

THE LONE WOLF

PROKLETÍ Z RUELU

JOE DEVER





КНИГА ТРИНАЦАТЬ

PROKLETÍ Z RVELU

Joe Dever

Mytago 2020

Příběh pokračuje...

Jsi velmistr Osamělý Vlk, poslední z rytířů řádu Kai ze Sommerlundu, jediný, kdo přežil masakr, který vyhladil první řád vaší elitní kasty válečníků v roce 5050 Měsíčního kamene.

Píše se rok 5075 Měsíčního kamene. Uplynulo už dvacet pět let ode dne, kdy tvoji hrdinní druzi zahynuli pod rukama Temných pánů z Helgedadu. Tito mistři zla, které poslal král temnot Naar, aby zničili úrodné země Magnamundu, byli již sami poraženi. Přisahal jsi, že pomstíš vyvraždění řádu Kai, a svůj slib jsi také splnil. Byl jsi to ty, kdo způsobil pád Temných pánů, když jsi samojediný vnikl do Temných zemí, přemohl jejich vůdce Gnaaga a zničil centrum jejich rozkladné moci, pekelné město Helgedad.

Po jejich zničení zachvátil armády temnoty, které byly připraveny dobýt celý severní Magnamund, chaos. Některé frakce tvořící obrovskou armádu – zejména barbarští drakkarové – začali bojovat s ostatními o nadvládu. Zmatek vyústil v zuřivou občanskou válku, která umožnila vojskům Svobodných zemí Magnamundu nabrat síly a zahájit protiútok. Jejich velitelé obratně využili chaosu v nepřátelských řadách a dosáhli rychlého a absolutního vítězství nad mnohem početnější armádou.

V Sommerlundu panuje již pět let mír. Pod tvým vedením povstaly zdi kláštera Kai z popela a řád získal svou bývalou slávu. Pustil ses do důležitého úkolu: výcviku druhého řádu rytířů Kai, aby dovednosti a hrdé tradice tvých předků pokračovaly i v následujících staletích. Celá nová generace noviců Kai se narodila během války s Temnými pány; všichni vykazují zárodky schopností a zdají se být velice slibní. Schopnosti

noviců budou během doby, kterou stráví v klášteře, pěstovány a dovedeny k dokonalosti, takže budou moci učit a inspirovat další generace a zajistí tak tvé vlasti bezpečnou budoucnost.

To, že jsi dosáhl hodnosti velmistra Kai, ti přineslo značný prospěch. Dalo se předpokládat, že řád Kai bude znovuvybudován a že tě tvoji krajané Sommerlundané zahrnou neutuchající vděčností. Navíc se ti ale dostalo odměny, jakou jsi nemohl žádným způsobem předvídat. Zjistil jsi, že uvnitř tebe dříme potenciál rozvinout disciplíny Kai daleko za hranice Magnakai. Až dosud byly disciplíny Magnakai považovány za vrchol toho, čeho může mistr Kai dosáhnout. Tento objev tě inspiroval k tomu, abys započal docela novou a neznámou pouť za hledáním moudrosti a moci, jakou až dosud žádný mistr Kai nevládl. Ve jménu svého stvořitele boha Kai a pro větší slávu Sommerlundu a bohyně Ishir jsi přísahal, že dospěješ k nejvyšší dokonalosti Kai – že poznáš všechny dovednosti velmistra Kai a staneš se tak prvním nejvyšším mistrem Kai.

S odhodláním a pílí ses pustil do restaurování kláštera Kai a do organizace výcviku noviců druhého řádu. Tvá snaha byla brzy odměněna a během dvou let se první novici stali kádrem nadaných mistrů Kai, kteří mohli začít s výukou dalších nováčků řádu Kai. Mistři Kai plní lehce a pohotově své nové úkoly a poskytují ti tak čas, aby ses mohl věnovat hledání a zdokonalování disciplín velmistra Kai. Během tohoto období se ti také dostalo odborného školení v čarodějném umění od tvých nejlepších přátel a rádců: cechmistra Benedona, vůdce Bratrstva Křišťálové hvězdy, a mluvčího Nejvyšší rady Starších magi, lorda Rimoaha.

Hluboko v podzemí kláštera, sto stop pod Sluneční věží, jsi nařídil vykopat a zkonstruovat speciální sklepení. V jeho nádherné komnatě, vytesané z křemene a zdobené zlatem, jsi umístil skvostné symboly moci Kai – sedm Nyxatorových Ka-

menů vědění, které jsi získal během svých výprav za znalostmi Magnakai. A právě zde, ve zlatém svitu zářících drahokamů, jsi strávil nekonečné hodiny na své cestě za dokonalostí. Někdy sám, někdy ve společnosti svých dvou rádců Benedona a Rimoaha, jsi tvrdě pracoval na zdokonalení disciplín velmistra Kai a na pochopení základních principů magie levé ruky a kouzel Starého království. Během této doby jsi na sobě postřehl řadu pozoruhodných změn: zesílil jsi fyzicky i mentálně, tvých pět smyslů se zostřílo nad rámec čehokoliv, co jsi kdy zažil, a co víc, začal jsi stárnout mnohem pomaleji. Během pěti let jsi zestárl o jediný rok.

V té době se odehrálo mnoho změn také za hranicemi Sommerlundu. V krajích na severovýchod od Magadoru a Maakengorgu pracovali Starší magi z Dessi spolu s Bylinarchy z Bautaru, aby prašnou vulkanickou planinu opět zúrodnili. Byl to první pokus o postupné zkultivování Temných zemí. Přestože dosáhli pozoruhodných úspěchů, jejich postup byl tak bolestně pomalý, až se obě strany smířily s tím, že náprava škod způsobených Temnými pány nebude trvat léta, ale staletí.

Daleko na západě ustoupili drakkarové zpět do svých končin a zapletli se do krvavé války s Lenciány. Král Sarnak, velitel Lenciánů, dobyl zpátky většinu dávno ztraceného území a jeho vlajka se teď třepotá nad krajem, který byl před dvěma tisíci lety součástí Lencie.

Po zničení Temných pánů z Helgedadu se giakové, nejpočetnější část Gnaagových vojsk, uchýlila do Temných zemí a hledala útočiště v gigantických městských pevnostech Nadgazadu, Aarnaku, Gournenu a Kaagu. V každé z těchto ďábelských pevností nyní zuří zběsilá občanská válka, protože zbytky Xaghashů (méně mocných Temných pánů) a Nadziranů (zlověstných následovníků magie pravé ruky, kteří kdysi pomáhali některým Temným pánům) bojují o nadvládu. Vzhledem

k jejich zeměpisné poloze a bojům, které se v nich odehrávají, je každá z těchto městských pevností izolována od ostatních a neznamena žádnou hrozbu pro lid Svobodných království. Všichni věří, že než Starší magi a Bylinarchové dorazí k branám těchto pevností, jejich obyvatelé se navzájem vyhubí.

