

KRÁLOVSTVÍ DĚSŮ



**Lone
Wolf**

MAGNAKATGAMEBOOK



*ohoto svitku
nositel, jménem*

*je mistrem
řádu Kai*



THE STORNLANDS



VARETTA

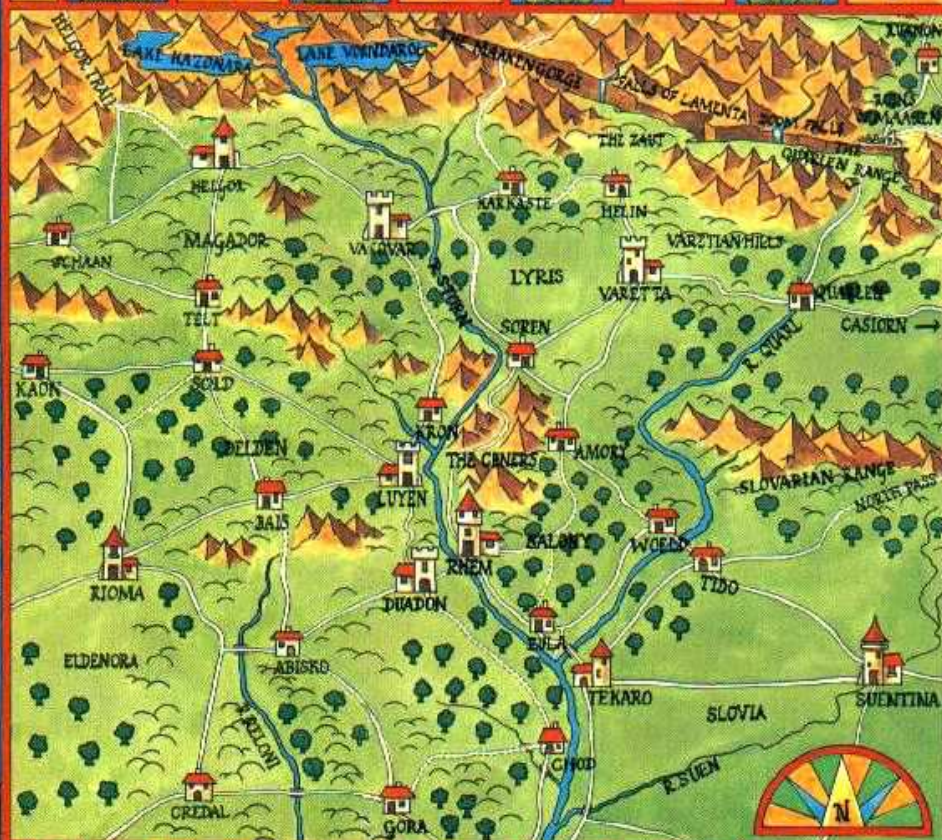


ELDENORA



LYRIS

SCALE IN MILES



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 rozhlasu i v novinách.

Cyklos 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

KRÁLOVSTVÍ DĚSU

Lone Wolf

cyklus Lone Wolfa tvoří:

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

The Kingdoms of Terror
© Joe Dever 1985
First published 1985 by A Red Fox Book
Illustrations © Gary Chalk 1985
Translation © Věra Šedá 1994
Desktop Publishing © Alex André Hlinka

Vydalo nakladatelství AFSE, Příběnická 10, 130 00,
Praha 3, jako svou 23. publikaci
Odpovědný redaktor Alex André Hlinka.
Překlad Věra Šedá
Odborná a jazyková úprava textu Psená.
Ilustrace na obálce Juraj Maxon.
Grafická úprava obálky a titulní strany
Petr Prokšík
Elektronická sazba písmem Palatino
Alex André Hlinka.
Vnitřní ilustrace Gary Chalk.
Technická redakce Petr Prokšík
a Alex André Hlinka.

ISBN 80-85390-22-1

PRŮVODNÍ LISTINA

DISCIPLÍNY MAGNAKAI

POZNÁMKY

1

2

3

BODY NAVÍC ZA KRUHY VĚDĚNÍ MAGNAKAI

KRUH UB KB
OHNĚ +1 +2

KRUH UB KB
SLUNCE +1 +3

KRUH UB KB
SVĚTLA 0 +3

KRUH UB KB
DUŠE +3 +3

OBSAH BATOHU (nejvýše 8 položek)

1

2

3

4

5

6

7

8

Pokud právě nebojuješ, můžeš věci všelijak měnit, či odhazovat.

POTRAVINY

-3 KB pokud nemáš co do úst,
když dostaneš pokyn k jídlu

MĚSĚC

obsahuje Zlaté mince
(nejvýše 50)

UB - UMĚNÍ BOJE

KB - KONDIČNÍ bod

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

**HODNOST
MAGNAKAI**



ZVLÁŠTNÍ PŘEDMĚTY

POPIS	ÚČINKY

ZBRANĚ

ZBRANĚ (nejvýše 2 zbraně)

1

2

Pokud v boji užiješ zbraň, a k tomu ovládáš příslušné Mistrovství ve zbraní, připočti 2 body k UB.

Pokud se pustíš do boje s holýma rukama, odečti 4 body z UB.

OVLÁDÁNÍ ZBRANĚ

DÝKA		KOPÍ	
PALCÁT		KRÁTKÝ MEČ	
VÁLEČNÉ Kladivo		LUK	
SEKYRA		MEČ	
BOJOVÁ HŮL		MEČ SE ŠIROKOU ČEPELÍ	

TOULEC A ŠÍPY

Toulec	Počet šípů
ANO / NE	

PŘÍBĚH POKRAČUJE...

Jsi Lone Wolf, Mistr Kai - poslední z rytířů řádu Kai v Sommerlundu, a jediný, kdo přežil masakr, v němž zahynuli tvoji druzi během strašné války s vašimi odvěkými nepřáteli, s Temnými pány z Helgedadu. Uplynuly tři roky od doby, kdy jsi zvítězil nad Temným pánem Haakonem u Hrobky Majhanovy. Pro severní říši Sommerlund to byly tři roky míru a blahobytu. Od Haakonovy porážky moc Temných pánů upadla. Vyskytly se pověsti, že v Helgedadu vypukla občanská válka a že méně významní Temní páni se snaží získat moc a vládu nad městem. V Sommerlundu však panuje přesvědčení, že tvůj objev zmizelého sommledinského pokladu - KNIHY MAGNAKAI - je pravým důvodem jejich boje o moc. KNIHA MAGNAKAI je v Sommerlundu legendární. Obsahuje vědomosti, jež Sun Eagle - Sluneční Orel -první Velmistr Kai vštípil bojovníkům Sommerlundu, aby ochránil zemi před zkázou z rukou Temných pánů. KNIHA MAGNAKAI se ztratila již před stovkami let, ale moudrost, kterou obsahovala, se předávala v ústním podání v řádu Kai z generace na generaci, aby rytíři mohli čelit svému odvěkému nepříteli. Když jsi knihu Magnakai objevil, slavnostně jsi slíbil, že vrátíš řádu Kai jeho bývalou slávu, a tak zajistíš v budoucích letech bezpečnost své země. Vrátil ses do vlasti a uchýlil ses do ústraní, do kláštera v horách, kde jsi začal studovat disciplíny Kai. Byl to namáhavý úkol vyžadující jak tělesnou, tak i duševní sílu. Roční období se střídala, ale ty, ponořen do studia, sis běh času neuvědomoval. Uplynuly tři roky a tys odhalil tajemství tří disciplín Magnakai. Ostatní disciplíny však není možné se naučit studiem, a tak, abys mohl splnit svůj slib, se musíš vydat na výpravu, kterou před tisíci lety poprvé uskutečnil Sun Eagle. Zaznamenal všechny své znalosti do KNIHY MAGNAKAI, ale rukopis během dlouhých let vybledl, a ty se můžeš řídit jenom několika slovy. "Snaž se nalézt Kámen vědění z Varetty, protože jen ten obsahuje veškerou moc a moudrost..." To jsou slova, která jsi rozluštil v kronice Velmistra Sun Eagle.

Přestože je tato věta poněkud stručná, dává ti naději, protože je tam slovo Varetta, což je jedno z nejstarších měst v Magnamundu, ležící ve Stornlandu za Maakenskou roklí daleko na jih od Sommerlundu. Uvědomuješ si, že musíš vyrazit bez meškání na cestu, protože válka v Helgedadu nepotrvá věčně, a Temní páni již dávno přísahali, že zničí tvou vlast a její lid. V okamžiku, kdy skončí v Helgedadu občanská válka, se vítězní Temní páni obrátí proti Sommerlundu a povolají všechny stvůry Temné říše, aby tvou výpravu překazily. Musíš proto jednat rychle a potají.

Tvůj život a budoucnost celého Sommerlundu závisí na úspěchu výpravy. A tak, na základě několika slov svého učitele z dávné minulosti, odjíždíš ve stínu všudypřítomných Temných pánů hledat Kámen vědění do Varetty, aniž bys tušil jaká nejistota a hrůza tě v Stornlandu očekává.

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 některé z předchozích dobrodružství Lone Wolfa v knihách 1-5, můžeš si přenést své skóre v UMĚNÍ BOJE a v KONDICI do cyklu Magnakai Gamebook. Můžeš si také přenést jakoukoli zbraň nebo Zvláštní předmět, které ti zůstaly po skončení posledního dobrodružství do své *Průvodní listiny* (přesto však nesmíš mít víc než 2 zbraně a 8 položek v batohu).

DISCIPLÍNY MAGNAKAI

Během svého výcviku rytíře Kai a v průběhu dobrodružství, která vedla k objevení KNIHY MAGNAKAI, jsi ovládl všech deset základních umění, známých jako disciplíny Kai.

Po prostudování KNIHY MAGNAKAI jsi dosáhl hodnosti Vyššího mistra Kai, což znamená, že ses naučil tři ze seznamu disciplín Magnakai. Je na tobě, aby sis zvolil, které disciplíny to budou. Všechny disciplíny Magnakai ti mohou být prospěšné, vybírej je proto pečlivě. Správné užití disciplín Magnakai ti v určitém okamžiku může zachránit život. Umění Magnakai je rozděleno do skupin, z nichž každá má svou zvláštní školu výcviku. Tyto skupiny se nazývají Kruhy vědění. Ovládnutím všech disciplín Magnakai v určitém Kruhu vědění, můžeš zvýšit hodnotu svého UMĚNÍ BOJE a KONDICE. (Přečti si v oddíle Kruhy vědění Magnakai podrobnosti o těchto mimořádných bodech.)

Když sis vybral své tři disciplíny Magnakai, zapiš je do kolonky Disciplíny Magnakai ve své *Průvodní listině*.

Mistrovství ve zbrani

Tato disciplína Magnakai umožňuje Mistru Kai dokonalé zvládnutí všech druhů zbraní. Když začneš bojovat zbraní, kterou jsi dokonale zvládl, přičti si 3. Hodnost Vyššího mistra Magnakai, se kterou začínáš cyklus Magnakai, znamená, že jsi zvládl tři ze zbraní z následujícího seznamu:



O = DÝKA



1 = KOPÍ



2 = PALCÁT



3 = KRÁTKÝ MEČ



4 = VÁLEČNÉ KLADIVO



5 = MEČ



6 = SEKYRA



7 = MEČ



8 = BOJOVÁ HŮL



9 = MEČ SE ŠIROKOU ČEPELÍ

To, že ovládáš tři zbraně, neznamená, že zatneš svou dobrodružnou výpravu s některou z nich. Během cesty budeš mít příležitost zbraně získat. Za každou knihu Lone Wolfových dobrodružství v cyklu Magnakai si můžeš přidat do své listiny další zbraň. Pokud si zvolíš toto umění, запиš si do *Průvodní listiny Mistrovství ve zbraní*: + 3 body do UMĚNÍ BOJE a zaškrtni zvolené zbraně na listině zbraní. Nemůžeš mít víc než dvě zbraně.

Ovládání zvířat

Tato disciplína Magnakai umožňuje Mistru Kai porozumět si s většinou zvířat a uhodnout jejich záměry a úmysly. Také mu umožňuje bojovat s velkou výhodou v sedle.

Pokud si zvolíš toto umění, запиš si do *Průvodní listiny Ovládání zvířat*.

Uzdravování

Ten, kdo ovládá toto umění, si může přidat 1 ztracený KONDIČNÍ bod ke svému skóre za každou očíslovanou sekci v této knize, kterou projde, aniž by se účastnil boje. (A to pouze v případě, že jeho KONDICE klesla pod počáteční hodnotu.) Tato disciplína Magnakai také umožňuje Mistru Kai, aby vyléčil všechny nemoci, slepotu a jakékoli zranění z boje u sebe, stejně jako u jiných. Dokonalé zvládnutí tohoto umění umožní také Mistru Kai zjistit vlastnosti jakékoli byliny, kořene nebo elixíru, s nimiž se během svých dobrodružství setká.

Pokud si zvolíš toto umění, запиš si do *Průvodní listiny Uzdravování*: +1 KONDIČNÍ bod za každou sekci bez boje.

Neviditelnost

Toto umění Magnakai umožňuje Mistru Kai, aby splynul se svým okolím, dokonce i v přehledném terénu. Umožní mu rovněž zamaskovat své tělesné teplo a pach a užívat nářečí a způsoby jakéhokoli města, které navštíví.

Pokud si zvolíš toto umění, запиš si do *Průvodní listiny Neviditelnost*.

Mistrovství v lovu

Toto umění zajistí Mistru Kai, že nebude v divočině nikdy hladovět: vždycky bude schopen si ulovit potravu, dokonce i v pustině a na poušti. Rovněž mu umožní, aby se pohyboval velmi rychle a obratně, také si nemusí všimnout mimořádné ztráty bodů v UMĚNÍ BOJE v případě nenadálého útoku nebo přepadení ze zálohy.

Pokud si vybereš toto umění, zapiš si do *Průvodní listiny Mistrovství v lovu*.

Orientace

Kromě základní schopnosti rozeznat v neznámém terénu správnou cestu, umění Magnakai *Orientace* umožní Mistru Kai číst v cizích řečech, rozluštit symboly, stopy a šlépěje (i když byly částečně zničeny) a vycítit, kde jsou pasti. Také mu zajistí, že vždy intuitivně pozná, kde je sever.

Pokud si vybereš toto umění, zapiš si do *Průvodní listiny Orientace*.

Psychovlna

Toto psychické umění umožní Mistru Kai zaútočit na nepřitele duševní silou. Může se užívat v boji stejně jako jakákoli normální zbraň a tvé UMĚNÍ BOJE zvyšuje o 4 body. Je to mocná disciplína, ale také tě bude něco stát. Za každé kolo boje, ve kterém užiješ *Psychovlnu*, si musíš odečíst 2 KONDIČNÍ body. Slabší forma *Psychovlny* nazývaná Útok duševní silou se může užít proti nepříteli bez ztráty KONDIČNÍCH bodů, ale k tvému UMĚNÍ BOJE přispěje jenom 2 body. *Psychovlnu* nemůžeš užít, pokud tvoje KONDICE klesne pod 6 bodů nebo níž. Ne na všechna stvoření, která potkáš při svých dobrodružstvích, bude účinkovat v průběhu se dozvíš, jestli je dotyčná bytost imunní.

Pokud si zvolíš toto umění, zapiš si do *Průvodní listiny: Psychovlna*: +4 body UMĚNÍ BOJE, ale -2 KONDIČNÍ BODY za každé kolo a Útok duševní silou: +2 body UMĚNÍ BOJE.

Psychoclona

Mnoho nepřátelských tvorů obývajících Magnamund na tebe může zaútočit duševní silou. Disciplína Magnakai *Psychoclona* zamezí, abys při této formě útoku ztratil jakékoli KONDIČNÍ body a zvýší tvou obranu proti nadpřirozeným jevům a hypnóze. Pokud si vybereš toto umění, zapiš si do *Průvodní listiny Psychoclona*: bez ztráty bodů při útoku duševní silou.

Souvztažnost

Ovládnutí této disciplíny Magnakai ti umožní odolávat extrémnímu teplu a zimě bez ztráty KONDIČNÍCH bodů a pohybovat předměty pouze silou koncentrované vůle.

Pokud si vybereš toto umění, zapiš si do *Průvodní listiny Souvztažnost*.

Předpovídání

Toto umění může Mistra Kai varovat před bezprostředně hrozícím nebo neviditelným nebezpečím, také mu umožní odhalit neviditelného nebo skrytého nepřítele. Může mu také odhalit skutečný úmysl nebo záměr cizího člověka nebo předmětu, s nimiž se na cestě setká. Předpovídání ti také umožní spojit se telepaticky s jinou osobou a vycítit, jestli určitá osoba nebo zvíře má psychické schopnosti. Pokud si vybereš toto umění, zapiš si do *Průvodní listiny Předpovídání*.

Jestliže úspěšně zakončíš svou výpravu v šesté knize cyklu o Lone Wolfovi, můžeš si přidat do *Průvodní listiny* v sedmé knize další disciplínu Magnakai podle svého výběru. Toto umění, spolu se třemi dalšími uměními Magnakai a jakýmkoli Zvláštním předmětem, který jsi získal a podařilo se ti ho uchovat během svých dobrodružství, můžeš používat v dalším příběhu z Lone Wolfova cyklu MAGNAKAI GAMEBOOK nazývaném Hrad smrti.

VYBAVENÍ NA CESTU

Než odjedeš ze Sommerlundu, abys našel Kámen vědění ve Varetě, vybavíš se mapou Stornlandu (viz. vpředu vnitřní stranu obálky) a měšcem zlata. Abys zjistil, kolik Zlatých je v měšci, vyber si číslo z *Tabulky náhody*. K číslu, které ti padne, přičti 10. Součet se rovná počtu Zlatých v měšci a ty bys měl nyní toto číslo zapsat do kolonky Měsíc ve své *Průvodní listině*. Jestliže jsi úspěšně dokončil 1. - 5. knihu Lone Wolfova cyklu, můžeš součet přičíst k částce, kterou už vlastníš. V měšci nesmíš mít víc než 50 Zlatých, avšak všechno, co máš navíc, můžeš zanechat v bezpečí v klášteře Kai.

Z následujícího seznamu si můžeš vybrat pět předmětů, a bude-li třeba, přidat je k těm, které už vlastníš. Nezapomeň ale, že můžeš mít jen dvě zbraně a nejvýše osm položek v batohu.

MEČ (Zbraně),

LEKTVAR Z LAUMSPURU (Obsah batohu)

Vypiješ-li elixír po boji, obnovíš si 4 ze ztracených KONDIČNÍCH bodů.



VÁLEČNÉ KLADIVO (Zbraně),
TOULEC (Zvláštní předměty) Obsahuje šest šípů. Odečti je, jakmile je
použiješ.



4 PORCE JÍDLA (Potraviny). Každá platí jako jedna položka v tvém
batohu.



BOJOVÁ HŮL (Zbraně),
VYCPANÁ KOŽENÁ VESTA (Zvláštní předmět). k počtu tvých
kondičních bodů ti přidá 2.



PROVAZ (Obsah batohu),



DÝKA (Zbraně),
KŘESADLO (Obsah batohu),



SEKYRA (Zbraně),
LUK (Zbraně).

Zapiš pět předmětů, které si vybereš, do *Průvodní listiny* do příslušné kolonky a poznamenej si všechny účinky, jež budou mít na tvé KONDIČNÍ BODY nebo UMĚNÍ BOJE.

JAKÝM ZPŮSOBEM BĚHEM CESTY PŘENÁŠET VÝBAVU

Ted' 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.

MEČ - nosí se v ruce

VÁLEČNÉ KLADIVO - nosí se v ruce

LUK - nosí se v ruce

TOULEC - je přehozený přes rameno

BOJOVÁ HŮL - nosí se v ruce

VEŠTÁKOVÁ KOŽENÁ VESTA - nosí se na těle

PROVAZ - nosí se v batohu

SEKYRA - nosí se v ruce

ELIXÍR Z LAUMSPURU - nosí se v batohu

POTRAVINY - ukládají se do batohu

DÝKA - nosí se v ruce

KŘESADLO - nosí se v batohu

Co všechno můžeš pobrat

Zbraně

Nejvýš dvě.

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 nejružnější věci, které se nenosí v batohu.

Jakmile nějaký takový objevíš, dozvíš se, jak ho nést.

Zlaté mince

Jejich místo je vždy v měšci u pasu, který nepojme víc než padesát Zlatých.

Potraviny

Poneseš si je v batohu. Každou porci počítej jako jednu 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 použiješ v boji. Pokud ovládáš disciplínu Kai *Ovládání zbraně* a to té, kterou držíš, 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.)

Luk a šípy

Během tvých dobrodružných příhod budeš mít často příležitost používat luk a šípy. Jestliže se vybavíš lukem a budeš mít aspoň jeden šíp, můžeš ho použít, pokud ti to text v určité sekci dovolí. Luk je užitečná zbraň, protože ti umožňuje zasáhnout nepřítele na dálku. Ale nemůže být použit v boji zblízka, proto je nanejvýš vhodné vybavit se ještě jednou zbraní pro boj zblízka, jako je meč nebo palcát. Abys mohl použít luk, musíš mít toulec a aspoň jeden šíp. Pokaždé když vystřelíš z luku, vyškrtni z *Průvodní listiny* jeden šíp. Samozřejmě, že když vyčerpáš svou zásobu šípů, nemůžeš už luk používat. Může se ale vyskytnout příležitost, jak zásobu šípů doplnit. Pokud sis vybral disciplínu Magnakai Mistrovství ve zbraní a k tomu luk, můžeš si připsat tři body k těm, které ti padly v Tabulce náhody, kdykoliv luk použiješ. Vstoupíš-li do boje ozbrojen jenom lukem, musíš od svého UMĚNÍ BOJE odečíst 4 body a bojovat jen holýma rukama.

Obsah batohu

Po cestě najdeš nejrůznější předměty, které by se ti mohly hodit. Můžeš si je ponechat. (Nezapomeň však, že v batohu můžeš mít nejvýš osm

položek.) Předměty v batohu můžeš různě měnit či odhazovat, pokud zrovna nebojuješ.

Zvláštní předměty

Každý Zvláštní předmět má zcela určitý účel nebo účinek, o kterém se dozvíš buď ve chvíli, kdy předmět objevíš, nebo se ti později odhalí během tvého dobrodružství.

Jestliže jsi úspěšně dokončil poslání předchozích knih Lone Wolfa, zřejmě již některé *Zvláštní předměty* máš. Dříve, než se vypravíš do Stínu na písku, můžeš si některé z nich nebo i všechny uložit v bezpečném úkrytu v klášteře Kai. Zvláštní předměty uložené v bezpečném úkrytu v klášteře Kai, nemůžeš v tomto případě použít, ale nemůžeš je ani cestou ztratit.

Zlaté mince

Měnou v Sommerlundu i Vassagonii je Zlatý, malá zlatá mince. Kdykoli zabiješ nějakého nepřítele a prohledáš jeho tělo, můžeš si vzít jakýkoli počet Zlatých, které najdeš a dát si je do měšce.

Potraviny

Během své dobrodružné cesty musíš pravidelně jíst. Pokud nebudeš mít do čeho kousnout, když dostaneš pokyn, aby ses najedl ztrácíš 3 KONDIČNÍ body. Jestliže sis ale vybral disciplínu Maganakai Mistrovství v lovu, jako jedno ze svých umění, nebudeš muset jídlo odškrtnávat, když dostaneš příkaz, aby ses najedl.

Lektvar z Laumspuru

Je to elixír, který ti dokáže vrátit 4 KONDIČNÍ body, pokud ho vypiješ hned po boji. Pokud bys cestou našel nějaký jiný lektvar, dozvíš se, jaké má účinky. Všechny léky se nosí 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 Wolf (UMĚNÍ BOJE 15) je napaden Stoposledem (UMĚNÍ BOJE 22). Nemá příležitost vyhnout se boji, ale musí se nestvůře postavit a bojovat s ní od chvíle, kdy na něj skočí. Lone Wolf ovládá disciplínu Magnakai *Psychovlna*, vůči které není zvíře imunní, a tak si Lone Wolf přičte 4 body ke svému UMĚNÍ BOJE, celkem jich tedy má 19. Odečte UMĚNÍ BOJE Stoposleda nočního od svého a zjistí, že má *Bojový koeficient* -3 ($19 - 22 = -3$). Do *Průvodní listiny* si zapiše -3, 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 (plus 2 body navíc za užití *Psychovlny*). Stoposled 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 redukováným počtem KONDIČNÍCH bodů, tj. s tím počtem bodů, s nímž uzavřel zápas.

Souhrnný přehled Pravidel boje najdeš na konci tohoto návodu na stránce před *Výsledkovou tabulkou*.

Únik z boje

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

O body v tomto kole může přijít jen Lone Wolf. Soupeřovy ztrátové body se tvým ústupem vynulují. To je riziko útěku z boje.

Ustoupit smíš jen tehdy, pokud to text dané pasáže výslovně připouští.

PŘEHLED PRAVIDEL BOJE

1. Přičti k UMĚNÍ BOJE všechny body, které získáš díky svým Kai disciplínám.
2. Od tohoto součtu odečti hodnotu UMĚNÍ BOJE svého soupeře. Toto číslo = BOJOVÝ KOEFICIENT.
3. Zvol číslo v Tabulce náhody.
4. Otoč na Výsledkovou tabulku.
5. V prvním vodorovném řádku si najdi *Bojový koeficient* a protni odpovídající sloupec s řádkem, na němž jsi našel své *Číslo náhody*. (N znamená ztrátu KONDIČNÍCH bodů pro nepřítele. LW znamená ztrátu KONDIČNÍCH bodů pro Lone Wolfa.)
6. Znovu se vrat ke kroku 3 a pokračuj v boji tak dlouho, dokud jedna z postav nebude mrtvá. To se stane tehdy, když KONDIČNÍ body některého z účastníků souboje klesnou na 0.

JAK SE BOJI VYHNOUT

1. Ustoupit z boje smíš jen tehdy, když ti to text nabízí. Obvyklým způsobem podstoupíš jedno kolo zápasu.
2. Body, které ztratí nepřítel, se nepočítají. O KONDIČNÍ body může přijít jen Lone Wolf.
3. Pokud kniha dává příležitost z boje uprchnout, lze jí využít v prvním a ve všech následujících kolech souboje.

VÝSLEDKOVÁ TABULKA

Bojový koeficient

		-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		
Číslo náhody	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 -0	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

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

HODNOSTI MAGNAKAI

Následující tabulka ukazuje stupně a hodnosti, které získávají Mistři Kai v každém stádiu jejich výcviku. Pokud úspěšně dokončíš každé dobrodružství v Lone Wolfově Magnakai cyklu, získáš navíc jednu disciplínu Magnakai a postoupíš na další stupeň v hodnostech rytířů Kai, vedoucích až k hodnosti Velmistra Kai.

Počet disciplín Magnakai Hodnosti Maganaki zvládnutých Mistrem Kai:

1	MISTR STARŠÍ KAI
2	MISTR VYŠŠÍ KAI
3	MISTR KAI
na tomto stupni začíná Lone Wolf svou dobrodružnou cestu v cyklu MAGNAKAI GAMEBOOK	
4	UČITEL KAI
5	PATRON KAI
6	MENTOR KAI
7	VĚDÁTOR KAI
8	PRIMAS KAI
9	ARCIMISTR KAI
10	VELMISTR KAI

KRUHY VĚDĚNÍ MAGNAKAI

v době před svou záhubou se oddávali Mistři Kai ze Sommerlundu studiu Magnakai. Umění Magnakai bylo rozděleno do čtyř škol výcviku, které se nazývaly Kruhy vědění. Ovládnutím všech disciplín v Kruzích vědění Mistři Kai zvyšovali své bojové schopnosti (UMĚNÍ BOJE) a svou fyzickou a duševní vytrvalost (KONDICI) na mnohem vyšší úroveň, než byl schopen dosáhnout obyčejný smrtelník. Následující seznam obsahuje čtyři Kruhy vědění Magnakai a dovednosti, které musí být zvládnuty, aby bylo možno každý Kruh dokončit.

Název Kruhu vědění Magnakai	Disciplíny Magnakai potřebné k dokončení Kruhu vědění
OHNIVÝ KRUH	<i>Mistrovství ve zbrani a Mistrovství v lovu</i>
SVĚTELNÝ KRUH	<i>Ovládání zvířat a Uzdravování</i>
SLUNEČNÍ KRUH	<i>Neviditelnost, Mistrovství v lovu a Orientace</i>
DUCHOVNÍ KRUH	<i>Psychovlna, Psychoclona, Souvztažnost a Předpovídání</i>

Při dokončení každého Kruhu vědění si můžeš přidat ke svému UMĚNÍ BOJE a KONDICI body navíc, tak jak je napsáno dole.

Body navíc	UMĚNÍ BOJE	KONDICE
OHNIVÝ KRUH	+1	+2
SVĚTELNÝ KRUH	0	+ 3
SLUNEČNÍ KRUH	+1	+3
DUCHOVNÍ KRUH	+ 3	+3

Všechny body navíc, které získáš zvládnutím Kruhů vědění, si přičti ke svému počátečnímu stavu UMĚNÍ BOJE a KONDICE.

ZDOKONALENÉ DISCIPLÍNY

Jak procházíš vyššími stupni výcviku Magnakai, zjišťuješ, že se každá tvá dovednost zdokonaluje. Například, ovládáš-li disciplínu Předpovídání a přitom jsi dosáhl hodnosti Primase Kai, dokážeš už "duchovní procházku" - tj. tvůj duch opustí tělo a zanechá je ve stavu bezvědomí. Budeš tak moci prozkoumat své bezprostřední okolí, aniž by tě tvoje tělesnost omezovala. Povaha těchto zdokonalení a jejich vliv na disciplíny Magnakai bude popsán v kapitole Zdokonalené disciplíny v příštích knihách Lone Wolfova cyklu.

MOUDROST MAGNAKAI

Tvoje pout' za Kamenem vědění z Varetty bude plná nebezpečí, vzhledem k tomu, že země na březích řeky Stornu obývají divoké a neklidné národy, které spolu neustále válčí. Mapa na začátku této knihy ti během cesty pomůže. Během cesty si dělej poznámky, protože ti to může pomoci nyní i při pozdějších dobrodružstvích.

Mnoho předmětů, které najdeš, ti dobře poslouží. Některé budeš potřebovat až při dalších výpravách, jiné ale budou zavádějící a bezvýznamné, takže bud opatrný při výběru toho, co si ponecháš a co ne.

Moudrá volba disciplín Magnakai umožní každému hráči úspěšně dokončit výpravu bez ohledu na to, jak nízký byl počáteční stav jeho UMĚNÍ BOJE a KONDICE. Úspěšné zakončení předešlých dobrodružství Lone Wolfa, přestože je určitou výhodou, není pro zdar této výpravy nutné.

Nechť tě na stezkách vědění Magnakai provází duch Sun Eagla - Slunečního Orla!

Hodně štěstí!

Nádvoří kláštera Kai je toho rána, kdy se vydáváš na výpravu, podivně tiché. Na cimbuří se třpytí jinovatka, a když vedeš svého koně dolů po příkré stezce, která mizí ve Freylundském lese, cítíš, jak je vzduch čistý a ostrý. Po chvíli se ohlédneš a vidíš vysoké šedivé věže kláštera rýsující se proti obloze. Než vjedeš do hustého lesa, pošleš sice zpátky tichý pozdrav, ale už se neohlédneš.

Dlouhá cesta na jih neproběhne bez příhod. Na Silnici loupežníků, která spojuje hlavní město s provincií Ruanon, tě přepadne tlupa otrhaných zbojníků. Chtějí zlato, ale ty jim místo toho ukážeš, co umí Mistr Kai, a dáš jim pořádnou lekci. Porazíš je a oni se ve zmatku rozprchnou na všechny strany. Na silnici zůstanou ležet jejich tři mrtví druzi. Po tomto setkání se ti všichni nepoctivci v této pusté a opuštěné krajině zdaleka vyhnou.

V Ruanonu tě přivítá baron Vanalund, vládce této země, jako hrdinu. Spolu se svým lidem nikdy nezapomene na to, že je tvým dlužníkem, protože jsi zachránil jeho zemi před naprostou zkázou z rukou renegátského velitele a jeho nepřátelských hord. Ruanonští tě vítají tak, že se bojíš, abys nezapomněl na své poslání v nekonečné řadě banketů a oslav, které se na tvou počest pořádají. Včas si uvědomíš své povinnosti, a tak nastane brzy den, kdy opustíš hornické město a vydáš se znovu na jih.

Před dávnými časy byla silnice z Ruanonu do Quarlenu rozpolcená strašlivým zemětřesením, které poznamenalo krajinu na stovky mil daleko. Vznikla hluboká propast známá jako Maakengorg - Rokle zkázy -protože její bezedné hlubiny v sobě nesou strašlivý odkaz. Bylo to zde, v dobách Černé lundy, kde král Ulnar zabil nejmocnějšího z Temných pánů - Vashnu - a jeho tělo spolu s těly jeho bojovníků dal vhodit do bezedné rokle. Pověst vypráví, že jeho smrtelný křik bude zaznívat roklí tak dlouho, dokud nevstane z mrtvých, aby se pomstil Sommerlundu a Ulnarově rodu.

Rád by ses vyhnul Rokli zkázy a dlouhá objížďka přes svobodný městský stát Casiorn se ti zdá být mnohem lepší než návštěva Maakenu, města duchů. Úrodné pláně jižního Ruanonu postupně mizí a objevuje se řídká vegetace na hranicích Suché pevniny. Tam, jako drahokam na poušti, leží městský stát Casiorn. Tvůj pobyt v tomto městě obchodníků je krátký, ale výnosný: tvé schopnosti Kai spolu s troškou štěstí ti dopomohou k velké výhře v herně s názvem U stříbrné šalvěje. Za získané zlato si nakoupíš zásoby a také si opatříš nového koně na cestu do Quarlenu.

Za týden se octneš u Quarleny a zíráš na opevněné zdi, které obklopují toto město na řece. Abys dospěl do Varetty, musíš se dostat přes řeku - a jenom zde, v Quarleny, je most, který se klene přes rychle ubíhající vlny řeky Quarl. Když se silnice přiblíží k městským zdem, rozdělí se, protože jsou tu dvě brány, které umožňují vstup do východní části města. Pokud chceš jet k severní bráně, obrať na [137](#). Pokud chceš jet k jižní bráně, obrať na [225](#). Jestliže ovládáš disciplínu Magnakai Orientace, obrať na [308](#).

