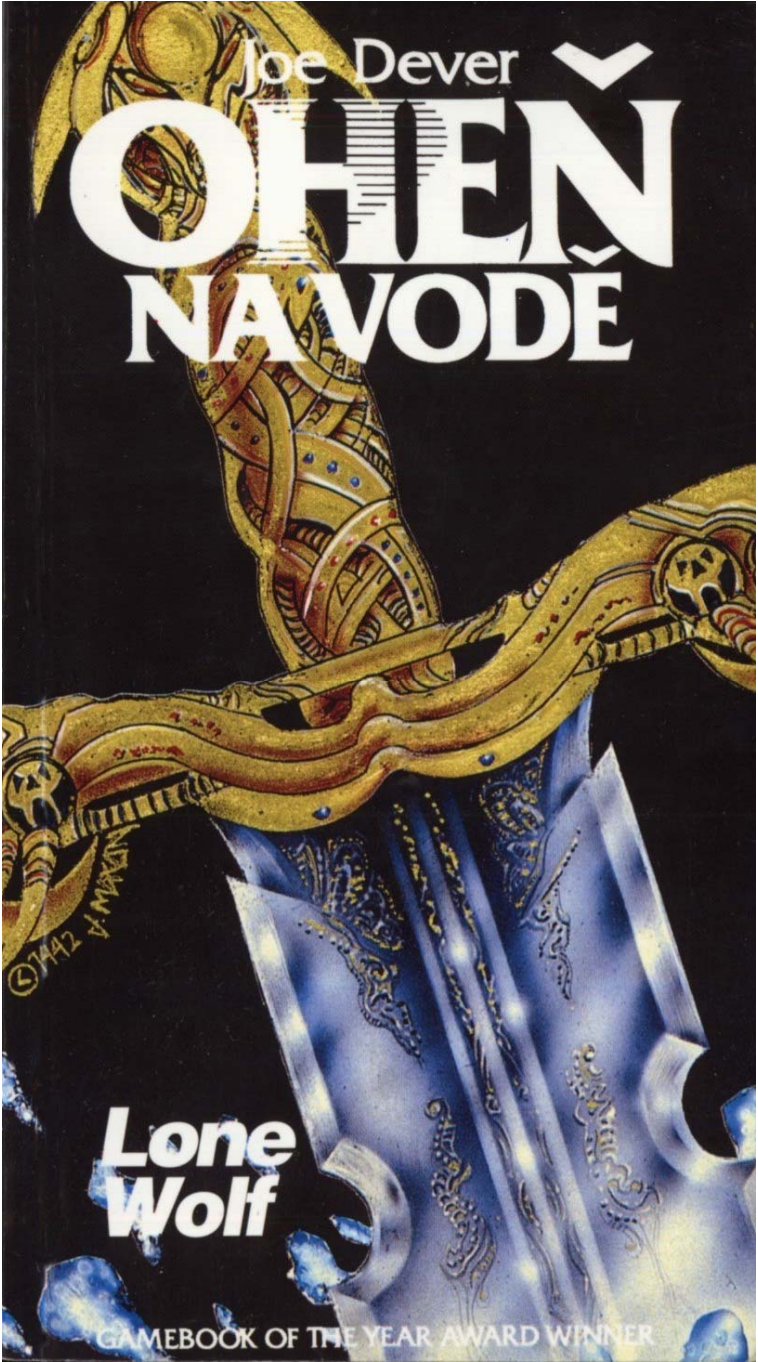
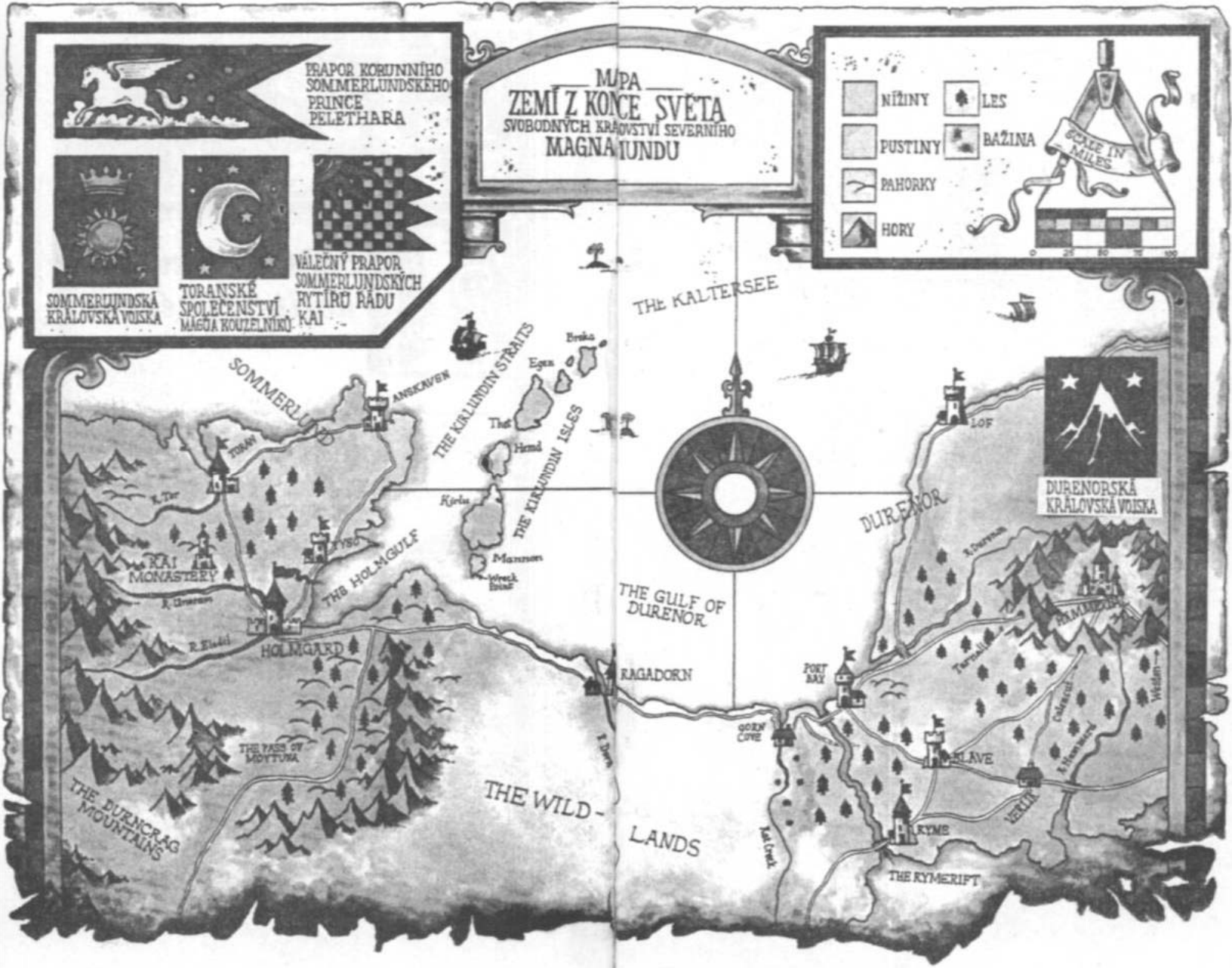

Joe Dever
OHEŇ NAVODĚ
Lone Wolf
GAMEBOOK OF THE YEAR AWARD WINNER

Tohoto svitku nositel, jménem

_____

je zasvěcený do umění Kai




PRAPOR KORUNNÍHO SOMMERLUNDSKÉHO PRINCE PELETHARA
SOMMERLUNDSKÁ KRÁLOVSKÁ VOJSKA
TORANSKÉ SPOLEČENSTVÍ MÁGŮA KOUZELNÍKŮ
VÁLEČNÝ PRAPOR SOMMERLUNDSKÝCH RYTÍŘŮ ŘÁDU KAI
MAPA
ZEMÍ Z KONCE SVĚTA
SVOBODNÝCH KRÁLOVSTVÍ SEVERNÍHO MAGNA LUNDU
NÍŽINY
LES
PUSTINY
BAŽINA
PAHORKY
HORY
SOMMERLUND
ANSKAVEN
THE KIRLUNDIN STRAITS
Broka
Egen
That
Hemd
THE KIRLUNDIN ISLES
Kirlu
Mannen
Wreck Island
THE KALTERSEE
LOF
DURENORSKÁ KRÁLOVSKÁ VOJSKA
DURENOR
KAI MONASTERY
HOLMGARD
THE HOLMGULF
THE GULF OF DURENOR
RAGADORN
PORT RAY
GORN COVE
LAVE
KYME
THE RYMERIFT
THE WILD-
LANDS
THE DURNCRAG MOUNTAINS
THE PASS OF MOYTURA

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

OHEŇ NA VODĚ

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

Fire on the Water
© Joe Dever 1984
First published 1984 by A Red Fox Book
Illustrations © Gary Chalk 1984
Translation © Tomáš Jetmar1993
Desktop Publishing © Alex André Hlinka 1995

Vydalo nakladatelství AFSF,Na Okraji 335, 162 03,
Praha 6, jako svou 29. publikaci
Odpovědný redaktor Alex André Hlinka.
Překlad Tomáš Jetmar
Odborná a jazyková úprava textu Psena.
Ilustrace na obálce Juraj Maxon.
Grafická úprava obálky a titulní strany
Alex André Hlinka.
Elektronická sazba písmem Palatino
Alex André Hlinka.
Vnitřní ilustrace Gary Chalk.
Technická redakce Petr Prokšík a Alex André Hlinka.

ISBN 80-85390-06-X

PRŮVODNÍ LISTINA

DISCIPLÍNY KAI	POZNÁMKY
1 Ovládání hmoty myšlenkou	Sekyra
2 Ovládání hmoty myšlenkou	Sekyra
3 Ovládání hmoty myšlenkou	Sekyra
4 Ovládání hmoty myšlenkou	Sekyra
5 Ovládání hmoty myšlenkou	Sekyra
6 Ovládání hmoty myšlenkou	Sekyra

vyplňuj, pokud si úspěšně absolvoval jedno dobrodružství Lone Wolfa

ZBRANĚ (nejvýše 2 zbraně)

1	Magické kopí
2	Magické kopí

Pokud v boji použiješ tu zbraň, kterou ovládáš, připočti 2 body k UB.
Pokud se pustíš do boje s 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	Boj koef	



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 pánu 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.
Jsi Osamělý Vlk, mladý rytíř Kai a před dvěma dny byla tvoje zem zatažena do války. Obrovská armáda Temných pánů náhle vtrhla do Sommerlundu a úplně zpustošila klášter Kai. Všichni Kai Lordi se právě účastnili Fehrmarnova svátku, když byl klášter obklíčen a zničen, přičemž byli všichni zabiti. Ty, jediný Kai Lord, který masakr přežil, jsi přísahal, že pomstíš jejich smrt. Věděl jsi. Že tvým prvním úkolem je varovat krále, neboť bez Kai Lordů stojících v čele jeho armád, by tvoje země, Summerlund, nebyla schopna včasné mobilizace, aby dokázala útok Temných pánů odrazit. Tvoje cesta ke králi byla opravdu nebezpečná. Nepřítel ovládl většinu země a směřoval do hlavního města Holmgardu. Ale navzdory tomu jsi

splnil svůj úkol a varoval jsi krále. Ten tě pochválil za tvůj um a statečnost, ale zároveň ti sdělil, že tvé poslání ještě nekončí: Kai Lordi jsou mrtví, takže v celém Magnamundu zbyla pouze jediná síla, která by mohla zachránit tvou zemi před Temnými pány - Sommerswerd. Po přemožení Vashny byl Sommerswerd předán spojencům z Durenoru na znamení důvěry a věrnosti, která mezi oběma královstvími existuje. Na oplátku dal durenorský král Alin Summerlundu nádherný zlatý prsten s výsostným znakem Durenoru. Tento prsten je znám jako Hammerdalská pečeť. Tenkrát král Alin přísahal, že jestli někdy Temní páni opět ohrozí Summerlund, Durenor přijde na pomoc svým spojencům.
Král ti dal Hammerdalskou pečeť. Tvým úkolem je jet do Durenoru a přivést Sommerswerd zpět. Mezitím nepřítel prorazil skrze vnější opevnění do města a připravuje se na obléhání městských hradeb. Až tě kapitán D'Val dovede do královské zbrojnice, aby tě vyzbrojil na cestu, měj stále na paměti králova slova: "Čtyřicet dní, Lone Wolfe. Jsme schopni se jim bránit jenom čtyřicet dní."

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.
Jestliže jsi úspěšně dokončil knihu 1 z řady Lone Wolf, máš už body představující UMĚNÍ BOJE a KONDICI a Kai disciplíny se kterými můžeš pokračovat v dalším dobrodružství. Můžeš si také vzít jakékoli zbraně a Zvláštní předměty, které jsi vlastnil na konci knihy 1. Zapiš si je do své nové průvodní listiny (můžeš mít současně pouze dvě zbraně a osm věcí v batohu). Díky svým

zkušenostem z prvního dobrodružství jsi se naučil novým dovednostem, můžeš si zvolit jednu Kai disciplínu, kterou přidáš do své Průvodní listiny. Teď si důkladně přečti část o výzbroji pro druhou knihu.

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.



0 = 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.
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 ".*

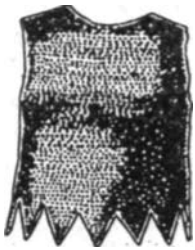
Jestliže úspěšně dokončíš své poslání v druhé knize Lone Wolfa, můžeš si do Průvodní listiny v třetí knize přidat další disciplínu Kai dle svého výběru. Tato dovednost spolu s tvými pěti nebo šesti ostatními schopnostmi a všemi *Zvláštními předměty,* které jsi nasbíral během prvního a druhého dobrodružství, mohou být použity v dalším napínavém příběhu ze série Lone Wolfa, který se jmenuje Kaltské jeskyně.

VYBAVENÍ NA CESTU

Strážce kapitán D'Val tě vede do královské zbrojnice, kde je ti odebrán kabát a plást učedníka Kai, aby byly opraveny a vyčištěny. Zatímco čekáš na jejich vrácení, podává ti kapitán váček zlatých mina na cestu. Abys zjistil, kolik jich je, zvol si číslo v *Tabulce náhody.* Teď přičti k číslu, které jsi získal 10. Výsledek se rovná počtu mincí uvnitř váčku. Zapiš toto číslo do své *Průvodní listiny* do kolonky "Měšec". (Jestliže jsi úspěšně dokončil knihu 1, můžeš si tuto částku přičíst k počtu zlatých, které již vlastníš). Na stůl uprostřed zbrojnice bylo vyloženo množství předmětů, ze kterých si můžeš vybrat jakékoli dva:
MEČ (Zbraně),
KRÁTKÝ MEČ (Zbraně),
DVĚ PORCE JÍDLA (Potraviny)



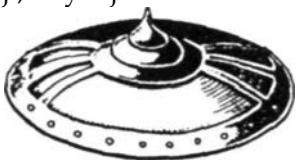
DRÁTĚNÁ KOŠILE (Zvláštní předměty) Zvyšuje tvůj součet KONDIČNÍCH bodů o čtyři.



PALCÁT (Zbraně)
LÉČIVÝ ELIXÍR (Obsah batohu). Vypiješ-li nápoj po boji, obnovíš si čtyři ze ztracených KONDIČNÍCH bodů. Máš množství jen na jednu dávku.



HŮL (Zbraně)
KOPÍ (Zbraně)
ŠTÍT (Zvláštní předměty)
Pokud jej použiješ v boji, zvyšuje tvé UMĚNÍ BOJE o 2 body.



MEČ SE ŠIROKOU ČEPELÍ (Zbraně)
Jestliže už máš zbraně z první výpravy, můžeš využít příležitosti a jednu z nich nebo obě dvě vyměnit. Ty dvě položky, které si vybereš, uveď do *Průvodní listiny* a udělej si poznámku o jakémkoli vlivu, který mohou mít na tvoji KONDICI nebo UMĚNÍ BOJE.

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 kdykoli k tomuto seznamu vrátit.
1 = MEČ - nosí se v ruce

2 = KRÁTKÝ MEČ - nosí se v ruce
3 = POTRAVINY - ukládají se do batohu
4 = DRÁTĚNÁ KOŠILE - nosí se na těle
5 = PALCÁT - přenáší se v ruce
6 = LÉČIVÝ ELIXÍR - ukládá se do batohu
7 = HŮL - nosí se v ruce
8 = KOPÍ - přenáší se v ruce
9 = ŠTÍT - mimo boj je přehozen přes rameno, jinak se nosí v ruce
0 = MEČ S 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.
Zapiš do své Průvodní listiny Mapu, kterou jsi našel na spáleništi kláštera.
Tuto výpravu začínáš s Hammerdalskou pečetí, prstenem, který budeš nosit na své pravé ruce. Zaznamenej ho do Průvodní listiny do kolonky Zvláštní předměty.

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 tvorů, 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, ztrácíš tři KONDIČNÍ body. Jenom v případě, že jednou z 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 zapsání 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 teď 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 vrať 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

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

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, h 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.

Do Hammerdalu vede mnoho cest, ale jenom jedna umožňuje získat Sommerswerd a vrátit se do Sommerlundu s částečným omezením rizika. Moudrá volba disciplín Kai a hodně odvahy dává každému hráči šanci dokončit jeho poslání bez ohledu na to, s jak vysokou hodnotou KONDICE nebo UMĚNÍ BOJE začínal.

Osud tvé země závisí na úspěchu této nebezpečné cesty. Hodně štěstí!

1

Kapitán D'Val a jeho vojáci tě doprovází k bráně Pevnosti, kde ceká malý kočár. Jakmile do něj nastoupíš, brána se rozletí a ty se řítíš přes zaplněné ulice pryč z Holmgardu. Po krátké, ale nepohodlné cestě kočár zastavuje. "Tohle je přístaviště, můj pane. Tamhle je vaše loď *Zelená Berla."* Při řeči kočí ukazuje přes přístaviště na obchodní loď zakotvenou poblíž přístavní hráze.
"Jméno prvního námořního důstojníka je Ronan. Najdete ho v hostinci U dobré zábavy, kde na vás bude čekat." Pak ti kočí popřeje šťastnou cestu a rychle zmizí v hemžícím se davu.



Když se dostaneš k hostinci, zjistíš, že čelní dveře jsou zamčeny a okenice zavřeny. Rozhoduješ se, co uděláš, když tě nějaká ruka chytne za paži a ty jsi stržen do tmy.
Jestliže chceš vytáhnout zbraň a napadnout neznámého útočníka, otoč na **273**.
Jestliže se chceš uvolnit z jeho sevření, otoč na **160**.

2

Jedete po úzké části pobřežní silnice, která se táhne pod vysokou převislou skalní stěnou. Cestu před vámi zatarasilo sesuté kamení, a tak musíte zastavit a uvolnit si průjezd. Pomáháš kočímu odvalit velký kámen před kočárem, když najednou uslyšíš zvuk padajícího kamení. Ze skalní stěny se řítí velký balvan, který zabije kočího dříve, než stačíš zasáhnout a zachránit ho. V momentě, kdy na něj kámen spadl, nestál od tebe dál než šest stop.
Jestliže ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, otoč na **42**.
Jestliže tuto disciplínu neovládáš, otoč na **168**.

3

Jdeš alejí za obchodem a na jejím konci vidíš koně přivázaného ke kůlu. Jestliže si ho chceš vzít a uprchnout z vesnice, otoč na **150**.
Jestliže si koně vzít nechceš, opusť cestu v aleji tím, že půjdeš na **19**.

4

Krčma je plná lupičů, ožralů a budižkničemů z posádek obchodních lodí zakotvených u mola, zpívají a pijí, někteří z nich zkouší svou sílu v páce. Všichni jsou zabráni do zábavy, takže si nevšimnou tvého příchodu. Ve vzdáleném rohu spatříš rybáře, kteří tě oloupili. Sedí u kulatého stolu, plného prázdných džbánů. Víš, že, máš-li dorazit do Durenoru včas, musíš zachránit Hammerdalskou pečeť a své zlato.



Chceš-li se rybářům postavit, otoč na **104**.
Jestliže si přeješ mluvit s hostinským u pultu, otoč na **342**.
Pokud si přeješ zkusit vyhrát nějaké Zlaté v páce, otoč na **276**.

5

Dveře se rozletí a dovnitř se vřítí Helghast s vytaseným černým mečem. Vyrazíš proti němu, jakmile vejde, a způsobíš mu sečnou ránu na hrudi. Příšerně zařve a, ačkoli je těžce raněn, poskočí dopředu, aby tě napadl. Musíš s tímto stvořením bojovat až do konce.
Zraněný Helghast: UMĚNÍ BOJE 22, KONDICE: 20
Je to nesmrtelný tvor. Zdvojnásob všechny body KONDICE, které ztrácí díky síle Sommerswerdu. Je imunní vůči *Útoku duševní silou*.
Jestliže zvítězíš, můžeš odejít otevřenými dveřmi. Obraťna **166**.

6

Chlapec zjistil, že ho sleduješ. Jakmile je venku, otočí se a běží směrem na jih. Pronásleduješ ho, ale on brzy zmizí v bludišti uliček a skladišť táhnoucích se podél pobřeží.
Otáčíš se směrem na východ a procházíš ulicí Oxyoke kolem dalšího vchodu na tržiště. O chvíli později si všimneš nápisu nad dveřmi malého obchodu:

MEKI MAJENOR
zbrojař a obchodník se zbraněmi

Jestliže si přeješ vejít do obchodu, otoč na **266**.
Jestliže chceš raději pokračovat v cestě směrem na východ, otoč na **310**.

7

Dorier vyskočí od stolu a tasí meč. Jeho bratr Ganon je okamžitě po jeho boku. Musíš bojovat proti oběma jako proti jednomu nepříteli.
Dorier-Ganon: UMĚNÍ BOJE 28, KONDICE 30
Protože tvůj útok byl překvapivý, přičti si pro první kolo k UMĚNÍ BOJE 2 body. Z důvodu jejich spojené síly vůle, dovednosti vyvinuté

během jejich rytířského výcviku, jsou imunní proti *Útoku duševní silou*.
Jestli vyhraješ, otoč na **33**.

8

Tvůj spánek je opravdu hluboký - a je to spánek, ze kterého se už nikdy neprobudíš. Uštknul tě Písečný had. Jeho smrtelný jed účinkuje během několika sekund.
Tvé poslání i tvůj život zde končí.

9 -Ilustrace I

Je brzy ráno patnáctého dne tvé cesty, když najednou před sebou spatříš překrásné horské město Hammerdal. Hlavní město Durenoru na rozdíl od jiných měst Lastlandu nepotřebuje žádné opevnění. Okolní vrcholy nabízejí pro lidi uvnitř mnohem jistější ochranu. Kočár uhání farmářskými pozemky, které obklopují město s jeho četnými věžemi a širokými ulicemi. Na kopci uprostřed Hammerdalu stojí Královská věž, nádherná stavba ze skla a kamení. V okamžiku, kdy kočár zastaví před branami věže, si poprvé uvědomuješ, že tvým osudem, až budeš mít Sommerswerd, je stát se součástí nejstarší legendy Lastlandu.
Obrať na **196**.

10

Strkáš si Lístek do kapsy (zapiš si ho do *Průvodní listiny* jako *Zvláštní předmět)* a muž tě vede k dostavníku, který čeká poblíž východní brány mořského přístavu. Kočár je prázdný a ty si sedáš k jednomu z jeho kulatých okének. Jsi rád, že sedadlo je celkem pohodlné, protože cesta do Port Baxu by měla trvat sedm dní.
Dáš si svou výstroj pod sedadlo, pohodlně si sedneš a trochu si zdřímneš.



I Královská věž, nádherná stavba ze skla a kamení.

Když se probudíš, je v kočáře pět dalších pasažérů a cesta do Durenoru začala.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody.*
Jestliže číslo, které ti padlo, je *0 - 3*, otoč na **51**.
Jestliže ti padlo číslo *4 - 6*, otoč na **195**.
Jestliže ti padlo číslo *7 - 9*, otoč na **339**.

11

Přikryješ se svým pláštěm a schováš se do velkého dřevěného sudu. Ale není to nic platné, za malý okamžik se rozletí padací dveře a čtyři rozzlobení vesničané vpadnou dovnitř, držíc v ruce pochodně a meče. Když tě vlečou ven ze sklepa, prosíš o milost. Tvůj život a tvá cesta zde končí.

12

Kapitán Kelman otevírá vitrínu a vyndává krásně vyřezané hrad kameny. Po chvilce odporu souhlasíš se sázkou o deset Zlatých a začínáte hru.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody.*
Jestliže ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl,* můžeš si ke zvolenému číslu přičíst 2.
Jestliže celkové skóre je *0 - 3*, otoč na **58**.
Jestliže celkové skóre je *4 - 6*, otoč na **167**.
Jestliže celkové skóre je *7 -11*, otoč na **329**.



13

Díky ovládání disciplíny *Stopování* zjistíš, že levá pěšina je nejrychlejší cestou do Port Baxu. Dáš si do pořádku výstroj a vydáváš se znovu na cestu.
Obrať na **155**.

14

Po začátku souboje využiješ toho, že ovládáš Kai disciplínu *Útok duševní silou.* Na námořníkově čele vyskočí kapičky potu a jeho oči se postupně zavírají. Ani ne za minutu se zhroutí na zem v hlubokém bezvědomí.
Obrať na **305**.

15

Jeho podezíravý pohled se mění na pohled plný překvapení. "Myslel jsem, že jste podvodník, Kai Lorde. Musím se přiznat, že jsem měl v úmyslu dát vám lekci, na kterou byste celý život nezapomněl. Prosím, omluvte mé pochybnosti, ale vás příběh zněl tak vážně, že jsem tomu nechtěl věřit ze strachu, že je to pravda. Jsem zaklet, abych bránil tuto hranici a nemohu tedy opustit věž, ale nabízím vám cokoli z mého vlastnictví, jestliže vám to pomůže na vaší cestě."
Pokládá na velký dubový stůl následující předměty a vybízí tě, aby sis vybral:
MEČ S ŠIROKOU ČEPELÍ
PALCÁT
HŮL
LÉČIVÝ ELIXÍR (obnovuje 3 body KONDICE)
3 PORCE JÍDLA
BATOH
DVANÁCT ZLATÝCH
Při odchodu z věže ti ukazuje směr, kterým by ses měl vydat. "Když se dostanete k Rymeriftu, dejte se směrem na sever. Přijdete k mostu hlídanému královými muži. Když se vás zeptají na heslo,

odpovězte jim slovy 'západ slunce'. Cesta za řekou vede do Port Baxu... šťastnou cestu, Lone Wolfe." Poděkuješ statečnému bojovníkovi a odcházíš. Svého koně tu musíš nechat, protože přes hustý les by ses s ním nedostal.
Otoč na **244**.

16

Popadneš pivní džbán a rozbiješ ho o okraj stolu. Střepy jsou ostré jako žiletky. Jedním z nich se řízneš do levé ruky, kde se objeví dlouhá řezná rána, ze které prýští krev. Přikryješ ji pravou rukou a soustředíš se, cítíš sílu své energie, rána se hojí. Když zraněné místo odkryješ, nejsou vidět žádné stopy po pořezání ani žádné jizvy. Námořník na tebe udiveně zírá.
Otoč na **268**.

17

Dostal ses do poloviny paluby, když se najednou pod tebou prudce rozletí dveře vedoucí do podpalubí. Proti tobě běží Helghast a ječí. Nepodaří se ti včas uniknout a jeho černý meč těžce poraní tvé nohy. Ztratíš 5 KONDIČNÍCH bodů a spadneš do podpalubí. Musíš bojovat s touto nestvůrou až do konce.
Helghast UMĚNÍ BOJE 22, KONDICE 30
Je to nesmrtelné stvoření, takže zdvojnásob všechny KONDIČNÍ BODY, které ztratí, protože působí síla Sommerswerdu. Helghast je imunní vůči *Útoku duševní silou.*
Jestliže se ti podaří zvítězit, můžeš podpalubí opustit otevřenými dveřmi. Obrať na **166**.

18

Ulice před tebou je úplně zablokovaná vozy, ze kterých se překládá zboží na obchodní loď. Jdeš podél silnice až do okamžiku, kdy zahýbá na východ do ulice Oxyoke. Po tvé levé ruce je další vchod na Ragadornský trh. Za ním si povšimneš menšího obchodu s cedulkou nad dveřmi:



MEKI MAJENOR - zbrojař a obchodník se zbraněmi

Jestliže chceš jít na trh, otoč na **173**.
Pokud raději prozkoumáš obchod, otoč na **266**.
Jestliže si přeješ pokračovat v cestě na východ, otoč na **310**.

19

Ve vzdálenosti menší než 20 yardů pochoduje po mokré dlažbě pátrací hlídka. Rozeběhneš se k tmavému vchodu malého obchodu a rychle vstoupíš, aby ses jim vyhnul. Se srdcem v kalhotách doufáš, že jsi nebyl spatřen.
Otoč na **71**.

20

Jdeš touto krysami zamořenou ulicí, která se svažuje k přístavním hrázím a molům na řece Dorn. Z pobřeží vidíš Ragadornský most. Je to jediné spojení mezi východní a západní stranou hnusného přístavu. Protlačíš se davem lidí na mostě do ulice plné odpadků, která se jmenuje East Trade. Otoč na **186**.

21

Podvodník leží mrtvý u tvých nohou. Když ho otočíš, vezmeš mu několik karet z rukávu jeho kabátce a hodíš je na stůl. Dav se rozejde a hostinec je opět plný ruchu a křiku. Ostatní karetní hráči si berou ze stolu své zlato a zbytek ponechávají tobě. Abys zjistil, kolik zlata zbylo na stole, vyber si číslo z *Tabulky náhody* (v tomto případě 0 =

10) a vynásob ho třemi. Výsledek znamená počet Zlatých, které jsou na stole. Vezmi si je a nezapomeň je zapsat do své *Průvodní listiny.* Když se osazenstvo vypotácí ven, jdeš k pultu a voláš hostinského. Vtiskneš mu do ruky jeden zlaťák a požádáš ho o pokoj k přenocování. Obraťna **314**.

22

Ráno tě probudí křik palubní hlídky: "Ať ty odpadky z pravoboku zmizí!" Rychle se oblékneš, vylezeš na palubu a jdeš na můstek za kapitánem.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody.*
Jestliže číslo, které sis vybral, je *0 - 4*, otoč na **119**.
Jestliže ti padne číslo *5 - 9*, otoč na **341**.

23

Sleduješ to chlupaté stvoření, jak pospíchá podél úžiny. Než se jí propleteš, trvá ti to téměř deset minut a máš sto chutí pronásledování vzdát, když cesta najednou vyúsťuje do velké pochodněmi osvětlené jeskyně. Před tebou se rozprostírá ohromující podívaná. Sídlí zde celá kolonie těchto tvorů, všichni horlivě zkoumají a třídí velkou hromadu zvláštních předmětů nakupených uprostřed jeskyně.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Spřízněnost se zvířaty*, otoč na **144**.
Pokud tuto dovednost neovládáš, otoč na **295**.

