



LONE WOLF

КНИГА ВОСМНАЦАТÁ

ÚSVIT DRAKŮ

Joe Dever

Mytago 2023

Věnováno Francescovi Mattiolimu

Dawn of the Dragons

Text © Joe Dever 2011

Ilustrace © Mongoose Publishing 2011

Zvláštní poděkování Jonathanu Blakovi a Projektu Aon.

Překlad: Petra Pixová

Korektury: Markéta Forró

Proofreading: Jan Charvát, David Pixa, Bára Vaňková, Anna Hynešová, Filip Novotný, Jan Horníček

Grafická úprava obálky: Petr Holý

Sazba: Petr Holý

Ilustrace: Pascal Quidault

Obálka: Pascal Quidault

Mapa: Régis Moulun

Vydal Jiří Reiter, nakladatelství Mytago roku 2023 jako svou
119. publikaci. Vydání první, 424 stran.

www.mytago.cz

Naše knihy distribuuje imago.cz

tel.: 774 421 641, e-mail: info@imago.cz

Knihy je možné zakoupit v internetovém knihkupectví

www.imago.cz

ISBN 978-80-88501-05-3

Příběh pokračuje...

Jsi velmistr řádu Kai, Osamělý Vlk, poslední ze sommerlundských rytířů řádu Kai a jediný, kdo přežil masakr, jemuž klášter Kai podlehl během kruté války s odvěkým nepřítelem.

Píše se rok 5077 Měsíčního kamene. Od tragické události uplynulo již dvacet sedm let a sluhové zla, které vyslal sám bůh Temnoty Naar, aby zpusťošili úrodné země Magnamundu, byli mezitím sami zničeni. Přisahal jsi, že smrt svých udatných druhů pomstíš, a nakonec jsi své přísaze dostál, když jsi sám pronikl do pekelného města Helgedadu, přemohl nejvyššího lorda Temných pánů Gnaaga a vyhodil centrum jejich moci i s jeho zruďnými obyvateli do povětří.

Legie Temných zemí, jež do té doby usilovaly o dobytí celého Magnamundu, upadly po zkáze Helgedadu do chaosu. Některé frakce této obrovské armády, zejména pak barbarští drakkarové, začaly s ostatními bojovat 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.

Nyní v Sommerlundu již sedm let panuje mír. Pod tvým vedením povstaly zdi kláštera Kai z popela a řád získal zpět svoji někdejší slávu. Coby nový velmistr ses pustil do důležitého úkolu předat obnovenému rytířskému řádu Kai moudrost a vznešené tradice svých předků, aby zůstaly zachovány i pro následující staletí. Nová generace rytířů, zrozená během války proti Temným pánům, projevila značné vlohy pro disciplíny

Kai a dává příslib nadějně budoucnosti. Během doby strávené v klášteře jsou schopnosti noviců zdokonalovány tak, aby sami jednou mohli cvičit a inspirovat příští generace a dokázali své vlasti zajistit trvalé bezpečí.

Dosažení hodnosti velmistra Kai ti přineslo mnoho výhod. Některé z nich – například obnova kláštera Kai a neutuchající vděčnost tvých krajanů – se daly očekávat. Kromě toho se ti však dostalo odměn, které jsi nemohl v žádném případě předvídat. Zjistil jsi, že uvnitř tebe dríme potenciál rozvinout své schopnosti daleko za hranice disciplín Magnakai, které byly doposud považovány za vrchol toho, čeho může mistr Kai dosáhnout. Tento objev tě povzbudil k tomu, aby ses vydal na docela novou a neznámou pouť za hledáním moudrosti a moci, jakou dosud žádný mistr Kai nevládl. Ve jménu svého stvořitele, boha Kai, a pro větší slávu Sommerlundu a bohyně Ishir jsi přísahal, že dovedeš Kai k dokonalosti tím, že poznáš a ovládneš všechny velmistrovské disciplíny a staneš se tak prvním nejvyšším velmistrem Kai.

S odhodláním a pílí ses pustil do obnovy kláštera Kai a do organizace výcviku noviců nového řádu. Tvá snaha byla brzy odměněna a během dvou let se první novici stali nadanými mistry Kai, kteří mohli začít s výukou dalších nováčků řádu. Mistři lehce a pohotově plní 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 zbudovat speciální sklepení. V jeho nádherné komnatě, vytesané ze žuly a zdobené zlatem, jsi umístil

skvostné symboly moci Kai – sedm Nyxatorových Kamenů 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 levoruké magie a zaklínadel Starých království. Během této doby jsi na sobě postřehl řadu pozoruhodných změn: zesílil jsi fyzicky i mentálně, tvých pět smyslů se zostrilo nad rámec čehokoliv, co jsi kdy zažil, a co víc, začal jsi stárnout mnohem pomaleji. Za každých pět let nyní zestárneš o jediný rok.

Po porážce Temných pánů zavládl v celém severním Magnamundu mír a lidé Svobodných království se radovali z vědomí, že doba zla skončila. Muži ochotně vyměnili meče za motyky, štíty za pluhy a byli rádi, že již nemusejí pochodovat jinak než mezi brázdami svých čerstvě zoraných polí. Jen málo ostrážitých očí hledělo za obzor ve strachu z toho, co by se mohlo objevit, avšak někteří se měli stále na pozoru, neboť věděli, že Naarovi služebníci na sebe mohou brát mnoho rozličných podob. A nemýlili se. Ve stínech Magnamundu číhalo mnoho přísluhovačů zla, kteří čekali na svou příležitost, aby vykonali Naarovy temné příkazy.

Své nově nalezené schopnosti jsi už nejednou uplatnil v boji proti Naarovým přísluhovačům a pokaždé sis vedl na výbornou. Avšak tvá neustálá vítězství přivádějí boha Temnoty k zuřivosti. Stěží kdy byla jeho touha po pomstě větší než teď.