2

Některé ze zazátkovaných menších skleněných nádobek obsahují elixíry, které ti mohou na cestě pomoci. Když si je prohlížíš, pozorně čteš nálepky:

Elixír z Laumspuru (jedna dávka vrací 4 KONDIČNÍ body) - 5 Zlatých

Elixír z keře šibeničníku (jedna dávka přivodí na 1 -2 hodiny spánek) - 2 Zlaté

Rendalimův elixír (jedna dávka vrací 6 KONDIČNÍCH bodů) - 7 Zlatých

Elixír Aleuthera (zvyšuje UMĚNÍ BOJE o 2 body během trvání jednoho zápasu) - 4 Zlaté

Koncentrát Hrobobýl (jestliže je pozřen, způsobí smrt) - 4 Zlaté

Můžeš si koupit kterýkoli ze zmíněných elixírů. Všechny patří do batohu. Pokud se chceš podívat ještě do dalších obchodů v této ulici, obrať na [152](#). Chceš-li počkat, až bude kapitán obsloužen, obrať na [231](#).

3

Na vrcholku kopce stezka překvapivě náhle končí u vysokých kamenů, postavených do kruhu. Uprostřed kruhu leží svazek roští a opodál je Pochodeň, zabalená v nepromokavé látce. Poznáváš, že je to signální oheň, protože se často vyskytují v Sommerlundu, zvláště podél hranice u Durncragských hor. Jestli chceš, můžeš si Pochodeň vzít, než se po stezce vydáš zpátky. Obrat' na [330](#).

4

Když odhrneš trásně stranou, začnou se náhle svíjet a kroutit jako vířící hádci, obtáčejí se ti kolem zbraně a obracejí ji proti tvé ruce. Uvolníš ruku,

v hrůze ustupuješ a vidíš, že tvoje zbraň mizí ve zničujícím sevření živých třásní. Otočíš se a prcháš zpátky na rozcestí. Vnitřnosti se ti svírají, když si uvědomíš, jak blízko jsi byl příšerné smrti. Ztracenou zbraň vyškrtni z *Průvodní listiny* dřív, než se rozhodneš, kterou cestou se dáš. Pokud chceš jít přímo vpřed, obrať na [339](#). Jestliže se chceš dát levým kanálem, obrať na [269](#).

5

Hlasité kokrhání ohlašuje nový den. Oblékneš se, sebereš své věci a sejdeš dolů na dvůr, kde na tebe čeká Cyrilus. "Nádherný den," řekne vesele a ukáže svou dubovou holí na modrou oblohu bez jediného mráčku. "Snad dorazíme do 'Hospody Na půlcestě' do večera."

Rozloučíte se s hospodským a s jeho synem a pobídnete své koně do úzké uličky, která vede k západní bráně. Brzy už ujíždíte mírnou pahorkatinou, porostlou stromy se žlutnoucím listím. Vrcholky kopců jsou zahaleny šedou mlhou, kterou občas prorazí sluneční paprsek a osvětlí šťavnatě zelené louky. Čas ubíhá rychle, protože Cyrilus vypráví o historii a pověstech vážících se k této krajině. Dozvídáš se, že bohatá a úrodná království na březích řeky Storn mají divokou a bouřlivou minulost, že tu řádily války, že ctižádostiví a malicherní princové, kteří kořistili jeden z druhého a hlavně z obyvatelstva, si země rozdělili a soupeří spolu. Lyris je zapletena do válečného konfliktu s Magadorem, Delden se Saloníí a Salonie se Slovií. Bojuje se, lidé umírají a země je s příšernou pravidelností drancována - zdá se, že jen žoldnéři a havrani mají z těchto neustálých válek užitek. Je už pozdní odpoledne, když zahlédneš na cestě před vámi malou vesničku. U silnice stojí mnoho povozů a na blízké louce se shromáždil zástup lidí. Jak projíždíte kolem vozů, uvidíš na jednom z nich připevněný plakát s nápisem:

Turnaj v lukostřelbě

Zápisné: 2

Zlaté 1. cena: Duadonský stříbrný luk

Pokud se chceš zúčastnit turnaje, obrať na [141](#). Jestliže se nechceš zúčastnit, nebo nemůžeš zaplatit zápisné, pokračuj v cestě obrácením na [210](#).



6

"Uklidněte se, bratři. Je to on - je to rytíř řádu Kai." Pomalu, jak se zděšení starci uklidňují, mění jejich postrašené tváře výraz a objevuje se na nich úcta a obdiv.

"Jmenuji se Gwynian," řekne jejich vůdce. "Očekávali jsem tvůj příchod." Ukáže na mapy, které pokrývají stůl, a na masivní dalekohled, upevněný na stojanu pod skosenou střechou. "Hvězdy nám říkají, co se stane - jsou našimi rádci. Víme o tvé výpravě za Kamenem vědění. Víme, že jde o spravedlivou věc a chceme ti pomoci, ale mnozí naši bratři se bojí moci Kamene. Ignorují moudrost hvězd a zavázali se hloupou a nebezpečnou přísahou, že neprozradí, kde je Kámen ukryt, a že zabijí každého, kdo ho bude hledat. Obávají se, že by ho pak zneužil pro své vlastní cíle."

Jeho slova jsou náhle přerušena bušením na dveře observatoře: našli tvého koně. "Vydej nám ho!" křičí sbor hněvivých hlasů. "Musíme rychle pryč," řekne Gwynian a vede tě do menší místnosti. Zatáhne za skrytou páku a otevře tajné dveře, vedoucí do chodby. Když následuješ mudrce a jeho druhy do temnoty, slyšíš, jak se dveře observatoře lámou a praskají. Obrat' na [158](#).

7

Všude kolem sebe cítíš napětí a bezprostřední nebezpečí. Tichý klid v této malé víscce je ošidný - skrývá smrtelnou hrozbu. Instinktivně vytasíš zbraň a připravíš se čelit náhlému útoku ze zálohy. Obrat' na [258](#).

8

Chanda se zachvěje a vyjekne, jak ho tvá poslední rána připraví o veškerou sílu. Pokusí se tě proklít, ale slova mu uvíznou v hrdle. Snaží se promluvit, zapotácí se však a padá ti mrtev k nohám.

Obrátíš tělo špičkou boty a rychle, ale pečlivě ho prohledáš. Najdeš měsíc s 10 Zlatými, elixír z Laumspuru (je ho dost k navrácení 3 KONDIČNÍCH bodů) a Plán města Varetta. (Poznamenej si ho jako Zvláštní předmět, který se nosí v batohu.) Můžeš si vzít kterýkoli z těchto předmětů, pokud chceš. Pak opustíš tento příšerný obchod. Obrat' na [16](#).

9

Stráže si vymění pohledy a souhlasně přikývnu.

"Deset Zlatých z vás udělá v našem městě vítaného hosta, cizince," zašeptá menší z obou mužů a natáhne ruku v rukavici v očekávání peněz.

Jestliže jim chceš dát úplatek, obrať na [332](#).

Pokud nechceš zaplatit tak velkou sumu a chceš se pokusit projet kolem nich, obrať na [261](#).

Chceš-li zdvořile odmítnout jejich nabídku a raději se pokusíš dostat do města severní branou, obrať na [137](#).

10

Bodrý muž s dlouhými vousy leží na visutém lůžku, uvázaném na konci lodní lávky. Když vstoupíš na lávku, otevře jedno oko, rychle seskočí z lůžka a vyloví z náprsní kapsy hrst lodních lístků. "Vítej na palubě Kazonary," řekne, "nejlepší lodi, jaká se kdy plavila po řece Storn." Podíváš se na vyvěšené ceny a zjistíš, kolik stojí cesta: 10 Zlatých do Luyenu, 15 do Rhemu a 20 do Euly.

"Odplouváme o půlnoci, pane, měl bys co nejdříve zavést koně do lodní stáje." Jakmile se rozhodneš, jaký si koupíš Lístek, zaplatíš muži a v *Průvodní listině* si opravíš počet Zlatých. Lístek zaznamenáš jako Zvláštní předmět, který budeš nosit v kapse. Obrat' na [82](#).

11 *Ilustrace I*

Město Eula se změnilo v obrovský vojenský tábor. Obyvatelé už dávno uprchli na sever a zanechali své domy a dobytek napospas ziskuchtivým vojákům. Vojáci z mnoha různých národů jsou tu vidět po boku bojovníků nelidského původu, všechny spojuje jejich chtivost. Když pozoruješ nekonečné řady vojáků pochodujících na jih, směrem k příkrovu černého kouře, klesáš na mysli. Město, kde se nachází Kámen vědění, Tekaro, je obležené. Když klušeš přes zčernalé pole k obléhacím věžím a zátarasům na březích řeky, proklínáš válku, která vážně ohrožuje tvou výpravu. Obrat' na [280](#).

12

Šíp vnikne nestvůře do pravé nohy, obluda zařičí a zapotácí se. Tvoje rychlá reakce ti umožnila vytasit zbraň a zaútočit.

Smrtomor podzemní: UMĚNÍ BOJE 22, KONDICE 32. Protože nestvůra leží tlamou k zemi, neodečítej si KONDIČNÍ body, které ztratíš v prvních dvou kolech boje. Můžeš kdykoli uniknout, jestliže utečeš z kaple vchodem, kterým jsi do ní vstoupil. Pokud chceš uniknout, obrať na [305](#). Zvítězíš-li v boji, obrať na [112](#).



I. Město Eula se změnilo v obrovský vojenský tábor.

13

Opatrně se prodíráš křovinami, aniž bys způsobil sebemenší hluk, až se octneš na kraji malé, skalnaté paseky. Skupina deseti mužů v kápích stojí v kruhu kolem kamenného oltáře. Jejich vůdce, vysoký hubený muž, který má na sobě ohavnou masku ze zeleného skla, krouží zlatou hůlkou kolem hlavy obrovského stvoření podobného žábě, které leží na zádech s roztaženými údy na oltáři. Blesky se míhají jako blýskaví hádci kolem těla, a jak zpěv mužů vrcholí, tělo se vznese a zastaví se ve vzduchu několik stop nad oltářem.

Náhle vůdce hněvivě vzkřikne a obrátí se směrem k tobě. Vycítil tvou přítomnost a ty pociťuješ jeho zuřivý hněv. Napřáhne k tobě zlatou hůlku a vzduchem proletí výboj energie.

Pokud máš luk a chceš ho použít, obrať na [56](#). Jestliže luk nemáš a chceš utéci, obrať na [182](#). Chceš-li tasit zbraň a připravit se k boji, obrať na [295](#).

14

Náhle se objeví jezdci a obklíčí tě. "Musíme vyrovnat dluh, Seveřane," zasyčí Roark s pohrdavým úsměškem, který mu odhaluje zuby. "Požaduji plnou náhradu!" Šílenství zableskne v jeho planoucích očích, když stáhne ze svého krku amulet a drží ho vysoko ve vzduchu.

"Přijel, přijel, Tagazine, volám tě! Vystup z hlubin věčné bolesti, já tě volám!"

Při Roarkově strašlivém vzývání ti naskakuje husí kůže. Rychle se rozhlížíš, kudy uniknout. Jediná možnost, jak objet Roarka a jeho vojáky, je cesta na hřbitov. Spěšně pobídneš koně a projedeš kamennými vraty, ale pak *strneš hrůzou z toho, co se před tebou objeví.*

Obrať na [270](#).

15

Městská hlídka vydechne úžasem při pohledu na to, jak snadno a lehce jsi vyřídil jejího velitele. Strážci zaváhají a ustoupí zpět, nechtějí se vystavovat tvému zraku a tvé nevoli. Ostruhami lehce pobídneš koně a rychle dorazíš k povozům, kde se několik postrašených vojáků rozprchne jako hejno slepic. Když projíždíš kolem povozů a klušeš alejí, která se vine před tebou, nikdo se neodvážá postavit se ti do cesty. Obrat' na [332](#).

16

Ve slabém světle pouliční lucerny rozložíš Plán Varetty a studuješ komplikovanou síť ulic a alejí. Bronzová ulice leží na vzdáleném konci města, blízko západní městské zdi. Náhle se rozezní zvon, jeho zvuk se rozléhá nad střechami domů a věžičkami. Je to znamení, že začíná zákaz vycházení: do hodiny musí všichni opustit ulice. Za tak krátkou dobu nemůžeš dojet na druhý konec města, a tak se rozhodneš vyhledat nějakou tavernu, přespat tam a za úsvitu zahájit další hledání. Obrat' na [135](#).

17

Přistoupíš k výčepnímu pultu, aby sis objednal nocleh. Mají zde mnoho pokojů různé kvality a ceny. Ze stropu visí tabule s ceníkem:

Společná noclehárna - 2 Zlaté za noc

Jednolůžkový pokoj (druhá třída) - 3 Zlaté za noc

Jednolůžkový pokoj (s horkou lázní) -5 Zlatých za noc

Můžeš si vybrat z uvedených možností, ale nezapomeň odečíst příslušnou sumu ve své *Průvodní listině* dřív, než se odebereš do pokoje. Pokud se rozhodneš pro noclehárnu, obrat' na [144](#). Jestliže se rozhodneš pro jednolůžkový pokoj druhé třídy, obrat' na [202](#).

Rozhodneš-li se pro pokoj s lázní, obrat' na [251](#).

18

Na stole uprostřed stanu leží hromada luků, které dodali vesničani. Většina z nich je ve špatném stavu, ale tobě se podaří najít tři, které nejsou ani zkřivené, ani naprasklé nebo bez tětiny. Jeden je vassagonský luk nazývaný Jakan, druhý je luk z Kalte a třetí je Dureneský lovecký luk. Pokud se rozhodneš pro Jakan, obrat' na [298](#). Rozhodneš-li se pro luk z Kalte, obrat' na [214](#). Rozhodneš-li se pro Dureneský lovecký luk, obrat' na [60](#).

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Mistrovství v lovu*, obrat' na [205](#).

19

Vítá tě Luyen, město květin a vína, se svými věžičkami, dřevěnými domy a zpevněnými obvodovými zdmi, rysujícími se proti obloze. Město leží ve stínu pohoří Ceners, v nebezpečné zátočině, kde prudce tekoucí Storn podemílá strmé srázy hory Prindar. Kapitán přistane u luyenského mola, aby opatřil zásoby, a jeho muži mají mnoho povinností a úkolů. Rozhodneš

se kapitána doprovodit do místní lékárny. Vchod do tohoto proslaveného zařízení je ozdoben velikým kamenným džbánem, který tu visí a houpe se na řetězech. Obchod je rozlehlý a plný věcí, jež vzbuzují tvou zvědavost. Množství džbánků s různými tekutinami, mističek s hrubě mletými prášky a se svazky kořenů a sušených bylin zaplňují dřevěné police. Kapitán shání léčivé a podpůrné prostředky pro nadcházející bitvu. Lékárníkovy oči zajiskří potěšením, když si přečte kapitánův seznam - jsou to ty nejdražší přípravky.

Pokud si chceš prohlédnout některé elixýry na poličkách, obrať na [2](#).

Jestliže si chceš, než lékárník připraví kapitánův nákup, prohlédnout některé další obchody v ulici, obrať na [152](#).



20

Tvůj útok ze zálohy nepřátele překvapí, takže se v panice rozprchnou na všechny strany. Vystřelíš z tak těsné blízkosti, že tvůj šíp prorazí brnění na hrudi jezdce, který drží Cyrilova koně, a na místě ho zabije. Muž se zhroutí k zemi a ty vyrazíš křovinami z úkrytu, hrábneš po otěžích koně mrtvého a vyrazíš na silnici s kouzelníkem na koni po boku. Za tebou zaznívají hněvivé výkřiky nepřátel. Obrat' na [188](#).

21

Na konci chladné chodby z šedivého mramoru se ocitáš přede dveřmi vedoucími do knihovny. Muž v hnědém hábitu, kterého jsi předtím spatřil na dvoře, zmizel. Vše je opuštěné a je tu ticho jako v hrobce. Také v knihovně kromě tisíců knih, které zaplňují kamenné police, nikdo není. Na druhé straně knihovny jsou další dveře - jediný další východ. Pokud si chceš prohlédnout některé knihy, obrať na [302](#).

Jestliže chceš vyjít druhými dveřmi, obrať na [127](#).

22

Blýskající se hroty kopí jsou už jen pár palců od tvé hrudi, když vytasíš zbraň a odrazíš je stranou. Rána dřevo rozdrťí a strážé ucouvnou s

vyvalenýma očima a s úlekem otevřenými ústy. Chopíš se příležitosti, ještě jednou pobídneš koně a cvalem vyrazíš do stínů ulice před tebou. Když rozzlobené hlasy strážců brány odumrou v dálce, ocitneš se na rozcestí. Stíny se prodlužují, jak tma zahaluje pohraniční město, a ty toužíš nalézt bezpečné útočiště na noc pro sebe i pro svého koně.

Pokud chceš jet nalevo, obrať na [151](#).

Pokud chceš jet napravo, obrať na [289](#).

Jestliže ovládáš disciplínu Magnakai *Předpovídání*, obrať na [41](#).

23

Tvůj šíp mine jeho rameno a vnikne do nohy muže, který chce seskočit ze zábradlí lodě. Jestliže máš ještě jinou zbraň, musíš ji vytasit, protože pirát se k tobě blíží.

Obrať na [92](#).

24

Kaple byla po mnoho let opuštěna a vystavena vlivům povětrnosti. Zůstalo z ní velmi málo. V jednom koutě objevíš otvor, který vede do místnosti v podzemí. Podlaha v ní je pokryta velkými černými lesklými loužemi. Otvorem nahoru proniká silný zápach plísně a hniloby. Na pozůstatcích mrtvého těla sedí krysa, překvapeně vzhledne, matné zelené světlo z kaple se jí odráží v očích, které vypadají jako zrnka pepře. Jakmile si zvykneš na šero, poznáváš, že místnost je plná mrtvých těl: jsou to nešťastné oběti Smrtomora. Tvůj zrak přitáhne blyštící se válečné kladivo z bronzu, které leží na prsou jedné mrtvolky. Všechno je pokryté plísní, kromě této zbraně, která svítí, jako by byla úplně nová. Pokud máš provaz, můžeš se pokusit kladivo vytáhnout obrácením na [101](#).

Jestliže by ses raději vrátil k Cyrilovi a kladiva si nevšímal, obrať na [338](#).

Ovládáš-li disciplínu Magnakai *Souvztažnost*, obrať na [276](#).

25

Za dveřmi je úzké kamenné schodiště, které vede do malé místnosti. Dvě stěny, od podlahy až po strop, zaplňují police s knihami, na další stěně jsou police plné svitků a pergamenů převázaných stužkami ze zeleného hedvábí. Ve zbývající stěně se otevrou dveře a v nich se objeví malé stvoření s nemrkajícíma rudýma očkama.

Okamžitě ho poznáváš. Je to Kloon.

"Dobrý večer, pane," řekne silným hlasem, který kontrastuje s malým, podsaditým tělem. "Vítej na naší radnici. Mohu ti být nějak nápomocen?"

Pokud se chceš Kloona zeptat na cestu do Bronzové ulice, obrať na [165](#).

Chceš-li se ho zeptat na Kámen vědění z Varetty, obrať ná [262](#).

Jestliže se však tohoto stvoření nechceš na nic ptát, můžeš opustit radnici a obrátit na [105](#).

26 Ilustrace II

Tvoje skóre tě opravňuje k účasti ve finále, protože jen jeden další lučičník získal víc než osm bodů. Jmenuje se Altán, je to vysoký muž s drsnou tváří, hraničář z hor na severu. Má dlouhý luk z oranžového dřeva stromu toa a jeho obratnost je úžasná. Bude to nebezpečný soupeř.

Altán: UMĚNÍ BOJE 30, KONDIČNÍ (cílové body) 50

Finále turnaje se odehrává podle normálních pravidel boje. Jediný rozdíl je, že oba začínáte s 50 KONDIČNÍMI, neboli cílovými body. Všechny KONDIČNÍ body, které bys mohl ztratit, se odečítají od těchto cílových bodů a tvoje KONDIČNÍ body se během soutěže nemění. První, kdo ztratí všech 50 bodů prohrává turnaj. (Během turnaje si neodepisuješ z *Průvodní listiny* žádné šípy.) Pokud budeš první, kdo ztratí všech 50 bodů, obrať na [183](#). Jestliže ztratí všech 50 bodů Altán, obrať na [252](#).

27

Pobízíš koně po příkré stezce nahoru k velkému domu. Když projedeš bránou s věžičkami, zastavíš se u přístěnku, jehož stěny jsou ozdobeny složitým kováním. Horní půlka dveří od stáje se rozletí a vykoukne chlapec s ježatými vlasy.

"Chceš pas do Amory?" řekne nedbale. "Tak to budou tři Zlatý." V jedné ruce drží modrou kartičku a druhou ruku s otevřenou dlaní natahuje k tobě. Pokud se ho chceš zeptat, jaký pas a proč, obrať na [273](#). Jestliže mu chceš dát 3 Zlaté, obrať na [304](#). Rozhodneš-li se ho ignorovat a pokračovat v cestě po silnici, obrať na [146](#).

28

Když nepřítel klesne k zemi, vidíš, že na cestě bojuje tvůj společník s pěti ozbrojenými jezdci. Obklopují ho ze všech stran a jeho pokusy jim uniknout jsou bezvýsledné. Rána palcátem ukončí jeho odpor. Bezvzápovědně padne na šíji svého koně. O chvíli později už cválají jezdci přes most se svým zajatcem v závěsu. Pokud je chceš pronásledovat, obrať na [39](#). Jestliže chceš prohledat tělo mrtvého nepřítele, obrať na [139](#).



II. Altán vládne dlhouhým lukem z oranžového dřeva stromu toa.

Když tě zasáhnou šípy, pronikne ti hrudí a stehnem oslepující bolest. Vykřikneš, ale bolest brzy ustoupí hrozivé otupělosti. Tvůj kůň tě unáší k bráně do Tekara. Poslední co vidíš, jsou sklápějící se kotle plné klokotajícího oleje a roztaveného olova. Tvůj život a tvá výprava tady končí.



Muži si vymění ostražitě pohledy, než ti nabídnou místo. Voják s podobanou tváří luskne prsty a zavolá přes zaplněnou místnost: "Hej, holka! Čtyři korbele piva!"

U pultu vám naplní čtyři velké hliněné nádoby, do každé z nich se vejde půl galonu piva. Služebná klopýtá pod jejich vahou, ale konečně přijde a postaví je před vás na stůl.

"Osm Zlatých, pane," řekne ztěžka oddychujíc, pot na pihovatém čele.

Pokud chceš za pivo zaplatit, obrať na [230](#).

Jestliže nemůžeš, nebo nechceš za pivo zaplatit, obrať na [159](#).

Vzpomínka na tvář mrtvé ženy ti probleskne hlavou, když zíráš do Roarkových očí, které černě září pod širokým okrajem klobouku. Podoba je zarážející - stejný orlí nos a stejně nažloutlá plet - museli být příbuzní.

Náhle se objevují jezdcí a v půlkruhu tě obklopují. Nějaký hlas zvolá: "Arla je mrtvá - to ten Seveřan ji zabil!"

Roarkova tvář se změní v chvějící se masku nenávisti. Šílenstvím se mu zableskne v očích, roztrhne si vpředu kazajku a urve amulet, který mu na černém řetěze visí kolem krku.

"Přijel, přijá, Tagazine, volám tě. Přijel z hlubin věčné bolesti, volám tě!"

Když nasloucháš jeho strašlivému vzývání, děsem ti naskočí husí kůže. Rozhlížíš se kolem sebe a hledáš, kudy bys unikl. Jediná možnost, jak objet Roarka a jeho vojáky, je cesta na hřbitov. Spěšně pobídněš koně a projedeš

kamennými hřbitovními vraty, ale pak strneš hrůzou z toho, co se před tebou objeví. Obrat' na [270](#).

32

Poznáváš, že tyto trásně jsou živoucí organismy, citlivá a promyšlená past k obstarání potravy pro nějakého neznámého dravce. Pokračovat tímto směrem by mohlo být smrtelně nebezpečné. Pokud chceš odhrnout trásně stranou, abys mohl projít, obrat' na [4](#).

Jestliže se rozhodneš vrátit se na rozcestí a vydat se jiným kanálem, obrat' na [64](#).

33

Při návratu tě čeká nemilé překvapení: Cyrilus i s tvým koněm zmizel. Nejdřív ho proklínáš, myslíš si, že se odebral k blízkému stánku, aby si dal pivo, ale když najdeš jeho dubovou hůl ležet u silnice, cítíš, že se stalo něco velmi zlého.

Vyšplháš na povoz stojící poblíž a rozhlížíš se do všech stran, abys zjistil nějakou stopu. Náhle Cyrila uvidíš, je obklopen skupinou jezdců, kteří s ním cválají k západu. Napočítáš jich šest a k tomu jeden kůň bez jezdce - tvůj kůň. Pak si všimneš, že k zádi povozu je příhodně připoután osedlaný kůň. Pokud si chceš koně vzít a dát se do pronásledování, obrat' na [271](#).

Jestliže se chceš poohlédnout po majiteli koně a nabídnout mu, že zvíře odkoupíš, obrat' na [325](#).

34

Hluk boje přilákal pozornost mnoha žoldnéřů a jejich velitelů. Vyklánějí se z oken, a když vyřídíš posledního muže z městské hlídky, svolávají ti slávu. Otřeš si zbraň a pak si všimneš plného měšce v kapse jednoho mrtvého strážce, vezmeš si ho. (Vyber si číslo z *Tabulky náhody* a přičti 5 k číslu, které ti padlo. Součet se rovná počtu Zlatých v měšci.) Náhle se otevrou dveře taverny, kapitán žoldnéřů tě vtáhne dovnitř dřív, než přiběhnou další strážé a objeví, cos spáchal. Tvé bojové umění na něj udělalo velký dojem, a tak ti nabídne skleničku. Vycítíš, že je to poctivé, přátelské gesto bez skryté hrozby, a tak vděčně přijímáš jeho nabídku. Obrat' na [211](#).



35

Vezmeš si klíč a vyjdeš po schodech ke svému pokoji v podkroví taverny. Usneš hlubokým spánkem. Když za úsvitu vstaneš ze své úzké postele, zachvěješ se zimou v chladném vánku, který fouká rozbitým oknem. Ranní světlo zaplaví maličkou podkrovní místnost. Zjistíš, že tvůj batoh leží napůl otevřený na podlaze. Je v něm vyhryzaná díra - neklamné dílo krys. Všechny potraviny, které jsi měl v batohu, jsou snědeny nebo zničeny. Vyškrtni je ze své *Průvodní listiny* dřív, než opustíš tavernu a vyvedeš koně ze stáje.

Obrat' na [272](#).

36

Jsi jen několik stop od povozu, ale tvůj kůň ho nechce přeskočit. Vzepne se, předníma nohama hrabe do vzduchu, protože dlouhá cesta si vybrala svou daň a koni nezbyla síla ani vůle zdolat takovou překážku. Jsi mrštěn dozadu a padáš přes koňský zadek. Kůň vrávorá na zadních nohách a ty se zoufale držíš napjatých otěží. Náhle kůň klesne na zem a ty zůstáváš pod ním.

Agónie bolesti ustoupí, vystřídá ji otupělost. Snažíš se bojovat o život, ale tuto bitvu vyhrát nemůžeš. Tvůj život a tvoje výprava tady končí.

37

Náhle vycpávač zvířat, skrytý za pracovním stolem po tvé pravici, vyskočí a hodí ti do tváře skleněnou láhev. Instinktivně uhneš, ale láhev ti zasáhne rameno, rozbije se, zasype tě sklem a popálí kyselinou, kterou obsahovala. Ztrácíš 12 KONDIČNÍCH bodů. Pokud tento strašlivý útok přežiješ, vytasí vycpávač kord a zamíří ti jím na srdce.

Vycpávač Chanda: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 24

Pokud by ses chtěl boji vyhnout, můžeš kdykoli utéct z obchodu, nasednout na koně a odcválat pryč. Obrat' na [279](#).
Jestliže zůstaneš a v boji zvítězíš, obrat' na [8](#).

38

V poslední chvíli přeskochíš zábradlí a ponoříš se do chladných, rychle plynoucích vod řeky Quarl. Jsi naživu, ale od mostu tě unáší prudký proud, jemuž nemůžeš čelit.. Obrat' na [306](#).

39

Pronásledování tě zavede daleko do varettských kopců. Za chvíli se pak silnice začne svažovat a zatáčet, sledujíc údolí a prolákliny vyhloubené bystřinami, nebo stoupat do hustě zalesněné krajiny, kde se les dotýká nebezpečných propastí a skalních útesů. Často ztrácíš jezdce z očí, ale tvůj základní výcvik ve stopování a lovu ti umožňuje sledovat jejich stopu bez potíží. Teprve když dospěješ do malé vesničky na úpatí zalesněného skaliska, jejich stopa se ztratí. Všimneš si však, že na druhém konci vesnice se hlavní silnice rozděluje a že mezi stromy stoupá do kopců kamenitá stezka.

Pokud chceš pokračovat po hlavní silnici, obrat' na [143](#).
Jestliže chceš pokračovat dál po stezce směrem do kopců, obrat' na [241](#).
Ovládáš-li disciplínu Maganakai *Orientace*, obrat' na [117](#).

40

Otřeš si zbraň o plaší mrtvého vykrádače hrobů a špičkou boty obrátíš tělo. Několik hrobů nese známky jejich činnosti: čerstvě vykopaná zem je navršena vedle hrobů a všude kolem jsou roztroušena víka rakví. Zbraně těchto mužů jsou staré, pokryté řezem a zřejmě pocházejí stejně jako zbytek jejich kořisti z hrobů a hrobek. Když prohledáš jejich těla, najdeš 27 Zlatých, Láhev vína a Zrcadlo. Před odchodem ze hřbitova si můžeš vzít kterýkoli z těchto předmětů. Obrat' na [191](#).

41

Cítíš, že nalevo tě čeká nějaká nepřátelská a nebezpečná síla. Nejsi schopen ji určit, ale ovzduší je plné zloby a nenávisti.

Pokud chceš vyzkoumat, co je na cestě vlevo, obrat' na [151](#).
Jestliže se chceš vyhnout tak jasné přítomnosti zla a vydat se vpravo, obrat' na [289](#).

42

Ve stanu je to příšerné. Těžce ranění vojáci leží na blátivé zemi a rány mají ovázané jen hadry. Mnoho z nich je bez bot, které jim ukradli jejich nepoctiví druzi. Využili jen jejich bezmocnosti. Když vejdeš, právě jeden takový muž odřezává měšec od opasku vojáka, který je v bezvědomí. Vyskočí a napadne tě zakřiveným nožem.

Zloděj: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 21

Pokud se chceš boji vyhnout, skoč na koně a odjed' obrácením na [70](#).
Pokud v boji zvítězíš, obrať na [86](#).

43

Žádná odpověď. Obejdeš pult a nahlédneš do místnosti vzadu, ale ta je také prázdná. Když zpozoruješ, že jsou otevřená dvířka od kamen a také zadní dveře chaty, vzbudí to v tobě podezření. Houpací křeslo je poražené a jsou tu i jiné známky nedávného zápasu. Právě se chystáš prohledat místnost, když uslyšíš slabé volání o pomoc. Je to Cyrilus - něco se mu stalo. Obrat' na [317](#).

44

Najednou lodí otřese strašlivý náraz a ty vrazíš hlavou do zábradlí (ztrácíš 2 KONDIČNÍ body). Skřípění kovu a tříštění dřeva se rozléhá tichem. Kazonara se divoce kolébá a noří do vody. Loď narazila do voru z klád, který přehradil řeku.
Obrat' na [224](#).



45

Je to Altán. Dřív než mu můžeš vysvětlit, co se stalo, potřásá ti rukou a blahopřeje k tvému umění v lukostřelbě. Ačkoliv byl poražen, chce ti ukázat, že nemá proti tobě žádnou zášť. Děkuješ mu a pokračuješ ve vysvětlování své nepříjemné situace. "Myslím, že bychom mohli uzavřít obchod," řekne a pohlédne na tvůj stříbrný luk.

Pokud chceš vyměnit svou právě vyhranou trofej za Altanova koně, obrať na [212](#).

Jestliže se nechceš se stříbrným lukem rozloučit, obrať na [148](#).

46

V koutku starcových úst se objeví pramínek krve a jeho oči se zavrou. Je mrtvý. Pohrbíš ho na hřbitově a vyšleš tichou modlitbu k duchům Kai, které požádáš, aby ho střežili na jeho poslední pouti. Starcova smrt tě zasáhla. Než se vydáš na silnici vedoucí do Varetty, vrhneš ještě poslední pohled na dubovou hůl, která označuje hrob. Obrat' na [168](#).

47 *Ilustrace III*

"Jak se odvažuješ připravovat mne o čas," zavrčí pohrdlivě. "Zbavte mne toho hlupáka!" Jeho tělesná stráž postoupí kupředu, paže napřažený k útoku. Vidíš, že jeden z nich má na ruce kovový boxer s ostny a že se už nemůže dočkat, až ho použije.

Tělesná stráž: UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 34

Vzhledem k rychlosti jejich útoku, nemůžeš použít luk. Pokud zvítězíš, obrať na [263](#).

48

Místnost se brzy naplní hlukem zápasu. Bitky v tavernách jsou v Quarlenu tak běžné, že jakmile skončí, nikdo po nich ani nevzdechne. Objeví se syn hospodského a nařídí, aby byla těla vhozena do řeky. Napřed je ale obere o měšce s penězi. "Za to, co rozbili," řekne s úsměškem.

U nohou se ti povaluje úzké kožené pouzdro. Zjistíš, že obsahuje 5 Zlatých a mapu Tekara, města ležícího na jih odtud. Můžeš si ponechat kterýkoli z těchto předmětů. Chceš-li si vzít mapu, запиš ji do *Průvodní listiny* jako položku v batohu.

Pokud si chceš sednout a objednat si jídlo, obrať na [172](#).

Jestliže chceš přistoupit k výčepnímu pultu a zeptat se na nocleh, obrať na [232](#).

49

Strážce popadne modrou kartičku, kterou držíš v ruce, pak přistoupí k prskající pochodni na stěně, vyjme ji z úchytky a v jejím světle si prohlédne



III. Jeden z nich má na ruce kovový boxer s ostny

nejprve kartičku a pak tvou tvář. "Vejdi," zavrčí a zmačká kartičku ve své chlupaté pěsti. Pobídneš koně do městské brány. Obrat' na [129](#).

50

Nemohou oba mluvit pravdu, protože kouzelník řekl, že aspoň jeden z nich lže. Naneštěstí jsi sázku prohrál. Vyškrtni počet Zlatých, které jsi vsadil, z *Průvodní listiny*. Pak přistoupíš k výčepnímu pultu, aby ses zeptal na nocleh. Obrat' na [253](#).

51

Když ti čepel rozetne bok, vyjekneš, ale pak se ostří zasekne hluboko do dřevěné lodní stěny (ztrácíš 2 KONDIČNÍ body). Pirát je vyveden z míry tím, že jsi ještě naživu, a dokonce že ses postavil na nohy a útočíš na něj. Než se stačí vzpamatovat, zasáhneš ho, a když se zvrátí, přepadne přes zábradlí do chladných hlubokých vod řeky Storn. Obrat' na [254](#).

