



LONE WOLF

ΡΑΝΙ ΤΕΜΝΟΤ

JOE DEVER





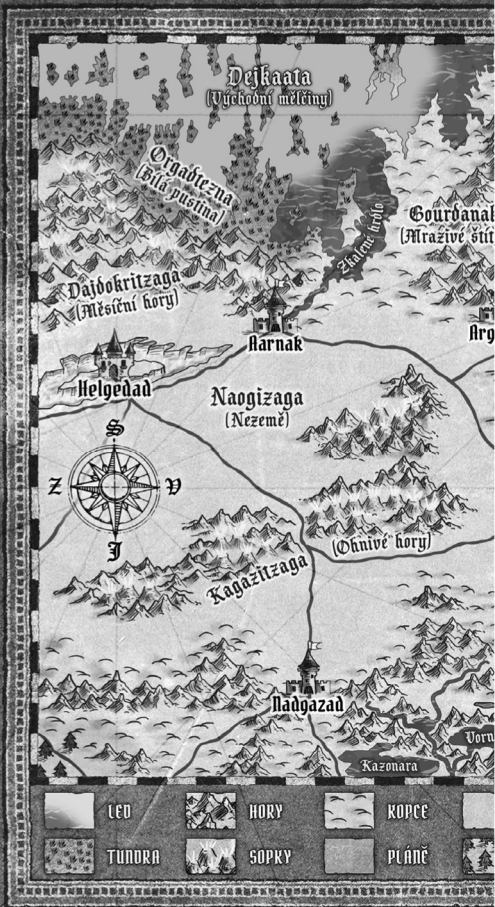
Kniha dvanáctá

# Páni Temnot

*Joe Dever*

*Mytago 2019*





# Sommerlund & Temné země



PUSTINY



JEZERA

LESY



BAŽINY

UZDÁLENOST V MÍLÍCH

0 25 50 75 100 125 150

*The Masters of Darkness*

Text © Joe Dever 2009

Cover © Alberto Dal Lago 2009

Illustrations © Rich Longmore 2009

First published 1987 by A Red Fox Book

Translation © Michaela M. Marková 1996

Překlad: Michaela M. Marková 1996

Překlad bonusového dobrodružství: Petra Pixová

Redakce a korektury: Vojtěch Žák, David Pixa, Bára Vaňková

Proofreading: Jan Charvát, Ivo Dienelt, Ivo Háleček, Jiří

Šimeček, Martin Stöhr

Grafická úprava obálky: Cyril Gaja

Sazba: Jakub Maruš

Ilustrace: Rich Longmore

Obálka: Alberto Dal Lago

Mapa: Régis Moulun

Vydalo nakladatelství AFSF jako svou 59. publikaci a Jiří

Reiter, nakladatelství Mytago, jako svou 53. publikaci, 2019. Vydání druhé, v nakladatelství Mytago první, 336 stran.

[www.mytago.cz](http://www.mytago.cz)

# Průvodní listina

## DISCIPLÍNY MAGNAKAI

POZNÁMKY

1
2
3
4 čtvrtou disciplínu získáš, pokud úspěšně dokončíš jedno dobrodružství Magnakai
5 pátou disciplínu získáš, pokud úspěšně dokončíš dvě dobrodružství Magnakai
6 šestou disciplínu získáš, pokud úspěšně dokončíš tři dobrodružství Magnakai
7 sedmou disciplínu získáš, pokud úspěšně dokončíš čtyři dobrodružství Magnakai
8 osmou disciplínu získáš, pokud úspěšně dokončíš pět dobrodružství Magnakai
9 devátou disciplínu získáš, pokud úspěšně dokončíš šest dobrodružství Magnakai

## BONUSY ZA KRUHY VĚDĚNÍ MAGNAKAI

KRUH OHNĚ	UB +1	KB +2	KRUH SLUNCE	UB +1	KB +3
KRUH SVĚTLA	UB 0	KB +3	KRUH DUCHA	UB +3	KB +3

## BATOH

POZNÁMKY

1	JÍDLO -3 KB, nemáš-li u sebe jídlo a máš jíst
2	
3	
4	
5	VÁČEK NA OPASKU Obsahuje zlaté mince (nejvýše 50)
6	
7	
8	

\*Pokud nebojuješ, můžeš předměty měnit či odhazovat.



ISBN 978-80-87761-39-7 (Jiří Reiter,  
Ostrava)

ISBN 978-80-85390-59-9 (AFSF, Praha)

## O autorovi

Joe Dever se narodil v roce 1956 v britském Essexu, v městečku Woodford Bridge. Po studiích začal pracovat nejprve jako stálý hudebník ve velkém londýnském nahrávacím centru. V roce 1977 odjel na služební cestu do Los Angeles, kde se seznámil s dobrodružnou hrou *Advanced Dungeons & Dragons*, která ho okamžitě nadchla. V roce 1982 zvítězil v této hře na Mistrovství Spojených států jako první soutěžící z Británie. Od té doby se v souvislosti se svým koníčkem objevoval v televizním vysílání, v rozhlase i v novinách.

Cyklus *Lone Wolf* je nejzdařilejší ze souboru her, které se odehrávají v bájném světě *Magnamund*. Jsou vydávány v mnoha jazycích a prodávají se na celém světě.

UMĚNÍ BOJE

KONDIČNÍ BODY

nelze mít více než poč. maximum  
0 = smrt

## ZÁZNAMY O BOJI

KONDIČNÍ BODY

KONDIČNÍ BODY

OSAMĚLÝ VLK	<i>bojový koeficient</i>	NEPŘÍTEL
OSAMĚLÝ VLK	<i>bojový koeficient</i>	NEPŘÍTEL
OSAMĚLÝ VLK	<i>bojový koeficient</i>	NEPŘÍTEL
OSAMĚLÝ VLK	<i>bojový koeficient</i>	NEPŘÍTEL
OSAMĚLÝ VLK	<i>bojový koeficient</i>	NEPŘÍTEL

HODNOST MAGNAKAI

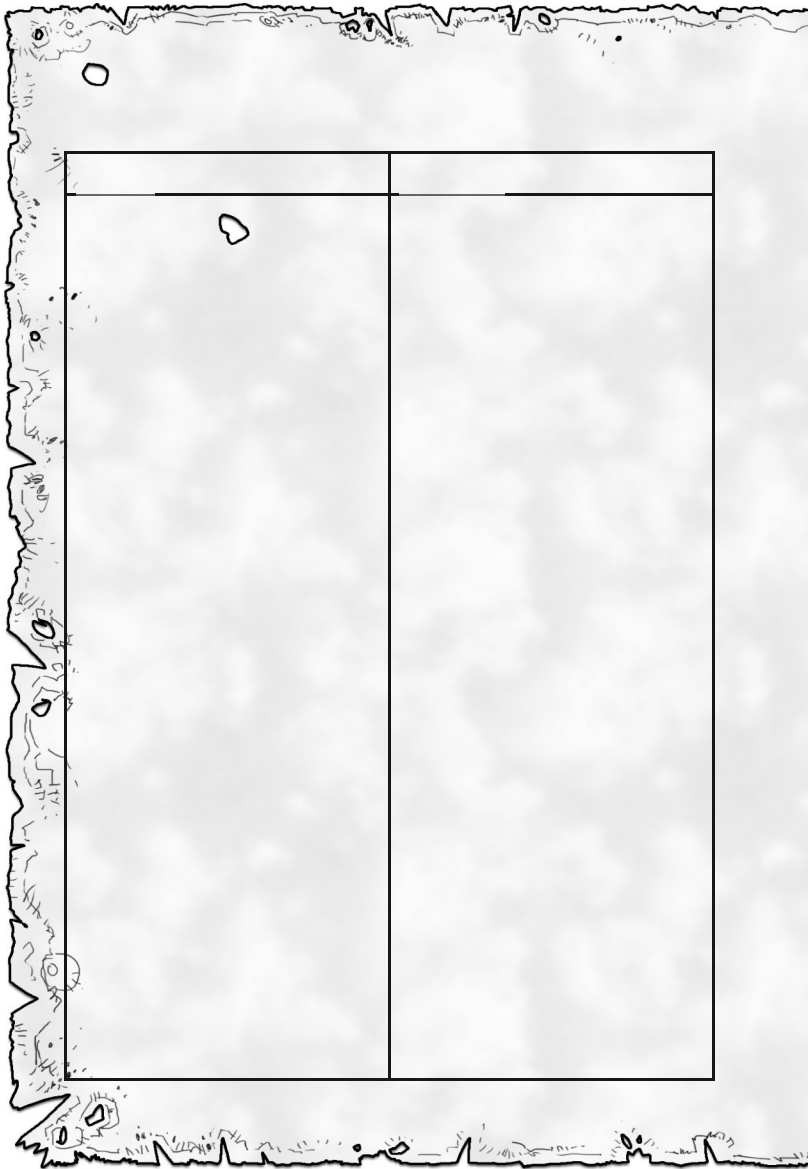
--

UB = UMĚNÍ BOJE

KB = KONDIČNÍ BODY









## ZBRANĚ *(nejvýše 2 zbraně )*

1

2

*Pokud v boji užijíš zbraň a k tomu ovládáš příslušné Mistrovství ve zbraní, připočti 3 body k UB.*

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

## OVLÁDÁNÍ ZBRANĚ

<i>dýka</i>		<i>kopí</i>	
<i>palcát</i>		<i>krátký meč</i>	
<i>válečné kladivo</i>		<i>luk</i>	
<i>sekera</i>		<i>meč</i>	
<i>bojová hůl</i>		<i>široký meč</i>	

## TOULEC A ŠÍPY

Toulec	Počet šípů
ANO / NE	









## Příběh pokračuje...

Jsi Osamělý Vlk, poslední z rytířů řádu Kai ze Sommerlundu, jediný, kdo přežil masakr, kterému podlehli tví druzi během kruté války s odvěkým nepřítelem – Temnými pány z Helgedadu.

Uplynulo mnoho staletí od doby, kdy tvůj řád založil Sluneční Orel, první z rytířů Kai, který s pomocí kouzelníků z Dessi uskutečnil nebezpečnou cestu, aby našel sedm mocných krystalů známých jako Nyxatorovy Kameny vědění. Jejich objevu umožnil rozvinout moudrost a sílu, které se skrývaly jak v těchto krystalech, tak i v něm samém. Povahu svých objevů a zkušeností zaznamenal ve velkolepém svazku nesoucím název Kniha Magnakai. Tobě se tuto ztracenou relikvii podařilo znovu nalézt. Zapřísáhl ses, že řádu Kai vrátíš jeho někdejší slávu a zajistíš tak bezpečnou budoucnost své země. Abys splnil svoji přísahu, započal jsi stejnou pouť, jakou podstoupil Sluneční Orel před tisíci let: vydal ses pátrat po sedmi krystalech, které v sobě ukrývají moc a moudrost tvých předků.