24

Je to Killeanova krypta. Byl vladařem Ragadornu. On a mnoho jiných zemřeli během epidemie moru před třemi lety. Náhle si vzpomeneš na tovaryše z kláštera Kai, který se jmenoval Swift Fox. Vyprávěl ti příběhy o svých četných cestách do Ragadornu. Mor tu zahubil více než polovinu obyvatelstva. Zahubil také Swifta Foxe.
Jestliže se chceš vrátit do hostince, otoč na **177**.
Jestliže si přeješ zamířit ulicí Tomb na západ, otoč na **253**.
Jestliže si přeješ zamířit na východ ulicí Watchtower, otoč na **319**.



II. Ačkoli je polámaný a zmrzačený, poznáváš kapitána Kehnana.

25

Když si prohlížíš zaplněný hostinec, všimneš si, že spousta místních vesničanů hraje různé hazardní hry. Poblíž hlavních dveří stojí nějaký pobuda a má na stole před sebou tři obrácené dřevěné kalíšky. Různě je prohazuje a vyzývá každého, aby ukázal na ten kalíšek, který obsahuje malou skleněnou kuličku. Jestliže dotyčný zvolí správně, vyplatí mu dvojnásobek toho, co vsadil.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Šestý smysl* nebo *Ovládání hmoty myšlenkou*, otoč na **116**.
Jestliže ani jednu z těchto disciplín neovládáš, otoč na **153**.

26 Ilustrace II

Hledíš do prázdných očních důlků přicházejícího námořníka. Ačkoli je polámaný a zmrzačený, poznáváš kapitána Kelmana. Ve skutečnosti stojíš na palubě *Zelené Berly*, která se potopila během bouře před 28 dny a byla vylovena ze svého temného pohřebiště dnes ráno, aby se zařadila mezi vyřazené loďstvo. Zraněný kapitán k tobě natahuje zlomenou ruku a jeho sípavý hlas tě prosí, abys položil Sommerswerd: "Polož svůj meč a moje duše bude ušetřena tohoto trápení."
Jestliže si přeješ položit Sommerswerd na palubu, otoč na **248**.
Jestliže chceš napadnout zombie kapitána, otoč na **66**.

27

Do setmění urazíš další tři hodiny cesty. Jsi velice unavený, a tak se rozhodneš trochu si zdřímnout a pokračovat za svítání. Vzpomeneš si na příběhy, které ti vyprávěli tví učitelé z kláštera Kai o pustinách mezi Summerlundem a Durenorem, kde se v noci potulují smečky divokých psů.
Pod vlivem této vzpomínky se rozhodneš strávit noc v bezpečí velkého listnatého stromu na okraji cesty. Odpočinek je velmi posilující. Přičti si 2 KONDIČNÍ body, pokud jsi nějaké na své dobrodružné cestě ztratil, a otoč na **312**.

28

Zbabělí Szallové kňučí zděšením a rozbíhají se všemi směry, aby se ti vyhnuli. Brzy se z mýtiny vytratí a ty se chystáš pomoci umírajícímu muži. Je velmi slabý na to, aby mohl mluvit.
Chceš-li opatrně odstranit kopí z jeho hrudníku, otoč na **106**.
Jestliže chceš raději prohledat jeho tlumok, nejsou-li v něm nějaké užitečné věci, otoč na **320**.

29

Uvolníš zámek a otevřeš poklop otvoru v palubě. Náhlý příval vzduchu posílí oheň, který vyšlehne ven z podpalubí. Uhneš dozadu a držíš si popálenou tvář. Ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. "Hoří! Hoří!" Křik zesiluje.
V panice se posádka snaží uhasit plameny. Trvá to přes hodinu, než je oheň pod kontrolou, škody jsou značné.
V podpalubí byly všechny zásoby jídla a pitné vody a oheň všechno zničil. Také porušil konstrukci lodi. Když prohledáváš spáleniště, přistoupí k tobě kapitán, jeho tvář je začouzená. Nese něco v balíku v podpaží. "Musíme si promluvit o samotě, můj pane," říká tiše.
Aniž bys odpověděl, otočíš se a následuješ ho dolů do jeho kajuty.
Obrať na **222**.

30

Dopadneš na shnilé trámy a spadneš přímo do podpalubí. Neublížil sis, ale zápach shnilotiny, který cítíš, je příšerný. Vyšplháš se nahoru a vytáhneš z pochvy Sommerswerd. Čtyři příšerné zombie se vynoří ze tmy. Jejich zkroucené ruce se natahují po tvém krku. Musíš proti nim bojovat jako proti jednomu nepříteli.
Zombie: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 16
Jsou to nesmrtelná stvoření, takže nezapomeň zdvojnásobit všechny KONDIČNÍ body, které ztrácí díky síle Sommerswerdu. Jsou imunní vůči *Útoku duševní silou.*
Jestliže vyhraješ, otoč na **258**.

31

Tvé první setkání s poručíkem je pro tebe šok. Očekával jsi, že to bude podlézavý starý muž, stejně jako jsou vyslanci z jižních zemí, kteří souží královský dvůr svými delegacemi. Muž stojící před tebou, oděný do těžké drátěné košile, není ani starý ani podlézavý. Brzy pochopíš, že poručík Rhygar je výjimečný muž. Jeho otec pochází ze Sommerlundu a matka z Durenoru. Stal se něčím jako legendou města. V posledním desetiletí vedl spojence národů k vítězství nad nájezdnými Ledovými Barbary z Kaltu. Moudrý v míru, vášnivý v boji. Nemůžeš si přát lepší společnost při svém pátrání po Sommerswerdu. Rhygar žádá, aby bylo servírováno skvostné jídlo. Je to mimochodem to nejlepší, co jsi od začátku války ochutnal. Během hostiny si vybavuješ události, které tě přivedly do Port Baxu, a přemýšlíš o všem, co na tebe ještě čeká. Po jídle Rhygar posílá pro lékaře, který se postará o tvé rány. Jeho nápoje ti přidají 6 KONDIČNÍCH bodů. Potom ti poradí, aby ses vyspal, poněvadž ráno máš odjet s poručíkem do Hammerdalu.



Druhý den brzy ráno tě dovedou do přilehlé zahrady v zadní části konzulátu, kde na tebe Cekají na koních Rhygar a jeho tři nejlepší vojáci. Mají být tvými tělesnými ochránci na dvěstěřicetimílové cestě do Hammerdalu. Když projíždíte městem, zatínají se ulice Port

Baxu teprve probouzet k životu. Jak míjíte mechem porostlou městskou bránu, jsi si jist, že své poslání splníš.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody.*
Jestliže číslo, které ti padlo, je *0 - 4*, otoč na **176**.
Jestliže je to *5 - 9*, otoč na **254**.

32

Za svítání tě probudí kokrhání kohouta. Vidíš ulice Ragadornu přes silný déšť, dopadající na kamennou dlažbu. Už je to šest dní, co jsi opustil Holmgard, a do Port Baxu ti zbývá ještě 200 mil. Jsi v seníku na rozlehlém stanovišti dostavníků. Právě dorazila skupina zeleně oděných mužů, kteří začínají uklízet jeden z vozil. Zaslechneš, jak jeden z nich říká, že dostavník do Port Baxu odjíždí dnes odpoledne v jednu hodinu a že cesta bude trvat sedm dní.
Jsi hladový a musíš se najíst, jinak ztratíš 3 KONDIČNÍ BODY.
Po jídle, jestliže si přeješ zajít za mužem z dostavníku a zakoupit si jízdenku na cestu do Port Baxu, otoč na **136.**
Pokud chceš raději spustit žebřík do ulice, otoč na **238**.

33

Ostatní cestující zděšeně a nedůvěřivě zírají na to, co jsi právě udělal. Dříve než jim to stihneš vysvětlit, slyšíš hlasitý třesk a přední dveře se rozletí. Dovnitř vtrhne šest ozbrojených vojáku vedených hostinským. Je to městská stráž a jednooký hostinský na ně křičí, aby tě zatkli.
Jestliže si přeješ s nimi bojovat, otoč na **296**.
Chceš-li raději uniknout zadními dveřmi, Obrať na **88**.

34

Když zavřeš dveře kajuty, slyšíš zuřivý křik posádky, která se připravuje k odrazení útočníků. Najednou zaslechneš dutý zvuk něčeho, co dopadlo na zadní palubu, následovaný skřeky tvorů, které znáš až příliš dobře - Giaků! Ty potvory hází na palubu sítě. Dveře kajuty se rozletí a ty stojíš tváří v tvář třem ohyzdným, chlupatým stvořením. Jejich zoubkované meče jsou potřísněny krví. Nemůžeš uniknout, musíš s nimi bojovat jako s jedním nepřítelem.
Giakové: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 14
Jestliže tento boj vyhraješ, otoč na **345**.

35

Překročíš neopatrného vojáka a rychle vyrazíš kolem věže do lesa. Kdyby se objevily další straže, pravděpodobně by nejdříve zaútočily a teprve pak se tě na něco ptaly.
Jdeš už déle než dvě hodiny, když dorazíš na rozcestí u zakrnělého dubu.
Jestliže si přeješ jít cestou vlevo, otoč na **155**.
Jestliže si přeješ jít cestou vpravo, otoč na **293**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Stopování,* otoč na **13**.

36

Jídlo je báječné a je otázkou několika minut, než se ti podaří talíř vyprázdnit. Před setkáním s ostatními se rozhodneš trochu si zdřímnout. Ale, když se chystáš ulehnout, tvé břicho zachvátí strašná bolest. Podlomí se ti nohy a ty padáš k zemi. Cítíš, jakoby tvé tělo bylo v jednom ohni. V paměti se ti pořád dokola opakuje jedno slovo - jed... jed...
Jestliže máš u sebe nějaký Laumspur, otoč na **145**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Léčitelství,* otoč na **210**.
Jestliže nemáš ani Laumspur a ani neovládáš disciplínu *Léčitelství,* otoč na **275**.



III. Uvnitř dostavníku je teplo a sucho.

37 Ilustrace III

Uvnitř dostavníku je teplo a sucho. Při vytřepávání vody z pláště si povšimneš dalších tří pasažérů: dvou žen a muže, který hlasitě chrápe. Jedna z žen se na tebe podívá a usměje se. "Do Ragadornu bychom měli dorazit za šest hodin," říká a pokládá koš na podlahu tak, aby sis mohl vedle ní sednout. Dozvíš se, že bydlí v Ragadornu. Trochu ti vypráví o přístavu. "Od té doby, co Killean před třemi roky zemřel, vládne Ragadornu Lachlan, jeho zlý syn. On a jeho Žoldnéři nejsou nic jiného než piráti. Sužují lidi vysokými daněmi a s tím, kdo si stěžuje, udělají krátký proces. Je to smutná skutečnost. Jestliže uposlechnete mojí rady, opustíte Ragadorn co možná nejdříve."
Během cesty se musíš najíst, jinak ztratíš 3 KONDIČNÍ body. Pak v dálce zaslechneš zvonění. Podíváš se ven a spatříš městské hradby přístavu. Dostavník projíždí západní branou a míří k zastávce. Když seskočíš na zem, jsi přivítán děsným zápachem tohoto špinavého města. Zrezivělá cedulka přibitá na zdi říká: Vítejte v Ragadornu. Žena tě informuje o tom, že do dostavníku do Port Baxu můžeš nastoupit na stanici blízko východní brány města.
Jestliže si přeješ jít směrem na sever do ulice Westgate, otoč na **122**.
Jestliže si přeješ jít směrem na jih ulití East Bank, otoč na **323**.
Jestliže chceš jít směrem na východ do ulice Axe, otoč na **257**.

38

Popadneš kopí za násadu a vrazíš ho Helghastovi do hrudníku. Řve bolestí a vztekem a snaží se tě chytit kolem krku. Včas uhneš a vidíš, jak ta ohyzdná příšera padá na zem a zoufale se snaží vytrhnout kopí ze svého těla.
Jestliže si přeješ popadnout kopí a zarazit jej hlouběji, Obrať na **269**.
Jestliže chceš co nejrychleji utéct, otoč na **313**.

39

Za soumraku zastavujete u hostince na pobřežní cestě do Port Baxu. Cena pokoje na noc pro pasažéra z dostavníku je 1 Zlatý a 3 Zlaté pro všechny ostatní.
Zrovna když se chystáš vejít, požaduje kočí tvou jízdenku.
Máš-li Lístek na cestu do Port Baxu, otoč na **346**.
Jestliže Lístek nemáš, otoč na **156**.

40

Shromáždění vojska a příprava durenéského loďstva trvá čtrnáct dní. Během této doby zůstaneš hostem krále v Hammerdalu. Jak dny plynou, zoufalý vzpomínáš na své obléhané krajany a modlíš se, aby do doby, než se vrátíš, měli dostatek síly ubránit se Temným pánům.
Každý den svého nechtěného exilu věnuješ mnoho řasu cvičení a meditaci. Také tě navštíví durenéský bylinkář jménem Madin Rendalim, který je po celém Lastlandu znám svými znalostmi a ovládáním léčivého umění. Díky jemu získáš zpět všechny KONDIČNÍ body, které jsi během cesty ztratil. Dá ti také silný Nápoj z Laumspuru, který ti vrátí 5 KONDIČNÍCH bodů, když jej vypiješ po boji. (Toto si ve své *Průvodní listině* poznamenej do kolonky *Obsah batohu.)* Je ale též poslem smutných zpráv. Tělo poručíka Rhygara bylo nalezeno poblíž vchodu do Tarnalinu. Byl zabit Helghastem.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Šestý smysl,* otoč na **97**.
Jestliže tuto dovednost neovládáš, otoč na **242**.

41



Máš štěstí, zpozorovali tvůj tísňový signál a míří k tobě. Je to malá rybářská loď z ragadornského přístavu. Rybáři vypadají drsně, ale zabalí tě do teplé pokrývky a nabídnou ti jídlo. Kapitán navrhuje, aby ses vyspal, protože bude trvat dvě nebo tři hodiny, než dorazíte do Ragadornu.
Jestliže chceš uposlechnout jeho rady, přidej si 1 KONDIČNÍ bod a otoč na **194**.
Jestliže raději zůstaneš vzhůru a budeš dávat pozor, nespatříš-li někoho dalšího, kdo bouři přežil, otoč na **251**.

42

Cítíš, že někdo je nahoře na útesu a že jsi měl být obětí jeho útoku. Někdo se tě pokouší zabít! Otoč na **168**.

43

Máváš Sommerswerdem v širokém trojúhelníku a zasáhneš čtyři ze zombie jediným rozmachem, ale jejich místa ihned zaujmou další. Nikdy se ti nepodaří zabít je všechny. Jakmile začínají rvát tvůj plášť, jsi nucen skočit přes palubu do moře, aby ses vyhnul jisté smrti. Obrať na **286**.

44

Jed se dostal do krevního oběhu. Tvé paže jsou necitlivé a začínáš se potit. Poslední věc, kterou slyšíš, je dunivý zvuk příboje a křik supů. Tvůj život i tvá cesta zde končí.

45

Cváláš po lesní cestě proti jezdcům v pláštích, když najednou spatříš, jak jeden z nich zvedá vysoko nad svou hlavu černou hůl. Její špička je ze železa a začíná z ní sršet jasný modrý plamen. Jsi zrovna připraven udeřit, když z oné ďábelské hole vystřelí blesk energie, který vybuchne vedle tebe. Síla výbuchu tě vymrští ze sedla a ty padáš do podrostu u cesty. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.
Jestliže sis vybral číslo *0 - 7*, otoč na **311**.
Jestliže jsi zvolil číslo *8 - 9*, otoč na **159**.

46

Snažíš se vzpomenout si na důležitost oranžových dveří, ale marně. Jestliže si přeješ vejít do tohoto obchodu, otoč na 214. Chceš-li raději pokračovat v cestě, otoč na **230**.

47

Vojáci se rychle chápou svých mečů. Kráčí k tobě a jeden z nich volá: "Heslo, cizinče!"
Jestliže znáš správné heslo, otoč na **111**.
Jestliže ne, otoč na **307**.

48

Ukážeš na pivní džbán na stole a říkáš námořníkovi, aby se pozorně díval. Zavřeš oči a soustředíš se na džbán, dokud si jej nevtiskneš do paměti. Když se silou tvé vůle džbán vznese do vzduchu, slyšíš, jak námořník vydechne úžasem. Obraťna **268**.

49

Tři dny a tři noci má loďstvo Durenoru roztáhnuté plachty a pluje směrem do Holmgulfu. Ačkoli plavba probíhá rychle, každá loď v konvoji je jako zakletá. Plachty se trhají, lana se záhadně uvolňují, trámy se kroutí a netěsní. Mužstvo je ve svých těsných kajutách netrpělivé a hádá se, spory běžně končí smrtí. Třetí noc plavby je lord Axim na pokraji šílenství. "V životě jsem nezažil takovou mizernou plavbu. Nebyl zpozorován žádný nepřítel, nebyl sveden žádný boj, avšak moji muži jsou bud nemocní nebo zranění, a ztratili jsme dvě z našich nejlepších lodí. Byli jsme zakleti ďáblem. Jak bych si přál, aby to skonalo, ale, i kdybychom dorazili do Holmgardu dnešní noc, obávám se, že jsme příliš slabí, než abychom obléhání prolomili."
Během jeho řeči vidíš, jak začíná svítat. Myslíš si, že spolu se svítáním může přijít i úleva, ale klidné vody, které loďstvo obklopují, obsahují hrozbu. Obrať na **100**.

50

Kněz se najednou nakloní dopředu a pokládá do misky další zlaťák. Dostavník muže pokračovat v cestě. "Snad mi tu laskavost budete moci někdy v budoucnosti vrátit, milý synu," říká. Připadá ti zvláštní, že kapuce jeho roucha mu stále zakrývá tvář. Brzy se ocitáte za rozvodněnou řekou a cesta pokračuje.
Otoč na **249**.

51

Téměř za hodinu dostavník zastavuje u Kalananské kaple. Říká se, že tato kaple je postavena nad hrobem krále Alina, prvního panovníka Durenoru, všude kolem ní rostou chomáče Laumspuru. Přeješ-li si utrhnout některou z těchto bylinek, otoč na **103.**
Jestliže ne, vrať se do kočáru postupem na **249**.

52

Najednou se ze tmy nad tebou ozve řev, ze kterého ti tuhne krev v žilách. Podíváš se vzhůru a spatříš planoucí červené oči Helhgasta, který se řítí po schodech dolu přímo na tebe. Zděšeně vykřikneš a zuřivě hledáš zbraň.
Vlastníš-li Magické kopí, otoč na **338**.
Jestliže Magické kopí nevlastníš, otoč na **234**.

53

Zaslechneš šepot mezi posádkou. Zachytíš slova 'lodě duchů" a "zakletá plavba", šepot utichne, když kapitánův hlas žádá o slovo. Na *Zelené Berle* nastane ticho a kapitán Kelman promlouvá k posádce: "Pánové, jsme tři dny plavby od Port Baxu, ale se silným větrem a odvážným srdcem tam dorazíme za dva. Oheň zničil většinu našich zásob. Příděly jsou tedy omezeny na jedno jídlo denně. U sudu s pitnou vodou bude umístěna stráž. Ale my jsme silní. Vytrváme. Každý muž, který bude přistižen, že krade, dostane sto ran bičem. To je všechno." Posádka není kapitánovými slovy nadšena, ale nikdo se neodvažuje něco namítat. Později odpoledne tě kapitán i posádka zvou, abys s nimi povečeřel.
Jestliže si přeješ povečeřet s kapitánem, otoč na **321**.
Jestliže si přeješ povečeřet s posádkou, otoč na **154**.

54

Když probíháš dveřmi, klesneš k zemi. V hrudi máš zabodnuté kopí. Než zmizí měsíční světlo, poslední věc, kterou na tomto světě spatříš, je kruh křičících vesničanů, kteří do tebe bodají a sekají, dokud nejsi mrtev.
Tvůj život i tvá cesta zde končí.

55

Velký muž oblečený do kožené zástěry pilně brousí pěkný Meč s širokou čepelí. Sedí u brusu, ze kterého odletují jiskry vysoko do vzduchu, kdykoli k němu meč přiloží. Přeje ti dobrý večer a nabízí ti tuto zbraň.



"Je to výtečný meč, je vyroben z durenéské oceli. Může být váš za pouhých 12 Zlatých."
Jestliže si přeješ tento Meč koupit, poznamenej si to ve své *Průvodní listině.*
Opustíš-li obchod předními dveřmi, otoč na **347**.
Odejdeš-li zadními dveřmi, otoč na **3**.

56

Hostinský ti podává klíč: "Pokoj 4, na schodech nahoře druhý nalevo. Očekávám, že odjedete hodinu po svítání."
V pokoji není nic jiného než postel, stolice a malý stul Zamkneš dveře a, dříve než se uložíš ke spánku, je pro jistotu zapřeš stolicí. Rozhodneš se, že se ráno pokusíš najít do Durenoru nějakou jinou cestu. Otoč na **127**.

57

Zadní stranou rukavice ti stráž vyrazí zlato z ruky. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*, abys určil, o kolik zlata jsi přišel (0 = 10 Zlatých).
"Neprodali bychom bezpečí naší země tak levně," říká strážný. "Jenom bandita nebo hlupák by se pokusil podplatit durenéského vojáka, předpokládám, že vy jste obojí."
Bohužel jsi urazil jejich cest. Mají v úmyslu ti uštědřit trpkou lekci.
Otoč na **282**.

58

"Máte smůlu, Lone Wolfe. Vaše strategie je odvážná, ale myslím, že jsem vás teď dostal."
Kapitán posune svůj zdobený základní kámen napříč deskou a ty si uvědomuješ, že jsi hru prohrál. Popřeješ mu k jeho samorskému mistrovství a dáš mu 10 Zlatých.
"Co třeba zahrát si zítra večer znovu? Nikdy neříkejte, že nejsem férový muž," říká kapitán.
"Snad," odpovíš opatrně. Popřeješ smějícímu se kapitánovi dobrou noc a vracíš se do své kajuty.
Obrať na **197**.

59

Pobídneš koně směrem k Helghastovi, který se právě chystá dobít bezbranného vojáka. Tento netvor je imunní vůči *Útoku duševní silou* a může být zraněn pouze magickou zbraní.
Jestliže máš Magické kopí, otoč na **332**.
Jestliže tuto zbraň nemáš, musíš se boji vyhnout a schovat se v lese.
Otoč na **311**.

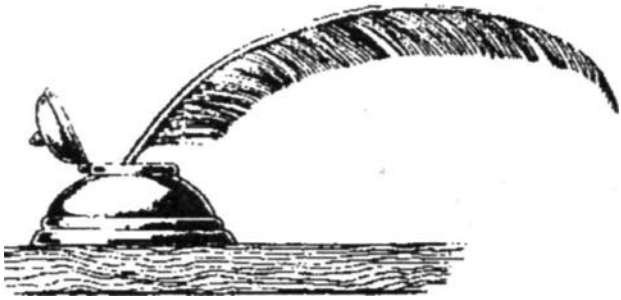
60

Šokovaný Halvorc vyjeveně zírá.
Halvorc UMĚNÍ BOJE 8, KONDICE 11
Není schopen proti tobě první dvě kola bojovat, protože tvůj útok byl velmi překvapivý. Neodečítej si žádné KONDIČNÍ body, které můžeš během těchto dvou kol ztratit. Jestliže je ve třetím kole boje stále ještě naživu, zaútočí dýkou. Pokud vyhraješ, otoč na **76**.

61

Skrz hustý déšť rozeznáváš pouze tmavý obrys městské hlídky pochodující proti tobě. Kdyby tě zastavila a zeptala se, co děláš v Ragadornu, mohl bys skončit v Lachlanově vězení. Než abys riskoval, že budeš zatčen, vrátíš se ulicí Black Knihgt a ve chvíli, kdy hlídka projde kolem, rychle zamíříš do ulice Sage.
Otoč na **181**.

62



Vcházíš do velké místnosti plné knih a foliantů. Za velkým psacím stolem sedí muž oblečený do uniformy durenéského námořního důstojníka. Zvědavě na tebe kouká přes velkou knihu a říká:
"Musíte mít opravdu něco důležitého na práci, že žádáte o červenou propustku v tuto pozdní hodinu. Potřebuji vidět vaše papíry a doklad o oprávnění od vašeho velícího důstojníka."
Jestliže jsi při svém pátrání sehnal všechny potřebné dokumenty, otoč na **126**.

Jestliže nemáš dokumenty, které požaduje, nebo mu je nechceš ukázat, budeš muset riskovat a ukázat mu Hammerdalskou pečeť. Otoč na **263**.
Jestliže nemáš Hammerdalskou pečeť ani dokumenty, opusť místnost a vrať se do vstupní haly otočením na **318**.

63

Ze spánku tě probudí tlak na hrudi. Pomalu si rozepneš plást a jsi zděšen, když vidíš, že pod ním odpočívá had.
Jestliže se chceš pokusit chytit jedovatého hada za hlavou a hodit ho na zem, otoč na **188**.
Jestliže si přeješ vyskočit a hada odmrštit, otoč na **201**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Spřízněnost se zvířaty*, otoč na **264**.

64

Před sebou spatříš cestovní kočár podobný těm, které jezdí po pobřežních cestách Ragadornu. Koně jsou odvázáni a zdá se, že je opuštěn. Všimneš si těl tří vojáků, která leží pod ním. Jejich uniformy jsou prosáklé krví.
Chceš-li kočár prohledat, otoč na **134**.
Jestliže chceš kočár ignorovat a pokračovat v cestě, otoč na **208**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Šestý smysl*, otoč na **229**.

65

Když prcháš ulicí Watchtower, zaslechneš klení stráže běžící za tebou. Dorazíš na náměstí a spatříš čtyři hlídky pochodující proti tobě. Rychle zamíříš na jih, aby ses jim vyhnul. Utíkáš dlážděnou ulicí téměř deset minut, když ve tmě před sebou uvidíš velkou stáj a dostavníkovou stanici. Noc strávíš bezpečně ukryt v seníku.
Obrať na **32**.

66

Jakmile vytáhneš rozpálenou čepel, vytasí zombie kapitána ze svého roztrhaného kabátu hrozivou dýku. Musíš s ním bojovat až do konce.
Zombie kapitána: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 15
Nezapomeň zdvojnásobit všechny KONDIČNÍ body, které tvůj nepřítel ztrácí díky síle Sommerswerdu. Zombie kapitána je imunní vůči *Útoku duševní silou.*
Jestliže boj vyhraješ, otoč na **218**.

67

Rychle se dovtípíš, že ten podvodník musel uprchnout hlavním vchodem hostince. Pokud je stále ještě v přístavu, musí být na hlavním náměstí nebo někde v okolí.
Prohledáváš budovy a uličky v blízkosti náměstí, ale není po něm ani stopy. Než abys promarnil další čas bezvýsledným pátráním, vracíš se do přístaviště, kde odvážeš malou loďku. Když vesluješ k *Zelené Berle,* začínáš být zneklidněn myšlenkou na to, že tě pravděpodobně nepřítel objevil již takhle brzy po začátku cesty.
Otoč na **300**.

68

Strážcův výraz se změní v pohrdavý úšklebek. "Jsem durenéský voják. Vaše zlato vám tu nepomůže." Bohužel jsi urazil jeho cest a on má v úmyslu ti uštědřit tvrdou lekci.
Obrať na **306**.



IV. Jeden z cizinců vyndává ze svého roucha černou hůl, z jejíž železné špičky vyšlehne modrý plamen.

69 Ilustrace IV

Jeden z cizinců vyndává ze svého roucha černou hůl a drží ji vysoko nad sebou. Na jejím konci je železná špička, ze které vyšlehne modrý plamen, směrem k tobě srší proud energie. Najednou je slyšet ohlušující třesk, to Rhygar svým štítem odrazí blesk energie. "Neměj slitování," křičí poručík a útočí na onoho cizince s holí. Poručíkův meč projede jeho tělem, ale muž zůstává nezraněn. Náhle si uvědomíš, proč nekrvácí. On a jeho společníci jsou Helghasti, kapitáni Temných pánů. Jsou schopni si na sebe vzít lidskou podobu, ale nejsou zranitelní normálními zbraněmi. Helghast ze sebe vyrazí hrozivý vřískot, který tě rozechvěje. Ochromen náhlou bolestí zakopneš a spadneš do hustého podrostu na úbočí zalesněného kopce.
Pokud neovládáš Kai disciplínu *Nehmotná clona,* ztrácíš 2 KONDIČNÍ body, protože Helghast zaútočil svou duševní silou.
Otoč na **311**.

70

Vydechneš bolestí, když se had zakousne svými zuby hluboko do tvé paže. Popadneš ho za ošklivou hlavu a mrštíš s ním do vysoké trávy. Ale tvá rána je hluboká a zachvácená jedem.
Vlastníš-li Křišťálovou hvězdu, otoč na **219**.
Pokud tento medailon nemáš, otoč na **44**.

71

Přibouchneš dveře a zasuneš západku. V obchodě je tma, ale jsi schopen rozeznat schodiště po své pravici, padací dveře uprostřed podlahy a další dveře v protější zdi. Najednou se ozve rána, když sekery roztříští výplň dveří za tebou. Hlídka tě spatřila, když jsi vstupoval do obchodu, a teď rozbíjí dveře.
Chceš-li otevřít padací dveře a schovat se ve sklepě, otoč na **11**.
Jestliže opustíš místnost dveřmi v protější zdi, otoč na **54**.
Rozhodneš-li se vyběhnout nahoru po schodech, otoč na **235**.

72

Hostinský si od tebe bere jeden zlaťák a pokládá na pult džbán piva s mohutnou pěnou. Pivo je silné a povzbuzující. Můžeš si přičíst 1 KONDIČNÍ bod.
Pokud si přeješ mluvit s hostinským, otoč na **226**.
Chceš-li pokoj k přenocování, záplat hostinskému 2 Zlaté a otoč na **56**.
Jestliže se chceš zúčastnit soutěže v páce, otoč na **276**.

73

Výstup je velmi obtížný, protože máš volnou jen jednu ruku, v druhé držíš Sommerswerd. Konečně se dostaneš k výstupkům ve věži, rychle se nohou zachytíš za okraj. Právě se chystáš skočit dovnitř a zaútočit, když tě najednou zamrazí, protože zaslechneš slabý hlas: "Měl bych se radovat z ironie tvé smrti, Lone Wolfe." Ve vzdálenějším rohu stojí čaroděj, jehož levá ruka ukazuje na tvou hlavu. "Své poslání nesplníš, Lone Wolfe. Musíš zemřít!"
Z jeho ruky vystřelí tvým směrem oslepující záblesk oranžového plamene.