52

Snese se na tebe záplava šípů a krutá bolest ti vybuchne v hrudi, v šíji a v rameni. Jsi smrtelně raněn, a přestože ze všech sil bojuješ o život, je to boj, který nemůžeš vyhrát. Jsi oslabený šokující bolestí a ztrátou krve, padáš ze sedla a umíráš na silnici do Varetty. Tvůj život a tvá výprava tady končí.

53

Muž naslouchá otázce a jeho oči se snaží uhádnout tvůj záměr. "Co by mohl voják hledat v ulici mudrců?" přemýšlí nahlas a jeho štíhlé prsty hladí dlouhý šedivý vous.

Pokoušíš se najít vhodnou odpověď, která by neprozradila účel tvé výpravy, když muž náhle zneklidní. "Nemohu ti pomoci," prohlásí stroze a pospíchá od výčepního pultu. V mžiku mizí mezi opilými žoldnéři. Jeho náhlý odchod tě zmate - bylo jeho zvláštní chování způsobeno něčím, co jsi řekl? Pokud jsi to ještě neudělal a přeješ-li si přistoupit ke kupci u stolu, obrať na [240](#).

Jestliže bys raději oslovil hospodského, obrať na [312](#).



54

Nemáš na vybranou, musíš přečkat noc se svým koněm ve stáji. Je to tu velmi nepohodlné, protože je ve stáji vlhko a táhne sem. Ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Udělej příslušnou změnu ve své *Průvodní listině*. Obrat' na [272](#).

55

"Ale co!" zvolá pohrdlivě strážce. "Nemáme čas na hloupý tuláky. Jestli tu nemáš co pohledávat, hybaj zpátky do Casiornu!" Uplivne na zem a spolu s ostatními se obrátí k otevřené městské bráně. Pokud jim chceš nabídnout nějaké Zlaté, aby tě vpustili dovnitř, obrat' na [9](#).

Jestliže chceš kolem nich procválat do otevřené brány, obrat' na [261](#).

Rozhodneš-li se obrátit se a pokusit se dostat do města severní branou, obrat' na [137](#).

56

Nasadiš šíp, zamíříš a vystřelíš o zlomek vteřiny dřív, než tě výboj energie udeří do prsou. Tvůj šíp proletí vůdcovým srdcem a okamžitě ho zabije, ale rána, kterou tě zasáhl výboj, tě srazí k zemi. Zvol si číslo z *Tabulky náhody*. Číslo, které ti padne, se rovná počtu KONDIČNÍCH bodů ztracených ranou do prsou. Jsi-li ještě naživu, vyškrábeš se na nohy a utíkáš křovinami, jak můžeš nejrychleji, ke svému koni. Zlatá hůlka se octla v ruce jiného muže a ten se chystá ji použít. Obrat' na [182](#).

57

Střela z kuše tě zasáhne takovou silou, že tě srazí ze sedla na zem. Před očima ti víří hvězdičky, lapáš po dechu a hrozivá otupělost se ti šíří od hrudi až do špiček nohou. Necítíš bolest - jenom jakési zmrazující ochromení, které tě zbavuje vůle k životu. Tvoje výprava a tvůj život končí zde, u brány Denka.

58

Vycítíš, že jsi se Kloona velice dotkl a že šel pro svého mazlíčka, zuřivého vassagonského vlkodlaka. Protože vlkodlak nedostal již dva dny potravu, je nepravděpodobné, že by ses mu mohl ubránit. Aniž bys na okamžik zaváhal, rozhodneš se odejít z radnice dřív, než se vrátí Kloon s vyhladovělým zvířetem. Obrat' na [105](#).

59

Cítíš, že nastal čas, aby ses rozhodl, jestli zůstaneš s kapitánem, anebo ho opustíš a vydáš se do Tekara sám.

Pokud chceš zůstat s kapitánem, obrat' na [290](#).

Jestliže se rozhodneš jet do Tekara sám, obrat' na [11](#).

60

Vysoká kvalita zbraní vyrobených dureneskými zbrojíři je proslavila po celém Lastlandu. Luk, který sis vybral, je velice starý, ale proti ostatním dvěma je stále ještě ve výborném stavu.

Aby mohl začít turnaj, obrat' na [340](#).

61

Disciplíny Magnakai, které ovládáš, tě učinily citlivým na sebemenší pach elixíru z keře šibeničníku. Ve tvé vlasti se nazývá "Zub spánku", protože z rozdrcených trnů tohoto keře lze připravit velice silný omamný odvar. Z nějakého neznámého důvodu se tě tento muž snaží uspat.

Pokud chceš vytasit zbraň a zaútočit na něj, obrat' na [277](#).

Chceš-li mrštit svým pohárem o zem a odejít, obrat' na [279](#).

62

Máš pravdu: chlapec má plavé vlasy a dívka černé. Tvé logické myšlení tě dovedlo k tomu, že obě děti lhaly. Kouzelník řekl, že aspoň jedno z nich lže - a jestli jedno lhalo tak ani druhé nemohlo mluvit pravdu. Proto z toho bylo možné vyvodit jen jediný závěr: lhaly obě.

Kouzelník ti vyplatí stejný počet Zlatých, jaký jsi vsadil. Nezapomeň přičíst tuto částku k počtu Zlatých, které právě máš, dřív než půjdeš k výčepnímu pultu, aby sis objednal nocleh.

Obrat' na [253](#).

63 Ilustrace IV

Stezka, která vede na hrad Taunor, je strmá a kluzká a příliš zrádná, než aby se po ní dalo jet na koni. Cyrilus se nabídne, že zůstane dole a dohlédne na tvého koně, zatímco ty se vydáš pro léčivou vodu. Říká, že je příliš starý, aby šplhal nahoru. Podezříváš ho, že je to jen záminka, protože si chce odpoledne zdřímnout. Hrad je od silnice vzdálen necelou míli, ale trvá ti to víc než půl hodiny, než k němu po tak nebezpečné stezce dojdeš. Napůl zborcené zdi hradu jsou pokryty mokrým listovým a plesnivinou a skalní převis nad hradem zahluje strážní věž do šera. Jdeš po zvuku kapající vody až najdeš malou kapli, kde z trhliny v kamenném oltáři prýští jiskřící pramínek léčivé vody. Když poklekneš u oltáře, aby sis vodou naplnil skleněný džbánek, uslyšíš náhle jakýsi zvuk: nejsi zde sám. Pokud jsi zvládl disciplínu Magnakai *Mistrovství v lovu*, obrať na [162](#). Jestliže toto umění neovládáš, obrať na [278](#).

64

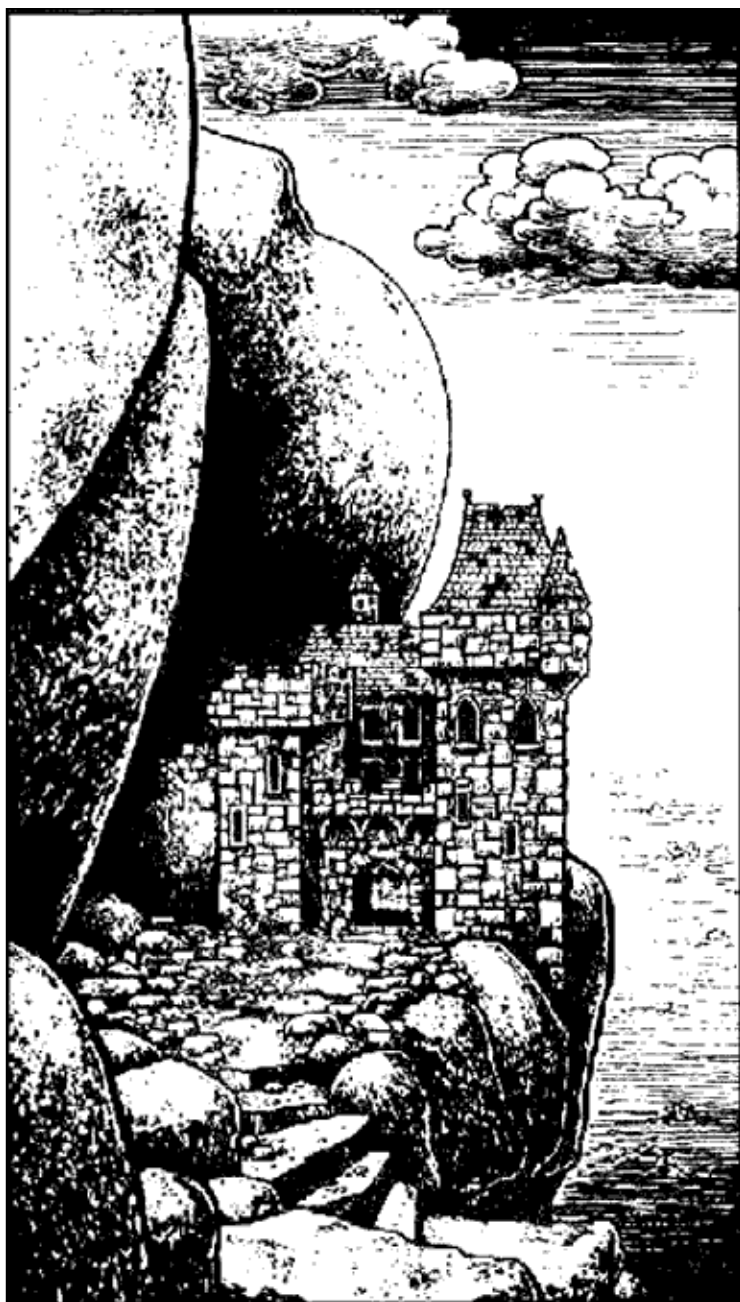
Vracíš se po svých stopách až k rozcestí a tam se zastavíš, aby ses rozmyslel, kterou cestou se dáš. Pokud chceš jít přímo vpřed, obrať na [339](#). Jestli se chceš pustit kanálem doleva, obrať na [269](#).

65

S příšerným řevem se na tebe seshora vrhá Smrtomor. Nehneš ani brvou a připravíš se na jeho útok. Míříš přesně a v pravou chvíli tvoje rána nestvůře vnikne do prsou. V téže okamžiku uskakuješ stranou, jinak bytě její těžké tělo rozdrtilo. Zhroutí se na zem, chvíli se chvěje, ale pak si smrt vezme její černou duši. Otráslo to tebou, nicméně jsi šťasten, že jsi zůstal naživu, vrátíš se do kaple a naplníš si skleněný džbánek Taunorskou vodou (léčivé vody je tolik, že ti vrátí 5 KONDIČNÍCH bodů). Vodu můžeš vypít okamžitě, nebo si ji schovat na pozdější použití do batohu. Pokud si ji necháš, nezapomeň ji zapsat do *Průvodní listiny* jako položku v batohu. Pokud chceš prohledat kapli, obrať na [24](#). Jestliže se rozhodneš vrátit se k Cyrilovi, obrať na [338](#).

66

Muž na tvůj útok zareaguje rychle. Hodí ti stříbrný tác na hlavu a zmizí za závěsem v zadní části obchodu. Pokud ho chceš pronásledovat, obrať na [324](#). Jestliže ho chceš nechat utéci a odejít z obchodu, obrať na [279](#).



IV. Stezka, která vede na hrad Taunor, je strmá a kluzká.

67

Ulice ztichne, všechny oči se na tebe vyčítavě upírají. Vůdce, tvář znetvořenou nenávistí, ukáže křivým prstem na tvé čelo a pronese strašlivou kletbu. Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Psychoclona*, obrať na [255](#).

Jestliže tuto disciplínu neovládáš, obrať na [315](#).

68

Při jízdě po nábřeží studuješ mapu Stornlandu, abys zjistil, jak se dostat do Tekara. Můžeš jet po dvou silnicích: horskou silnicí přes Cenarské pohoří směrem na Rhem, anebo silnicí, která vede údolím přes Amory a Eulský les. Nedostatek spánku a únava ti zatemňují smysly a tak se rozhodneš, že první co potřebuješ, je vydatný spánek.

Nápis na taverně na nábřeží slibuje nejpohodlnější lůžka v celém Sorenu. To ti stačí, abys dal koně do stáje a vešel do taverny. Obrat' na [167](#).

69

Vmáčkneš se do úzkého výklenku a modlíš se, aby tě stvoření minulo. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Ovládáš-li disciplínu Magnakai *Neviditelnost*, přičti 5 k číslu, které ti padlo.

Jestliže součet činí 0-5, obrať na [128](#).

Jestliže činí 6 - 14, obrať na [246](#).

70

Stezka končí v místě, kde se řeky Storn a Quarl stékají ve tvaru písmene V. Ogronští inženýři a tesaři pilně pracují na konstrukci pontonů pro plovoucí mosty. Vypadají jako lod'ky zakotvené těsně u sebe a jsou určeny k překročení řeky dál po proudu. Když se podíváš přes řeku, všimneš si černé skvrny, která vypadá jako jeskyně na úpatí městské zdi. Chvíli se soustředíš, a pak poznáš, že je to zamřížovaný otvor. Je to odpadový kanál. Pokud se chceš zeptat Ogronů s modrou kůží, co vědí o odpadovém kanálu, obrať na [133](#). Jestliže se chceš pokusit vzít si jeden ponton a přeplavit se přes řeku, obrať na [163](#). Chceš-li řeku přeplavat, obrať na [171](#).

71 *Ilustrace V*

Muž uskočí a vytasí zpod svého pláště z medvědí kůže meč s širokou čepelí. "Hlupáku!" vykřikne pohrdlivě. "Vítězí ten, kdo zůstane naživu!" Urazil jsi ho a on je rozhodnutý tě zabít.



V. Je rozhodnutý tě zabít.

Je to otázka jeho cti. Jestliže ovládáš disciplínu Magnakai *Ovládání zvířat*, můžeš si přičíst po dobu trvání zápasu 2 body k UMĚNÍ BOJE, protože jsi v sedle.

Rudovous: UMĚNÍ BOJE 19, KONDICE 28

Pokud bys chtěl během boje uniknout a odcvátat ulicí, obrať na [279](#).
Zvítězíš-li, obrať na [237](#).

72

Výkřiky velitele městské stráže ti zaznívají v uších, když pobídneš koně ke skoku. V duchu se modlíš, aby měl tvůj kůň dost síly, aby přeskočil překážku, protože teď ti nic jiného nezbývá - zpátky nemůžeš. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Ovládání zvířat*, přičti si 2 k číslu, které ti padlo.

Pokud součet činí 0-1, obrať na [36](#).

Jestliže činí 2 - 7, obrať na [166](#).

Činí-li 8-11, obrať na [274](#).

73

Krátce před polednem projíždíš opuštěnou vesnicí. Vypálené chatrče a statky se černají v krajině jako ožehnuté kostry - je to neklamně znamení, že tudy prošla válka. Ujedeš asi míli nebo dvě dál po silnici, když dorazíš ke kostelu. Mezi náhrobky se potácí jako ochromený havran muž v roztrhaných šatech pokrytých blátem. Když dorazíš k hřbitovní bráně, muž tě uvidí a žalostně zavolá o pomoc. Pokud chceš muži pomoci, obrať na [337](#).

Jestliže mu nechceš pomoci a raději by sis ho nevšímal a pokračoval v cestě do Sorenu, obrať na [191](#).

Ovládáš-li disciplínu Magnakai *Uzdravování*, obrať na [173](#).

74

Nečekáš dlouho a objeví se jezdcí. V okamžiku, kdy si myslí, že jsi zmizel, vynoří se z ruin jedné chatrče a sjedou se na návsi do kruhu. Přestože je nemůžeš slyšet, podle jejich divokých gest pochopíš, že se hádají. Náhle se rozjedou směrem k tobě. Cyrilus, stále ještě ležící na hřbetě koně, jede v závěsu za posledním jezdcem.

Pokud máš luk a chceš na ně zaútočit ze zálohy, až pojedou kolem tebe, obrať na [20](#).

Jestliže chceš zaútočit pouze na posledního jezdce a osvobodit Cyrila, obrať na [203](#).

Chceš-li je nechat projet a pak je sledovat, obrať na [227](#).

75

Řev hněvu a bolesti tě ohluší. Nestvůra se potácí, místo tváře má krvavou masku, tvůj šíp ji zasáhl do oka. Silně se chvěje, klopýtá a pak klesne na zem, zvrátí se na hřbet a svíjí se v blátě a odpadcích na podlaze kaple. Obrat' na [112](#).

76

Je zvykem, že majitel hospody "U zkřížených mečů" vyhodí na ulici každého, kdo nemůže zaplatit za jídlo a za nocleh. To ztěžuje tvou situaci, protože zvon, ohlašující zákaz vycházení, zazněl už skoro před hodinou a každý, kdo je zastížen na ulici hodinu po vyzvánění, se octne v nebezpečí, že ho městská hlídka uvězní.

Než bys riskoval vězení a tak ohrozil svou výpravu, rozhodneš se prodat něco ze svého vybavení, abys získal peníze. Tlustý žoldněř, který přijímal sázky, je ochoten zaplatit za tyto (ale pouze za tyto) předměty následující ceny:

Meč - 3 Zlaté
Dýka - 1 Zlatý
Meč s širokou čepelí - 6 Zlatých
Krátký meč - 2 Zlaté
Palcát - 3 Zlaté
Rubínový prsten - 10 Zlatých
Válečné kladivo - 5 Zlatých
Kopí - 4 Zlaté
Sekyra - 2 Zlaté
Luk - 5 Zlatých
Bojová hůl - 2 Zlaté
Stříbrná brož - 7 Zlatých

Budeš potřebovat nejméně 2 Zlaté, abys mohl přenocovat v hospodě "U zkřížených mečů". Pokud mu chceš prodat nějaké vybavení, udělej potřebné úpravy v *Průvodní listině* a obrať na [336](#).

Jestliže si chceš vybavení ponechat, anebo nemáš předměty, které žoldněře zajímají, musíš riskovat setkání s městskou hlídkou. Obrat' na [138](#).



VI. pospícháš, abys ho zezadu chránil před zdivočelými pirátskými zběsilci.

77 Ilustrace VI

Přeskakuješ mrtvá těla a prodíráš se ke kapitánovi, který zápasí s pěti piráty. Zatímco na ně pravou rukou útočí dlouhým mečem, levou rukou, chráněnou bronzovým štítem, odráží nepřátelské šavle. Bojuje chladně a rozhodně si dokáže poradit s nepříteli obratnými piráty. Potom zazní válečný roh a ohlásí tak nový, strašlivý nápor útočníků. Předpokládáš, že kapitánovi hrozí nebezpečí a pospícháš, abys ho zezadu chránil před zdivočelými pirátskými zběsilci.

Pirátské zběsilci: UMĚNÍ BOJE 20, KONDICE 30

Vzhledem k tomu, že jsou piráti bitvou rozzuřeni k nepříteli, jsou imunní vůči *Útoku duševní silou*, ale ne vůči *Psychovně*. Pokud zápas vyhraješ, obrať na [297](#).

78

Připravíš se na boj a přiskočíš na pomoc bezbrannému starci právě včas, abys odvrátil úder Roarkova meče. "Buď proklet, ty vyvrheli," křičí, "jsem Roark, urozený šlechtic z Amory. Jak se odvažuješ mi bránit v zábavě?" Předstírá, že ustupuje, ale tebe jeho taktika, obvyklá v pouličních rvačkách, neošálí. Když Roarkův meč zasvěští vzduchem v záludném úderu zezadu, jsi připraven ránu odrazit. Lidé v hospodě vás v očekávání zajímavého boje povzbuzují.

Roark: UMĚNÍ BOJE 24, KONDICE 30

Podaří-li se ti snížit Roarkovu KONDICI na 11 bodů nebo méně, v boji nepokračuj a místo toho obrať na [180](#).

79

Míjíš mnoho vojáků různých ras a národností opírajících se o veřeje domů nebo dřepících u červených cihlových zdí. Jsou to žoldnéři, které do Varetty přivedly zprávy o válce na severu. Přišli se dát najmout, protože je to příležitost dobře prodat své bojové umění komukoli, ať už bojuje za správnou věc či ne. Pod černou železnou lucernou zpozoruješ skupinu mužů vrhajících kostky proti zdi. Pokud se jich chceš zeptat na cestu do Bronzové ulice, obrať na [291](#).

Jestliže chceš pokračovat v cestě, obrať na [307](#).

80

Plamen osvětlí na místě, kde by měla být podlaha, kulatý černý otvor. Na dně jsou miliardy lidských lebek a kostí, jejichž povrch je podivně hladký a zažloutlý, jako kdyby byl zkorodován nějakou silnou kyselinou. Slabý zvuk tě přiměje, aby ses ohlédl -srneš hrůzou při pohledu, který se ti naskytne.

Tunelem se nemotorně pohybuje vpřed obrovská nestvůra přes deset stop vysoká, se silnými zakřivenými údy. Na předních prackách má osm prstů s drápy ostrými jako břitva, připravenými trhat tvé maso. Na lesklé hlavě příšery vystupují ze žlutých očních důlků uhrančivé, strašlivé oči. Dlouhým ještěřím ohonem nestvůra bičuje vzduch za sebou. Zaútočí dřív než můžeš zareagovat a srazí tě do jámy. Když uchopí páku ve zdi, ozve se ve sklepech zvláštní ohavný zvuk a ze stropu začne téct žlutá tekutina. Je to kyselina, která ti rozleptá plást a zahryzne se ti do těla. Poslední zvuk, který slyšíš, je odporný smích Dakomyda.

Tvoje výprava a tvůj život končí zde, v kanálech města Tekara.

81

Všude kolem tebe sviští šípy. Jeden škrábne tvého koně na zadku, kuň se otočí a vyhodí. Přitáhneš mu otěže a pobídneš ho vpřed. Tvoje rychlá reakce ti pomůže získat nad poděšeným zvířetem vládu a za chvíli už jsi z dostřelu šípů. Obrat' na [39](#).

82

Stáj na lodi je plná koní. Nejsou to ti pomalí tažní valaši oblíbení u kupců, ale silní a odolní koně, kteří jsou poznamenáni na svalnatých bocích mnoha jizvami z bitev. Odsedláš svou kobytku, naložíš jí do žlabu krmení a pak se vrátíš na palubu. Když vyjdeš ze stáje, někdo na tebe zavolá. Vzhledneš unavenýma očima a spatříš kapitána - vůdce žoldnéřů, s nímž ses setkal v hospodě "U zkřížených mečů".

"Tak se zase potkáváme, kamaráde," volá a nadšeně tě poklepává po rameni, "přece jen sis to rozmyslel! Přišel ses přidat k mé tlupě nebojácných bojovníků." Než mu stačíš odpovědět, kapitán se se svými, již značně ovíněnými lidmi, odpotácí, neboť hledá to nejdůležitější - výčep vína. Ty jsi příliš unavený, abys ho následoval - jediné, co tě teď zajímá je tvoje kajuta s kavalcem a pořádný spánek. Obrat' na [341](#).

83

Stařec přimhouří svá myší očka a dívá se na tebe ostražitým pohledem. "Je to jen pověst. Někdo říká, že v něm byla skryta velká moc, jiní zase tvrdí, že jeho moc existovala jen v hlavách těch, kteří po něm toužili. Ať už je to, jak chce, Kámen vědění je ztracen už celé stovky let."

Cítíš, že ti starý kouzelník o Kamenu vědění neříká vše, co ví.

Pokud mu chceš říct, kdo jsi a prozradit mu účel své výpravy, obrať na [119](#). Jestliže nechceš prozradit svou totožnost, popřej mu dobrou noc a obrať na [239](#).

84

Vycpávač ukáže na sud v rohu místnosti, jenž je naplněný odpornou modrou tekutinou, která je zřejmě zdrojem toho nepříjemného zápachu. "Tohle je moje zvláštní konzervační látka," říká pyšně. "Trvalo mi to mnoho let, než jsem svůj recept zdokonalil, ale moje pokusy už skončily. Teď už nepotřebuji nic než exemplář hodný nesmrtelnosti, kterou mu mohu zajistit."

Jeho hlas slábne a vzdaluje se, jako by padal kamsi do hluboké, černé jámy. Víčka ti těžknou a jen obtížně se soustředíš na to, co říká. Náhle si uvědomíš, že tě omámil. Víno obsahovalo silný odvar z keře Šibeničníku a bohužel sis toho včas nevšiml. Snažíš se bojovat proti ospalosti, ale tuto bitvu nemůžeš vyhrát, protože nepřítel už ti vnikl do krve. Vycpávač konečně získal exemplář hodný jeho zvláštního konzervačního prostředku - posledního rytíře řádu Kai ze Sommerlundu. Tvůj život a tvoje výprava tady končí.

85

Když uslyšíš cvaknutí kohoutku kuše, vrhneš se na zem, aby ses vyhnul smrtelnému zásahu, šíp ti odře hlavu (ztrácíš 2 KONDIČNÍ body) a zabodne se do dřevěné stěny chaty. Za okamžik jsi opět na nohou. Bojovník zahodí svou zbraň, obrátí koně a následuje své druhy přes most. Pokud máš luk, obrať na [178](#).

Jestliže luk nemáš, musíš nasednout na koně a dát se do pronásledování. Obrat' na [39](#).

86

Vyrveš měšec ze zlodějovy ruky a vrátíš ho do kapsy vojáka. Mnoho zraněných mužů je svědky tvého činu a od této chvíle se stáváš jejich

hrdinou. Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Uzdravování*, vyléčíš většinu jejich ran. To ještě zesílí jejich úctu a oddanost. Slibují, že ti pomohou jak jen budou moci.

Pokud se jich chceš zeptat, jestli je nějaký způsob, jak se dostat nepozorovaně do Tekara, obrať na [109](#).

Jestliže se jich nechceš na nic ptát a raději bys odešel, obrať na [70](#).

87

Městská stráž se rozběhne kupředu, aby pomstila smrt svého velitele, ale ve spěchu si vojáci nevšimnou, že nechali nechráněnou mezeru mezi dvěma povozy. Když uvidíš tuto příležitost k úniku, pobídneš svého koně přímo mezi běžící vojáky. Jsou to nezkušení mladíci a nevyznají se v boji - jejich útok je neobratný a váhavý. V několika vteřinách mezi nimi projedeš. Brzy je necháváš daleko za sebou a rychle cváláš ulicí za povozy.

Obrať na [332](#).



88

To, jak ses rychle zbavil lupičů, ti vynese 5 Zlatých, které najdeš v kapsách mrtvých mužů, a také uznalé pohledy žoldnéřských kapitánů. Jednoho z nich tak uchvátila tvá obratnost v boji, že k tobě přistoupí a nabídne ti skleničku. Vycítíš, že je to poctivé, přátelské gesto, za kterým se neskrývá žádná hrozba, a tak vděčně přijímáš jeho nabídku. Obrať na [211](#).

89

"Esmonde, starý brachu, ukaž se - tady je Cyrilus, tvůj bratr. Někoho vedu, chci, aby ses s ním setkal," volá kouzelník a buší svou dubovou holí do vrat. Nikdo však neodpovídá. Usměje se a pokrčí svými kostnatými rameny. Pak zavolá: "Vstávej, hlupáku, já vím, že tam jsi," ale ani teď mu nikdo neodpovídá.

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Předpovídání*, obrať na [7](#).

Jestliže toto umění neovládáš, obrať na [258](#).

90

Slaboučký zvuk tě přiměje, aby ses ohlédl přes rameno. Při pohledu, který se ti naskytne, strneš hrůzou. Tunelem se nemotorně pohybuje obrovská, přes deset stop vysoká nestvůra se silnými zakřivenými údy. Na předních prackách má osm prstů s drápy ostrými jako břitva, připravenými trhat tvé maso. Na lesklé hlavě příšery vystupují ze žlutých očních důlků uhrančivé, strašlivé oči. Dlouhým, ještěřím ohonem nestvůra bičuje vzduch za sebou. Zaútočí dřív, než můžeš zareagovat, a srazí tě do jámy. Ve sklepení se ozve zvláštní ohavný zvuk a ty cítíš, že se ti na hlavu řine horká lepkavá tekutina. Leptá ti plaší i tělo. Poslední zvuk, který slyšíš, je odporný smích Dakomyda.

Tvoje výprava a tvůj život končí zde, v kanálech města Tekara.

91

Tvoji pozornost přiláká skupinka vojáků, která upru střed místnosti hraje karty. Šest mužů s brunátnými tvářemi hraje proti krupiérovi, který obrací karty. Chvilí je pozoruješ a pak si všimneš, že balíček karet, který krupier používá, je poznamenaný. Jakmile se uvolní místo vedle jednoho z hráčů, připojíš se k nim. První kolo jde na účet domu - nemusíš tedy sázet. Není třeba zdůrazňovat, že vzhledem k tomu, že víš, jak je to s kartami, vyhraješ první kolo a pak několik dalších. Vyber si číslo z *Tabulky náhody* a přičti k němu 5. Součet se rovná počtu Zlatých, které jsi vyhrál předtím, než krupiéra napadlo, že něco není v pořádku, a tak ukončil hru.

Vzhledem k tomu, že máš v měšci nějaké zlaťáky, můžeš přistoupit k výčepnímu pultu a zeptat se na nocleh. Obrat' na [232](#).

Pokud se chceš posadit a objednat si jídlo, obrat' na [172](#).

92

Muž vyrazí válečný pokřik a začne mávat svou těžkou šavlí.

Deldenští říční piráti: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 23.



Pokud se chceš boji vyhnout, můžeš kdykoliv obrátit na [286](#).
Jestliže zvítězíš a boj bude trvat 3 kola nebo méně, obrať na [77](#).
Bude-li boj trvat déle než 3 kola, obrať na [215](#).

93

Popadneš muže za rameno a zatřešeš s ním, abys ho probudil z opileckého spánku, on se ale převrátí a sveze se na zem. Na jeho košili je velká krvavá skvrna. Krev prýští po dýce, zabodnuté hluboko do jeho zad. Když v hrůze ustoupíš, uslyšíš slabé volání o pomoc. Je to Cyrilus, který je v nesnázích. Obrat' na [317](#).

94

Strhneš rychle záclonu stranou a vběhneš do malé místnosti naplněné policemi a pracovními stoly. Prohlédneš i přístěnky u dílny, ale po muži není ani stopy: zmizel.

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Předpovídání* nebo *Mistrovství v lovu*, obrať na [208](#).

Jestliže žádnou z těchto disciplín neovládáš, obrať na [37](#).

95

Ohavný řev hladové nestvůry ti zmrazí krev v žilách. Dělí tě od ní jen několik stop, když vypustíš šíp. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Mistrovství ve zbraní*, a sice v luku, přičti 3 k číslu, které ti padlo.

Jestliže součet činí 0-3, obrať na [155](#).

Pokud činí 4 - 12, obrať na [12](#).

96

Hodinu po západu slunce dorazíš před bránu města Amory. V prohlubujícím se stínu strážní věže potlačuješ svou únavu a čekáš, až se

brána se skřípěním otevře. Voják s černožlatou přilbicí na hlavě vystoupí z brány a chce vidět tvůj vstupní Pas. Pokud Pas máš, obrať na [49](#). Jestliže tento *Zvláštní předmět* nevlastníš, obrať na [221](#).

97

Útok ze zálohy je tak náhlý a neočekávaný, že tě může zachránit jen štěstěna. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.

Pokud ti padlo 0-3, obrať na [174](#).

Jestliže je to 4 - 6, obrať na [313](#).

Pokud je to 7 - 9, obrať na [57](#).

98

Jakmile vejdeš do přecpaného krámku, ucítíš pach prachu a rezavějícího kovu. Na stojanech, které se nebezpečně tyčí až ke stropu, jsou narovnány všechny druhy zbraní. Jejich ceny jsou napsány na kulaté tabuli, která visí nad pultem.

Meče s širokou čepelí - 7 Zlatých

Dýky - 2 Zlaté

Krátké meče - 3 Zlaté

Válečná kladiva - 6 Zlatých

Kopí - 5 Zlatých

Palcáty - 4 Zlaté

Sekyry - 3 Zlaté

Luky - 7 Zlatých

Bojové hole - 3 Zlaté

Meče - 4 Zlaté

Šípy - 2 za 1 Zlatý

Pokud máš dost peněz, můžeš si koupit kteroukoli z výše uvedených zbraní. Majitel obchodu je také ochoten odkoupit jakoukoli zbraň, kterou už máš, za cenu o 1 Zlatý nižší, než je napsáno na tabuli. Než odejdeš, zapiš všechny změny do *Průvodní listiny*. Obrať na [275](#).

99

Nejdřív tě ochromí šokující bolest a pak ucítíš vlhkou teplou krev, která ti prosakuje kazajkou. Snažíš se popadnout dech, ale tvoji sílu podlamují strašlivé rány způsobené ostrými hroty kopí. Omdlíš a zhroutíš se k zemi. Už nevidíš namířený meč, který má ukončit tvůj život.

Tvoje výprava a tvůj život tady brzy a tragicky končí.

100 *Ilustrace VII*

Je pozdní odpoledne, když poprvé spatříš Varettu. Zatají se ti dech. Město stojí na skalní plošině a stojí tady už od nepaměti. Masivní zdi a budovy jsou postaveny z krvavě červeného kamene a domy jsou umístěny tak, aby vynikla jejich nádhera. Velcí kamenní draci ovíjejí městské hradby a jejich ocasy se obtácejí kolem bašt a portálů. Obláčky kouře vystupují z úst chrličů s hněvivými tvářemi, kteří se krčí na střeších domů a věží zaplňujících oblohu. Když dospěješ k východní bráně, slunce právě zapadá.



VII. Starobylé město Varetta

Stráže v červených uniformách ti nijak nebrání ve vstupu, a tak se brzy dostáváš do širokých ulic tohoto skvělého města. Když dorazíš ke čtvercovému náměstí, uvidíš ukazatel z rudého kamene, na němž jsou napsána jména ulic, které vedou z náměstí.

Pokud chceš jít Helinskou cestou na sever, obrať na [79](#).

Jestliže chceš jít na západ ulicí zvanou Kočárová cesta, obrať na [135](#).

Jestliže chceš jít Flétnovou ulicí na jih, obrať na 147.

Pokud se rozhodneš pokračovat ulicí, po které jsi právě přijel směrem na východ, obrať na [238](#).

101

Uděláš smyčku na konci provazu a opatrně ji spustíš otvorem v podlaze. Kdyby se ti podařilo kladivo zachytit do smyčky, provaz by se napjal a ty bys mohl zbraň vytáhnout nahoru. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Jestliže ovládáš disciplínu Magnakai *Mistrovství v lovu*, přičti 3 k číslu, které ti padlo.

Pokud je součet 0 - 4, obrať na [348](#).

Jestliže je to 5 nebo víc, obrať na [207](#).

102

Ve chvíli, kdy dospěješ na břeh řeky u města Soren, je večer. Obloha je jasná a plná hvězd, které se studeně třpytí. Jedeš po hlavní ulici k nábřeží, kde je zakotveno několik říčních lodí. Jejich signální lampy vrhají ze stožárů červené a zelené záblesky na chladné, temné vody řeky Storn.