Pátrání po Nyxatorově odkazu tě zavedlo daleko od tvé domoviny na severu. Po stopách prvního velmistra Kai ses vypravil do tropické země Dessi a požádal o pomoc Starší magi – starobyrou rasu kouzelníků, kteří kdysi pomohli Slunečnímu Orlovi. Při setkání s nimi ses dozvěděl, že tvůj příchod byl očekáván už po staletí. Prastará dessijská legenda vypráví o dvou udatných koura-tas-kai – synech slunce. Jeden se jmenoval Ikar – Orel, druhý nesl jméno Skarn – Vlk. Proroctví dále říká, že koura-tas-kai přijdou ze severu a vyhledají pomoc Starších magi, aby mohli uskutečnit své velké poslání. Přestože je bude dělit několik staletí, budou sdílet stejného ducha, stejný cíl a stejný osud – v období velkého nebezpečí zvítězit nad služebníky temna. Starší magi poznali, že ty jsi Skarn, Vlk z dessijské legendy, a vzhledem k dávným přísahám ti slíbili poskytnout veškerou podporu ve tvém snažení.

V Chrámu pravdy v Elzianu, hlavním městě Dessi, jsi studoval historii Magnamundu a učil ses moudrosti, kterou by ti předali mistři Kai, kdyby stejně jako ty před dvanácti lety přežili útok Temných pánů na klášter Kai. Dychtivě sis snažil osvojit vše, co se ti snažil

vštípit tvůj elzianský učitel lord Rimoah, avšak tvou výuku přerušily pochmurné zprávy z Temné země. V Helgedadu po smrti nejvyššího lorda Haakona vypukla občanská válka a po pěti letech bojů usedl na trůn Temný pán Gnaag. Ostatní krutovládci, nyní sjednocení pod novým veletyranem, dostali příkaz shromáždit obrovskou armádu a připravit ji k dobytí celého Magnamundu. Prudká invaze, jež následovala, zastihla většinu zemí nepřipravených. Giacké a drakkarské legie nezadržitelně postupovaly až k Tahou. Tam se však válečné štěstí od Temných pánů odvrátilo. Jejich armáda, posílená vassagonskými vojsky Zakhana Kimaha, byla poražena a ty sám jsi zahubil Zakhana v souboji na život a na smrt.

Toto vítězství vašim spojencům poskytlo příležitost k protiútoky a osvobození zemí, které si Gnaag předtím tak snadno podmanil. Pocit zadostiučinění vám však zkalilo zjištění, že Gnaag se zmocnil zbývajících tří Kamenů vědění a přísahal, že se za svou porážku pomstí, zničí je a tebe zabije. Krátce nato jste ze západu obdrželi tajnou depeši, že Kameny vědění jsou drženy v ghatanské

pevnosti Torgar, kde se černokněžní Nadziranové pokoušejí nalézt způsob, jak je zničit. Starší magi se obávali, že by se jim to mohlo podařit, a proto uspíšili přípravy tvé cesty do Torgaru.

Po dlouhé a nebezpečné cestě jsi dorazil k branám Torgaru a zjistil, že je obležen spojenými vojsky Talestrie a Palmyrionu. Během prvních měsíců po vpádu Temných pánů do země byly stovky Talestriánců zotročeny a poslány na práci do podzemních kobek zdejších sirných dolů hluboko pod tímto ponurým opevněným městem. Jejich situace se zdála beznadějná až do doby, kdy se objevila spojenecká vojska pod vedením vévody Adamase z Garthenu, aby je osvobodila. Díky tvé statečnosti a obratnosti při hlavním útoku mohl vévoda Adamas se svými vojáky prolomit hlavní bránu Torgaru a vniknout do města. Během strašlivé řeže se ti podařilo dostat do nitra pevnosti, kde se právě Nadziranové pokoušeli zničit Kameny vědění, které byly zavěšeny nad okrouhlým černým otvorem. Vznášely se v ohnivé kouli negativní energie, na níž směřovalo několik svazků paprsků vyzařujících z krystalů zasazených kolem okrajů otvoru. Podařilo se ti vyšplhat se po železném lešení nad ně a sevřít do ruky jeden z

Kamenů vědění. Když jsi ale sáhl po dalších dvou, zaburácel komnatou démonický hlas: „Pomsta je má, Osamělý Vlku!“ Když ses otočil a spatřil ohavný zjev Temného pána Gnaaga s hlavou podobnou mouše, zmocnil se tě strach. Gnaag zvedl ruku s černým krystalem a s ohavným řezavým smíchem jím zamířil na můstek. „To, co jsem odpřisáhl v Tahou, nebyly plané řeči. Teď zničím tebe i Kameny vědění,“ pravil zlověstně.

Ozvala se ohlušující rána a modrý blesk přeskočil z krystalu na rezavý železný můstek. Ohnivou kouli držící kameny ve vzduchu zasáhla tlaková vlna a oba zbývající Kameny vědění se zřítily do černé propasti. Druhý blesk rozerval můstek na dvě části a za zvuku ohavného Gnaagova smíchu ses zřítil po hlavě do černočerné tmy, do Brány stínů, která vede do soumravného světa roviny Daziarn.

Když sis poprvé prohlédl daziarnské pustiny, vzpomněl sis na to málo, co jsi kdy o tomto zvláštním světě slyšel. Sommerlundští mágové věří, že je to astrální koridor spojující a svazující Magnamund s dalšími rovinami bytí. Do Daziarnu se člověk dostane, když projde Bránou stínů – jedna z nich

je umístěná pod radnicí v Toranu. Avšak nikdo z těch, kdo do Brány v Toranu vstoupili, se nevrátil zpátky. Proto se kouzelníci domnívají, že se tudy dá projít jen jedním směrem a že z Daziarnu není úniku.

I v tomto šerém světě jsi stále myslel na svůj slib obnovit řád Kai a ani zde tě neopouštěla vůle přežít navzdory všem nebezpečím a úkladům, a proto ses vydal hledat zbývající dva Kameny vědění a cestu zpět. Během pátrání jsi zjistil, že tvůj boj proti silám Temnoty je středem velkého konfliktu, který zuří napříč všemi stupni bytí. Nadešel čas, kdy činy jediného člověka mohou ovlivnit budoucnost všeho živého. Ke svému úžasu jsi zjistil, že tím člověkem jsi ty.

Část svého osudu jsi již naplnil tím, že jsi porazil Pána Chaosu, jehož zlé síly se pokoušely dobýt Daziarn. Získal jsi jeden Kámen vědění a s pomocí božské bytosti zvané Serocca jsi zjistil, kde se nachází Brána stínů, jíž je možné vrátit se do Magnamundu. Tvé putování Daziarnem vyvrcholilo bitvou s dávným nepřítelem, zrádcem Vonotarem. To on objevil poslední Kámen vědění a ovládl město střežící Bránu stínů. Zamýšlel použít sílu Kamene vědění k návratu do Magnamundu, ale tvé hrdinné úsilí

zmařilo jeho plány. V zoufalém střetnutí na prahu Brány se ti ho podařilo zabít a získat tak poslední z Kamenů vědění. Tím jsi dokončil velkou cestu za moudrostí Magnakai. V tom okamžiku se do tebe přelila vlna energie, která tvou bytost pozvedla na úroveň vědomí přesahující všechny představy smrtelníků. Podvolil ses této nezdolné síle a nechal se jí vést k dimenzionální bráně. Odhodlaně jsi vstoupil do mrazivé temnoty a započal svůj triumfální návrat do domovského světa.

## Pravidla hry

Záznamy o svém dobrodružství si veď v Průvodní listině, kterou najdeš na začátku této knihy. Pro další dobrodružné výpravy si můžeš listinu překreslit nebo zkopírovat. Listinu lze rovněž stáhnout ze stránek <http://lonewolf.mytago.cz> ve formátu připraveném pro tisk.

Během výcviku na mistra Kai jsi rozvinul své bojové schopnosti – UMĚNÍ BOJE a fyzickou vytrvalost a odolnost – KONDICI. Než se vydáš na výpravu, musíš zjistit, co ti tvůj výcvik přinesl. Udělej to takto: vezmi tužku a naslepo zapíchni její

neořezaný konec do Tabulky náhody na poslední straně této knihy. Pokud se trefíš do znaku 0, počítá se opravdu jako nula.

První číslo, které tímto způsobem získáš z Tabulky náhody, zvýšené o 10, představuje tvé UMĚNÍ BOJE. 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). Až budeš bojovat, tvoje UMĚNÍ BOJE se bude měřit s UMĚNÍM BOJE tvého protivníka. Je proto žádoucí mít v této kolonce co nejvyšší skóre.

Druhé číslo získané stejným způsobem z Tabulky náhody, zvýšené tentokrát o 20, představuje tvoji KONDICI. 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 KONDICNÍ body. Jestliže v kterémkoli okamžiku klesnou tvé KONDICNÍ body na nulu, jsi mrtev a dobrodružství pro tebe končí. Body KONDICE, které v průběhu hry ztratíš, můžeš znovu získat, ale jejich hodnota nesmí přerůst přes hodnotu, s níž jsi začínal.



Pakliže jsi již úspěšně dokončil některé z předchozích dobrodružství série gamebooků o Osamělém Vlkovi, můžeš si odtud přenést své hodnoty UMĚNÍ BOJE a KONDICE do Průvodní listiny v této knize. Můžeš si také ponechat jakoukoli zbraň nebo zvláštní předmět, které ti zůstaly po skončení posledního dobrodružství (nikdy však nesmíš mít více než dvě zbraně a osm položek v batohu).

Za každé úspěšně dokončené dobrodružství cyklu Magnakai (knihy 6–11) si také si můžeš vybrat další disciplínu Magnakai a zapsat si ji do své Průvodní listiny.

### 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).

Jakmile si vybereš 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 body ke svému UMĚNÍ BOJE.