Po celém severním Magnamundu zavládl mír a lidé Svobodných království se radují z vědomí, že věk Temných pánů skončil. Muži ochotně vyměnili meče za motyky a štíty za pluhu. Jediné pochody, které nyní konají, vedou podél brázd jejich čerstvě zoraných polí. Zůstalo jen málo bdělých očí, které by zkoumaly horizont ve strachu z toho, co se může objevit. Ale někteří pořád zůstávají na stráži, protože Naarovi agenti přicházejí v mnoha podobách, a i v Magnamundu se najdou tací, kteří ve skrytu tíše čekají na příležitost uskutečnit jeho zločinné záměry.

V posledních dvou letech tě lord Rimoah často varoval, aby ses měl zvláště na pozoru před jednou takovou skupinou. Je známá pod jménem Cenerští druidi a obývá malou lesnatou říši na jih od Povodí Stornu nazývanou Ruel. Učinili ji prakticky nepřístupnou tím, že ji obklopili houštinami jedovatých keřů a bylin. Kdysi dávno, po porážce Naarova nejmocnějšího velitele Agarashe Prokletého, je Naar použil jako nástroj své pomsty. Cenerští druidi vypěstovali nákazu, která zničila Starší magi, a otevřela tak cestu k podrobení Magnamundu. Teď se Starší magi obávají, že ji Naar použije znovu, aby se pomstil za porážku svých dosavadních šampionů. Bojí se, že se Cenerští druidi pokusí zničit druhý řád Kai dříve, než příliš zesílí, neboť tvoje cesta za objevem velmistrovských disciplín otevřela brány tak obrovské moci, že by jí ani Naar nemusel být schopen vzdorovat. Pokud tyto brány nezavře, mohli by brzy ve tvých stopách kráčet další.

Starší magi se již dříve obrátili na všechny vládce Svobodných zemí a zapřísahali je, aby zničili Cenerské druidy dřív, než bude pozdě. V mnoha královstvích, která navštívili, se na odlehlých místech tajně ukrývaly druidské sekty a provozovaly své zlověstné čary s jedovatými bylinami. Sommerlund byl jednou z těchto zemí. Před pouhým rokem byla dopadena sekta Cenerských druidů provozující krvavé rituály na úpatí Durnkragských hor, jenom den jízdy od kláštera Kai. Tato zpráva podnítila akci, při níž byla zpusťována jejich sídla v Zemích z konce světa a donutila mnoho cenerských sekt uprchnout do bezpečí Ruelu. Armády tří zemí, Palmyrionu, Lourdenu a Slovie, nyní táboří podél hranic Ruelu jako štít proti cenerské hrozbě. Jsou na stráž, ale to je vše, co mohou dělat. Ve své zemi jsou Cenerští druidi příliš mocní na to, aby se mohly armády Svobodných zemí odvážit do Ruelu proniknout. Podobný pokus skončil katastrofou. Před šesti měsíci spojenecká vojska o síle sedmi tisíc mužů vstoupila do Ruelského lesa. Chystala se obléhat pevnost Mogaruith a srovnat ji se zemí. Sedm tisíc mužů vstoupilo do lesa. Jenom sedmdesát z nich se vrátilo živých.

Přestože jsou armády Svobodných zemí na stráž, nepodařilo se jim uvěznit Cenerské druidy uvnitř Ruelu. Na jihu mohou volně přicházet a odcházet ze své říše díky síti tunelů, která provrtává Skardoské hory. Tyto tajné chodby ústí ve svobodném státě Karon na severní straně Močálu škrťících kořenů, z níž se napájí Tentarie – řetěz moří a vnitrozemních jezer, který odděluje severní Magnamund od jižního. Jakmile se dostanou do Tentarie, mohou Cenerci plout do jakéhokoliv přístavu nebo země, kterou si vyberou. Karon jim nedokáže zabránit v průchodu svým územím. Je to chudý stát s nevelkým přírodním bohatstvím a v Močálu škrťících kořenů se jen

těžko hlídkuje. Je to soustava neustále se pohybujícího bahna a zahrávající vegetace, kterou obývají pouze tzargové – masožravá zvířata podobná žábám vypěstovaná Cenerskými druidy k jedinému účelu: aby jim byla průvodci po neustále se pohybujících kanálech bažin.

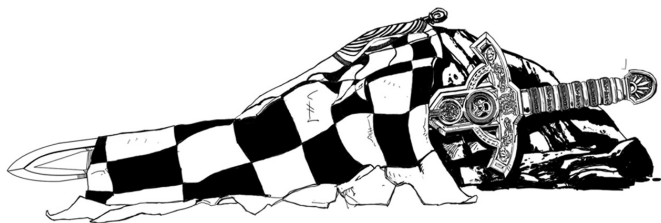
Jednoho letního dne se v klášteře objevil lord Rimoah, aniž by – jak bylo při podobných příležitostech obvyklé – se předem ohlásil. Jeho nenadálý příchod překvapil všechny členy řádu. Tázavě si mezi sebou šeptali, jaké mohou být důvody jeho návštěvy. Tebe ale Rimoahův příjezd nepřekvapil. Už několik dní jsi byl neklidný a tušil jsi, že tvůj pokojný život v klášteře brzy vezme za své. Rimoah s sebou přinesl skleněnou fíolu s bledě zelenou tekutinou dokazující, že Cenerci skutečně chystají Naarovu pomstu na Svobodných královstvích Magnamundu.

Tato fíola byla nalezena u jednoho Cenerského druida zajatého ve městě Ragadorn, kam ho sledoval bdělý Bylinarcha z Bautaru. Druid při výslechu prozradil, že ho do města vyslal arcidruid Kadak, vládce Ruelu, aby rozdal fíoly s tekutinou agentům naverbovaným Cenerskými druidy. Bylinarcha poslal fíolu do Dessi, kde Starší magi tekutinu analyzovali a zjistili, že je to účinná vakcína proti novému komplexnímu morovému viru. Podle složení usoudili, že tento virus je mnohonásobně silnější než ten, který před tisíci lety zdevastoval jejich rasu. Zajatému druidovi se podařilo spáchat sebevraždu, takže z něj již nemohli dostat další podrobnosti, avšak Starší magi jsou přesvědčeni, že se Cenerci chystají vypustit do světa morový virus, který se bude šířit vzduchem a zabije všechno živé v Magnamundu, kromě těch chráněných vakcínou.