Vedle lávky vedoucí na palubu velké dopravní karavely je tabule, které si hned všimneš. Křídou jsou na ní napsány ceny plavby do tří cílových měst.

Luyen - 10 Zlatých

Rhem - 15 Zlatých

Eula - 20 Zlatých

Čtvrté město - Tekaro - je přeškrtnuto a vedle je napsáno: Vzhledem k válce plavba zrušena.

Pokud si chceš koupit jízdenku do jednoho z uvedených měst, obrať na [10](#).

Jestliže si jízdenku nechceš nebo nemůžeš koupit, obrať na [68](#).

103

Naneštěstí je tvoje skóre příliš nízké na to, abys postoupil do druhého kola závodu, a tak tě zdvořile požádají, abys odešel z kolbiště.

Pokud jsi střílel z vypůjčeného luku, musíš ho vrátit do stanu dřív, než se odebereš zpátky k Cyrilovi.
Obrat' na [33](#).

104

Tvoje myšlenky se zabývají tvým posláním a slovy umírajícího Cyrila. Muž, ke kterému tě chtěl zavést, bydlí v Bronzové ulici, ale ve městě tak rozlehlém, jako je Varetta, by ti to mohlo trvat celé dny, než bys ulici našel. Rozhodneš se zeptat se někoho v taverně, a tak se rozhlížíš po velké místnosti, abys našel vhodný pramen informací.
Pokud chceš oslovit kupce, který sedí u blízkého stolu, obrat' na [240](#).
Jestliže se chceš zeptat důstojně vypadajícího muže, který stojí u výčepního pultu, obrat' na [53](#).
Jestliže se chceš zeptat majitele taverny, obrat' na [312](#).

105

Východní brána, kterou jsi vstoupil do města, je vzdálená několik stovek yardů. Od brány vedou dvě ulice, jedna na sever, druhá na jih.
Pokud se chceš vydat na sever, obrat' na [79](#).
Jestliže se chceš vydat na jih, obrat' na [147](#).

106

Vyškrábeš se zpod těla mrtvé obludy. Máš zlomených několik žeber a vřadu na hlavě ošklivou ránu, ale aspoň jsi zůstal naživu.
Klopýtáš po schodech nahoru, zpátky do kaple, kde si naplníš skleněný džbáněk Taunorskou vodou. (Léčivá voda ti vrátí 6 KONDIČNÍCH bodů.) Můžeš ji vypít na místě, anebo si dát džbáněk do batohu pro budoucí použití. Pokud si Taunorskou vodu ponecháš, zapiš ji do *Průvodní listiny* jako položku v batohu.
Jestliže chceš prohledat kapli, obrat' na [24](#).
Rozhodneš-li se vrátit se k Cyrilovi, obrat' na [338](#).

107

Padací dveře jsou těžké a zrezavělé, ale postupně se, rez drolí a dveře se uvolňují. Palec po palci se ti podaří je zvednout. Naskytne se ti pohled na vydlážděné náměstí. Na druhé straně je přímo před tebou Tekarská katedrála. Protože náměstí je plné stráží, jsi nucen padací dveře rychle zavřít, abys nebyl zpozorován. Odhaduješ, že katedrála je přibližně dvě stě

yardů vzdálená směrem na východ. Sestoupíš ze schodů a pokračuješ chodbou. V duchu se modlíš, aby ses kanálem dostal až ke vchodu do krypty.

Obrat' na [120](#).

108

Připravuješ se na obranu před náhlým útokem, avšak snažíš se dělat dojem, že jen odpočíváš. Nastane dlouhá pauza, než se vůdce k tobě obrátí zády a osloví své stoupence hlasitou obhajobou: "Pohled'te na moc Vashny, moji bratři - jeho duch žije. Dokonce i tento hloupý a bezcenný cizinec uznává jeho přítomnost." Z řad procesí se zvedne žalostný nárek, je to chvalozpěv na jejich vůdce. Když ohavný zpěv dostoupí vrcholu, na nic nečekáš, vklouzneš do aleje, pobídneš koně a ujíždíš pryč od těchto podivných uctíváčů Vashny.

Obrat' na [332](#).

109

Někteří z mužů se dají do smíchu a dívají se na tebe, jako kdyby ses zbláznil, ale jeden z nich tě přivolá a podá ti kožené pouzdro.

"Tohle je plán města Tekara," zašeptá v bolestech. "Nevím ... nevím, jak se dostat do města, ale když najdeš cestu, tahle mapa ti bude k užitku." Poděkuješ raněnému a opustíš stan. Pokud ještě nemáš plán Tekara, můžeš si ho ponechat. Zapiš ho do *Průvodní listiny* jako položku v batohu.

Obrat' na [70](#).

110

"Tadyma nikdo neprošel," řekne stařena horáckým nářečím. "Pěšina vede akorát nahoru na Beacon a pak už nejni nic." Cítíš, že stařena mluví pravdu: jezdcí tudy nejeli a pěšina nikam nevede - je to slepá ulička. Poděkuješ jí a rozloučíš se dřív, než se obrátíš a odklušeš dolů po stezce.

Obrat' na [330](#).

111

Tvou pozornost upoutá žlutý sametový měšec, který visí na opasku mrtvého piráta. Odřízneš ho a zjistíš, že obsahuje elixír z Laumspuru. Je to bylina známá svými léčivými účinky. V měšci je dost Laumspuru, aby ti vrátil 4 ztracené KONDIČNÍ body. Můžeš ho buď spolknout hned, nebo si ho schovat do batohu.

Obrat' na [77](#).

112

Nestvůra se zachvěje, její údy sebou zaškubají a chňapnou do vzduchu. Poslední záchvěv a je mrtvá. Zíráš na odpornou zdechlinu, ale rychle ustoupíš, protože si všimneš, že její srst se hemží hmyzem. Cizopasníci poznali, že jejich hostitel je mrtev, a tak opouštějí tělo, aby si našli někoho nového. Pospícháš k oltáři, kde si naplníš skleněný džbánek Taunorskou léčivou vodou. (Tato léčivá voda ti vrátí 6 KONDICNÍCH bodů.) Můžeš ji vypít hned, nebo si dát džbánek do batohu na pozdější použití. Pokud si vodu ponecháš, zapiš ji do *Průvodní listiny* jako položku v batohu.

Chceš-li nyní prohledat zbytek kaple, obrať na [24](#).

Jestliže se rozhodneš vrátit se k Cyrilovi, obrať na [338](#).

113

To není správná odpověď. Kouzelník přece oznámil, že alespoň jedno dítě lže. Jestli jedno lhalo, pak druhé nemohlo mluvit pravdu. Správná odpověď zní, že obě děti lhaly, a tak naneštěstí ztrácíš zlatáky, které jsi vsadil.

Vyškrtni počet Zlatých, které jsi prohrál, z *Průvodní listiny* dřív, než se odebereš k výčepnímu pultu, aby ses zeptal na nocleh. Obrat' na [253](#).

114

Uhodíš lupiče pěstí do krku a druhou rukou ho popadneš za kazajku. Snaží se křičet, ale tvoje pěst mu rozdrtila hrtan. Žalostně mumlá, ty si ho přitáhneš a použiješ ho jako štít proti jeho společníkovi, který se na tebe vrhá s dýkou. Ta pronikne hluboko do lupičova srdce. Když se zhroutí k zemi, vytasíš zbraň a zaútočíš na zděšeného vraha. Vzhledem k tvému překvapujícímu útoku si přičti pro první kolo zápasu 2 body ke svému UMĚNÍ BOJE.

Vrah s dýkou: UMĚNÍ BOJE 15 KONDICE 22.

Zvítězíš-li, obrať na [88](#).

115

Když pobídneš koně přímo vpřed, vyděšený strážce rychle uskočí stranou. Zjistíš, že brána vede na vydlážděné náměstí, ale cesta je zatarasena

karavanou kupeckých povozů. Tucet mužů oblečených do černo zelených kazajek městské stráže kontroluje jejich náklad.

Jak vyrazíš ze stínu městské brány, strážci tě spatří a zvolají: "Průjezdní daň! Průjezdní daň!"

Pokud chceš obrátit koně proti strážcům a dát se s nimi do boje, obrať na [248](#).

Jestliže se chceš pokusit přeskočit povozy a uniknout do temné klikaté ulice, obrať na [72](#).

116 Ilustrace VIII

Dveře se náhle rozletí a dovnitř vrazí vyhladovělý vlkodlak. "Večeře, Krvojede!" zakřičí vesele Kloon, když ti slintající vlkodlak skočí po hrdle.

Vyhladovělý vlkodlak: UMĚNÍ BOJE 17 KONDICE 25.

Jen v prvním kole se můžeš vyhnout útoku tím, že vyběhneš z místnosti a po schodech uprchněš na ulici.

Pokud se chceš boji vyhnout, obrať na [105](#).

Jestliže zvítězíš, obrať na [193](#).

117

Prozkoumáváš horskou stezku a silnici a hledáš stopy. Ke svému překvapení zjistíš, že po silnici ani po stezce v posledních třech hodinách nikdo nejel. Muže to znamenat jediné - jezdci se skrývají někde ve vesnici. Pokud chceš jet zpátky do vesnice, obrať na [52](#).

Jestliže se chceš skrýt v křovinách a čekat až se jezdci ukážou, obrať na [74](#).

118

Dobře ses vyspal, a tak vstáváš hodinu po úsvitu svěží a připravený pokračovat v cestě. Podle ranních zpráv z jihu je horská silnice neprůchodná, lavina zasypala silnici pod horou Navalyn a bude to trvat týdny, než se odklidí ledová tříšť a cesta opraví. Nezbyvá ti tedy nic jiného, než se pustit silnicí přes Amory a Eulský les. Sebereš své vybavení a okamžitě vyrazíš. Jestliže máš dorazit do Amory do západu slunce, budeš muset jet rychle a bez zastávky. Obrat' na [96](#).



VIII. Večere, Krvojede!" zakřičí vesele Klooon

Cyrilus je překvapen a vytřeští oči tak, že vidíš bělmo kolem hnědých zornic. "Lone Wolf," šeptá nevěřicně, "měl jsem to vědět. Pokorně se omlouvám, můj pane, myslel jsem, že hledáš Kámen vědění z nepoctivých důvodů."

Cyrilus pak dlouho vypráví o pověstí, která se váže ke Kameni vědění. Dovídáš se, že zůstal po Sun Eaglově výpravě ve Varetě, kde byl zasazen



do Lyriského trůnu ve Věži králů. Před stovkami let, během válek o Kámen vědění, ho ukradl saloneský princ Kaskor. Upevnil kámen nahoru na zlaté žezlo a užíval ho v bitvách, aby povzbuzoval své stoupence a děsil nepřítele. Věřil, že ho Kámen dělá nezranitelným, ale nebyla to pravda - byl zabit na své bárci při bitvě u Rhemu a Kámen se ztratil, když mu žezlo vypadlo z ruky a zmizelo v hlubinách řeky Storn. Existovalo mnoho zkazek o tom, že bylo opět nalezeno, ale vždycky se ukázaly být nepravdivé. Říkalo se, že kdo bude mít Kámen, bude právoplatným vládcem celého Stornlandu. Z tohoto důvodu ho často hledali různí válečníci, ale všichni bez úspěchu.

Cyrilus neví, kde je Kámen teď, ale tvrdí, že zná ve Varetě muže, který ví přesně, kde se nachází. "Vezmi mne s sebou do Varetty a já tě za to zavedu k tomu člověku." Tvůj instinkt ti napovídá, že tato nabídka je poctivá. Přikývneš na souhlas a domluvíš si s ním schůzku za svítání na dvoře taverny. Obrat' na [5](#).

Po necelých padesáti yardech narazíš na další chodbu, která se připojuje na hlavní kanál z pravé strany.

Pokud chceš tuto novou chodbu prozkoumat, obrat' na [339](#).

Jestliže chceš pokračovat hlavním kanálem, obrat' na [140](#).

Obchod je plný vycpaných zvířat, každé z nich vypadá jako živé a je umístěno v přírodním prostředí. Dvouhlavý vlk stojí na stráž před jeskyní, na zasněženém útesu leží Baknar a pouštní ganthi pije vodu v oáze

postavené z pískovce a osázené stromy toa. Zrovna si prohlížíš skvěle zpracovanou hlavu Itikara, když za sebou uslyšíš tichý, kultivovaný hlas. "Dobrý večer, pane. Vítej v mém obchodě." Vysoký, aristokraticky vyhlížející muž v bohatě vyšívaném rouchu k tobě přistoupí a ukloní se. Tvůj nelíčený zájem o jeho práci na něj udělal dojem, a tak se nabídne, že tě provede po obchodě.

Pokud chceš vidět ještě víc ukázek jeho umění, obrať na [345](#).

Jestliže chceš jeho velkorysou nabídku odmítnout a raději odejít, obrať na [149](#).

122

Tvůj instinkt tě varuje, že za průlomem v hradební zdi je příkrý sráz. Kdybys běžel rovnou cestou, přispěl bys ke svému zániku.

Pokud nechceš brát varování na vědomí a chceš prolézt průlomem v hradební zdi, obrať na [217](#).

Jestliže chceš běžet dolů po schodech směrem k železné bráně, obrať na [169](#).

123

Hrst bobulí Aleutheru stojí 3 Zlaté. Když je spolkeš před bojem, zvýší během zápasu tvé UMĚNÍ BOJE o 2 body. Můžeš si koupit až 3 hrsti bobulí Aleutheru. Každá hrst se počítá jako jedna položka v batohu, nesmíš požit víc než jednu hrst během jakéhokoliv zápasu. Když dokončíš své nákupy, nasedneš opět na koně a opustíš vesnici.

Obrať na [100](#).

124

Město je přeplněno lidmi: jsou tu žoldnéři ze severu i z jihu, obchodníci se zbraněmi ze západu a otrhaní uprchlíci z válkou pustošeného jihu. Kapitán svým mužům nařídí, aby přespali tuto noc na palubě Kazonary a zakáže jim vystoupit na břeh, protože princ Balonn z Riomy a jeho žoldnéřští rytíři jsou utábořeni za městskými hradbami. Mezi těmito dvěma oddíly existuje dlouholeté a zuřivé nepřátelství a kapitán chce moudře zamezit konfliktu. Povídá se, že nejmocnější princové ze Stornlandu se shromáždili v Rhemu a plánují tam porobení Slovie. Nicméně kapitán pokládá za pravděpodobnější, že intrikují jeden proti druhému v touze zmocnit se bohatství Tekara.

Vyplujete brzy ráno. Pohledem se rozloučíte se dvěma štíhlými věžemi Rhemské citadely, které se tyčí nad nábřežím. Storn teče směrem na jih

mezi strmými břehy, za nimiž jsou vinice, uspořádané v nekonečných rovných řadách jako vlny zeleného moře. Je krásné teplé počasí a ty trávíš celý den na palubě a pozoruješ uprchlíky, kteří míří po silnici na sever, a podivné obrovské žáby - Sloaty - při práci. Vlečou proti proudu bárky a říční lodi.

Je pozdní odpoledne, když v dálce uvidíte město Eula. Jakmile Kázonara zakotví u městského dřevěného mola, osedláš si koně a na ramena si hodíš batoh.

Pokud sis koupil Lodní lístek až do Sorenu, obrať na [59](#).

Jestliže Lodní lístek nemáš, obrať na [290](#).

125

Vojáci se opíjejí a nadneseně líčí svá válečná tažení. Jsou hluční a neomalení, ale jakmile vejdeš, zavládne ticho. Povšimneš si, že už netřímají v rukou korbele s pivem, ale že jejich ruce spočívají na jílcích těžkých mečů.

Pokud se rozhodneš nabídnout jim pivo, obrať na [30](#).

Jestliže je chceš požádat o dovolení přisednout si k nim, obrať na [260](#).

Rozhodneš-li se si jich nevšímat, někde se posadit a objednat si jídlo, obrať na [172](#).

126

Přes řeku sviští šípy. Kapitán seřadí svůj oddíl u přístupové cesty k Tekarskému mostu. Spálené trosky obléhacích věží a těla mrtvých vojáků jsou nakupeny před poškozenou městskou branou. Opevněná brána se hemží lučištníky, zapadající slunce se leskne na kotlech vařícího se oleje a roztaveného olova na vrcholcích opevněných hradeb.

"Do útoku!" vykřikne kapitán. Vlna zuřivých jezdců tě strhne s sebou a valí se přes most. Když jste asi třicet yardů od brány, začnou lučištníci střílet. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.

Pokud je číslo, které ti padlo 0 - 3, obrať na [244](#).

Jestliže je 4 - 6, obrať na [29](#).

Je-li 7 - 9, obrať na [150](#).

127 *Ilustrace IX*

Dveře za tebou zaklapnou. Trvá ti několik vteřin, než si zvykneš na příšeří. Zdá se, že je to předsíní nějakého většího sálu. Jdeš po zvuku hlasů. Projdeš klenutým vchodem a chodbou do hlavního sálu. Kolem kulatého stolu z lesklého kovu je shromážděno několik starců, kteří upřeně hledí do knih,



IX. Starci upřeně hledí do knih hvězdných a astrálních map.

hvězdných a astrálních map a hovoří spolu. Nad hlavami jim nehnuté visí modrobílé ohnivé koule, které osvětlují místnost. Starci tě nevidí, dokud nepřistoupíš blíž ke kovovému stolu. Na tvůj náhlý příchod reagují překvapujícím způsobem - vypadají jako kdyby viděli ducha. Ozve se několik zděšených výkřiků, objeví se pár vystrašených tváří, pot jim vyrazí na čele. Jeden z mužů napětí nevydrží, omdlí a bezvládně se sesune na knihy a mapy. Jenom jeden z nich zůstane klidný a nevzrušený.

Pokud jsi během některého předešlého dobrodružství navštívil chatu u Silnice loupežníků, obrať na [233](#).

Jestliže jsi v chatě u Silnice loupežníků nikdy nebyl, obrať na [6](#).

128

Krev ti pulzuje v uších, když slyšíš přicházet Smrtomora, který se brodí slizem pokrývajícím podlahu chodby. Ohavný smích se nese ozvěnou ze všech stran a stoupá v ohlušujícím kresčendu. Náhle si uvědomíš strašlivou pravdu - ve skutečnosti jsou tu dva Smrtomorové. Nevědomky ses dostal do jejich doupěte a jsi mezi nimi uvězněn. Bojuješ statečně, ale v temném, smrdutém a stísněném doupěti tě obě nestvůry brzy přemohou a roztrhají na kusy. Tvoje výprava a tvůj život tady tragicky končí.

129

Náhle vypukne peklo. Zvoní se na poplach, ozvou se drsné hlasy a dunění bot na dláždění se ozvěnou nese po celém městě. Obklopí tě oddíl vojáků, jejichž obličej jsou ve světle planoucích pochodní nepřírozně zdeformované. Tvé smysly jsou únavou tak ochromeny, že tě vojáci stáhnou z koně a odzbrojí dřív, než můžeš zareagovat. Spoutají tě chladnými kovovými řetězy a hrubě tě postrčí do šedivé kamenné šatlavy. Zachvátí tě hrůza, když uvidíš plakát připevněný na vratech vězení. Je na něm tvůj vlastní obličej, pod nímž je napsáno: Odsouzen k smrti nařízením lorda Roarka, šlechtice z Amory.

Netrvá to ani hodinu a máš hlavu na popravním špalku. Když sekýra s ostrým ostrým jako břitva zasviští vzduchem míříc ti na krk, slyšíš Roarkův zlý a pomstychtivý smích.

Tvoje výprava a tvůj život tady končí.

130

Když poznají, kdo jsi, jejich podezření zmizí a vystřídá ho úcta. Zdá se, že tvoje pověst překročila hranice tvé vlasti ležící daleko na severu. Nedočkavě ti nabídnou místo a objednájí rundu pív na svůj účet. Je vidět,

že jsou poctěni tvou společností a že by se rádi něco dověděli o tvých hrdinských činech. Snažíš se na jejich otázky odpovídat s opatrnou zdvořilostí a dáváš si dobrý pozor, abys neprozradil skutečný cíl své nynější výpravy. Přes jejich drsné vzezření a neotesanost cítíš, že tito muži jsou ti přátelsky nakloněni.
Obrat' na [230](#).

131

Tvůj ostrý zrak ti umožní rozeznat řadu tmavých předmětů před lodí. Jsou to klády spoutané dohromady a uzavírající řeku - leží lodi přímo v cestě. Okamžitě si uvědomíš nebezpečí, které vám hrozí a běžíš na lodní můstek, abys varoval kormidelníka.

"Pozor! Přes řeku leží klády!"

Kormidelník zoufale točí kormidlem, ale na to zabránit nárazu je už pozdě. Když Kazonara najede bokem na spoutané klády, rozlehne se tichem skřípění ohýbajícího se kovu a tříštícího se dřeva. Ty jsi však připravený a stojíš pevně na nohou, přestože se loď náhle prudce nakloní a rozkymácí.
Obrat' na [224](#).

132

Poznáváš toho malého muže s plochou tváří, byl při turnaji v lukostřelbě soudcem. Ptá se tě, co tě trápí, a tak mu vysvětlíš své nesnáze.

"Jsem si jistý, že najdeme nějaké řešení," říká a je vidět, že zvažuje možnost vydělat na tvém neštěstí co nejvíce. Je ochoten přijmout 2 Zvláštní předměty nebo 20 Zlatých výměnou za svého koně.

Pokud s tímto návrhem souhlasíš, obrat' na [212](#).

Jestliže nemůžeš, anebo nechceš s návrhem souhlasit, obrat' na [176](#).

133

"Díváš se do Pekelné díry," říká jeden Orgon. "Když začalo obléhání, poslal tam princ Ewevin deset lidí, aby vypátrali, kam vede. Nevrátili se, a tak poslal deset Ogronů. Nikdo je už od té doby neviděl."

Jiný Ogron, který štípe špalek holými dlaněmi, vyslechne váš rozhovor. "Slýcháváme z Pekelné díry pozdě v noci hluk," říká lstivě, "strašlivý hluk." Ukáže tlustým prstem na svůj modročerný krk a vrátí se ke své práci. Pokud se chceš Ogronů zeptat, jestli můžeš použít jeden z jejich pontonů, aby ses přeplavil k Pekelné díře, obrat' na [179](#).

Jestliže se rozhodneš řeku přeplavat, obrat' na [171](#).

Za Taunorským údolím se silnice zatáčí, chvíli šplhá do zalesněných kopců a pak zase klesá do úzkých údolí, jimiž protékají bublající potoky plné pstruhů, které ubíhají na jih k řece Quarl. Nad trsy sladce vonících květin lemujících silnici se vznášejí motýli a neustálé švitoření a zpěv ptáků dodává půvabné krajině klidné vzezření.

"Uklidňuje mne, když vidím, že stále ještě existuje kus Lyrisu, kde je válka a smrt neznámým pojmem," říká Cyrilus a kouří rozvážně z dlouhé hliněné dýmky. "Opravdu, dnes je to vzácnost." Silnice vede kolem ruin kláštera a pak prudce klesá k několika dřevěným domkům, které v půlkruhu obklopují přístup ke kamennému mostu. Vysoká brána se dvěma mohutnými kamennými věžemi brání ve vstupu na most.

"To je brána Denka," říká Cyrilus. "Mýtné je 3 Zlaté, pokud ovšem není strážce tvůj bratr." Lstivě na tebe mrkne a zasměje se. "Možná že se chvíli zdržíme -neviděl jsem svého bratra Esmonda déle než měsíc a určitě bude chtít slyšet poslední novinky z Quarlenu, než nás vpustí na most."

Cyrilus ukáže na dva dřevěné domky, na jednom je znamení ve tvaru pivního sudu, na druhém visí nad dveřmi bochník chleba. "Nejlepší pivo a chléb v celém Lyrisu. Stačí říct mé jméno a budou se k tobě chovat jako ke králi."

Po dlouhé jízdě na koni máš hlad a žízeň, a tak tě vidina občerstvení velice láká.

Pokud chceš vejít do domu se sudem, obrať na [185](#).

Jestliže chceš vejít do domku s chlebem, obrať na [287](#).

Rozhodneš-li se zůstat s Cyrilem a spolu s ním přistoupit k bráně Denka, obrať na [89](#).

Projíždíš mezi dvěma řadami tesaných kamenných soch, které drží v ústech praskající pochodně ozařující širokou třídu. Žoldnéři všech ras a národností zaplňují ulici, baví se, vychloubají, anebo podřimují někde ve stínu. Na konci ulice je rozcestí, kde sedí žena ve špinavých hadrech a chová plačící dítě. Když ji míjíš, natáhne špinavou dlaň a poprosí o zlatáky, aby mohla nakrmit své hladové dítě.

Pokud se chceš zastavit a dát ženě nějaké Zlaté, obrať na [333](#).

Jestliže jí nic dát nechceš, obrať na [279](#).

136

Tvé schopnosti ti umožní rozeznat i ten nejslabší pach keře Šibeničnicku. V Sommerlundu se mu obecně říká Zub spaní, protože z jeho rozdrcených trnů se dělá účinný omamný odvar. Uvědomuješ si, že tento muž se tě z důvodů tobě neznámých snaží uspat.

Pokud chceš vytáhnout zbraň a zaútočit na něj, obrať na [66](#).

Jestliže chceš odložit pohár a pospíšit si pryč z jeho obchodu, obrať na [279](#).

137

Venkovský povoz a karavana kupeckých vozů se znakem casiorského stromu toa čekají před městskou bránou. Zastavíš koně a zařadíš se do fronty. Po chvíli se začnou obrovská zrezivělá kovová vrata se skřípáním otvírat. Objeví se strážce a pokyne povozu a karavaně, aby vjeli dovnitř, když je chceš následovat, hroživě napřáhne kopí.

"Poplatek je 3 Zlaté, cizince. Zaplať, anebo obrať koně."

Pokud chceš poplatek zaplatit, dej strážci 3 Zlaté a obrať na [332](#).

Pokud zaplatit nechceš, obrať na [115](#).

138

Jakmile se dveře hospody zabouchnou, ocitáš se tváří v tvář městské stráži. Strážci tady každou noc pravidelně čekají na opilce a na ty, které od Zkřížených mečů vyhodí na ulici. Uchopí tě za ramena a chtějí tě okrást o tvé věci dřív, než tě hodí do káry, která čeká opodál. Instinktivně se snažíš osvobodit z jejich sevření, ale strážci se cítí ohroženi, vytasí meče a napadnou tě. Nemůžeš se boji vyhnout a musíš bojovat tak dlouho, dokud je nezabiješ.

Varetská městská stráž: UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 35.

Pokud v boji zvítězíš, obrať na [34](#).

139

Pootevřeš hledí u přilbice mrtvého bojovníka. Čekáš, že uvidíš drsné rysy bandity nebo lupiče. Jsi zděšen, když zjistíš, že na tebe zírají oči mrtvé ženy. Tvary jejího těla byly skryty pod silnými pláty brnění a v chrániči úst měla zasunutý chomáč travin, takže i hlas měla změněný.

Máš jen málo stop, abys zjistil, kdo to je: sekýru, měšec obsahující 11 Zlatých, dýku a Stříbrnou brož, víc toho Žena nemá. Najatí vrazi cestují

nalehko. Prohlédneš si Stříbrnou brož a rozhodneš se, že si ji ponecháš. (Zapiš ji jako Zvláštní předmět do *Průvodní listiny*.) Něco je ti v tváři mrtvé povědomé, ale nemůžeš si vzpomenout proč. Náhle se v myšlenkách vrátíš ke svému druhovi - jeho život je v nebezpečí. Bez meškání nasedneš na koně a dáš se do pronásledování. Cvalem ujíždíš přes most Denka. Obrat' na [39](#).

140

Postupuješ dál a přitom počítáš kroky, které jsi ušel, až dospěješ k úzkému sklepení něco přes sto padesát yardů od předešlé křižovatky. Z vody vede ke kamenným padacím dveřím ve stropě železný žebřík, jehož příčle jsou pokryty řezem. Dole pode dveřmi pokračuje kanál dál do temnoty. Pokud chceš vylézt na žebřík a prozkoumat padací dveře, obrat' na [259](#). Jestliže chceš jít dál kanálem, obrat' na [339](#).

141

Cyrilus se nabídne, že zůstane u koní a dohlédne na ně, zatímco se ty zúčastníš turnaje. Prohlásí, že ho lukostřelba nezajímá, ale ty ho podezříváš, že to je jen záminka, aby si mohl dopřát pár hodin odpoledního spánku. Podáš mu uzdu svého koně a spěcháš k řadě mužů, kteří čekají až budou moci vstoupit na kolbiště. Turnaj ti připomene slavnosti v sommlendinských vesnicích, se žongléry a tanečníky a všemi různými zábavami, které dodávaly slavnosti ráz. Konečně postoupíš k bráně, kde usměvavá stará žena vybírá zápisné. Podáš jí 2 Zlaté (nezapomeň to zapsat do *Průvodní listiny*) a vejdeš do velkého stanu, kde již ostatní účastníci turnaje napínají své luky. Pokud máš luk, obrat' na [340](#). Jestliže luk nemáš, obrat' na [18](#).

142

Čepel ti míří na hrud'. Padneš na palubu - ale jsou tvé reakce dost rychlé, aby tě zachránily před touto smrtící zbraní? Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Souvztažnost* nebo *Předpovídání*, odečti 2 od čísla, které ti padlo. Jestliže máš štít, odečti 3 od čísla, které ti padlo. Pokud součet činí 4 nebo méně, obrat' na [184](#). Jestliže je to 5 nebo víc, obrat' na [51](#).

143

Ujedeš necelou míli, když se povrch silnice změní, místo dláždění je tu udusaná zem. Nejsou zde žádné čerstvé stopy, takže jezdci nemohli z vesnice odjet tímto směrem.

Pokud chceš jet zpátky do vesnice, obrať na [52](#).

Jestliže se chceš skrýt mezi stromy u silnice a čekat, jestli se jezdci objeví, obrať na [196](#).

Chceš-li se vrátit na rozcestí a jet po horské stezce, obrať na [241](#).

144

Noclehárna je dlouhá, úzká místnost s nízkým stropem v zadním traktu taverny, plná chrápajících žoldněrů a páchnoucí zatuchlým potem. Vezmeš si slamník a položíš si ho k oknu. Rozbitými okenicemi profukuje studený vítr.

Uprostřed noci tě probudí jasné světlo. Nad městem proletí hvězda - vlasatice zářící jako slunce a zalije ošumělou noclehárnu barvami duhy. Díváš se tak dlouho, dokud pomalu nezmizí, a pak se uložíš k tolik potřebnému spánku. Máš dojem, že jsi sotva zamhouřil oči, když se v noclehárně ozve hlasitý a nepříjemný zvuk zvonce.

"Všichni vstávat! Je nový den, moji stateční chlapci!" Jako ozvěna hlasu majitele taverny se ozve hekání stovky vojáků, kteří se se zakalenýma očima zvedají s kašláním a supěním z postelí.

Oblékneš se, sebereš si své věci a ze stáje vyvedeš koně. Právě studuješ cestu do Bronzové ulice, když zjistíš, že ti v batohu chybí jeden předmět. V noci ti ho někdo ukradl. Než se vydáš do Bronzové ulice, vyškrtni jednu položku v batohu ze své *Průvodní listiny*.

Obrať na [300](#).

145

Ti, kteří přežili, utíkají do tmy a nechávají svého vůdce a přes polovinu oddílu ležet mrtvé u tvých nohou. Nakloníš se ze sedla a urveš od opasku mrtvého vůdce měšec. Je v něm 12 Zlatých a Rubínový prsten. Můžeš si ponechat Zlaté i Prsten. Pokud si ponecháš Prsten, запиš ho do *Průvodní listiny* jako Zvláštní předmět, který se nosí v kapse.

Najednou uslyšíš dusot na dláždění. Jsou to vojáci a přicházejí od řeky. S opovržením procházejí mezi lidmi, kteří se tu shromáždili, aby přihlíželi, co se bude dít. Zasuneš svou krví potřísněnou zbraň a odklušeš do temné ulice.

Obrať na [289](#).

146

Kolem poledne jsou už kopce daleko za tebou a tobě se naskytne první pohled na zasněžené Cenerské pohoří. Na jihu, na úpatí tohoto horského hřebene, leží Amory. Jsi po dlouhé cestě unavený, ale víš, že musíš pokračovat rychle dál, máš-li do setmění dorazit k městským branám. Brzy dojedíš na rozcestí s ukazatelem severozápadně do Sorenu a jižně do Amory. Obě města leží přesně 25 mil odtud. Máš hlad. Musíš se najíst, nebo ztratíš 3 KONDIČNÍ body.

Pokud chceš pokračovat v cestě do Amory, obrať na [96](#).

Jestliže chceš změnit směr a jet do Sorenu, obrať na [247](#).

147

Ulice je úzká a plná různých bojovníků: jsou to žoldnéři, kteří přišli do Varetty, aby se dali najmout. Úzké aleje, které se rozvětvují od hlavní ulice, jsou jich také plné a všude je slyšet jejich hlasité žertování. Vůně jídla se mísí s pachem potu a kůže a blikotající lucerny se houpou v chladném nočním vánku. Nikdo si tě nevšímá. Klušeš po dlážděné ulici, až bez potíží dorazíš k nádhernému napůl dřevěnému domu. Za velkými obloukovými okny je vidět sbírku tvorů všech tvarů a velikostí, kteří tu stojí vycpaní a připevnění na dřevěných deskách. U dveří je tabule, na níž je napsáno:

CHANDA - VYCPÁVÁNÍ ZVÍŘAT

Pokud chceš seskočit z koně a navštívit tento zajímavý obchod, obrať na [121](#).

Chceš-li pokračovat v jízdě klikatou ulicí, obrať na [279](#).

148

"Když se nechceš rozloučit se svým lukem, možná že máš něco jiného, co by mne přesvědčilo, abych se rozloučil se svým koněm," řekne mazaně. Altán je ochoten přijmout za svého koně buď 2 Zvláštní předměty, nebo 20 Zlatých.

Pokud s jeho návrhem souhlasíš, obrať na [212](#).

Jestliže nechceš, nebo nemůžeš souhlasit, obrať na [176](#).

149

"Směl bych vám před odchodem nabídnout malé občerstvení? Podle prachu na vaší kazajce soudím, že jste dnes ujel velký kus cesty." Muž přinese

stříbrný podnos, na němž stojí karafa z rubínového skla a dva křišťálové poháry. Nalije do pohárů víno a jeden ti nabídne. Pokud chceš přijmout tuto laskavou nabídku, vezmi pohár a obrať na [228](#). Jestliže chceš odmítnout a z obchodu odejít, obrať na [279](#).