Hodnost vyššího mistra Magnakai, se kterou začínáš cyklus Magnakai, znamená, že jsi zvládl tři ze zbraní z

následujícího seznamu:



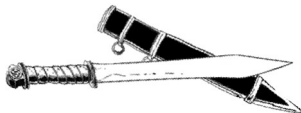
0 = DÝKA



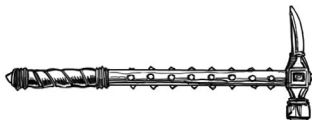
1 = KOPÍ



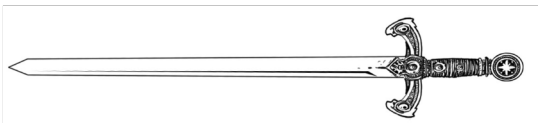
2 = PALCÁT



3 = KRÁTKÝ MEČ



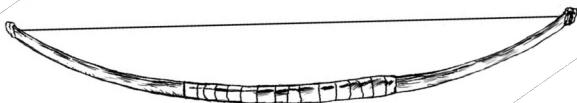
4 = VÁLEČNÉ KLADIVO



5 = MEČ



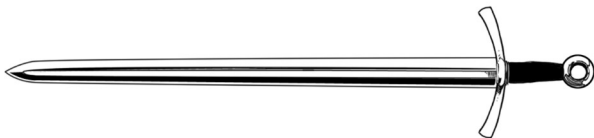
6 = SEKÝRA



7 = LUK



8 = BOJOVÁ HŮL



9 = ŠIROKÝ MEČ To, že ovládáš tři zbraně, neznamená, že začneš 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 Průvodní listiny další zbraň.

Pokud si zvolíš toto umění, zapiš si do Průvodní listiny Mis-trovství ve zbrani: +3 body do UMĚNÍ BOJE a zaškrtni zvolené zbraně na listině zbraní. Nemůžeš ale nosit 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, zapiš 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 rovněž umožní mistru Kai zjistit vlastnosti jakékoli byliny, kořene nebo elixíru, s nimiž se během svých dobrodružství setká.

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

#### Neviditelnost

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

Pokud si zvolíš toto umění, zapiš si do Průvodní listiny Neviditelnost.

#### Mistrovství v lovu

Toto umění zajistí mistru Kai, že nebude v divočině nikdy hladovět: vždycky bude schopen si opatřit 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, umožní umění Magnakai Orientace 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, kterým směrem se nachází 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 na 6 bodů nebo níže. 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 napadení 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 či neznámého 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.

#### VYBAVENÍ NA CESTU

Než opustíš Toran, dostaneš od Benedona mapu Temných zemí (najdeš ji v přední části knihy) a měšec zlata. Abys zjistil, kolik peněz obsahuje, zvol si číslo z Tabulky náhody a k jeho hodnotě přičti 10. Součet představuje počet zlatých mincí, s nimiž začínáš tuto výpravu (zapiš si je do kolonky Měšec ve své Průvodní listině). Jestliže jsi úspěšně dokončil některé z předchozích dobrodružství Osamělého Vlka, můžeš si ponechat i obnos, který už vlastníš. V měšci však nesmíš mít víc než 50 zlatých

(všechno, co máš navíc, můžeš zanechat v bezpečí u Benedona).

Benedon tě rovněž vybaví pořádnou výstrojí, která ti umožní přežít v srdci nepřátelského území. Na cestu skrz chladné vody Kalkského moře dostaneš speciální kožešinou lemované oblečení, robustní boty a vodotěsný plášť s kapucí z Kalkotí kůže. Navíc si můžeš vybrat šest předmětů z následujícího seznamu a přidat je k těm, které už vlastníš. Nezapomeň ale, že máš místo jen pro dvě zbraně a osm položek v batohu.

Meč (zbraň)

Luk (zbraň)

Toulec (zvláštní předmět). Obsahuje šest šípů. Každý vystřelený šíp si poctivě odečti.

Provaz (obsah batohu)

Elixír z laumspuru (obsah batohu; jedna porce). Vráti ti 4 KONDIČNÍ body, když ho požiješ po boji.

Lucerna (obsah batohu)

Palcát (zbraň)

4 porce jídla (jídlo). Každá zabere jednu položku v batohu.

Dýka (zbraň)

Bojová hůl (zbraň)

Sekera (zbraň)

Zapiš si šest předmětů, které si vybereš, do příslušné kolonky v Průvodní listině a poznamenej si všechny účinky, jež budou mít na tvé kondiční body nebo UMĚNÍ BOJE.

### JAK NOSIT A POUŽÍVAT VYBAVENÍ

Teď ses tedy vybavil na cestu. Následující přehled ti ukáže, jakým způsobem poneseš jednotlivé části vybavení. Nemusíš si dělat žádné poznámky, až budeš na cestě, můžeš se k tomuto seznamu kdykoli vrátit.

Dýka – nosí se v ruce.

Meč – nosí se v ruce.

Sekera – nosí se v ruce.

Palcát – nosí se v ruce.

Bojová hůl – nosí se v ruce.

Luk – nosí se v ruce

Toulec – nosí se přehozený přes rameno.

Provaz – nosí se v batohu.

Lucerna – nosí se v batohu.

Elixír z laumspuru – nosí se v batohu.

Potraviny – ukládají se do batohu.

#### KOLIK TOHO UNESEŠ Zbraně

Maximální počet zbraní, které můžeš mít u sebe, je 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 nejrůznější věci, které se nenosí v batohu. Jakmile nějaký takový objevíš, dozvíš se, jak ho nést.

Maximální počet zvláštních předmětů, který můžeš mít u sebe, je dvanáct. Máš-li před začátkem dobrodružství nějaké navíc, můžeš je zatím nechat bezpečně uschované v klášteře Kai.

## Zlaté mince

Jejich místo je vždy v měšci u pasu, který nepojme víc než padesát mincí (ať už jde o jakoukoliv měnu).

## 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 kurzívou. Nejde-li o zvláštní

předměty (na ně budeš výslovně upozorněn), jde o položky batohu.

#### K ČEMU SLOUŽÍ VÝBAVA Zbraně

Zbraně použiješ v boji. Pokud sis vybral disciplínu Magnakai Mistrovství ve zbraní a k tomu odpovídající zbraň, hodnota tvého UMĚNÍ BOJE se tím zvýší o 3. Pustíš-li se do potyčky beze zbraně, jenom holýma rukama, hodnota tvého UMĚNÍ BOJE se naopak sníží o 4. Použit samozřejmě můžeš i zbraň, kterou najdeš cestou (pamatuj však, že uneseš nejvýš 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 příslušné sekci dovolí. Luk je užitečná zbraň, protože ti umožňuje zasáhnout nepřítele na dálku. Nemůže však být použit v boji zblízka – proto je nanejvýš vhodné vybavit se také zbraní pro boj zblízka, jako je meč nebo palcát.

Abys mohl použít luk, musíš mít toulec a alespoň 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 ti ovšem naskytnout příležitost, jak zásobu šípů doplnit.

Pokud sis vybral disciplínu Magnakai Mistrovství ve zbrani s lukem, můžeš si při každé střelbě z luku k číslu z Tabulky náhody přičíst 3. Vstoupíš do boje ozbrojen pouze lukem, musíš hodnotu svého UMĚNÍ BOJE snížit o 4 a bojovat holýma rukama.

### Obsah batohu

Po cestě najdeš nejrůznější předměty, které by se ti mohly hodit. Můžeš si je ponechat (nezapomeň však, že v batohu smíš mít nejvýš osm položek). Předměty v batohu můžeš různě měnit či odhazovat, pokud zrovna nebojuješ.

### Zvláštní předměty

Nenosí se v batohu. Kdykoliv najdeš nějaký zvláštní předmět, bude ti řečeno, jak ho máš nosit. Jestliže jsi úspěšně dokončil předešlé knihy o Osamělém Vlkovi, pravděpodobně již nějaké zvláštní předměty vlastníš.

### Zlaté mince

Peněžní měnou v Eru jsou stříbrné lundy (1 zlatý = 4 lundy). Platidlem na území drakkarů a v Temné zemi jsou knuty (1 zlatý = 10 knut). Luna i knuta v měšci

zabírají stejně místa jako zlaták. Měšec pojme celkem 50 mincí.

#### Potraviny

Během své dobrodružné cesty musíš pravidelně jíst. Kdykoli nebudeš mít co sníst, když dostaneš pokyn, aby ses najedl, ztratíš 3 KONDIČNÍ body. Pokud sis však vybral Magnakai disciplínu Mistrovství v lovu, jako jednu ze svých dovedností, dokážeš si opatřit potravu, aniž bys musel čerpat ze svých zásob.

#### Elixír z laumspuru

Tento elixír ti dokáže vrátit 4 KONDIČNÍ body, pokud ho vypiješ bezprostředně po přestátém boji. Pokud bys cestou našel nějaký jiný lektvar, dozvíš se, jaké má účinky. Všechny lektvary se nosí v batohu.

#### PRAVIDLA BOJE

V průběhu dobrodružné výpravy nastanou situace, kdy se střetneš s nepřítelem v přímém boji. O tom, jak zdatný protivník před tebou stojí, se dozvíš z textu, kde bude uvedena bodová hodnota jejich KONDICE i UMĚNÍ BOJE. Účelem je nepřítele zcela zbavit KONDIČNÍCH bodů a tím ho zabít; zároveň však ztratit co nejméně vlastních.

Na začátku boje nalistuj Průvodní listinu a v sekci vyhrazené pro Záznam boje do patřičných kolonek vepiš hodnoty své a protivníkovy KONDICE. Dále postupuješ takto:

1. Ke své současné hodnotě UMĚNÍ BOJE přičti všechny situační bonusy plynoucí z disciplín Magnakai nebo zvláštních předmětů.
2. Od výsledného čísla odečti hodnotu UMĚNÍ BOJE svého protivníka. Číslo, které získáš, představuje bojový koeficient. Zapiš jej v Průvodní listině do příslušné kolonky.

#### Příklad

Osamělý Vlk (UMĚNÍ BOJE 15) je napaden Stoposledem nočním (UMĚNÍ BOJE 22). Nemá příležitost se boji vyhnout, a tak se musí nestvůře postavit. Osamělý Vlk ovládá disciplínu Magnakai Psychovlna, vůči které není zvíře imunní, a může si proto ke svému UMĚNÍ BOJE přičíst 4, což dává dohromady výsledek 19.

Od výsledného čísla odečte UMĚNÍ BOJE Stoposleda noč ního a zjistí, že bojový koeficient tohoto střetnutí je -3 ( $19 - 22 = -3$ ).



3. Jakmile znáš hodnotu bojového koeficientu, zvol si číslo z Tabulky náhody.
4. Nalistuj si Výsledkovou tabulku, je vzadu na poslední dvoustraně knihy, před Tabulkou náhody. V prvním vodorovném řádku jsou uvedeny jednotlivé hodnoty bojového koeficientu. Najdi příslušný sloupec a v řádku, který odpovídá tvému číslu z Tabulky náhody, nalezněš políčko, které říká, o kolik KONDIČNÍCH bodů v tomto kole přijde Osamělý Vlk i jeho protivník. (N označuje ztrátu KONDIČNÍCH bodů nepřítele, OV ztrátu KONDIČNÍCH bodů Osamělého Vlka).

