem dokola začínají řídnout a teď se přímo před tebou vynořila silueta starého dřevěného srubu, schouleného pod baldachýnem dubových větví. Obydlí vypadá opuštěně a odhaduješ, že těžko bude skrývat něco cenného. Vedle hlavních dveří se krčí nevelká truhla, těsně přimáčknutá ke stěně. Otevíráš ji a zjišťuješ, že je plná jakýchsi smotků z tenkých větviček, pevně omotaných silným provazem. Jeden konec každého provazu je namočen do pryskyřice. Poznáváš, že v truhle jsou uskladněné louče. Kousek od truhlice s loučemi leží krátký meč a troudník. Jestli myslíš, že by se ti krátký meč, troudník či louče mohly hodit a chceš si něco vzít, můžeš, ale nezapomeň si získané předměty zapsat do své *Průvodní listiny.*
Po prohlídce srubu vycházíš ven, zavíráš pečlivě dveře a po zarostlé pěšině se vydáváš k severovýchodu.
Obrať na **103.**

348

Už už zvedáš nohu, abys odkopl mrtvého hada, když tu ti srdce strachem poskočilo, protože až teď poznáváš, že ses utkal s červenou bažinnou zmijí. Nikdo nezná účinnou ochranu proti jejímu prudce jedovatému uštknutí. Je jasné, že jít dál tímto směrem by se rovnalo sebevraždě. Raději se velmi opatrně vracíš po vlastních stopách, až konečně zase stojíš na pevné zemi a vydáváš se znovu na cestu.
Obraťna **95**.

349

Stojí tu před tebou mladý plavovlasý muž s melancholickým, a přitom hluboce zkoumavým pohledem. V jeho tváři je ještě pořád citelné napětí z přestálé bitvy. Dlouhá, nebesky modrá róba nese stopy nepohodlného života uprostřed divočiny. Bere tvou ruku do své a přitom se mírně uklání: "Mé upřímné díky patří tobě, rytíři Kai. Už mi nezbývalo mnoho sil a kdybys nepřišel a nepomohl mi, bezpochyby by se mé dny skončily na špicích giackých kopí." Vidíš, že muž, tvůj vrstevník, se sotva drží na nohou, a tak ho jemným pohybem přiměješ, aby usedl na jeden z povalených mramorových sloupů, zatímco pozorně naslouchášjeho slovům. "Jmenuji se Benedon. Jsem členem Bratrstva křišťálové hvězdy, to je společenství mágů a kouzelníků z Toranu. Jsem už několik dní na cestě do vašeho kláštera, kam mě vyslal Mistr našeho společenství s neodkladnou zprávou." Při těchto slovech vytahuje Benedon zpod bohatých záhybů svého šatu pergamenový svitek a podává ti ho.
"Jak vidíš, dopis jsem už otevřel a přečetl si ho. První hodiny války mě zastihly na hlavní sommerlundské silnici, po níž jsme cestovali ve třech, já a dva moji průvodci. Kraanové na nás nečekaně zaútočili, my jsme se rozprchli do lesa a tam jsme jeden druhého ztratili."
Držíš v rukou dopis, který mohl změnit krutý osud kláštera, kdyby byl přišel včas. Obsahuje varování pro rytíře řádu Kai, zprávu, že Temní páni shromažďují za Durncragským pohořím ohromnou armádu. Mistr toranského bratrstva v dopise naléhá na rytíře a učence Kai, aby odložili oslavy Fehmarnova svátku a aby se připravili na boj.
"Mám obavy, že jsme byli zrazeni," říká Benedon a hlava mu přitom klesá starostmi a žalem. "Jeden z mých druhů, bratr jménem Vonotar, objevil zakázaná tajemství černého umění. Před deseti dny zabil jednoho z našich představených a od té doby jakoby se po něm slehla zem. Z různých stran jsme se ale doslechli, že se přidal k Temným pánům." Na oplátku vyprávíš Benedonovi o všem, co se přihodilo v klášteře Kai a o své strastiplné pouti,