Lord Rimoah ti s politováním sdělí, že Starší magi nedokážou vyrobit vakcínu ve větším množství, a i kdyby ano, bylo by zcela nemožné rozdat ji všem živým tvorům v Magnamundu.

„Bylinarchové jsou přesvědčeni, že Cenerský druid chycený v Ragadornu byl jedním z prvních vyslaných do Mogaaruithu, aby rozdali vakcínu svým druhům,“ řekne Rimoah neobvykle ponurým hlasem. „Proto musíme jednat rychle, máme-li zničit smrtící virus dřív, než ho Kadak vypustí do ovzduší. Někdo musí vstoupit do Mogaaruithu. Musí najít a zničit morový virus a musí zajistit, aby se tento zločinný plán už nikdy nemohl opakovat.“

Dlouhou dobu stojíš a mlčky zíráš do Rimoahových nehybných očí. Pak kývnutím hlavy stvrdíš to, co se musí stát. Pouze velmistr Kai má takové schopnosti a zkušenosti, aby mohl v této životně důležité výpravě uspět. A velmistr Kai je jenom jeden.



1

„Velmistře... výprava musí začít okamžitě, protože čas není naším spojencem,“ řekne lord Rimoah, zatímco nervózně přechází sem a tam po dlážděné podlaze tvé komnaty v klášteře Kai. Souhlasíš s ním a požádáš svého moudrého přítele, aby tě o plánované výpravě co nejpodrobněji informoval. Ani tě moc nepřekvapí, že už vše připravil; byl přesvědčen, že se nebezpečného úkolu zhostíš. Naplánoval ti cestu do svobodného státu Palmyrion, kde tě bude očekávat průvodce, který tě doprovodí k hranicím Ruelu. Až sem ti může zaručit bezpečnou cestu, v říši temna už nikoliv.

Rimoah ti vypráví, že o Ruelu se mnoho neví, kromě toho, že ve zvráceně nepřirozeném lese, který obklopuje a chrání cenerskou pevnost Mogaruith, žijí zvířata, jež vypadají jako z říše nočních můr. Některá se úplně vymykají popisu. Ubožáci, kteří přežili poslední nešťastnou výpravu do Ruelu, vyprávěli o střetnutích s gigantickými červy, kteří náhle vylézali ze země, stříkali kolem sebe kyselinu a pohlcovali celé pluky jejich druhů naráz. Vyprávěli také o bitvách se zuřivými smečkami vazhagů, nemocmi prolezlými bestii podobnými krysám. Cenerští druidi prý chovají tyto tvory v podzemních bludištích hluboko pod Mogaruithem a vypouštějí je ven do lesů, aby tam hlídali a lovíli potravu pro ještě ohavnější tvory, kteří jen zřídka opouštějí hradby pevnosti.

„Velice bych si přál, abych ti mohl říci více, Osamělý Vlku, ale o Ruelu toho víme opravdu málo. Je to temné a podivné místo. Ale je tu něco, co ti mohu věnovat a co ti při tvé výpravě pomůže,“ řekne Rimoah a natáhne ruku, na jejíž dlani leží fióla se zelenou tekutinou. Je to vakcína, která tě ochrání před mo-

rovou nákazou, jež hrozí tvému milovanému světu. Vezmeš si fiólu, odzátkuješ ji a rychle spolkneš její hořký obsah. Nečekal jsi, že se ti zvedne žaludek, a tak si rychle přitiskneš ruku na ústa. Za několik okamžiků nevolnost pomine, takže můžeš ruku odtáhnout a promluvit.

„Na jak dlouho mě to ochrání?“ zeptáš se.

Rimoah se usměje. „Jsem si jist, že budeš v bezpečí hodně dlouhou dobu, Osamělý Vlku. Obávám se, že jsem se ti zapomněl zmínit o tom, že tato fióla obsahovala koncentrovanou vakcínu, která by mohla ochránit stovku mužů!“

Během několika hodin jsi připraven vyrazit na jih do Palmyrionu. Klášter svěříš do péče svých druhů a s Rimoahem odejdete tajným tunelem, jedním z těch, které jsi dal vykopat, abys mohl z kláštera odcházet a přicházet nepozorovaně. Vystoupíte z tunelu na mýtině uprostřed Fryelundského lesa, na místě, kde tě trpělivě očekává cechmistr Benedon, aby tě uvítal na svém vzdušném korábu jménem Nebeský jezdec. Tady se rozloučíš s lordem Rimoahem, který hodlá čekat na tvůj návrat v klášteře, vystoupíš na palubu korábu a svěříš se do rukou svého starého přítele Benedona.

Otoč na **260**.

2

Vyprostíš se z drtivého sevření nestvůry a potácíš se k předpokojí, ale Kadak tě nehodlá nechat jeho výtvoru jen tak uniknout. Z hrotu jeho hole vyletí množství ostnatých šlahounů, které se kolem tebe ovinou a zaryjí ti trny hluboko do kůže (ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod). Zatímco se zoufale snažíš zbavit bolestivých pout, Vyhubitel se k tobě blíží, aby tě zabil.

Jestliže ovládáš Velmistrovskou orientaci, otoč na **97**.

Pokud tuto disciplínu neovládáš, otoč na **245**.

3

Hrot nože ti na levém rameni zanechá karmínovou čáru, ale pak vletí do stěny a s kovovým třeskem se odrazí: ztrácíš 2 KONDIČNÍ body.

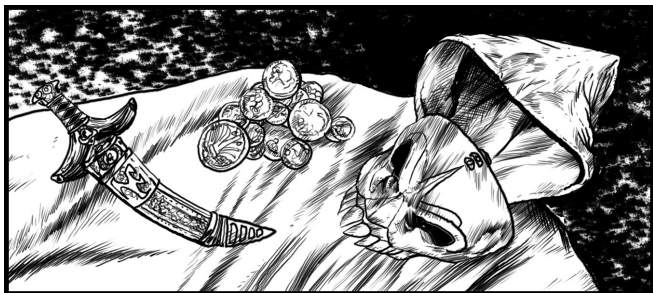
Zranění, která ti vazhag způsobil, zvýšila jeho sebevědomí, a tak vytáhne další nůž a s maniakálním vrískotem se k tobě kolébá místností. Zvedneš svou zbraň a čelíš nepříteli, který se tě chystá napadnout.

Obltoustlý vazhag: UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 28

Pokud v boji zvítězíš, otoč na **121**.