Jeden z Naarových přísluhovačů, mocný Smrtivládce z Ixie, hrozil, že zotročí svobodné národy Magnamundu zbraní ukovanou samotným Naarem. Sám ses odvážně vydal do jeho ledového panství a v boji na život a na smrt jej porazil. Během návratu z Ixie jsi však zjistil, že byl Sommerlund napaden. Za

tvé nepřítomnosti Naar vyslal hordy dračích stvůr, aby na království slunce i obnoveném řádu Kai vykonaly dílo zkázy.

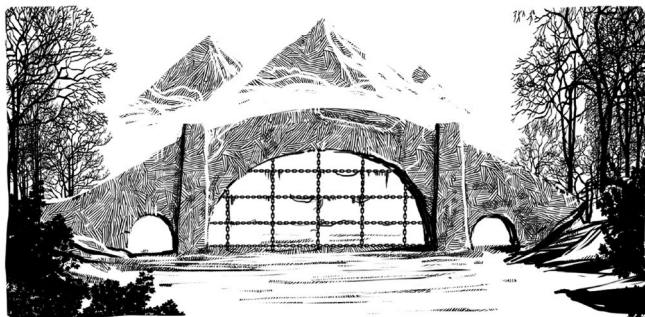
Tato zpráva tebou strašlivě otrásla. V Ixii jsi dosáhl velkého vítězství nad Zlem, ale za jakou cenu? Věděl jsi, že všichni rytíři nového řádu Kai byli obstojnými bojovníky, byli však ještě mladí a jejich schopnosti neprozkoušela bitevní vrava. V duchu ses obával, že nebudou schopni vzdorovat nejnovějším Naarovým šampionům, a tak ses rozhodl co nejrychleji vrátit do Sommerlundu, abys převzal velení nad klášteřem Kai a zorganizoval obranu své země.

Ve městě Vadera ti sám lencijský král Sarnak slíbil, že učiní vše, co bude v jeho silách, aby tvou dlouhou cestu zpět do Sommerlundu co nejvíce urychlil. V doprovodu lorda Ardana, čaroděje z Dessi a svého přítele, jsi tak mohl nastoupit na pověstně rychlou lencijskou plachetnici, mířící do Garthenu, hlavního města Talestrie, které leží více než tisíc mil na východ. Měla to být první etapa tvé cesty zpět do Sommerlundu, cíle vzdáleného více než dva tisíce mil od Lencie. Už když jste vyplouvali z vaderského přístavu, věděl jsi, že se vydáváš na závod s časem, zoufalý závod, v němž je v sázce budoucnost tvé země i nového řádu Kai.

dokáže velký archon takto označený předmět ochránit před neoprávněným otevřením. Každý tvor, který by se jej pokusil otevřít, uvolní ničivou sílu glyfu a utrpí její smrtelné následky.

Znehybnění – pomocí tohoto kouzla dokáže velký archon znehybnit jednoho nepřátelského tvora v okruhu sedmi sáhů. Doba trvání kouzla závisí na velikosti a síle daného tvora. Dosah a trvání účinku se zvyšuje s tím, jak velmistr stoupá v hodnostech.

Povahu dalších vylepšení a jejich vliv na tvé disciplíny se dozvíš v části „Zdokonalené disciplíny velmistra Kai“ v příštích knihách o Osamělém Vlkovi.



MOUDROST VELMISTRA KAI

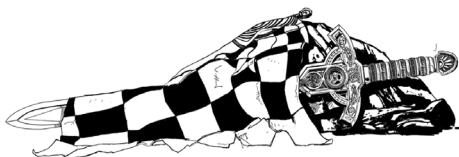
Při hledání nejrychlejší cesty z Vadery do kláštera Kai budeš možná muset projít několika divokými a nebezpečnými oblastmi Magnamundu. Buď neustále ve střehu, neboť agenti temného boha Naara opustili svou domovinu a udělají vše, co je v jejich silách, aby tvůj návrat zmařili.

Některé z předmětů, které během své mise najdeš, ti mohou přinést užitek v této knize nebo v následujících knihách *Osamělého Vlka*. Můžeš však narazit i na falešné stopy a předměty bez skutečné hodnoty. Zvažuj moudře, který z nalezených předmětů si budeš chtít ponechat.

Disciplíny velmistra Kai si vol opatrně, protože moudrý výběr ti umožní dokončit výpravu bez ohledu na to, jak nízký byl počáteční stav tvého UMĚNÍ BOJE a KONDICE. Úspěšné zakončení předešlých dobrodružství *Osamělého Vlka* sice představuje určitou výhodu, ovšem není pro zdar tvé výpravy nezbytné.

Nechť tvůj návrat do ohrožené vlasti provází světlo bohů Kai a Ishir!

Za Sommerlund a za Kai!



1

Z vaderského přístavu vyplouváte v pozdním čase, za mrazivého a pochmurného zimního dne. Na stěžních vaší hostitelské lodi, lencijské plachetnice *Saxin*, jsou již všechny plachty připravené zachytit příznivý vítr, který vás s trochou štěstí rychle dopraví do Talestrie - první zastávky na tvé dlouhé cestě domů. Plachetnice je elegantní a impozantní. Její vyplutí poutá samozřejmě značnou pozornost. Z mnoha přítomných Lenciánů, kteří se přišli podívat a zamávat na rozloučenou, však pravý účel její plavby zná pouze král Sarnak a jeho nejbližší rádci.

Jakmile *Saxin* opustí zázemí přístavu, vytyčí kapitán lodi východní kurz skrz Tentariaský průliv, řetězec moří a jezer, oddělující od sebe oba magnamundské kontinenty. Spolu s lordem Ardanem si zvykáte na běžnou námořní rutinu, a jelikož máte jen málo povinností, snažíte se dlouhé hodiny využít smysluplně. Ardan ti věnuje mapu, na níž ti ukáže, kudy nejrychleji pokračovat blíže k Sommerlundu. Probíráte spolu podrobnosti této trasy a přemýšlíte o novém Zlu, které nyní ohrožuje tvou domovinu a řád Kai.