Obrať na **336**.

74

Položením ruky na jeho hrud se snažíš zcelit otevřenou ránu. Ztratil mnoho krve a, ačkoli se silně potí, jeho pokožka je na dotek studená. Kapitánovy oři se náhle otevřou. Vyhrkne zkomolené varování: "Piráti... Lakurští piráti... varujte červené lodě... vyžeňte..." Pak je brzy opět v bezvědomí. Zabalíš ho do deky a dáš mu pod hlavu polštář. On ale upadá do spánku, ze kterého se už neprobudí.
Mezitím byla na palubě shromážděna těla mrtvých členů posádky. Kapitán Kelman k tobě přistoupí a podává ti špinavou zahnutou šavli.
'Tohle není žádný pirátský meč, Lone Wolfe. Tato zbraň byla ukována v pecích Helgedadu. Je to čepel Temných pánů."
To je strašná zpráva. Jestliže se Temní páni spojili s piráty v zájmu společné věci, bude plavba do Durenoru opravdu nebezpečná. Mrštíš mečem do moře a vrátíš se na *Zelenou Berlu.* Vyplouváte směrem na východ a pozorujete, jak se durenéská obchodní loď zmítá ve vlnách a potápí se.
Obrať na **240**.

75

Vejdeš do zatuchlé kanceláře, kde dva muži sedí shrbeni nad stolem, prohnutým pod vahou knih a papírů.
"Dobrý večer, pane," říká jeden z nich, jehož knír se třese, když mluví. "Pán požaduje obchodní propustku?"
Dříve než můžeš odpovědět, podává ti plno komplikovaných dotazníků. "Kdyby je pán podepsal, mohu mu propustku vydat okamžitě. Poplatek činí 10 Zlatých."
Jestliže si přeješ dotazníky podepsat a zakoupit si bílou propustku, označ si to ve své *Průvodní listině* a otoč na **142**.
Jestliže nemáš dostatek peněz nebo si propustku nechceš koupit, opusť kancelář a vrať se do předsíně otočením na **318**.

76

Roztrhneš mu jeho zakrvácené roucho a jsi šokován, když zjistíš, že neexistuje žádný důkaz o tom, že by tě chtěl zabít. Všechno, co najdeš, jsou 2 Zlaté a Dýka. Jestli chceš, můžeš si tyto věci vzít.
Obrať na **33**.

77

Během tvého výcviku tě mistři v kláštera Kai učili mnoha jazykům a dialektům severního Magnamundu, jeden z nich byl Szall. Ta stvoření na mýtině jsou Szallové a křičí na tebe, že zraněný muž není vůbec muž. Říkají, že je to Helghast, mocný sluha Temných pánů.
Jestliže jim věříš, zkontroluj, co má ten muž ve svém tlumoku otočením na **320**.
Jestliže si myslíš, že ti Szallové lžou, jen aby ti zabránili plést se do jejich zlomyslné hry, odežeň je svou zbraní otočením na **28**.

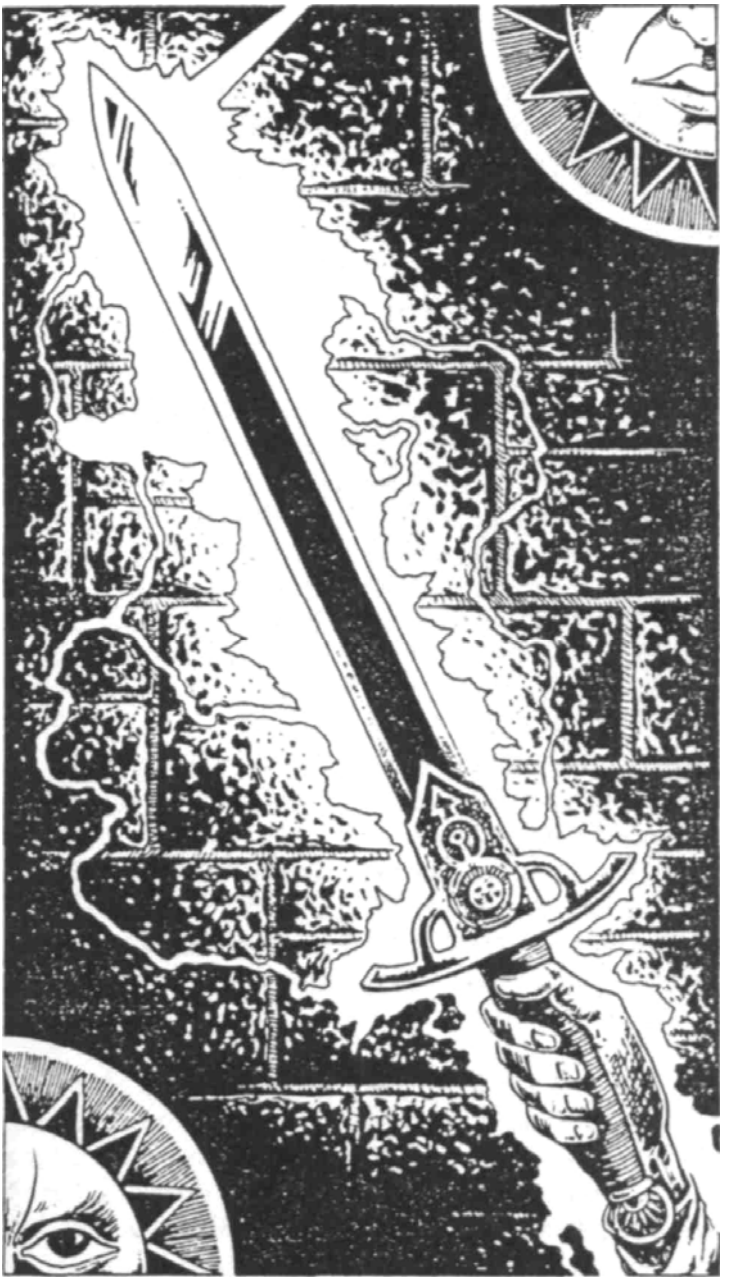
78

Ustoupíš dozadu a tak tak se vyhneš padajícímu stěžni, který prorazí palubu. Zapotácíš se a díváš se na hromadu roztříštěných trámů. Pod nimi leží bezduché tělo kapitána Kelmana.
Když to vystrašeně pozoruješ, ozve se silná rána. Blesk udeří do již poškozeného trupu *Zelené Berly.* Loď se rozlomí a ty jsi vržen přes palubu do rozbouřeného moře.
Popadaje dech drápeš se zpět nahoru, ale uhodíš se do hlavy. Ztratíš 1 KONDIČNÍ bod. Vyškrábeš se na trám, který připomíná vor. Jestliže máš na sobě drátěnou košili, musíš jí teď odhodit nebo riskuješ, že se potopíš. V šedém světle vidíš, jak rozbitá loď mizí ve vlnách rozbouřeného moře. Cítíš se vyčerpaný. Držíš se trámu ze všech sil a postupně upadáš do bezvědomí. Když se konečně probudíš, je po bouři. Jedinou stopou po *Zelené Berle* je víko palubního poklopu, na kterém ležíš. Podle polohy slunce usuzuješ,

že je pozdní odpoledne. V dálce vidíš malou rybářskou loď a za ní pás pobřeží táhnoucí se podél obzoru.
Jestliže si přeješ použít plášť, abys máváním upoutal pozornost rybářské lodi, otoč na **278**.
Jestliže chceš loď ignorovat a místo toho pádlovat směrem ke břehu, otoč na **337**.

79 Ilustrace V

Síla proudící tvým tělem ovládá tvé smysly tak, že přestáváš vnímat okolí. Instinktivně zvedneš meč nad hlavu, záblesk slunečního světla najednou dopadne na jeho špičku a zaplní síň oslnivým bílým světlem. V tom okamžiku poznáš opravdovou sílu Sommerswerdu. Tato zbraň byla ukována dlouho před tím, než Sommerlunďané a Temní páni osídlili Lastland. Jeho stvořitele by dnes člověk nazval bohy. Uvolnit sílu, kterou v sobě skrývá, dokáže jenom rytíř řádu Kai. Kdyby měl být meč použit kýmkoli jiným, jeho síla se navždy ztratí.
Když Sommerswerd použiješ v boji, zvýší o 8 bodů tvé UMĚNÍ BOJE. (Jestliže ovládáš Kai disciplínu *Ovládání zbraně - meče,* tak 10.) Má schopnost pohlcovat jakékoli kouzlo, které je použito proti jeho držiteli, a zdvojnásobuje počet ztracených KONDIČNÍCH bodů nepřítele, který je nesmrtelný.
Uvědomuješ si, že vlastníš jedinou zbraň v celém Magnamundu, která může zachránit lid Summerlundu. Světlo zatíná pomalu mizet a ty cítíš na svém rameni ruku lorda Axima. "Pojďte, Lone Wolfe, čekají nás přípravy vašeho návratu do Sommerlundu." Zastrčíš Sommerswerd do jeho skvostné pochvy a následuješ lorda Axima ven z královské síně. Proveď nutné úpravy svého UMĚNÍ BOJE a zaznamenej si moc měře v *Průvodní listině* do kolonky *Zvláštní předměty.*
Obraťna **40**.



V. V té chvíli je ti odhalena pravá síla Sommerswerdu.

80

Rytíř zasune meč a vede tě do věže. Následuješ ho do velké místnosti na vrcholu kamenného schodiště, ve které útulně plápolá oheň.
"Jestliže jste, kdo tvrdíte, že jste, musíte vlastnit Hammerdalskou pečeť. Ukažte mi ji," nařizuje. Jestliže si přeješ mu Pečeť ukázat, otoč na **15**.
Jestliže Pečeť nemáš nebo mu ji ukázat nechceš, otoč na **189**.

81

Následující ráno tě probudí křik z můstku nad tebou: "Za námi se ve vlnách zmítá loď!" Vyšplháš se na palubu, kde potkáš kapitána. Ani ne 50 yardů od zádě sebou v rozbouřeném moři hází poškozená loď. Na palubě se k sobě krčí tři muži. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.
Pokud ti padlo číslo *0 - 4*, otoč na **260**.
Jestliže ti padlo číslo *5 - 9*, otoč na **281**.

82

Když víš, že ti už nehrozí nebezpečí, vyskočíš z vozu se senem a utíkáš ulicí pokud možno pod rouškou stínů. Po tvé levé ruce je obchod, nad jehož dveřmi je cedule:



GUNIO - obchodník se zbraněmi

V okně se svítí a dveře jsou otevřené. Jestliže si přeješ vejít dovnitř, otoč na **55**.
Chceš-li pokračovat v útěku, otoč na **347**.

83

Na konci ulice Barnacle je křižovatka. Už je velká tma, budeš si muset najít nocleh.
Pokud chceš zahnout doleva do ulice Cooper, otoč na **227**.
Přeješ-li si zahnout doprava do ulice Unicorn, otoč na **297.**

84

Uprostřed hlavních dveří sedí příjemný starý muž s dlouhou bradkou. Studuje velkou knihu v kožené vazbě, která leží před ním na stole. Nevšiml si tvého příchodu.
Pokud se ho chceš zeptat na cestu na Sommerlundský konzulát, otoč na **211**.
Chceš-li raději odejít a najít cestu sám, otoč na **191**.

85

Viveka kopne do stolu. Její reakce jsou bleskové a ty jsi nevyužil výhody překvapení. Tasí svůj krátký meč a útočí na tebe.
Viveka: UMĚNÍ BOJE 24, KONDICE 27
Jestliže zvítězíš, Obrať na **124**.

86

Na této straně přístavu je zakotveno mnoho lodí nižných velikostí a s různými vlajkami. Řeka Dorn, která rozděluje město, je vždy rušná. Už se chystáš vzdát své hledání, když objevíš rybářskou loď zlodějů. Nikdo není na palubě, ale při pečlivém prohledání kabiny nalezneš Palcát a tři Zlaté, schované uvnitř složeného lůžka. Lůžko má na sobě označení: Hostinec Severní hvězda - ulice Barnacle.
Popadneš Palcát a Zlaté a vrátíš se na náměstí Stone Post.
Rozhodneš-li se jít na východ ulicí Bamade, otoč na **215**.
Půjdeš-li na jih ulicí Westbank Wharf, otoč na **303**.
Pokud si vybereš cestu na sever ulicí Booty, otoč na **129**.

87

Když tasíš zbraň a zaútočíš, uvědomíš si, že jsi udělal strašnou chybu. Rytíř je mistrem v ovládání meče a vojáci jsou z elitního oddílu osobní stráže krále Alina IV. Protože si myslí, že jsi Helghast, rychle tě obestoupí a rozsekají na kousky. Tvé poslání i tvůj život zde v Tarnalinu tragicky končí.

88

Ačkoli již nastala tma, měsíc v úplňku jasně osvětluje vesnici. Za hostincem vidíš malý kolářský obchod a vedle něj dva koně zapražené do povozu se senem.
Chceš-li si vzít koně a utéci, otoč na **150**.
Chceš-li se raději schovat v kolářském obchodě, otoč na **71**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Maskování,* otoč na **179**.

89

Jak skáčeš, všimne si tě kočí. Rychle přibrzdí a otočí se s mečem v ruce.
Jestliže mu chceš za cestu zaplatit, otoč na **233**.
Chceš-li na něj zaútočit, otoč na **212**.

90

Dva Szallové a tři rozzlobení vesničané běží po schodech nahoru, aby tě napadli. Musíš postupně bojovat s každým z nich.
Vesničan 1: UMĚNÍ BOJE 10, KONDICE 16
Szall 1: UMĚNÍ BOJE 6, KONDICE 9
Vesničan 2: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 14
Szall 2: UMĚNÍ BOJE 5, KONDICE 8
Vesničan 3: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 17
Z boje můžeš kdykoli utéct tak, že vyskočíš oknem otočením na **132**.
Jestliže v boji zvítězíš, otoč na **274**.

91

Chlapec je vyhozen ven dvěma černě oblečenými strážci. Obchodník ti poděkuje a dává ti vybrat dva předměty z jeho skladu:
HŮL
PŘIKRÝVKA
PORCE JÍDLA NA 2 DNY
BATOH
DÝKA
30 STOP LANA
Vyber si jakékoli dvě z výše uvedených věcí a zaznamenej si je do své *Průvodní listiny.* Pak obchodníkovi poděkuješ a odejdeš postranními dveřmi. Obrať na **245**.

92

Strašná příšera naposledy zařve a zhroutí se k tvým nohám. Když uděláš krok dozadu, aby ses vyhnul nepříjemnému zápachu rozkládající se mrtvoly, spatříš tři další Helghasty postupující směrem k tobě. Zůstat zde by znamenalo sebevraždu. Zakřičíš, abys varoval Rhygara, pak prcháš do bezpečí lesa. Obrať na **183**.

93

Odečti si tolik Zlatých ve své *Průvodní listině,* kolik chceš dát žebrákům. Poděkují ti, ale vzápětí se objeví spousta dalších, kteří požadují, abys jim dal také nějaké peníze. Konečně se protlačíš davem a pokračuješ ve své cestě. Obrať na **137**.

94

Naléháš na kapitána, aby loď prohledal, ale on tvé prosby ignoruje a nařizuje posádce, aby pokračovala ve své práci. Když se obchodní loď ztrácí z dohledu, zíráš za ní a divíš se, proč byl kapitán tak neochotný něco podniknout.
Sestoupíš do podpalubí a pořádně za sebou zamkneš dveře své kajuty. Obrať na **240**.

95



Popoháníš svého koně skrz malé stromky, až narazíš na malou mýtinu, šest Szallů rozčileně poskakuje kolem svíjejícího se těla muže. V jeho hrudi je zabodnuto zvláštně zakřivené kopí a vedle něj leží mrtvé tělo rytíře z Bílých Hor. Příšery křičí jedna přes druhou a vypadají netečně vůči zřejmé agónii onoho muže.
Jestliže chceš na Szally zaútočit, otoč na **28**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Léčitelství* nebo máš Léčivý elixír z Laumspuru a chceš se pokusit zachránit tomu muži život, otoč na **239**.

96

Tvůj *Šestý smysl* tě varuje, že zde sídlí ďábel. Stojíš přímo před oranžovými dveřmi, když tě něco napadne.
Obrať na **112**.

97

Během svých tvrdých tréninkových cvičení se Sommerswerdem jsi si povšiml, že tvůj *Šestý smysl* je mnohem citlivější než kdykoli předtím: věděl jsi přesně, jakou špatnou zprávu Madin Rendalim přináší, dlouho předtím, než ti ji řekl. Možná zjistíš, že tato vlastnost bude po návratu do Holmgardu velkou výhodou. Otoč na **152**.

98

Zjišťuješ, že v této části Durenorského lesa není žádná cesta, ale současně víš, kterým směrem je Port Bax. Les před tebou je tak hustý, Že tu budeš muset nechat koně, chceš-li pokračovat v cestě.
Jestliže se chceš vydat směrem do Port Baxu, otoč na **244**.
Pokud si přeješ prozkoumat strážní věž, otoč na **115**.

99

Druhý den ráno té probudí křik z hlídkového koše vysoko nad tebou: "Loď na pravoboku!"
Vyšplháš se po úzkém žebříku nahoru a následuješ kapitána na záď. "Vaše oči jsou mladší než moje, podívejte se a řekněte mi, co z ní rozeznáte, můj pane," říká a podává ti zdobený dalekohled.
Rozpoznáš červené plachty a černou vlajku Lakurských pirátů.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.
Pokud padlo číslo *0 - 4*, otoč na **326**.
Jestliže jsi zvolil číslo *5 - 9*, otoč na **163**.

100 Ilustrace VI

Z pobřeží země známé jako Kirlundské ostrovy se snesl na oceán závoj mlhy. Z tohoto oparu se vynořují zvláštní tmavé obrysy. Neustále se zvětšují a pomalu se stávají zřetelnými. Jsou to tmavé, tajemné lodě. "Připravte se na boj!" Admirálův výkřik je opakován na mnoha palubách durenéské flotily. "Všichni na palubu!"
Když se tajemné lodě přiblíží, naskytne se ti hrůzný pohled. Jsou to vyřazené nebo potopené lodě, jejichž posádku tvoří oživlé mrtvoly utopených námořníků. Byly povolány na zem velkým kouzelníkem a připravují se na boj. Najednou se mlha rozplyne a ty vidíš, že mrtvé lodě zatarasily vjezd do Holmgulfu. Uprostřed řady je jejich vlajková loď. Pomalu pluje proti vám, z její přídě vyčnívá obrovský klín. Když jím prorazí trup lodě Durenor, zaslechneš admirálův poslední zoufalý příkaz: "Opusťte loď!" Jsi nyní uprostřed nepřátelské flotily a Durenor se rychle potápí.

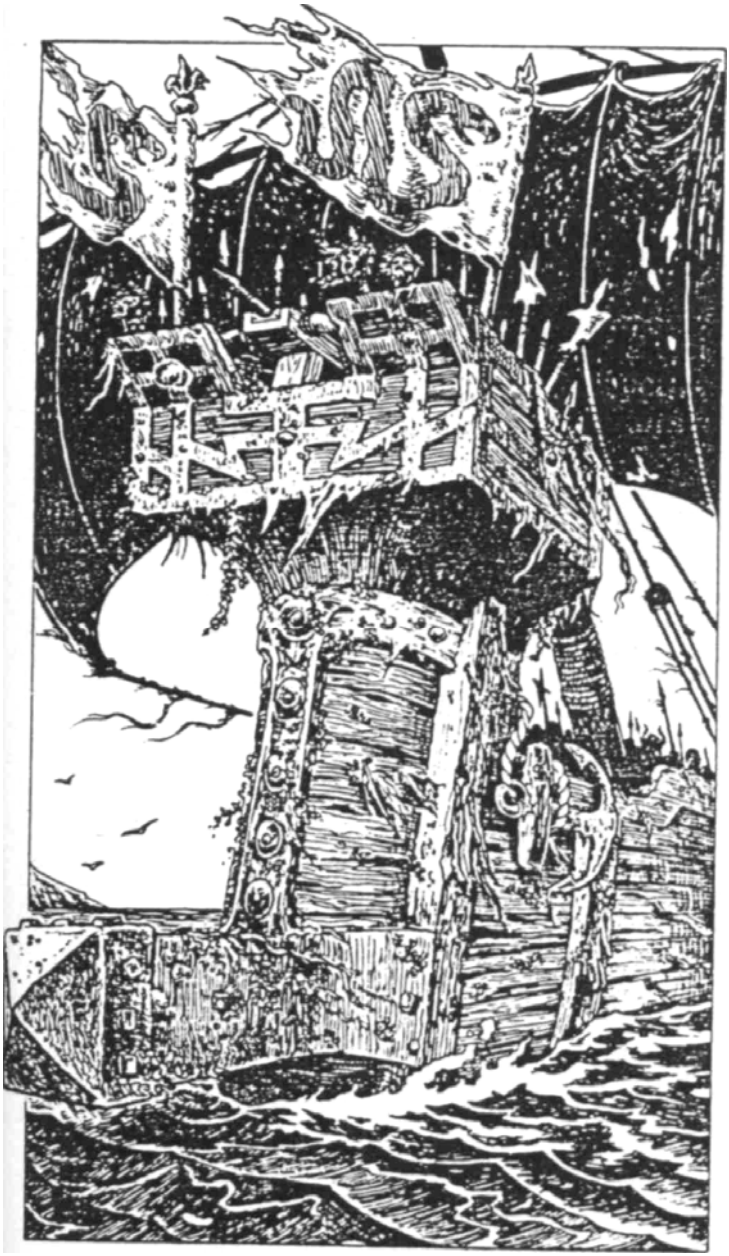
Jestliže si přeješ skočit na palubu nepřátelské vlajkové lodě, otoč na **30**.
Jestliže chceš skočit do moře a pokusit se doplavat k jiné durenéské lodi, otoč na **267**.

101

Když vtrhneš do jeho kabiny, kapitán na tebe překvapeně pohlédne od svého stolu. "Oheň v podpalubí!" vyhrkneš sotva popadaje dech. V okamžiku je kapitán ve dveřích a nařizuje posádce, aby naplnila vědra vodou a posbírala přikrývky k uhašení ohně. V okamžiku, kdy se dostaneš na přední palubu, je už kouř velmi hustý. Najednou se loď zachvěje, když z poklopu do podpalubí vyšlehnou plameny. Trvá přes hodinu, než se podaří dostat oheň pod kontrolu, a škody jsou veliké.
V podpalubí byly zničeny téměř veškeré zásoby potravin a pitné vody a trup lodi byl vážně poškozen. Kapitán vyleze ven z podpalubí plného kouře, jeho obličej je černý od sazí. V podpaží nese balík. "Musíme si promluvit o samotě, můj pane," říká potichu. Aniž bys odpověděl, otočíš se a následuješ ho do jeho kabiny.
Obrať na **222**.

102

Tarnalin je opravdu zázrak. Tento tunel, který je více než sto stop široký a stejně tak vysoký, vede do hlavního města na vzdálenější straně Hammerdalského horského pásma. Obvykle je velmi rušný, plný kočáru a lidí cestujících do a z Port Baxu. Ale když do něj vstoupíš ty, zjistíš, že tam není nic kromě převrhnutého vozíku s ovocem. Cesta, která mizí v pochodněmi osvětleném tunelu, je prázdná a tichá. Když jdeš po dlážděné cestě, zmocní se tě nepříjemný pocit, že Helghast možná dorazil do Tamalinu před tebou. Jdeš už téměř hodinu, když se tunel najednou rozdvojuje.
Dáš-li se levým tunelem, otoč na **64**.
Půjdeš-li pravým tunelem, otoč na **164**.
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Stopování*, otoč na **325**.



VI. Jejich vlajková loď pluje zvolna proti vám a z její přídi vyčnívá obrovský černý klín

103

Laumspur je lahodná bylina, v Lastlandu velmi vyhledávaná pro své hojivé účinky. Nasbírals ho dost na jednu porci. Když ho sníš, můžeš si přičíst 3 KONDIČNÍ body. (Nezapomeň si toto označit ve své *Průvodní listině.)* Rostlinky zabalíš a vracíš se zpět do dostavníku k ostatním pasažérům. Obrať na **249.**

104

Rybáři na tebe civí s otevřenou pusou, jako kdyby právě spatřili mrtvolu, která vstala z mrtvých. Najednou jeden z nich kopne do stolu, který se převrhne, a všichni se snaží uniknout zadními dveřmi hostince. Jedním skokem se dostaneš přes stůl a ženeš se za nimi ven do tmy.
Jestliže si přeješ dále je pronásledovat, otoč na **231.**
Jestliže se rozhodneš nechat je utéci, otoč na **177.**

105

Naneštěstí pro tebe meč lano přesekl téměř napůl, a tak se pravděpodobně pod tvou vahou přetrhne. Zvol si číslo z *Tabulky náhody,* abys zjistil, jestli lano i štěstí vydrží.
Jestliže číslo, které ti padlo, je *0 - 4*, otoč na **286.**
Jestliže ti padlo číslo *5 - 9*, otoč na **120.**

106

Zkroucené kopí je vyrobeno ze železa, ale tobě připadá tak lehké, jako kdyby bylo ze dřeva. Všimneš si, že jeho rukojeť je zdobena runovým písmem a magickými emblémy. Když ho opatrně vytahuješ z mužovy hrudi, dlouze vydechne úlevou. Zrovna se chystáš prohlédnout jeho ránu, když pocítíš pálivou bolest, která zachvacuje tvou hlavu. Je to tak bolestivé, že se zhroutíš na zem. Ztratíš 2 KONDIČNÍ body.

Jsi překvapen, když vidíš, jak muž vyskakuje na nohy, a pak vystrašen, když spatříš hroznou změnu, kterou prochází. Jeho kůže a obličej se svrašťuje a mění barvu, je stále tmavší a scvrklejší a na jeho lebce se rozpadá. Oči hoří jasným červeným světlem a z přední čelisti mu vyčnívá dlouhý tesák. Zachvátí tě hrůza, když si uvědomíš, že je to Helghast, strašný sluha Temných pánů. Útočí na tebe svojí silně vyvinutou duševní silou, za každé kolo boje s touto nestvůrou ztratíš 2 KONDIČNÍ body. Normální zbraně mu nemohou ublížit a je imunní vůči *Útoku duševní silou.* V boji ho můžeš zranit pouze Magickým kopím.
Helghast: UMĚNÍ BOJE 22, KONDICE 30
Helghastovi se nemůžeš vyhnout a musíš s ním bojovat až do konce. Jestliže boj vyhraješ, můžeš si ponechat kopí. Zapiš si ho ve své *Průvodní listině* do kolonky *Zvláštní předměty* jako Magické kopí.
Pokračuj v cestě otočením na **320**.

107

Kapitán nařizuje posádce, aby ustoupila na stranu. Když se dostanete na palubu obchodní lodi, jste šokováni pohledem, který se vám naskýtá. Palubu pokrývají mrtvá těla námořníků, mnohá z nich jsou probodnuta šípy. Zdá se, že museli svést zoufalý boj, aby ubránili svůj náklad, ale není po něm ani památky. V podpalubí objevíš kapitána. Je těžce raněn a umírá.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Léčitelství,* otoč na **74**.
Jestliže tuto dovednost neovládáš, otoč na **294**.

108

Jedno z kol vjede do hluboce vyjeté koleje a tři z jeho paprsků se roztříští. Musíte zastavit a kolo vyměnit, abyste mohli pokračovat v cestě do Port Baxu. Rozhodneš se kočímu pomoci. Kmenem malého stromu nadzdvihneš nápravu dostavníku, aby mohl nasadit náhradní.
Hatíš na silnou větev ze všech sil, když se koně najednou pohnou směrem dozadu a dají se na útěk. *Vůz* poskočí dozadu, uhodí tě do

obličeje a ty spadneš na zem. Jsi omráčen a ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Kočí nemá takové štěstí. Kočár přes něj přejel. Když ti ten chudák umírá v náručí, jeho poslední slova jsou: "Žádná nehoda... viděl jsem..."
Ovládáš-li Kai disciplínu *Šestý smysl*, otoč na **343**.
Pokud tuto dovednost neovládáš, otoč na **168**.

109



Když si z oři vytřeš kalnou vodu, spatříš, že vlajková loď mrtvých je v plamenech. Z paluby vychází hustý dým a z jejího černého trupu šlehají žluté plameny. Náhle tě upoutá mávání křídel přímo nad tebou. Jsi šokován, když vidíš Kraana, který se tě snaží popadnout do svých pařátů. Jeho zahnuté drápy zachytí tvůj plást a ty se vznášíš ve vzduchu. Ale let netrvá dlouho. Vytáhneš Sommerswerd a vrazíš ho do měkkého netvorova břicha. Bolestí uvolní svůj stisk a ty padáš. Modlíš se, aby při tobě stálo štěstí a bezpečně jsi dopadl.
Obrať na **120**.

110

Stráž ti nevěří a útočí na tebe.
Stráž z věže: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 22
Jestliže nemáš zbraň, odečti si v tomto boji ze svého UMĚNÍ BOJE 4 body.
Boji se můžeš kdykoli vyhnout otočením na **65**.
Pokud zvítězíš, otoč na **331**.

111

Stráže neochotně zastrčí zbraně a dovolí ti přejít most. Když projdeš kolem, zírají na tebe a něco si mezi sebou šeptají. Jakmile jsi bezpečně za mostem, dáš se do běhu, aby si to náhodou ještě nerozmyslely a nezatkly tě. Jdeš téměř hodinu po lesní pěšině, když dorazíš ke křižovatce, na které je ukazatel oznamující:
PORT BAX - 3 MÍLE
Usměješ se a pokračuješ v cestě. Měl bys tam být ani ne za hodinu.
Obrať na **265**.

112

Náhle si vzpomeneš, co jsi slyšel o obchodu s oranžovými dveřmi. Je to hlavní sídlo Tichého Bratrstva, Lachlanovy pověstné tajné policie. Vstoupit sem by bylo mnohem nebezpečnější než vstoupit do místnosti plné Drakkarimů!
Rychle se otočíš a pospícháš směrem na sever. Otoč na **230**.

113

Je to Vonotar - Zrádce, kouzelník z Bratrstva kouzelníků z Toranu, mistr černé magie. Nyní má díky Temným pánům velikou moc Ten, kdo se tě během cesty snažil zavraždit, byl jeho agent, a byl to on, kdo velel konvoji mrtvých lodí. Když zničíš Vonotara, zničíš ďábelskou sílu, která pohání mrtvé lodě a jejich posádky. Můžeš vylézt na věž a na Vonotara zaútočit otočením na **73**.
Jestliže nechceš riskovat svůj život v boji s tímto mocným kouzelníkem, uteč z lodi tak, že skočíš přes palubu a otočíš na **267**.