4

Druid vydá slabý klokotavý zvuk, sevře si smrtelnou ránu a sešune se podél stěny jeskyně. Když se složí na zem, zvedne ruce a v posledním gestu vzdoru se ti snaží zarýt nehty do nohou. Ustoupíš a vyhneš se tak ostrým, jakoby kočičím drápům, které najednou vyrazí ze špiček jeho rukavic. Jed z otrávených drápů neškodně skane na zaprášenou zem.



Jakmile jsi si jist, že druid je mrtvý, ze zvědavosti mu sejmeš zelenou masku a prohlédneš si tvář služebníka zla. Má ohavný, nemocí poznamenaný obličej, tvarem člověčí, ale ve výrazu postrádající jakékoliv stopy lidskosti.

Než odejdeš z jeskyně, rozhodneš se prohledat jeho i další vazhagy a objevíš následující předměty:

dýka

cenerský hábit (zabere 2 místa v batohu)

cenerská maska

16 lun (rovná se 4 zlatým)

meč

Pokud si chceš některý z těchto předmětů ponechat, nezapomeň příslušně upravit svoji *Průvodní listinu*.

Pokračuj na **178**.

5

Bojovník si rukama sevře své rány, a když se bezvládně zhroutí na zem, vydechne naposledy. Stojíš nad mrtvým tělem a hrotem zbraně mu nadzvedneš hledí kovové přilbice. Objeví se surové rysy drakkara, jednoho z těch, kteří přežili pád Temných pánů a měli to štěstí, že našli útočiště v Mogaruithu. K jeho smůle ti zkrřížil cestu.

Ukryješ tělo drakkara a jeho ohaře, jak nejlépe můžeš, a teprve potom zavřeš dveře a pokračuješ v průzkumu Mogaruithu. Otoč na **205**.

6

Náhly nával bolesti a nevolnosti tě přiměje klesnout na kolena (ztrácíš 3 KONDIČNÍ body). Začneš se zimničně třást. Tvoje

schopnosti Magnakai tě nedokázaly ochránit před fyzickými účinky mocné mozkové sondy, ale alespoň ochránily tvoji tožnost. Světlo, které se odráží od tvé cenerské masky, aktivuje senzor u vchodu, a když se zvedáš ze země, vidíš, že se velká kovová vrata otevírají.

Otoč na **150**.

7

Soustředíš svou psychickou sílu na pohybující se hordu a snažíš se ji ovládnout. Na tvé příkazy nereagují a ty najednou cítíš, že jsou pod vlivem zakletí, které je připravilo o svobodnou vůli. S vynaložením veškeré své vnitřní síly se pokusíš kouzlo zlomit. Stvoření ustanou ve svém šíleném hemžení tak náhle, že znervózníš: jako by se najednou proměnila v kámen. Teď, když je můžeš vidět jasněji, ti připomínají brouky, až na to, že jsou mnohem větší a mají dlouhé krysí ocasy.

Několik okamžiků si je prohlížíš a pak uděláš opatrný krok vpřed. Okamžitě se opět probudí k životu, jenže tentokrát nezůstanou jenom na zemi.

Se zvukem, který připomíná skřípění tisíců dveřních pantů, roztáhnou křídla a vznesou se do vzduchu jako malý černý mrak. Brzy z mýtiny odletí, a když pozoruješ posledního z nich mizet nad vrcholky stromů, jen doufáš, že to není nějaká předsunutá hlídka vyslaná Cenerskými druidy.

Na druhé straně mýtiny zjistíš, že stezka vede hlouběji do lesa. Pokračuješ po ní asi hodinu, ale pak tě tvé zostřené smysly varují před nebezpečím a ty se na místě zastavíš. Vzadu nad sebou zaslechneš pohyb. Neuvěřitelně rychle se otočíš na podpatku a pozvedneš zbraň, abys čelil případnému útoku. Tvoje reakce je sice rychlá, ale ne natolik, aby tě ochránila před tím, co číhá v baldachýnu větvoví nad tebou.

Z temnoty se snaží svíjející se chuchvalec trnitých plazivých rostlin, které se ti plíží k hlavě, jako kdyby je řídil něčí mozek. Pokud ovládáš Velmistrovskou orientaci, otoč na **257**.
Jestliže tuto disciplínu neovládáš, otoč na **140**.

8

Rychle se schoulíš a skryješ vedle schodiště, ukryt díky stínům a svým maskovacím schopnostem Kai. V několika vteřinách se objeví vazhagové, ale nejsou sami. Vede je žábě podobný tzarg, kterého drží přivázaného na řetězu. Přiblíží se ke schodům, vrčí jako lovecký ohař a pokouší se vyčenichat tvůj pach. Pokud ovládáš disciplínu Velmistrovské ovládání zvířat a chceš ji použít, otoč na **207**.

Pokud ovládáš disciplínu Přizpůsobování, otoč na **154**.
Neovládáš-li žádnou z těchto disciplín, otoč na **36**.

9

S důvěrou ve svou schopnost Neviditelnost opustíš skryš a pokusíš se proklouznout kolem povozu a jeho eskorty.

Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Ovládáš-li disciplínu Přizpůsobování, přičti 3 k číslu, které ti padlo.

Pokud součet činí 5 nebo méně, otoč na **181**.

Jestliže činí 6 nebo více, otoč na **59**.

10

Ostražitě postupuješ po stezce do stále hlubší temnoty a tvoje smysly vnímají zlo, které prostupuje každý kořen a každou větev tohoto hrůzu nahánějícího lesa. Když se začne stmívat, zvedne se z bahna odporná šedo zelená mlha a zahalí zem. Přes veškerou snahu vyhnout se jejímu lepkavému doteku tě její mrtvolný chlad roztřeše.

Noční tma už tvému zraku nepřekáží a jak stezka stoupá k zalesněnému vrcholku kopce, uvidíš na skalnaté vyvýšenině obrysy zřícené strážní věže. Cítíš, že věž je opuštěná, a tak ve snaze uniknout mlze spěcháš k puklině v její žulové základně a shrbený vnikneš dovnitř. Vyplašíš množství krabům podobných tvorů, kteří rychle vycupitají z věže a v okamžení zmizí mezi okolními balvany. Všechno už tě bolí únavou a myslíš na všechna ta nebezpečí, která před tebou leží. Uložíš se do rohu místnosti na podlahu plnou šterku a kamení a pokusíš se o několik hodin spánku. Tvůj odpočinek ale ruší sny plné podivných vidin, které snad vyvolal strach zatlačený do hlubin podvědomí. Pronásledují tě zjevení, která na sebe berou podobu tvých přátel a krajanů. Vidíš, jak Kai pod tvým vedením skomírá a proští Sommerlundané, mající hlavy skloněné a obličejce poznamenané a zkrivené morem, tě mívá v nekonečném procesí.