Každou noc, když ležíš na lůžku a zíráš na trámy své kajuty, si přeješ, aby zmizely ty dlouhé míle, dělící tě od milované vlasti. Během těchto temných dnů bys nejraději stál po boku svých mladých akolytů Kai, osud však rozhodl jinak. V obavách z toho, co bys spatřil při příliš pozdním návratu, se každou noc modlíš k bohům Ishir a Kai, aby ti pomohli cestu do Sommerlundu urychlit.

Otoč na 175.

2

Jsi vůči mladíkovi velmi podezřívavý a kouzlo *Odhal zlo* ti tvé obavy brzy potvrdí. Zjistíš, že jde o bídného hrdlořeza a že v jeho zlověstném domě sídlí nechvalně proslulý varettský cech zlodějů. Takto varován otočíš koně, odcváláš pryč Ostruhovou uličkou a vrátíš se zpět na náměstí u jižní brány města. Jakmile dorazíš, přitáhneš koni otěže a zastavíš se, aby ses rozhodl mezi zbývajícími dvěma možnostmi.

Chceš-li se vydat na sever Žebříkovou ulicí, otoč na **308**.

Chceš-li se vydat na východ Písařskou ulicí, otoč na **194**.

3

Je časně odpoledne, když v dálce spatříš velký roubený most. Překlenuje rozvodněný tok nedávnými dešti a ty okamžitě poznáš, že jde o řeku Reloni. U přístupu k mostu stojí malý kruhový stan. Vedle něj sedí na stoličkách tři eldenorští vojáci, z nichž každý kouří dýmku s dlouhým náustkem.

Nejprve uvažuješ, že se mostu vyhneš a najdeš si jiné místo, kde bys mohl přejít, ale řeka je široká a rychlá a strážní se zdají být mimořádně slabí a hloupí. Po chvíli přemýšlení se rozhodneš, že se je pokusíš oklamat, aby tě nechali projít.

Když se přiblížíš, jeden ze strážných vstane ze stoličky a postaví se ti do cesty. Nenuceně tě požádá o předložení průkazu totožnosti.

Pokud vlastníš *stříbrnou pečeť*, otoč na **283**.

Pokud tento zvláštní předmět nevlastníš, otoč na **317**.

4

Zavelíš ke střelbě a rytíři Kai uvolní napjaté tětivy. Mračno šípů se smrtícími hroty, zocelenými v ohních klášterní kovárny, sviští s působivou přesností směrem k útočícím lávovcům. Všechny najdou svůj cíl, ale jen jeden z okřídlených tvorů spadne z oblohy. Vidiš, že tvor byl zasažen do oka. Akolyté spěšně nabíjejí, zatímco se lávovci chystají přistát na Věži slunce.

„Střílejte jim do očí!“, zavelíš a oblohou se rozletí další salva šípů, hledajících svůj těžko polapitelný cíl. Tentokrát jich zasáhne více než polovina a mnoho okřídlených stvůr spadne tímto jediným výstřelem k zemi. Přeživší jedinci však rychle přistanou mezi obránce věže.

Otoč na **58**.

5

Než tvá hlava zcela zmizí pod hladinou Stornu, stihneš vyvolat kouzlo *Síla*. Okamžitě cítíš, jak z tvých bolavých končetin odchází únava a příliv nové energie oživuje tvé svaly.

Otoč na **327**.

6

S velkým úsilím se nakonec dostaneš až k vytouženému cíli a po hlavě skočíš do vířící černé propasti Brány stínů.

Otoč na **69**.

7

Vůdce smečky výbuch roztrhá na kusy a mnoho jeho následovníků je usmrceno. Ani pohled na jejich zranění, ani ohlušující zvuk výbuchu však zbývající členy smečky neodradí od toho, aby se dál přibližovali k mostu. S ledovým strachem v žilách a v zoufalé snaze těm vyjícím ďáblům uniknout po bídneš svého unaveného koně do cvalu.

Otoč na **304**.

8

Uposlechněš králova přání a rozhodneš se místo toho dostat do kláštera Kai po zemi a zničit Bránu stínů, jakmile to bude možné. Posílen tímto rozhodnutím ukážeš radě *Sluneční krystal*, který ti dal Gwynian, a řekneš jim, jak ho hodláš použít. Ulnar společně s barony tvému plánu a tvé nezlomné odvaze zatleskají. Král ti svěří velení svého elitního jízdního regimentu, který ti má pomoci prorazit nepřátelskou linii v jejím nejslabším místě a dostat se ke klášteru Kai. Velitel jezdeckva kapitán D'Val ví, kde se toto slabé místo nachází, a dovede tě k němu.

Král rozpustí radu, a zatímco se baroni navracejí ke svým armádám, nařídí ti, aby sis na několik hodin odpočinul v jeho komnatách.

„Vyspi se, velmistře,“ řekne a otcovsky tě poplácá po rameni. „Budeš to potřebovat. Za úsvitu se vydáš na cestu.“

Otoč na **94**.

9

Rychle vyvoláš kouzlo *Znehybnění* a nasměruješ jeho sílu na knížete Luthu, který okamžitě strne. Svou rychlou akcí mu zabrániš aktivovat zlou moc prstenu, která by mohla zna-

menat tvou zkázu. Cítíš však, že je jen otázkou času, než tvé kouzlo vyprchá a on bude moci jeho sílu namířit proti tobě. Využiješ získaného času a povoláš na pomoc při obtížném výstupu z jámy disciplínu Orientace. Závodíš s časem, jelikož musíš rychle dosáhnout otevřených padacích dveří. Právě když přelézáš přes okraj, začne se Lutha hýbat. Pokuší se tě kopnout pravou nohou, ale ty se zákeřnému útoku dokážeš včas vyhnout. Zatáhneš ho za levou a vyvedeš ho z rovnováhy, čímž získáš několik vteřin, které ti umožní vstát. Jakmile se zvedneš, vrhne se na tebe s dýkou v ruce a donutí tě ustoupit zpět.