114

Už jdeš po této pusté pobřežní cestě déle jak tři hodiny, když se najednou začíná stmívat. Krajina kolem je pustá a plochá, nezaznamenal jsi zde žádné známky života. Nakonec se rozhodneš, že si odpočineš pod větvemi velkého stromu stojícího blízko silnice.

Ze svého batohu si uděláš polštář, přikryješ se pláštěm a upadneš do hlubokého spánku. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.
Jestliže číslo, které sis vybral, je *0 - 3*, otoč na 206.
Pokud ti padlo číslo *4 - 7*, otoč na **63**.
Jestliže ti padlo číslo *8 - 9*, otoč na **8**.

115

Od dveří do strážní věže bylo odklizeno listí a země v okolí je pořádně ušlapaná. Hledáš zámek nebo klíčovou dírku v železem pobitých dveřích, když se najednou otevřou. Před tebou stojí rytíř z Bílých Hor. Jeho obličej se ztrácí za širokým mečem. "Řekněte, proč tu jste! Dobře si rozmyslete, co povíte. Můj meč bude odpovědí, pokud budete lhát!"
Chceš-li mu říci pravý důvod své cesty do Durenoru, otoč na 80.
Pokud mu nechceš říct pravdu, otoč na **324**.
Jestliže chceš tasit zbraň a na rytíře zaútočit, otoč na **162**.

116

Díky svým schopnostem můžeš říci, který kalíšek kuličku skrývá, protože pro tebe je průhledný jako sklo.
Vyber si z *Tabulky náhody* číslo a přičti k němu 5. To je počet Zlatých, které vyhráváš, dříve než muž vytuší, že něco není v pořádku a hru ukončí.
Zlato je ve tvém měšci a ty se vracíš k pultu, kde platíš hostinskému 1 Zlatý za přenocování.
Obrať na **314**.

117

Je to velký cestovní kočár podobný kočárům používaným na silnicích v Sommerlundu. Kočí míří s koňmi k zastávce a kouká na tebe přes široký okraj svého klobouku. Ptáš se ho, kam míří. "Jedeme do Ragadornu - budeme tam dnes v poledne. Sedadlo vás bude stát 3 Zlaté, ale můžete jet na střeše za jeden."
Jestliže si přeješ cestovat uvnitř, zaplat kočímu 3 Zlaté a otoč na 37.

Jestliže bys dal přednost cestování na střeše, zaplať 1 Zlatý a otoč na **148**.
Pokud nemůžeš jízdné zaplatit, musíš nechat kočár pokračovat v cestě a jít pěšky. Otoč na **292**.

118 Ilustrace VII

Popřeješ Rhygarovi mnoho štěstí a vstoupíš do Tarnalinu. Přes sto stop vysoký a stejně tak široký tunel vede do hlavního města na vzdálenější straně Hammerdalských hor. Po celé své délce je osvětlen pochodněmi. Tato cesta bývá obvykle rušná, plná vozů, v nichž obchodníci cestují do a z Port Baxu. Avšak nyní je tunel opuštěný, až na převrhnutý vůz s ovocem tu není vůbec nic Když pronikáš hlouběji, zatínají se tě zmocňovat pochybnosti. Dorazil sem Helghast jako první?
Jdeš už půl hodiny, když před sebou spatříš kotár a na něm zvláštní stvoření. Je asi dvě stopy vysoké a podobá se přerostlé kryse. Domníváš se, že to je nějaký druh hlodavce, když si všimneš, že má na sobě nádherný kabát z kousků kůže a v ruce drží něco, co vypadá jako kopí. Jak se přibližuješ, najednou se otočí. Jeho nos něco větří a jeho široké černé oči pokukují do tmy. Jak tě uvidí, peláší do šera malého tunelu po pravé straně.
Chceš-li toto stvoření sledovat, otoč na **23**.
Pokud budeš raději pokračovat v cestě, otoč na **340**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Spřízněnost ze zvířaty*, otoč na **279**.



VII. Toto stvoření má na sobě nádherný kabát s kousků kůže a v ruce něco, co vypadá jako kopí.

119

Na rozpěněném moři plavou roztříštěné trámy, kusy prken a roztrhané plachty. To je vše, co z obchodní lodi zbylo. Ale pak si najednou všimneš těla držícího se rozbitého palubního poklopu. Rychle spustíš provazový žebřík a vytáhneš toho chudáka na palubu. "Piráti!" je všechno, co řekne, než se zhroutí. Zabalíš ho do přikrývky a vezmeš ho dolů. Utrpěl mnoho ran a není daleko od smrti.
'Tento zločin nese znamení Lakurských pirátů," svěřuje se ti kapitán, "ale je neobvyklé střetnout se s nimi v těchto vodách. Musí hledat nějaký důležitý náklad, že se vydali tak daleko od svých tropických ostrovů." Loď pokračuje směrem do Durenoru, a ty si říkáš, zda onen důležitý náklad nejsi náhodou ty. Obrať na **240**.

120

štěstí stojí při tobě. Bezpečně dopadneš na palubu Kalkarmu, durenéské bojové lodi. Vojáci tu prošli lítým bojem, ale nepřítele odrazili, a teď přeřezávají zaháknutá lana, která je svazují s mrtvou lodí. Z kouře vychází lord Axim, jeho obličej je zakrvácený a svůj štít má poškrábaný.
"Díky bohu, že jste naživu, Lone Wolfe. Boj byl krutý a naše ztráty jsou vysoké, ale já jsem srdečně rád, že vás tu vidím teď před sebou stát," říká a vede tě k zábradlí lodi. "Podívejte se tamhle, jejich vlajková loď je v plamenech."
Skrz hustý dým vidíš, jak se obrovská mrtvá loď zahalena hustým kouřem potápí. Kalkarm je konečně volný a pomalu manévruje ven ze spleti trosek. Zvedá se vítr, který se opírá do plachet a odnáší s sebou dým. Lord Axim nařizuje královskému loďstvu Durenoru, aby napjalo plachty a aby se ostatní lodě seřadily kolem Kalkarmu. Poprvé od okamžiku, kdy začal boj, můžeš vidět ostatní durenéské lodi. Je to úžasný pohled. Jak se nepřátelská vlajková loď potápí, ostatní mrtvé lodě se vracejí do svého mořského hrobu. 'Jejich

zakletí je zlomeno. Tento boj jsme vyhráli," říká lord Axim. Za několik minut na vodě není ani jedna z mrtvých lodí.
Obrať na **225**.

121

Běžíš ulicí Lookout až k místu, kde řeka Dorn rozděluje východní a západní část města. Nalevo je Ragadornský most, ošklivá konstrukce z rezavého železa, který zajišťuje jediné spojení mezi oběma polovinami města. Proplétáš se mezi lidmi zaplňujícími most a v uších ti zní křik pouličních zlodějů. Když se konečně dostaneš na druhou stranu, přestanou tě lupiči pronásledovat a ty vstupuješ do odpadky zaneřáděné ulice East Trade. Obrať na **186**.

122

Tato ulice se táhne podél městské hradby směrem na sever. Napravo zahlédneš obchod s velkými oranžovými dveřmi. Na rozdíl od všech ostatních nad ním nevisí žádný nápis. Najednou si vzpomeneš na příběhy Kai Lorda, který se vrátil asi před rokem z návštěvy Ragadornu. V jednom z nich se zmínil o těchto oranžových dveřích.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody.*
Jestliže číslo, které sis zvolil, je *0 - 4*, otoč na **46**.
Jestliže je to číslo *5 - 9*, otoč na **112**.
Jestliže ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl,* otoč na **96**.

123

Tvým tělem proudí zvláštní síla. Instinktivně zvedneš meč nad hlavu. Na jeho hranu dopadne paprsek světla, který svým jasným bílým světlem zaplaví královskou síň. Ale téměř okamžitě začíná světlo mizet. Na svém rameni ucítíš ruku lorda Axima: "Pojďte, Lone Wolfe. Čeká nás hodně příprav na váš návrat do Sommerlundu."
Zastrčíš Sommerswerd do jeho ozdobné pochvy a následuješ lorda Axima ven z královské síně. Obrať na **40**.

124

Rychle prohledáš její tělo, ale nenajdeš žádný důkaz o tom, že by mohla být tvým potenciálním vrahem. Najdeš 42 Zlatých, Krátký meč a Dýku. Jestli chceš, vezmi si kteroukoli z těchto věcí a zapiš si ji do své *Průvodní listiny.*
Obrať na **33**.

125

Rychle zmizíš postranními dveřmi hostince a běžíš uličkou směrem k hlavnímu náměstí. Přes dav lidí vidíš spoustu lodí a člunů přivázaných k molu. Rváči jsou ti v patách, musíš jednat rychle. Odvážeš jednu z malých loděk a z přístavní hráze do ní skočíš. Když dopadneš, rozbiješ dřevěné sedátko. Pádluješ k *Zelené Berle,* která je zakotvená asi třista yardů od břehu.
Obrať na **300**.

126

Muž zatáhne za stuhu se zvonkem a do místnosti vtrhnou čtyři ozbrojenci.
'Tyto dokumenty jsou falšované. Není pochyb, že jste vyzvědač - nebo snad něco horšího? To nevadí, brzy zjistíte, jak v Port Baxu zacházíme s kriminálníky. Odvezte ho."
Dříve, než můžeš cokoli vysvětlit, odvlečou tě do městské věznice. Tvoje výstroj je zabavena, včetně všech *Zvláštních předmětů* a zbraní, a ty jsi v cele plné zle vypadajících ničemů. Všimneš si, že několik lotrů má na levém zápěstí vytetovaného hada: znamení Vonotara - Zrádce. Mezitím než stráže prohledaly tvé věci a zjistily tvou správnou totožnost, tě čarodějovi lidé uškrtili.
Tvůj život a tvá cesta zde tragicky končí.

127



Za svítání tě probudí zvuk silného deště dopadajícího na kamennou dlažbu silnic venku ve městě.
Už je to šest dní, co jsi opustil Holmgard a musíš se teď najíst nebo ztratíš 3 KONDIČNÍ body. Posbíráš si svoji výstroj a opustíš místnost. Když sestupuješ dolil po točitých schodech, spatříš hostinského s kbelíkem a hadrem, jak vytírá podlahu.
Jestliže se ho chceš zeptat, jak se dostaneš do Durenoru, otoč na **217**.
Jestliže si přeješ opustit hostinec, aniž bys s ním promluvil, otoč na **143**.

128

Když zvedneš Sommerswerd nad hlavu, hoří jeho hrany zlatým plamenem, je připraven bojovat s nepřítelem. Proti tobě stojí šest hrozivých zombie, se kterými musíš bojovat jako s jedním protivníkem.
Skupina zombie: UMÉNÍ BOJE 13, KONDICE 19
Jsou to nesmrtelná stvoření, proto nezapomeň zdvojnásobit všechny KONDIČNÍ body, které ztratí vlivem síly Sommerswerdu.
Jestliže boj vyhraješ, Obrať na **237**.

129

Mineš několik skladišť táhnoucích se podél pobřežní hráze a dostaneš se ke zdi přístavu. Tady silnice prudce zatáčí doprava do ulice Tomb. Tam vidíš pochodovat čtyřčlennou po zuby ozbrojenou hlídku městské stráže. Abys nebyl vojáky zastaven a možná i zatčen, zahneš do uličky napravo. Hlídka se najednou zastaví u ústí této uličky. Kdyby se některý z vojáků otočil, určitě by tě uviděl. Před tebou je malé okénko vedoucí do zaplněného hostince. Bez váhání jím prolezeš. Obraťna **4**.

130

Kněz k tobě přistoupí a povídá: "Musíte si odpočinout, stejně tak jako my ostatní. Chápu váš problém, příteli. Dovolte mi, prosím, uskutečnit to, co pokorně kážu." Po těchto slovech tě vede k pultu a dává hostinskému do ruky jeden zlaťák. "Pokoj pro mého přítele," říká a usmívá se. Obraťna **314**.

131

Ptáš se jich, co od tebe chtějí. Jako odpověď vytáhnou z kabátů dlouhé zatočené dýky. Jejich vůdce udělá krok vpřed a požaduje tvé zlato. Když zaváháš, vykřikne: "Na něj!" a všichni tři se na tebe vrhnou. Jestliže nemáš žádnou zbraň, odečti si ze svého UMĚNÍ BOJE 4 body a bojuj proti nim holýma rukama. Musíš se s nimi utkat popořadě.
Vůdce pouličních zlodějů: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 23
1. pouliční zloděj: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 21
2. pouliční zloděj: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 20
Můžeš z boje utéct otočením na **121**.
Jestliže všechny tři zloděje zabiješ, otoč na **301**.

132

Dopadneš na zablácenou ulici ve sprše rozbitého skla. Jsi pádem trochu ochromen, ale jinak sis neublížil. Vesničan ozbrojený klackem se ti pokouší rozbít hlavu, ale ty se odvalíš na stranu, vyskočíš na nohy a, dříve než popadne dech, prcháš klikatou ulicí. Potom na tebe zaútočí svým Kopím ohyzdný Szall na koni. Zrovna se tě chystá bodnout, když ustoupíš stranou, chytneš jeho zbraň a strhneš ho na zem.
Jestliže chceš Szalla probodnout jeho vlastním Kopím, otoč na **317.**
Jestliže si přeješ nasednout na jeho koně, otoč na **150.**
Pokud si Kopí ponecháš, nezapomeň to zaznamenat do své *Průvodní listiny.*

133

Díváš se námořníkovi přímo do očí a soustředíš svou duševní sílu na jeho otevřenou ruku. Najednou muž padá ze své židle a drží se za ruku, která ho pálí, jakoby právě zvedl žhavý uhlík. Když mu vysvětlíš, co se stalo, udiveně si tě prohlíží. Obrať na **268.**

134 Ilustrace VIII

Najednou se ze tmy ozve výkřik, ze kterého tuhne krev v žilách. Hledíš do žhnoucích očí Helghasta.
Když se tě pokouší popadnout kolem krku, vykřikneš hrůzou a spadneš na zem. Netvor ti svými černými drápy trhá blůzu.
Jestliže máš Magické kopí, otoč na **38**.
Pokud ho nemáš, otoč na **304.**



VIII. Hledíš do žhnoucích očí Helghasta.

135

Rytíř ukazuje směrem k lesu za tebou a hrubým hlasem říká: "Tam je vaše přístřeší." Dříve než stihneš odpovědět, udělá krok zpět do věže a zavře těžké dveře na závoru. Les je zde velmi hustý a podrost je tvořen spletí plevele a vřesu. Ukáže se, že projet lesem na koni není možné. Musíš ho zde zanechat a pokračovat v cestě pěšky.
Obrať na **244**.

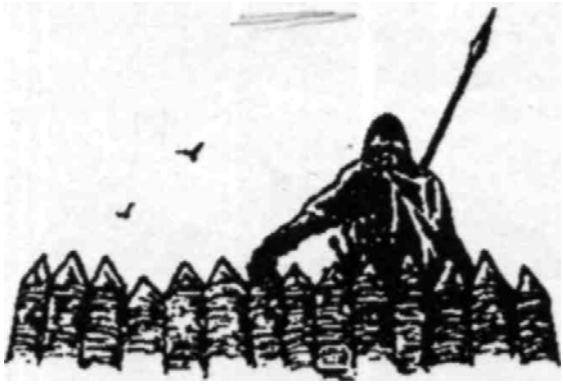
136

"Jízdné do Port Baxu stojí 20 Zlatých," říká kočí ragadornským akcentem.
Jestliže máš 20 Zlatých a chceš si jízdenku koupit, otoč na **10**.
Jestliže nemáš dost peněz, otoč na **238**.

137

Dorazíš na křižovatku, kde se ulice Beggar stáčí do ulice Black Knight. Po několika yardech následuje další ulice jménem Anchor, která míří na východ. Déšť je teď mnohem silnější.
Jestliže si přeješ zamířit ulicí Black Knight na jih, otoč na **259**.
Vydáš-li se raději ulicí Anchor na východ, otoč na **20**.

138



Jdeš už téměř 2 hodiny, když dorazíš na vrchol kopce a vidíš před sebou Durenorský les. Silnice míří směrem na východ a mizí v lese v místě, kde stojí velká dřevěná věž. Spatříš siluetu vojáka na stráži.
Jestliže si přeješ pokračovat ve své cestě směrem ke strážní věži, otoč na 232.
Jestliže se chceš stráži vyhnout, udělej velkou okliku a vejdi do lesa o něco dále na jih otočením na 244.

139

Během tréninku, při kterém jsi se zdokonaloval v Kai disciplíně *Lov*, ses naučil rozeznávat většinu jedovatých a nejedovatých plodů, které můžeš najít v severním Magnamundu. Tyto purpurové plody jsou Larnumy, sladké výživné jídlo. Rychle se jich dosyta najíš a potom si dáš do batohu zásobu na 2 porce.
Za larnumovým stromem si všimneš široké pobřežní silnice, která se rozděluje směrem na východ a na západ.
Jestliže si přeješ zamířit na východ, otoč na 27.
Pokud zamíříš na západ, otoč na 114.

140

Obě stráže pohlíží s úctou na Pečeť. Legenda o Hammerdalské pečeti je všeobecně známá všem lidem v Durenoru. Říká se, že ze všech ztracených pokladů Durenoru je Hammerdalská pečeť jediný, který si nepřejí, aby jim byl vrácen. Úzkostlivé tváře obou stráží ukazují, že si jasně uvědomily významnost tvého poslání.
Jeden ze strážců tě doprovodí přes Rymerift a lesní cestou na křižovatku, kde je ukazatel směřující na východ:
PORT BAX 3 MÍLE.
"Musím vás teď opustit a vrátit se k Rymeriftu. Obávám se, že válka brzy vrhne svůj černý stín na tuto zemi a já budu muset být na hranici, šťastnou cestu, Sommlendingu, šťastnou cestu." Několik minut se za ním díváš a pak se vydáš směrem na východ. Měl bys dorazit do Port Baxu asi za hodinu.
Obrať na 265.

141

Když stěžen dopadne na palubu, zasáhne tvou hlavu štěpina z trámu a ty jsi vržen do moře. Popadaje dech se snažíš dostat na hladinu, pak se zachytíš víka palubního otvoru. Jsi napili omráčen. Vyškrábeš se na tento nouzový prám a držíš se ho ze všech sil. Jestliže máš na sobě drátěnou košili, musíš jí teď odhodit nebo se utopíš.
Jsi zcela vyčerpán. Rozbouřené moře si s tebou nelítostně pohrává a ty postupně upadáš do bezvědomí. Když se po mnoha hodinách probereš, je po bouři. Podle polohy slunce usoudíš, že je pozdní odpoledne. V dálce spatříš malou rybářskou loď a za ní, na horizontu, zemi. Jedinou stopou po *Zelené Berle* je víko, na kterém sedíš.
Jestliže chceš použít svůj plášť, abys upoutal pozornost rybářské lodi, otoč na **278**.
Jestliže dáš přednost tomu, že na sebe neupozorníš a budeš pádlovat směrem ke břehu, otoč na **337**.

142

Muž si od tebe bere peníze a podává ti bílou propustku, která je platná sedm dní. Poděkuješ mu a opustíš budovu. Venku se dáš doleva a jdeš směrem ke stráži na konci ulice. Otoč na **246**.

143

Mířil na sever podél pobřežní hráze, když dorazíš na křižovatku, kde ulice odbočuje směrem na východ. Většina obchodů v této ulici je stále ještě zavřená kromě jediného, nad jehož dveřmi je cedulka:

JINELDA KOOP - ALCHYMISTA
nákup a prodej magických nápojů.

Jestliže si přeješ vstoupit dovnitř, otoč na **289**.
Chceš-li raději pokračovat v cestě, otoč na **186**.



IX. Velký Noodnic mající na sobě pestrobarevný plášť ze slátaných kousků hedvábí tě oslovuje.

144 Ilustrace IX

Velký Noodnic, mající na sobě pestrobarevný plášť ze sešitých kousků hedvábí, nařizuje několika svým lidem, aby si vzali zbraně a vyvedli tě ven. Když k nim promluvíš v jejich jazyce, zavládne v jeskyni úžas. Nikdy předtím se nestřetli s lidskou bytostí, která by skutečně mluvila jejich jazykem. Pro některé z nich je to příliš a zírají na tebe s otevřenými ústy. Jejich tenké paže jim bezvládně visí podél těla. Potom tě velký Noodnic osloví a říká, že je vůdcem této kolonie. Jeho jméno je Gashgiss. Vítá tě a vybízí, abys ho následoval na vyvýšenou plošinu uprostřed síně. 'Vy být Durenéská muž, eh, eh? Odkud vy přicházela?" táže se svým zvláštním noodnickým akcentem. Odpovídáš mu, že jsi Sommelending a jsi na cestě do Hammerdalu. Nervózně se na tebe podívá a pak se zeptá: "Vy nebýt Blackscreamerz, eh?" Uvědomíš si, že to znamená Helghast. Dozvíš se, že dva z nich přijeli do Tamalinu před více než dvěma hodinami a způsobili v hlavním tunelu paniku. Gashgiss ví, kde čekají, až se objevíš.

"Já vám ukázat cesta za nimi, eh?" říká. Pokývneš souhlasně hlavou a následuješ ho po schodech dolů do síně.

Noodnicové vypadají, že se vzpamatovali z šoku, a chovají se k tobě, jako bys byl jedním z nich. Před odchodem ti jedna žena nabídne jídlo na cestu. Poděkuješ jí za štědrost a následuješ Gashgisse do jednoho z mnoha tunelů vedoucích ven z jeskyně. Po hodině chůze zastavuje a ukazuje na paprsek světla vycházející ze štěrbiny v dálce. "Jestliže vy jít nalevo, vy dojít bezpečně," říká.

Poděkuješ mu za pomoc a potichu také svým učitelům z kláštera Kai za to, že tě naučili dovednosti *Spřízněnost se zvířaty.* Mnoho let tréninku ti zachránilo život. Protáhneš se štěrbinou v kamenné stěně a seskočíš na cestičku pod sebou. Říkáš si, jak příjemní Noodnicové byli, když tu zjistíš, že ti ukradli všechno zlato! Označ si to ve své *Průvodní listině.* Obrať na **349**.

145

Cítíš se slabší a slabší. Po nekonečných útrapách nalezneš Laumpspur a přinutíš se spolknout jeho suché listy. Během okamžiku se ti udělá velmi špatně a pak upadneš do neklidného spánku. Trvá skoro hodinu, než se probudíš a stále se necítíš dobře. Odečti si 5 KONDIČNÍCH bodů. Potom pomalu nabereš sil a tvůj šok z toho, co se stalo, se změní v hněv. Popadneš svou výstroj a vypotácíš se ven. Dáváš si pozor na střetnutí s možným vrahem. Obrať na **200**.

146

Měl jsi pravdu. Mrak tvoří velcí Zlanbeastové a mnoho Kraanů. Pod jejich černými břichy visí sítě plné Giaků. Když Zlanbeasti udeří na *Zelenou Berlu*, spustí na palubu za tebou síť s Giaky. Někteří se pádem zabijí, ale většina z nich přežije a okamžitě útočí. Musíš proti nim bojovat jako proti jednomu nepříteli.
Giakové: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 15



Jestliže vyhraješ, obrať na **345**.

147

Tvé smysly ti napoví, že cesta je slepá. Jediný způsob, jak můžeš přejít Rymerift a dostat se do Port Baxu, je přes most.
Obrať na 47.

148

Zahalíš se do pláště a přetáhneš si kapuci. Kočí křičí a bičem popohání koně, takže brzy ujíždíte po tříproudé silnici do Ragadornu. Během jízdy se bavíš s kočím a dozvíš se některé užitečné věci o mořském přístavu Ragadorn.
Od té doby, co Killean - Overlord před třemi roky zemřel, vládne v Ragadornu jeho syn Lachlan. Jeho muži nejsou ničím jiným než piráty. Vymáhají z lidí vysoké daně a zabijí každého, kdo se jim postaví na odpor. Jsi hladový. Pokud se nenajíš, ztratíš 3 KONDIČNÍ body.
Konečně v dálce rozeznáváš městské hradby Ragadornu. Slyšíš bít zvon. Odbíjí dvanáctou. Dostavník projíždí západní bránou městské hradby a míří k zastávce.
„Jestliže se chcete dostat do Durenoru, můžete chytit dostavník na stanici u východní brány. Raději si pospěšte, odjíždí v jednu hodinu," říká ti kočí.
Poděkuješ mu za radu a seskočíš na dlažbu. Poprvé ucítíš hrozný zápach tohoto špinavého přístavu. Na zrezivělé cedulce přibité na zdi polorozpadlého domu je napsáno: "Vítejte v Ragadornu."
Jestliže chceš jít na jih ulicí Westgate, otoč na 323.
Jestliže si přeješ zamířit na sever ulicí East Bank, otoč na 122.
Zamíříš-li na východ do ulice Axe, otoč na 257.

149

Vycítíš, že tento strážce je věrný durenéský voják. Kdyby ses ho pokusil podplatit, považoval by to pravděpodobně za vážnou urážku a zaútočil by na tebe. Chceš-li mu ukázat Hammerdalskou pečeť, otoč na 223.

Pokud se rozhodneš raději mu ji neukázat nebo ji nemáš či chceš předstírat, že jsi obchodník na cestě do Port Baxu, otoč na **250**.

150

Pobídneš koně vpřed hemžící se ulicí směrem přes most. Míříš po strmé stezce k hřebenu soutěsky. Ve světle měsíce zahlédneš obrys cedulky, ukazující na východ.



Jedeš nepřetržitě celou noc Za rozbřesku jsi překvapen náhlou změnou okolí. Neúrodná wildlandská krajina byla vystřídána vřesovišti, slatinami a močály. Na východě se táhne dlouhý stín, kam až oko dohlédne. Je to Durenorský les, přírodní hranice království s divokým Wildlandem. Naskýtá se ti vskutku úchvatný pohled.
Do Port Baxu ti nezbývá ani den cesty, ale po noční jízdě jsi unaven a musíš se najíst nebo ztratíš 3 body z KONDICE. Jestliže ovládáš Kai disciplínu *Lov*, můžeš ji využít k ulovení vodní krysy nebo bahenního ptáka. Po hodině dorazíš na rozcestí. Není zde žádná cedule.
Jestliže si přeješ jít vlevo, otoč na **261**.
Jestliže si přeješ jít vpravo, otoč na **334**.

151

Napodobíš hrubý ragadornský přízvuk a oklameš strážného tím, že mu řekneš, že na Tombském náměstí došlo k potyčce.
Abys zjistil, zda ti uvěřil, zvol si číslo z *Tabulky náhody*.
Pokud ti padne číslo *0 - 4*, otoč na **262**.
Jestliže číslo, které jsi zvolil, je *5 - 9*, otoč na **110**.

152

Je brzy ráno, třicátého dne tvé cesty a ty jedeš do Port Baxu s lordem Aximem po boku. Přípravy na válku byly dokončeny. Lodě durenéského válečného loďstva jsou zakotveny v přístavu a netrpělivě očekávají rozkaz k vyplutí do Sommerlundu. Na palubě každé lodi je spousta vojáků z horského království, silná armáda zkušených bojovníků dychtících postavit se Temným pánům v boji. Každý muž přísahal, že pomstí své obléhané spojence nebo zemře. Plavíš se zpět do Holmgardu na palubě bojové vlajkové lodi Durenor, jejíž velká zakřivená příď zdůrazňuje její moc a sílu. Ty a lord Axim jste na palubě přivítáni admirálem Calfenem, velitelem loďstva. Pak se flotila připraví k vyplutí.
Za necelou hodinu leží přístav daleko za vámi. Chrámy Port Baxu se teď na horizontu jeví jako malé body. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.
Jestliže číslo, které sis vybral, je *0 - 3*, otoč na **216**.
Jestliže jsi zvolil *4 - 6*, otoč na **49**.
Pokud ti padlo číslo *7 - 9*, otoč na **193**.

153

Zapomněl jsi na něj i na jeho hru s kalíšky a kuličkou.
Místo toho sleduješ hru v karty, která se odehrává blízko schodů vedoucích do hostince. Všimneš si, že jeden z hráčů podvádí.
Jestliže ho chceš prozradit, otoč na **241**.
Jestliže chceš ignorovat to, co jsi viděl, otoč na **130**.

154

Posádka je ochromena a unavena, ale navzdory nedostatku místa a chudé večeři (ve skutečnosti tak chudé, že ztrácíš 2 KONDIČNÍ body) jsou muži potěšeni, že jsi jejich pozvání přijal a jednají s tebou jako s čestným hostem.
Po večeři tě pozvou, abys s nimi hrál Portholes a vsadil trochu zlata na výhru. Jestliže si přeješ zkusit štěstí, otoč na **308**.

Jestliže chceš raději nabídku odmítnout, popřej jim dobrou noc a vrať se do své kajuty otočením na **197**.

155

Když urazíš asi 1 míle, dojdeš k dlouhému kamennému mostu. Na první pohled vypadá řeka, přes kterou vede, rozvodněná. Hrozí nebezpečí zatopení břehu. Pak si uvědomíš, že je to řeka Rymerift, která je ve svém nejširším místě 2 míle široká a téměř v celé své délce jednu míli hluboká. Zde krajina postupně mizí a vytváří přírodní průsmyk, oddělující Durenor od zbytku Magnamundu. U vjezdu na kamenný most je cedule:

PORT BAX - 3 MÍLE

Vydechneš úlevou, poněvadž jsi na správné cestě a do města bys měl dorazit za hodinu. Otoč na **265**.

156

Kotí se velmi rozzlobí a křičí: "Před vámi je dlouhá cesta, cizince!" pak ti přibouchne dveře před nosem. Nemůžeš si dovolit na noc pronajmout pokoj, takže se rozhodneš přenocovat ve stáji s koňmi. Obrať na **213**.

157

Strážce zuří a řítí se na tebe dolu ze schodů s mečem nad hlavou. Jestliže nemáš zbraň, nezapomeň si ze svého UMĚNÍ BOJE odečíst 2 body a bojuj proti němu holýma rukama.
Strážce věže: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 22
Boji se můžeš kdykoli vyhnout otočením na **65**.
Jestliže boj vyhraješ, otoč na **331**.

158

Kněz se nezdá být tvým útokem překvapen. Ze svého roucha vytáhne černý meč.
Kněz: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 23

Jestliže v boji zvítězíš, obraťna 220.

159

Konečně dorazíš k velké borovici, kde se zastavíš. Snažíš se stát, ale bolest v nohou a bocích je tak velká, že se zhroutíš a ztratíš vědomí. Je to spánek, který tě ušetří bolesti způsobené Helghastovým mečem, ale je to také spánek, ze kterého neexistuje probuzení. Tvá cesta i tvůj život zde končí.

160

"Promiňte mi, můj pane, nechtěl jsem vás vylekat." Muž vypadá nervózně a ruka, kterou ti podává, se očividně třese.
S trochou opatrnosti přijmeš toto znamení přátelství a sedneš si s ním ke stolu. Místnost je prázdná kromě párku myší ohlodávajících velký odřezek sýra.