#### Příklad

Bojový koeficient tohoto střetnutí je -3. Zvolí-li si hráč z Tabulky náhody číslo 6, výsledek prvního kola boje bude následující:

Osamělý Vlk ztrácí 3 KONDIČNÍ body  
(plus 2 body na-

víc za užití Psychovlny)

Stoposled noční ztrácí 6 KONDIČNÍCH bodů.

5. Zapiš si ztrátu KONDIČNÍCH bodů obou účastníků boje do Průvodní listiny.

6. Nepřipouští-li text příležitost vyhnout se dalšímu boji a nedostaneš-li jiné pokyny, začíná další kolo boje.

7. Opakuj celý postup od bodu 3.

Boj pokračuje do té doby, dokud jednomu z účastníků střetnutí neklesne počet KONDIČNÍCH bodů na 0. Nula znamená smrt. Je-li mrtvý Osamělý Vlk, dobrodružství končí. Je-li mrtvý jeho protivník, vyjde Osamělý Vlk ze souboje jako vítěz a dobrodružství pokračuje. Hodnota jeho KONDICE je však snížena o zranění utrpěná v boji.

Shrnutí pravidel pro boj najdeš v zadní části knihy!

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, proved' další kolo boje normálním způsobem. Ale pozor! O KONDIČNÍ body v tomto kole může přijít pouze Osamělý Vlk, zatímco zranění udělená protivníkovi se nepočítají. To je ostatně riziko spojené s útekem z boje! Ustoupit smíš každopádně

jen v případě, že to text dané pasáže výslovně připouští.

#### HODNOSTI MAGNAKAI

Následující tabulka ukazuje hodnosti a tituly, které získávají mis tři Kai v každém stádiu jejich výcviku. Pokaždé, když úspěšně dokončíš dobrodružství z cyklu Magnakai, získáš navíc jednu disciplínu Magnakai a postoupíš na další stupeň v hodnostech rytířů Kai, vedoucích až k hodnosti velmistra Kai.

Počet disciplín	Titul
Magnakai	či
zvládnutých Mistrem	hodnost
Kai	Magnaka
	i

1	<i>mistr</i>
2	<i>Kai</i>
3	<i>starší</i>
4	<i>mistr</i>
5	<i>Kai</i>
6	<i>vyšší</i>
7	<i>mistr</i>
8	<i>Kai*</i>
9	<i>učitel</i>
	<i>Kai</i>
	<i>patron</i>
	<i>Kai</i>
	<i>mentor</i>
	<i>Kai</i>
	<i>vědátor</i>
	<i>Kai</i>
	<i>primas</i>
	<i>Kai</i>
	<i>arcimis</i>
	<i>tr Kai</i>
	<i>velmist</i>
	<i>r Kai</i>

10

\* na tomto stupni Osamělý Vlk začíná svou dobrodružnou cestu cyklu  
Magnakai

### KRUHY VĚDĚNÍ MAGNAKAI

V letech předtím, než byli pobiti, zasvětili mistři Kai ze Sommerlundu své životy studiu disciplín Magnakai. Tyto dovednosti byly rozděleny do čtyř škol výcviku, které se nazývaly Kruhy vědění. Ovládnutím všech disciplín v Kruzích vědění zlepšili mistři Kai své bojové schopnosti (UMĚNÍ BOJE) a svou fyzickou a duševní vytrvalost (KONDICI) na mnohem vyšší úroveň, než jaké by byl schopen dosáhnout obyčejný smrtelník.

Následující seznam obsahuje čtyři Kruhy vědění Magnakai a dovednosti, které musí být zvládnuty, aby bylo možno každý Kruh dokončit.

Ohnivý kruh

Mistrovství ve zbrani a Mistrovství v lovu

Světelný kruh

Ovládání zvířat a Uzdravování

Sluneční kruh

Neviditelnost, Mistrovství v lovu a Orientace

Duchovní kruh

Psychovlna, Psychoclona, Souvztažnost a  
Předpovídání



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

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, 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, když dosáhneš hodnosti učitele Kai (čtyři disciplíny), patrona (pět disciplín)

nebo mentora (šest disciplín), budeš  
těžit z následujících zdokonalených  
disciplín Magnakai:

### Učitel

#### Ovládání zvířat

Učitelé Kai zběhlí v této disciplíně dokáží zahnat zvíře, jež jim chce ublížit, tím, že zablokují jeho čich a chuť. Úspěch závisí na velikosti a nebezpečnosti zvířete.

#### Uzdravování

Učitelé Kai ovládající toto umění dokáží zpozdit účinky jakéhokoli jedu, včetně účinků pokousání jedovatými hady a hmyzem. Přestože učitel Kai s tímto uměním není schopen jed zcela neutralizovat, může jeho účinek zpomalit, a tak bude mít čas na získání protijedu nebo zavedení léčby.

#### Mistrovství v lovu

Učitelé Kai s touto dovedností jsou hbitější a mohou šplhat po skalách bez jakékoli pomoci, provazu apod.

#### Psychovlna

Učitelé Kai ovládající disciplínu Magnakai Psychovlna jsou prostřednictvím své vůle a silného soustředění schopni

vyvolat v předmětu vibrace, jež povedou k jeho rozpadu nebo zničení.

#### Souvztažnost

Učitelé Kai s touto disciplínou dokáží mnohem lépe vzdorovat účinkům jedovatých plynů a par. Patron

#### Mistrovství ve zbrani

Patroni Kai jsou schopni velmi účinně užívat obranná bojová umění, bojují neozbrojeni. Jestliže vstupují do boje beze zbraně, ztrácejí pouze 2 body z UMĚNÍ BOJE místo obvyklých 4.

#### Neviditelnost

Patroni Kai jsou schopni zvýšit účinnost tohoto umění tím, že odvrátí pozornost nepřítele od místa, kde se skrývají. Účinnost této dovednosti se zvyšuje, jak mistr Kai postupuje v hodnostech.

#### Orientace

Patroni Kai s touto dovedností, jsou-li v dobré KONDICI, dovedou až na 500 stop od své pozice odhalit skryté nepřátele číhající v záloze.

#### Psychoclona

Patroni Kai s touto dovedností jsou schopni rozvinout duševní obranu proti kouzlům a nepřátelské telepatii.



Účinnost této schopnosti se zvyšuje, jak mistr Kai postupuje v hodnostech.

#### *Předpovídání*

Patroni Kai prostřednictvím této schopnosti dovedou rozeznat předmět nebo stvoření s kouzelnou mocí. Je-li předmět nebo stvoření zaštitěno před odhalením, nemusí se to vždy podařit.

*Mentor*

#### *Ovládání zvířat*

Mentoři Kai se touto dovedností mohou pokusit na pomoc povolat lesní zvířata – ať už jako průvodce, posly nebo posilu v boji. Počet zvířat, jež mohou být takto svolány, stoupá s hodností.

#### *Neviditelnost*

Mentoři Kai dovedou prostřednictvím této disciplíny zastržit jakýkoliv zvuk, který by vznikl při jejich pohybu.

#### *Mistrovství v lovu*

Mentoři Kai, kteří ovládají tuto disciplínu, si mohou vůlí vylepšit zrak a tak získat teleskopické vidění do velké vzdálenosti.

#### *Psychovlna*

Mentoři Kai mohou za použití této dovednosti zcela zmást svého nepřítele, když ho přinutí začít o sobě pochybovat. Účinnost této schopnosti roste spolu s hodností.

#### Souvztažnost

Mentoři Kai touto schopností mohou uhasit oheň pouhou silou vůle. Velikost a počet ohňů, jež mohou být takto uhašeny, roste spolu s hodností.

#### Vědátor

#### Mistrovství ve zbrani

Vědátoři Kai s touto odborností jsou mimořádně zběhlí v používání střelných a vrhacích zbraní. Pokaždé když střílíš z luku nebo něčím vrháš, přičti si k číslu z Tabulky náhody ještě 2 body.

#### Uzdravování

Vědátoři Kai ovládající toto umění dokáží zneutralizovat účinky jakéhokoliv jedu, se kterým přijdou do styku.

#### Orientace

Vědátoři Kai vycvičení v této disciplíně dokáží přejít jakýkoliv terén, včetně sněhové pokrývky, aniž by na něm zanechali sebenepatrnější stopy.

#### Psychoclona

Vědátoři Kai se prostřednictvím této dovednosti dokáží chránit před zlými duchy a nehmotnými bytostmi, které na ně útočí psychickou silou. Účinnost této obrany roste společně s hodnotí.

#### Předpovídání

Vědátoři Kai mající tuto schopnost dovedou zachytit astrální stopu dramatické události (bitva, vražda, obětní rituál apod.), jež se odehrála v jejich přilehlém okolí. Meditací na místě incidentu jsou si schopni tuto událost vybavit ve své mysli, bez ohledu na to, v jak vzdálené minulosti se přihodila. Primas Mistrovství ve zbraní

Při boji se zbraní, kterou dokonale ovládli, si primasové přidávají 4 body (místo obvyklých 3) k UMĚNÍ BOJE. Když bojují beze zbraně, ubírají si pouze 1 bod UMĚNÍ BOJE.

#### Neviditelnost

Primasové ovládající tuto schopnost jsou schopni pozměnit svůj fyzický zjev, aby oklamali nepřítele. Trvání a účinnost jejich maškarád se zvyšuje spolu s jejich hodnotí.

#### Orientace

Primasové s touto schopností jsou schopni rozmlouvat s jakoukoliv rozumnou

bytostí. Jsou také schopni stát se neviditelnými pro psychická či magická kouzla, jež je mají odhalit.

### Psychoclona

Během souboje myslí jsou primasové schopni pohltit a kontrolovat část energie, kterou na ně protivník vyšle. Odražením nebo pohlčením nepřátelské energie mohou buďto snížit své zranění nebo zvýšit sílu vlastního psychického útoku.

### Předpovídání

Primasové jsou schopni zpomalit životní funkce svého těla, opustit ho a prozkoumat své okolí v duchovní podobě. Této schopnosti se říká astrální projekce. Doba, kterou je rytíř Kai schopen strávit mimo své tělo, se prodlužuje spolu s tím, jak se zvyšují jeho hodnosti. Když je však duch na cestě, tělo zůstává nehybné a zranitelné. Pokud je tělo mistra Kai zabito, duch také zmizí, a naopak.