Kníže Lutha (s Prstenem moci):
UMĚNÍ BOJE 54, KONDICE 39

Když má Lutha na sobě Prsten moci, je imunní vůči všem formám psychického útoku, kromě Kai-vlny a Kai-rány. Pokud v boji zvítězíš, otoč na **89**.

10

Rychle sestupuješ přes kameny k místu, kde leží *Sluneční krystal*, ale ve spěchu na vlhké žule uklouzneš a spadneš.

Zvol si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud ovládáš Velmistrovství v lovu, přičti k vybranému číslu 3, pokud ovládáš Velmistrovskou souvztažnost, přičti 2, a pokud ovládáš Velmistrovskou orientaci, přičti 1. Je-li tvá současná hodnota KONDICE 11 nebo méně, odečti 1.

Je-li tvé výsledné číslo 2 nebo méně, otoč na **258**.

Je-li tvé výsledné číslo 3 nebo více, otoč na **134**.



11

Za soumraku vyjedete ze zalesněných kopců a spatříte třpytivé vody řeky Kinam vzdálené necelé tři míle. Tato velká řeka vyznačuje hranici mezi Talestrií a Palmyrionem, sousedním spojencem královny Evainy. Cesta klesá k hraničnímu mýtnému mostu, za nímž je vidět rozlehlé město Scade. Starý strážce mostu vás vyzve, abyste zastavili a zaplatili poplatek 100 stříbrných lun, ale když mu Nathor ukáže svou královskou pečeť, na výzvu k zaplacení úplně zapomene. S pozdravem ustoupí stranou a popřeje vám šťastnou cestu.

Scade je rušné tržní město, které v letech po porážce Temných pánů zbohatlo a rozrostlo se. Z jeho pestře pomalovaných budov a dlážděných ulic vyzařuje blahobyt, a dokonce i skromní pouliční prodavači zde vypadají čistší a lépe živení než v jiných částech Magnamundu. Nathor vede družinu do hostince poblíž centra města, do pěkného podniku zvaného Šťastné vědro. Jeho majitel, korpulentní chlapík s naleštěnou pleší, ho přivítá s otevřenou náručí. Po útrapách v Borohorkách a dlouhém dni jízdy se těšíš na horkou koupel a vydatnou večeři. Brzy se však ukáže, že hostinec je téměř plný nocležníků a majitel může poskytnout pokoje pouze pro pět členů družiny.

„Neboj se,“ řekne Nathor, když si všimne tvého zklamaného výrazu. „Znám rytíře Trania, místního pána. Už mnohokrát jsme společně v kopcích lovili divočáky. Jeho hrad je odsud vzdálený jen dvě míle. Pět z nás může dnes přespat zde a my ostatní se ubytujeme u Trania.“

Souhlasíš s Nathorovým návrhem a vydáš se s ním v doprovodu tří vojáků po stezce směřující podél řeky na sever k hradu Tranius.

Otoč na **140**.

12

S využitím všech maskovacích a stopařských schopností Kai se ti podaří smečce válečných psů vyhnout a uniknout do hlubin lesa.

Otoč na **220**.

13

Přiložíš ruce na mladíkovu hrud' a s pomocí svých léčitelských schopností Magnakai bodnou ránu zacelíš (ztrácíš 1 bod KONDICE). Tvé ošetření však k záchraně chlapcova života nestačí. Jed v jeho krvi je příliš silný a příliš se rozšířil. Smutně sleduješ, jak statečný mladík upadá do spánku, ze kterého se již neprobudí.

Otoč na **255**.

14

Zaslechneš hvízdnutí letící šipky a okamžitě prudce strhneš koně na stranu, čímž si zachráníš život. Železná šipka tě škrábně do ramene (ztrácíš 1 bod KONDICE). Nakonec ti nezabrání v útěku mezi stromy, ani v cestě na jih, kde se širokým obloukem vyhneš městu Fabri.

Během cesty lesem objevíš v brašnách a mezi příkrývkami připevněnými k sedlu následující předměty:

Meč

Lano

Křesadlo

Přikrývku

Luk

Toulec s 5 šípky

12 lun (hodnota 3 zlatých)

Malý dalekohled

Pokud se rozhodneš ponechat si některý z těchto předmětů, nezapomeň si příslušné změny zaznamenat do *Průvodní listiny*.

Krátce před západem slunce vyjedeš z lesa na křižovatku tří cest. Dřevěný rozcestník opřený o balvan ukazuje tři směry, cíle a vzdálenosti:

Chod: 250 mil na sever
Holona: 50 mil na západ
Tenzha: 20 mil na jihovýchod

Jelikož toužíš co nejdříve opustit nepřátelské území Eldenory, vydáš se po pohledu do mapy na jihovýchod, směrem ke slovijskému pohraničnímu městu Tenzha.

Pokud neovládáš Velmistrovství v lovu, musíš během cesty sníst jednu porci jídla, jinak ztratíš 3 body KONDICE.

Chceš-li pokračovat, otoč na **343**.

15

„Copak nevíš, severane,“ zasměje se Dorst, „že v taluce se podvádí? Alespoň my tak to hrajeme, že, hoši?“

Cítíš se trochu v rozpacích, a tak složíš karty, sebereš peníze a vymluvíš se, že jsi po dlouhé cestě unavený. Dorst a jeho muži ti popřejí dobrého spánku. Zatímco pokračují ve své pochybné hře, ty se jdeš podívat na svého koně, abys ho zaopatřil na noc. Právě pro něj trháš trávu, když se ztemnělými kopci rozlehne pronikavý skřek. Okamžitě v něm rozpoznáš nezaměnitelný vrískot kraana.