150

Tvůj kůň je zasažen a smrtelně zraněn. Tlačence koní a mužů tě vymrští stranou přes kamenné zábradlí mostu. Po hlavě padáš do vody a mocný proud řeky Quarl tě unáší pryč. Obrat' na [306](#).

151 *Ilustrace X*

Úzká ulice se začíná příkře svažovat k dokům a velkým skladištím, která lemují řeku Quarl. Slunce zmizelo za obzorem a v klikatých alejích a uličkách ošumělého města se začínají rozsvěcovat lucerny. U otevřených dveří hospody barví záblesky rudých plamenů lesklé černé kameny dláždění.

Jedeš sotva minutu, když zjistíš, že ulice před tebou je zatarasena průvodem mužů, kteří jdou směrem k tobě. Jsou oblečeni do rudých plástů s černými kapucemi a nesou dlouhé rudé svíčky, jejichž plamen se mihotá ve studeném večerním vánku.

Jejich vůdce, vysoký muž s tvrdýma šedivýma očima se na tebe zadívá a pomalu zvedne ruce: průvod se zastaví "Věříš, nebo nevěříš?" zvolá. Jeho hlas je stejně pronikavý jako jeho pohled.

Pokud chceš odpovédět "věřím", obrať na [108](#).

Jestliže chceš odpovédět "nevěřím", obrať na [67](#).

Pokud jsi byl někdy v podzemním chrámu v Maakenu, obrať na [294](#).

152

Než se dáš do prohlídky města Luyen, dohodneš se s kapitánem, že se s ním setkáš za hodinu v lékárně. O kus dál si v ulici všimneš zaprášeného výkladu plného zbraní. Nad dvěma je nápis:

DEMIKŮV OBCHOD SE ZBRANĚMI
Prodej & výkup zbraní

Pokud chceš vejít dovnitř, obrať na [98](#).

Jestliže chceš pokračovat ulicí dál, obrať na [275](#).



X. Věříš, nebo nevěříš?

153

Šíp zasviští vzduchem a zavadí ti o hrudník, urve kousek kůže a svalu ze žebra a pak vnikne do stěny dřevěné chaty za tebou. (Ztrácíš 5 KONDIČNÍCH bodů.) Potlačíš výkřik bolesti a potácíš se ke svému koni. Bojovník zahodí svou prázdnou kuši, pobídne koně a pospíchá přes most za svými druhy.

Pokud máš luk, obrať na [178](#).

Jestliže luk nemáš, musíš nasednout na koně a dát se do pronásledování, obrať na [39](#).

154

Muž popadne ženu za ruku a odhalí její paži, na níž chová dítě. Mezi prsty drží jehlici, kterou píchá dítě, aby plakalo.

"Nenech se šidit, nebo budeš sám žebrot po ulicích ještě před svítáním," říká.

Žena se mu vytrhne, zakleje a zmizí mezi otrhanými žoldnéry potulujícími se po ulici.

"Komu sloužíš?" zeptá se muž, jehož drsná tvář je lemována rezavým plnovousem. "Anebo jsi zrovna přišel a hledáš kapitána?"

Pokud chceš s tímto mužem promluvit, obrať na [181](#).

Jestliže si ho však nechceš všimnout a raději bys pokračoval v cestě, obrať na [279](#).

155

Vypustíš šíp, ale o vlas mineš cíl a šíp, aniž by komu ublížil, zaharaší na zdi kaple. Nestvůra na tebe útočí a není už čas použít jinou zbraň.

Smrtomor podzemní: UMĚNÍ BOJE 22, KONDICE 38

První kolo musíš bojovat holýma rukama (odečti si v tomto kole 4 body ze svého UMĚNÍ BOJE). Na začátku druhého kola můžeš vytasit zbraň (máš-li nějakou).

Jestliže přežiješ 4 kola zápasu, můžeš Smrtomorovi uniknout klenutým vchodem, kterým jsi do kaple vstoupil.

Pokud přežiješ 4 kola zápasu a chceš uniknout, obrať na [305](#).

Zvítězíš-li, obrať na [112](#).

Jenom hrubá síla může zlomit pečeť rezu a otevřít padací dveře.

Padací dveře: UMĚNÍ BOJE 13 KONDICE (Odpor) 35

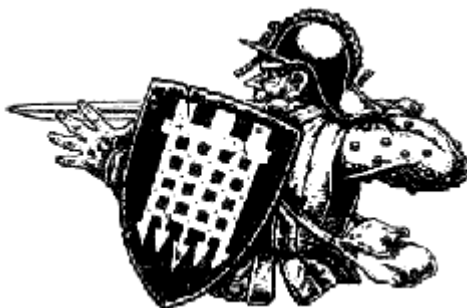
Abys nadzdvihl dveře, měl by ses řídit normálními pravidly boje. KONDIČNÍ body, které ztratíš v tomto "zápase", představují únavu z toho, jak se snažíš dveře otevřít.

Pokud bys chtěl přestat a pokračovat v chůzi kanálem, obrať na [339](#).

Podaří-li se ti snížit odpor dveří (KONDICI) na 0, obrať na [200](#).

Jídlo má ještě lepší chuť, než vůni (vrátí ti 1 KONDIČNÍ bod). Jestli chceš, můžeš si vzít chléb na 2 porce. Nezapomeň udělat potřebné úpravy v *Průvodní listině*.

Právě chceš obejít pult a prozkoumat místnost vzadu, když zaslechneš slabý křik. Je to Cyrilus - potřebuje tvou pomoc. Obrat' na [317](#).



Chodba vede do klenutého sklepení, chladného a tichého jako hrobka. Gwynian promluví ke svým bratrům a ti pak pospíchají ke vzdáleným dveřím. Jakmile zmizí ve tmě, obrátí se k tobě s vážným, ale klidným výrazem.

"Kámen vědění z Varetty je ukryt v kryptě katedrály v Tekaru. Tento klíč ti odemkne hrobku, ve které spočívá." Z rukávu vytáhne Stříbrný klíč a podá ti ho.

"Moji bratři ti opatří rychlého koně. Až odbije na hodinách na observatoři půlnoc, vejdi do těchto dveří a pokračuj chodbou až na její konec. Chodba

vede pod městskými hradbami a na místě, kde ústí na povrch, na tebe bude čekat kůň. Můžeš si beze všeho odtud vzít kterýkoli předmět, který ti může pomoci při tvé výpravě. At tě bohové opatrují, Lone Wolfe."

Poděkuješ a hledíš za Gwynianem, který mizí ve dveřích. Sklepení je bohatě zásobeno potravinami a kromě toho jsou tu následující předměty, které můžeš potřebovat na cestě do Tekara:

Bojová hůl

Potraviny na 3 porce

Palcát

Mosazná píšťalka

Provaz

Krátký meč

Spolu se Stříbrným klíčem, který ti dal Gwynian (zapiš si ho jako Zvláštní předmět, který budeš nosit v kapse), si můžeš vzít všechno, co chceš.

Posadíš se, abys vyčkal půlnoci.

Obrat' na [175](#).

159

"Urážíš nás, cizince," zasyčí zjizvený muž a vyskočí. Najednou je v místnosti ticho jako v hrobě a všechny oči se upírají na tebe. Když dva další vojáci kopnutím převrhnou stoly a vytasí meče, několik kupců po tvé levici spěšně odstoupí. "Udeř!" vykřiknou vojáci a zaútočí. Musíš bojovat se všemi třemi jako s jedním nepřítelem. Boji se nemůžeš vyhnout a nemůžeš použít luk.

Varettští žoldnéři: UMĚNÍ BOJE 26 KONDICE 35.

Pokud v boji zvítězíš, obrat' na [48](#).

160

Popadneš dveře a práskneš jimi jak nejvíc můžeš. Mladík na to není připravený, dveře ho uhodí přímo do obličeje a on letí dozadu přes stůl a židli. Když dveře opět otevřeš, uvidíš ho ležet na zemi na zádech, v bezvědomí, s obrovskou boulí, která mu roste uprostřed čela.

Zvedneš modrou kartičku a všimneš si, že je na ní dnešní datum. To ti zajistí vstup do města Amory, ale jen pro tento den. Vsuneš Pas do kapsy

(zaznamenej ho do *Průvodní listiny* jako Zvláštní předmět) a odejdeš dřív, než se mladík probere.
Obrat' na [146](#).

161

Když podáváš lupiči svůj měšec, ucítíš náhle ochromující bolest v boku.
"Myslel sis, že tě necháme žít, abys nás mohl poznat?" řekne posměšně lupič, ale jak klesáš k zemi, jeho hlas slábne. Lupiči se ztratí v davu a ve chvíli, kdy je vražda objevena, skrývají se už dávno v jiné části rozlehlého města.
Tvůj život a tvá výprava tady končí.

162

Instinktivně se skloníš a uskočíš. Když se opět narovnáš, vytasíš zbraň. Tvoje reakce, rychlá jako blesk, tě zachránila před drápy belhající se obludy s tupým nosem, která se živí nic netušícími poutníky, přicházejícími sem pro léčivou vodu. Nicméně hladová nestvůra se s hnusným kvákáním k tobě blíží a její pochmurný zrak plane nenávisí.
Pokud máš luk, obrat' na [198](#).
Jestliže luk nemáš, obrat' na [343](#).

163

Když jsi dvacet yardů od břehu, slyšíš výkřik: "Zastavte toho muže!" Ogronové upustí své nářadí a cupají k vodě. Někteří z nich mají luky, které rychle napnou a vypustí šípy. Zvol si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Neviditelnost*, přičti 4 k číslu, které ti padlo.
Pokud činí celkový součet 3 nebo méně, obrat' na [197](#).
Jestliže činí 4 nebo více, obrat' na [229](#).

164 *Ilustrace XI*

Schopnosti Magnakai ti umožní vnímat smrtící šípy mící na tvou hrud' - náhle se ti zdá, že se všechno odehrává jaksi zpomaleně, a tak v poslední chvíli uhýbáš před šípem, který tě jen škrábne na rameni. (Ztrácíš 2 KONDIČNÍ body). Vidíš, že útočník odhazuje kuši na zem a za uzavřeným hledím přílbice z černého kovu se ozve hlas: "Zemři, Seveřane!" Bojovník vyrazí z brány Denka se sekyrou, kterou drží vysoko nad hlavou. Nemůžeš se boji vyhnout, musíš s ním bojovat, dokud ho nezabiješ.



XI. uzavřeným hledím přilbice z černého kovu se ozve hlas: "Zemři,
Seveřane!"

Ozbrojený vrah: UMĚNÍ BOJE 24, KONDICE 26

Vzhledem k jeho rychlému útoku, nemůžeš použít luk. Jestliže však ovládáš disciplínu Magnakai *Ovládání zvířat*, můžeš si po dobu trvání tohoto zápasu přičíst 1 bod ke svému UMĚNÍ BOJE.

Zvítězíš-li, obrať na [28](#).

165

"Jistě, pane. My, městští soudní úředníci, jsme potěšeni, že ti můžeme být k službám," řekne Klooon a kolébá se k poličkám. Vyskočí až nahoru a vezme z hromady papírů tenkou mapu, pak sešplhá dolů a položí ji k tvým nohám.

"To dělá 5 Zlatých, pane," řekne pevným, ale zdvořilým hlasem.

Pokud chceš Klooonovi za Plán Varetty zaplatit, obrať na [16](#).

Jestliže mu nemůžeš, nebo nechceš zaplatit, obrať na [262](#).

166

Tvůj statečný kůň se pokusí zdolat vysokou postranici povozu, ale celodenní jízda si vybere svou daň. Náhle jsi vržen prudce kupředu, jak kůň předními nohama narazí na brlení povozu. Zoufale se držíš otěží, z povozu padá náklad a zděšené zvíře se hlučně zvrátí na dlážděnou ulici. Podaří se ti ho zvednout a pobízíš ho křivolakou ulicí, která vede pryč z náměstí. Když už neslyšíš kletby městské stráže, zastavíš koně a prohlédneš mu nohy. Přední má odřené, ale nikoli vážně poraněné. V noci si odpočine a zítra ráno bude v naprostém pořádku.

Když seskočíš z koně, ke svému zděšení objevíš, že máš otevřený batoh. Rychlá prohlídka ti odhalí, že chybí dva předměty, které ti vypadly při nezdařeném skoku. Vyškrtni jakékoli dva předměty, které jsi měl v batohu, z *Průvodní listiny*.

Obrať na [332](#).

167

Hlasitý, nevázaný smích tě ohluší hned, jak vejdeš do taverny "Na břehu Stornu". Změť vyšňořených pijáků, ověšených zbraněmi, se opírá o výčepní pult u zadní stěny. Náhle na tebe někdo zavolá, a když unaveně vzhlídněš, poznáváš kapitána, velitele žoldnéřů, kterého jsi potkal v hospodě "U zkřížených mečů".

"To je šťastná náhoda," křičí a nadšeně tě plácá po rameni. "Takže jsi přece jen změnil své rozhodnutí. Přišel jsi, aby ses přidal k oddílu neohrožených bojovníků." Než stačíš odpovédět, vrazí ti do ruky napěněný korbel.

"At žije vojna a plné měšce!" zvolá a jeho přípitek opakuje řada opilých hlasů.

Kapitán a jeho muži míří do Euly, kam se chtějí dopravit říční lodí, která odplouvá o půlnoci. Pokud s nimi odpluješ, zaplatí kapitán za tvoji přepravu.

Pokud chceš s kapitánem o půlnoci vyplout, obrať na [341](#).

Jestliže chceš jet do Tekara po silnici, obrať na [118](#).

168

Je už skoro tma, když před sebou spatříš světlo taverny. Dvě prskající pochodně zasazené do rezavých držáků osvětlují nápis nade dveřmi.

HOSPODA NA PŮL CESTĚ

Poznáváš tavernu, o které dnes ráno hovořil Cyrilus, a rozesmutní tě, že není tady, aby tam s tebou vstoupil. Z kopců se ozve vzdálené hřmění. Zavedeš koně do stáje a pak vejdeš do příjemného tepla šenkovny. V taverně je živo, jsou tu obchodníci, kteří se spolu vesele baví, je slyšet cinkot skleniček a praskání ohně. Uprostřed místnosti, na malém jevištiátku, předvádí kouzelník triky pro pobavení přítomných zákazníků.

Pokud se chceš zastavit a pozorovat kouzelníka, obrať na [199](#).

Jestliže se chceš zeptat na nocleh, obrať na [253](#).

169

Železné dveře nejsou zamčeny, ale ty ke svému zděšení zjistíš, že panty jsou tak zarezivělé, že dveřmi nelze pohnout. Náhle se nahoře na kamenných schodech objeví Smrtomor, odporně se hihňá a mumlá, upřeně se na tebe dívá rudýma očima a chystá se k útoku.

Pokud jsi úspěšně zakončil Ohnivý kruh vědění (to znamená, že jsi ovládl disciplíny *Magnakai Mistrovství v lovu* a *Mistrovství ve zbrani*), obrať na [65](#).

Jestliže tyto disciplíny neovládáš a chceš se bránit, obrať na [222](#).

Chceš-li se raději otočit a uprchnout někam do hloubi ruin, obrať na [285](#).

170

Lod' se stále ještě strašlivě kymácí a ty ztrácíš rovnováhu. Zvedneš luk, zamíříš na mužovu hrud' a snažíš se odhadnout pohyb lodi, než vystřelíš. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Jestliže ovládáš disciplínu *Magnakai Mistrovství ve zbrani*, a sice luku, přičti si 3 k číslu, které ti padlo.

Jestliže ovládáš disciplínu Magnakai *Mistrovství v lovu*, přičti ke svému skóre 1.

Pokud součet činí 5 nebo méně, obrať na [23](#).

Jestliže činí 6 nebo více, obrať na [265](#).



171

Voda je ledově studená. Chlad tě oslabuje a je stále obtížnější plavat proti silným říčním proudům. Konečně dorazíš ke skalnatému břehu a vypotácíš se nahoru poblíž ústí kanálu. Pokud neovládáš disciplínu Magnakai *Souvztažnost*, ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod vzhledem k prochladnutí.

Obrať na [249](#).

172

Vybereš si místo v rohu: je zde prostřeno a máš odtud výhled na celý sál. Objeví se služebná s táčem naloženým pečeným masem a navrší ti na talíř pořádnou porci.

"Dva Zlatý prosím, pane," řekne a natáhne dlaň umazanou krví z masa. Zaplatíš (nezapomeň odečíst Zlaté ve své *Průvodní listině*) a usedneš k jídlu. Zatímco jíš, přistoupí k tobě majitel hospody. Je to tučné, umaštěné individuum s malýma prasečíma očkami.

"Podomek mi řekl, že se postaral o tvýho koně, pane, - je tady v dobrých rukou - jsou to ty nejlepší stáje v celém Quarlandu." Muž nervózně přešlapuje, jako kdyby se v tvé přítomnosti necítil volně. "Budeš si přát pokoj, pane?"

Než přikývneš, spolkneš maso, které máš v ústech.

"Máš štěstí, příteli," odpoví, zřejmě šťasten, že ses ukázal být platícím hostem. "Mám už jenom jeden volnej pokoj - pokoj číslo 17." Vytáhne z kapsy zástěry obyčejný železný klíč a položí ho vedle tvého talíře. "To budou 3 Zlatý - platí se předem." Zaplatíš a zasuneš klíč do kapsy.

Obrat' na [219](#).

173

Všimneš si, že mužův oděv a vlasy jsou potřísněny krví. Tvůj první instinkt ti velí použít svého umění Magnakai a vyléčit jeho rány, ale když dorazíš k bráně kostela, poznáváš, že vůbec není zraněn. Rudé skvrny jsou od jahod - zranění jen předstírá.

Pokud ho chceš vyzvat na souboj, obrat' na [337](#).

Jestliže chceš odcválat, jak nejrychleji umíš, obrat' na [191](#).

174

Když ti šíp rozerve kůži a svaly na žebrech (ztrácíš 5 KONDIČNÍCH bodů), unikne ti ze sevřených rtů výkřik bolesti a překvapení. Tvé schopnosti ti pomohou překonat šok ze zranění a ty zůstaneš vzpřímeně sedět v sedle.

Pokud jsi po tomto útoku ještě naživu, obrat' na [234](#).

175

Jakmile odbijí hodiny na observatoři dvanáct, jsi připraven odejít.

Kráčíš dlážděnou chodbou, až dospěješ k železným dveřím. Se skřípavým zaúpěním se otevrou a dovnitř zavane vlhký zemitý vzduch smíšený s podivnou sladkou vůní. Před tebou se objeví úzké kamenné schodiště, které se vine dolů do tmy. Po zelených kluzkých schodech musíš kráčet s největší opatrností. U paty schodiště objevíš hrubě tesaný tunel, který vede západním směrem. Pokračuješ dál, až narazíš na další železná vrata. Gwynian dodržel slovo, protože za nimi na tebe čeká krásná kobylka kaštanové barvy, je osedlaná a připravená na cestu. Octneš se v nízkých křovinách blízko rozcestí. Ve světle měsíce uvidíš ukazatel, který ukazuje do dvou směrů - do Amory a do Sorenu. Porad' se s mapou na začátku této knihy, než se rozhodneš, kterou cestou se vydáš.

Pokud se rozhodneš jet po silnici do Amory, obrat' na [331](#).

Jestliže se rozhodneš jet po silnici do Sorenu, obrat' na [267](#).

176

Nabídku odmítneš a hledáš nějakou jinou možnost, jak najít Cyrila. Stáje ve vesnici jsou zamčené a hlídané, ale vzadu za kovárnou objevíš přesně to, co hledáš. V ohradě pobíhá mladý hřebec, jehož sedlo a pokrývka jsou přehozeny přes vrata. Nejdřív se při tvém příchodu chová ostražitě, ale pak

pozná, že mu neublížíš, a nechá se bez potíží osedlat. Jakmile vyjedeš z ohrady, objedeš kovárnu a klušeš k silnici.
Obrat' na [271](#).

177

"Máš štěstí, cizince. Kostky ti dneska přejou." Muž se potácivě postaví a ukáže na nedalekou alej, v jejímž stínu jsou vidět dveře. "Tamhle sídlej městský úředníci.

Ty ti ukážou cestu do Bronzový ulice."

Poděkuješ a pobídneš koně ulicí k temným dveřím v pozadí.

Obrat' na [25](#).

178

Bojovník cválá přes most a jeho plášť za ním vlaje jako obrovská černá křídla. Napneš tětivu a pozorně zamíříš - je to tvá jediná šance. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Jestliže ovládáš disciplínu Magnakai *Mistrovství ve zbrani* - v luku, přičti si 3 k číslu, které ti padlo.

Pokud součet činí 7 nebo méně, obrať na [296](#).

Jestliže činí 8 nebo více, obrať na [303](#).

179

Nedovolí ti dotknout se jediného pontonu. Kdyby některý z nich zmizel, každý Ogron by dostal za trest za svou nedbalost sto ran bičem. Ostražitě tě pozorují, dokud neopustíš tábor. Protože je nyní zcela nemožné, aby ses zmocnil pontonu, smíříš se s tím, že musíš přeplavat řeku.

Obrat' na [171](#).

180

Raněný šlechtic se chvěje bolestí a zlostí a potácí se zpátky ke dveřím. "Za tohle tě dostanu - to si pamatuj," křičí. Když se obrátí a mizí do noci, nese se za ním posměšné volání davu.

Obrat' na [281](#).

181

Dozvíš se, že muž se jmenuje Rudovous a že pochází ze Sorenu, města, které leží západně od Varetty. Je seržantem v oddílu kapitána žoldnéřů a nedávno se vrátil z bitvy u Magadoriany. Nabídne ti, že tě seznámí s kapitánem, který, jak říká, je nejlepší voják, pod kterým kdy sloužil.

Pokud chceš jeho nabídku přijmout, obrať na [256](#).

Jestliže se rozhodneš ji odmítnout, rozluč se s ním a pokračuj v cestě.

Obrať na [279](#).

182

Při běhu se hrbíš a uskakuješ stranou. Jiskřící výboj zasáhne větev nad tvou hlavou. O vlas tě mine a větev padá v plamenech vedle tebe. Uskočíš opět stranou a tentokrát další výboj vyvrve díru v kmeni stromu, tak velkou, že by se do ní dala vložit lidská hlava. Doběhneš ke svému koni a ujíždíš cvalem po silnici, šťasten, že žiješ. Stal ses svědkem tajného rituálu cenerských Druidů a setkání jsi přežil - jen málo lidí se tím může pyšnit!

Obrať na [102](#).



183

Když Altanův šíp zasáhne cíl, hlasité volání slávy přeruší napjaté ticho. Vesničané jsou nadšení, že mohou být svědky takového turnaje a pospíchají na kolbiště, aby Altanovi blahopřáli a pochválili jeho umění. Vysoký zálesák zmizí mezi vzrušeným davem a ty využiješ příležitosti, abys nepozorovaně vyklouzl.

Pokud sis na turnaj vypůjčil luk, musíš ho, než se odebereš k Cyrilovi, vrátit do stanu. Obrať na [33](#).

184

Dýka ti usekne kadeř vlasů a pak se zabodne hluboko do dřevěného zábradlí. Tvůj rychlý pohyb piráta překvapí a znervózní, takže když ho napadneš, je tak zmaten, že dřív, než si vůbec uvědomí, co ho udeřilo, zvrátí se přes palubu a padne do chladných hlubokých vod řeky Storn. Obrať na [254](#).

185

Když přivážeš koně k zábradlí, vystoupíš po nerovných schodech vedoucích ke dveřím. Cyrilus ohlašuje svůj příchod tím, že tluče na bránu Denka svou dubovou holí a volá na bratra, aby otevřel. Usmíváš se jeho netrpělivosti. Jestliže je Cyrilovi jeho bratr jen trochu podobný, asi v této chvíli tvrdě spí. Hospoda vypadá opuštěně, ale když se přiblížíš k výčepnímu pultu, najdeš tam muže, který sedí schoulený na nízké stoličce a drží v ruce džbánek piva.

Pokud ho chceš vzbudit, obrať na [93](#).

Jestliže si chceš natočit pivo ze sudu na pultě, obrať na [266](#).

186

Využiješ svou dovednost a soustředíš se na to, abys pohnul částechkami nečistot, které ucpaly škvíry. Konečně se kámen začne chvět a kolem ostění se objevují v hlíně pukliny, nečistota se začíná drolit.

Obrať na [200](#).

187

V posledním okamžiku ses obrátil, takže ses vyhnul jednomu smrtícímu ostří, druhému ses však vyhnout nemohl. Rána ti roztrhne kazajku a škrábne tě do svalů. (Ztrácíš 3 KONDIČNÍ body.) Zmocní se tě hněv. Pokusíš se vyprostit svou zbraň, která uvízla v řemení sedla. Strážé vidí, že jsi v pasti, a zaútočí dřív, než se jim můžeš pomstít za své zranění.

Obrať na [22](#).

188 *Ilustrace XII*

Nebezpečí, které ti právě hrozí, způsobí, že se přestaneš zabývat myšlenkou, proč se jezdci pokouší unést Cyrila. Nicméně tě napadá, že není ani bohatý ani mocný, takže není vyhlídka na tučné výkupné. Když dospěješ k úpatí zalesněného útesu, uvidíš na místě, kde se silnice prudce zatáčí na západ, kostel a hřbitov. Cestu blokuje mladý muž se zjizveným obličejem, který sedí na koni černém jako noc. Jeho oči, zasazené do bílé znetvořené tváře, hoří studeným temným žářem. Okamžitě ho poznáváš. Je to Roark, šlechtic, kterého jsi porazil v taverně "U mostu ze sudů".

Pokud vlastníš Stříbrnou brož, obrať na [31](#).

Jestliže tento Zvláštní předmět nemáš, obrať na [14](#).



XII. Cestu blokuje mladý muž se zjizveným obličejem, který sedí na koni černém jako noc.

189

Kupec s hubenou tváří ti nabídne místo u stolu a jeho bystré oči se slastně přivírají při myšlence na nový výnosný obchod. Řekneš mu, že potřebuješ informaci a že jsi ochoten za ni zaplatit, bude-li cena přijatelná. Ptá se, jaké povahy ta informace je. Když se zeptáš na cestu do Bronzové ulice, jeho věcné jednání se náhle změní.

Obrat' na [47](#).

190

Šílený nenávisť a zlobou skočí Smrtomor z hromady odpadků přímo na tebe. Vztek ho oslepil natolik, že si nevšimne nebezpečné propasti, a když uskočíš stranou, proletí kolem tebe a zmizí ve strži. O chvíli později slyšíš jeho řev, zřejmě skončil na skalách o mnoho stop níž. Jsi rozrušen, ale šťasten, že jsi naživu. Vrátiš se do kaple, aby sis naplnil skleněný džbánec Taunorskou vodou (léčivé vody je tolik, že ti vrátí 6 KONDIČNÍCH bodů). Můžeš ji vypít okamžitě, anebo si ji dát do batohu pro pozdější použití.

Pokud chceš prohledat kapli, obrať na [24](#).

Jestliže se rozhodneš vrátit se k Cyrilovi, obrať na [338](#).

191

Po dlouhé noční jízdě jsi unaven, ale uvědomuješ si, že si musíš pospíšet, máš-li dorazit k městu Soren před setměním. Narazíš na mělký potok, který přetíná silnici, u brodu se zastavíš, aby ses umyl a odpočinul si. Musíš se teď také najíst, nebo ztratíš 3 KONDIČNÍ body. U brodu je značka, která ukazuje na západ:

SOREN - 25 MIL

Obrat' na [102](#).

192

Brodíš se hlubokou vrstvou slizu. Když před sebou náhle ve tmě uvidíš dva zářící červené body. Jsou stále větší a jasnější a ty si uvědomíš strašlivou pravdu - jsou tu dva Smrtomorové. Jejich hnusný chechtot tě ohlušuje. Obě nestvůry se blíží a chystají se tě zabít. Nevědomky jsi vstoupil do jejich pelechu a nyní tě mají v pasti.

Statečně bojuješ, ale nestvůry tě v tmavé zatuchlé sklepní chodbě brzy přemohou. Rvou ti úd po údu a není tu nikdo, kdo by slyšel tvé volání o pomoc.

Tvoje výprava a tvůj život končí zde, v podzemních kobkách hradu Taunor.

193

Když skoncuješ s jeho příšerným hlídacím psem, Kloon se dá do nářku. Pláče a rudé slzy mu kanou z karmínových očí. Pak odcupitá z pokoje a zavře za sebou dveře. Utřeš si krev z rukou, zvedneš Plán města Varetty (zapiš si ho do *Průvodní listiny* jako Zvláštní předmět) a pospícháš z místnosti.

Obrat' na [16](#).

194

Dav vyje a ječí jako šílený. Všichni se tě snaží zasáhnout do nechráněných nohou. Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Ovládání zvířat*, přičti si 2 body k UMĚNÍ BOJE po dobu trvání tohoto zápasu, protože budeš mít možnost přimět koně, aby zaútočil na dav kopyty.

Vashnovi přívrženci: UMĚNÍ BOJE 22, KONDICE 48.

Budeš-li se chtít boji vyhnout, obrat' kdykoli na [289](#).

Zvítězíš-li, obrat' na [145](#).

195

Náhle cítíš, že jsi se octl ve vážném nebezpečí, a tak posloucháš u klíčové dírky, abys zjistil, co říká kazatel. "... a tak vás zapřísahám, bratři, nenaslouchejte Gwynianovým hloupým a nebezpečným teoriím. Hvězda, která nad námi v noci zazářila, nás varuje, abychom chránili své vědomosti a uchovali tajemství Kamene vědění. Musíme zastavit ty, kteří by chtěli využít jeho moci pro své zlé a bezbožné záměry." Kazatelova slova jsou následována provoláváním: "Tajemství zachováme, tajemství zachováme!" Vyruší tě zvuk klíče v zámku. Shromáždění skončilo a bratrstvo se chystá odejít. Rychle odskočíš od dveří a pospícháš se schovat do stínu klenutého vchodu. Muži v hnědých hábitech opouštějí chrám a rozcházejí se, avšak malá skupinka míří přímo k tvému úkrytu. Pokud zůstaneš na místě, brzy tě uvidí. Aniž bys zaváhal, otevřeš dveře a vejdeš.

Obrat' na [127](#).

196

Za několik minut se jezdci objeví. Jedou v řadě za sebou, poslední je kůň s kouzelníkem, který je stále v bezvědomí.

Pokud máš luk a chtěl bys jezdce napadnout ze zálohy, až pojedou kolem tvého úkrytu, obrať na [20](#).

Jestliže chceš zaútočit na posledního jezdce a pokusit se vysvobodit Cyrila, obrať na [203](#).

Chceš-li je nechat jet dál a pak je sledovat, obrať na [227](#).

197

Když už jsi téměř z dosahu luků, jeden šíp ti rozerve lýtko (ztrácíš 2 KONDIČNÍ body) a zabodne se do pontonu. Skousneš rty a potlačíš výkřik, protože jsi se teď octl v dostřelu městských lučištníků. Jakmile ponton přistane u břehu, vyklouzneš na břeh a plazíš se k ústí kanálu.

Obrať na [249](#).

198

Máš čas jenom na jednu ránu, než se na tebe obluda vrhne, nemůžeš si dovolit minout. Abys nestvůru zastavil, musíš zasáhnout některý důležitý orgán, avšak v zšeřelé polozřícené kapli je velmi obtížné přesně zamířit.

Pokud chceš zamířit na oči, obrať na [268](#).

Jestliže chceš zamířit na srdce, obrať na [243](#).

Jestliže chceš zamířit na nohy, obrať na [95](#).

199

Pestře oděný kouzelník vytáhne z ucha vyděšeného kupce kytici květů a ze spodničky jeho ženy kvokající slepici, pak utiší jásající obecenstvo a ohlásí další trik. Na jevišťátko se přiloudají dvě děti, jejichž těla a tváře jsou úplně zahaleny dlouhým černým hábitem svázaným na čele. Jsou vidět jen vlasy, černé a plavé.

"Já jsem chlapec," řekne dítě s černými vlasy.

"Já jsem děvče," řekne dítě s plavými vlasy. Hlasy mají naprosto stejné.

Kouzelník vystoupí vpřed a řekne, že je to chlapec a děvče, ale že přinejmenším jeden z nich lže. Ptá se, kdo je kdo, a vyzve obecenstvo, aby sázelo na správnou odpověď.

Pokud chceš vsadit na tuto hádanku, obrať na [245](#).

Jestliže nechceš sázet a raději přistoupíš k výčepnímu pultu a zeptáš se na nocleh, obrať na [253](#).



200

Starobylé kamenné dveře se pomalu, se skřípěním otevírají, když se usadí prach, zjistíš, že se díváš do krypty Tekarské katedrály. Vstoupíš do studeného zatuchlého ovzduší krypty a srdce ti začne prudce bít - Kámen vědění je tady, cítíš to. Paprsky popelavého měsíčního světla osvětlují kryptu a řadu pochmurných kamenných hrobek, které spočívají pod zemí jako spící obři. Svíráš Stříbrný klíč, zkoušíš jeden zámek po druhém a hledáš ten, který střeží legendární Kámen vědění.

Konečně ho najdeš a zasuneš klíč, ale náhle jsi vyrušen na samém prahu objevu nestvůrou, která se objeví ve dveřích.

Obrat' na [334](#).

201

Seržant nařídí svým mužům, aby ustoupili - je přesvědčen, že tě porazí sám, bez cizí pomoci, a dychtí předvést divákům svou obratnost v boji. Když pozdvihne kopí a štít, zahraje mu na zjizvených rtech vítězný úsměv. Můžeš s ním bojovat jakoukoli zbraní, kromě luku.

Seržant městské stráže: UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 27

Pokud zvítězíš a boj bude trvat 3 kola nebo méně, obrať na [15](#).

Jestliže bude boj trvat déle než 3 kola, obrať na [87](#).

202

Pokoj je malý, ošumělý a holý, není v něm nic, jen pomačkaný slamník a prošlapaný koberec na zemi. Zamkneš dveře a uložíš se ke spánku. Batoh si dáš pod hlavu místo polštáře a přikryješ se pláštěm. Uprostřed noci tě probudí jasné světlo. Hvězda - vlasatice, jasná jako slunce, přeletí obloukem nad městem a zalije tvou ošumělou komůrku barvami duhy.

Pozoruješ ji, dokud pomalu nezapadne za obzor, a pak se znovu uložíš k tolik potřebnému odpočinku. Zdá se ti, že jsi sotva zavřel oči, když se ozve hlasitý a nepřijemný zvuk zvonce.

"Všichni vstávejte! Vstávejte! Začíná nový den, moji stateční chlapci!" rozléhá se tavernou hlas hospodského. Oblékneš se, sebereš své vybavení a vyvedeš koně ze stáje.

Odpočinek ti vrátil 1 KONDIČNÍ bod. Než se dáš do hledání Bronzové ulice. Udělej potřebné změny ve své *Průvodní listině*.

Obrat' na [300](#).