Probudíš se hrůzou, tep máš zrychlený a čelo se ti leskne potem. Nejdřív tě zavalí pocit naprosté bezmoci, vyvolaný zřejmě vzpomínkou na tvůj hrůzný noční sen, ale spolu s vědomím se ti vrací i vnitřní síla. Svůj sen považuješ za varování před tím, co by se mohlo stát, kdyby tvoje výprava selhala, a toto vědomí posílí tvé odhodlání dospět do Mogaruiithu a překazit strašlivý plán Cenerských druidů. Spal jsi několik hodin, a tak se cítíš, aspoň fyzicky, osvěžený (vrací se ti 3 KONDIČNÍ body). V příšeří časného rána posbíráš své vybavení a zbraně a chystáš se pokračovat v nebezpečné cestě do Mogaruiithu. Otoč na **160**.

11 – *Ilustrace I*

V uších ti zní skřípění kovu a chřestění řetězů, když netvorovi roztínáš lebku ve dvě. Jakmile se zhroutí ze stoličky, otočíš se se zbraní v ruce a první, co uvidíš, jsou záblesky tesáků ostrých

I. Z otvoru ve zdi se do síně vřítí smečka válečných psů...



jako nože. Z polokruhovitého otvoru ve zdi se do síně vřítí smečka válečných psů, tlamy široce otevřené, drápy škrábají po lesklých dlaždicích, jak se ženou ke stolu. Pozvedneš zbraň a chystáš se čelit jejich útoku.

Ruelští váleční psi: UMĚNÍ BOJE 36, KONDICE 22

Pokud v boji zvítězíš, otoč na **323**.

12

Kolony ozbrojených krysáků si tě nijak nevšímají, ale jak se přibližuješ k jejich mohutné pevnosti, tvůj neživý společník v některých z nich vyvolává znechucené pištění.

Chůze po zčernalém padacím mostě ke špičatým věžím Mogaruthu je nervy drásající zážitek. Připadá ti, jako bys kráčel po zčernalém jazyku vstříc zející tlamě nějakého gigantického draka. Po obou stranách vystupují z bublajícího bahna smrduté páry, jejichž nasládlý pach ti zahlučuje plíce a zamlžuje zrak. S užitím svých schopností Magnakai se ti podaří zrak vyjasnit, ale pohled, který se ti naskytne, není o nic utěšenější než předtím.

U věže ti zastoupí cestu skupina vazhagských stráží, která pozoruje tvého společníka s neskrývanou nechutí. Použiješ schopnosti Magnakai Ovládání zvířat a Orientace k zesílení svého maskování a sdělíš jim, že přicházíš z jihu v neodkladné záležitosti. Chtějí znát tvé jméno a důvod, proč máš s sebou oživlou mrtvolu. Chceš je nějak ošálit, ale všimneš si, že tvůj společník začíná přitahovat nevhodnou pozornost i ostatních vazhagských strážců.

Jeden z krysáků přiblíží svůj čenich na vzdálenost několika palců od tvé masky a ke tvému překvapení řekne, že můžeš vstou-

pit, pokud se nejdřív zapíšeš. Ukáže na dveře ve věži a vyzve tě, abys do nich vstoupil. „Uvnitř,“ řekne, „se můžeš zapsat.“ Díky své schopnosti Magnakai Předpovídání okamžitě poznáš, že vazhag lže a že za dveřmi tě očekává vězení.

Pokud chceš vazhaga poslechnout a vstoupit, otoč na **30**.

Jestliže odmítneš vstoupit, otoč na **162**.

Rozhodneš-li se odlákat pozornost stráží jinam, otoč na **256**.

13

Ušetříš jedné z hrůzných oblud ránu, po níž se bez života zhroutí k zemi. Rychle uskočíš od její zkrvavené zdechliny a ramenem vrazíš do řady vřeštících ghúlů. Pohled na padlého gigantita a tvůj rychlý útok je překvapí. Než mohou zareagovat, uběhneš několik sáhů k listím zarostlému tunelu.

Vrhneš pohled přes rameno a spatříš klopýtající hordu ghúlů, kteří padají jeden přes druhého. Ten pohled tě sice povzbudí, ale tvá radost nemá dlouhého trvání, protože spatříš, jak se nad nimi tyčí gigantit s tlamou plnou zpěněného hlenu. Prudkým pohybem hlavy pošle jedovatou slinu za tvou prchající postavou.

Instinktivně se vrhneš k zemi. Plivanec proletí kolem a zasáhne kmen stromu téměř u kořene. Ozve se zasyčení a strom se s praštěním zřítí k zemi rozleptaný kyselinou. Velké kapky ti dopadnou na kazajku, která ihned začne doutnat.

Pokud ovládáš Velmistrovskou souvztažnost, otoč na **88**.

Jestliže tuto disciplínu neovládáš, otoč na **343**.

14

Bez větší námahy se proplížíš smečkou hladových vazhagů a nepozorovaně unikneš do prázdné chodby za kovovými vraty. Za několik minut se vrata se skřípěním zavřou a pištění utichne.

Chodba vede několik mil směrem na východ a kromě občasných vazhagských hlídek je opuštěná. Konečně dorazíš ke vchodu do další síně, menší než byla lávová jeskyně, ale stejně tak plné. Denní světlo proniká do síně velkými klenutými dveřmi hlídanými ozbrojenými vazhagy a dvěma válečnými psy s rohovitou kůží, které vazhagové drží na řetězu. Za vchodem je vidět stezka, která vede ke vzdáleným pahorkům.

Přímo nad vchodem si všimneš tenkého slunečního paprsku, který sem proniká malým otvorem ve skále ve tvaru okna. Uvědomuješ si, že vchod je pečlivě strážěn a že i pro tak schopného jedince, jako jsi ty, by bylo obtížné nepozorovaně tudy uniknout. Proto se rozhodneš použít menší otvor ve skalní stěně.

Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud ovládáš disciplínu Velmistrovství v lovu, přičti 3 k číslu, které ti padlo.

Jestliže součet činí 5 nebo méně, otoč na **192**.

Činí-li 6 nebo více, otoč na **346**.

15

„Szalista,“ řekneš, což je staré cenerské slovo znamenající ‚patnáct‘, a okamžitě uslyšíš, že mechanismus zámku začíná pracovat. (Toto je správná odpověď na hádanku o kombinaci zámku v sekcích 158 a 227.) Ozve se syčení unikajícího vzduchu a těžká kovová vrata na masívních pantech se pomalu otevrou dovnitř.