Pokud ovládáš Kai-clonu, otoč na **221**.

Pokud tuto velmistrovskou disciplínu neovládáš, otoč na **99**.

16

Slunce září jako drahokam na jasné modré obloze nad vašimi hlavami a svěží ranní vzduch vás povzbuzuje na duchu. Kamenitou stezku vedoucí od kláštera pokrývá silná vrstva námrazy, která při opatrném sestupu pod kopyty koní hlasitě křupe. Brzy se opět napojíte na východní cestu a pokračujete po ní přes řadu mělkých roklí do hustého borového lesa s půdou pokrytou mechem porostlými kameny. Zde cesta začíná stoupat k horskému hřebenu, nad nímž se rozprostírá bezmračná obloha zbarvená kouřem. Když se blížíte k vrcholu, náhle před sebou vycítíš nebezpečí a vykřikneš, abys varoval Nathora. Ten přikáže oddílu, aby se zastavil, zatímco se ty sám vydáš napřed zhodnotit situaci.

Za hřebenem spatříš široké údolí obklopené zalesněnými kopci. V jeho středu stojí vesnice a velká kamenná stavba, v níž po zaostření zraku rozpoznáš kostel. Jeho střecha je v plamenech a na upravených pozemcích a zahradách leží několik mrtvých těl. Dáš Nathorovi znamení, aby se k tobě připojil. Jakmile dorazí, okamžitě kostel pozná.

„To je opatství v Borohorkách,“ řekne s hlasem zastřeným úzkostí. „Mají potíže. Musíme jim pomoci.“

Pobídne své muže, aby vyrazili vpřed, a než ho stačíš zastavit, vede je cvalem po strmé stezce klesající do údolí. Prokleješ Nathorovu zbrkllost, ale následuješ ho. Ujedete necelou půlmíli, když tě náhle tvá disciplína Předpovídání varuje, že míříte přímo do léčky.

Zoufale křičíš na Nathora, aby zastavil, ale tvé varování zůstane nevyslyšeno. Zpoza okolních borovic náhle vyletí salva opeřených střel a oštěpů, z nichž jeden pronikne hluboko do boku tvého koně a na místě ho usmrtí.

Zvol si číslo z *Tabulky náhody*.

Pokud ti vyšla číslo 0 nebo 1, otoč na **278**.

Pokud je to číslo 2-6, otoč na **183**.

Pokud je to číslo 7-9, otoč na **107**.

17

Vysoko nad sebou slyšíš zvuk běžících nohou. Knížeti spěchá na pomoc oddíl strážců, ale ty víš, že na jeho záchranu je už pozdě. Než abys čelil jejich hněvu, až objeví svého vůdce zpopelněného, raději s pomocí Sommerswerdu vytlačíš kruhový poklop ve stěně jámy. Za ním najdeš slizký žleb vedoucí do podzemní řeky. Svižně se jím proplazíš a vklouzneš do chladné vody, jejíž spodní proud tě rychle odnáší pryč.

Otoč na **150**.

18

Cítíš, že talisman chrání tvé tělo před enormním horkem a jedovatou atmosférou tohoto pekelného místa. Nedokáže tě však ochránit před stvůrami, které nyní rychle postupují k Bráně stínů.

Otoč na **80**.

19

Za údolím se rozprostírá hustá trnitá vegetace plná divoké zvěře. Zastavíš se, aby sis ulovil něco k večeři. Pak se utáboříš pod starým pokrouceným dubem (obnov si 3 body KONDIČE). Noc proběhne klidně a za svítání pokračuješ v cestě na východ. Krátce před polednem dorazíš ke zřícenině starobylého kostela, u které spatříš směrovku hlásající:

Vanamor, 42 mil.

Usměješ se při pomyslení, že s trochou štěstí můžeš být za soumraku uvnitř městských hradeb.

Pokračuješ dál a po nějaké době spatříš na cestě před sebou blížící se oblak prachu. Když zbystříš svůj zrak, uvidíš v něm tucet ozbrojených jezdců v obnošených zeleno-černých uniformách. Prostoupí tě znepokojení, neboť tyto barvy nosí obvykle eldenorští vojáci. Uposlechněš své instinkty, odvedeš koně ze stezky a schováš se mezi stromy v nedalekém háji.

Zvol si číslo z *Tabulky nábody*.

Pokud ti vyšla 0-6, otoč na **81**.

Pokud je to 7-9, otoč na **229**.

20

Nečekaný zvuk cizího hlasu tě probere k plnému vědomí. Rozhlédneš se kolem sebe a ke svému překvapení spatříš starého muže v hnědém hábitu, jak hladí tvého koně po nozdrách. Okamžitě poznáš laskavou tvář mudrce Gwyniana.

„Osud opět svedl naše cesty k sobě, Osamělý Vlku,“ řekne ti. „Pojď, musíme si promluvit.“

Vezme tvého koně za uzdu a vede jej přes park k honosné budově. Od doby, kdy jsi tu byl naposledy, se hodně změnilo, ale i přes novou fasádu z cihel a mramoru varettské Síně učenců poznáváš.

Po štěrkové cestě dorazíte k budově, nad jejímiž bohatě vyřezávanými dubovými dveřmi stojí nápis „Knihovna“. Sesedneš z koně a Gwynian přiváže otěže ke kovovému kruhu zasaženému do zdi. Pak zatlačí na dveře, společně vstoupíte do chladného prostoru knihovny. Uličkou mezi kamennými policemi obtěžkanými tisíci knih a pergamenů projdete k dalším dveřím na vzdáleném konci sálu.

Otoč na **268**.