jejímž cílem je varovat krále před nebezpečím, kterému je vystavena celá země. Mlčky a důstojně snímá Benedon ze své šíje zlatý řetěz a podává ti ho. Na řetězu je zavěšený nevelký znak Křišťálové hvězdy. "Toto je symbol našeho Bratrstva. My dva, já a ty, jsme v této těžké chvíli skutečnými bratry na život a na smrt. Předávám ti talisman, který nosí štěstí - snad tě bude chránit na tvé další cestě." Dojatě mladému muži děkuješ, řetěz si s úctou zavěšuješ kolem krku a křišťálovou hvězdu skrýváš pod plátnem košile na holém těle. (Nezapomeň si řetěz s hvězdou poznamenat do *Průvodní listiny.)* Benedon se chystá k odchodu a dává ti sbohem. "Musíme z tohoto zlořečené místa zmizet dřív, než se Giakové vrátí s čerstvými posilami. Je na tase, abych se vrátil ke svému Bratrstvu. Loučím se s tebou, bratře. Snad tě bude přízeň nebes provázet na další cestě." Obraťna **293**.

350 - Ilustrace XX

Vstupuješ do Trůnního sálu, oslnivě nádherné místnosti, bohatě zdobené zlatem na jasně bílém podkladě. Král a jeho nejbližší rádcové se sklánějí nad rozměrnou mapou, která leží rozložena na mramorové desce uprostřed místnosti. V obličejích všech mužů se zračí obavy a napětí.
Začal jsi se svým vyprávěním a v tu chvíli utichá celý sál a pozornost všech přítomných se obrací k tobě. Vyprávíš pohnutou historii posledních chvil kláštera Kai, líčíš smrt svých druhů a nakonec i nebezpečnou cestu za králem sem, do Pevnosti. Do ticha doznívají tvá poslední slova, když tu k tobě přistupuje král a bere tvou pravici do své.
„Lone Wolfe, osvědčil jsi obětavost a odvahu, jaké šlechtí pravého rytíře řádu Kai. Tvá cesta sem byla jedno velké nebezpečí. Novina, s níž jsi přišel, dopadá na nás jako další tvrdá rána osudu, ale zároveň nám v této temné době zazářil majáček naděje - a tím je tvůj nepoddajný a odhodlaný duch. To, co jsi dokázal, je velikou oslavou památky tvých učitelů. I my se s úctou skláníme před tvým činem." Po královych slovech propuká v sále jásot, ze všech stran slyšíš srdečné díky, projevy upřímného obdivu vhánějí ruměnec do tvých mladých lící. Král zvedá ruce v utišujícím gestu a hlasy zvolna slábnou, až se ztiší docela.
„Lone Wolfe, udělal jsi vše, co by Sommerlund mohl chtít od svého poslušného syna, a přece tvá úloha ještě nemůže skončit. Sommerlund nezbytně potřebuje tvé další služby. Temní páni jsou mnohem početnější než my a jejich dobyvačné cíle neznají hranic. Naše poslední naděje leží v Durenoru, kde je ukryta moc, která již jednou, před dávnými věky, pomohla zvítězit nad Temnými pány. Lone Wolfe, jsi posledním z rytířů řádu Kai - znáš a ovládáš tajná umění, ostatním smrtelníkům nedostupná.



XX.V obličejích krále a jeho nejbližších rádců se zračí obavy a soustředění.

Jsi ochoten vypravit se do Durenoru a vrátit se se Sommerswerdem, Slunečným mečem? Jen s pomocí tohoto daru nebes můžeme překonat zlo, jež napadlo naši zem, a zachránit ji." Pokud přijímáš výzvu k výpravě za Sommerswerdem, Slunečným mečem, vydej se na další dobrodružství s druhou knihou z cyklu Lone Wolfa:
Oheň na vodě.