Bez váhání vstoupíš do kruhového tunelu za vraty.

Otoč na **205**.

16

Chodba příkře klesá a špatný vzduch se ještě zhoršuje, protože je plný prachu, který ti vniká do očí a nosu. Přestože

ti naprostá tma ve vidění nebrání, ve vzduchu je tolik prachu, že jen s obtížemi dohlédneš několik stop před své natažené ruce. Postupuješ pomalu a doufáš, že tě tvé disciplíny Magnakai ochrání před udušením do doby, než najdeš čistší úsek chodby.

Po chvíli si všimneš, že z prasklin ve stropě tunelu visí dlouhé pruhy olejovitě žlutého mechu. Mezi nimi se nacházejí tlející kolonie hub různých odstínů, všechny ničivé a odporne na pohled. Procházíš pod nimi, když se náhle, jako na neslyšitelný povel, výhonky rozevřou a zasypou tě velkými oblaky lepka-vých výtrusů podobných semínkům.

Okamžitě ucítíš, že výtrusy jsou prudce jedovaté; v podvědomém reflexu se aktivují tvé uzdravovací schopnosti Magnakai a napadnou smrtící toxiny, které ti pronikly do plic. V hrudi tě strašlivě bolí, ale žádné vážnější zranění jsi neutrpěl: ztrácíš 2 KONDIČNÍ body.

Lepkavý oblak páchnoucích výtrusů je tak hustý, že se jen námáhavě pohybuješ kupředu. Máš pocit, jako by ses prodíral tunelem plným bahna. Tvoje disciplíny Kai sice neutralizovaly jedovaté výtrusy, ale zbývá tu jen málo vzduchu. Začneš se bát, protože si uvědomíš, že ti ubývá sil.

Pokud vlastníš trochu Baylonova mechu, otoč na **277**.

Jestliže tento předmět nevlastníš, otoč na **136**.

17

„Existuje jenom jedna osoba schopná odolat plamenům mé hole... rytíři Kai,“ zasyčí a stále na tebe míří plápolající hůlkou.
 „A já mám radost, že tě sem osud přivedl, Osamělý Vlku. Čeká tě smrt! Otoč se a uvidíš svou nemesis!“

Otoč na **125**.

18

Když tvá smrtící rána rozetne tělo obludy od hlavy až k patě, obě pŕlky vybuchnou a po celé komnatě se rozletí částčky mumifikovaných pozůstatků. Síla výbuchu tě odhodí dozadu, a jak padáš, zahlédneš matný přízračný stín, který stoupá ke stropu. Na okamžik se ve vzduchu zastaví a pak pronikne pevným kamenným stropem jako kouř závojem.

Než odejdeš z komnaty, prohlédneš si kamennou rakev. V ní nalezneš několik rozpadajících se cárů a *měděný klíč* (pokud si ho chceš ponechat, zapiš si ho do *Průvodní listiny* jako předmět v batohu).

Proklínaje svou smůlu, odcházíš z komnaty a míříš ke dveřím laboratoře. Za nimi objevíš několik úzkých chodeb, které ústí do předpokoje. Komnata má kopuli a na stěnách gobelíny, které zobrazují cenerské legendy, odporné a mrzké činy z dob Starých království, kdy Cenerci téměř celé tisíciletí tyranizovali severní Magnamund.

Na protější stěně jsou jedny dubové dveře, jiný východ z předpokoje není. Když se k nim přiblížíš, uvidíš, že jsou trochu pootevřené. Náhle zpoza nich uslyšíš žalostný zvuk chorálu.



Zvědavost tě přiměje, abys nahlédl mezerou dovnitř, a při pohledu na to, co je za dveřmi, ti přeběhne mráz po zádech. Otoč na **200**.

19

Pohlédneš dolů a uvidíš, že se ti kolem nohy ovíjí větev trnitého keře. Snažíš se ze všech sil, aby ses rostlině vymanil, ale nedaří se ti to. Pak si náhle uvědomíš strašlivou pravdu: vůbec to není keř, ale chapadlo nějakého bahenního netvora.

Zbraní odsekneš větvi podobné chapadlo, ale okamžitě se objeví další a pak další. S rychlostí útočících hadů ti ovinou nohy a táhnou tě do bažiny. Zoufale bojuješ, aby ses osvobodil, ale jsi vtahován stále hlouběji do páchnoucího bahna. Znovu a znovu bodáš pod hladinu v naději, že se ti podaří zasadit útočnickovi smrtící ránu. Ucítíš, jak ti pod hrotem zbraně něco zapraská a sevření na okamžik povolí, jen aby se vrátilo s ještě větší silou a odhodlaností.

Potom ve stehnech ucítíš prudkou bolest, když se z chapadel vynoří řady trnů a probodnou ti kůži. Vykřikneš bolestí a zpod hladiny bahnitého jezírka ti odpoví zlověstný bublavý smích. Pokud ovládáš Velmistrovské ovládání zvířat, otoč na **339**.

Jestliže toto umění neovládáš, otoč na **47**.

20

Když nestvůře ušetříš ránu, která zpečetí její osud, vydá vysoký děsivý řev, který okamžitě umlčí jeskynní tvory a donutí je zalézt do jejich špinavých kobek.

V jediném okamžiku se strašidelný pechdrazil rozplyne ve vzduchu a nezbude po něm ani stopa, jenom pronikavý kovový pach ozónu. Otřeš si z pocené čelo hřbetem levé ruky a ohlédneš se přes rameno na krčící se obludy schoulené ve svých kob-

kách. Zasuneš zbraň a popojdeš ke schodišti, aby ses podíval dolů. Snažíš se zrakem proniknout temnotou, ale nedaří se ti rozeznat, kde schodiště končí.

Pokud chceš sestoupit po schodech, otoč na **106**.

Pokud dolů jít nechceš, můžeš se vrátit po svých stopách ke křižovatce a pokračovat severním tunelem – otoč na **85**.

21

Nahoře nad schody je zaneřáděná jídelna. Po dlážděné podlaze jsou rozesety odpadky, na stolech se povalují ohlodané kosti a uprostřed doutná malý ohníček.

Klenutý portál na protější straně ti nabízí možnost uniknout do chodby a ty se k němu ihned rozeběhneš. Cestou si všimneš hromady odložených zbraní, které leží vedle lavice. Mezi nimi se nacházejí:

dýka

meč

meč se širokou čepelí

luk

4 šípy

toulec

Pokud si chceš něco ponechat, zapiš si zbraně do *Průvodní listiny*.

Pokračuj na **255**.