203

Čekáš se zatajeným dechem, až nepřátelé přejedou. Když se objeví poslední, vyrazíš z úkrytu a zaútočíš na něj. Muž se snaží pozvednout štít, aby se ochránil před tvým smrtícím úderem, ale nepodaří se mu to. Klesne k zemi, ty odřízneš otěže kouzelníkova koně od jeho sedla a prcháš po silnici s kouzelníkem, který je stále v bezvědomí, na koni za tebou.

Obrat' na [188](#).

204

Princ Ewevin má válečnou radu. Uplyne hodina, než se kapitán vrátí ke svému oddílu, který jeho zprávy přijme se smíšenými pocity.

"Dnes v noci jdeme do bitvy," řekne pevným, neochvějným hlasem.

"Provedeme útok přes Tekarský most a měli bychom prolomit obranu městské brány, která je v této chvíli velice oslabená. Musíme zaútočit dnes v noci, abychom zabránili nepříteli opravit škody."

Mnoho z jeho mužů, přestože jsou to ostřílení veteráni z nespočtých bitev, neskrývá svůj strach z útoku na městskou bránu, který jim připadá sebevražedný. Bránu hájí lučištníci a nelze ji dobýt bez velkých ztrát na životech.

"Každý muž dostane tisíc Zlatých," říká kapitán a doufá, že vojáky slibem zlata povzbudí, ale skoro na nikoho to neudělá dojem: nač jim bude zlato, když při útoku padnou?

"Ti, kteří chtějí bojovat, zůstanou se mnou," zvolá a jeho ocelově modré oči planou hněvem.

"Ti, kteří bojovat nechtějí, můžou jít."

Pokud chceš zůstat s kapitánem a účastnit se útoku na městskou bránu, obrať na [126](#).

Jestliže se rozhodneš odejít, obrať na [280](#).

205

Tvé schopnosti ti umožní zjistit slabiny jak Jakanu, tak i Kaltského kostěného luku. Kdyby sis vybral některou z těchto zbraní, tvoje šance na vítězství by byly nepatrné. Zvolíš tedy to nejlepší: Dureneský lovecký luk. Obrat' na [60](#).

206

Cítíš, že se v houštině skrývá nebezpečí a že monotónní zpěv je součástí nějakého obětního rituálu. Pokud chceš obřad prozkoumat, obrat' na [13](#). Jestliže se mu chceš vyhnout a pokračovat dál po silnici do Sorenu, obrat' na [102](#).

207

Se zatajeným dechem se snažíš zachytit válečné kladivo do smyčky. Trvá ti to přes pět minut, než se ti to podaří a než ho vytáhneš nahoru.

Když si ho prohlédneš, zjistíš, že je to velice dobrá zbraň, vyrobená z kovu nazývaného bronin, který vypadá stejně jako bronz, ale na rozdíl od slitin mědi a olova zůstává nedotčený časem a užíváním.

Pokud si chceš toto kladivo z broninu ponechat, zapiš je do *Průvodní listiny* jako zbraň. Kdykoli ho použiješ v bitvě, přidá ti 1 bod k tvému UMĚNÍ BOJE. Jsi spokojen, že jsi nepřehlédl v kapli nic cenného, a tak odcházíš a vracíš se k Cyrilovi.

Obrat' na [338](#).



208

Tvé schopnosti ti odhalí, kde se muž skrývá. Choulí se pod pracovním stolem po tvé pravici. Náhle vyskočí a hodí ti do tváře skleněnou karafu,

ale tvůj instinkt tě varoval a ty jsi na útok připraven. Rychle se skloníš, karafa ti přesviští nad hlavou a rozbije se o protější stěnu. Ozve se syčení a ty vidíš, jak tekutina z karafy rozežírá omítku. Se záplavou ohavných kleteb vytasí muž rapír a zaútočí.

Vycpávač Chanda: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 24

Pokud bys chtěl z boje uniknout, utéct z obchodu, vyskočit na koně a odcválat odtud, obrať na [279](#).
Jestliže v boji vyhraješ, obrať na [8](#).

209

Chvěješ se strachem, ale přesto napneš tětivu a vystřelíš, šíp sklouzne z jeho hlavy tvrdé jako pancíř a udeří do stěny krypty. Na druhou ránu už není čas. Odhodíš luk a připravíš se na boj zblízka, protože nestvůra se blíží.
Obrať na [344](#).

210

Necelou míli od vesnice se silnice svažuje do úzkého údolí, kde stojí na skalnaté římse, pod útesem pokrytým mechem napůl zřícený hrad.
"Hrad Taunor," řekne Cyrilus a stíní si oči před odpoledním sluncem. "Je to poutní místo, chodí sem mnoho lidí, protože voda ze zdejšího pramene má velkou léčivou sílu." Nakloní se dopředu, vyjme ze sedlové brašny malý skleněný džbánec a podá ti ho. "Taunorská voda by mohla být pro bojovníka, jako jsi ty, užitečná."
Pokud chceš vzít džbánec a nabrat si Taunorskou vodu, obrať na [63](#).
Jestliže chceš Cyrilův návrh odmítnout a pokračovat v cestě do Varetty, obrať na [134](#).

211

Kapitán je impozantní muž, vysoký, svalnatý, s rozhodnou bradou a s tváří nepoznamenanou bitvami nebo nemocemi. Jeho plavé vlasy jsou nakrátko ostříhané stejně jako bradka a knír a dobře se hodí k jeho opálené tváři. Pozve tě, aby ses přidružil ke společnosti. Přijímáš, popíjíš pivo, nasloucháš pyšnému vyprávění o válce, vítězstvích, kořisti a platu - nikdo se však nezmníní o porážkách.
Kapitán a jeho muži jsou již válkou na severu znechuceni. Princ Janveal z Helinu je téměř na dně. Prodal veškerý svůj majetek, aby mohl platit za

válku s baronem Maghaem z Karkastu, za válku, kterou nemůže vyhrát. Jeho oddíly jsou demoralizované a žoldnéři utíkají při první příležitosti. Zjistíš, že kapitán rekrutuje muže do války mezi Salonií a Slovií. Vrcholí a je možné získat hodně zlata.

"Vypadáš jako schopný bojovník," říká kapitán, ocelově modré oči chladné. "Proč se k nám nepřipojíš? Potřebuji bojovníky a platím zlatem, ne sliby. Odjíždíme do Tekara - pojedíš s námi?" Zdvořile nabídku odmítneš s tím, že máš nějaké povinnosti ve Varetě. "Jaké jiné jsou povinnosti bojovníka než vést válku?" odvětlí kapitán k velkému veselí jeho mužů. Dopiješ pivo a popřeješ kapitánovi a jeho mužům dobrou noc.

"Jestli si to rozmyslíš, můžeš se k nám připojit v Sorenu. Odplujeme odtamtud po řece za dva dny."

Pokud máš Plán města Varetty, obrať na [17](#).

Jestliže tento Zvláštní předmět nemáš, obrať na [104](#).

212

Dodržíš dohodu. (Nezapomeň učinit potřebné úpravy v *Průvodní listině*.) Muž ti výměnou podá otěže svého koně. "Hodně štěstí, Seveřane," řekne, když nasedáš. "Doufám, že svého druha najdeš. Je šťastný, že má takového přítele."

Rozloučíš se s ním a pak pobídneš svého koně do cvalu.

Obrať na [39](#).

213

Projdeš vchodem zakrytým záclonou do místnosti, která je načichlá pronikavým zápachem konzervačních přípravků a mrtvých těl. Z háků na stropě visí několik těl exotických zvířat a na dlouhých pracovních stolech leží utřáté hlavy určené na trofejní plakety.

Muž otevře zdobenou skříňku z růžového dřeva a vyjme stříbrný tác, na němž stojí karafa z rubínového skla a dva křišťálové poháry. Nalije do pohárů víno a nabídne ti jeden s tím, že víno ti pomůže, abys zapomněl na nepříjemný zápach v dílně.

Pokud chceš jeho laskavou nabídku přijmout, vezmi pohár a obrať na [288](#).

Jestliže chceš nabídku odmítnout a opustit obchod, obrať na [279](#).

214

Kaltský lovecký luk je sestaven z mnoha kostěných proužků přilepených k sobě a svázaných dohromady vrstvami šlach. Je to ideální zbraň pro lov Kalkothů nebo Baknarů na ledových pláních v Kalte, ale jako zbraň pro

střelbu na terč v teplém stornlandském podnebí není nejlepší. Během turnaje si musíš odečíst od svého UMĚNÍ BOJE 4 body. Turnaj začínáš obrácením na [340](#).



215

Sotva pirát padl mrtev k tvým nohám, vrhají se na tebe tři jeho rozzuření kamarádi, aby pomstili druhou smrt.

Říční piráti: UMĚNÍ BOJE 19, KONDICE 28

Pokud chceš z boje po 2 kolech uniknout, obrať na [286](#).
Zvítězíš-li, obrať na [111](#).

216

Soustředíš veškerou schopnost *Uzdravování* do svých rukou a přenášíš teplo do těla zraněného kouzelníka. Jeho hubená ramena se chvějí, jak se snaží ještě jednou zašeptat: "Bronzová ulice...Varetta...najdi mudrce Gwyniana...pomůže ti...pomůže ti při tvém poslání..."

Obrať na [46](#).

217

Rychle přelézáš přes rozpadlé kameny, ale tvá naděje na únik je brzy zmařena, když uvidíš strašlivou propast, která tě očekává na druhé straně valu. Nerad se obracíš tvář v tvář pronásledovateli. S propastí, která se ti otvírá za zády, nemáš jinou možnost, než znovu bojovat s nestvůrou. Objeví se za pár vteřin, strašlivě vrčí a mručí, hotova ti urvat jeden úd po druhém.

Pokud chceš uskočit stranou, aby ses vyhnul Smrtomorovu útoku, obrať na [190](#).

Jestliže chceš zůstat na místě a bránit se, až zaútočí, obrať na [311](#).

218

Přes most se jako bouře žene jedna řada koní za druhou. Zvířata tě udupou k smrti. Tvoje výprava a tvůj život tady končí.

219 *Ilustrace XIII*

Náhle se ozve bouchnutí dveří a do taverny vstoupí mladý šlechtic s tmavým obočím, nastrojený do přepychového černožlatého oděvu. Z toho, jak odkládá svůj sametový plášť, udělá ohromnou podívanou, pak okázale požádá o jídlo a víno. Musí ho obsluhovat tři služebné a sám majitel hostince. Jeho způsoby jsou tak urážlivé, že tě vůbec nepřekvapuje, když vidíš, že jeho mladý obličej je plný jizev. Zřejmě neustále vyvolává souboje.

Mladík si vybral místo u stolu, kde už sedí malý, hubený, bázlivý stařec. Za pár vteřin se ozve výbuch kleteb a šlechtic popadne starého muže za krk, zvedne ho jednou rukou ze židle a mrští jím na podlahu. "Ty ufnukaný žabáku, jak se odvažuješ sedět se mnou u jednoho stolu?" řve.

Ohromený a ustrašený muž koktá omluvu, ale bez výsledku. Princ odkopne židli a stojí nad ním s rukou na jílcí meče. Dav v taverně pozoruje scénu se zalíbením, stejně jako diváci ve Vassagonské aréně, protože mladík se zřejmě chystá starce zabít.

Pokud máš luk, obrať na [301](#). Jestliže luk nemáš, obrať na [78](#).

220

Ošumělá deska připevněná k podstavci sochy říká, že toto je skutečná podoba Vynara Jupa, který byl vůdcem tlupy lupičů přepadající pocestné, zejména kupce. Přes všechny své zločiny, včetně vražd, si ho lid oblíbil, protože byl pohotový a odvážný a nikdy neoloupil obyvatele této vesnice, kde se sám narodil. Jeho hrdinské činy stejně jako existenci jeho tlupy zakončila katova sekyra poté, co byl v Amory odsouzen.

V břiše sochy je otvor, kam je možno házet zlatáky. Nápis dále praví, že každého, kdo projeví soše úctu, bude chránit duch Vynara Jupa před lupiči a zloději. Pokud chceš něco věnovat, vsuň do sochy Vynara Jupa několik Zlatých, než odjedeš z vesnice. (Nezapomeň v *Průvodní listině* vyškrtnout Zlaté, které jsi soše daroval.)

Obrať na [73](#).



XIII. Princ odkopne židli a stojí nad starcem.

221

Voják vyjme z držáku na stěně plápolající pochodeň a vrátí se k tobě. Pochodeň drží ve výšce, aby si mohl prohlédnout tebe i tvého koně, a v rozpacích si tře zarostlou bradu.

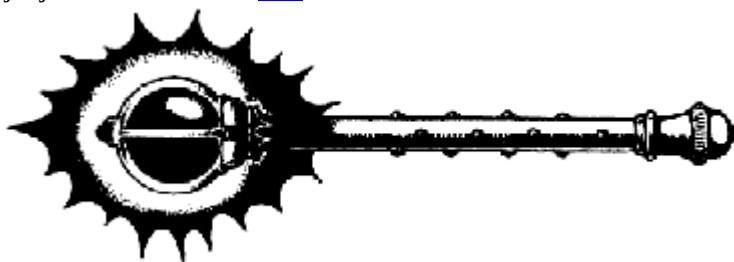
"Odkud přijíždíš? Z Varetty nebo ze Sorenu? Je to dlouhá cesta z obou měst - musíš být pořádně unavený. Běž dovnitř, ale pro příště si opatři Pas, ostatní strážci nebudou mít takové pochopení." Poděkuješ mu a vjedeš do bran města.

Obrat' na [129](#).

222

Nestvůra se na tebe vrhne přímo z vrcholku schodiště. Stojíš pevně na místě a ušetdíš jí dobře načasovanou a umístěnou ránu, která ji zasáhne na krku a okamžitě ji usmrtí. Nicméně rána nebyla tak silná, aby tělo odsunula stranou, a tak se neubráníš tomu, že když se těžké Smrtomorovo tělo hroutí na dlažbu, zavalí tě. Ztrácíš 12 KONDIČNÍCH bodů.

Pokud jsi ještě živ, obrat' na [106](#).



223

Naneštěstí jsi prohrál. Kouzelník řekl, že přinejmenším jedno z dětí lže. Jestliže jedno lhalo, ani druhé nemohlo mluvit pravdu. Odpověď zní, že lhaly obě děti. Vyškrtni Zlaté, které jsi vsadil, z *Průvodní listiny* dřív, než přistoupíš k výčepnímu pultu, aby ses zeptal na nocleh.

Obrat' na [253](#).

224

"Zatraceně," křičí kapitán, "najeli jsme snad na mělčinu?" Sotva promluví, padá shora hákovací kotva s lanem a zasekne se za zábradlí. Následují další a z mlhy se vynořují dlouhé čluny.

"Říční piráti!" křičí kormidelník. "Musíte je odrazit, než vstoupí na loď!" Jednoho z lodníků zasáhne vržený nůž. Jeho druhové mu spěchají na pomoc, ale v té chvíli už se na palubu hrnou piráti a muže udupají. "Do boje!" křičí kapitán a jeho muži na to okamžitě reagují, postaví se na svá místa a drží štíty těsně jeden vedle druhého. Množství hroživě se tvářících pirátů se žene na palubu. Jeden z nich, hubený muž s jedním uchem a rozpolceným nosem, se na tebe šklebí v očekávání boje, cení zuby a oči mu září vzrušením. Zřejmě se mu líbí myšlenka, že tě zabije. Pokud máš luk a chceš ho použít, obrať na [170](#). Jestliže se chceš připravit na boj jinými prostředky, obrať na [92](#). Chceš-li se boji vyhnout, obrať na [286](#).

225

Vjedeš pod široký kamenný oblouk jižní brány. Ze střílny ve zdi se ozve hrubý hlas: "Jezdče, ukaž pas!" Pak se ozve cvaknutí natahované kuše a objeví se dva snědí strážci, oblečení v brnění. Podezřívavě se na tebe zahledí a znovu opakují svou žádost. Pokud jim chceš říci, že pas nemáš, obrať na [55](#). Jestliže se chceš pokusit projet kolem nich otevřenou bránou dovnitř, obrať na [261](#). Chceš-li je podplatit, aby tě nechali projet, obrať na [9](#).

226

Opřeš se do mohutných dveří, ale ty se neotevrou - jsou zamčené. Pokud chceš na chrámové dveře zaklepat, obrať na [242](#). Jestliže se rozhodneš, že do chrámu nevstoupíš a navštívíš raději observatoř, obrať na [127](#). Chceš-li jít chodbou, která vede podél chrámu, obrať na [327](#).

227

Odklusali jenom několik set yardů, a tu se poslední jezdec otočí, aby zkontroloval Cyrila, který začíná klouzat ze sedla. Uhneš rychle ze silnice, aby ses skryl, ale jezdci tě uvidí. Když mizíš mezi stromy, okamžitě se ozvou výkřiky. "Je tady!" Dusot kopyt tě upozorní na to, že se jezdci vrací. Pokud máš luk a chceš zahájit střelbu, až pojedou kolem, obrať na [20](#). Jestliže se chceš raději připravit na boj jinými prostředky, obrať na [203](#).

Červené víno chutná i voní báječně. Ten člověk si tě musí velice považovat, protože tak dobré víno je vzácné a drahé.

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Uzdravování*, obrať na [136](#).

Pokud tuto disciplínu neovládáš, vypij víno a obrať na [84](#).

Ogroni neumějí střílet z luků a v nadcházejícím šeru se jim nedaří mířit, takže šípy dopadají deset stop od tebe. Vesluješ dál a jakmile ponton přistane, vyklouzneš na břeh a plížíš se k ústí kanálu. Obrat' na [249](#).

"Připíjím našemu statečnému příteli," křičí neštovicemi poznamenaný voják. "Ať se proslaví v bitvě!" zvolá rudovlasý muž po jeho levici. "A vítězům plný měsíc!" odvětlí další. Srdečně se smějí a zvedají ke rtům své džbány s pivem. Smějící se obličejové ukryjí za nádobami, z nichž pijí. Uplyne celá minuta ticha, než hlučně postaví prázdné džbány na stůl.

Silné pivo brzy zmírní jejich ostražitost a muži začnou být hovorní. Využiješ této příležitosti a zeptáš se jich, co vědí o Kameni vědění z Varetty.

"Nic než legenda," řekne rudovlasý a krkne, "mýtus nebo legenda." "Kdepak," přeruší ho pod'obaný. "Je to pravda, ale ztratil se už před dávnými lety. Kámen vědění je kouzelný - má takovou moc, že může z obyčejného člověka udělat krále."

Ostatní muži se při tom pošklebují, ale pod'obaný si jich nevšímá a pokračuje. "Kámen vědění byl kdysi vsazen do trůnu království Lyris, který stál v Královské věži ve Varetě. Před mnoha sty lety, během války o Kámen vědění, se ho zmocnil saloneský princ Kaskor. Zasadil ho do zlatého žezla a žezlo držel v bitvě vysoko nad hlavou, aby povzbudil své vojáky. Věřil, že ho Kámen dělá nezranitelným, ale nebylo to tak. Zabili ho v boji na královské bárce na řece u Rhemu a Kámen vědění zmizel, když umírající upustil žezlo do hlubin řeky Storn. To ale ještě není konec příběhu. Vyprávělo se, že se žezlo našlo, ale nakonec se ukázalo, že jsou to jen výmysly. Legenda praví, že kdo získá Kámen vědění, stane se právoplatným vládcem Stornlandu. Z toho důvodu ho stále hledá mnoho špatných a bezohledných lidí, kteří by s jeho pomocí chtěli uskutečnit své sny o moci. Jestli chceš vědět víc, jdi do Varetty. Tam je hodně učených

mužů, kteří zasvětili své životy studiu Kamene vědění - jsou to učenci a mudrci z Bronzové ulice - to jsou lidé, kteří by ti mohli pomoci."

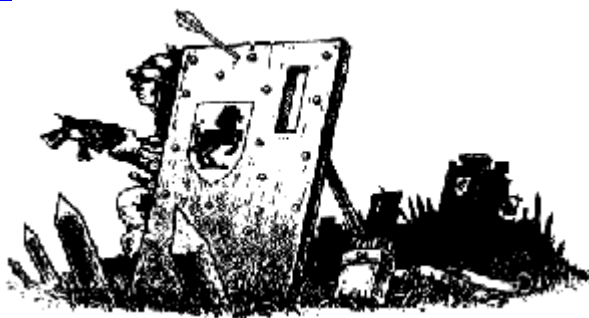
Poděkuješ vojákovi za pomoc a rozloučíš se se společností.

Pokud si chceš objednat něco k jídlu, obrať na [172](#).

Jestliže se rozhodneš přistoupit k výčepnímu pultu a zeptat se na nocleh, obrať na [232](#).

231

Pomůžesz kapitánovi nést jeho nákupy, jsou toho dvě velké dřevěné bedny. Když se vypotácíte z lékárny, řekne ti, že se chce co nejrychleji vrátit na loď. Jeho muži jsou sice dobří vojáci, ale špatní lodníci - obává se, že když na ně nedohlédne a neporučí jim, zapomenou na své povinnosti a opijí se do němoty. Jeho obavy jsou zbytečné, protože když se vrátíte na nábreží, je Kazonara v pořádku a připravena k odplutí. "Odvažte lano," zahlaholí kapitán, kterého těší jeho nová povinnost velení na říční lodi. "Do Rhemu dorazíme do setmění." Kapitán má pravdu. Když se začne nad Stornem šefit, vplujete do podkovovitého přístavu v Rhemu. Obrat' na [124](#).



232 Ilustrace XIV

Majitel hostince je tlusté umaštěné individuum s malýma prasečíma očkami a pokřiveným úsměvem. Ze zápěstí mu na šňůrce visí špinavý hadr, kterým utírá pult. Vůbec mu nevádí, že špinavým hadrem roztírá mastnotu po celé ploše. "Máš štěstí, příteli," řekne a hrabe se v kapsách pruhované zástěry. "Máme ještě jeden pokoj volnej - pokoj číslo 17." Vytáhne z kapsy obyčejný železný klíč a položí ho před tebe. "Tři Zlatý - platí se předem." Zaplatíš hostinskému (nezapomeň odečíst Zlaté z *Průvodní listiny*) a vložíš klíč do kapsy. Zamýšlíš si jít brzy lehnout, ale kručení v žaludku tě upozorní, že by ses měl najíst.



XIV. „Máš štěstí, příteli, Máme ještě jeden pokoj volnej“.

Pokud se chceš posadit a objednat si jídlo, obrať na [328](#).

Jestliže se rozhodneš, že sníš jednu porci jídla z batohu ve svém pokoji, můžeš vystoupit po schodech nahoru obrácením na [219](#).

233

Okamžitě poznáváš starce, který před tebou stojí, klidný a usměvavý. Je to tentýž stařec, s nímž ses před několika lety setkal v chatě u silnice do Ruanonu, je to tentýž člověk, který ti dal svitek, jenž předpovídal strašlivá nebezpečí hrozící z Rokle zkázy. "Vítej, Lone Wolfe," řekne. "Zas nám hvězdy určily, aby se naše cesty setkaly."

Obrať na [6](#).

234

Za zavřeným hledím přilbice z černé oceli se ozve hlas: "Zemři, Seveřane!" Bojovník zahodí kuši a vyřítí se z brány Denka se sekýrou ve vysoko zdvižené ruce. Nemůžeš mu uniknout, musíš s ním bojovat, dokud ho nezabiješ. Vzhledem k jeho rychlému útoku, nemůžeš použít luk.

Vrah v brnění: UMĚNÍ BOJE 24 KONDICE 26

Zvítězíš-li, obrať na [28](#).

235

V zšeřelém kanálu rozeznáváš na plánku Tekara jenom obrysy hradebních zdí a ulice. Katedrála je přímo ve středu města, přibližně půl míle od místa, kde se obě řeky setkávají a trochu východně od ústí kanálu. Složíš plánek a vydáš se dál za svým cílem. Obrat' na [269](#).

236

Šíp zasviští šerem a vyryje do srsti nestvůry krvavou rýhu. Obluda zavyje bolestí a prackou ohledává ránu. Je sice zraněna, ale není mrtva a ze zkrvavených pracek vysunuje ostré drápy. Míří ti jimi na hlavu. Uhneš právě včas, abys o ni nepřišel. Spěšně se chystáš na boj zblízka, když nestvůra znovu zaútočí.

Obrať na [343](#).

Shromáždil se tu dav a pozoruje souboj. Když konečně muži zasadí smrtící ránu, dav zajásá a vrhne se vpřed. Jsou jako supi, obírají mrtvolu o všechno. Odstrčí tě i s koněm stranou a ziskuchtivě se dělí o všechny věci mrtvého. Toto chování se ti hnusí, a tak rychle obrátíš koně a odjíždíš, abys nebyl svědkem tak ponižujícího divadla. Obrát' na [279](#).



Asi sto yardů od východní brány, kterou jsi vstoupil do města, uvidíš mosaznou plaketu, připevněnou vyleštěnými mosaznými hřeby nad klenutým vchodem. Stojí tam napsáno:

RADNICE MĚSTSKÝ SOUD

Pokud chceš sesednout a vejít dovnitř, obrát' na [25](#).

Jestliže nechceš vejít, můžeš jet dál k východní bráně, kde se u strážního domku ulice rozděluje.

Pokud chceš jet ulicí na sever, obrát' na [79](#).

Jestliže chceš jet ulicí na jih, obrát' na [147](#).

Čekáš a vidíš, že Cyrilus je rozrušený. Cítíš, že se bojí po svém střetu s Roarkem cestovat sám. "Míříš do Varety?" ptá se. "Mohli bychom cestovat spolu? Já musím také ráno do hlavního města, znám dobře silnici a všechna její nebezpečí - nebylo by moudré, kdybys cestoval po takové silnici sám." Mlčíš a uvažuješ o společné cestě se starcem. Na jedné straně by vám cesta rychleji uběhla, ale na druhé straně by pro tebe mohl být přítěží a zdržovat tě. Už chceš odmítnout, když tu náhle řekne něco, co tě přesvědčí, abyste jeli společně.

Obrat' na [319](#).

240

Když kráčíš k jeho stolu, tři svalnatí osobní strážci ti zastoupí cestu. Kupec vzhledne zpod široké krempy svého klobouku a řekne tenkým hlasem: "Chceš mi něco, cizince?"

Pokud se chceš kupce zeptat na cestu do Bronzové ulice, obrať na [47](#).

Jestliže s ním chceš uzavřít obchod, obrať na [189](#).

Rozhodneš-li se omluvit se za to, že jsi ho vyrušil, a přistoupit raději k hostinskému, obrať na [312](#).

241

Nahoře na vrcholu kopce je u cesty malá chata. Na zápraží sedí stařena, která loupe dřevěným nožem ovoce. Usměje se na tebe bezzubými ústy, a když zastavíš koně, vítá tě.

Pokud se jí chceš zeptat, jestli neviděla jet kolem nějaké muže, obrať na [110](#).

Rozhodneš-li se nevšímat si jí a pokračovat po stezce dál, obrať na [3](#).

242

Když se v chrámu ozve tvé zaklepaní, všechno ztichne. Klíč zarachotí v zámku a dveře se pomalu otevírají. Sto párů očí tě podezřívavě pozoruje, jak vstupuješ do svatyně. Kněz ve zlatém rouchu ti jde vstříc širokou chrámovou lodí. Tvář má zrudlou hněvem a žádá tě, abys vysvětlil, proč vnikáš do chrámu. Když odpovíš, že přicházíš hledat Kámen vědění, dav hrůzou hlasitě vyjekne.

Náhle se za tebou dveře s prasknutím zavřou. Shromáždění vstane jako jeden muž a všichni vytáhnou zpod svých tmavohnědých hábitů dlouhé zakřivené dýky. V očích jim plane nenávist a smrt, obklopí tě, a pak tě rozsekají na kusy.

Tvůj život a tvoje výprava tady končí.

243

Když pouštíš tětivu, cítíš smrdutý dech nestvůry. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud jsi zvládl disciplínu Magnakai Mistrovství ve zbrani s lukem, přičti 3 k číslu, které ti padlo:

Pokud součet činí 0 - 3, obrať na [155](#).

Jestliže činí 4 - 8, obrať na [292](#).

Činí-li 9 - 12, obrať na [264](#).

244

Záplava šípů okamžitě zabije tvého koně. Když padá na zem, vymrští tě kupředu a ty uděláš přemet vzduchem, než dopadneš na krvi potřísněnou zem. Lučištníci skolili první dvě řady jezdců, ale útok pokračuje a jezdci, řítící se k bráně, bezohledně pošlapávají raněné a mrtvé. Také ty ses jim nyní octl v cestě.

Pokud bys chtěl přeskočit zábradlí mostu, aby ses vyhnul pádícím koním, obrať na [38](#).

Jestliže se chceš schoulit a zůstat nehnuté ležet, obrať na [218](#).

Chceš-li se rozběhnout k Tekarské bráně, obrať na [329](#).

245

Nejdřív se rozhodni, kolik chceš vsadit, a částku si poznamenej na okraj *Průvodní listiny*. Když o problému uvažuješ, zjistíš, že jsou jen čtyři možná řešení. Dřív než se pro některé z nich rozhodneš, potichu si opakuješ hádanku. "Já jsem chlapec," řeklo dítě s černými vlasy. "Já jsem děvče," řeklo dítě s plavými vlasy. Pokud se rozhodneš, že oba mluvili pravdu, obrať na [50](#).

Jestliže se rozhodneš, že první dítě mluvilo pravdu a druhé lhalo, obrať na [113](#).

Jestliže se rozhodneš, že první dítě lhalo a druhé mluvilo pravdu, obrať na [223](#).

Pokud se rozhodneš, že obě děti lhaly, obrať na [62](#).

246

Belhající se nestvůra mine tvou skrýš ve vzdálenosti několika palců, ale jako zázrakem tě nevyčeneníchá. Postupně se její ohavný smích vytrácí v temnotě, ty se vynoříš z výklenku a pospícháš po schodech nahoru na povrch.

V kapli najdeš svůj skleněný džbánek nedotčený. Rychle si ho naplníš Taunorskou vodou. (Tato léčivá voda ti vrátí 6 KONDIČNÍCH bodů.) Můžeš vodu vypít hned, anebo můžeš džbánek uschovat v batohu pro pozdější použití. (Nezapomeň si ho poznamenat do *Průvodní listiny* jako položku v batohu.) Rozhodneš se vrátit se bez meškání k Cyrilovi, protože Smrtomor je na lovu a může na tebe každou chvíli zaútočit.

Obrať na [338](#).

Silnice se svažuje do širokého údolí, které nese všechny známky toho, že tudy prošla válka - trosky chalup se zborcenými a ožehnutými zdmi jsou všude kolem. Přejedeš po chatrném mostě přes potok s hnijící vodou a stoupáš na kopec, jehož vrcholek je zarostlý hustými stromy. Když se přiblížíš k houštině, uslyšíš monotónní hypnotický zpěv, který vychází odněkud z mýtiny mezi stromy.

Pokud chceš sestoupit z koně a prozkoumat, co se tu děje, obrať na [13](#).

Jestliže si nechceš ničeho všimnout a chceš pokračovat v cestě do Sorenu, obrať na [102](#).

Ovládáš-li disciplínu Magnakai *Předpovídání*, obrať na [206](#).

Strážci seskočí z povozů a obklopí tě s napřaženými kopími. Velící seržant postoupí kupředu a vzkřikne: "Odhod' své zbraně, cizince, nebo tě předhodíme vránám!"

Aby zdůraznil svou hrozbu, namíří na tebe kopí a ostrou špičkou tě bodne do stehna.

Pokud ho chceš napadnout, obrať na [201](#).

Jestliže ovládáš disciplínu Magnakai *Neviditelnost*, obrať na [322](#).



Mezi mřížemi je dostatečně velký otvor, abys jím mohl prolézt. Páchnoucí voda, která odtud vytéká, obsahuje všechny možné odpadky, je to skutečná pastva pro krysy a hmyz. Nicméně, jak postupuješ dál do tunelu, zjišťuješ, že v kanále žádné krysy nejsou, a naopak to vypadá, že tu nejsou ani žádné jiné známky života. Kruhové žlaby se objevují v pravidelných rozestupech, ale jsou příliš úzké a kluzké, než abys jimi mohl vyšplhat k vyzděnému stropu. Za patnáct minut poté, co jsi vstoupil do kanálu, dorazíš k hlavní křižovatce, kde se do stoky vlévají dva postranní kanály.

Pokud chceš jít stále vpřed, obrať na [269](#).

Jestliže chceš pokračovat kanálem vlevo, obrať na [318](#).

Jestliže chceš pokračovat kanálem vpravo, obrať na [339](#).
Pokud máš plán města Tekara, obrať na [235](#).

250

Poznáváš oranžové plody byliny Aleuther. Tyto plody jsou velice vyhledávané bojovníky a vojáky, protože podporují sílu a obratnost v boji. Pokud chceš koupit nějaké plody Aleutheru, obrať na [123](#).
Jestliže si je koupit nemůžeš nebo nechceš, nasedni na koně a opusť vesnici.
Obrať na [100](#).

251

Pokoj tě velice zklame. Za pět Zlatých jsi očekával trošku pohodlí, ale to skromné a ošumělé vybavení za ty peníze nestojí. V koutě stojí sud, z něhož vystupuje pára. Nejdřív si myslíš, že je to něco jako kamna, ale pak zjistíš, že je plný horké vody s mydlinkami, a uvědomíš si, že to je ta slibovaná horká lázeň. Skromný luxus ve Varetě přijde na pěkné peníze. Než se uložíš ke spánku, tak se vykoupeš. Uprostřed noci tě probudí jasné světlo. Hvězda - vlasatice, jasná jako slunce, proletí obloukem nad městem a zalije tvůj ošumělý pokoj barvami duhy. Pozoruješ jak hvězda pomalu bledne a pak se znovu uložíš ke spánku. Máš dojem, že jsi sotva zavřel oči, když tě probudí hlasitý a nepříjemný zvuk zvonce rozléhající se tavernou. "Všichni vstávat! Vstávejte! Je nový den, moji stateční chlapi!" Jak se hlas hostinského rozléhá hostincem, sebereš své vybavení a vyvedeš koně ze stáje. Noční odpočinek ti vrátil 3 KONDIČNÍ body. Než se vydáš hledat Bronzovou ulici, udělej potřebné změny v *Průvodní listině*.
Obrať na [300](#).

252

Když tvůj šíp zasáhne střed terče, přeruší ticho hlasité provolávání slávy. Vesničané jsou vzrušení podívanou na takový báječný turnaj a shromáždí se kolem tebe, aby ti blahopřáli a chválili tvůj um. Malý muž ve vyšívané kazajce ti předá cenu - nádherný luk, vyrobený ze dřeva stříbrného dubu. Zbraň ti přidá 3 body k UMĚNÍ BOJE, kdykoli ji použiješ. Zapiš ji do kolonky Zbraně ve své *Průvodní listině* jako Stříbrný dubový luk a udělej si poznámky o jeho mimořádných vlastnostech. Proneseš k vesničanům krátkou řeč, ve které jim poděkuješ za jejich štědrost, navlékneš si luk na rameno a vracíš se s dobrými zprávami k Cyrilovi.
Obrať na [33](#).