### Arcimistr

### Ovládání zvířat

Arcimistr je schopen přinutit většinu zvířat, aby udělala to, co přikazuje, i když účinnost schopnosti se snižuje, když

se snaží kontrolovat nepřátelsky naladěné tvory.

#### Uzdravování

Arcimistři jsou schopni ošetřit i vážná zranění utržená v bitvě. Pokud jejich KONDICE během boje klesne na 6 bodů a méně, mohou využít svoji schopnost a obnovit si 20 KONDIČNÍCH bodů. Toho jsou však schopni pouze jednou za 100 dní (tj. jednou za toto dobrodružství).

#### Mistrovství v lovu

Arcimistři s touto dovedností mají výrazně lepší sluch, čich a vyvinuli si schopnost vidět ve tmě. Smysly se jim ještě zlepší poté, co se stanou velmistry.

#### Psychovlna

Arcimistři si mohou přidat 6 bodů ke svému UMĚNÍ BOJE místo obvyklých 4, když útočí na nepřítele Psychovlnou. Za každé kolo, kdy schopnost používají, si odeberou pouze 1 KONDIČNÍ bod. Při použití slabší formy tohoto útoku – Útoku duševní silou – si přidávají 3 body ke svému UMĚNÍ BOJE, aniž by přišli o jakékoliv KONDIČNÍ body. Arcimistři nemohou využít Psychovlnu, pokud se jejich KONDICE sníží na 4 body a níže.

Souvztažnost

Arcimistrři s touto dovedností jsou schopni odolat extrémnímu horku i zimě a jsou do značné míry imunní vůči všem škodlivým látkám, jako jsou plameny, toxické plyny a korozivní kapaliny. Jejich odolnost se ještě zvýší, až se stanou velmistrem Kai.

### MOUDROST MAGNAKAI

Tvá výprava za zničením Temného pána Gnaaga bude plná smrtelného nebezpečí. Buď nenápadný a měj se neustále na pozoru, neboť synové Temných zemí se nezastaví před ničím, aby tě zničili, pokud zjistí, že jsi zpátky v Magnamundu.

Mnoho předmětů, které nalezneš, ti bude k užitku, jiné však mohou sloužit jen k odvedení pozornosti nebo budou zcela bezvýznamné, takže buď opatrný při výběru toho, co si ponecháš a co ne.

Pokud je toto tvé první dobrodružství  
Magnakai, zvol si  
trojici svých disciplín s náležitou  
rozhahou. Moudrá volba disciplín umožní  
každému hráči úspěšně dokončit výpravu  
bez ohledu na to, jak nízký byl  
počáteční stav jeho UMĚNÍ BOJE a  
KONDICE. Absolvování předešlých

dobrodružství sice skýtá jistou výhodu,  
ale pro splnění této mise není nezbytné.

Příležitost pomstít smrt tvých bratří z  
kláštera Kai je ko-  
nečně na dosah. Obnovení vznešeného  
rytířského řádu Kai i osud celého  
Magnamundu nyní závisí jen na tom, zda  
uspěješ. Necht' tě duch tvých předků a  
moudrost Věčného pána Slunce dovede k  
vítězství!

Za Sommerlund a za Kai!

## 1

Jakmile projdeš klenutým portálem Brány stínů, obklopí tě neproniknutelná tma a prázdnota. Náhle jsi závratnou rychlostí vtahován do mrazivých, inkoustově černých hlubin vířící temnoty a tvou mysl zaplavují bizarní snové představy. Pomalu umdléváš a ztrácíš pojem o čase i prostoru, ale přesto stále doufáš, že ti zbyde dostatek sil na to, aby ses na druhou stranu dostal živý. Zvol si číslo z Tabulky náhody (0 se v tomto případě počítá jako 10), abys určil celkový počet KONDIČNÍCH bodů, jež si na tobě průlet astrálním prostorem vyžádá.

Již tě opouští poslední zbytky vědomí, když ti promrzlými končetinami začne prostupovat příjemný dotek tepla. Probereš se a malátným zrakem v přízračné mlhovině zpozoruješ zvětšující se světelný bod. Už nepadáš, ale jsi pozvolna unášen vpřed, jako bys hladce přistával na konci dlouhé příkré skluzavky. Po chvíli se vynoříš z temnoty a objevíš se na místě, jež dobře znáš. Otoč na 94.

## 2



Pozvedneš zbraň a připravíš se k obraně. Když se chlupatý tvor vymrští proti tobě, hbitě se odkulíš stranou a naslepo tneš vzhůru, přičemž mu zasadiš hlubokou ránu do ramene. Zvíře zaryčí bolestí a skácí se k zemi, až se pod vahou jeho robustního těla otřese celá jeskyně. Vyskočíš na nohy a chystáš se znovu udeřit, než se protivník vzchopí. Ten má však tuhý kořínek a navzdory svému zranění se ti nepoddá tak snadno.

Egorgh: UMĚNÍ BOJE 22, KONDICE 27

Tento zvířecí mutant připomínající křížence medvěda a lidoopa je zvláště citlivý vůči veškerým formám mentálních úde3-4

rů - jestliže proti němu použiješ Útok duševní silou či Psychovlnu, zdvojnásob si bonusy, které bys jejich prostřednictvím normálně získal. Pokud netvora přemůžeš, otoč na 153.

3

Tasíš a pokusíš se odrazit Gnaagův meč, ale jeho kouzelné ostří lehce pronikne tvou zbraní a zaboří se ti hluboko do těla. Zaplaví tě strašlivý chlad. Když ti Gnaag vytahuje čepel z těla, sevře se

ti hruď. Nevidíš nic, ale v uších ti zní  
strašlivý smích  
Temného pána. Gnaag zdvihne pekelný meč  
Nadazgada  
a chystá se ti zasadit ránu, která  
zpečetí tvou smrt a zničí naděje všech,  
kteří  
se vzpírají nadvládě Temných zemí. Tvůj  
život a tvá cesta zde končí.

4

Zachvěješ se: cítíš, že se tě někdo  
chystá napadnout zezadu. Ani se  
neotočíš, abys zjistil, kdo to je, a  
rychle uskočíš. Útočník prudce narazí na  
zábradlí. Je to drakkarský lodník  
ozbrojený dýkou, od jejíhož vlhkého  
tenkého ostří se rudě odráží světlo  
ohně. Drakkar šílí bolesti z popálenin  
na obličeji a rukách a hlasitě tě  
proklíná. Rozběhne se k tobě, odhodlaný  
tě probodnout.

Drakkarský lodník: UMĚNÍ BOJE 19,  
KONDICE 23 Kvůli bojovému vytržení je  
imunní vůči Útoku duševní silou (nikoliv  
však vůči Psychovlně).

Po dvou kolech můžeš z boje uniknout tím,  
že skočíš do moře (otoč na 58).

Pokud drakkara zabiješ, otoč na 91.

Když už je protivník od tebe jen několik stop, vystřelíš z luku přímo na jeho srdce. Štřela zasáhne cíl s obrovskou silou, ale k tvému překvapení nepronikne do masa; šíp se roztrhne na tučnou neškodných štěpin. Drakkarský důstojník pomstychtivě mávne šavlí a pokusí se ti useknout hlavu. Jenom instinkt tě zachrání před jeho smrtelným ostrhím. Okamžitě udeří znovu, mává čepelí sem a tam ve smrtelném oblouku mířícím na tvůj krk. Ránu zastavíš, ale přijdeš o luk; skončí skoro rozpůlený poté, co zachytí ránu jenom několik palců od tvé brady. (Nezapomeň si vyškrtnout luk ze seznamu zbraní v Průvodní listině.) Rychle saháš po jiné zbraní, protože útočník se chystá znovu zaútočit.

Námořní důstojník drakkarů:

UMĚNÍ BOJE 27, KONDICE 38

Nemůžeš vytáhnout zbraň dřív než na začátku druhého kola.

Do té doby musíš bojovat neozbrojený.

Jestliže dokážeš zvítězit do tří kol, otoč na 232.

Jestliže zvítězíš, ale boj trval déle než tři kola, otoč na 148.

6

Když zničíš posledního ze Zplozenců záhrobí, Kraagenskûl se natáhne, aby se dotkl mísy, která spočívá na podstavci vedle trůnu. Je plná jasně stříbřité tekutiny a ty instinktivně vycítíš, co chce udělat. Sommerswerd tě prozradil a Kraagenskûl má v úmyslu varovat Temného pána Gnaaga, že ses vrátil z Daziarnu a nacházíš se v Argazadu. Jeho kostnaté prsty jsou jen několik palců od blyštivé mísy a ty máš jedinou šanci ho zastavit – musíš hodit Sommerswerdem tak, aby se mu zabol do zad.

7 – Ilustrace I7–8

Zvol si číslo z Tabulky náhody. Pokud jsi dokončil Sluneční kruh vědění, přičti +2. Pokud jsi dokončil Ohnivý kruh vědění, přičti +1. Je-li výsledek 5 nebo méně, otoč na 275. Je-li výsledek 6 nebo více, otoč na 75.

7 – Ilustrace I

Ustoupíš před nepřítelem a stáhneš se do středu lodi ke skupině Kirlundánů, která vytvořila kruh a brání se za hradbou štítů. Přidáš se k nim a ujmeš se

velení, zatímco se na loď škrábe druhá vlna drakkarů. Za strašného hluku zaútočí na váš hlouček a pokouší se probít skrze štíty tak strašnou silou, až jim od mečů a seker odlétají jiskry. Zeď Kirlundánů se pod zuřivým útokem otřese; v její obraně se otevřou trhliny, do nichž se bezhlavě vrhnou ti nejsilnější drakkarové. Jeden z nich prorazí poblíž místa, kde stojíš, a bodne ti svým tupým mečem po krku.

Drakkarský námořník: UMĚNÍ BOJE 23, KONDICE 27 Kvůli bojovému vytržení je imunní vůči Útoku duševní silou (nikoliv však vůči Psychovlně). Pokud zvítězíš, otoč na 294.

## 8

„Ok zee okak!“ zašeptá zvěd giaků a pomalu roztáhne ohyzdnou tvář do širokého úšklebku. Vyšplhal se na balvan a díky své infravizi (schopnost vidět teplé objekty ve tmě) zahlédne, jak se plížíš k útesu. Tvůj šestý smysl tě varuje, že jsi byl objeven. Další skrývání by bylo zbytečné, postavíš se tedy a utíkáš k rozsedlině ve tvaru V, která je počátkem příkré cesty vzhůru. I. Jeden z nich prorazí poblíž místa, kde stojíš, a bodne ti svým



9–10 Neuděláš ani tucet kroků, když se ze stínů před tebou vynoří tři postavy. Jsou to giakové, po zuby ozbrojení a připravení k boji.