22

Hořící olej tě zasáhne do obličeje. Vlna bolesti tě srazí na kolena. Instinktivně přivoláš na pomoc disciplínu Magnakai Sou-

vztažnost, abys plameny uhasil, a během několika vteřin je po ohni: ztrácíš 4 KONDIČNÍ body.

Cenerec se začal radostně chechtat, jistý si tím, že nastal tvůj konec. Teď se mu krutý smích zadrhl v hrdle. Omámeně sáhne po zbrani, aby ti zabránil se přiblížit. Ze skryté pochvy vytáhne zakřivený nůž a nejistě ho namíří na tvou hrud'. Nařídíš mu, aby dýku upustil, ale on na tvůj rozkaz nereaguje. Předstírá, že se chce rozmáchnout, a rychle bodne proti tvému srdci. Ty však nešikovný útok odvrátíš pravým předloktím a udeříš ho levým hákem do brady. Rána rozbije druidovu skleněnou masku. Druid se zapotáčí, spadne na podlahu a svými kostěnými prsty se chytá za hrdlo. Chvilí se svíjí na zaprášené podlaze a pak zůstane ležet. Opatrně k němu přistoupíš, očekáváš léčku. Pak si ale všimneš, že mu střep z masky přetěl krční tepnu, a víš, že už tě neohroží.

Pokud chceš prohledat druidovo tělo, otoč na **253**.

Jinak otoč na **306**.

23

Rychle prohledáš psací stůl mrtvého tvora, probereš papíry a desky. Hledáš nějakou zmínku o tom, kde se v Mogararithu kultivuje morový virus. V papírech nenajdeš žádnou užitečnou informaci, ale všimneš si dvou malých páček zabudovaných do stolní desky.

Při prohlídce zjistíš, že se jimi ovládají dvoje kovové dveře vedoucí do tohoto předpokoje. Opatrně zatáhneš za pravou páčku a dveře, jimiž jsi vešel, se zavřou. Chvilí počkáš, aby ses připravil, než zatáhneš za levou páčku, která ti otevře dveře do Kadakova trůnního sálu.

Otoč na **240**.

24

Agarashi vyrazí ohlušující zavytí, když mu tvoje smrtící rána protne černé srdce. Mohutné tělo ztuhne, rudé oči se zakalí – vypadají jako dvě koule z mléčně červeného skla. Chvilí nehybně visí, ale pak se jeho pracky pustí skalní stěny a nestvůra se zřítí na tvrdé dno jámy.

Namáhavě oddychuješ, pak zasuneš zbraň a šplháš na povrch ve snaze co nejrychleji uniknout pro případ, že by smrtelný výkřik obludy někoho nebo něco přivolal. Otoč na **87**.

25

S ohavným pištivým křikem vtrhnou vazhagové do polozřícené chatrče. Ustoupíš do kouta, abys jim znemožnil dostat se ti do týla, a pozvedneš zbraň, hotov jim čelit. Nejrychlejší krysáci se na tebe vrhnou v šílené touze po krvi, sekají a bodají po tobě rezavými zbraněmi, ale ty je zabiješ tak přesnými a úspornými pohyby, až to vypadá, jako by ses ani nepohnul. Jenže za každého padlého vazhaga nastoupí tři další a během několika minut se ocitneš v nebezpečí, že tě udusí jen tlak jejich odporných těl.

Smečka vazhagů: UMĚNÍ BOJE 34, KONDICE 44

Pokud v boji zvítězíš, otoč na **72**.

26

Několikrát vyslovíš svou odpověď, ale nic se neděje. Jsi přesvědčen, že odpověď je správná, a tak několikrát klepneš skříňkou o stůl v naději, že se víčko otevře. Při třetí ráně vyrazí ze strany jako břitva ostrá čepel a řízne tě do dlaně: ztrácíš 3 KONDICNÍ body.

S kletbou odhodíš zařízení do kouta a ošetříš si zraněnou ruku. Náhle uslyšíš šouravý zvuk v jiné části knihovny a strneš: někdo vešel dovnitř. Ohlédneš se přes rameno ke dveřím a rozhodneš se, že je nejvyšší čas zmizet.

Otoč na **335**.

27

Nad schodištěm najdeš chodbu, která vede na západ a potom se ostře zatáčí k severu. Když dojdeš do rohu chodby, zarazíš se; smysly tě varují před blížícím se nebezpečím. Snažíš se spěšně tasit zbraň, ale ještě ji ani nevytáhneš z pochvy, a už zpoza rohu vyrazí drakarský bojovník, vrazí do tebe a oba upadnete na zem.

Rychle se vzpamatuješ, ale než stačíš popadnout zbraň, drakar zaútočí.

Drakar: UMĚNÍ BOJE 32, KONDICE 30

První tři kola musíš bojovat holýma rukama. Teprve na začátku čtvrtého kola se ti podaří popadnout zbraň a pokračovat v boji jako obvykle.

Pokud v zápase zvítězíš, otoč na **255**.

28

Rozrušen blízkým setkáním se smrtelně nebezpečnými, kyselinu vypouštějícími kraby, tasíš meč a sestupuješ ze schodů mnohem opatrněji než předtím. O šedesát schodů níže dorazíš do malé jeskyně, kam ústí tři tunely: jeden od severu, druhý od jihu a třetí od západu.

Na prašné zemi je mnoho stop a díky svým loveckým dovednostem se v nich snadno vyznáš. Směřují na západ a na jih

a podle jejich velikosti a hloubky usuzuješ, že je způsobily obrovské, krysám podobné nestvůry, které chodí vzpřímeně jako lidi. Podle toho, co ses dozvěděl o obyvatelích Ruelu, jsi si jist, že tady stopy zanechali vazhagové, ohavná havěť vyšlechtěná Cenerskými druidy.

Mezi jejich stopami zahlédneš i další, které se od těch krysích velice liší. Chceš je prozkoumat podrobněji, ale náhle zaslechněš zvuky pohybu v západním tunelu; blíží se sem skupina nějakých tvorů. Okamžitě přestaneš zkoumat stopy a rozhlédneš se po vhodném úkrytu.

Pokud se chceš schovat v severním tunelu, otoč na **35**.

Jestliže se chceš schovat v jižním tunelu, otoč na **201**.

Chceš-li se schovat v jeskyni, otoč na **153**.