21

Zoufale popoháníš koně vpřed, vaše váha však zpomaluje jeho postup. Než vás stihne přenést skrz bránu na most, padací mříž klesne a uzavře vám jedinou možnost úniku. Vzápětí klesne i druhá mříž, která vám zabrání v návratu do hradní pevnosti, a vy jste tak lapeni v úzké chodbě mezi těmito dvěma branami. Tomuto místu se říká „vražedná díra“, a jak brzy zjistíš, je tento strašlivý název skutečně výstižný. Během několika vteřin obsadí hradby nad vámi strážci s luky, namířenými proti vám. Na daný signál zahájí palbu a vaše těla v mžiku proděravějí desítky šípů.

Tvůj život a tvá cesta domů do Sommerlundu tragicky končí zde, ve vražedné díře hradu Tranius.

22

Pokyneš kapitánu D'Valovi, aby se s regimentem stáhl o padesát sáhů zpět po stezce. Když tak učiní, vydáš se proti proudu, až nakonec objevíš zdroj ultrafialového paprsku, malý kovový mnohostěn posetý nýty.

Sesedneš z koně, vylovíš z řeky velký kámen a s obratnou přesností ho na zařízení hodíš. Jakmile kámen dopadne, ozve se mohutný výbuch, který tě srazí k zemi a okolí brodu posype ostrými úlomky.

Zvol si číslo z *Tabulky náhody*.

Pokud ti vyšla 0-3, otoč na **310**.

Pokud je to 4-9, otoč na **105**.

23

Najednou cítíš, že se ti stahuje hrdlo. Začíná tě svědit kůže na obličejí a hřbetech rukou. S narůstajícím strachem si uvědomíš, že jsi vstoupil do oblasti zamořené smrtící nákazou.

24–26 – Ilustrace I

Spěšně se otočíš, abys z místa co nejrychleji utekl. Avšak po méně než deseti krocích se zhroutíš na blátivou zem.

Pokud máš bylinu *oede* nebo *Mathův elixír*, otoč na **113**.

Pokud nevlastníš ani jeden z těchto předmětů, otoč na **128**.

24

Smrt vůdčího draka uvrhne ohromený houf do mrazivého ticha. Využiješ příležitosti a rozběhneš se k Bráně stínů. Než Naar stihne vyslat lávovce, aby ti zabránili v útěku, dosáhneš cíle a vrhneš se skrz bránu do vířící černé propasti.

Otoč na **69**.

25

Složíš karty, sebereš peníze a vymluvíš se, že jsi po dlouhé denní jízdě unavený. Dorst a jeho muži ti popřejí dobrého spánku. Zatímco pokračují ve hře, ty se jdeš podívat, jestli je tvůj kůň dobře připraven na noc. Právě pro něj trháš trávu, když se ztěmnělými kopci rozlehne táhlý skřek. Okamžitě v něm rozpoznáš nezaměnitelný vrískot kraana.

Pokud ovládáš Kai-clonu, otoč na **221**.

Pokud tuto velmistrovskou disciplínu neovládáš, otoč na **99**.

26 – Ilustrace I

Díky svému pokročilému mistrovství Kai zjistíš, že ztracený měsíc s drahokamy se nachází v botě dlouhovlasého bárkaře, který se v rozepři staví na stranu kupce. Uvalením podezření na muže v koženém plášti se pokouší zakrýt vlastní vinu.

Bárkař odstoupí od stolu a snaží se tiše přejít ke dveřím hostince. Projde však kolem tvé židle a ty ho v té chvíli obratně kopneš do vršku boty. Úder roztrhne měsíc a rozmetá drahokamy po podlaze hostince.

I. „Proč jsi to...“ vyhrkne provinilý bárkař.
Vmžiku vytáhne dýku a chce ti ji vrazit přímo do srdce.



„Proč jsi to...“ vyhrkne provinilý bárkař. Vmžiku vytáhne dýku a chce ti ji vrazit přímo do srdce.

Bárkař (mistr zlodějů): UMĚNÍ BOJE 36, KONDICE 25

Pokud tento souboj vyhraješ, otoč na **199**.

27

Nadechneš se, ale jakmile se znovu ponoříš pod hladinu, ucítíš na rameni škrábnutí hrotu šipky z kuše. Ztrácíš 2 body KONDICE.

Jelikož jsi ztratil moment překvapení, necháš se několik set sáhů unášet proudem, a teprve pak se vynoříš nad hladinu. Ocítáš se v mělkém zálivu, který ti poskytuje lepší krytí před nejbližším nepřátelským zákopem. Rychle se po bříše vyškrábeš na bahnitý břeh a tiše se do tohoto zákopu spustíš. Přítomného eldenorského vojáka rychle odrovnáš úderem hranou ruky, díky čemuž můžeš kládami zpevněným příkopem postoupit dál. Právě když míš vstup do provizorního bunkru, vycítíš před sebou nebezpečí. Podél příkopu tvým směrem pochoduje oddíl šermířů, a je jen otázkou několika vteřin, než se přiblíží natolik, aby tě spatřili.

Pokud se chceš vrhnout do bunkru a vyhnout se tak zrakům šermířů, otoč na **185**.

Pokud se rozhodneš tasit zbraň a připravit se na boj s postupujícím oddílem vojáků, otoč na **57**.

28

Tvé rozhodnutí zastavit se a promluvit si s poutníky Nathora zjevně dráždí, ale podřídí se ti a trpělivě čeká, až s nimi domluvíš.

Dozvíš se, že jsou na cestě do Garthenu. Jejich vůdce, vousatý otrhanec jménem Pospora, ti také vypráví o podivném táboře, který objevili minulou noc poblíž místa nazývaného „červená skála“. Tato informace však není levná a poutníci na tebe naléhají, abys přispěl na jejich pochybnou věc (odečti si z *Průvodní listiny* 5 zlatých; v případě, že máš méně než 5 zlatých, vymaž si místo toho jeden libovolný předmět z batohu).