253

"Vypadá to, že jste to akorát stihnul," říká vesele hostinský a ukazuje na deštivé kapky na okně. "Dneska v noci bude venku boží dopuštění!" Dovídáš se, že pokoj stojí 2 Zlaté na noc, k tomu 1 Zlatý za ustájení koně. Večeře, sestávající z černého chleba a natvrdo vařených vajec, bude stát další Zlatý, pokud se nerozhodneš najíst se ze svých zásob, anebo ztratit 3 KONDIČNÍ body.

Pokud chceš hostinskému zaplatit za ubytování, obrať na [35](#).

Jestliže nemáš dost Zlatých, abys mohl zaplatit, nebo zaplatit nechceš, obrať na [54](#).

254

Utíkáš z horní paluby po schodech dolů. Jakmile vstoupíš na zakrvácená prkna, napadnou tě dva piráti.

Piráti: UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 27

Pokud neovládáš disciplínu Magnakai *Mistrovství v lovu*, odečti si od UMĚNÍ BOJE 4 body pro první kolo zápasu.

Zvítězíš-li, obrať na [77](#).

255

Jakmile k tobě dolehnou vůdcova slova, ucítíš v hlavě tupou tepající bolest. Uvědomuješ si, že tě napadl mocnou duševní silou, ale tvoje *Psychoclona* účinně čelí tomuto psychickému útoku. Nicméně předstíráš, že jsi v agónii, a doufáš, že protivník uvěří, že zvítězil. Celé shromáždění se raduje z toho, jak trpíš, tvé bolestné výkřiky jsou hudbou pro jejich uši. Tlačí se kupředu, a když tě obstupují, tasí skryté dýky.

Pokud chceš uniknout nebezpečnému náporu, obrať na [289](#).

Jestliže se chceš pustit do boje, obrať na [194](#).

256

Rudovous tě zavede do taverny, která vypadá spíš jako obrovský sál pro bankety, než obyčejný hostinec. Taverna "U zkřížených mečů" je největší a nejhluchnější hospoda, jakou jsi kdy viděl.

Vstupuje do ní a vychází z ní neustálý proud vojáků, její vrata jsou podobná vchodu do katedrály a stále jsou tak rozlehlé, že by mohly hostit

koně celé armády. Zavedeš koně do stáje a následuješ Rudovou masivními dubovými dveřmi dovnitř.

"Pivo pro mého přítele," zahlaholí a jedna služebná okamžitě pospíchá, aby uposlechla jeho rozkazu. Rudovou ukáže na stůl na druhé straně sálu a vesele řekne: "Támhle je - pojd' se seznámit s naším kapitánem."

Obrat' na [211](#).

257

Silný výboj ti propálí hrud', jako kdyby tě probodl do ruda rozpálený pohrabáč. Svíjíš se v bolestech, ale nemůžeš už ovládnout své pohyby a stoupáš vysoko do vzduchu, nabodnutý na špici praskajícího výboje. Náhle zmizí a ty se zřítíš z výše jednoho sta stop na tvrdý nepodajný kamenný oltář.

Tvůj život a tvá výprava končí zde, na obětním oltáři cenerských Druidů.

258 *Ilustrace XV*

Slyšíš, jak se odsouvá závora. Velká brána se pomalu otvírá. "Konečně, Esmonde! Snad jsme tě nevzbudili..." Cyrilus se zarazí uprostřed věty, oči hrůzou doširoka otevřené. Uprostřed brány sedí na válečném koni bojovník, oblečený do černožlatého brnění. Na předloktí mu spočívá kuše a je namířena na vás. Bez varování spustí kuši a šíp sviští směrem k tvé hrudi. Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Předpovídání*, obrať na [283](#).

Jestliže ovládáš disciplínu Magnakai *Mistrovství v lovu*, obrať na [164](#).

Pokud neovládáš žádnou z těchto disciplín, obrať na [97](#).

259

Padací dveře jsou staré a zchátralé - nikdo je víc jak sto let neotevřel. Jestli chceš zjistit, co je za nimi, musíš očistit panty od letité špíny.

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Souvztažnost* nebo *Psychovlna*, obrať na [186](#).

Jestliže žádnou z těchto disciplín neovládáš, obrať na [156](#).

260

"Máme veškerou společnost, kterou potřebujeme," zavrčí bojovník s lesknoucí se tváří poznamenanou neštovicemi. "Řekni, co tu máš na práci, nebo zmiz, jinak tě polechtáme meči."

Pokud se jim chceš představit, obrať na [130](#).

Jestliže je chceš přimět, aby odkryli karty, a vyzvat je na souboj, obrať na [159](#).

Jestliže se rozhodneš si jich nevšímat, posadit se jinam a objednat si jídlo, obrať na [172](#).

261

Pobídneš koně a v mžiku projedeš mezi vyděšenými strážemi, ale jak vyjíždíš do brány, objeví se další dva strážci a zastoupí ti cestu. Jsou ozbrojeni dlouhými kopími, kterými míří na tvou hrud'. Snažíš se s koněm uhnout a uniknout tak hrozivým kovovým hrotům. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Ovládání zvířat*, přičti 3 k číslu, které ti padlo.

Pokud součet činí 0 - 2, obrať na [99](#).

Činí-li 3 - 6, obrať na [187](#).

Jestliže činí 7 nebo více, obrať na [22](#).

262

Zelenolící Kloon na tebe chvíli zírá a po jeho silných rtech jako z gumy mu přeběhne úšklebek. "Počkej tady," řekne a vykolébá se ven ze dveří, které za sebou zabouchne.

Pokud chceš počkat, až se vrátí, obrať na [116](#).

Jestliže bys raději opustil radnici a pokračoval v cestě, obrať na [105](#).

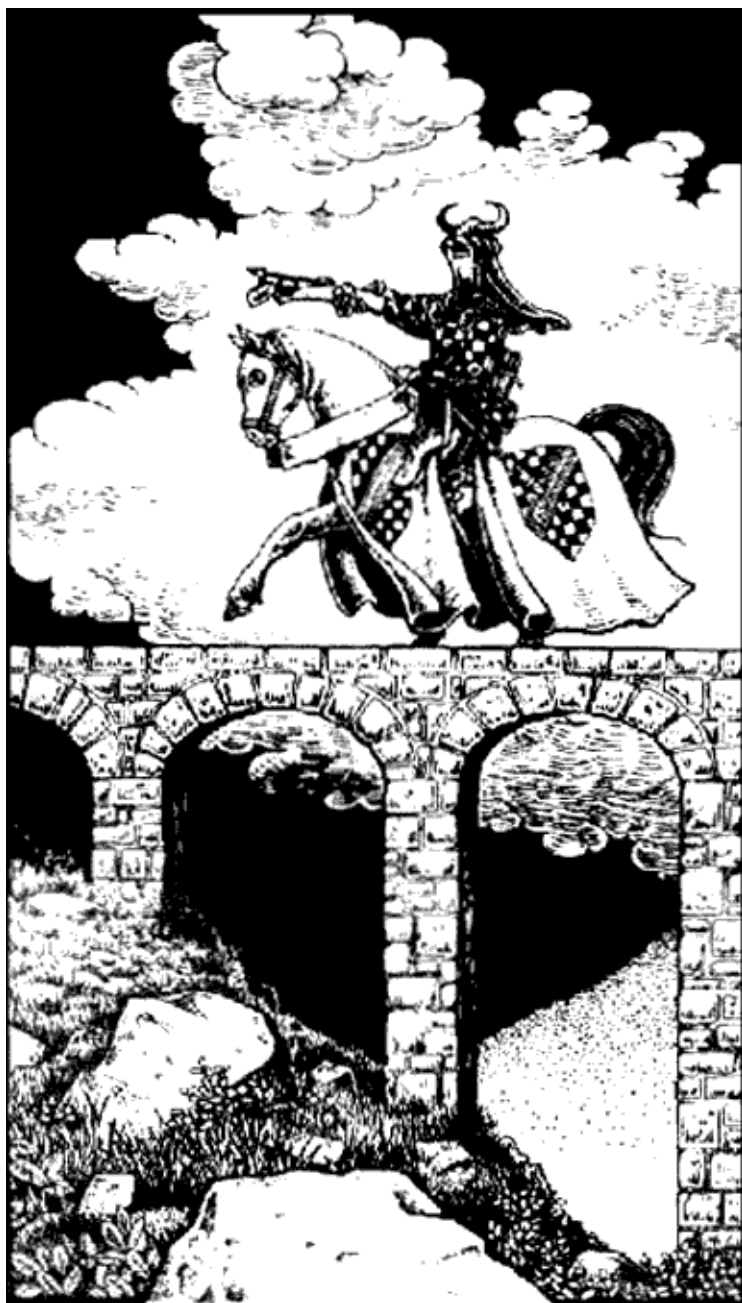
Ovládáš-li disciplínu Magnakai *Předpovídání*, obrať na [58](#).

263

"Co...co...chceš," kvílí kupec a schovává se za stolem. Jeho velkopanské způsoby vzaly za své spolu se životy jeho osobních strážců a on se teď třese strachem. Odsuneš stůl stranou, popadneš kupce za klopy a postavíš ho na nohy. "Upokoj se, příteli - chtěl jsem se jen zeptat na cestu do Bronzové ulice," řekneš se smíchem.

Kupec na tebe nevěřícně zírá a pot mu stéká po popelavém obličeji. "Na cestu...na cestu... do Bronzové ulice?" kóktá. "Samozřejmě, samozřejmě, hned ti to namaluju."

Postrášený mužík vytáhne zmačkaný kousek pergamenu a spěšně na něj nakreslí cestu do Bronzové ulice. Vidíš, že se nachází na druhém konci města, blízko západních hradeb. Vezmeš pergamen z kupcových třesoucích se prstů, popřeješ mu dobrou noc, a když odcházíš, překročíš mrtvá těla jeho strážců. Najednou za zády uslyšíš ránu: kupec omdlel a padl tváří k zemi. Obrat' na [17](#).



XV. Bez varování spustí bojovník kuši.

264

Nestvůra se zastaví, jako kdyby ji paralyzovala nějaká neviditelná síla. Z tlamy jí vyjde bublavý zvuk, a když třesoucí se prackou nahmatá tvůj šíp, zhrouť se na kolena. Smrt se už blíží. Obluda se zachvěje, zakolébá se a pak se zhrouť na záda a chvíli se svíjí v bahně a odpadcích na podlaze kaple.

Obrat' na [112](#).

265

Muž vykřikne a padá s šípem vraženým tak hluboko v hrudi, že vyčnívá jenom jeho opeřený konec. Jeho druhové strnou s očima rozšířenýma strachem. Když postoupíš kupředu, rozprchnou se a utíkají pryč.

Obrat' na [77](#).

266

Pivo je studené a osvěží tě. (Vrátí ti 1 KONDIČNÍ bod.) Když piješ, všimneš si, že muž schoulený na židli za pultem si není vědom tvé přítomnosti. Dopiješ a prudce postavíš korbel na pult. Doufáš, že ho náhlý hluk probudí, ale muž nereaguje. Nicméně si myslíš, že bys mu měl, dřív než odejdeš, poděkovat za pohostinství.

Obrat' na [93](#).

267

Noc strávíš beze spánku. Vítr, který vyje na Varettské pláni, je tvým jediným společníkem, klušeš po dlouhé, rovné, měsícem zalité silnici do Sorenu. S úsvitem se octneš před obyčejnou vesničkou s dřevěnými domky - jediná její zvláštnost je bronzová socha lotrovsky vypadajícího mladíka, která stojí před kovárnou.

Pokud si chceš sochu prohlédnout, obrat' na [220](#).

Jestliže se rozhodneš, že si sochy nebudeš všímat a budeš pokračovat v cestě do Sorenu, obrat' na [73](#).

268

Když zamíříš na planoucí oči nestvůry, zařízne se ti tětíva hluboko do prstů.

Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Mistrovství ve zbrani* s lukem, přičti 3 k číslu, které ti padlo.

Pokud součet činí 0 - 5, obrať na [155](#).

Jestliže činí 6 - 8, obrať na [236](#).

Činí-li 9 - 12, obrať na [75](#).

269

Ve vzdálenosti sto yardů uvidíš v chodbě kamenné schodiště, které vede k padacím dveřím zasazeným ve stropě.

Pokud chceš prozkoumat padací dveře, obrať na [107](#).

Jestliže chceš pokračovat kanálem, obrať na [120](#).

270 Ilustrace XVI

Nad kostelem se zhmotňuje temný vír, který vrhá na vše pod sebou záhrobní chlad. Na trávě a na květinách se objeví jinovatka a je slyšet příšerný zvuk připomínající zemětřesení. V zemi pod tebou se objevují trhliny a náhle ze zmrzlé půdy vyrazí dvacítká bezmasých rukou a sápe se na tvého koně. Ten řetá hrůzou, vzpíná se a ty padáš do čekajících paží zmrtvýchvstalých nebožtíků.

Zmrtvýchvstalí: UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 35.

Pokud neovládáš disciplínu Magnakai *Mistrovství v lovu*, odečti si 2 body od svého UMĚNÍ BOJE pro první dvě kola. Zmrtvýchvstalí jsou imunní vůči *Psychovně* a *Útoku duševní silou*. Kromě toho, pokud neovládáš disciplínu Magnakai *Souvztažnost*, musíš si odečíst 2 KONDIČNÍ body za každé kolo boje, vzhledem k intenzivní zimě.

Pokud v boji zvítězíš, obrať na [326](#).

271

Ujedeš sotva sto yardů, když uslyšíš zoufalý křik: "Zloděj koní! Zloděj koní! Chyťte ho!" Uchopíš pevněji otěže a pobídneš koně kupředu po silnici, která se svažuje a pak se vine podél živého plotu lemujícího kolbiště. Křik vyruší několik mužů, kteří se účastní turnaje v lukostřelbě, a ti se za okamžik objeví a utvoří řadu na kraji pole. Když tě vidí se blížit, napnou tětivy připraveni vypustit šípy. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Ovládání zvířat* nebo *Mistrovství v lovu*, přičti 3 k číslu, které ti padlo. Pokud součet činí 5 nebo méně, obrať na [52](#). Činí-li 6 nebo více, obrať na [81](#).



VI. V zemi pod tebou se objevují trhliny
a v nich bezmasé paže zmrtvýchvstalých nebožtíků.

Vzduch sladce voní mokrou trávou. Slunce vychází nad stromy na východě a pára se zvedá z kopců po obou stranách silnice. Kolem poledne dorazíš do malé vesničky, kde lemují dlážděnou náves pestře zdobené domky. Uprostřed návsi stojí svatyně s velkou cibulovitou kopulí, u níž sedí skupina stařen. Opatrují nějaké keře s ostře oranžovými plody, které rostou ve stínu.

Pokud se chceš zastavit a prohlédnout si svatyni, obrať na [342](#).

Jestliže chceš pokračovat v cestě do Varetty, obrať na [100](#).

Ovládáš-li disciplínu Magnakai *Uzdravování*, obrať na [250](#).

"To je daň, kterou musíš zaplatit, když chceš vstoupit do Amory," odpovídá, vyveden z míry tvou neznalostí místních zvyklostí. "Tohle je Lyris a Amory je v Salonii," vysvětluje a zdůrazňuje každé slovo, jako kdybys byl hluchý nebo přihloupý. "Budeš...potřebovat...pas..., abys...mohl...do...Amory."

Pokud si chceš koupit Pas, zaplať mu 3 Zlaté a obrať na [304](#).

Jestliže ho chceš ignorovat a pokračovat v cestě, obrať na [146](#).

Rozhodneš-li se naučit ho způsobům, obrať na [160](#).



Pobídneš koně kupředu a zdánlivě snadno přeskočíš. Vzteklé výkřiky strážců se mísí s voláním slávy přihlížejících, kteří se zřejmě radují z tvého jezdeckého umění a odvahy. Městská stráž v Quarlenu je známá svou nabubřelostí a sebevědomím: každý, komu se ji podaří ošálit a uniknout, má podporu obyvatel města. Po chvíli výkřiky odumřou v dálce a ty přitáhneš koni otěže, aby ses rozhlédl po okolí.

Obrat' na [332](#).

275

Na konci ulice se zastavíš, abys nahlédl do výkladu obchodu ve vysokém, zpola dřevěném domě. Je tu fascinující sbírka map a plánů, které detailně zobrazují různá města a kraje Magnamundu. Vejdeš dovnitř a prohlížíš si obsah poliček podél zdí. Zajímají tě zejména tři mapy: mapa Sommerlundu (3 Zlaté), plán Tekara (4 Zlaté) a plán Luyenu (3 Zlaté).

Mapy jsou položky v batohu. Pokud chceš nějakou koupit, nebo jestli chceš koupit všechny, musíš dřív, než se vrátíš do lékárny, udělat potřebné úpravy v *Průvodní listině*.

Obrat' na [231](#).

276

Soustředíš svou mysl na kladivo a to se začne pomalu zvedat z hrudi mrtvého. Přeješ si, aby se vzneslo. Jakmile se objeví v otvoru, chytíš ho a zblízka si ho prohlížíš. Je to velice krásná práce, kladivo je vyrobené z kovu zvaného bronin, který vypadá stejně jako bronz, ale nezčerná jako obyčejné slitiny mědi a olova. Jestliže si chceš toto válečné kladivo z broninu ponechat, zapiš ho do *Průvodní listiny* jako zbraň. Když ho použiješ v boji, přidá ti 1 bod k UMĚNÍ BOJE. Spokojen, že jsi nic cenného nepřehlédl, opustíš kapli a vrátíš se k Cyrilovi.

Obrat' na [338](#).

277

Mužova reakce je rychlá jako blesk. Hodí ti stříbrný tác na hlavu a zmizí za záclonou kryjící klenutý vchod v zadní části dílny.

Pokud ho chceš pronásledovat, obrat' na [94](#).

Jestliže se rozhodneš nechat ho být a odejít z obchodu, obrat' na [279](#).

278

Obrátíš se a spatříš, jak se ze stínu blíží belhající se tuponosá nestvůra. Vydává ohavný řehtavý zvuk a seká po tobě jednou ze svých čtyř pracek s ostrými drápy. Padáš na zabahněné dlaždice. Rychle vstáváš, ale překvapující útok ti způsobil hlubokou ránu na paži. (Ztrácíš 3 KONDIČNÍ body.) Nestvůře planou oči nenávistí. Hladově se šourá směrem k tobě. Pokud máš luk, obrat' na [198](#).

Jestliže luk nemáš, obrat' na [343](#).



XII. vejdeš do taverny právě včas,
aby ses stal svědkem zvláštní podívané.

279 *Ilustrace XVII*

Dorazíš k taverně, ta ale vypadá spíš jako obrovský sál vhodný k banketům, než jako obyčejná hospoda. Hostinec "U zkřížených mečů" je největší a nejhluchnější taverna, jakou jsi kdy viděl. Množství vojáků proudí dovnitř i ven širokými vraty, která by mohla být vchodem do katedrály, a stále tu mají tak rozlehlé, že by se v nich mohli ustát koně celé armády. Zaveď koně do stáje a vejdeš do taverny právě včas, aby ses stal svědkem zvláštní podívané. Prostředek sálu je vyklizen a v něm cválá jezdec na koni. Snaží se nabodnout ovoce, které se mu nabízí, na hrot kopí. Uzavírají se tu sázky, jestli se mu to podaří. Připomíná ti to trochu bojový výcvik rytířů Kai, jenže v tomto případě je v sázce mnohem víc, než jen obratnost a čest jezdce. V řadě podél sálu klečí na zemi deset vojáků ze stejného pluku jako jezdec - jsou to muži obvinění ze zbabělosti před nepřítelem. Ovoce, které musí jezdec nabodnout, mají na hlavě. Pokud by jezdec udělal sebemenší chybu, nejenže přijdou o život, ale co je mnohem důležitější, ostatní přijdou o všechny peníze, které vsadili na jezdce a jeho obratnost. Pokud chceš vsadit nějaké Zlaté na tuto vražednou hru, obrať na [284](#).

Jestliže chceš přistoupit k výčepnímu pultu a promluvit s jednou z obsluhujících, obrať na [299](#).

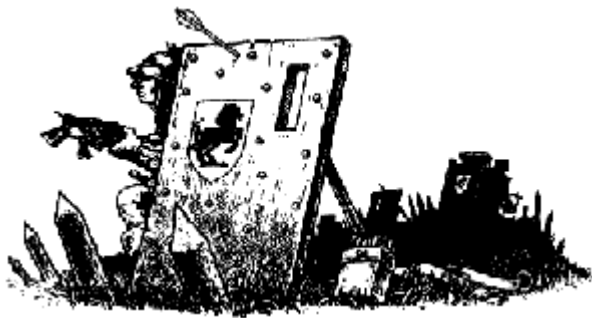
Chceš-li se posadit ke stolu, obrať na [316](#).

280

Jedeš po bahnité stezce podél horského hřebene, který se tyčí nad širokým kamenným mostem. Vysoké valy a opevněné městské brány se zvedají příkře nad říčním břehem. Jediný přístup do města je přes most. Zíráš na opevnění se vzrůstajícím zoufalstvím, protože hradby jsou plné lučištníků a kotlů s roztaveným olovem. Spálené trosky obléhacích věží a hromady mrtvých těl leží před městskou bránou. Z místa, kde stojíš, můžeš vidět věž katedrály, která se rysuje proti obloze ve světle nesčetných ohňů planoucích uprostřed Tekara. Kdyby nebylo této proklaté války, byl bys v kryptě kostela za necelou hodinu. Zpozoruješ, že stezka se příkře svažuje k řadě stanů postavených za valem z hlíny a klád. Stany jsou plné raněných, obětí nesčetných útoků vedených přes most.

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Uzdravování*, můžeš se tady zastavit a pomoci raněným obrácením na [42](#).

Jestliže tuto disciplínu neovládáš, nebo ses rozhodl ji nepoužít, můžeš pokračovat po stezce a obrátit na [70](#).



281

"Pokorně ti děkuji, pane," řekne stařec, když mu pomůžeš na nohy. "Jsem ti navždycky zavázán." Vezmeš ho pod paži a vedeš ho ke stolu, kde si sebere své rozházené věci. "Jmenuji se Cyrilus. Jsem kouzelník," řekne mírně, jako kdyby se omlouval za nějakou slabost nebo abnormálnost. "Netvrdím, že tajemnu příliš rozumím, moje umění je velice skrovné. Fušuji jenom do jednoduchých triků a vydělávám si na živobytí tím, že bavím šikovností svých rukou dvořany ve Varetě."

Tvoje oči tě zřejmě prozradily, stařec si okamžitě všiml tvého zájmu při slově Varetta.

Pokud se ho chceš zeptat na Varettský kámen vědění, obrať na [83](#).

Jestliže se ho nechceš na nic vyptávat, popřej mu dobrou noc a obrať na [239](#).

282

Odstoupíš a vytasíš zbraň jediným rychlým a plynulým pohybem. Dýka tě škrábla na boku (ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod), ale podařilo se ti odvrátit nebezpečí vážného zranění. Oba muži se zlověstně šklebí, když se k tobě blíží s úmyslem tě zabít. Nemůžeš se jim vyhnout a musíš bojovat s oběma jako s jedním nepřítelem.

Vrahové s dýkou: UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 25

Zvítězíš-li, obrať na [88](#).

283

Tvoje smysly tě předem varují před smrtící střelou, která ti míří na hrud'. Náhle máš dojem, že se vše odehrává zpomaleně. Mávneš zbraní po letícím

šípu a jedinou ranou ho odchýlíš stranou. Tvůj protivník odhodí svou zbraň na zem a za přilbic z černého kovu se zavřeným hledím zvolá: "Zhyň, Seveřane!" Pak vyrazí z brány Denka se sekyrou, kterou drží vysoko nad hlavou v ruce pokryté brněním. Útok se nemůžeš vyhnout. Musíš s ním bojovat, dokud ho nezabiješ.

Vrah v brnění: UMĚNÍ BOJE 24, KONDICE 26

Vzhledem k rychlosti útoku nemůžeš použít luk. Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Ovládání zvířat*, můžeš si přičíst 1 bod ke svému UMĚNÍ BOJE po dobu trvání zápasu.

Jestliže vyhraješ, obrať na [28](#).

284

Mohutný žoldněř s velkým břichem stojí na dřevěné bedně u dveří a přijímá sázky od chamtivých vojáků, zatímco pár jeho pomocníků podněcuje přítomné v sále k sázení. Jeden z hochů se špinavým obličejem k tobě přistoupí a ptá se, kolik vsadíš. Nejprve se rozhodni, kolik Zlatých chceš vsadit a tuto sumu si poznamenej na okraj své *Průvodní listiny* - maximální sázka je 10 Zlatých. Potom si vyber číslo z *Tabulky náhody* a poznamenej si ho stejným způsobem. Vyber si další číslo z *Tabulky náhody* a přičti k němu 3. Pokud je první číslo z *Tabulky náhody* vyšší než druhý součet, vyhráváš sázku. Částku, kterou jsi vsadil, násob 2, abys zjistil, kolik jsi vyhrál. Pokud je druhé číslo vyšší než první nebo stejné, sázku prohráváš. Můžeš v této hře sázet třikrát, anebo toho můžeš kdykoli nechat. Pokud necháš sázení během hry, obrať na [336](#).

Jestliže budeš sázet ve všech třech kolech a do konce hry své Zlaté neprohraješ, obrať na [347](#).

Jestliže prohraješ všechny své Zlaté, obrať na [76](#).

285

Před tebou je další kamenné schodiště, které vede do sklepení hradu Taunor. Je zde naprostá tma, a když klopýtáš dolů po schodech, přiměje tě zápach hniloby a plesniviny, aby sis zakryl nos a ústa. Smrtomor tě pronásleduje a jeho podivné drmolení se mění v šílený smích. Otřásáš se odporem. Cítíš, že chodba pokračuje dál vpřed a že na tvé pravé straně je malý výklenek.

Pokud chceš pokračovat přímo vpřed, obrať na [192](#).

Jestliže se chceš ukrýt ve výklenku, obrať na [69](#).



XVII. pirát již napřahuje nůž, aby ho po tobě vrhl.

286 *Ilustrace XVIII*

Vylezeš rychle po žebříku na horní palubu a vytáhneš nohy nahoru právě včas, aby ses vyhnul meči ostrému jako břitva, který vzápětí projede dřevěnými příčlemi jako horký nůž máslem. Na konci chodbičky zápolí s pirátem jeden námořník, je ale příliš sláb, takže ho protivník nožem rychle vyřídí. Pak tě pirát zahlédne a vytáhne další z řady nožů, zastrčených za bandalírem. Chodbička neskýtá žádný úkryt a pirát již napřahuje nůž, aby ho po tobě vrhl.

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Mistrovství v lovu*, obrať na [314](#).

Pokud tuto disciplínu neovládáš, obrať na [142](#).

287

Zanecháš koně přivázaného u kůlu za domkem a přistoupíš ke dveřím. Cyrilus zatím ohlašuje svůj příchod mocným bušením na bránu Denka a voláním. Usmíváš se jeho netrpělivosti, pokud je jeho bratr Cyrilovi jen trochu podobný, asi v této chvíli tvrdě spí. Vejdeš do domku, kde tě uvítá vůně čerstvě pečeného chleba, a tobě se začnou sbíhat sliny. V koších jsou vyrovnány pyramidy bochníků a na pultě leží podnosy s koláči, buchtami, dorty a sušenkami. Nikdo tu není, ale otevřenými dveřmi je vidět do další místnosti.

Pokud chceš za volat na obsluhu, obrať na [43](#).

Jestliže si chceš vzít nějaký chléb a koláče, obrať na [157](#).

288

Víno báječně voní - vycpávač si tě musí velice považovat, protože tak dobré víno jako toto je drahé a vzácné.

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Uzdravování*, obrať na [61](#).

Jestliže tuto disciplínu neovládáš, vypij víno a obrať na [84](#).

289

Cváláš úzkou vozovou cestou, pobořenými ulicemi a temnými alejemi a za chvíli se octneš mimo bezprostřední nebezpečí. Zastavíš na malém náměstíčku, aby se mohl tvůj kůň napít vody z dřevěné nádrže vedle kamenného oblouku. Zatímco kůň pije, pozoruješ zdejší ruch a nasloucháš opileckým písním a hlučnému veselí linoucím se z přilehlých vináren. Z jedněch dveří vyklopýtá skupina rozvadených lodníků a pustí se do sebe noží a láhvemi. Jejich neurvalí druhové je povzbuzují a sázejí plně hrstě zlatáků na výsledek boje. Ten se jim však brzy vymkne z rukou, a jak se

šíří mezi dalšími, rozhodneš se raději zmizet, abys náhodou do něj nebyl vtažen.

Obrat' na [332](#).

290

Do Euly vstoupíš po boku kapitána, jeho vlajka, která má ve znaku hořící válečnou sekyru, se vám třepetá nad hlavami. Město se změnilo v obrovský vojenský tábor. Obyvatelé už dávno uprchli na sever a zanechali své domovy a dobytek na pospas ziskuchtivým vojákům. Muži z mnoha národů se mísí s lidem nepodobnými vojáky a všechny spojuje jediná věc - chtivost zlata. Kapitán vyrazí na jih, kde je silnice ucpána pěšáky. Když zahlédneš Tekaro, které je v plamenech a nad nímž visí černý oblak kouře, srdce ti poklesne. Kámen vědění spočívá ve městě, které je obleženo desetitisícovou armádou bojovníků. Jakmile dorazíte ke změti obléhacích věží na břehu řeky Quarl, kapitán ukáže na ohrazený tábor, nad nímž vlaje, ve vzduchu plném sazí, modrá vlajka se znamením zlatého orla.

"To je vlajka prince Ewevina," říká kapitán. "Přišel čas, abychom se setkali s tím, kdo nás platí." Pokud chceš zůstat v kapitánově společnosti, obrat' na [204](#).

Jestliže ses rozhodl, že přišel čas, aby ses se žoldnéry rozloučil, obrat' na [280](#).

291

Nejdřív předstírají, že si tě nevšimli, ale později se jeden voják se štětinatým obličejem uráčí odpovědět. "Ať rozhodnou kostky," řekne a jeho obličej se rudě zaleskne v záři lucerny. Zvedne ruku, plivne si na dlaň a hodí kostěné kostky na zeď. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.

Jestliže je číslo, které ti padlo, 0 - 4, obrat' na [177](#).

Jestliže to je 5 - 9, obrat' na [309](#).



292

Tvůj opeřený šíp prosviští vzduchem a zabodne se hluboko do ramene nestvůry. Ta bolestí zavyje a obrovskou prackou přerazí šíp na dva kusy. Přestože je obluda zraněná, ještě zdaleka není mrtvá. Její ostré zkrvavělé drápy se po tobě rozeženou, ale naštěstí včas uskočíš, a tak se zachrániš před smrtí. Rychle se připravuješ na boj. Obrát' na [343](#).

293

Dveře se se skřípěním otvírají a z hrobky se line oslňující záře, která zalévá zlatistým jasem celou kryptu a paralyzuje Dakomyda. Vezmeš do rukou Kámen vědění a tvé smysly začnou překypovat novou moudrostí a silou. Instinktivně zvedneš zbraň a udeříš obludu do ohavné lebky. Nestvůra zavyje a zemře. Obrát' na [350](#).

294

Náhle si všimneš kostěných odznaků, které zdobí pláště těchto mužů, a na mysl ti přijde děsivá vzpomínka. Jsou oblečení stejně jako zlověstní kněží, kteří doprovázeli renegátského velitele Barraku v podzemním chrámu v Maakenu - jsou to uctívači Vashny. Po porážce Barraky uprchli na jih, aby unikli sommlendinskému vojsku. V Lastlandu se všeobecně věří, že byli rozprášeni a jejich moc navždy zlomena, ale toto setkání ukazuje na něco jiného. Cítíš, že jsi ve smrtelném nebezpečí. Kdyby zjistili tvou totožnost, učinili by vše, aby tě zničili. Jejich vůdce opakuje svou výzvu ostrým a netrpělivým hlasem.

Pokud chceš na jeho otázku odpovědět "věřím", obrát' na [67](#).
Jestliže si zvolíš odpověď "nevěřím", obrát' na [108](#).

295

Uskočíš stranou právě včas, aby ses vyhnul praskajícímu výboji, ale sotva proletí kolem, míří na tebe další.

Pokud vlastníš Sommerswerd, obrát' na [321](#).

Jestliže tento Zvláštní předmět nevlastníš a chceš vůdce napadnout, obrát' na [257](#).

Chceš-li se raději otočit a uprchnout, obrát' na [182](#).

296

Šíp zasáhne cíl, ale neprorazí silné kovové pláty, které chrání bojovníkova záda. Zklamaně pozoruješ, jak šíp sklouzne po brnění a zmizí za zábradlím mostu. Bez otálení si přehodíš luk přes rameno, nasedneš na koně a dáš se do pronásledování únosců, dřív než zmizí z dohledu.

Obrat' na [39](#).

297

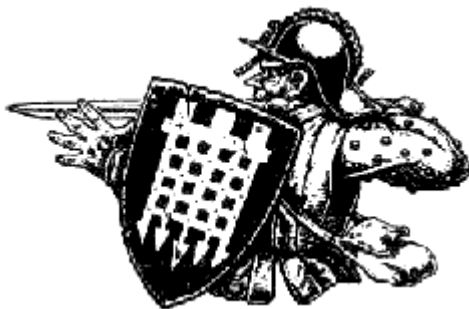
Štěstí se obrátilo na vaši stranu. Piráti se domnívali, že přepadení proběhne snadno, ale váš zuřivý odpor je odradil. Prchají z paluby a rychle nasedají do člunů.

Kapitán je pronásleduje a ohání se po nich mečem. Proseká si cestu k zábradlí a popadne vůdce pirátů za krk. Hněvivě třikrát udeří jeho hlavou o hlavní stěžeň, až létají třísky, a rozbije ji. "Aha", křičí vesele, "vždycky jsem říkal, že Deldeňané nemají na boj hlavu!" Bitva skončí tak rychle, jak začala, a piráti, kteří přežili boj, mizí v mlze jako přízraky. Mezi žoldnéry je jen několik raněných, ale posádka utrpěla velké ztráty. Zuřiví piráti ji uvěznilí v podpalubí a rozsekali ji meči - jenom jeden muž unikl smrtícímu ostří jejich zbraní. Kapitán se ujme velení, dohlédne na opravy a zařídí pohřeb mrtvých. Když mrtvá těla zmizí v temných vodách, Kazonara vypluje z mlhy a všichni před sebou uvidí vítaný pohled na Luyen.

Obrat' na [19](#).