"Kapitán Kelman mi nařídil, abych vás vzal na *Zelenou Berlu*, ale pouze pokud si budu jist, že jste ten Kai Lord, kterému říkají Lone Wolf. Můžete mi prokázat svou totožnost?"
Uvědomíš si, že mu musíš ukázat jednu z Kai disciplín, které ovládáš.
Přeješ-li si předvést *Léčitelství*, otoč na 16.
Přeješ-li si předvést *Útok duševní silou*, otoč na 133.
Přeješ-li si předvést *Ovládání zbraní*, otoč na 255.
Přeješ-li si předvést *Spřízněnost se zvířaty*, otoč na 203.
Přeješ-li si předvést *Ovládání hmoty myšlenkou*, otoč na 48.
Jestliže neovládáš žádnou z výše uvedených Kai disciplín nebo si nepřeješ své dovednosti demonstrovat, otoč na 348.

161

Obchod vypadá prázdný. Čekáš a prohlížíš si zboží skoro pět minut, ale pořád se nikdo neobjevuje. Zrovna se chystáš odejít, když si všimneš mapy, která visí na vnitřní straně dveří. Je to plán ragadornského přístavu. Stáje a dostavníková stanice jsou jasně označeny poblíž východní brány města. To je místo, kde můžeš chytit dostavník, který tě dopraví do Port Baxu. Naučíš se nazpaměť cestu vedoucí k východní bráně a opustíš obchod. Běžíš zpátky do ulice Axe, pak zabočíš na východ do ulice Sage. Na jejím konci je Ragadornský most, jediné spojení mezi východní a západní částí města. Protlačíš se davem na mostě a běžíš po kamenné dlažbě ulice East Trade.
Obrať na **186**.

162

Vyrazí ze sebe bojový pokřik a zaútočí mečem na tvou hlavu.
Rytíř z Bílých Hor UMĚNÍ BOJE 20, KONDICE 27
Můžeš se boji kdykoli vyhnout útěkem do lesa, když otočíš na 244.
Jestliže vyhraješ, otoč na **302**.

163

"Máme vítr v plachtách a ostrou příď. V severních mořích neexistuje loď, která by *Zelenou Berlu* dohonila," řekl kapitán. Má skutečně pravdu, protože pirátská loď brzy zmizí za horizontem. "Jsem 25 let na moři a nikdy jsem nezažil, že by se lakurští piráti odvážili vyplout takhle daleko na sever," hladí si zálibně svůj knír. "Musí jít po nějakém cenném nákladu, že vypluli tak daleko od svých tropických ostrovů."
Když kapitán zmizí v podpalubí, máš nepříjemný pocit, že ten cenný náklad můžeš být ty.
Obrať na **240**.

164

Jdeš opuštěným tunelem už asi jednu míli, když spatříš na levé straně schody. Vedou k plošině táhnoucí se podél stropu tunelu. Slouží k umístění pochodní.
Pokud chceš vyjít po schodech a prohlédnout si plošinu, otoč na **52**.
Jestliže chceš raději pokračovat ve své cestě, otoč na **256**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Šestý smysl*, otoč na **172**.

165

Dáš zlato do měšce a podáš jí prsten. Chňapne po něm a bedlivě si ho prohlíží. Když obchod opouštíš, slyšíš, jak se pro sebe chichotá. Říkáš si, zda jsi neudělal chybu. Obrať na **186**.

166 Ilustrace X

Jdeš po schodech nahoru na zaplněnou palubu. Všude kolem tebe zuří krutý boj, protože durenéské loďstvo bylo napadeno strašlivými mrtvými loděmi. Najednou z věže na zádi mrtvé lodi, na které se nalézáš, vyšlehne oslňující plamen a vybuchne asi 50 yardů od durenéské válečné lodi. Díváš se s hrůzou na to, jak vojáci, jejichž šaty a vlasy jsou v plamenech, skáčou do moře.
Jestliže chceš věž prozkoumat, obrať na **328**. Jestliže chceš z této lodi uniknout, skoč přes palubu otočením na **267**.

167

"Máte odvážnou strategii, Lone Wolfe. Ale myslím, že jsem vás teď dostal."
Kapitán Kelman přemístí svůj základní kámen na tvojí stranu desky s triumfálním úsměvem. Ale ten se brzy změní na pohled plný šoku, když jeho tah odrazíš, "šach mat," odpovíš chladně. A kapitán zmateně zírá na hru.
"Kai disciplíny mě nepřestanou nikdy udivovat," říká a jemně se poškrábe na hlavě. Stále pohlíží na Samorovu desku, když mu konečně popřeješ dobrou noc a vracíš se do své kajuty. Obrať na **197**.



X. Vojáci skáčou přes palubu, jejich šaty a vlasy jsou v plamenech

168

Ostatní cestující se pomalu, jeden po druhém, objevují a s hrůzou pohlíží na mrtvého kočího. "Musíme ho pohřbít," říká kněz. Souhlasně pokývneš a připravíš hrob, do kterého uložíte tělo. Když se vracíte zpět k dostavníku, uvažujete a diskutujete o tom, co by se mělo udělat. "Znám cestu do Port Baxu. Měl bych řídit dostavník," říká Halvorc.
"Doufám, že neneseme vinu za jeho smrt," je nervózní kněz.
"Bylo to dílo bohů.“ odpovídá Dorier. "Já to potvrzuji," přitaká Ganon. "Rytíři z Bílých Hor nikdy nelžou."
Je pravda, že v Durenoru mluví opravdový rytíř jen pravdu, ať už pro svoje vlastní dobro nebo zlo. Zdá se, že jeho slova kněze uklidnila a všichni jste brzy opět na cestě mířící směrem k východu.
Je už pozdní odpoledne, když přijedete k dostavníkové stanici v malé pobřežní vesničce známé jako Gorn Cove. Její obyvatelstvo tvoří především vyhnaná, zloději a Szallové.
Smrt kočího se setká u venkovanů s velkými obavami, ale Dorierova slova je přesvědčí, že se jednalo o nešťastnou náhodu.
Ve vesnici se nachází jen jeden hostinec jménem Forlorn Hope. Jeho špatný stav je stejný jako u všech ostatních chatrčí. Pokoj na noc stojí 1 Zlatý.
Jestliže za pokoj můžeš zaplatit, otoč na **314**.
Jestliže nemůžeš, otoč na **25**.

169

Odejdeš z této barabizny a sklíčeně se vracíš zpět k dostavníkové stanici. V dálce vidíš východní bránu města. Pod ní čeká dostavník do Durenoru. Musíš se dostat do Port Baxu - závisí na tom budoucnost Sommerlundu! Proklouzneš mezi stráží a nastoupíš do dostavníku, aniž by to kočí zpozoroval. Když se blíží čas odjezdu, přistoupí dalších pět pasažérů a posadí se kolem tebe. Stráž zavře dveře a dostavník se vydá na cestu do Port Baxu. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.

Jestliže číslo, které ti padlo, je 0 - 3, otoč na **39**.
Pokud jsi zvolil číslo 4 - 6, otoč na **249.**
Vybral-li jsi číslo 7 - 9, otoč na **339.**

170

Stráž se podívá na tvou bílou kartu a ušklíbne se. 'Tohle je obchodní propustka. Ta je vám tu nanic. Abyste dostal svolení ke vstupu do námořního pásma, musíte mít červenou propustku." Hodí ti kartu zpátky a vrací se na své místo u brány. Obraťna **327.**

171

Za stromy spatříš širokou pobřežní silnici táhnoucí se směrem od východu k západu. Jestliže si přeješ zamířit na východ, otoč na **27**.
Půjdeš-li raději na západ, otoč na **114.**

172

Tvůj *šestý smysl* tě varuje, že v šeru plošiny se skrývá něco zlého. Jestliže si přeješ vyjít po kamenných schodech a zjistit, co to je, otoč na **52**.
Pokud chceš kolem schodů a plošiny proběhnout, otoč na **256.**
Chceš-li běžet zpátky ke křižovatce a vydat se po cestě vlevo, otoč na **64**.

173

Přicházíš k nádhernému tržišti, kde je k maní nejlepší zboží severního Magnamundu. I v tuto pozdní hodinu je rušné, jelikož kapitán a bohatí obchodníci se dohadují o prodeji nebo výměně svého zboží. Majitelem tržiště se zdá být mladý bojovník, který předsedá dražbě ve zdobeném křesle se čtyřmi masivními řetězy. Všichni jeho muži mají na sobě černé brnění a jejich štíty nesou emblém s černou lodí na červeném hřebenu vlny.
Náhodou si všimneš malého kluka, jak krade jednomu obchodníkovi od opasku měšec s penězi a strká si jej do holinky.



Jestliže si přeješ kluka chytit a přimět ho, aby měšec vrátil, otoč na **91**.
Jestliže chceš chlapce sledovat a měšec mu vzít, otoč na **6**.
Jestliže chceš to, co jsi právě viděl, ignorovat a prohlédnout si prodávané zboží, otoč na **283**.

174

Rytíř k tobě přistoupí a říká: "Ještě jsem se nesetkal s venkovanem, který by si mohl dovolit koupit vlastního koně. Vy nejste venkovan, ale vsadil bych se, že jste zloděj."
Švihem meče tě shodí ze sedla a ty dopadneš tvrdě na zem. Instinktivně vytáhneš svoji zbraň k obraně, když se rytíř chystá k útoku.
Obrať na **162**.

175

"Zdá se, že nám náš ptáček uletěl," říká kapitán a ukazuje na dlouhou loď přibližující se rychle k jiné lodi na horizontu. "Nemá žádnou vlajku a její trup má zvláštní tvar. Nikdy předtím jsem něco podobného neviděl."
Pozoruješ, jak dlouhá loď dostihla onu záhadnou loď na obzoru. Jako zázrakem se objeví mlha a zahalí ji. O chvíli později zmizí i mlha i loď.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody.*
Jestliže číslo, které ti padlo, je *0 - 4*, otoč na **53**.
Pokud ti padlo číslo *5 - 9*, otoč na **209**.



XI. Poručík Rhygar nařizuje, aby tě nechali projít, protože neseš královské poselství.

176 Ilustrace XI

Tři dny a tři noci jsi jel na koni po silnici táhnoucí se údolím řeky Durenon. V dálce se tyčí vrcholky Hammerdalských hor, jednoho z nejvyšších horských pásem v celém Magnamundu. Hlavní město leží přímo uprostřed těchto hor.
Je ráno čtrnáctého dne tvé cesty. Utábořili jste se poblíž vodopádu, ze kterého se řítí voda Durenonu z výšky 120 stop. Zrovna se chystáte vyrazit, když se na lesní cestě nad vámi objeví skupina šesti jezdců v kapucích, která vám zablokovala cestu.
Poručík Rhygar nařizuje, aby tě nechali projít a dodává, že neseš královské poselství. V Durenoru se bránění královskému poslu považuje za velkou urážku, ale naneštěstí se nezdá, že by jezdci v kapucích brali na varování ohled. Zůstávají stát na místě. "Jestliže je vám to jedno, snad vás zaženou naše meče," říká Rhygar. Vytahuje zbraň a nařizuje svým mužům, aby zaútočili.
Jestliže si přeješ následovat Rhygara, otoč na **45**.
Jestliže nechceš na jezdce zaútočit, otoč na **277**.
Jestliže ovládáš Kai disciplínu *šestý smysl*, otoč na **322**.

177

Když se vrátíš do hostince, vidíš, že většina námořníků se nahrnula okolo prostředního stolu a pozoruje soutěž v páce.
Chceš-li se soutěže zúčastnit, otoč na **276**.
Přeješ-li si mluvit s hostinským, otoč na **342**.

178

Ačkoli se ti sbíhají sliny nad lahodnou vůní jídla, zdá se ti, že něco není v pořádku. Položíš tedy podnos na zem u dveří. Hlad tě unavil, a tak se rozhodneš, že si před setkáním s ostatními trochu zdřímneš. Když se probudíš, spatříš vedle podnosu s jídlem dvě mrtvé krysy - otrávily se. Tvůj šok se změní v hněv, když si uvědomíš, že jed byl určen pro tebe. Popadneš své věci a opustíš místnost. Prahneš po tom, abys objevil svého potenciálního vraha. Otoč na **200**.

179

Pomocí Kai disciplíny *Maskování* se můžeš schovat ve voze se senem do doby, až bude bezpečné vyjít ven.
Jestliže si přeješ schovat se ve vozíku se senem, otoč na **82**.
Pokud chceš raději vsednout na koně a opustit vesnici, otoč na **150**.
Vstoupíš-li do kolářského obchodu, otoč na **71**.

180

Usoudíš, že posádka je bučí slepá nebo nemá zájem tě zachránit. Rybářská loď pokračuje ve svém kursu ven na moře, aniž by si tě všimla, a mizí za obzorem. Popadneš volné prkno z palubního otvoru místo vesla a začínáš pádlovat směrem ke břehu. Obraťna **337**.

181

Tato ulice se zdá být ještě špinavější a smradlavější než ta, po které jsi právě šel. Tvou pozornost upoutá výloha na levé straně. Nachází se tam spousta užitečných věcí. Všechny mají cenovku:
MEČ - 4 Zlaté
DÝKA - 2 Zlaté
KRÁTKÝ MEČ - 3 Zlaté
VÁLEČNÉ KLADIVO - 6 Zlatých
KOPÍ - 5 Zlatých
PALCÁT - 4 Zlaté
KOŽEŠINOVÁ PŘIKRÝVKA - 3 Zlaté
BATOH -1 Zlatý



Můžeš vejít a koupit si kteroukoli z výše uvedených věcí. Nezapomeň si je zaznamenat do své *Průvodní listiny.* Když s nakupováním skončíš, pokračuješ v cestě ulicí Sage směrem k Ragadornskému mostu. Tento most je jediným spojením mezi východní a západní částí přístavu. Protlačíš se davem lidí a vozů. Přicházíš do ulice známé jako East Trade, která je plná odpadků. Otoč na **186**.

182

Musíš najít nějaké přístřeší, kde bys mohl přenocovat, jinak riskuješ zatčení městskou stráží. Tvá intuice ti radí, že nejlepší bude vrátit se do hostince a požádat hostinského o pokoj. Osvěžen pohodlným spánkem si budeš moci ráno naplánovat další cestu do Durenoru. Obrať na **177**.

183

V blízkosti tábora je les na příkrém svahu a ty střídavě padáš a vrážíš do stromů. Vyber si číslo z *Tabulky náhody.*
Jestliže ti padlo číslo *0 - 8*, otoč na **311**.
Pokud jsi zvolil číslo *9*, otoč na **159**.

184

Když Drakkar umírá, piráti překvapeni tak silným nepřátelským seskupením prchají ke své potápějící se lodi. Kapitán Kelman znovu shromažduje své muže a vede je proti ustupujícímu nepříteli. Jejich útok je zuřivý.
Zelená Berla se vzdaluje od pirátské lodi, která je obrácena dnem vzhůru.
"Máte náš dík, Lone Wolfe." Kapitán ti potřese rukou.
"Jsme hrdi a vděčni, že vás máme s sebou." Na palubě se ozývá provolávání slávy, kterým posádka vyjadřuje své nadšení. Pomáháš pečovat o raněné, zatímco všichni zdraví odcházejí na poškozenou příď. Během hodiny se vítr opře do plachet a vy opět pokračujete v cestě do Durenoru. Obrať na **240**.

185

Když běžíš po palubě plné mrtvol, vynoří se z chodby dva Drakkarovi pomocníci a zaútočí na tebe. Musíš s nimi bojovat jako se dvěma protivníky.
Drakkar 1: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 25
Drakkar 2: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 26
Kdykoli během boje můžeš uniknout tak, že skočíš do moře. Otoč na **286**.
Jestliže je v boji zabiješ, můžeš skočit na palubu durenéské lodi otočením na **120**.

186

Stojíš proti velké budově, na jejíž zdi je cedule:
RAGADORNSKÉ STÁJE A DOSTAVNÍKOVÁ STANICE.
Zeleně oděný kočí sedí vedle tabule, která říká: Port Bax, trvání cesty 7 dní.
Jestliže chceš přistoupit ke kočímu a požádat ho o jízdenku do Port Baxu, otoč na **136**.
Jestliže nemáš peníze, otoč na **238**.

187

Rychle prohledáš jejich těla a nalezneš tyto věci:
2 KOPÍ
2 MEČE
6 ZLATÝCH
Jestliže se rozhodneš vzít si kteroukoli z těch věcí, nezapomeň si to označit ve své *Průvodní listině.* Shodíš těla do Rymeriftu a pak přeběhneš most. Jdeš asi hodinu po lesní cestě, když dorazíš na křižovatku, kde vidíš ukazatel:
PORT BAX - 3 MÍLE.
Srovnáš si výstroj a vydáš se na cestu směrem na východ.
Obrať na **265**.

188

Důvtip a obratnost tě zachránily před jedovatým uštknutím. Když had zmizí ve vysoké trávě, posbíráš si věci a vylezeš na strom, kde strávíš v bezpečí zbytek noci.
Otoč na **312**.

189

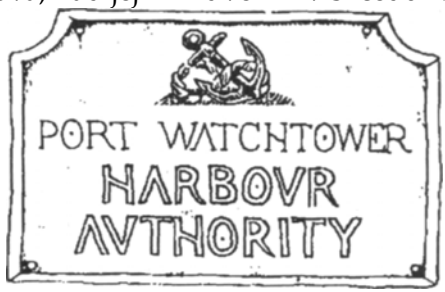
"Podvodník!" vykřikne a vytáhne zbraň. Dřív než stihneš na jeho útok zareagovat, tě jeho meč škrábne na paži a ty ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Vrhne se na tebe a oba spadnete na podlahu chodbičky. Potom padáte střemhlav dolů po schodech strážní věže. Snažíš se vstát, ale protivník už je na nohou a hledá svůj meč.
Chceš-li s ním bojovat, otoč na **162**.
Pokud raději opustíš svého koně a utečeš do bezpečí lesa, otoč na **244**.

190

Snažíš se otevřít zámek okrajem ocelového měřítka, když najednou pocítíš v hrudníku ostrou bolest. Byla na tebe nalíčena mazaná past. Jak jsi schránku otevřel, vystřelila z ní jehla napuštěná smrtelným jedem. Okamžitě umíráš. Své poslání jsi nesplnil.

191

Na konci ulice zatáčí cesta ostře doprava. Naproti tomuto místu se nachází bílá budova, nad jejímiž dveřmi visí cedulka:



Přístavní strážní věž, Přístavní úřad.

Vidíš, že cesta končí u vysoké kamenné zdi, ve které je velká červená brána hlídaná dvěma vojáky. Za ní rozeznáváš stěžně lodí kotvících v přístavu.
Jestliže si přeješ vstoupit do strážní věže, otoč na 318.
Chceš-li jít k bráně, otoč na 246.

192

Opilí námořníci řvou radostí, peníze mění majitele a uzavírají se sázky. Všimneš si, že tvůj protihráč mrkne na své přisluhovače. Ti začínají postupovat směrem k tobě. Bez jakéhokoli zaváhání se zvedneš od stolu a udeříš námořníka tak, že udělá několik kotrmelců dozadu a vrazí do svých překvapených kumpánů. Necháš je sníjet se na podlaze a odcházíš. Když dorazíš ke dveřím hostince, nějaký ohyzdný námořník na tebe vytáhne meč a brání ti v odchodu. Dříve než stihneš něco udělat, slyšíš hlasitou ránu a on padá k zemi. Za ním stojí dívka, roznášející pivo, s velkou dřevěnou palicí v ruce a směje se na tebe. Mrknutím jí poděkuješ a rychle vykročíš do tmavé ulice. Po několika minutách běhu si všimneš ve tmě před sebou stáje a dostavníkové stanice. Vylezeš po žebříku do seníku, kde bezpečně strávíš noc.
Obrať na 32.

193

Nezdá se, že by plavba do Sommerlundu proběhla hladce. Na horizontu se stahují černé bouřkové mraky a moře je rozbouřeno prudkým neúprosným větrem. V noci je obloha osvětlována velkými blesky, po kterých následuje hromobití, otřásající celou lodí. Mnozí vojáci jsou obyvatelé hor, kteří nejsou zvyklí na houpání lodě. Třetí den je více než polovina z nich tak nemocná, že není schopna ani stát. Lord Axim je zoufalý.
"Jak bych si přál, aby tato bouře pominula, protože se obávám, že i kdyby naše loď dorazila neporušena, tak naši vojáci budou tak slabí, že se nebudou moci postavit nepříteli."

Za svítání druhého dne, jakoby v odpověď na jeho prosbu, bouře končí. Ale klidné vody obklopující lodě v sobě skrývají nebezpečí daleko větší než ta nejzuřivější bouře.
Obrať na **100**.

194

Když se probudíš, jsi šokován zjištěním, že ležíš vedle dřevěného mola. Voda okolo odporně zapáchá. Hlava tě bolí tak, jakoby tě někdo zmlátil do bezvědomí. To je přesně to, co se ti přihodilo, a tvé Zlaté, Batoh, Zbraně a všechny *Zvláštní předměty* rybáři ukradli - včetně Hammerdalské pečeti.
Beznadějně vydechneš, vylezeš ze smradlavé vody a vyškrábeš se na molo. Rozhlédneš se a spatříš vybledlou ceduli:



Obáváš se, že pověsti kolující o tomto místě jsou pravdivé. Je skoro tma a začíná pršet. Musíš najít Pečeť, jestliže chceš Durenésany přimět k tomu, aby ti vydali Sommerswerd. Když se rozhlédneš kolem sebe, vidíš velké náměstí s kamenným ukazatelem uprostřed, na kterém jsou jména ulic sem vedoucích.
Chceš-li jít na východ ulicí Barnacle, otoč na **215**.
Chceš-li jít na jih ulicí Westbank Wharf, otoč na **303**.
Chceš-li jít na sever ulicí Booty, otoč na **129**.
Chceš-li jít na západ zpátky k molu a pátrat po rybářské lodi, otoč na **86**.

195

Cestujete už téměř dvě hodiny, když kočí zakřičí: "Před námi je most, na kterém se vybírá mýtné. Jeden Zlatý za každého."
Když se podíváš z okna, tak prší a v dálce rozeznáváš pouze dřevěný most a srub. Kočí zastaví dostavník u srubu a ve dveřích se

objeví ošklivé stvoření. Má kůži plnou bradavic Je to Szall, neškodná a zbabělá rasa Giaků. Jsou obyvateli Wildandu od věků Černé luny, kdy jich z Dumeragských hor přišli tisíce, aby se zbavili tyranie Vashny, nejmocnějšího z Temných pánů.
Szall požaduje od každého pasažéra jeden Zlatý, aby nechal dostavník projet. Ostatní pasažéři dávají do misky po zlatce a podávají ti ji.
Jestliže máš dostatek Zlatých, abys mohl zaplatit, učiň tak a pokračuj v cestě otočením na **249**.
Nemáš-li žádné peníze, otoč na **50**.

196

Král Alin IV sedí sám ve své síni v kopuli chrámu a dívá se před jeden z mnoha zbarvených portálů na siluetu hor. Když s lordem Aximem vcházíte do síně, jste formálně ohlášeni a ty se s úctou ukláníš před Jeho Veličenstvem. Pak si lord Axim od tebe vezme Hammerdalskou pečeť a jde ke královskému trůnu.
Baví se spolu více než hodinu, jejich tváře odrážejí vážnost situace. Nastane chvilka tiché meditace, král vstává a poprvé tě osloví:
"Alasové, Temní páni, se probudili a Sommerlund nás opět přichází požádat o pomoc. Modlil jsem se, aby se na mé panování vzpomínalo jako na čas míru a spokojenosti, ale v hloubi srdce jsem věděl, že tomu bude jinak."
Král vyndá z kapsy svého bílého roucha zlatý klíč a dává ho do zámku kulatého stolu. Kamenný poklop se odsune a odhalí rukojeť zlatého meče. Místností se ozývá tiché mumlání.
"Vezměte si tento meč, Lone Wolfe. Je předpovězeno, že pouze skutečný syn Sommerlundu může uvolnit sílu, která je v něm skryta."
Když uchopíš jeho rukojeť, pocítíš ve své paži mocné pnutí, které proniká do celého těla.
Jestliže ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, Obrať na **79**.
Jestliže tuto disciplínu neovládáš, otoč na **123**.

197

Za svítání se strhne prudká bouře. Probudí tě silné houpání. Podlaha tvé kajuty je plná vody a výkřiky posádky zanikají v silném skučení větru. Rychle se oblékneš, posbíráš své věci a jdeš na palubu. Za chvíli tě dohoní kapitán, chytí tě za ruku a nařídí ti, aby ses vrátil do své kabiny. Zrovna když se chystáš sejít dolů, nahoře v plachtoví se ozve hromová rána. Podíváš se nahoru a vidíš, jak se na tebe řítí kus
ulomeného stěžně.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody.*
Pokud sis zvolil číslo *1 - 4*, otoč na **78**.
Pokud je to číslo *5 - 9*, otoč na **141**.
Jestliže zvolíš *0*, otoč na **247**.

198

Neurazil jsi ani dvacet yardů, když se tvůj kůň najednou splaší. Shodí tě na zem, ztrácíš tím 1 KONDIČNÍ bod. Oprášíš si plášť a v duchu kleješ, když vidíš koně mizet z dohledu. Budeš muset ve své cestě pokračovat pěšky. Obraťna **138**.

199

Hostinský si zastrčí zlaťák do kapsy a žertovným hlasem říká: "Můžete se tam dostat tak, že budete dávat jednu nohu před druhou - takhle," a pak s hlasitým smíchem odchází do kuchyně. Proklínáš jeho podvod a při odchodu ze vzteku kopneš do kbelíku se špinavou vodou. Obraťna **143**.



XII. Všichni sedí u velkého stolu a čekají na tebe.

200 Ilustrace XII

Když dorazíš do nálevny, sedí všichni kolem velkého stolu a cekají na tebe. Jak k nim přistupuješ, uvědomíš si, že jsi našel toho, kdo tě chtěl zabít. Budeš muset zaútočit, aniž bys svého nepřítele nějak varoval, takže si své spolucestující pořádně prohledni a pak se rozhodni.
Jestliže si přeješ napadnou Doriera, rytíře z Bílých Hor, otoč na **7**.
Chceš-li zaútočit na obchodníka Halvorce, otoč na **60**.
Jestliže si myslíš, že tě chtěla zabít Viveka, otoč na **85**.
Pokud se domníváš, že to byl kněz Parsion, otoč na **158**.
Jestliže chceš zaútočit na rytíře z Bílých Hor, Ganona, otoč na **270**.

201

Když vstaneš, had zasyčí a zaútočí na tvou paži. Uhneš stranou, ale jsi dost rychlý, abys uhnul před jeho jedovatými zuby?
Vyber si číslo z *Tabulky náhody.*
Jestliže číslo, které ti padlo, je *0 - 4*, otoč na **285**.
Jestliže ti padlo *5 - 9*, otoč na **70**.

202



Voják zasalutuje a dovolí ti projít. Jdeš směrem na otevřené náměstí osvětlené vysokými majáky táhnoucími se podél přístavní hráze. Ke své úlevě spatříš mramorové sloupy Sommerlundského konzulátu, nad kterým se třepotá tobě tak drahá vlajka. Opírá se do ní mírný noční vánek.
Když vyjdeš po schodech, uvidí tě stráž u hlavních dveří. Zmizí v budově a pak se rychle vrací ve společnosti šedovlasého úředníka. Jejich úzkostlivý pohled se rychle změní v radostný úsměv, když spatří tvůj plášť. "Naděje za nadějí! Díky bohu, že žijete, Kai Lorde. Neúplná zpráva, která k nám ze západu dorazila, nás velmi rozrušila."
Jsi okamžitě uveden k velvyslanci Sommerlundu, poručíku Rhygarovi.
Obrať na **31**.

203

"Máte hlad?" ptáš se a sleduješ dvě myši ve vzdálenějším rohu. "Snad byste si dal trochu sýra?" Díky dovednosti *Spřízněnost se zvířaty* myším nařídíš, aby ti sýr donesly. Když ho položí u tvých nohou a utečou, námořník se na tebe užasle podívá.
Obrať na **268**.

204

Bystrý zrak, který máš díky Kai disciplíně *Stopování,* ti umožní poznat talisman upevněný na vrcholu tyče. Je to emblém s půlměsícem a křišťálovou hvězdou kouzelnického bratrstva z Toranu v severním Sommerlundu. Tento muž byl jeho členem. Nyní je zrádcem tvé země.
Jestliže si přeješ vylézt na věž a zrádného kouzelníka napadnout, otoč na **73**.
Nechceš-li riskovat svůj život proti tomuto mocnému nepříteli, skoč přes palubu otočením na **267**.

205

Hostinský se na tebe zamračí a ukáže na postranní dveře. "Jestli si nemůžete dovolit pokoj, můžete přenocovat ve stáji."
Když odcházíš, cítíš, jak tě pohledy ostatních pasažérů bodají do zad. Dveře se zabouchnou a ty se třeseš zimou venku na studeném nočním vzduchu.
Obrať na **213**.

206

Během noci tě probudí vytí vlků kdesi v dálce. Raději vylezeš na strom a strávíš zbytek noci v bezpečí vysoko nad zemí.
Obrať na **312**.

207

Nejdeš ani dvě hodiny, když cesta zmizí na okraji propasti, na jejímž dně teče hluboký Rymerift. Není možné pokračovat dál tímto směrem. Budeš se muset vrátit a jít přes most. Obrať na **47**.

208

Právě jsi minul vůz, když za sebou zaslechneš nějaký zvuk. Otočíš se a pečlivě si prohlížíš zdi a strop, ale v šeru tunelu si ničeho zvláštního nevšimneš. Otoč na **134**.

209

Posádka si začíná něco šeptat. Zaslechneš slova "loď duchů" a "zakletá plavba", ale mumlání ustane v okamžiku, kdy na přední palubu vystoupí kapitán, aby promluvil k posádce. Je slyšet jen skřípění stěžňů. "Pánové, jsme tři dny plavby od Port Baxu. Oheň nám zničil zásoby potravin a naše pitná voda byla zkalena. Musíme plout do Ragadornu, abychom provedli nutné opravy a doplnili zásoby. To je všechno."
Posádka se zdá být kapitánovým oznámením potěšena a muži se dávají do práce s novou energií. Kapitán se na tebe obrátí: "Jsme asi

osm hodin od Ragadornu, můj pane. Mám rozkaz dopravit vás bezpečně k sommlendingskému konzulovi, poručíku Rhygarovi. Ale čas není naším spojencem a já se obávám, že oprava může trvat týden. Až spustíme kotvy, budete se muset rozhodnout, jak budete pokračovat v cestě do Durenoru - po moři s námi nebo sám po pobřežní silnici."
Když se vracíš do kajuty, honí se ti hlavou králova slova: "Čtyřicet dní, Lone Wolfe. Máme sílu čelit nepříteli pouze čtyřicet dní." Nemáš moc času, abys splnil své nebezpečné poslání.
Obrať na **197**.