Po rozhovoru se vrátíš k družině a společně pokračujete v cestě na východ.

Otoč na **319**.

29

Spadneš mezi vlhké rozeklané skály a rozbiješ si hlavu o špičatý výběžek. V důsledku tohoto zranění ztratíš 3 body KON-DICE.

Tento náhlý pohyb upozorní na tvou přítomnost lávovce, který začne zvědavě kroužit kolem Krkavčího hnízda. Jakmile se přesvědčí, že jsi narušitel, vrhne se s pronikavým vřiskotem z oblohy s napřaženými drápy a široce rozevřenou zobákovitou čelistí směrem k tobě.

Otoč na **108**.

30

Necháš koně u stodoly a nenápadně se připlížíš k břehu řeky. Poté, co si uložíš plášť včetně bot do batohu, se ponoříš do chladné temné vody a začneš plavat k protějšímu břehu. Proud je silný a ty brzy zjistíš, že tě rychle unáší pryč.

Pokud máš aktuálně 10 nebo méně bodů KONDICE, otoč na **232**.

Pokud máš KONDICI o hodnotě 11 nebo více, otoč na **177**.

31 – *Ilustrace II*

Na ukazateli u cesty vedoucí z Quarlenu stojí „Casiorn - 180 mil“. S normálním koněm by se dalo očekávat, že cesta potrvá čtyři dny, ale s Divým Vichrem máš jistotu, že do města kupců dorazíš ještě dnes před půlnocí.

Úplněk a tvé bystré smysly Kai ti pomáhají udržet po celou dobu dlouhé noční jízdy správný směr. Míle pod kopyty zdatného koně rychle ubíhají a s blížící se půlnocí tě již na obzoru vítají mihotající se světla Casiornu. Pozorní strážci nad západní branou města tě díky kouzelným dalekohledům ihned uvidí přijíždět. Pro jistotu zapálí pochodně, aby tě nasměrovali. Brány města se otevřou, a když jimi projedeš, setkáš se s bouřlivým jásotem jeho obyvatel, bohatých i chudých, z nichž mnozí vstali ze svých lůžek, jen aby tě mohli přivítat. Teprve když spatříš cibulovité zlaté věže paláce nejvyššího starosty, dovolíš Divému Vichrovi zpomalit. Projedeš velkolepým obloukem z mramoru a zlata, a když zastavíš, spatříš podivuhodnou nebeskou loď, vznášející se nad střechou komnat nejvyššího starosty. Připomíná ti *Nebeského jezdce*, létající loď tvého přítele cechmistra Benedona, ačkoli toto plavidlo je elegantnější a zdá se, že není vyrobeno ze dřeva, ale z leštěného kovu.

„Čeká na váš rozkaz,“ uvítá tě velmož Kordas, přicházející po schodech paláce v doprovodu stráží a rádců, kteří mu spěchají v patách. „Co myslíte?“ usmívá se a ukazuje na loď. „Není nádherná?“

„Ano, to vskutku je,“ odpovíš, když sesedneš z Divého Vichra, který k tvému ještě většímu údivu nejeví po vaší neuvěřitelné cestě z Varetty sebemenší známky únavy. „Prozradíte mi jméno toho plavidla, velmoži?“

„Říkáme mu *Oblačný tanečník*,“ odpoví hrdě.

II. Neuplyne ani hodina a už stojíš na lesklé ocelové palubě lodi, jemně vibrující v souladu s rostoucí silou jejích magických motorů.



Neuplyne ani hodina a už stojíš na lesklé ocelové palubě lodi, jemně vibrující v souladu s rostoucí silou jejích magických motorů. Posádka casiornských strojevůdců uvolní lana, která ji drží na místě, a ty zamáváš na rozloučenou Kordasovi a jeho dvoru a vydáš rozkaz k vyplutí směrem na sever do Holmgardu.

Otoč na **60**.

32

Hořící vlk dopadne mezi ostatní členy smečky a rozmetá je do všech stran. Z temnoty se ozve děsivé zavytí, pekelný jekot plný strachu, hněvu a bolesti. Ztrátu svého vůdce už zbývající šelmy neunesou a s posledním vyděšeným zavytím prchnou z mostu zpět do bezpečí hradu Tranius.

Otoč na **86**.

33

Voják sahá po toporu sekery zastrčené za opaskem. Avšak než se mu ji podaří uvolnit, vyrazíš vpřed a uštedříš mu ránu pěstí, po které proletí pozadu otevřenými dveřmi zpět do chatrče. Brzy nato se ozve hlasitý povyk a ze stavení vyběhne půl tuctu rozzuřených Eldenořanů s tasenými zbraněmi. Budeš s nimi muset bojovat:

Eldenorští jezdcí: UMĚNÍ BOJE 34, KONDICE 38

Pokud zvítězíš během tří kol nebo méně, otoč na **85**.

Pokud zvítězíš během čtyř nebo více kol, otoč na **160**.



34

Tvá lýtka a chodidla jsou žárem silně popálená a v důsledku tohoto zranění ztrácíš 4 body KONDICE. Zatneš zuby, donutíš se vstát a s pomocí své disciplíny Magnakai Souvztažnost si uhasíš kalhoty. Tvé rychlá reakce tě zachránila před vážnějším zraněním, ale na draka jsi dojem neodělal. Ještě více rozzuřen tvým úskokem dupne mohutnou přední nohou do černé půdy a vyšle tak k sirnému nebi spršku žhavého bahna a plamenů.

Využiješ příležitosti a začneš ustupovat směrem k Bráně stínů. Nedostaneš se však daleko. Dračí stvůra se opět s rozevřenou tlamou rychle řítí směrem k tobě.