Giakové: UMĚNÍ BOJE 19, KONDICE 27

Pokud neovládáš disciplíny Mistrovství v lovu nebo Předpovídání, odečti si v prvních dvou kolech zápasu 2 body od svého UMĚNÍ BOJE.

Jestliže dokážeš zvítězit do tří kol, otoč na 311.

Pokud zvítězíš, ale boj trval déle než tři kola, otoč na 252.

## 9

Uskočíš stranou, ale špička meče tě přece jenom zasáhne: roztrhne ti plášť a poraní rameno (ztrácíš 3 KONDIČNÍ body). Zatneš zuby, abys překonal ostrou bolest, popadneš dělo a otáčíš jím, až dokud nemíří přímo na blížící se drakkary. Ztuhnou hrůzou, když zjistí, že zírají do hladové tlamy své strašlivé zbraně. „Smrt Temným pánům!“ vykřikneš a vypálíš. Otoč na 285.

## 10

Od svítání neuplyne ani hodina a už se zase začne stmívat. Na obloze se stahují

černá mračna živená mohutnými sloupy jedovatých plynů stoupajících z kráterů a prasklin na jihu. Ve sloupech zuří prudké elektrické bouře a v děrovaných vnitřnostech neživé země duní hromy jako vrčení obra, kterého někdo vyrušil ze spánku.

Jak zlanbeast letí dál na západ, oblaka ještě více zrudnou. Ozáří celou oblohu a tobě se zrychlí tep, když si uvědomíš, že to je odraz z Nenug-kor-Adezu, propasti ohně, která obklopu11-12

je Helgedad. Poopravíš směr letu a poháníš zlanbeasta směrem k severu. Během pár minut spatříš první budovy Aarnaku. Je to hrozivý pohled. Množství obrovských železných staveb náhodně seskupených okolo ústí zamrzlé zátoky, obklopené kamenným valem pobitým bodci. Všechno se zdá být pokryté rzí a zahalené do oblaků jedovatých par stoupajících z černé vody. Jako první tě napadne, že toto je naprosto neobyvatelné místo, ale vidíš, jak se tmavé uličky města hemží tisíci postav s šedou kůží. Všichni táhnou nebo tlačí velké železné káry plné nakutané rudy. Jak se zlanbeast blíží k městu, hledáš místo, kde bys mohl přistát.



Pokud ovládáš disciplínu Mistrovství v lovu a dosáhl jsi alespoň hodnosti vědátora, otoč na 127.

Pokud tuto disciplínu neovládáš nebo jsi nedosáhl patřičné hodnosti, otoč na 301.

11

Využiješ svých schopností a přiměješ zlanbeasta, aby přestal krákat. Okamžitě se podrobí tvému rozkazu a přejde na konec bidla, hlavu skloněnou a oči zpola zavřené. Rytíř smrti se začne odvracet od zábradlí, ale jeho pohyby jsou pomalé a uvolněné. Na tvůj útok není v nejmenším připraven. Zbraň se mihne vzduchem jako útočící zmije a zasáhne ho do srdce. Otoč na 139.

12

Velká mořská příšera zařve. Závan jejího páchnoucího dechu tě odnese od bortu a pohazuje si s tebou jako vítr s listem. Když se odrazíš od hlavního stěžně a narazíš do zábradlí na boku lodi, v rameni se ti ozve silná bolest (ztrácíš 2 KONDIČNÍ body).

13 -

14 Naštěstí pořád pevně držíš luk, a sotva se zvedneš na nohy, vytáhneš šíp a namíříš na nestvůrnou hlavu.

Pokud ji chceš střelit do oka, otoč na 82.

Pokud chceš vystřelit do její tlamy, otoč na 236. Pokud chceš zasáhnout její ucho, otoč na 135.

### 13

Zoufale se bráníš účinkům jedu, který ti koluje v žilách. Díky svým schopnostem Kai je dokážeš neutralizovat a vypudit jed z těla, ovšem za cenu ztráty 5 KONDIČNÍCH bodů. Se zatnutými zuby přemůžeš bolest, vytáhneš nebezpečnou střelu z ramene, odhodíš ji pryč a utíkáš se skrýt do bezpečí stínů. Otoč na 48.

### 14

Vlny tě rychle unášejí ke štěrkové pláži. Po celém kamenitém pobřeží se rozléhá skřehotání odporných mořských mrchožroutů. Jejich hlasy spolu se syčícím příbojem tvoří nepřátelskou atmosféru, která plně odpovídá vzhledu místa.



15–15

Deset sáhů od pláže se ponoříš až po lýtka do zpěněné vody a brodíš se ke břehu. Noc sice přišla rychle, ale na cestu ti svítí měsíc. Jeho světlo proniká temnotou a zaplavuje zem strašidelným popelavým svitem. Krčíš se a plížíš mezi kameny k příkrému útesu. Jsi jen pár kroků od cíle, když tě zastaví zvuk kroků a hrubé hlasy. Je to hlídka giaků. Z tábora na vrcholu útesu pozorovali námořní bitvu a teď hledají na pobřeží přeživší. Špičky jejich kopí se v měsíčním světle rudě lesknou a dávají ti jasně najevo, jaký osud potkal ty, jimž se podařilo doplatvat na břeh. „Ok zee orgadak!“ vykřikne jeden ze zvěďů a ukazuje směrem k tobě.

Pokud ovládáš disciplínu Neviditelnost a dosáhl jsi alespoň hodnosti patrona, otoč na 215.

Pokud tuto disciplínu neovládáš nebo jsi nedosáhl patřičné hodnosti, otoč na 111.

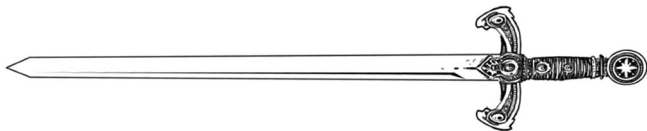
15

Čelíš ostražitému Vladokovi – příslušníku elitní nadzíranské chrámové gardy. Tomuto střetnutí se nemůžeš vyhnout, musíš bojovat, dokud jeden z vás nepadne mrtvý.

Vladoka: UMĚNÍ BOJE 28, KONDICE 35

Díky své čarovné zbrani je tento Zplozenec Temnoty imunní vůči Útoku duševní silou i Psychovně.

Pokud Vladoku porazíš, otoč na 308.



16–17

16

Očekáváš, že dopadneš do chladné vody, a proto tě zaskočí, když nohama tvrdě narazíš na ujíždějící palubu nepřátelského křižníku. Podlomí se ti nohy, kolena se udeříš do hrudi a zůstaneš ležet s vyraženým dechem,

67

lapajíce po vzduchu jako ryba na suchu (ztrácíš 3 KONDIČNÍ body). Sotva stačíš popadnout dech, z kouře se vynoří mohutný drakkar ozbrojený širokým námořnickým tesákem a zaútočí na tebe.

Drakcarský námořník: UMĚNÍ BOJE 19, KONDICE 24 Pokud neovládáš disciplínu Mistrovství v lovu, musíš si pro první dvě kola zápasu odečíst 4 body ze svého UMĚNÍ BOJE vzhledem k tvrdému dopadu a rychlosti nepřátelského útoku. Pokud zvítězíš, otoč na 243.

#### 17

Když stále neodpovídáš, rozložitý seržant vykročí směrem k tobě a opakuje svůj rozkaz. Zatímco opětuješ jeho chladný pohled, vyšleš mu do mozku proud psychické energie. Kruté oči se mu rozšíří a začne se celý třást, jak jsi docela zničil jeho schopnost soustředit se. Přikážeš mu, aby tě nechal projít. Seržant se automaticky otočí ke svým vojákům. „Aga tok!“ rozkáže. „Dok lug shad.“ Když ozbrojenci ustoupí z cesty, rychle projdeš bránou a zamíříš stinnou ulicí k přístavišti. Na konci ulice je rozcestník, který označuje dvě hlavní části Argazadu: přístav pancéřových lodí a skladiště.

Pokud se chceš porozhlédnout po přístavu, otoč na 295. Pokud chceš prohledat skladiště, otoč na 328.

18-20

18

Přestože jsi unavený, rozhodneš se zůstat vzhůru a pozorovat okolí. Hodiny pomalu ubíhají. Tvé rozhodnutí se ti nakonec vyplatí, když se ve vchodu objeví silueta ohromného chundelatého tvora osvětlená záblesky běsnící bouře. Vycítí, že se v jeho doupěti někdo ukrývá, podrážděně zařeve a odrazí se ke skoku.

~~Pokud máš luk a chceš ho použít, otoč na 264. Jinak otoč na 2.~~

19

Když jméno opustí tvé rty, špička křišťálového střepu se rozzáří jasným jantarovým světlem. Strážce okamžitě sáhne po páce ve zdi a než ho stačíš zadržet, zatáhne za ni a spustí tak poplašný zvon. V několika vteřinách je dvůr plný přízraků – vrčí, vřeští a chňapají po tobě. Ačkoli jich mnoho zabiješ, je jich ohromná přesila. Nakonec tě přemůžou a v řetězech dovedou

k Temnému pánovi Gnaagovi. Ten s krutým úsměškem na rtech přikáže, aby tě hodili do Krvavého jezera, kde bude tvá nekončící bolest posilovat pekelné plameny už navěky. Tvůj život i tvá cesta tragicky končí na samém pokraji vítězství.

20

Když projektil na noční obloze opíše dráhu jako malá kometa a začne se řídit k Neohrožené, okamžitě padneš tváří na palubu. Střela se zaskučením proletí mezi stěžni a dopadne na mořskou hladinu, kde exploduje v mohutném gejzíru vody. 21–22

Ostatní nepřátelské křižníky se k vám začnou stahovat, aby se dostaly do palebných pozic, ale jsou příliš těžkopádné a než se stačí přeskupit, je již Neohrožená mimo dostřel a uhání vstříc temně se vlnícím vodám Kaltského moře. Otoč na 71.

21

Zoufale se natáhneš pro své psychické síly a vybuduješ štít, který tě má ochránit před proudy duševní energie pronikajícími do tvé mysli.

Zvol si číslo z Tabulky náhody. Za každou disciplínu Magnakai, kterou ovládáš (včetně tří základních), přičti +1.

Je-li výsledek 6 nebo méně, otoč na 244. Je-li výsledek 7 nebo více, otoč na 152.