210

Dáš si obě ruce na břicho a soustředěním se snažíš utišit bolest. Teplo tvé uzdravovací síly omračuje bolest, ale jed je velmi silný. Zápas ještě není u konce.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Tvůj život nyní závisí na čísle, které zvolíš.
Jestliže ti padlo číslo *0 - 4*, otoč na **275**.
Jestliže ti padlo číslo *5 - 9*, otoč na **330**.

211

"Sommerlundský konzulát?" říká překvapeně poněkud zaražen tvým náhlým příchodem. Když se vzpamatuje, pokračuje: "No samozřejmě! Je na Alinském náměstí, blízko přístavu. Jděte doprava a na konci ulice zase doprava. Tak dorazíte k Červené bráně. Ke vstupu budete potřebovat červenou propustku, poněvadž konzulát je v námořním pásmu města. Je to zakázaný prostor."
Ptáš se, jak můžeš červenou propustku získat.
"Od kapitána přístavní hlídky," odpovídá. "Jste tu asi cizinec, neboť jen málo lidí nezná odpověď na tuto otázku. Strážní věž přístavu je na konci ulice zrovna v místě, kde zahnete k Červené bráně."
Poděkuješ mu a opustíš spolkový dům. Obrať na **191**.

212

Bohužel nemáš zbraň a on je mistrem v ovládání meče. Boj je beznadějný a krátký. Náhlým výpadem tě probodne a, když tě shazuje ze střechy vozu, už nic necítíš. Jsi mrtev. Tvůj život i tvé poslání zde končí.

213

Vylezeš na hromadu sena a dáš si přes ramena svůj teplý plást, aby ses ochránil před mrazivým větrem. Rychle usneš, aniž bys měl tušení, že se tvé oči už nikdy neotevřou. Jeden z pasažérů je agentem Temných pánů a v noci tě zavraždí. Víš, kdo to byl? Tvůj život i tvá cesta zde tragicky končí.

214

Jakmile jsi uvnitř, uvědomíš si, že to není obchod. Místnost je studená a prázdná až na velký stůl uprostřed. Všimneš si zlověstných velkých kovových pout připevněných ke každému rohu stolu. Jsi v hlavním sídle Tichého Bratrstva, Lachlanovy pověstně známé tajné policie. S vzrůstajícím pocitem hrůzy si vzpomeneš na příběh jiného rytíře Kai, který byl chycen a obviněn z vyzvědačství. Po třech dnech a nocích mučení unikl. Ty nemáš takové štěstí. Dveře se automaticky zamknou a brzy si Tiší Bratři, kteří tě nyní pozorují skulinami ve zdech, pro tebe přijdou. Mohlo by tě zajímat, že po dlouhém týdnu ve vězení hlavního inkvizitora neprozradíš ani jedno tajemství Kai. Je to rekord, který nebyl dosud překonán, ale ne rekord, který by ti zachránil život. Tvůj život i tvé poslání zde končí.

215

Zaslechneš zvuk veselé zábavy, který vychází z velké budovy na levé straně ulice asi třicet yardů od tebe. Nad dveřmi visí cedule:



hostinec U severní hvězdy

Chceš-li vstoupit, otoč na **4**.
Budeš-li raději pokračovat ulicí Barnacle, otoč na **83**.

216

Po tři dny a tři noci se silné loďstvo Durenoru pohybuje rychle směrem k Holmgulfu, do plachet válečných lodí se opírá silný vítr. Ale přes rychlost plavby se odhodlání a dychtivost vojáků po boji vytratily, jakoby byla jejich vůle vysáta neviditelným upírem. Lord Axim je zoufalý.
'Tato špatná nálada, která obchází naše paluby, je ďábelským činem Temných pánů. Vím o jejich síle změnit lidskou mysl, ale kletba, která se na nás snesla, není vidět, abychom ji mohli zničit. Jak bych si přál, aby to skončilo, protože se obávám, že až dorazíme do cíle, budeme příliš slabí na mysli a nepřítele neporazíme." Jakoby odpovědí na jeho prosbu se druhého dne za svítání kletba vytratila. Ale je nahrazena nebezpečím daleko smrtelnějším.
Obrať na **100**.

217

Muž se na tebe podívá a cynickým hlasem říká: "Dostavníková stanice. Dostavník odjíždí do Port Baxu dnes odpoledne. Za jeden Zlatý vám řeknu, jak se tam dostanete."
Jestliže mu chceš zaplatit, nezapomeň si to označit ve své *Průvodní listině* a otoč na **199**.
Jestliže zaplatit nechceš, otoč na **143**.

218

Vzhlédneš od mrtvého kapitána a vidíš zsinalé tváře ostatních členů posádky. Obkličují tě. Je jich nejméně dvacet a jsou ozbrojeni šavlemi a sekerami. Můžeš proti nim bojovat, když otočíš na **43**. Můžeš se pokusit utéct po laně visícím vedle tebe a přehoupnout se na palubu durenéské válečné lodě. Otoč na **105**.

219

Jed už začíná účinkovat. Tvá poraněná paže je ztuhlá a na čele ti vyráží studený pot. Rychle vyndáš talisman, který ti dal Benedon v Raumaských zříceninách. Použitím ostré hrany Křišťálové hvězdy si ránu rozřízneš ve tvaru písmene V a jed vysaješ. Všechno dobře dopadlo, jed je venku. Ztrácíš 3 KONDIČNÍ body, ale nikoli život. Rozhodneš se vyšplhat na strom a strávit zde zbytek noci.
Otoč na **312**.

220

Prohledáš jeho tělo a najdeš důkazy, které tě přesvědčí o tom, že on je oním vrahem. V jeho kapsách nalezneš poloprázdnou lahvičku gnadumské šťávy, smrtelného jedu, kterým bylo otráveno tvé jídlo. Potom najdeš svitek napsaný v řeči Giaků, obsahující detaily tvého očekávaného příjezdu do Port Baxu. Musel tě objevit už v Ragadornu a tam zosnovat své vražedné plány.
Všimneš si, že zbraň, kterou u sebe má, je meč z černé oceli, ukovaný v pecích Helgedadu, ďábelského města Temných panů, ležícího za Durncragským masívem. V celém Magnamundu jen tam může být vyrobena černá ocel. Konečným důkazem jeho pravé totožnosti je vytetovaný had na levém zápěstí. To samé znamení měl přístavní zloděj, který se tě snažil zabít dokonce dříve, než jsi opustil Holmgard. V jeho měšci je 23 Zlatých, které si můžeš nechat. Nezapomeň si je označit ve své *Průvodní listině.*
Otoč na **33**.

221

Podlaha v hostinci je potřísněna krví a leží tu mrtvá těla lidí, které jsi zabil. Slyšíš, jak si nějaká chátra venku na hlavní ulici prozpěvuje. Místní obyvatelé věří, že jsi šílený vrah, a tak tě chtějí zlynčovat Jak se zpěv přibližuje, rychle unikáš zadními dveřmi.
Obrať na 88.

222 Ilustrace XIII

Když kapitán zavře dveře, rozváže svůj záhadný ranec a jeho obsah vysype na stůl. Vypadne z něj velký kamenný džbán a několik očouzených hadrů. Zapáchají olejem.
'To nebyl žádný náhodný oheň," říká vážně. "Byla to sabotáž. Přední lodní prostor slouží jako sklad potravin, nicméně jsem na jeho podlaze našel tenhle džbán od oleje a nasáklé hadry. Někdo na lodi je odhodlán riskovat svůj život, aby nám zabránil dostat se do Durenoru."
Oba zíráte na opálené hadry, jako by v sobě skrývaly odpověď na vaši otázku. Najednou je ticho přerušeno křikem z paluby: "Loď. Loď na pravoboku!" Kapitán popadne svůj meč a dalekohled, proběhne dveřmi a vyleze po žebříku na palubu.
Jestliže si ho přeješ následovat, otoč na **175.**
Jestliže chceš raději rychle prohledat kajutu, otoč na **315.**



XIII. Kapitán Kelman rozváže svůj záhadný ranec, ze kterého vypadne velký kamenný džbán.

223

Stráž hledí s úctou na nádherný prsten. Legenda o Hammerdalské pečeti je mezi lidmi v Durenoru velmi známá.
Říká se, že ze všech ztracených pokladů Durenésanů je Hammerdalská pečeť tím, který by si nepřáli vrátit. Znepokojená tvář stráže ukazuje, že si jasně uvědomuje důležitost tohoto prstenu.
"Nebudu vám bránit ve vaší naléhavé misi, ale nemohu vám pomoci jinak, než že vám ukážu cestu do Port Baxu. Pokračujte po této lesní cestě, pak přijdete na rozcestí poblíž zakrslého dubu. Dejte se doleva - to je nejrychlejší cesta."
Poděkuješ mu a zamíříš do lesa. Asi po jedné míli přijdeš na rozcestí a dáš se doleva. Cesta vede ke kamennému mostu přes řeku. Vody Rymeriftu jsou ve svém nejširším místě přes jednu míli hluboké a přes dvě míle Široké. Blízko mostu spatříš ukazatel:
PORT BAX - 3 MÍLE.
Vydechneš úlevou, za necelou hodinku bys tam měl dorazit.
Obrať na **265**.

224

Následující den ráno tě probudí křik racků kroužících vysoko nad lodí. Vítr je silný a opírá se do plachet. Posnídáš s kapitánem Kelmanem, který má dnes lepší náladu. Říká ti, že *Zelená Berla* nabrala rychlost a že by měla dorazit do Port Baxu, hlavního durenéského přístavu, během týdne. Vtom slyšíš volání z hlídkového koše: "Země na levoboku!"
Vyjdeš s kapitánem na palubu a do nosu ti vnikne svěží mořský vánek.
'To je Mannon, nejjižnější ostrov Kirlundinského souostroví," říká kapitán a ukazuje směrem na ostré skalnaté pobřeží v dálce. "Obchodníci ho nazývají Místo ztroskotání. Mnoho lodí na těchto skalách skončilo svou cestu."
Kapitán Kelman ti podává zdobený dalekohled, aby ses podíval. Ostrá skaliska jsou ověnčena vraky lodí, které najely na mělčinu

nebo byly vrhnuty na břeh během bouře. Fascinovaně zíráš na rozbité lodi a představuješ si strašná dramata jejich zániku. Pak najednou zahlédneš vysoko nad skalnatými vrcholy černý stín, který vypadá jako malý dešťový mrak. Zdá se, že se pohybuje směrem k vám. Najednou si uvědomíš, co ten "mrak" opravdu je. Je to hejno velkých Zlanbeastů a možná i nějakých Kraanů. Na palubě je slyšet volání na poplach: "Připravte se k boji!"
Chceš-li zůstat na palubě, připrav si zbraň a otoč na **146**.
Pokud se raději vrátíš do kajuty, otoč na **34**.

225

Port Bax opustilo sedmdesát durenéských válečných lodí, ale jen padesát z nich nyní vplouvá do Holmgulfu. Boj si vyžádal životy mnoha statečných mužů včetně admirála Calfena, který zemřel na palubě vlajkové lodi Durenor, první lodi, která se potopila. Ale navzdory velkým ztrátám bylo dosaženo vítězství, které naplňuje durenéské vojáky novou silou. Všem se vrátil jejich optimismus a odhodlání a všichni touží osvobodit Holmgard z obležení. Je soumrak třicátého sedmého dne tvé cesty, když na obzoru spatříš věže Holmgardu. Město stále vzdoruje armádě Temných pánů. Ve tmě vidíš malé ohně hořící po celém hlavním městě. Sebejistý lord Axim přichází na palubu.
"Obloha je bez měsíce a to nám dnes v noci pomůže. Do přístavu vplujeme nepozorovaně. Za svítání mí muži nepřítele rozpráší jako vítr spadlé listí." Když vplouváte v čele durenéského loďstva do přístavu, vytahuješ Sommerswerd a připravuješ se dokončit své poslání.
Otoč na **350**.

226

Hostinský mluví hrubým tónem rodilého Ragadorňana. Dozvíš se od něj, že tomuto přístavu vládne Lachlan, syn Killeana - Overlorda, který zemřel před třemi lety na morovou nákazu. Hostinský nemluví o Lachlanovi uctivě, nazývá jej Princem loupežníků. "On a

jeho žoldnéři vymáhají na lidech vysoké daně a když něco namítnete, skončíte v přístavu s dýkou v zádech." Hostinský zakroutí hlavou a naleje opilým námořníkům další rundu.
Jestliže si přeješ pronajmout pokoj k přenocování, zaplať hostinskému 2 Zlaté a otoč na **56**.
Pokud chceš zkusit štěstí a vyhrát nějaké zlaťáky v soutěži v páce, otoč na **276.**

227

Středem ulice pochoduje čtyřčlenná ozbrojená hlídka městské stráže. Než abys riskoval zatčení, rychle zmizíš v uličce nalevo od tebe. Stráž se najednou zastaví naproti vstupu do ní. Kdyby se jeden z nich otočil, určitě by tě uviděl. Vedle tebe je malé okno, které vede do zaplněného hostince. Bez váhání se jím protáhneš.
Otoč na **4**.

228

Jsou to stromy Larnumy. Jejich plody jsou velmi výživné a také sladké a šťavnaté. Po jídle se cítíš mnohem silnější. Vezmeš si dostatek ovoce na 2 porce a dáš si je do batohu.
Když se podíváš za stromy, spatříš širokou pobřežní silnici, která se rozdvojuje. Nejsou tu žádné ukazatele.
Chceš-li jít doleva, otoč na **27**.
Dáš-li přednost cestě vpravo, otoč na **114**.

229

Tvůj *Šestý smysl* tě varuje, že se ve voze skrývá nebezpečí.
Pokud si přeješ vstoupit dovnitř, otoč na **134**.
Chceš-li kolem kočáru proběhnout a utéct do bezpečí, otoč na **208**.
Chceš-li se raději vrátit na křižovatku a jít tunelem doprava, otoč na **164**.

230



Jdeš po cestě až k místu, kde prudce zahýbá do ulice Žebráků. Je ti jasné, jak toto jméno získala. Všude kolem postává spousta otrhaných mužů, žen i dětí držících v rukou žebrací misky. Míříš směrem ke křižovatce na konci ulice, cestou se na tebe ze všech stran snáší slova prosící o zlato.
Chceš-li dát žebrákům trochu zlata, otoč na **93**.
Přeješ-li si je odstrčit a pokračovat v cestě, otoč na **137**.

231

Zadní dveře vedou na malé náměstí, v jehož středu se nalézá velká hrobka. Rybáři zmizeli v tmavých uličkách; všichni kromě jednoho, který uklouzl na vlhké dlažbě a omráčil se. Leží ve strouze s obličejem ponořeným do bahna.
Převrátíš ho a prohledáš. Objevíš 5 Zlatých, Dýku a ke své úlevě i Hammerdalskou pečeť, kterou najdeš na jeho prstě. Do své *Průvodní listiny* si zapiš ty předměty, které si vezmeš sebou.
Chceš-li se vrátit do hostince, otoč na **177**.
Pokud si chceš prohlédnout hrobku, otoč na **24**.
Jestliže zamíříš na západ do ulice Tomb, otoč na **253**.
Jestliže půjdeš raději na východ ulicí Watchtower, otoč na **319**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Stopování*, otoč na **182**.

232

Nejsi ani dvacet yardů od věže, když k tobě přistoupí stráž a ptá se, co tu pohledáváš. Všimneš si, že voják má na sobě červený plást durenéského hraničáře. To znamená, že jsi dorazil na hranici království. Musíš nalézt způsob, jak ho přesvědčit, aby tě nechal pokračovat v cestě.
Jestliže se mu rozhodneš říct, že jsi obchodník na cestě do Port Baxu, otoč na **250**.
Chceš-li mu nabídnout úplatek, otoč na **68**.
Pokud mu chceš ukázat Hammerdalskou pečeť, (jestliže ji stále máš), otoč na **223**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Šestý smysl*, otoč na **149**.

233

"Míříme do Ragadornu, dorazíme tam dnes kolem poledne," říká, jeho tvář je téměř celá schovaná pod širokým okrajem klobouku. "Jízda dole stojí 3 Zlaté, ale můžete cestovat na střeše pouze za jeden."
Chceš-li cestovat uvnitř dostavníku, zaplať kočímu 3 Zlaté a otoč na **37**.
Pokud dáš přednost cestování na střeše, záplat mu jen 1 Zlatý a otoč na **148**.
Jestliže nemůžeš jízdné zaplatit, musíš dostavník opustit a jít pěšky. Otoč na **292**.

234

Dřív než se stihneš bránit, Helghast tě srazí a oba padáte na silnici pod vámi.
Může pro tebe být útěchou, že tvá smrt byla rychlá a bezbolestná. Máš zlomený vaz. Byl jsi ušetřen bolesti, když se ti Helghastovy černé drápy zaryly do krku. Hammerdalská pečeť je teď na cestě do Holmgardu, který padne do rukou Temných pánů. Tvůj život i tvá cesta zde končí.

235

Když dojdeš na odpočívadlo, uslyšíš, jak se prudce otevřou dveře a dovnitř vpadá rozzlobená chátra. Nahoře visí nad krbem Krátký meč. Jestli chceš, můžeš si tuto zbraň vzít. Rozhlédneš se kolem a vidíš, že tu je jen jedna cesta, kterou můžeš uniknout - vyskočit oknem dolů na ulici.
Jestliže si přeješ vyskočit oknem, otoč na **132**.
Jestliže si přeješ zůstat a s chátrou bojovat, otoč na **90**.

236

Na palubě nastane velký ruch. Námořníci berou vědra a přikrývky a zápasí s ohněm. Z palubního poklopu šlehají plameny a trvá přes hodinu, než se podaří dostat oheň pod kontrolu, škoda je velká. Celý sklad potravin a pitné vody byl zničen a střední část lodě je vážně porušena.
Z podpalubí plného kouře vyjde kapitán a přistoupí k tobě, jeho tvář je špinavá od sazí. Nese něco v podpaží.
"Musíme si promluvit o samotě, můj pane," říká tiše. Aniž bys odpověděl, otočíš se a následuješ ho do jeho kajuty.
Obrať na **222**.

237

Kolem tvých nohou leží mrtvé zombie. Strach vojáků se změnil v obrovskou nenávist. Na palubě se ozývá bojový pokřik. Vedeš útok proti mrtvé lodi, kosíš zombie jedno za druhým. Najednou ti cestu zablokuje postava v černém plášti, svírající v černé scvrklé ruce meč. Je to Helghast a musíš s ním bojovat až do konce.
Helghast: UMĚNÍ BOJE 23, KONDICE 30
Je to nesmrtelné stvoření, takže nezapomeň zdvojnásobit všechny KONDIČNÍ body, které ztratí díky síle Sommerswerdu. Je imunní vůči *Útoku duševní silou.*
Jestliže tento boj vyhraješ, Obrať na **309**.



XIV. Atraktivní dáma točí černým kolem rozděleným na deset částí označených 0 - 9.

238 Ilustrace XIV

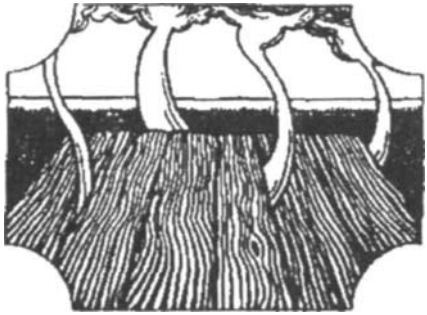
Naproti dostavníkové stanici je úzká ulice vedoucí k herně. Na zdi domu je cedulka:
VSTUP BEZE ZBRANÍ.
Jsi nadšen příležitostí vyhrát nějaké zlato a rychle vejdeš. Všechny zbraně musíš nechat u stráže u dveří. Dostaneš je zpět, až budeš odcházet. Obdržíš stříbrný žeton mající hodnotu 1 Zlatého, může být použit pouze v této herně.
Vstupní hala ústí do velké místnosti, kde se hraje mnoho hazardních her. Ta, která tě zaujme, se jmenuje Kolo štěstí. Na jednom konci dlouhého stolu točí atraktivní dáma černým kolem rozděleným na deset částí označených 0 - 9. Když se kolo točí, vhodí do něj malou černou kuličku, která se po jeho zastavení usadí v jednom z políček. Kolem stolu sedí několik obchodníků zuřivě uzavírajících sázky. Když si chceš Kolo štěstí zahrát, musíš se nejdříve rozhodnout, na které číslo vsadíš a kolik Zlatých chceš dát do hry. Zvol si číslo a pak si vyber číslo z *Tabulky náhody*. Jestliže vybereš to samé číslo, vyhráváš 8 Zlatých za každý, který jsi vsadil. Jestliže číslo, které vybereš, je o jednu vyšší nebo nižší než vsazené, vyhráváš 5 Zlatých za každý, který jsi vsadil. Můžeš vyhrát maximálně 40 Zlatých. Smíš hrát tak dlouho, dokud neprohraješ všechny Zlaté nebo se nerozhodneš sebrat svoji výhru (maximálně 40 Zlatých) a odejít. Pokud jsi všechno prohrál, otoč na **169**.
Jestliže si vezmeš výhru nebo si přeješ odstoupit ze hry s penězi, které ti zbyly, opusť hernu otočením na **186**.

239

Snažíš se položit své ruce na mužův poraněný hrudník, ale Szallové se na tebe vrhnout a chtějí tě odvléci.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Maskování*, otoč na 77.
Jestliže tuto disciplínu neovládáš, musíš na Szally zaútočit, abys mohl umírajícímu pomoci. Otoč na **28**.

240

Po třech klidných dnech na moři ti připadá život na lodi spíše chmurný. Jestliže ovládáš Kai disciplínu *Léčitelství,* získáš zpět všechny KONDIČNÍ body, které jsi během své cesty ztratil. Pokud tuto dovednost neovládáš, získáš zpět polovinu bodů, které jsi ztratil v boji.
Čtvrtého dne odpoledne se bavíš na palubě se zraněným námořníkem, když najednou ucítíš kouř vycházející z podpalubí.
Chceš-li sestoupit do podpalubí, otoč na **29**.
Chceš-li vykřiknout "Hoří!", otoč na **236**.
Pokud chceš varovat kapitána, otoč na **101**.



241

Když se na tebe muž, kterého jsi obvinil, otočí, zavládne v hostinci naprosté ticho. "Máte neopatrný jazyk, cizince," říká výhružně. "Měl by se vyříznout dřív, než nadělá nějakou další škodu."
Vytáhne zakřivenou dýku a napadne tě. Dav kolem vytvoří kruh, který nedovolí žádnému z vás z boje uniknout. Musíš tedy s tímto mužem bojovat, dokud ho nezabiješ.
Trickster: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 25
Jestliže vyhraješ, otoč na **21**.

242

Většinu času v Hammerdalu ti zabere trénink se Sommerswerdem. Den za dnem se tvá obratnost zlepšuje a dozvídáš se více o jeho podivuhodných vlastnostech.
Když použiješ tento meč v boji, zvýší hodnotu UMĚNÍ BOJE o 8 bodů (pokud ovládáš Kai disciplínu *Ovládání zbraně,* jakéhokoli meče, přidá ti 10 bodů). Má schopnost pohltit jakékoli kouzlo použité proti tobě a zdvojnásobuje počet všech KONDIČNÍCH bodů ztracených nesmrtelnými bytostmi (např. Helghast) během boje. Také si uvědomíš, že je to v celém Magnamundu jediná zbraň, která je schopna zničit Temné pány. Především z tohoto důvodu se tě snažili zlikvidovat dřív, než by ses dostal do Durenoru.
Obrať na **152**.

243

Když Giakové spatří svého mistra mrtvého, couvnou a dají se na ústup směrem na záď. Kapitán Kelman shromáždí svoji posádku a zaútočí. Vede své muže proti vrčícím stvořením, která žene na záď, kde skáčou do moře, aby se vyhnula dešti mečů. Když Kraanové vidí, že boj je prohraný, vzlétnou ze stěžňů a vracejí se zpět k dalekému pobřeží.
"Máte náš dík, Kai Lorde," říká kapitán a potřese ti rukou. "Jsme hrdi a vděčni, že vás tu máme."
Na palubě se ozývá provolávání slávy. Posádka ti tak vyjadřuje svou pochvalu.
Pomáháš pečovat o raněné, zatímco ostatní se dávají do opravy poškozených stěžňů. Během dvou hodin je to hotovo, vítr se opře do plachet a loď pokračuje v plavbě do Durenoru.
Obrať na **240**.

244

Prodíráš se hustým lesem téměř tři hodiny, než narazíš na cestu směřující na sever a táhnoucí se souběžně s Rymeriftem, jehož

neklidné vody jsou přes míli hluboké. V dálce spatříš most, který se klene na řekou. Uprostřed mostu je malá budka, u níž stojí dva vojáci. Ukazatel je otočen k mostu:
PORT BAX.
Jestliže si přeješ přejít most, otoč na **47**.
Pokud se chceš mostu vyhnout a pokračovat po cestě, otoč na **207**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Stopování,* obrať na **147**.

245

Zahneš doleva do ulice Oxyoke a všimneš si cedule nad dveřmi malého obchodu na levé straně:
MEKI MAJENOR
zbrojař a obchodník se zbraněmi
Jestliže si přeješ obchod prozkoumat, otoč na **266**.
Chceš-li pokračovat v cestě na východ, otoč na **310**.

246

Jeden ze strážců udělá krok vpřed a chce vidět tvou propustku.
Jestliže máš bílou propustku, otoč na **170**.
Jestliže máš červenou propustku, otoč na **202**.
Jestliže propustku nemáš, nebude ti dovoleno vstoupit do přístavu, otoč na **327**.

247

Jsi fascinován padajícím stěžněm a cítíš, že nejsi schopen uniknout. Ležíš pod hromadou roztříštěných trámů, jejichž obrovská tíha tě rozmačká. Poslední věc, kterou spatříš, jsou zděšené tváře kapitána Kelmana a jeho posádky. Tvůj život a tvá cesta zde tragicky končí.



XV. Bavíš se se svými spolucestujícími.

248

Když položíš meč na palubu, zombie kapitána se na tebe vrhne a povalí tě. Jeho síla je obrovská. Bodne tě dýkou do krku a poslední věc, kterou slyšíš, je strašlivý vítězoslavný smích. Tvá cesta i tvůj život zde končí.

249 Ilustrace XV

Odpoledne se během cesty bavíš se svými spolucestujícími. Naproti tobě sedí bratři jménem Ganon a Dorier. Jsou to rytíři z Bílých Hor, váleční lordi z Durenoru, kteří přísahali oddanost zemi při ochraně před nájezdy banditi! z Wildlandu. Patří jim hrad a země poblíž Port Baxu. Vedle nich sedí obchodník Halvorc Jeho nos je opuchlý a tvář má silně zjizvenou díky Lachlanovi, Overlordu z Ragadornu. Malým nedorozuměním ohledně přístavních daní přišel o svůj náklad a o většinu zlata. U dveří sedí kněz jménem Parsion. Je Sommlending jako ty, cestuje dostavníkem přes Wildland do Port Baxu. Vedle tebe sedí mladá žena jménem Viveka. Je to dobrodružná žoldnéřka, která si své zlato vydělává bojem. Prodává své služby tomu, kdo víc zaplatí. Vybrala si odměnu za svůj úspěšně splněný úkol v Ragadornu a vrací se do Port Baxu. Ty se vydáváš za prostého venkovana, protože si nepřeješ odhalit pravou totožnost. Zdá se, že cestující neví o válce, která vypukla v Sommerlundu.
Otoč na **39**.

250

Voják se na tebe nevěřícně dívá: "Kde je vaše zboží? Kde je váš kůň nebo vůz? Obchodníci nikdy do Port Baxu necestují pěšky. Nejste žádný obchodník – spíš bandita. Jděte zpátky tam, odkud jste přišel, hlupáku. Nemáme zájem o zboží, které prodáváte."
Pokud chceš pokračovat v cestě, musíš přijít s jiným nápadem. Jestliže si přeješ odejít, udělat velkou okliku a vejít do lesa dál na jih, otoč na **244**.
Pokusíš-li se vojáka podplatit, otoč na **68**.

Jestliže se rozhodneš ukázat mu Hammerdalskou pečeť (pokud ji stále ještě máš), otoč na 223.

251

Je skoro tma, když loď projíždí vstupem do přístavu Ragadornu. Zatím jsi stále nezpozoroval nikoho, kdo bouři přežil, obáváš se nejhoršího. Všimneš si, že tři z rybářů se chovají velmi podezřele. Šeptají si mezi sebou a jejich oči často spočinou na tvém měšci s penězi. Když loď vplouvá do ústí řeky Dorn, tak tě obstoupí a požadují, abys jim dal všechno zlato. Zrovna se chystáš na ně zaútočit, když tě nečekaná rána zezadu srazí na palubu. Vidíš, jak jeden z rybářů zvedá nohu. Kopne tě do hlavy a tobě zmizí všechno ve tmě.
Otoč na 194.

252

Snažíš se vzpomenout si na některé příběhy, které ti vyprávěl jeden z mistrů v klášteře Kai. Byl po mnoho let vyslancem v Port Baxu a znal a miloval toto město stejně jako rodilý Durenésan. Připomínáš si, jak říkal, že konzulát měl výhled na Alinské náměstí v námořním pásmu města. Nalevo od tebe je ukazatel otočený k jedné ulici:
NÁMOŘNÍ PÁSMO - 1/2 MÍLE.
Jsi si jistý, že je to správný směr, a tak se vydáš touto ulicí.
Obrať na 191.

253

Ulice se táhne podél přístavní hráze směrem k řece Dorn, kde zahýbá na jih do ulice Booty. Když procházíš kolem skladišť lemujících pobřeží, poznáváš uprostřed náměstí před tebou kamenný ukazatel. Chceš-li pokračovat směrem na jih, otoč na 303. Půjdeš-li raději ulicí Barnacle a vrátíš se k hostinci, otoč na 177.

254

Tři dny a tři noci jedete po silnici do hlavního města, která se táhne souběžně s řekou Durenon. Údolí řeky je tvořeno širokým pásmem bohaté a obdělávané půdy, táhnoucí se směrem k Hammerdalským horám, jednomu z největších masívů v celém Magnamundu. Je ráno čtrnáctého dne tvé cesty, když se na okraji tábora objeví šest mužů v pláštích. Poručík Rhygar je první, kdo tasí meč. Autoritativním hlasem se domáhá vysvětlení jejich dotěrnosti. Jako odpověď vytáhnou své černé meče. Rhygar křičí na své vojáky, aby se připravili k boji. Muži v pláštích začínají postupovat.
Jestliže si přeješ tasit zbraň a připravit se na boj, otoč na **69**.
Jestliže nechceš bojovat, můžeš uniknout do lesa otočením na **183**.
Jestliže ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl,* otoč na **344**.