298

Jakan je dlouhý luk užívaný rybáři na pobřeží Vassagonie. Je ideálně způsobilý pro lov ryb - barbidahnů a chobotnic, které žijí v mělkých vodách a pod skalisky Barrakeše, ale jeho přesnost je minimální. Kromě toho tento luk, který sis vybral, má po celé délce vlasově tenkou prasklinu a může se kdykoli rozlomit. Během turnaje, si musíš od UMĚNÍ BOJE odečíst 2 body. Kromě toho, jakmile ti na *Tabulce náhody* padne při užívání luku 0, Jakan se zlomí. Stane-li se něco takového při turnaji, okamžitě obrat' na [335](#). Poznamenej si toto číslo na okraj *Průvodní listiny* pro budoucí potřebu.



Abys zahájil turnaj, obrať na [340](#).

299

Trpělivě čekáš, až si tě některá z přepracovaných služebných všimne, ale než můžeš zvednout ruku, abys nějakou přivolal, ucítíš, že ti někdo přiložil na záda ostrou špičku dýky.

"Měšec nebo život," zašeptá snědý žoldněř, který se ti objevil po boku.

"Dělej rychle, nebo by mohl můj přítel s nožem ztratit trpělivost."

Pokud chceš lupičům dát všechny své Zlaté, aniž by ses bránil, obrať na [161](#).

Jestliže nemáš žádné Zlaté, anebo se rozhodneš jejich požadavek odmítnout a bojovat s nimi, obrať na [282](#).

Ovládáš-li disciplínu Magnakai *Mistrovství v lovu*, obrať na [114](#).

300

Projíždíš širokou třídou ze zvětralého červeného kamene na západ a vnímáš krásy ranního života v tomto nádherném městě. Okenice se s boucháním otevírají, jak lidé vstávají, a ze dveří obchůdků voní snídaně a čerstvě mletá jala. Uprostřed města jedeš po náměstí dlážděném křišťálovými dlaždicemi a pak projedeš pod podloubím z leštěného zeleného kamene. Majestátní veřejné budovy jsou vystřídány zaprášenými krámkami a parkem plným zářících květů s velkými červenými, zlatými a růžovými listy. Za parkem je bíle vyštěrkovaná ulice, která vede k opevněné věži, nejvyšší věži ve městě. Je to Královská věž, která označuje vchod do Bronzové ulice. Vjedeš do ulice, kde se k tobě tichem nese zvuk bublající vody a jemný zpěv. Přes bíle štěrkovanou cestu se sune procesí starců v hnědých hábitech s kapucemi na hlavě. Projedeš podloubím a octneš se na nádvoří u velké budovy, je to Dům vědění. Náhle tě zamrazí zádech, protože cítíš, že jsi u

cíle. U dveří budovy je tabule, která ukazuje rozmístění tří oddělení: observatoře, knihovny a chrámu.

Pokud chceš prozkoumat observatoř, obrať na [127](#).

Jestliže chceš prozkoumat knihovnu, obrať na [21](#).

Chceš-li prozkoumat chrám, obrať na [320](#).

301

S rychlostí a půvabem Mistra Kai zamíříš a vypustíš šíp. Ten se zabodne muži do paže, právě když máchně mečem, a tak meč místo hlavy roztříští kámen. Muž vyrazí ostrý výkřik a upadne. Přitom si chrání zraněnou ruku.

"Bud proklát, mizero!" křičí. "Jsem Roark, nejmocnější šlechtic z Amory. Za tohle tě zabiju, pamatuj na má slova!" Když vstává, chvěje se bolestí a hněvem. Vezme od hostinského svůj meč a plášť a pak se vypotácí do noci s proklínáním a hrozbami na rtech.

Obrať na [281](#).

302

Podle názvů v katalogu soudíš, že knihy obsahují všechny možné druhy vědění. Hledáš ty, které by se vztahovaly ke Kameni vědění, zabývaly se historií řádu Kai nebo Sun Eaglovou výpravou. Ke svému překvapení zjišťuješ, že všechny takové byly z polic odstraněny. Podle toho, že tam, kde stály, není prach, usuzuješ, že se to stalo asi včera. Ještě jednou to zkontroluješ a vidíš, že tu není nic, co by ti mohlo pomoci, a proto opustíš knihovnu.

Pokud chceš prozkoumat chrám, obrať na [320](#).

Jestliže se rozhodneš vejít do observatoře, obrať na [127](#).

303

Tvůj šíp přesně zasáhne cíl a projede jezdcovým brněním. Vidíš, jak muž rozhodí obě ruce, zvrátí se ze sedla a s řinčením kovů dopade doprostřed mostu. Není pochyb, že tvůj nepřítel je mrtev. Pokud ho nezabil tvůj šíp, pak nemohl přežít pád z koně.

Pokud chceš tělo prohledat, obrať na [139](#).

Jestliže chceš nasednout na koně a pronásledovat únosce, obrať na [39](#).

304

Mládenec popadne tvé zlatáky, hodí ti modrou kartičku a zabouchne dveře. Na kartičce je razítko s dnešním datem, a tak ti Pas umožňuje přístup do

Amory pouze tento den. Zasuneš ho do kapsy (poznamenej si ho jako Zvláštní předmět do *Průvodní listiny*).
Obrat' na [146](#).

305

Jakmile jsi venku, běžíš rovnou přes kamenité nádvoří k trhlíně v hradním valu. Náhle si všimneš kamenného schodiště, které vede dolů k železné bráně. Rychlý pohled přes rameno ti řekne, že Smrtomor je ti stále v patách a brzy tě dostihne. Je šílený vztekem a nenávisť.

Pokud chceš prolézt trhlinou v hradním valu, obrat' na [217](#).

Jestliže chceš seběhnout po schodech k železné bráně, obrat' na [169](#).

Ovládáš-li disciplínu Magnakai *Předpovídání*, obrat' na [122](#).

306

Zoufale bojuješ s proudem a snažíš se dostat ke břehu. Udýchaný, zmrzlý a promočený vylezeš konečně z vody a zhrouť se na skaliska. Pokud neovládáš disciplínu Magnakai *Souvztažnost* ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod vzhledem k mimořádnému prochlazení. Když zase přijdeš k sobě, zjistíš, že jsi se dostal z vody v místech, kde je soutok řek Quarl a Storn. Necelých dvacet stop od tebe je u paty městské zdi malý otvor. Kryje ho rezavá mříž. Podle odporného zápachu vytékající vody usoudíš, že je to ústí kanálu. Když si uvědomíš, že by mohl vést přímo do srdce města Tekara, svítne ti náhle záblesk naděje.

Obrat' na [249](#).

307

K prázdné fontáně přijede povoz. Když se odhrne plachta, objeví se náklad čerstvě pečených chlebů. Hladoví vojáci se shromáždí kolem vozu jako vosy kolem medu a zoufale se snaží koupit si chutný chléb. Ty jsi také ještě dnes nejedl a lahodná vůně chleba probudí tvůj hlad. Bočník stojí 2 Zlaté a vydá za jednu porci. Můžeš si koupit tolik chlebů, kolik chceš. Pokud se teď nenajíš, ztrácíš 3 KONDIČNÍ body. Udělej potřebné úpravy v *Průvodní listině*.

Obrat' na [279](#).

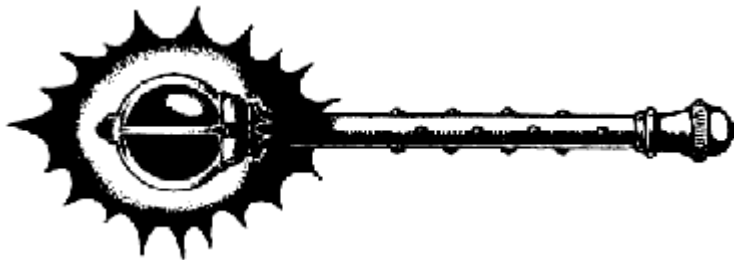
308

Tvoje schopnosti ti prozradí smysl symbolu vytesaného do kamene nad jižní bránou: je to okřídlená ostruha, emblém lyriské armády. Tato brána

musí vést ke strážnímu domku, protože na silnici, která vede k severní bráně, jsou hluboce vyježděné koleje, které ukazují, že tudy jezdí kupci do Casiornu a zpět. Stopy na této silnici jsou jenom po okovaných koních. Protože pohostinnost není silnou stránkou pohraniční stráže Lyrisu, čímž je všude pověstná, bude moudřejší, když se jí vyhneš.

Pokud se vydáš k severní bráně, obrať na [137](#).

Jestliže se rozhodneš pro jižní bránu, obrať na [225](#).



309

"Ha! Dnes v noci máš smůlu, cizince. Kostky mi prikazují, abych držel jazyk za zuby."

Spolu se svým snědým společníkem se k tobě obrátí zády. Oba se smějí a pokračují ve hře. Pokrčíš rameny a razíš si dál cestu zaplněnou ulicí.

Obrať na [307](#).

310

Po podlaze krypty se pohybují rozsekané zbytky nestvůry, které se přitom stále ještě s maniakální intenzitou svíjejí. Useknutá pracka ti leze po noze jako nějaký velký pavouk a zarývá ti drápy do masa. (Ztrácíš 2 KONDIČNÍ body.) Snažíš se osvobodit z tohoto příšerného sevření, avšak kousky Dakomydova těla se spojují dohromady a obluda tě chce opět napadnout.

Pokud chceš skočit kupředu a udeřit na nestvůru dřív, než se kousky jejího těla zase spojí, obrať na [323](#).

Jestliže chceš odemknout hrobku a zmocnit se Kamene vědění, obrať na [293](#).

311

Slepý nenávisť a vztekem skočí Smrtomor přímo na tebe. Svůj úder vedeš v pravý čas a přesně - v jeho hrudi se objeví hluboká rána, nestvůra okamžitě umírá. Nicméně síla tvého úderu nestačí na to, aby padající tělo

odsunula stranou: zdechlina ti narazí do hrudi a srazí tě do propasti, kde zahyneš.

Tvoje výprava a tvůj život tady končí.

312

Najdeš hospodského v okamžiku, kdy se snaží rozehnat dva rvoucí se vojáky. Jeho zásah je krátký a účinný. Popadne oba muže za krk a srazí jim hlavy dohromady s takovou silou, že náraz je slyšet i přes ohlušující hluk v taverně.

"Bronzová ulice?" odvětí a tváří se zamyšleně. "Ano, dobře ji znám. Tadyhle vám to ukážu." Vytáhne z kapsy umaštěný kousek papíru, na němž ti načrtne cestu do Bronzové ulice. Vidiš, že se nachází na vzdáleném konci města, poblíž západní zdi. Vezmeš si papír a poděkuješ hospodskému, který již odchází, aby urovnal svým nenapodobitelným způsobem jinou rvačku. Obrat' na [17](#).

313

Když se ti šíp zaryje hluboko do ramene, vyjekneš bolestí, (ztrácíš 8 KONDIČNÍCH bodů) a snažíš se udržet se v sedle.

Silný náraz šípu tě málem shodil z koně.

Pokud jsi stále ještě naživu, obrat' na [234](#).

314

Rychle se schoulíš, aby ses vyhnul dýce, která ti sviští k hrudi. Očima sleduješ lesklou čepel a přesně odhaduješ její dráhu. Pirát užasne, když vidí, že běžíš přímo proti dýce a že se obracíš na vteřinu přesně, takže čepel ti proletí pod zdviženou paží. Příhoda ho znervózní, není na tvůj útok připraven a než se stačí vzpamatovat, zvrátí se přes zábradlí do studených, tmavých vod řeky Storn.

Obrat' na [254](#).

315

Když vůdcovy kletby dolehnou k tvým uším, vybuchne ti v hlavě krutá bolest. Útočí na tebe mohutnou duševní silou, čímž tě připraví o 4 KONDIČNÍ body. Shromáždění se z tvého utrpení raduje - tvoje bolestné výkřiky jim znějí jako rajská hudba. Blíží se k tobě, obstupují tě a z dlouhých hábitů vytahují skryté dýky. Z posledních sil obracíš koně, cváláš odtud v zoufalé snaze uniknout.

Obrat' na [332](#).



316

Právě se chceš posadit, když na zádech ucítíš ostří dýky.

"Měšec nebo život," zašeptá snědý žoldněř, který se ti objevil po boku.

"Dělej rychle, nebo by mohl můj přítel s nožem ztratit trpělivost."

Pokud mu chceš dát všechny své Zlaté, aniž by ses bránil, obrať na [161](#).

Jestliže ovládáš disciplínu Magnakai *Mistrovství v lovu*, obrať na [114](#).

Nemáš-li žádné Zlaté, anebo se rozhodneš požadavek odmítnout a dát se s lupiči do boje, obrať na [282](#).

317

Vyběhneš z chaty a uvidíš, že tvůj druh bojuje se šesti ozbrojenými jezdci. Obklopili ho a jeho odpor je marný. Jednou ranou ho omráčí a on bezvládně padá koni na krk. Za okamžik již všichni cválají přes most a za nimi na provaze kůň se zajatcem. Jeden z jezdců, oblečený od hlavy až k patě do černožlatého brnění, zvedne kuši, a když běžíš ke svému koni, zamíří na tebe. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Předpovídání* anebo *Mistrovství v lovu*, odečti 5 od čísla, které ti padlo.

Pokud je výsledek 6 nebo méně, obrať na [85](#).

Jestliže je to 7 nebo více, obrať na [153](#).

318

Kanál se poznenáhlu začíná zatáčet k východu, také si všimneš, že je tu jasněji. Uvidíš, že ve sklepení v dálce před tebou svítí zelené světlo a že

tam ze stropu visí záclona z pavučinově tenkých třásní. Jestli půjdeš dál tímto směrem, budeš muset záclonou projít.

Pokud chceš projít záclonou z třásní, obrať na [349](#).

Jestliže chceš třásně zbraní odsunout stranou, dřív než jimi projdeš, obrať na [4](#).

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Ovládání zvířat*, obrať na [32](#).

319

"Hledáš Kámen vědění, vid'?" říká tlumeným hlasem. "Nemůžu ti říct, kde je, ale znám muže, který to ví. Dovol, abych jel s tebou do Varetty a já tě za to k němu zavedu."

Tvůj instinkt Mistra Kai ti napoví, že muž mluví pravdu. Přikývneš a domluvíš si s ním schůzku za svítání na dvoře taverny.

Obrať na [5](#).

320

Když přistoupíš ke chrámovým dveřím, uslyšíš pronikavý hlas, který hovoří k nějakému shromáždění. Sbor hlasů mu v přestávkách odpovídá.

Pokud chceš vejít do chrámu, obrať na [226](#).

Jestliže chceš navštívit observatoř, obrať na [127](#).

Ovládáš-li disciplínu Magnakai *Orientace* nebo *Předpovídání*, obrať na [195](#).

321

Zachvíváš se, když Sommerswerd čerpá syrovou energii z vůdcovy zlaté hole. Jeho zuřivost se změní ve strach, když zatočíš mečem nad hlavou a pošleš mu výboj zpátky do tváře. Za příšerného řevu se rozpadá a mizí v kouli bílého plamene. Nicméně, když postoupíš kupředu, uvidíš, že každý z mužů v kápích má zlatou hůl. Ve stejném okamžiku hole pozvednou ve snaze společnou energií zničit tvůj meč.

Pokud chceš útočit dál, obrať na [257](#).

Jestliže se chceš otočit a utéct, obrať na [182](#).

322

"Pokorně se ti omlouvám, veliteli," řekneš a přitom doufáš, že odvrátíš hádku a hrozbu boje. "Po tolika letech mimo domov jsem netrpělivý a co nejdřív bych se chtěl setkat s rodinou."

Seržant sklopí kopí, ale přesto se na tebe podezřívavě dívá.

Díky disciplíně Magnakai *Neviditelnost* se ti podařilo perfektně napodobit nosový tón quarlenského nářečí, ale muž je stále ještě ostražitý. Nicméně si dá pohov a úšklebek na jeho zjizvené tváři vystřídá úsměv. "Máme tady zvláštní daň pro ty, kteří zapomněli na naše zvyky," říká, "10 Zlatých," natáhne ruku a v očekávání rozevře dlaň.

Pokud chceš veliteli zaplatit 10 Zlatých, obrať na [332](#).

Jestliže se rozhodneš nic neplatit a uniknout teď nepřipravenému muži skokem přes povozy, obrať na [72](#).

323

Jakmile Dakomyda zasáhneš, zachvěje se, zvrátí se dozadu a propadá se hluboko do masy měkké jako huspenina a páchnoucí po márnici tak, že se ti z toho zvedá žaludek. Kapka jeho řídké krve ti stříkne na paži, prožere ti rukáv kazajky a propálí ti maso. Zbraň rozežraná Dakomydovou krví se rozpadne. Než však můžeš ustoupit z jeho dosahu, dráp ostrý jako břitva ti zachytí plášť a stáhne tě do záhuby.

Tvůj život a tvoje výprava končí tady, v kryptě Tekarské katedrály.

324 *Ilustrace XIX*

Prudce rozhrneš závěs a rychle vejdeš do místnosti, která páchne po konzervačních prostředcích a mrtvých tělech. Na hácích visí od stropu trupy exotických zvířat a na mnoha pracovních stolech leží useknuté zvířecí hlavy připravené k upevnění na trofejní plakety. Rozhlížíš se po dílně, ale muže nevidíš.

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Předpovídání* nebo *Mistrovství v lovu*, obrať na [208](#).

Jestliže žádnou z těchto disciplín neovládáš, obrať na [37](#).

325

Nemusíš majitele koně hledat příliš daleko - právě v tomto okamžiku k tobě míří. Náhle tě poznává a zdraví tě přátelským zamáváním.

Pokud jsi vyhrál turnaj v lukostřelbě, obrať na [45](#).

Jestliže jsi turnaj nevyhrál, obrať na [132](#).

326

Když skolíš posledního bezmasého kostlivce, zjistíš, že boj překročil hranice hřbitova. Z hlubin otevřené krypty se valí množství klopýtajících oživlých mrtvol - vrhají se na jezdce a strhávají je ze sedel. Roarkovi se



XIX. V místnosti je zápach konzervačních prostředků a mrtvých těl

zaklínání vymklo z ruky a žádná živá bytost si není jistá před hrůzou, kterou přivolal na zem. Roark se obrátí a zděšeně cválá pryč. Své druhy nechává na pospas hrůzám strašlivé smrti. Když zmizí, vířící temnota zvolna bledne a zmrtvýchvstalí klopýtají, padají a mění se v prach, který odnáší večerní vánek.

Pospícháš na pomoc starému kouzelníkovi, který leží smrtelně zraněný pod svým mrtvým koněm. Když vezmeš jeho hlavu do rukou, jeho oči se otevrou a ze zkrvavených rtů vyjde zašeptání: "Bronzová...ulice..."

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Uzdravování*, obrať na [216](#).

Jestliže tuto disciplínu neovládáš, obrať na [46](#).

327

Brzy dojdeš na křižovatku, kde jsou proti sobě dvoje dveře. Klíčovou dírkou dveří po tvé pravici proniká zvuk kazatelova hlasu, což naznačuje, že je tam vchod do chrámu. Dveře nalevo nemají klíčovou díрку, ale ty cítíš, že nejsou zavřeny.

Pokud chceš poslouchat u dveří napravo, obrať na [195](#).

Jestliže chceš vejít do dveří nalevo, obrať na [127](#).

328

Najdeš si místo, odkud máš přehled po celém sále, a když zachytíš pohled obsluhujícího děvčete, objednáš si pečené maso. Za chvíli se vrací s talířem, na němž je navršeno kouřící maso, a postaví ho před tebe. "To dělá 2 Zlaté, prosím, pane," řekne a nastaví otevřenou dlaň umazanou krví z masa. Zaplatíš děvčeti (nezapomeň odečíst Zlaté z *Průvodní listiny*) a začneš hodovat.

Obrať na [219](#).

329

Zasype tě mračno šípů a strašlivá bolest ti vybuchne v hlavě, v hrudi a v nohou. Jsi smrtelně zraněn, a přestože bojuješ o život, tvůj zápas brzy končí, kapitánovi muži tě na Tekarském mostě ušlapou.

Tvoje výprava a tvůj život tady končí.

330

Když dorazíš k rozcestí, uvidíš, že se za ruinami chatrče objevuje řada jezdců. Seskupí se do kruhu uprostřed vesnice, a přestože jsou z doslechu, poznáváš podle jejich pohybů a divokých gest, že se zuřivě hádají. Náhle se

kruh rozevře a muži jedou k tobě s Cyrilem, dosud v bezvědomí, v závěsu za posledním jezdce. Pobídneš koně, sjedeš z cesty a skryješ se mezi hustými stromy.

Pokud máš luk a chceš je přepadnout ze zálohy, až tě budou míjet, obrať na [20](#).

Jestliže chceš zaútočit pouze na posledního jezdce a pokusit se vysvobodit Cyrila, obrať na [203](#).

Rozhodneš-li se nechat je odjet a pak je sledovat, obrať na [227](#).

331

Ujíždíš na koni celou noc beze spánku a jenom měsíc ti osvětluje cestu a vyjící vítr ti dělá společnost. Když se nad obzorem ukážou první paprsky úsvitu, uvidíš před sebou asi míli vzdálenou malou vesničku. Nevřle na tebe zašteká pes. Musíš ho odehnat kopancem, protože neustále chňapá koni po nohách, když projíždíš odpadky poházenou ulicí.

Na druhé straně vesnice, tam, kde silnice pokračuje do pahorkatiny, stojí opevněný panský dům. Na velké tabuli, ošumělé vlivem deště a větru, je podivný nápis:

PAS DO AMORY - 3 ZLATÉ

Pokud se chceš zastavit a zeptat se v domě, co nápis znamená, obrať na [27](#).

Jestliže si nechceš nápisu všimnout a chceš pokračovat v cestě do Amory, obrať na [146](#).



332

Vjíždíš do široké ulice, kde se nad dveřmi krámků a domů houpají železné lucerny a hustý kouř, který z nich vychází, tvoří černý příkrov na temnější obloze. Ulice se svažuje směrem k řece Quarl, kde jsou ve velkých docích zakotveny kupecké lodě. Quarlen leží na řece na nejsevernějším místě, kam lze ještě loďmi a bárkami doplout. Právě tady se řeka stýká s obchodními stezkami do Casiornu a Lastlandu a tak zajišťuje prosperitu města.

U příjezdu k širokému kamennému mostu uvidíš impozantní hostinec se stájemi a přístěnky. Nad vraty do dvora visí malovaný štít, na němž je nápis:

TAVERNA U MOSTU ZE SUDŮ

V okamžiku, kdy vjedeš na dvůr, se objeví pacholek, přivítá tě, ujme se tvého koně a ukáže ti cestu do sálu. Hospoda je přes řasnou hodinu přeplněna, v kamenném krbu hoří praskající oheň. Když ucítíš vůni pečeného masa, začnou se ti sbíhat sliny. Uvědomíš si, že jsi dnes ještě nic nejedl.

Pokud se chceš posadit a objednat si něco k jídlu, obrať na [172](#).

Jestliže chceš přistoupit k výčepnímu pultu a zeptat se na nocleh, obrať na [332](#).

Nemáš-li žádné Zlaté, obrať na [91](#).

Pokud ovládáš disciplínu Magnakai *Orientace* nebo *Předpovídání*, obrať na [346](#).

333

Už už chceš do ženiny ruky vložit Zlatý, když tu se zničehonic objeví muž. Uhodí ji do umouněné dlaně zdobenou rukavicí a vyštěkne: "Koukej zmizet, ty stará zlodějko!"

Ženiny oči se hněvivě zablýsknou, když schová pohmožděnou ruku.

Pokud se ti to nelíbí a chceš na muže zaútočit, obrať na [71](#).

Jestliže chceš, aby ti vysvětlil své chování, obrať na [154](#).

Rozhodneš-li se odjet odtud a vyhnout se střetnutí, obrať na [279](#).

334

Obrovská nemotorná obluda klopýtá směrem tobě. Je přes deset stop vysoká, má křivé údy porostlé srstí a na předních prackách osm prstů s drápy ostrými jako břitva. Obludné oči vyčnívají ze žlutých důlků na lesklé hlavě a dlouhým hadovitým ocasem bičuje vzduch za sebou. Když se k tobě přibližuje kryptou zalitou měsíčním svitem, její ohavné a podivné drmolání se ozývá stále hlasitěji.

Pokud se chceš připravit na boj, obrať na [344](#).

Jestliže máš luk a chceš ho použít, obrať na [209](#).

335

Na kolbišti se ozve hlasitá rána, Jakan se rozlomí na dva kusy. Dav zavýje veselím a dokonce i přísný Altán musí potlačit při tvém nezdaru úsměv. Malý mužík ve vyšívané kazajce ti oznámí, že jsi v závodech prohrál, a vyhlásí vítězem Altana. Když dřevorubec zmizí mezi jásajícím davem vesničanů, využiješ příležitosti, aby ses nepozorovaně vzdálil, a vydáš se zpět k Cyrilovi a ke koni.

Obrat' na [33](#).

336

Probojuješ si cestu davem jásajících vojáků do klidnějšího koutku sálu na druhém konci dlouhého výčepního pultu.

Pokud si chceš pohovořit s jednou z dívek za pultem, obrat' na [299](#).

Jestliže si chceš sednout k jednomu ze stolů, obrat' na [316](#).

337

Náhle zpoza hřbitovní zdi vyskočí tucet umouněných lupičů. Zraněný muž se napřímí a vytasí rezavý zakřivený meč. Z jeho úst se zčernalými zuby vychází zlověstný smích. Lupiči přeskočí kamennou zídku a utíkají k tobě. Nad hlavami hrozivě mávají starými, zašlými zbraněmi.

Hřbitovní lupiči: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 32

Vzhledem k jejich počtu se můžeš boji vyhnout jenom v prvním kole.

Pokud chceš uniknout a od cválat směrem na západ, obrat' na [191](#).

Jestliže zůstaneš na místě a zápas vyhraješ, obrat' na [40](#).

338

Na vrcholku kopce tě čeká ošklivé překvapení. Dole v údolí vidíš svého spolucestujícího zapleteného do šarvátky se šesti ozbrojenými jezdci. Zápas netrvá dlouho. Vidíš, jak tvého druha uhodí do hlavy a on padá v bezvědomí na koňskou šíji. Za okamžik na to cválají jezdci spolu se svým zajatcem pryč. Míří po silnici směrem na západ. Ve chvíli, kdy doběhneš ke stezce, vypadají již jako pouhé tečky na obzoru. Běžíš ke svému koni, aby ses dal do pronásledování dřív, než ti úplně zmizí z dohledu. Když popadneš koně za uzdu, uvidíš na zemi Cyrilovu dubovou hůl. Sebereš ji a tryskem jedeš za únosci.

Obrat' na [39](#).

339

Hladina vody v kanálu se pomalu snižuje. Vyškrábeš se na rampu, která vede do klenutého sklepení. U vchodu se zastavíš, protože cítíš, že je tam někde v temnotě jáma.

Pokud vlastníš ohnivou kouli, pochodeň nebo křesadlo, obrať na [80](#).

Jestliže nemáš žádný z těchto předmětů, obrať na [90](#).

340

Malý mužík s plochou tváří, oblečený do stříbrem vyšívané kazajky, vejde do stanu a požádá o ticho. Rychle ti vysvětlí pravidla turnaje a pak tě zavede na kolbiště. Na druhém konci louky je řada terčů, na každém je deset barevných kruhů označených číslicemi 0 - 9. Všichni lučištníci dostanou 3 šípy, s nimiž musí dosáhnout minimálního skóre 8, aby se dostali do dalšího kola turnaje.

Vyber si tři čísla z *Tabulky náhody* a sečti je.

Pokud ovládáš disciplínu *Magnakai Mistrovství ve zbrani* s lukem, přičti 3 k číslu, které ti padlo.

Pokud součet činí 7 nebo méně, obrať na [103](#).

Jestliže je to 8 nebo více, obrať na [26](#).

341

Když jsi zavedl koně do bezpečí v podpalubí Kazonary, nezbývá ti už nic jiného, než najít svou kajutu. Ukáže se, že je to maličký pokojík na zádi, ale je tam pohodlný kavalec. Usneš okamžitě, jakmile se hlavou dotkneš péřového polštáře.

Probudíš se hodinu po úsvitu a vyhlédneš kulatým lodním okénkem na zšeřelý břeh. Mrholí a všechno je zahaleno šedou mlhou. Jak den pokračuje, mlha na řece je stále hustší a bělejší. Vyjdeš na palubu, kde stojí kapitán sám u zábradlí a kožený kabátec má promočený studeným deštěm. Kývne ti na pozdrav a ukáže prstem směrem k Cenerskému pohoří, nyní zahalenému v mlze.

"Tohle mizerné počasí nás připravilo o orientační body, ale podle mého odhadu bychom měli být v Luyenu kolem poledne." Zíráš do šedivého vlhkého vzduchu a přitáhneš si plášť újeji kolem ramen.

Pokud jsi dokončil Sluneční kruh vědění (to znamená, jestli jsi ovládl disciplíny *Magnakai Neviditelnost*, *Mistrovství v lovu* a *Orientace*), obrať na [131](#).

Pokud jsi tento kruh vědění nedokončil, obrať na [44](#).



342

Když seskočíš z koně a přistoupíš ke svatyni, ženy se na tebe mile usmějou. "Vítej, statečný pane, vítej u Svatyně válečníka. Přicházíš si pro naše posvátné plody, že?" říká matrona s růžovými tvářemi a otírá listnaté křoví hedvábným hadříkem.

"Plody našeho Aleutheru ti dají sílu v boji," řekne druhá žena a nabídne ti hrst malých oranžových bobulí.

Pokud chceš koupit nějaké plody Aleutheru, obrať na [123](#).

Jestliže chceš nabídku odmítnout, nasedni na koně a odjed' z vesnice. Obrat' na [100](#).

343

Připravuješ se na obranu, protože nemáš dostatek času, aby ses mohl útoku vyhnout.

Smrtomor: UMĚNÍ BOJE 22, KONDICE 38

Pokud přežiješ 3 kola zápasu a chtěl bys obludě uniknout klenutým vchodem, kterým jsi přišel, obrať na [305](#).

Zvítězíš-li, obrať na [112](#).

344

Ohavná nestvůra hněvivě brumlá a vrhá se kupředu, aby na tebe zaútočila.

Dakomyd: UMĚNÍ BOJE 25, KONDICE 50

Netvor je imunní vůči *Psychovlně* a *Útoku duševní silou*.

Pokud snížíš její KONDIČNÍ body na 25 nebo méně, nepokračuj v boji, ale místo toho obrať na [310](#).

345

Muže těší, že ti může ukázat svou práci, která je opravdu vynikající. Mnoho vystavených zvířat bylo chyceno na loveckých výpravách, buď jím samým, nebo klienty, kteří si pak přáli uchovat své oběti jako trofeje - několik jich je tak odborně upraveno, že není vidět rány nebo useknuté nohy. Nabídne ti, že ti ukáže dílnu, kde vyrábí tyto divy vycpávačského umění.

Pokud se chceš podívat do dílny, obrať na [213](#).

Jestliže chceš tuto velkorysou nabídku odmítnout a odejít, obrať na [149](#).

346

Poblíž krbu sedí tři muži s nevlídnými tvářemi. Jejich kazajky nesou stopy dlouhé cesty. Každý má na prsou červený znak, na němž jsou vyšity zkřížené meče -znak Varetty. Cítíš, že jsou to žoldnéři, pravděpodobně ve službách kapitána, který pochází z Varetty.

Pokud se chceš k mužům připojit a zjistit něco víc o Varetě, obrať na [125](#).

Jestliže se rozhodneš si jich nevšímat, jít k výčepnímu pultu a zeptat se na nocleh, obrať na [232](#).

Chceš-li se raději někam posadit a objednat si něco k jídlu, obrať na [172](#).

347

Tvoje sázky přilákaly nevídanou pozornost. Dva prohnání žoldnéři tě pozorují s více než normálním zájmem od chvíle, kdy jsi vešel do hospody "U zkřížených mečů", a jakmile celá záležitost skončí a dav se rozejde, ucítíš na zádech ostrý hrot dýky. "Měsíc nebo život," zašeptá jeden z mužů a jeho páchnoucí dech ti vnikne do nosu. "Vyber si!"

Pokud mu chceš dát všechny své Zlaté, aniž by ses bránil, obrať na [161](#).

Jestliže se rozhodneš odmítnout tento požadavek a raději se chceš dát do boje, abys zachránil své zlato, obrať na [282](#).

Ovládáš-li disciplínu Magnakai *Mistrovství v lovu*, obrať na [114](#).



Manévruješ se smyčkou tak dlouho, až se zachytí za osten kladiva a lehce je zvedne z hrudi mrtvolý. Naneštěstí není provaz utažený, a když chceš válečné kladivo vytáhnout nahoru, vypadne ze smyčky. Zbraň se šplouchnutím zapadne do jedné černé louže a zmizí ti z očí. Taková smůla tě rozladí, sebereš provaz, svineš ho, dáš ho do batohu a vrátíš se k Cyrilovi.

Obrat' na [338](#).

Rozhrneš trásně a vstoupíš do malého sklepení za nimi. Jen jsi však stoupl jednou nohou na zem, už cítíš, že něco není v pořádku. Země je měkká a houbovitá a trásně se ti ovíjejí kolem ramen. Vstoupil jsi do míst, kde se vyvíjejí potomci Dakomyda. Když ti kyselina, kterou larvy vylučují, rozleptá oděv a začne rozežírat tělo, uslyšíš z dálky výsměšný smích dakomydí samice.

Tvoje výprava a tvůj život tady končí.



350 *Ilustrace XX*

Před tvými zraky kůže Dakomyda mizí, jako kdyby ji smývala nějaká vlna. Náhle se objeví pavučina vrásek a vrstvy průsvitné kosti odpadávají z jeho lasturovitě lebky. Tělo se hrbí, scvrkává a během vteřiny z něj nezůstane nic, než prach na podlaze krypty. Čas konečně dostihl tuto odvěkou hrůzu. Zlaté světlo začíná blednout a ty hledíš na předmět svého hledání - na Kámen vědění z Varetty. V ruce ale nedržíš nic jiného, než prázdnou skleněnou kouli, průhlednou a nezajímavou. Tvoje výprava měla úspěch, protože moc Kamene vědění ti přešla do těla a mysli. Jeho síla a moudrost je teď přítomná v tobě a tato proměna ohlašuje začátek tvého nového dobrodružství při výpravě za uměními Magnakai. Přijmi ale varování! Výprava tě zavede do zlověstného království, kterého se od dob, kdy Sun

Eagle jako první dovršil svou výpravu, zmocnilo zákeřné a strašlivé zlo. Pokud máš odvahu pravého Mistra Kai, očekává tě další dobrodružná výprava v 7. knize Lone Wolfova cyklu s názvem:

Hrad smrti