## 22

Zrovna se vytahuješ na cimbuří, když ticho protrhne ostrý zvuk zvonu. „Ok zee orgadak iak zordak tozaz!“ křičí giak vyklánějící se z okna strážní věže. V jedné ruce drží meč a ukazuje jím na tebe, druhou zuřivě tahá za provaz poplašného zvonu. Prokleješ svou smůlu a otočíš se, abys čelil dvěma strážcům běžícím po hradbách směrem k tobě, kopí připravená k útoku.

Hlídka giaků: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 22 V případě, že vlastníš Sommerswerd a chceš ho použít, otoč na 247.

Z boje můžeš kdykoli uniknout tak, že seskočíš na zem z výšky asi dvaceti stop. Otoč na 96.

Pokud giaky porazíš (bez Sommerswerdu), otoč na 349.

23- - Ilustrace II-2424



## 23 – Ilustrace II

Jenom bleskurychlá reakce tě zachrání před malým rosolovitým stvořením, které ti skočilo přímo do obličeje. V poslední chvíli uhneš a tvor dopadne na podlahu, kde se rozplácne jako hrst bláta. Vzápětí se znovu odrazí a zaútočí takže se musíš bránit, jak jen dovedeš.

Plaak: UMĚNÍ BOJE 30, KONDICE 10

Stvoření je imunní vůči Útoku duševní silou i Psychovlně. Jestli neovládáš disciplínu Mistrovství v lovu, zaskočí tě rychlost jeho opětovného útoku a nestihneš ani vytáhnout zbraň, proto musíš v prvním kole bojovat holýma rukama. Pokud stvoření přemůžeš, otoč na 312.

## 24

Námořník tě vede setmělým podpalubím ke tvé kajutě na zádi. Doufáš, že bude pohodlná, a tak tě trochu zklame, když se ukáže, že jde pouze o stísněnou kóji zbudovanou mezi kuchyní a nákladním prostorem. Ale navzdory nedostatku místa a nevábnému zápachu připomínajícímu leklé ryby se ti nakonec podaří na několik hodin usnout. Probudí tě až šedavý opar ranního slunce

prosvítajícího dovnitř skrz malé  
zaprášené okénko.



Když znovu vyjdeš na čerstvý vzduch, zastihneš Borseho, jak si na kapitánském můstku pročítá obsah dopisu nesoucího pečeť Bratrstva Křišťálové hvězdy. „Zdá se, že ses propůjčil k pěkně nebezpečnému podniku, kamaráde,“ poznamená, aniž by zdvihl oči. „Nemám sice páru, co se skrývá za tvou cestou do Dejkaaty, ale můžu tě ubezpečit, že udělám všechno pro to, abych tě tam dostal.“

II. Vzápětí se znovu odrazí a zaútočí takže se musíš bránit,

25–26

Na ta slova sroluje pergamen a udělí posádce rozkazy k obratu na severoseverozápad. Náhlá změna kurzu u mužů vyvolá dohady o její příčině, ale natolik svému kapitánovi důvěřují, že se i přes veškeré obavy proti jeho rozhodnutí nikdo nezepře, ani ho nezpochybní. Otoč na 241.

25

Hrůzostrašné vytí tvých pronásledovatelů je každým okamžikem hlasitější. Roztřešeš se a nedokážeš pořádně zamířit. Šíp proletí okolo strážného, a když se roztrhne o zeď, vykřísne z ní

spršku jisker. Strážce poděšeně vykřikne. Ze strachu, aby na tebe neupozornil tvé pronásledovatele, si pověsíš luk na rameno a vrhneš se na něj s napřaženou zbraní, rozhodnutý ho zabít dřív, než spustí poplach.

Pokud vlastníš Sommerswerd a chceš ho použít, otoč na 208. Jinak otoč na 15.

## 26

Tvé smysly ti říkají, že schody sestupují do řídicí místnosti a k ložnicím posádky a pak k nákladovým prostorám, kde jsou uskladněny obrovské nádoby se sírou, která se používá jako pohon této zvláštní lodi.

Když se mrtvola skutálela dolů, způsobila rozruch. Dupot těžkých bot na skřípajícím schodišti tě varuje, že se vzhůru žene několik drakkarů, kteří chtějí zjistit, kdo nebo co zabilo jejich druha. Pokud by ses pokusil sejít ze schodů, byla by to sebevražda, a proto rychle zavřeš dveře a hledáš jiný úkryt.

Otoč na 169.

27-29

## 27

„Kuzoknar jeg okak eg?“ zařve rozzuřený giak. „Okak nenrak! Okak gaj!“ Vůbec neposlouchá, co mu říkáš. On i jeho dva

podřízení vytáhnou meče. Je ti jasné, že už se s nimi nedomluvíš. Aarnačtí giakové: UMĚNÍ BOJE 23, KONDICE 27

Pokud zvítězíš, otoč na 322.

28

Hromada mrtvých těl je pochmurným svědectvím tvého bojového umění. Odstoupíš od mrtvol a chytíš se za zábradlí, protože loď se prudce nakloní na pravobok. Neohrožená se začíná potápět.

„Všichni opusťte loď!“ křičí Davan. Jeho hlas se nese nad řinkotem mečů a sténáním umírajících. Jak pospíchá kolem, následovaný dvěma krví potřísněnými Kirlundány, naléhá na tebe, aby ses také pokusil zachránit, než se loď potopí. Pokud chceš následovat Davana a opustit loď, otoč na 110. Pokud se rozhodneš nejprve prohledat těla mrtvých nepřátel, otoč na 317.

29

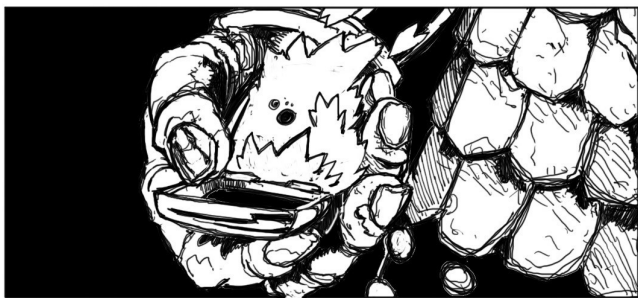
Směle se přiblížíš ke dvěma statným strážcům – jsi si jistý, že je tvůj převlek oklame a že tě nechají projít. Jazykem giaků jim nařídíš, aby otevřeli bránu. „Tok etaar!“ řekneš panovačným

tónem. Na strážce to neudělá dojem. Jeden z nich pomalu sáhne do pouzdra na opasku a vyndá zvláštní krabičku ze stříbřitého kamene. Otevře ji a z jejího nitra se ozve hlasité zabzučení.

30-30

Pokud ovládáš disciplínu Psychoclona a dosáhl jsi alespoň hodnosti primase, otoč na 141.

Pokud tuto disciplínu neovládáš nebo jsi nedosáhl patričné hodnosti, otoč na 291.



30

Využiješ svých schopností, sejdeš ze stezky a začneš opatrně sestupovat na pláž. Je to velice namáhavé a nebezpečné. Dvakrát ti podklouznou prsty, ale tvé reflexy tě pokaždé zachrání před smrtelným pádem. Nad sebou slyšíš hrozivý křik dvou giackých hlídek: právě zjistily, že jsi jim

zmizel. Navzájem se obviňují, pustí se do rvačky, několik giaků přepadne dolů a s křikem narazí na kameny pod srázem. Z hrany útesu začnou létat šípy, střelci však nemíří dobře, a tak jen málokterá střela dopadne blíž než na délku paže od tebe. Na další rozkaz giakové začnou sestupovat po příkré stezce, ale už tě nemohou zastavit. Jakmile se dostaneš na pláž, rozběhneš se po pobřeží směrem na sever.

Otoč na 157.

31-33

31

Tvé schopnosti Kai tě varují, že pokud bys trubku otočil, energie uvnitř tanku by prudce narostla a vedla k okamžitému výbuchu. Než abys riskoval svůj život a úspěch cesty otočením roury, rozhodneš se raději odstranit části látky používané k izolování okolních kabelů. Výsledek sabotáže se nedostaví ihned, ale za nějakou dobu, když už bude loď daleko na moři. Až se kabely konečně rozpadnou, kolos přijde o všechnu energii. A pokud se tak stane během některé z častých bouří v Kaltském moři, ocelová loď takové velikosti nemá naději vyváznout. Zcela jistě se převrátí a potopí. Otoč na 223.

S využitím svým pokročilých dovedností Magnakai si necháš ztuhnout rysy v obličejí, až vypadají mnohem krutěji a brutálněji. „Loga ok okak sheg!“ (Pust' mne, ty pse!) zavoláš jazykem giaků a dokonale napodobíš drakkarský přízvuk. V těsné chodbě se ti podaří útočníka přesvědčit, že omylem napadl jednoho ze svých. V okamžiku, kdy tě pustí, se otočíš a zaútočíš na něj holýma rukama.

Drakkar (překvapený): UMĚNÍ BOJE 12,  
KONDICE 26 První dvě

kola musíš bojovat neozbrojený. Až na začátku třetího kola se ti podaří vytáhnout zbraň. Pokud zvítězíš, otoč na 253.

Využiješ své pokročilé schopnosti Kai a soustředíš se na to, co si podezřele vypadající skupina šeptá. Ke tvému zděšení právě plánují, jak tě přepadnout a zabít. Jsou to poddaní Temného 34–35

pána Taktaala, úhlavního nepřítele Temného pána Ghaneshe, jehož barvy nosíš. Chtějí tě zabít, aby tak pomstili smrt svého druha, jehož otrávil jeden z Ghaneshových poskoků.



Koutkem oka je pozoruješ a v okamžiku, kdy odvrátí hlavy, zmizíš v průchodu, jemuž se ostatní chodci vyhýbají. Tvá rychlost je zaskočí nepřipravené: žádný z nich si nevšiml, kam jsi vběhl, a tak se ti podaří uniknout. Otoč na 170.

34

Tvá schopnost vidět velmi daleko i ve tmě ti umožní rozeznat, že díra, která se z dálky podobá jeskyni, vůbec není přírodního původu – není to ani rozsedlina, ani zlom. Někdo do skály vytesal dokonale hladký průchod. Pokud chceš otvor podrobněji prohledat, otoč na 143. Pokud se rozhodneš vrátit k hlídce giaků, otoč na 86.

35

Zhoupneš se na laně a skočíš obkročmo na Xargathův krk. Stvůra tě však ucítí a začne se zmítat jako divoký hřebec, jen aby tě shodila. Pevně se držíš její šupinaté kůže a bodáš ji do uší a páteře ve snaze ochromit ji dřív, než se jí tě podaří zbavit. Jak se zoufale snaží osvobodit, škrábe se po krku svými masivními pařáty a pokouší se tě zasáhnout.