255

Vezmeš svou zbraň a začneš předvádět, jak udržet rovnováhu á zároveň být rychlý tak, jak tě to učili mistři v klášteře Kai. S obrovskou rychlostí točíš a máváš zbraní kolem hlavy. Nakonec udeříš do okraje cínového tácu a pošleš ho přes místnost tak rychle, že se zaryje do dveří od sklepa. Námořník tě užasle sleduje. Obrať na **268**.

256

Mineš kamenné schody a pokračuješ dál po silnici. Právě jsi prošel pod plošinou, když nad sebou uslyšíš nějaký zvuk. Zastavíš se a podíváš se nahoru, ale v šeru tunelu není nic vidět. Obrať na **134**.

257

Dlážděná silnice plná odpadků vede mezi polorozpadlými domy, chatrčemi a obchody. Spatříš několik obyvatel Ragadornu. Vypadají smutně, jejich tváře jsou vychrtlé a scvrklé. Protloukají se tmou a krčí se před deštěm, oči upírají na cestu před sebou.



Pak dorazíš na křižovatku, kde ulice Axe zahýbá na sever a druhá cesta míří směrem na východ.
Jestliže si přeješ pokračovat na sever a jít ulicí Black Knight, otoč na **335**.
Zamíříš-li raději na východ, jdi ulicí Sage otočením na **181**.

258

Smrad z lodě tě dusí. Ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod. Musíš se z tohoto odporného místa dostat ven.
Jestliže chceš vylézt přes rozbitou palubu, otoč na **17**.
Opustíš-li tento prostor dveřmi ve stěně, otoč na **5**.
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl,* otoč na **272**.

259

Skrz hustý déšť rozeznáváš tmavý obrys městské hlídky pochodující směrem k tobě. Neriskuješ zdržení a třeba i zatčení a mizíš v nejbližším obchodě. Obrať na **161**.

260

Kapitán nařizuje, aby k nim vaše loď zamířila a ty tři muže vytáhla. Jsou to rybáři ze sommerlundského přístavu Tyso. Jejich loď byla minulou noc napadena piráty a oni jsou jediní, kdo přežili. Dáte jim jídlo a teplé šaty a oni jen stěží zadržují slzy vděčnosti. Když se připravuješ na další cestu do Durenoru, nabídne ti jeden z nich

krásný Meč jako projev poděkování. Přijmeš-li ho, nezapomeň si to zaznamenat do své *Průvodní listiny*. Obraťna **240**.

261

Cesta vede mnoho mil podél vysokého, travnatého hřebenu, než zahne na sever k pobřeží. Mineš vesnici, ve které domy vytvářejí kruh kolem velkého rybníka. Když jí projíždíš, rozeběhne se proti tobě hlouček szallských dětí, které křičí a házejí na tebe kamení. Vjíždíš do hlubokého údolí za vesnicí, kde slatiny postupně přecházejí v obdělaná pole. Protější kopce jsou hustě zalesněny. Nejsi daleko od pobřeží, a tak můžeš vidět kamenné útesy vyčnívající z oceánu. Když projíždíš skrz nízké mlází, zaslechneš napravo od sebe zoufalé volání o pomoc.
Jestliže si přeješ tomu člověku v nesnázích pomoci, otoč na **95**.
Jestliže si přeješ pokračovat v cestě, otoč na **198**.

262

Strážce tě prudce odstrčí na stranu a vyběhne z věže směrem k náměstí. U schodiště je malá místnost a ty se rozhodneš do ní vejít a prohledat ji dříve, než se vrátí. Uvnitř najdeš:
MEČ
PALCÁT
HŮL
DOSTATEK POTRAVIN NA 1 PORCI JÍDLA
6 ZLATÝCH
NÁPOJ Z ORANŽOVÉ TEKUTINY
Jestliže si přeješ nějakou věc vzít, označ si ji ve své *Průvodní listině.*
Když odcházíš, srazíš se s jiným strážcem a oba se skutálíte po schodech dolů, ale dřív než se vzpamatuje, zmizíš venku ve tmě.
Obraťna **65**.

263

Muž zírá na Pečeť se zděšeným výrazem. Aniž by cokoli řekl, vstane ze svého křesla a kývne na tebe, abys ho následoval nahoru po

točitých schodech, které vedou do kopulovité síně. Zde se setkáváš s kapitánem pobřežní stráže. Pozorně poslouchá, když vyprávíš o válce v Sommerlundu a o svém důležitém poslání. "Okamžitě vystavte červenou propustku," nařizuje. "Přednostně."
Vezmeš propustku, opustíš přístavní strážní věž a pospícháš k hlídce. Otoč na **246**.

264

Soustředíš se na hlavu hada a přeješ si, aby se odplazil. Pomalu, ale jistě tvá síla působí a had se konečně rozmotá a zmizí ve vysoké trávě. Vydechneš úlevou a rozhodneš se vyšplhat na strom, kde strávíš zbytek noci.
Otoč na **312**.

265

Za svítání desátého dne cesty se ti poprvé naskytne pohled na nádherné město Port Bax. Věže se blýskají v mdlém světle měsíce jako diamanty uložené na zeleném sametu. Na severu se nachází přístav a hrozivé válečné loďstvo durenéského námořnictva. Směrem na východ za mechem pokrytými městskými hradbami se rozprostírá Durenorský les. A zde, na úpatí kopce, se hrdě vypíná hrad, skvost města. Do Port Baxu vstupuješ nehlídanou bránou v zelených městských hradbách, pak se vydáš tmavými ulicemi směrem k přístavu.
Když odbočíš na tříproudou cestu, všimneš si budovy u širokých kamenných schodů po tvé pravé ruce. Zastavíš se a přečteš si mosaznou tabuli:
MĚSTSKÝ SPOLKOVÝ DŮM.
Navzdory této brzké hodině jsou hlavní dveře otevřeny.
Jestliže chceš do domu vstoupit, otoč na **84**.
Chceš-li pokračovat ve své cestě směrem k přístavu, otoč na **191**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Stopování*, otoč na **252**.

266

Když vstoupíš, zazvoní zvon a malý muž v krátkém koženém kabátci ti přeje dobrý večer. Drátěným kartáčem odstraňuje rez ze zbraní. Ceny zbraní jsou uvedeny na dřevěné ceduli nad pultem:
MEČ - 4 Zlaté
DÝKA - *2 Zlaté*
MEČ S ŠIROKOU ČEPELÍ - 7 Zlatých
VÁLEČNÉ KLADIVO - 6 Zlatých
KOPÍ - 5 Zlatých
PALCÁT - 4 Zlaté
SEKERA - 3 Zlaté
HŮL - 3 Zlaté
Máš-li dost peněz, můžeš si koupit jakoukoli zbraň. Kovář od tebe koupí jakoukoli zbraň, kterou máš s sebou, za cenu o 1 Zlatý menší než je uvedeno na ceduli. Označ si v *Průvodní listině* všechny změny, popřej mu dobrou noc a vrať se na silnici. Na konci ulice Oxyoke po své pravé ruce nalezneš velkou stáj a dostavníkovou stanici. Už je tma a ty si musíš najít místo k přenocování. Vyšplháš se po žebříku a strávíš pohodlnou noc schován na seníku.
Otoč na **32**.

267

Když se vynoříš, všude kolem tebe zuří boj a hladina je poseta těly mrtvých a utopených. Uplaveš asi třicet yardů a vyšplháš se na durenéskou válečnou loď.
Tady se odehrává krutý boj s dlouhou lodí mrtvých zaháknutou lany. Zombie přeskočili palubu a zabíjí překvapené vojáky.
Chceš-li tasit Sommerswerd a zapojit se do boje, otoč na **128**.
Jestliže si přeješ skočit na palubu mrtvé lodě, otoč na **309**.



XVI. Když se otočíš, spatříš, jak se k tobě blíží tři přístavní rváči:

268 Ilustrace XVI

"Jste opravdu Kai Lord," říká námořník, ale úžas na jeho tváři se brzy změní na nepříjemný úšklebek. "Nebo bych měl říci, že jste byl!" Při jeho řeči se za tvými zády rozletí dveře, otočíš se a spatříš, jak se k tobě blíží tři přístavní rváči. Každý z nich je ozbrojen zahnutou šavlí. Nezbývá ti nic jiného než proti nim bojovat jako proti jednomu nepříteli.
Přístavní rváči: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 25
Po dvou kolech boje můžeš uniknou postranními dveřmi otočením na **125**.
Jestliže boj vyhraješ, Obrať na **333**.

269

Strašný pohled na svíjející se stvoření tě naplňuje hnusem vůči Temným pánům a jejich oblíbencům. Když se Helghast konečně rozpadne na prach a ty máš jistotu, že je po něm, vytáhneš Magické kopí a otřeš jeho špičku o Helghastovo roucho. S úzkostí opouštíš toto místo a běžíš dolů tunelem, jak nejrychleji můžeš.
Obrať na **349**.

270

Ganon se zvedne a tasí meč. Za okamžik má po boku bratra. Musíš proti nim bojovat jako proti jednomu nepříteli.
Ganon, Dorier: UMĚNÍ BOJE 28, KONDICE 30
Protože tvůj útok byl překvapivý, přidej si 2 body k UMĚNÍ BOJE, ale pouze v prvním kole boje. Díky své výjimečné síle vůle jsou imunní vůči *Útoku duševní silou.*
Jestliže v boji zvítězíš, Obrať na **33**.

271

Vstoupíš do klenuté chodby ve věži a stoupáš po schodech, když náhle potkáš ozbrojeného válečníka. Na hlavě má ocelovou helmu s

emblémem černé lodi na červeném hřebenu vlny. Udělá krok vpřed, tasí meč a vyštěkne: "Heslo!"
Ovládáš-li Kai disciplínu *Maskování,* otoč na **151**.
Chceš-li na něj zaútočit, otoč na **157**.
Jestliže se mu raději vyhneš útěkem z věže, otoč na **65**.

272

Někdo nebo něco se blíží z druhé strany dveří. Jestliže vylezeš přes rozbitou palubu, nebudeš mít kryté nohy a nepřítel na ně může zespodu zaútočit, ale žádná jiná cesta ven neexistuje... Cítíš, že to je nějaké zlé stvoření mající značnou sílu. Vytáhni Sommerswerd a připrav se na boj.
Obrať na **5**.

273

Zrovna se chystáš udeřit, když útočník zakřičí: "Já jsem Ronan, můj pane. Nechci vám ublížit!"
V posledním okamžiku se ti podaří úder odvrátit a zbraň uhodí do zadní části dřevěného křesla. Krůpěje potu, které námořníkovi vyrazily na čele, potvrzují, že zřejmě mluví pravdu.
Skloň zbraň a jdi na **160**.

274

Rychle prohledáš těla a nalezneš Meč, 6 Zlatých a Palcát. Vezmi si, co chceš, a zapiš si to do své *Průvodní listiny.*
Dříve než můžeš odejít, vpadnou do obchodu další vesničané. Teď už můžeš uniknout jen oknem v prvním patře.
Obrať na **132**.

275

Jsi stále slabší a slabší, až tvé tělo nakonec padá do náruče smrti. Vrah úspěšně završil své poslání.
Tvé dobrodružství zde končí.

276

Krutě vypadající námořník vyzývá všechny příchozí, aby se zúčastnili soutěže v páce. Je přesvědčen o svém vítězství a každému, kdo ho porazí, nabízí 5 Zlatých. Když přistoupíš k jeho stolu, zašeptá ti do ucha obsluhující dívka: "Buďte opatrný, cizince, je to zlý chlap. Zlomí ruku každému, kdo prohraje, a zabije každého, kdo ho porazí."
Když se díváš na námořníka na druhé straně stolu, uzavírají se po celém hostinci sázky.
Jestliže ovládáš Kai disciplínu *Útok duševní silou,* otoč na **14**.



Jestliže tuto dovednost neovládáš, chovej se při soutěži jako při boji. První, kdo má 0 bodů KONDICE, prohrává.
Námořník: UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 25
Jestliže prohraješ, uprav si své KONDIČNÍ body na hodnotu, kterou jsi měl před soutěží, a otoč na **192**.
Jestliže soutěž vyhraješ, otoč na **305**.

277

Když se Rhygar a jeho muži blíží k jezdcům, vytáhne jeden z nich ze svého pláště černou tyč. Z její špičky vystřelí modrý plamen, který exploduje pod Rhygarovým koněm, ten padá do hustého podrostu. Rhygarovi muži zuřivě zaútočí svými meči. Jejich ostré čepele projíždějí skrz pláště a těla nepřátel a ty vidíš, že nemají žádný účinek. Jsou to Helghasti, strašní kapitáni Temných pánů. Mají

schopnost vzít na sebe lidskou podobu, ale nejsou zranitelní normálními zbraněmi. Ten muž s tyčí ze sebe vydá strašlivý smích, ze kterého ti tuhne krev v žilách. Útočí na vás silně vyvinutou duševní silou. Vidíš, že nepřítel má nad vámi převahu. Jestliže máš tuto léčku vůbec přežít, musíš jednat velmi rychle.
Opustíš-li svého koně a skryješ-li se v hustém podrostu, otoč na **311**.
Pokud chceš pomoci Rhygarovým mužům, otoč na **59**.

278

Zoufale máváš nad hlavou svým pláštěm, dokud nejsi zcela vyčerpán.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody*, abys zjistil, zda tvé úsilí mělo smysl.
Jestliže číslo, které ti padlo, je *0 - 6*, otoč na **41**.
Jestliže ti padlo *7 - 9*, otoč na **180**.

279

Poznáš, že to je Noodnic, inteligentní, ale zlomyslný domorodec žijící v horách Durenoru. Noodnicové obývají splet malých šachet a chodbiček protkávajících Hammerdalské hory a žijí z toho, co ukradnou obchodním karavanám, které cestují Tamalinem. Napadne tě, že když ho chytíš, můžeš se dozvědět, jestli se Helghast skrývá v tunelu.
Budeš-li Noodnica sledovat, otoč na **23**.
Jestliže ho raději necháš na pokoji a budeš pokračovat v cestě, otoč na **340**.

280

Hluboce spíš, aniž bys byl rušen. Za svítání sebereš své věci a následuješ ostatní cestující do dostavníku. Po dva dny a dvě noci jede dostavník po obchodní cestě přes plochý a holý Wildland. Zastavuje jen, aby si mohl kočí zdřímnout Ale ráno třetího dne jízdy dojde k nehodě.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody.*
Jestliže ti padlo číslo *0 - 4*, otoč na **2**.

Pokud ti padlo číslo *5 - 9*, otoč na **108**.

281

Prosíš kapitána, aby nešťastné ztroskotance vytáhl, ale ten tvou prosbu ignoruje a nařizuje posádce, aby pokračovala ve svých povinnostech. Když loď mizí z dohledu, je to pro tebe výstraha, že podobný osud může potkat i tebe. Otřesen touto myšlenkou sestupuješ do podpalubí a odcházíš se do své kajuty. Otoč na **240**.

282

Oba vojáci se snaží dostat tě pryč z mostu. Když se na jednoho z nich rozpřáhneš, druhý kolem tebe proklouzne a útočí zezadu. Nemůžeš uniknout, musíš s nimi bojovat až do jejich smrti.
Strážce mostu 1: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 24
Strážce mostu 2: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 22
Jestliže tento boj vyhraješ, otoč na **187**.

283

Pohlížíš s údivem na rozmanitost zboží. Na stolech jsou vystaveny hedvábí a koření z bohatých vassagonianských bazarů, klenoty z horských dolů, nejlepší zbraně a výzbroj od kovářů z Durenoru, kožešiny od Brumalmarcu z Kaltu, látky z Cloeasie a nejrůznější druhy potravin a nápojů.
Všimneš si, že ve středu tržiště jsou na velkých kusech pergamenu uvedeny ceny. Jeden z nich tě zaujme:
MEČ - 4 Zlaté
DÝKA - 2 Zlaté
MEČ S ŠIROKOU ČEPELÍ - 6 Zlatých
KOPÍ - 5 Zlatých
1 PORCE POTRAVIN- 2 Zlaté
ZLATÝ PRSTÝNEK - 8 Zlatých
KOŽEŠINOVÁ PŘIKRÝVKA - 3 Zlaté
BATOH -1 Zlatý

Jestliže máš dost peněz, můžeš si koupit jakoukoli nabízenou věc. Když skončíš nákupy, opustíš trh postranním východem.
Obrať na **245**.

284 Ilustrace XVII

Vojáci tě opatrně obestoupí a vezmou ti zbraně i batoh. Rytíř k tobě přistoupí zvedaje hledí své helmy. "Kdo jste? Co vás přivedlo do Tarnalinu?" táže se hrubým hlasem.
Říkáš mu, že jsi rytíř Kai ze Sommerlundu a neseš naléhavé poselství králi Alinovi. Zdá se, že ho tvá slova nepřesvědčila. Až když mu ukážeš Hammerdalskou pečeť, nařídí svým mužům, aby ti vrátili všechny věci a vede tě přes hradbu z vozů. Za ní vidíš kočár čekající uprostřed zaplněného tunelu. "Rychle zpátky do Hammerdalu!" nařizuje rytíř kočímu. Kočár vyrazí tak závratnou rychlostí, že tě to mrští do sedadla dříve než se stihneš usadit. Brzy se dozvíš, že onen rytíř je lord Axim z Rýmu, velitel osobní stráže krále Alina. Byl na cestě do Port Baxu, když Helghast dorazil do Tamalinu. On a deset vojáků byli jedinými, kdo přežili smrtelný souboj s tímto zlým stvořením.
Během své cesty přes Tarnalin se musíš najíst nebo ztratíš 3 KONDIČNÍ body. Cesta do hlavního města bude trvat pět hodin. Lord Axim ti doporučí, aby sis trochu odpočinul. Sníš o triumfálním návratu do Holmgardu a o porážce Temných pánů. Možná je to dobrá předzvěst následujících událostí.
Obrať na **9**.

285

Cítíš, jak se hadí zuby zachytily rukávu tvé blůzy, ale to je vše. Máš štěstí. Když had zmizí ve vysoké trávě, vyšplháš se rychle na strom a strávíš tam bezpečně zbytek noci. Obrať na **312**.



XVII. Rytíř je lord Axim z Rýmu, velitel osobní stráže krále Alina.

286

Skočíš do vody a plaveš pod hladinou déle jak minutu, aby ses vyhnul padajícím tělům a hořícím troskám. Když se vynoříš k nádechu, spatříš něco, co prohloubí tvou víru, že poslání splníš.
Otoč na **109**.

287

Soustředíš se na malý mosazný zámek. Po několika vteřinách slyšíš slabé cvaknutí, které ti říká, že vnitřní petlice se odemkla. Uvnitř je smotek nesoucí královskou pečeť Sommerlundu a obsahující příběh tvé mise do Durenoru. Když dáváš krabičku zpátky, všimneš si smrtelné pasti skrývající se ve víčku. Tvá schopnost tě zachránila před okamžitou smrtí ukrytou v otrávené jehle. Zavřeš zásuvku a než jdeš za kapitánem, zkontroluješ, zda všechno vypadá jako předtím. Obrať na **175**.

288

Aniž by cokoli řekl, ukáže rytíř na lesy za tebou. Pak se vrací ke strážní věži. Zmizí uvnitř a zabouchne dveře.
Les je tu velmi hustý, podrost tvoří spleť plevele a vřesu. Nebude možné jet tudy na koni. Uvědomuješ si, že ho tu budeš muset nechat a pokračovat pěšky.
Obrať na **244**.

289

Jsi přivítán starou ženou oblečenou od hlavy k patě do bílého. Usmívá se a nabízí ti lahodný šálek Jaly. Tvá zkušenost z Ragadornu tě nutí podezřívat tuto tmavou tekutinu, a tak slušně odmítneš. Když odsouváš šálek, všimne si žena Pečetě na tvém prstě. "Jaký nádherný prsten! Je na prodej?" ptá se, její oči září úžasem. Odhodlaně jí řekneš, že není, ale ona to nebere na vědomí. Nabízí ti

jakýkoli ze stovek nápojů, které zaplňují prosklenou skříňku za pultem, pak dokonce 40 Zlatých.
Jestliže její nabídku přijmeš, otoč na **165**.
Jestliže chceš z obchodu ihned odejít, otoč na **186**.

290

Jídlo nádherně voní, ale na okraji talíře si všimneš dvou či tří kapek průhledné tekutiny. Nejdříve se domníváš, že je to jen voda, ale když se kapaliny dotkneš, zjistíš, že je lepkavá. Poznáváš šťávu z gnadumového stromu, smrtelný jed používaný vrahy, protože nemá žádnou chuť ani vůni. Šok z toho, co jsi objevil, se brzy změní ve zlost, a ty vyběhneš z místnosti, abys zjistil, kdo je tvým nepřítelem.
Obrať na **200**.

291

Les je tu mimořádně hustý, podrost je tvořen trsy plevele. Prozkoumáš okolí, ale nenalezneš v blízkosti strážní věže žádnou cestu nebo silnici. Jestliže máš dorazit do Port Baxu včas, musíš tu koně nechat a jít pěšky.
Obrať na **244**.

292

Jdeš v dešti přes tři hodiny, když se ocitneš tváří v tvář sedmi mužům na koních. Jsou to žoldnéři ve službách Overlorda z Ragadornu a na svých přilbách nosí jeho emblém, černou loď na červeném hřebenu vlny. Chtějí, abys jim dal všechno zlato, jinak tě zabijí. Když zjistí, že žádné nemáš, začnou tě pronásledovat, až na konec padneš pod jejich dlouhými meči. Když ležíš na cestě a umíráš, poslední věc, kterou spatříš, je silueta Ragadornu daleko na obzoru. Tvůj život a tvá cesta zde tragicky končí.

293

Tato cesta končí u opuštěné lesní boudy. Ačkoli je zařízena, leží uvnitř na všem vrstva prachu naznačující, že jí nikdo nepoužíval už několik měsíců. Je to slepá cesta a ty jsi zbytečně promarnil svůj drahocenný čas. Musíš se vrátit k rozcestí a bez jakéhokoli dalšího zpoždění se vydat cestou vlevo.
Obrať na **155**.

294

Když balíš zraněného muže do velké pokrývky, upadne do spánku, ze kterého se už nikdy neprobudí. Mezitím byla na palubě poskládána vedle sebe těla mrtvých členů posádky.
Kapitán Kelman k tobě přistoupí a podá ti špinavý meč. 'Tohle není pirátský meč, Lone Wolfe. Tato zbraň byla ukována v pecích Helgedadu. Je to meč Temných pánů." Mrštíš tou ďábelskou zbraní do moře a vrátíš se na *Zelenou Berlu.* Během příprav na vyplutí severním směrem se díváš se zármutkem na potápějící se durenéskou obchodní loď.
Otoč na **240**.

295

To stvoření, které je mnohem větší než ostatní a je oblečeno do nádherného roucha z kousků hedvábí, vykřikne ve svém zvláštním jazyce nějaký příkaz. Všichni se ozbrojí meči a kopími, která vypadají, jako kdyby byla vyrobena z násad košťat a paprsků z rozbitého kola dostavníku. Vrhají se na tebe za zvláštního bojového pokřiku, který zní jako "Gashgiss -Nashgiss". Brzy si uvědomíš, že se jim musíš uhnout nebo tě ušlapou.
Otočíš se a uháníš úzkou chodbou, dokud jejich rozzlobený pokřik neustane. Dorazíš k místu, kde se chodba spojuje s hlavním tunelem.
Obrať na **340**.

296

Když městská stráž zaútočí, začnou lidi utíkat ven. Je jich šest a musíš s nimi bojovat postupně.
Seržant městské stráže: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 22
Kaprál městské stráže: UMĚNI BOJE 12, KONDICE 20
Městská stráž 1: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 19
Městská stráž 2: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 19
Městská stráž 3: UMĚNÍ BOJE 10, KONDICE 18
Městská stráž 4: UMĚNÍ BOJE 10, KONDICE 17
Můžeš se boji kdykoli vyhnout vyběhnutím zadními dveřmi a otočením na **88**.
Když v boji zabiješ celou městskou stráž, otoč na **221**.

297

V polovině této ulice je po levé straně velká stáj a dostavníková stanice. Protože je už úplná tma, rozhodneš se vejít a strávit noc bezpečně schován na seníku. Otoč na **32**.

298

Slyšíš, jak se kroky přibližují, otočíš se zrovna včas, abys spatřil, jak tasí zbraně, aby na tebe zaútočili. Jestliže nemáš zbraň, odečti si 4 body z UMĚNÍ BOJE a bojuj proti nim holýma rukama. Útočí na tebe jeden po druhém.
Vůdce pouličních zlodějů: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 23 Pouliční zloděj 1: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 21
Pouliční zloděj 2: UMĚNÍ BOJE 13, KONDICE 20
Můžeš se boji kdykoli vyhnout otočením na **121**.
Jestliže zabiješ všechny tři přístavní zloděje, otoč na **301**.

299

Běžíte bez odpočinku šest hodin. Helghasti jsou na silnici a tak musíte jít přes strmé a zalesněné kopce, abyste se jim vyhnuli. Často si myslíš, že už nemůžeš dál, bolest a únava se stávají

nesnesitelnými. Ale pokaždé, když klopýtneš, Rhygar tě popožene. Žasneš nad jeho vytrvalostí, už není mladík a je oděn do těžkého brnění sommlendinského rytíře. Za setmění jste dorazili ke vchodu do Tarnalinu, západního tunelu vedoucího skrz Hammerdalské hory. Ve věku Černé luny byly vykopány tři takové tunely. Každý z nich je přes čtyřicet mil dlouhý a vede skrz hory Hammerdalského pásma do hlavního města.
Rhygar stojí vedle tebe a vyndává ze své torny trochu chleba. "Jezte, Lone Wolfe. Musíte nabrat sílu na cestu do Hammerdalu, protože Tamalinem půjdete již sám. Já tu zůstanu a zdržím nepřítele tak dlouho, dokud budu mít sílu bojovat. Neodporujte - jediná věc, na které záleží, je úspěšné dokončení vaší mise." Pokud má Rhygar bojovat s nepřítelem, bude potřebovat magickou zbraň, protože jeho vlastní meč nemůže těmto nestvůrám ublížit.
Vlastníš-li Magické kopí a chceš-li ho Rhygarovi dát, aby mohl bránit vchod do tunelu, otoč na **118**.
Jestliže Magické kopí nemáš nebo ho Rhygarovi dát nechceš, otoč na **102**.

300

Když pádluješ směrem k obchodní lodi, všimneš si, že vytahují žebřík na palubu. Vážně vypadající námořník se naklání dolů a spílá ti. Myslí si, že jsi uprchlík a chceš se dostat na palubu. Ale když zavoláš, že jsi Lone Wolf a že jsi byl přepaden v hostinci, žebřík znovu spustí. Při přelézání zábradlí k tobě přistoupí vysoký muž ve zlatem protkávané uniformě. Jeho obličej je téměř celý ukrytý pod Červenými vlasy a plnovousem.
"Vytáhněte kotvy!" zakřičí. Posádka reaguje jakoby jí šlo o život. Kapitán tě uvede dolil do své kajuty a naleje dvě sklenice Wanla, silné lihoviny. Když mu vyprávíš, co se stalo, je vidět na jeho tváři zájem.



"Je tu zlá zrada a nepřítel už má hotové plány k zmaření vaší cesty," říká potom, když jsi skončil líčení událostí. "Zdá se, že jste ztratil moment překvapení - a já jsem ztratil svého odvážného prvního důstojníka. Doufejme, že plavba do Durenoru bude rychlá a bezpečná."
Opouštíš ho a vracíš se na palubu. Na obzoru vidíš obrysy Holmgardu. Když z dohledu zmizí poslední věž hlavního města, sestupuješ se smíšenými pocity hrdosti a obav po schodech do své kajuty. Vyber si
číslo z *Tabulky náhody.*
Jestliže ti padlo číslo *0 - 1*, otoč na **224**.
Pokud ti padlo *2 - 3*, otoč na **316**.
V případě, že zvolené číslo je *4 - 5*, otoč na **81**.
Jestliže jsi vybral číslo *6 - 7*, otoč na **22**.
Pokud jsi zvolil číslo *8 - 9*, otoč na **99**.

301

Prohledáš jejich těla a najdeš 3 Zlaté, 3 Dýky a Krátký meč. Chceš-li si z těchto věcí něco vzít, zapiš to do své *Průvodní listiny.*
Obrať na **20**.

302

Překročíš tělo a vyjdeš po schodech nahoru, kde rychle prohledáváš rytířovo obydlí.
Najdeš:
PALCÁT
MEČ S ŠIROKOU ČEPELÍ
HŮL
LÉČIVÝ ELIXÍR (obnoví ti 3 KONDIČNÍ body)
DOSTATEK POTRAVIN NA 3 PORCE JÍDLA
BATOH
12 ZLATÝCH
Vezmi si cokoli, co potřebuješ, a rychle opusť strážní věž, aby tě nikdo nespatřil.
Uvědomuješ si, že les je v tomto místě tak hustý, že tu budeš muset nechat koně a pokračovat pěšky.
Obrať na **244**.

303

Kolonáda je plná shnilých odpadků, které tak odporně páchnou, že jsi nucen přikrýt si ústa i nos pláštěm. Před sebou nalevo si všimneš světla pochodní linoucího se z otevřených dveří. Nad nimi je cedule:
Ragadornský trh - nákup a prodej zboží
Jestliže chceš vstoupit, Obrať na **173**.
Budeš-li raději pokračovat v cestě na jih, otoč na **18**.



304

Mohlo by ti být útěchou, že tvá smrt byla milosrdně rychlá. Helghastovi prsty ti drásají krk a během několika vteřin se do něj hluboce zaryjí. Hammerdalská pečeť je teď na cestě do Helgedadu - města Temných pánů. Tvůj život i cesta zde tragicky končí.

305

Když sebereš ze stolu 5 Zlatých a odcházíš, nastane šokované ticho. Než dojdeš ke dveřím hostince, zablokuje ti cestu odporný rváč a vytáhne meč. Zrovna když přemýšlíš, co dělat, ozve se silná rána a muž klesá k zemi. Za ním, k tvému překvapení, stojí obsluhující dívka a v ruce drží velkou dřevěnou palici. Poděkuješ jí a proběhneš dveřmi do tmavé ulice. Po deseti minutách objevíš stáj a dostavníkovou stanici. V uších ti stále zní křik rozzlobených námořníků, rychle vejdeš do budovy a strávíš noc bezpečně schován v seníku.
Otoč na **32**.