Pokud nevladíš *platinový amulet* nebo *talisman bohyně Ishir*, ani neovládáš Velmistrovskou souvztažnost, musíš si v důsledku zhoubného žaru a jedovatých výparů odečíst 3 body KONDICE.

Otoč na **316**.

35

Přispěcháš k banditovi a dýku mu z hrudi vytáhneš, na záchranu jeho života je však už pozdě. Ustoupíš od jeho mrtvého těla. Pohledem změříš zkázu, kterou on a jeho muži této mírumilovné vesnici přinesli. Zbývající bandité bez vůdce opouštějí svou kořist. Prchají do zalesněných kopců za svými společníky, těmi, kteří se pokusili přepadnout váš oddíl při příjezdu do údolí. Nathorovi muži nyní pomáhají vesničánům při hašení několika hořících chalup.

Otoč na **126**.



36

Pokračuješ dál, dokud nedojdeš k severní zdi města. Zde se zastavíš, když si všimneš prohlášení, přibitého na dveřích zájezdního hostince a stájí. Dočteš se, že v Rhemu nyní platí zákaz nočního vycházení a že každý, kdo bude hodinu po setmění přistižen na ulici, bude zatčen městskou stráží.

Chystáš se odejít, když zaslechneš, jak majitel maštale hovoří s jedním ze svých čeledínů. Chlapec drží otěže starého koně, který silně kulhá na jednu nohu. Muž mu sděluje, že si už nemůže dovolit starou nemocnou klisnu ustájit.

„Bude muset pryč,“ říká kroučíc přitom hlavou. „Teď už pro mě nemá cenu, nevydělá si na sebe.“

Mladíkovi tečou po tváři slzy. Očividně má starou klisnu rád a je zdrcený vyhlídkou na její konec. Odvážně přistoupíš k majiteli a navrhneš mu dohodu.

„Pane, pokud se mi podaří tuto chromou klisnu vyléčit,“ navrhneš, zatímco hladíš koně po sametových nozdrách, „dovolíte mi, abych si ji nechal?“

„Ha, ha, ha, takže ty si myslíš, že umíš zázraky, že?“ směje se. „Dobrá tedy, cizince. Když ji dokážeš vyléčit, můžeš si ji nechat.“

Opatrně klisnu uklidniš a přejedeš jí rukama po chromé přední noze. S pomocí disciplín Uzdravování a Ovládání zvířat jí pomalu uvolniš opotřebované klouby, spraviš popraskané kosti a během několika minut již skáče jako novorozené hříbě. „Tak to jsem z toho jelen!“ zalapá muž po dechu, ohromen tou náhlou proměnou. „Takže, cizince, přece jen umíš zázraky! Teď je kůň tvůj!“

Vyšvihneš se klisně na hřbet a zamáváš na rozloučenou majiteli i čeledínovi, který teď pláče radostí.



„Kdybys někdy hledal práci,“ nabídne, když otáčíš koně k odchodu, „tady se pro tebe vždycky nějaká najde!“
Otoč na **244**.

37

Proneseš slova kouzla *Neviditelná pěst*, natáhneš pravou ruku a namíříš ji na břicho útočící bestie. Z tvé dlaně vytryskne proud energie. Stvůra se pokusí zásahu vyhnout, ale její reakce jsou příliš pomalé. Prudká síla tvého kouzla jí zasadí drtivý úder do hrudi a na okamžik ji omráčí. Zvíře ztratí kontrolu a s odporným křupnutím dopadne na zem.
Otoč na **215**.

38

Kermain ti ve stájích Kanataria vybere odpočatého koně a pak tě osobně doprovodí k severní bráně města.
„Hodně štěstí a ať vás bohové provázejí, velmistře,“ řekne. „Kéž se znovu setkáme za šťastnějších okolností.“
Pod rouškou tmy vyrazíš na sever k hranici s Eldenorou, vzdálené necelých osm mil. Kopcovitý terén a tvé přirozené maskovací schopnosti ti umožňují vyhnout se nepřátelským hlídkám a nepozorovaně projít na jejich území. Zpočátku je

cesta snadná a navzdory zvlněnému terénu urazíš mnoho mil, ale krátce před rozbřeskem zjistíš, že klesáš z kopců směrem k bažinám a rákosovým porostům. Ve snaze vyhnout se tomuto močálu, vydáš se širokou oklikou na východ. Cesta tě však zanedlouho zavede na okraj strmé rokle.

Ani jednu z těchto dvou možných cest nelze projet na koni, ty se však své zvíře zdráháš opustit. Rozhodneš se vrátit, ale neujedeš ani půl míle, když tě tvé smysly Kai upozorní na nebezpečí. V dálce spatříš pohybuující se regiment eldenorské jízdy, v němž napočítáš více než sto jezdců. Než abys riskoval, že se s nimi střetneš, raději neochotně opustíš koně a vrátíš se na okraj rokle.

Pokud se chceš pokusit překonat rokli, otoč na **186**.

Pokud chceš zkusit přejít bažinu, otoč na **217**.

39

K ochraně své mysli si vytvoříš psychický štít a s jeho pomocí úspěšně odrazíš Roarkův útok. Strašidelný přízrak však začne cválat kolem a za kopyty jeho koně se rozvíří vír plný kamení, rozbitého skla a dalších trosek, který tě chytí a srazí k zemi.

Roarkův duch: UMĚNÍ BOJE 48, KONDICE 30

Boj vyřeš běžným způsobem. Pokud vlastníš *drahocenný palcát*, můžeš si po dobu trvání tohoto boje přičíst 3 body k UMĚNÍ BOJE. Zatímco útočíš na Roarkova ducha pomocí svých psychických schopností Kai, musíš se bránit před zraňujícími účinky bouře trosek. Vír přestane zuřit teprve ve chvíli, kdy Roarka porazíš.

Pokud v boji zvítězíš, otoč na **146**.