Xargath je imunní vůči Útoku duševní silou (nikoliv však vůči Psychovlně). Z boje můžeš kdykoli uniknout tak, že vylezeš na hlavní stěžeň a skryješ se ve strážním koši (otoč na 277).

Pokud mořské monstrum přemůžeš, otoč na 66.

36–37

36

Když se vznášíš tisíce stop nad jižním úpatím Gourdanackého pohoří, ledový vítr ti strhává přilbici i zbroj. Kdyby tě nechránil zlatý amulet, do hodiny od opuštění Argazadu bys prochládl k smrti, díky němu ale necítíš nic kromě vzrušení a obav, co tě asi očekává v Aarnaku.

Během druhé hodiny letu začne svítat. V šedavém světle úsvitu pozoruješ, jak země pod tebou rychle ubíhá. Na jihu vidíš Naogizagu, pustou planinu pokrytou prachem a puklinami vyplněnými slizem, na severu zase sněhem pokryté vrcholy Gourdanackých hor a přímo pod tebou leží nehostinná země plná zakrslých jedovatých rostlin a kamenitých kopců. Po tom, co jsi prožil v Argazadu, jsi unavený a hladový, a tak se musíš okamžitě najíst,

jinak ztratíš 3 KONDIČNÍ body. Pokračuj v cestě otočením na 10.

37

Přimhouřenýma očima pozoruješ pomalu se blížící skupinu. Když poznáš, co je zač, přeběhne ti mráz po zádech. Přijíždí plně naložený vůz tažený spřežením šesti zvířat, která se podobají volům. Vepředu sedí dva giakové – vozka a strážný.



38–40

Těsně za povozem jede čtveřice jezdců. Podle jejich vzrůstu a stříhu černé kožené zbroje soudíš, že jde o drakkarský ozbrojený doprovod. Vozka práskne bičem a ty si všimneš, že upřeně hledí směrem k tvému úkrytu.

Zvol si číslo z Tabulky náhody. Pokud ovládáš disciplínu Neviditelnost, přičti +4.

Je-li výsledek 3 nebo méně, otoč  
na 118. Je-li výsledek 4 nebo  
více, otoč na 304.

38

Bolest v rameni zničehonic zmizí a ty  
cítíš, jak padáš do inkoustově černé  
prázdnoty. Snažíš se zůstat při vědomí,  
ale tento boj nemůžeš vyhrát – smrtelný  
jed, který ti pronikl do těla, se již  
dostal k tvému srdci a jeho účinky tě  
uvrhnou do věčného spánku.

Tvůj život a tvá cesta končí zde, v  
ulicích Helgedadu.

39

Připravíš se na útok nepřátel, kteří se  
rojí všude okolo, vyjí jako zvířata,  
cení zuby, tváře zkroucené zuřivostí.  
Když drakkarský důstojník zavolá:  
„Darg!“, všichni se na tebe vrhnou.  
Přepadový oddíl drakkarů: UMĚNÍ BOJE 33,  
KONDICE 48 Pokud zvítězíš, otoč na 28.

40

Černá kostka je nadziranský krystal  
síly, nebezpečná výbušnina vyrobená  
kouzelníky Temných pánů. Od okamžiku,  
kdys ji sebral, v ní začala složitá  
reakce, a když teď vstoupíš do Královské

zbrojnice, vybuchne. Náraz spustí i tvůj  
výbušný 41-43

krystal, kterým jsi měl zničit  
Transfuzor. Exploze roztrhá na kusy tebe  
i tuto  
část Helgedadu. Tvůj život a tvá cesta  
zde končí.

41

První lodní důstojník Davan ti pomůže  
zpevnit kapitánovy zlomené nohy a  
sestavit nosítka, na kterých ho  
přenesete do jeho kajuty. Jakmile  
uděláte pro kapitánovo pohodlí vše, co  
je ve vašich silách, vrátíte se na  
palubu, abyste si prohlédli vzniklé  
škody.

Více než polovina posádky byla zraněna  
nebo zabita a loď je silně poškozena.  
Hlavní stěžeň je zlomený, plachty  
potrhané a na levoboku několik stop od  
čáry ponoru zeje trhлина. „Plachty  
můžeme spravit a loď se dá řídit i se  
zbytkem posádky,“ říká Davan a naklání  
se přes rozbité zábradlí. „Pokud nás  
ale na širém moři zastihne bouře, jsme  
ztraceni.“ Otoč na 330.

42

Ráhno tě udeří do hlavy a zanechá ti na  
čele ošklivý šrám (ztrácíš 4 KONDIČNÍ

body). Rána tě omráčí, a tak reaguješ o trochu pomaleji než obvykle. Hořící plátno se okolo tebe obtočí a v několika vteřinách tě zcela obklopí plameny a kouř. Ale tvůj oděv se nevznítí a kromě zranění na hlavě necítíš žádnou bolest. Beze spěchu a popálenin plachtu odhodíš. Otoč na 101.

43

Giak ti vytrhne mince z dlaně a souhlasně zabručí. „Dez ar ok,“ řekne a vydá se na cestu. (Vyškrtni si z Průvodní listiny polovinu knut, které vlastníš.)

44–46

Jdeš za ním po špinavých ulicích, kolem rozpadajících se domů a pobořených chat k železné věži ve středu města. Na rozdíl ode všeho ostatního na ni nepůsobí zdejší podnebí – její povrch je dokonale hladký, bez jediné stopy po rzi. Giak promluví s jiným, který hlídá otevřený vchod. Ten vám okamžitě uhne a nechá vás vejít do ponuré věže. Otoč na 346.

44

Jsi jen několik stop od rozsedliny a natahuješ se, abys viděl do jejích tmavých hlubin, když z temnoty vystřelí

hadovité chapadlo a udeří tě do hrudníku. Tělem se ti začne šířit strašlivá bolest. Proniká úplně všude, zcela tě ochromí a oslabí (ztrácíš 6 KONDIČNÍCH bodů).

Pokud útok přežiješ, otoč na 55.

45

„Orgadak dik!“ zavrčí zpoza bojové masky nejurostlejší drakkar, když čtveřice nepřátel stane před tebou. Pak úkosem pohlédne na své muže a zasyčí: „Taag dok!“ V ten okamžik na tebe všichni naráz zaútočí.

Drakkarská eskorta: UMĚNÍ BOJE 26,  
KONDICE 34 Pokud drakkary

porazíš, otoč na 182.

46

Tiskneš se ke zdi, využívaje stínů i umění se maskovat, jen aby ses skryl před blížícím se Liganem.

Zvol si číslo z Tabulky náhody. Pokud ovládáš disciplíny Neviditelnost a Psychoclona, přičti +4.

47-48

Je-li výsledek 5 nebo méně, otoč na 348. Je-li výsledek 6 nebo více, otoč na 70.

Díky svému nadlidsky ostrému zraku zahlédneš na vzdáleném obzoru pětici temných siluet. Je to kordon bizarně vyhlížejících zavalitých plavidel bez plachet, vesel či jiného viditelného pohonu, který se svižným tempem pohybuje v kolizním kurzu vůči směru vaší plavby. Rychle kapitánovi sdělíš, čeho sis všiml, a doporučíš mu, aby změnil kurz, jinak Neohrožená vjede přímo do středu nepřátelského seskupení.

Zvol si číslo z Tabulky náhody. Pokud jsi již dokončil Duchovní kruh vědění, přičti +3.

Je-li výsledek 5 nebo méně, otoč na 204. Je-li výsledek 6 nebo více, otoč na 129.

Unikneš nepříteli a tiše vyčkáváš ukrytý v temné uličce. Když si jsi naprosto jistý, že tě nikdo nesleduje, pokračuješ dál v cestě dábelskou metropolí.

Město osvětlují vybuchující ohně, které zaplavují čtvrt' sprškami jiskřivých oharků. V krátkém záblesku jednoho výbuchu uvidíš, že ulice před tebou je slepá. Končí u čtvercové věže. Stvoření, které stráží vchod do masivní stavby, má tělo i tvář zahalené do podivného



rubáše. Supími spáry svírá železnou hůl prskající magickými modrými plameny.

Z temnoty za tebou se ozývá křik, který tě varuje před pronásledovateli. Než bys čekal, až se k tobě přiblíží, rozhodneš se ukrýt ve věži. Nejdříve se ale musíš vypořádat se strážcem.

Pokud máš luk a chceš ho použít, otoč na 324.

Jinak otoč na 156.

49–50 – Ilustrace III

#### 49

Zamíříš a vystřelíš. Šíp proletí hrudí prvního ptáka a utrhne špičku křídla druhému. Ten poplašeně zakřičí, ale místo aby odletěl, se otočí a zamíří k tobě, připravený pomstít smrt svého druhu a vyklovat ti oči.

Pokud máš alespoň jeden šíp a chceš ho vystřelit na opeřeného útočníka, otoč na 107.

Pokud už nemáš žádné šípy nebo se raději budeš bránit ruční zbraní, otoč na 268.

#### 50 – Ilustrace III

Otočíš se a spatříš strašlivou postavu Temného pána Gnaaga, jak vychází zpod tmavého portálu. Jeho složené, muším podobné oči se zlověstně blýskají. Úplně ztuhneš a svaly ti vypoví poslušnost.

Celý svůj život ses připravoval na tuto chvíli; konečně nadešel čas, kdy můžeš pomstít zkázu řádu Kai a provždy zbavit svět zlovolných Temných pánů. Cítíš, jako v tobě dochází k nějaké změně; tvá síla roste, vnímání se zlepšuje. Jako by ti někdo do unaveného těla vdechl nový život a dal ti jistotu, že přišel čas naplnit tvůj osud. (Obnov si hodnotu KONDICE na původní počet bodů.) V místnosti se ozve skuhravé zamručení plné zloby, ale i strachu, když si Gnaag uvědomí, kdo doopravdy jsi. Nové síly ti dodaly odvahy, a tak vykročíš směrem k němu. Než však můžeš zaútočit, Gnaag zmizí a ze země začne stoupat třpytivá mlha. Stáhne se do sebe a tvoje uši naplní přízračná kadence ne nepodobná vzdálenému křiku.

Nadpřirozený mlžný útvar vykrytalizuje do tvaru okřídlené bestie s planoucím očima. Otevře tlamu plnou obrovských tesáků a ve tvé mysli zazní poplašné varování.

Pokud ovládáš disciplínu Předpovídání, otoč na 203.

Jinak otoč na 102.

III. Otočíš se a spatříš strašlivou postavu Temného pána Gnaaga,



*jak vychází zpod tmavého portálu.*