306

Voják tě chce bodnout kopím do prsou, ale ty rychle uhneš stranou, a tak tě kopí jen jemně škrábne do ruky. Strážce je odhodlán s tebou bojovat, ale ty ho nechceš zabít. Rozhodneš se, že ho jen omráčíš. Postupuj v tomto boji jako obvykle, ale zdvojnásob všechny KONDIČNÍ body ztracené tvým nepřítelem. Když jeho skóre dosáhne nuly, znamená to, že jsi ho omráčil. Všechny KONDIČNÍ body, které jsi ztratil, se počítají jako zranění a jsou odečteny ze stavu tvé KONDICE.
Hraniční stráž: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 24
Podaří-li se ti strážce omráčit, Obrať na **35**.

307

Stráže vypadají rozzlobeně a zdá se, že jsou připraveny zaútočit. Budeš muset něco rychle vymyslet.
Jestliže se rozhodneš vojáka podplatit, otoč na **57**.
Chceš-li mu ukázat Hammerdalskou pečeť (pokud ji ještě máš), otoč na **140**.
Jestliže si myslíš, že je bezpečnější vytáhnout zbraň a zaútočit, otoč na **282**.

308

Vedle tebe si sedne námořník jménem Sprogg a vysvětluje ti pravidla hry. Nejdřív ti ukazuje dvě kostky z červeného skla ve tvaru kosočtverce. Každá kostka má deset stran, které jsou označeny 0-9. Každý hráč hází oběma kostkami a sčítá čísla dohromady (0 = nula). Jestliže kdokoli hodí 0, vykřiknou "portholes" a automaticky vyhrávají. Každý hráč vsadí na každý hod 3 zlaťáky. Ve hře jsou další dva námořníci a všichni dají své sázky do klobouku dříve, než jsou kostky vrženy. Vyber si dvě čísla z *Tabulky náhody* za každého z ostatních dvou hráčů a poznamenej si je. Potom si vyber dvě čísla z *Tabulky náhody* pro sebe. Jestliže součet tvých čísel je vyšší než součet ostatních hráčů, vyhráváš 6 Zlatých.
Jestliže některý z ostatních hráčů převýší tvé skóre, ztrácíš 3 Zlaté. Můžeš kdykoli přestat hrát Pokud prohraješ všechny peníze, hra končí. Když se konečně rozhodneš přestat nebo jsi vše prohrál, vrátíš se do své kajuty otočením na **197**.

309

Když postupuješ vpřed, příšery se otáčí a prchají před zlatým světlem meče. Na této mrtvé lodi cítíš něco zvláštního, je ti to povědomé, ale nejsi si jistý, co to je. Najednou za tebou vykřikne příšerný hlas tvé jméno. Zvedneš meč a otočíš se, abys zjistil, kdo to je. Pohled, který se ti naskytne, tě naplní smrtelnou hrůzou.
Obrať na **26**.

310

Brzy dorazíš na konec ulice Oxyoke, kde se kříží s cestou táhnoucí se od severu k jihu. Je teď taková tma, že nejsi schopen přečíst názvy ulic. Musíš najít přístřeší k přenocování. Napravo spatříš světlo nad cedulkou: Ragadornské stáje a dostavníková stanice. Pod rouškou tmy vejdeš postranním vchodem a bezpečně strávíš noc schován na seníku.
Otoč na **32**.

311

Přijdeš na palouk plný hustého kapradí. Mezi stromy kolem tebe se ozývá řinčení oceli a strašné skřeky Helghashů. Jsi ochromen a nemůžeš se pohnout. Najednou tě za paži popadne čísi ruka a strhne tě doprava. Je to Rhygar. Tvář má zakrvácenou a brnění poškozené a popálené.
"Musíme před těmi démony uprchnout, Lone Wolfe. Síla a ocel nám tu jsou k ničemu." Na lesní cestě nad vámi zahlédnete siluety šesti Helghashů. Jejich smysly se soustředí na zabíjení Rhygarových mužů, nespatří tedy, jak oba dva kolem nich proklouznete pod ochranou zalesněné stráně.
Otoč na **299**.

312

Ačkoli se probudíš do chladného a deštivého rána, byl jsi během noci díky větvím stromu a svému plášti pěkně v teple a suchu. Když se podíváš na pobřežní silnici, zahlédneš v dálce vůz.
Jestliže si přeješ slézt dolů a zastavit ho, otoč na **117**.
Jestliže se chceš pokusit na něj seskočit, až bude projíždět pod tebou, otoč na **89**.



XVIII. Hostinský, hubený starý muž s jedním okem, nese podnos s jídlem.

313

Helghastovi strašlivé smrtelné skřeky konečně ustanou a ty se na několik okamžiků zastavíš, abys popadl dech. Trhneš sebou, když zjistíš, že prsty netvora ti popálily krk. Rány pálí a jsou bolestivé. Ztrácíš 4 KONDIČNÍ body. Utrhneš si kus látky z okraje blůzy a ovážeš si je. Pak pokračuješ v cestě Tarnalinským tunelem.
Otoč na **349**.

314 Ilustrace XVIII

Hostinský je hubený starý muž s jedním okem. Podává ti klíč a ukazuje na balkón naproti: "Číslo dvě, červené dveře."
Ostatní cestující zaplatí každý po jednom Zlatém, seberou klíč a jdou přes zaplněný hostinec ke schodům.
"Musíme vymyslet plány na zítřek," říká Dorier. Ostatní souhlasně přikyvují. "Navrhuji, abychom se za hodinu setkali tady dole a rozhodli, co uděláme." Když zavřeš dveře svého pokoje, z nějakého neznámého důvodu si připomínáš slova kapitána Kelmana, která ti řekl, když jsi opouštěl Holmgardský přístav: "Stala se zlá zrada a nepřítel má už hotové plány na zmaření vaší cesty."
Uběhla téměř hodina, když tvé myšlenky přeruší klepání na dveře. Je to hostinský a nese podnos s jídlem. "S pozdravem od jednoho z vašich kamarádů," říká a odejde dřív, než se stihneš zeptat od kterého. Jídlo nádherně voní. Ještě jsi dnes nejedl. Musíš se najíst nebo ztratíš 3 KONDIČNÍ body.
Chceš-li sníst jídlo, které přinesl hostinský, Obrať na **36**.
Jestliže toto jídlo sníst nechceš, Obrať na **178**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Lov,* otoč na **290**.

315

Jedním okem se stále díváš na dveře, zda někdo nepřichází, a rychle prohledáváš zásuvky ve zdobeném stolku. Jeho obsah se nezdá být neobvyklý. Většinou nacházíš mapy a navigační přístroje. Zrovna se

chystáš nechat tohoto neplodného hledání, když si všimneš malé páky ukryté pod deskou stolu. Zatáhneš za ní, celní deska se vysune a odhalí malou dřevěnou krabičku s mosazným zámkem.
Chceš-li zámek otevřít, otoč na **190**.
Jestliže si přeješ dát krabičku zpátky na místo a jít za kapitánem na palubu dříve, než vytuší, že se něco děje, otoč na **175**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Ovládáni hmoty myšlenkou,* otoč na **287**.

316

Následující ráno tě probudí křik z hlídkového koše: "Loď! Loď na pravoboku!"
Vylezeš na palubu a posílíš se nadechnutím čerstvého mořského vzduchu. Na obzoru vidíš zalesněné pobřeží východního Sommerlundu. Zhruba v poloviční vzdálenosti mezi vámi a pobřežím spatříš obchodní loď, která se zdá být silně poničená. Je nízko nad vodou a má jen jeden nepoškozený stěžeň. Vlaje na něm vlajka Durenoru, ale je vzhůru nohama, to znamená nouzový signál.
Vyber si číslo z *Tabulky náhody.*
Jestliže ti padne číslo 0 - 4, otoč na **107**.
Padne-li ti číslo 5 - 9, otoč na **94**.

317

Výkřik umírajícího Szalla je brzy doprovázen tvým vlastním smrtelným křikem, když se ti do zad zaryje šíp ze samostřílu. Tvé poslání i tvůj život zde končí.

318

Stojíš ve velké a prázdné hale. Naproti tobě jsou dvoje dveře, nad každými z nich visí mosazná cedulka.
Chceš-li vstoupit do dveří označených "Bílé propustky", otoč na **75**.
Chceš-li vstoupit do dveří označených "Červené propustky," otoč na **62**.
Chceš-li odejít a jít ke stráži na konci ulice, otoč na **246**.

319

Silnice náhle končí u velké kamenné strážní věže.
Chceš-li do věže vstoupit, otoč na **271**.
Jestliže se chceš vrátit do hostince, otoč na **177**.

320

Prohledáváš jeho tlumok a jsi zděšen, když zjistíš, že obsahuje svitek z lidské kůže, na kterém je napsán vzkaz ve zvláštním runickém písmu. Jediné slovo, které jsi schopen přečíst, je "Kai". Také nalezneš hrozivě vypadající dýku s černou čepelí a kus studeného obsidiánu. Věci mají na sobě znaky Temných pánů. Něco se tu děje. Zahodíš tlumok tak rychle, jako by to byl žhavý uhlík, a vracíš se, abys vyskočil na svého koně. Ke své hrůze zjistíš, že kůň zmizel - museli ho ukrást Szallové. Uvědomíš si, že budeš muset v cestě pokračovat pěšky.
Obrať na **138**.

321

Jídlo je chudé. Skládá se ze včerejších zbytků a to, co ti kapitán po skromné večeři řekne, potvrdí tvé podezření: "Musím se k něčemu přiznat, Kai Lorde. Oheň zničil všechny naše zásoby potravin, měli jsme v kuchyni sotva dost na tuhle večeři. Obávám se, že než dorazíme do Port Baxu, budeme muset jíst syrové ryby."
Pokud nemáš ve svém batohu jídlo, jsi po večeři stále hladový a ztrácíš 2 KONDIČNÍ body.
Kapitán tě vyzývá, aby sis zahrál hru jménem Samor, stolní hru tak trochu podobnou šachům, vyžadující obratnou strategii a důvtip. Aby byla hra zajímavější, navrhuje sázku.
Přijmeš-li jeho nabídku, obrať na **12**.
Jestliže hrát nechceš, popřej kapitánovi dobrou noc a vrať se do své kajuty otočením na **197.**

322

Jezdce v pláštích obklopuje silný opar zla. Tvůj *Šestý smysl* tě varuje, abys nenásledoval Rhygara a jeho muže při útoku. Zakřičíš na ně, aby přestali útočit, ale je příliš pozdě. Tvá slova nejsou přes bojový pokřik a dunění kopyt slyšet.
Obrať na **277**.

323

Jdeš špinavou cestou, která se začíná ostře stáčet na východ do ulice Lookout. V dálce vidíš řeku Dorn, která rozděluje východní a západní část Ragadornu.. Prší a z uličky vyjdou tři podezřelí muži, kteří tě začínají sledovat.
Chceš-li se zastavit a promluvit na ně, otoč na **131**.
Jestliže chceš raději pokračovat v chůzi, otoč na **298**.
Chceš-li běžet směrem k řece, otoč na **121**.

324

Co uděláš?
Řekneš-li, že jsi zabloudil a poprosíš o nocleh, otoč na **135**.
Budeš-li předstírat, že jsi venkovan a hledáš práci, otoč na **174**.
Rozhodneš-li se zeptat na směr do Port Baxu, otoč na **288**.

325

Cítíš, že levý tunel je tou nejrychlejší cestou do Hammerdalu. Je dlouhá asi dvě míle. Chvilku předtím, než dorazíš ke křižovatce, projdeš kolem velké louže uprostřed cesty. Všimneš si, že z ní vedou do obou tunelů stopy zhruba stejně veliké jako lidské. Jsou stále ještě mokré, a tak usoudíš, že je zde neznámí chodci zanechali asi před dvaceti minutami.
Jestliže si přeješ vstoupit do levého tunelu, otoč na **64**.
Chceš-li pokračovat v cestě pravým tunelem, otoč na **164**.



XIX. Blíží se k tobě silueta černě oděného Drakkara.

326 Ilustrace XIX

Kapitán nařídí posádce, aby rozvinula všechny plachty a loď předstihla, ale pirátská loď je rychlá a snaží se překřížit *Zelené Berle* cestu. Zdá se, že hrozí srážka. "Připravte se na náraz!" křičí kapitán, když se bok válečné lodi s červenými plachtami zaryje přímo do přídě vaší lodi. Ozve se ohromná rána praskajících trámů, když *Zelená Berla* prorazí do boku pirátské lodi obrovskou díru, a náraz tebou mrští na palubu. Když se piráti vyšplhají na palubu, jsi zděšen, protože spatříš v jejich středu siluetu černě oděného Drakkara. Uviděl tě a míří k tobě, nad hlavou drží velký široký meč. Musíš s ním bojovat, dokud nezemře.
Drakkan UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 25
Pokud v boji zvítězíš, Obraťna **184**.

327

Jdeš pomalu zpátky a snažíš se vymyslet, co dělat dál. Najednou k tobě přichází malý kluk. "Mohu vás dostat do přístavu, pane," říká, "ale bude vás to něco stát." Vytáhne obálku se svazkem úředně vypadajících listin. "Za ně dostanete červenou propustku. Jsou vaše za pouhých 6 Zlatých."
Jestliže si přeješ dokumenty koupit, zaplať klukovi 6 Zlatých. Pokud odmítneš, ztratí o tebe zájem a zmizí. Když ses rozhodl, vrať se ke strážní věži.
Chceš-li vstoupit, otoč na **318**.
Dáš-li přednost návratu k Městskému spolkovému domu, kde se zeptáš, jak se dostaneš na Sommerlundský konzulát, otoč na **84**.

328

Zombie se ti snaží zablokovat cestu, ale ty ho jedním švihem Sommerswerdu rozetneš napůl. Jsi u věže a vidíš nad sebou hrbatého muže v rudém rouchu. Má na sobě dlouhý tokmor, kouzelnický šat, na kterém je emblém hada. V pravé ruce drží černou hůl.

Vlastníš-li Křišťálovou hvězdu, otoč na **113**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Stopování,* otoč na **204**.
Chceš-li vylézt na věž a na hrbáče zaútočit, otoč na **73**.
Chceš-li uniknout skokem přes palubu, otoč na **267**.

329

"Blahopřeji, Lone Wolfe," říká kapitán, když si utírá pot z čela, "jste skvělý hráč."
Sáhne do kapsy kazajky a podává ti malý měšec obsahující 10 Zlatých. Poděkuješ mu za hru a nabídneš mu šanci vyhrát peníze zpět příští večer. Usměje se, přijme rvou nabídku a popřeje ti dobrou noc.
Vrať se do své kabiny otočením na **197.**

330

Během několika vteřin upadneš do bezvědomí. Než se probereš, uplyne téměř hodina. Cítíš se velmi nemocen, ale přežil jsi. Odečti si 5 KONDIČNÍCH bodů. Když pomalu nabíráš síly, šok z události se změní v hněv. Popadneš své věci a jdeš pátrat po vrahovi.
Obrať na **200**.

331

Rychle prohledáš mrtvého strážce a objevíš Meč, Dýku a 3 Zlaté. Můžeš si vzít, co potřebuješ, nezapomeň si to zapsat do své *Průvodní listiny.* Najednou zaslechneš zvuk okovaných bot kráčejících po kamenných schodech. Vzhlédneš a na odpočívadle nad sebou spatříš dalšího strážce. Když vyběhneš na ulici, slyšíš, jak za tebou kleje. Otoč na **65**.

332

Bojuješ s Helghastem.
Helghast: UMĚNÍ BOJE 21, KONDICE 30

Útočí na tebe duševní silou. Jestliže neovládáš Kai disciplínu *Nehmotni clona*, ztratíš za každé kolo boje 2 KONDIČNÍ body.
Jestliže vyhraješ, otoč na **92**.
Kdykoli během boje můžeš utéci do lesa otočením na **183**.

333

Námořník, který tvrdil, že je první námořní důstojník Ronan, pravděpodobně během boje unikl. Rychle prohledáváš těla rváčů, ale nic významného nenajdeš. Všimneš si ale vytetovaného hada, kterého mají všichni na levém zápěstí. Ať už je poslal kdokoli, musí mu být jasná důležitost tvé cesty.
Opouštíš hostinec postranními dveřmi. Pod schody objevíš tělo mrtvého námořníka. Na vnitřní straně límce jeho krví potřísněného kabátu je poutko se jménem Ronan. Tohle musí být pravý Ronan. Byl zavražděn. Přikryješ tělo a vrátíš se do přístavu, kde je zhruba třista yardů od přístavní hráze zakotvena *Zelená Berla.*
Chceš-li použít jednu z mnoha malých loděk nebo člunů, které jsou přivázány k molu, otoč na **300**.
Pokud si přeješ vypátrat podvodníka, který se vydával za Ronana, otoč na **67**.

334

Po několika mílích začíná být cesta spletitá a zarostlá a nakonec úplně mizí. Jízda na koni začíná být pomalá a obtížná, protože se musíš vyhýbat močálům a propadlinám ve slatinách.
Po několika hodinách se dostaneš na okraj Durenorského lesa. Nad kapradím vidíš velkou strážní věž, z jejího skrytého komína líně stoupá kouř.
Chceš-li strážní věž prozkoumat, otoč na **115**.
Chceš-li najít lesní cestu a pokračovat dál, otoč na **291**.
Ovládáš-li Kai disciplínu *Stopování*, otoč na **98**.

335

Všimneš si cedule visící nad vchodem malého obchodu:

KLASPAR - astronom a mudrc



Chceš-li do obchodu vstoupit a zeptat se, jak se dostaneš do Durenoru, otoč na **161**.
Budeš-li raději pokračovat v cestě, otoč na **61**.

336

Během zlomku vteřiny změní šlehání plamene směr a zamíří k čepeli Sommerswerdu. Blesk energie zmizí ve zlaté čepeli jako voda ve stoce. (Vzpomínáš si, že Sommerswerd má schopnost pohltit kouzlo. To tě zachránilo před jistou smrtí.)
Čaroděj tě proklíná a vyndává ze svého roucha klenot, který ti hodí k nohám. Vyšlehnou plameny a k tvému obličeji stoupá oblak dusivého zeleného dýmu. Cítíš jeho kyselý zápach. Jsi nucen skočit dolů na palubu, aby ses vyhnul jedovatému plynu. Všimneš si Čaroděje, jak zuřivě pádluje na malé loďce pryč od mrtvé vlajkové lodi.
Chceš-li skočit do moře a plavat za ním, otoč na **109**.
Pokud se chceš probojovat zpátky k durenéské válečné lodi, otoč na **185**.

337

Asi padesát yardů od pobřeží skočíš do vln a plaveš ke břehu. Když se konečně dostaneš z vody, zaryješ prsty hluboko do mokrého písku a pomalu se suneš k útočišti v písečných dunách. Jsi vyčerpaný a velmi hladový. Jediné věci, které jsi zachránil, jsou Zlaté, Batoh a *Zvláštní předměty.* Všechny zbraně se potopily. Proveď proto nutné úpravy v *Průvodní listině.* Několik set yardů před tebou jsou malé stromy obalené purpurovými plody.
Chceš-li ovoce sníst, otoč na **228**.
Jestliže ho sníst nechceš, ztrácíš 3 KONDIČNÍ body, otoč na **171**.
Jestliže ovládáš Kai disciplínu *Lov,* otoč na **139**.

338

Popadneš Kopí a namíříš ho proti blížícímu se Helghastovi. Ten ze sebe vydá zoufalý výkřik, protože ví, že se nemůže vyhnout nabodnutí na ostrou špičku. Náraz tě povalí, ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Helghast dopadne na zem o chvíli později s probodnutým srdcem a umírá.
Jestliže chceš Kopí vytáhnout, otoč na **269.**
Necháš-li raději Kopí v těle a utečeš, otoč na **349.**

339

Ani ne za půl hodiny zastaví dostavník ozbrojení jezdci na koních. Mají na sobě emblém černé lodě na červeném hřebenu vlny patřící Lachlanovi, Overlordu z Ragadornu. Požadují zlato za něco, čemu říkají "výstupní poplatek": jeden Zlatý za každého pasažéra. Spolucestující pokládají peníze na malou misku a podávají ti ji. Můžeš-li zaplatit, udělej to a kočár bude moci pokračovat v cestě. Otoč na **249.**
Jestliže nemáš žádné peníze, otoč na **50**.

340

Jdeš opuštěným tunelem další pul hodinu, když se silnice rozdvojuje.
Chceš-li pokračovat levým tunelem, otoč na **64**.
Chceš-li jít pravým tunelem, otoč na **164**.

341

Roztříštěné trámy a roztrhané plachty, to je vše, co zbylo z nešťastné obchodní lodi. Požádáš kapitána, aby pátral po přeživších, ale on tvou žádost ignoruje a nařizuje posádce, aby pokračovala v plnění svých povinností. Když trosky postupně mizí z dohledu, máš v ústech sucho z pocitu, že podobný osud by mohl potkat i tebe. Sestoupíš do podpalubí a pořádně za sebou zamkneš dveře kajuty.
Obrať na **240**.

342



Je to chlap jako hora, úplně plešatý a s dlouhými zlatými náušnicemi v uších. Podezíravě si tě prohlíží a říká: "Pivo stojí jeden Zlatý, postel na noc dva. Co chcete?"
Chceš-li si koupit pivo, záplat hostinskému 1 Zlatý a otoč na **72**.
Chceš-li tu zůstat na noc, zaplať 2 Zlaté a otoč na **56**.
Zeptáš-li se ho jen na něco o Ragadornu, otoč na **226**.

343

Vycítíš, že jsi měl být obětí této fingované nehody. Jeden z cestujících se tě snaží zabít! Obraťna **168**.

344

Tvůj *Šestý smysl* ti říká, že cizinci jsou Helghasti, strašní kapitáni Temných pánů. Byli vysláni z jejich města Helgedadu na vražednou misi. Mají schopnost vzít na sebe lidskou podobu a jsou imunní vůči normálním zbraním a *Útoku duševní silou*. Otočíš se, abys varoval Rhygara, a utíkáš do bezpečí lesa. Otoč na **183**.

345

Když Giakové získávají vládu nad *Zelenou Berlou*, rozpoutá se na palubě zuřivý boj. Vysoko na stěžních sedí Kraani a svými drápy a zuby ostrými jak žiletky trhají plachty, zatímco Zlanbeasti odletěli zpátky směrem k Místu ztroskotání, aby přinesli další sítě plné zlomyslných Giaků.
Na palubě poseté mrtvými těly se zjeví hrozivá silueta. Nestvůra se přibližuje k tobě. Cestou srazí k zemi dva Giaky a námořníky. Je to Drakkar, krutý bojovník Temných pánů. Vytáhne svůj černý široký meč a zaútočí na tebe. Musíš s ním bojovat, dokud ho nezabiješ.
Drakkar UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 24
Jestliže zvítězíš, otoč na **243**.

346

Kočí kývne a vrátí ti tvůj Lístek. Hostinec je teplý, ale chudě zařízený. Musíš se tu najíst. Pokud nemáš jídlo v batohu, bude tě to stát 1 Zlatý.
Na cestě přes Wildland nemůžeš použít Kai disciplínu *Lov,* protože je to krajina obývaná pouze stvořeními jménem Szallové. Jsou slabou a zbabělou rasou Giaků.
Můžeš-li si dovolit zaplatit 1 Zlatý za pokoj, otoč na**280**.
Jestliže nemáš peníze, otoč na **205**.

347

Na konci ulice je velká stáj. Napravo vidíš nějaké pobudy, jak prohledávají obchody a domy. Najednou tě jeden z nich spatří a spustí poplach: "Tamhle je -tamhle je ten vrah!"
Není čas na přemýšlení. Prcháš do stáje, odvážeš jednoho koně a skočíš na něj. Když vyjíždíš ven do měsíčního světla, proletí vzduchem sekera a zavadí ti o rameno. Ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod a prcháš do tmy.
Obrať na **150**.

348

Když mu odpovíš, výraz v námořníkově obličeji se změní z úsměvu v úšklebek. Rychle vstane od stolu. "Možná vy ani já nejsme tím, co tvrdíme, že jsme. To nevadí. Nebudete žít tak dlouho, abyste zjistil, kdo opravdu jsem!" Slyšíš, jak se za tebou rozletí dveře. Otočíš se a vidíš tři přístavní lupiče. Postupují k tobě, každý z nich je ozbrojen zahnutou šavlí a musíš proti nim bojovat jako proti jednomu nepříteli.
Přístavní lupiči: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 25
Po dvou kolech boje můžeš uniknout postranními dveřmi otočením na **125**.
Jestliže boj vyhraješ, otoč na **333**.

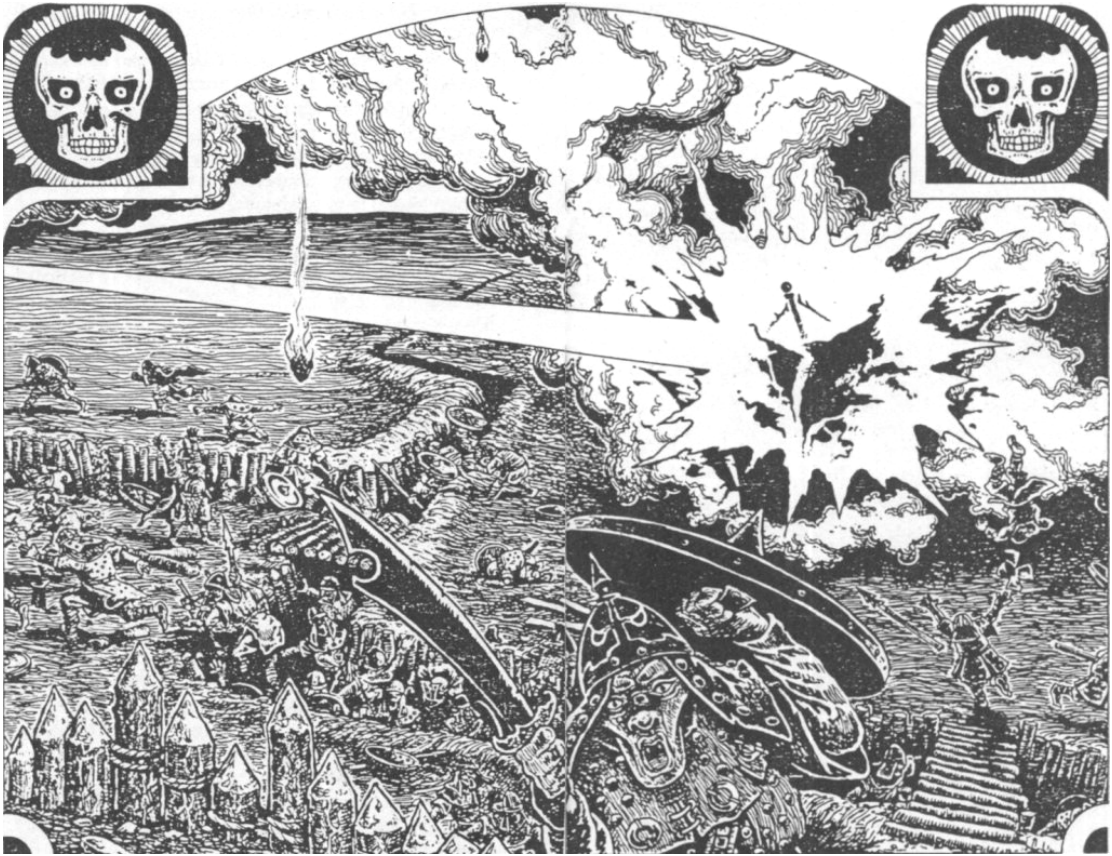
349

Urazil jsi téměř tři míle, když spatříš v dálce skupinu vozů. Jsou seřazeny napříč silnicí tak, že tvoří barikádu. Na jejich střechách stojí vojáci v červených uniformách a za nimi je shromážděn obrovský dav lidí. Slyšíš jejich rozčilené mumlání nesoucí se tunelem. Když se přiblížíš, utichají a zírají na tebe. Deset vojáků vedených rytířem, který má na přilbě královský znak Durenoru, jde pomalu k tobě.
Přeješ-li si na vojáky zaútočit, otoč na **87**.
Pokud zvedneš ruce a jdeš k nim, otoč na **284**.

350 Ilustrace XX

Holmgard po tvém odjezdu hodně vytrpěl. Mnoho obchodů a domů, které si pamatuješ z cesty do přístavu, shořelo a zbyly po nich jen hromádky popela. Armáda Temných pánů obléhá hradby a vzduchem létají dělové koule, při jejichž výbuchu plameny osvětlují noční oblohu. Lidé s ohněm bojují, jak nejlépe umí, ale jsou hladoví a vyčerpaní. Nemají již mnoho síly vzdorovat. Nejdříve je vaše loďstvo považováno za nepřátelské a po celém přístavu jsou slyšet výkřiky zoufalství. Ale když první voják vstoupí do města, rozletí se zpráva o tvém návratu velmi rychle. Zoufalství se mění v nadšení. Městem se nese volání: "Lone Wolf, rytíř Kai, se vrátil!"
Stojíš na vrcholu velké strážní věže vysoko nad hlavní bránou města, když se na horizontu objeví první záblesk svítání. Kolem městských hradeb je shromážděno tisíce a tisíce nepřátelských vojáků, krčících se v příkopech pokrývajících planinu. Uprostřed tohoto davu byl postaven velký červený stan nesoucí symbol rozbité lebky. Je to znamení Zagarny, lorda z Kaagu, Temného pána z Helgedadu. Jeho velkým snem je zničení Holmgardu. Má vášnivé přání dovést svou armádu k vítězství nad Ulnarovým dvorem a prohlásit Sommerlund za svůj.
Ale vítězství se dnes konat nebude. Zvedneš Sommerswerd vysoko nad hlavu, na jeho špičku dopadne paprsek vycházejícího slunce a po celé jeho délce hoří oslňující bílý plamen. Síla Sommerswerdu tě elektrizuje. Tvé smysly se otřásají a tělo instinktivně reaguje. Skloníš meč a namíříš jeho čepelí na stan lorda Zagarny. Ozve se obrovský hukot, když se síla zlatého meče přemění v sršící bílý plamen. Stan exploduje a k obloze šlehají bílé plameny. Vzduchem se nese dlouhý a strašný řev. Je to lord Zagarna. Velitel nepřátelské armády již neexistuje.
Vojáky zachvátí strach a panika, zvedají se a ve zmatku prchají od městských hradeb. Nemožné se stalo skutečností, jejich nesmrtelný velitel je mrtev. Opět se Sommerswerd vrátil, aby je zničil.
Holmgardské vojsko a spojenci z Durenoru vyjíždějí z bran města,

aby pronásledovali panikou zachváceného nepřítele, který prchá k Durncragským horám. Vítězství je vaše. Holmgard je zachráněn a zničení kláštera Kai bylo konečně pomstěno.
Ale pro tebe, Lone Wolfe, život velkého dobrodruha teprve začíná. Ve třetím pokračování série Lone Wolfa tě čeká nová výzva:
Kaltské jeskyně



XX. Ozve se obrovský hukot, když se síla zlatého meče přemění v sršící bílý plamen