29

Když akolytovo bezvládné tělo dopadne na plošinu, zasuneš zbraň a chytíš se žebříku vedoucího k vrátku. Všichni dole v síni pozorují, jak stoupáš nahoru. Když pochopí, co chceš udělat, vypukne chaos. Hysterický řev, výkřiky zlosti a strachu se mísí ve strašlivou kakofonii, jež se v ozvěně nese rozlehlým prostorem. Shlédneš dolů na vztekem zkřivené obličje Cencerců a uvidíš nové nebezpečí. Skupinka vazhagských lučištníků vyběhne ze dveří, které spojují Kadakovu komnatu s galerií. Rozestoupí se na parapetu a začnou na tebe střílet ze svých nalakovaných luků. Šípy s černým peřím ti sviští kolem těla a jejich ostré hroty ti nebezpečně ohrožují nohy.

Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud ovládáš Velmistrovství v lovu, přičti 4 k číslu, které ti padlo.

Pokud činí součet 0–2, otoč na **231**.

Jestliže činí 3–6, otoč na **293**.

Činí-li 7 nebo více, otoč na **278**.

30

S obavami a vědomím, že kráčíš do pasti, vcházíš do dveří. Dva vazhagové ozbrojení kopími stojí po stranách dveří a své zašlé zbraně mají připraveny pro případ, že by ses chtěl bránit. Za dveřmi je cela. Nic jiného jsi ani nečekal. Když se těžké dveře s bouchnutím zavřou, začneš se okamžitě rozhlížet po možnosti úniku, dřív než se vazhagské strážce vrátí.

Ačkoliv vypadá cela poměrně obyčejně, je naneštěstí něčím víc, než jsi čekal. Je to popravčí komora, jedna z mnoha takových umístěných v Mogaruithu. Slouží k rychlému usmrcení těch, kdo by se odvážili postavit Cenerským druidům.

Najednou začne kovovou podlahou probíhat silný elektrický proud, který tě přimrazí k zemi. Cítíš, jak tebou proniká smrtící napětí. Bojuješ ze všech sil, abys strašlivý útok přežil, ale proudu se nedá čelit a tvé tělo mu nakonec podlehne.

Bohužel, tvůj život a tvá výprava končí tady, v Mogaruithu.

31

Vypustíš šíp směrem k hrdlu nestvůry. Vypadá to na smrtelnou ránu, ale obluda se v posledním okamžiku otočí, aby se šípu vyhnula, a ten jí jenom s tupým zvukem rozsekne rameno. Nestvůra zařve bolestí, ale zranění jí nezabraní na tebe zaútočit. Za ní stojí vazhag ozbrojený nožem. Nestvůra se rychle vzpamatuje a oba se na tebe vrhnou.

Agarashi (zraněný) a vazhag:
UMĚNÍ BOJE 30, KONDICE 40

Agarashi je imunní proti Útoku duševní silou a Psychovlně; pouze velmistrovská disciplína Kai-vlna ho dokáže zranit. Pokud v boji zvítězíš, otoč na **297**.

32 – *Ilustrace II*

Stezka přetíná planinu a vede několik sáhů od prohlubní, než mizí v tunelovité mezeře mezi stromy. Pokračuješ vpřed, ale s každým krokem, který tě k místu ženě blíž, se tvoje smysly bouří. Pocit strašného zla je tak silný, že ti ucpe nosní dírky, až musíš bojovat o dech. Rozhodneš se běžet k mezeře mezi stromy, ale náhlý zvuk za tebou tě zarazí v půli kroku.

Z lesa se vykolébá horda příšerných zjevení, nemrtvých tvorů, kteří existují snad jen v soumravném světě mezi životem a smrtí. Jejich chřadnoucí těla jsou korunována bezvlasými lebkami, rudýma očima bez víček a doširoka otevřenými tlamami lemovanými stovkami zubů tenkých jako jehly. Vyrazí ze sebe hrozivé zavřeštění a ty cítíš, jak ti po zádech přebíhá mráz.

Snažíš se potlačit vzrůstající hrůzu, otočíš se a prcháš k lesu. Už jsi jen několik sáhů od lesní stezky, když ze stínu vystoupí tucet, nebo možná i víc těchto strašlivých tvorů a zablokují ti cestu. Opět vyrazí svůj hrůzný pokřik a blíží se k tobě z obou stran.

Zoufale se rozhlížíš po planině a hledáš jinou možnost úniku, ale žádná tu není; jsi v pasti. Nemáš na vybranou, buď se musíš s příšerami utkat, nebo ustoupit k prohlubním.

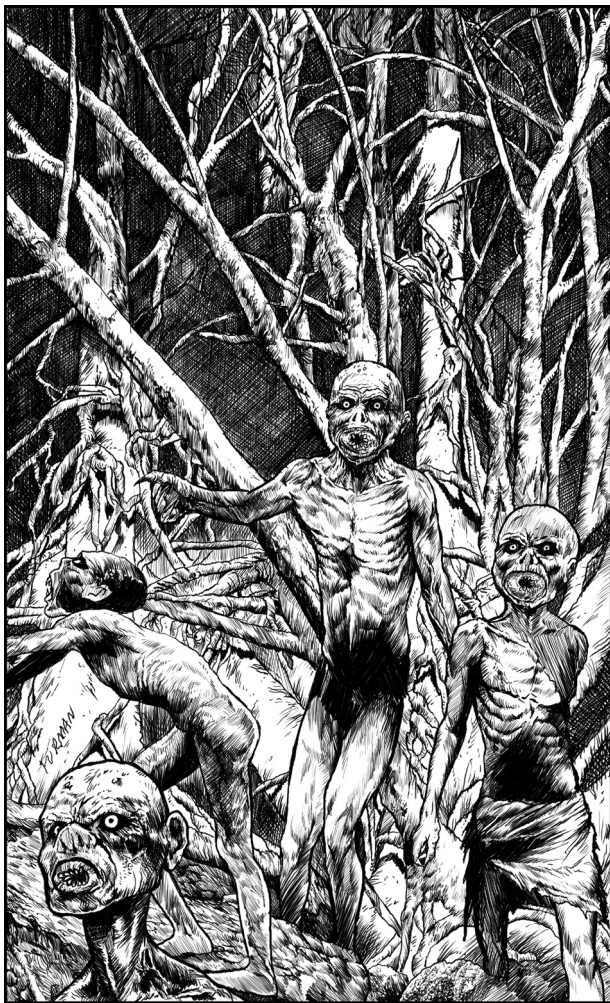
Pokud chceš s tvory bojovat, otoč na **163**.

Jestliže se rozhodneš ustoupit k prohlubním, otoč na **148**.

33

Gobelín zobrazuje odporné hody, banquet, jehož se účastní démonická stvoření, která se krmí lidskými pozůstatky. V čele této odporné hodovní tabule sedí býku podobná nestvůra, která má lidskou hlavu a tvář. Z jejích zakrvácených pysků vy-

II. Z lesa se vykolébá horda příšerných zjevení...



Tabulka náhody

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