

Joe Dever

KALTSKÉ JESKYNE

**Lone
Wolf**

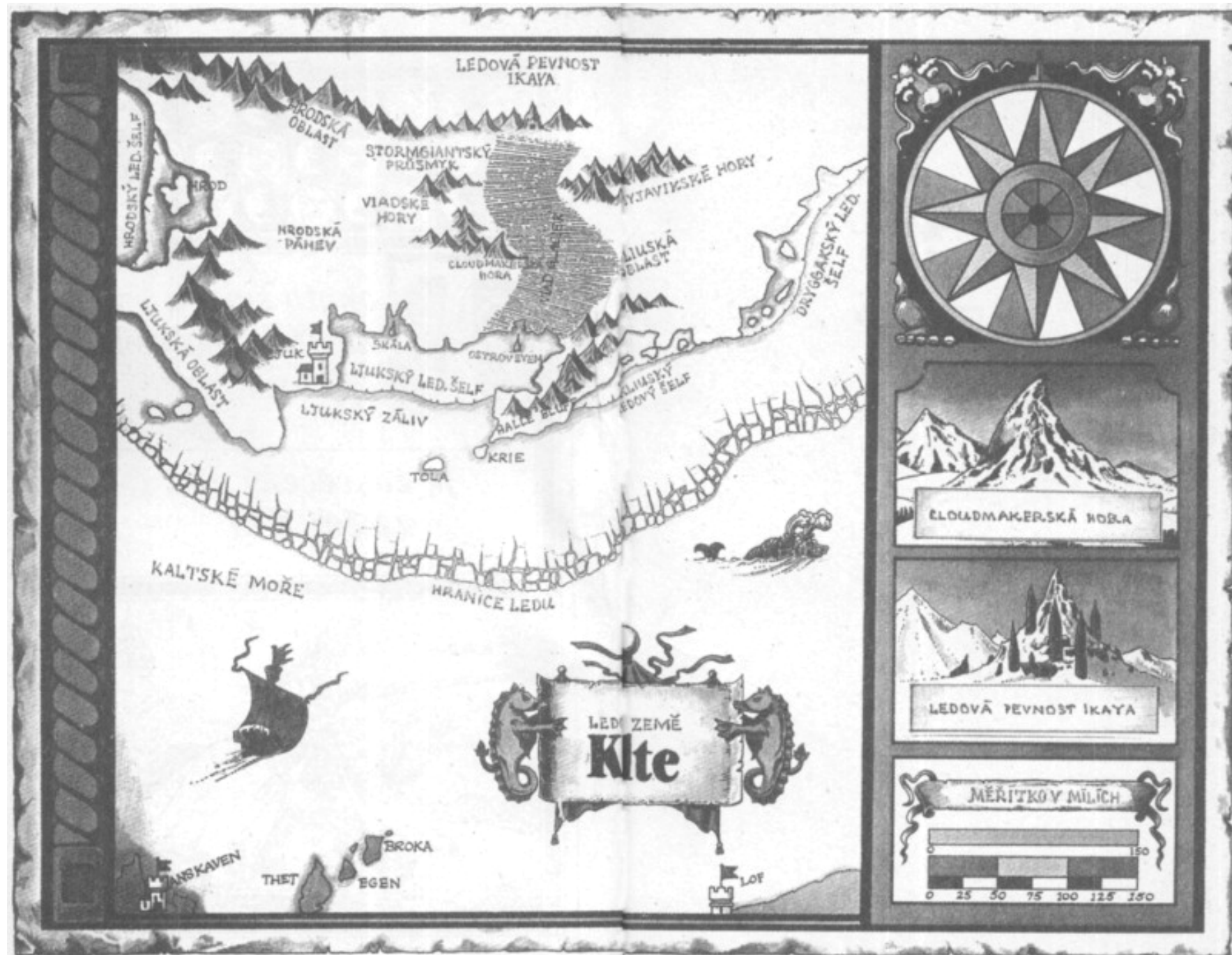
GAMEBOOK OF THE YEAR AWARD WINNER



*ohoto svitku
nositel, jménem*

*je zasvěcený do
umění Kai*





AUTOR A ILUSTRÁTOR

JOE DEVER se narodil v roce 1956 v Essexu, v městečku Woodford Bridge. Po skončení studií začal pracovat nejprve jako stálý hudebník ve velkém londýnském nahrávacím centru. V roce 1977 odjel na služební cestu do Los Angeles a tam se seznámil s dobrodružnou hrou *Dungeons & Dragons* (česká varianta je známá pod názvem Dračí doupe), která ho okamžitě nadchla. V roce 1982 zvítězil v této hře na Mistrovství Ameriky, kterého se zúčastnil jako jediný soutěžící z Británie. Od té doby se v souvislosti se svým koníčkem objevuje v televizním vysílání, v rozhlase i v novinách.

Cyklus Lone Wolf je nejzdařilejší ze souboru her, které se odehrávají v bájném světě Magnamund. Joe se těší, že v příštích knihách odhalí další z divů Zemí z konce světa.

GARY CHALK se narodil v roce 1952. Vyrůstal na venkově v Hertfordshire. Zájem o dějiny ho přivedl v patnácti letech až k bojovým hrám, které se staly jeho trvalým koníčkem.

Školu absolvoval s titulem bakalář a dřív, než nastoupil do zaměstnání jako učitel kresby, zdokonaloval se tři roky v soukromém ateliéru.

V době, kdy se Gary Chalk věnoval ilustracím k dětským knihám, zaujaly ho dobrodružné hry. Nakonec se stal úspěšným autorem několika takových her, např. Kapitán hvězdoletu, Bojové vozy (tu ilustroval společně s Ianem Livingstonem). Největší ohlas zaznamenala hra Talisman.

Joe Dever

KALTSKÉ JESKYNĚ

Lone Wolf

cyklus Lone Wolfa tvoří:

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

The Kaverns of Kalte
© Joe Dever 1984
First published 1984 by A Red Fox Book
Illustrations © Gary Chalk 1984
Translation © Zuzana Drhová 1993
Desktop Publishing © Alex André Hlinka

Vydalo nakladatelství AFSF, Na Okraji 335,
162 03, Praha 6, jako svou 31. publikaci
Odpovědný redaktor Alex André Hlinka.
Překlad Zuzana Drhová
Odborná a jazyková úprava textu Psená.
Ilustrace na obálce Juraj Maxon.
Grafická úprava obálky a titulní strany
Petr Prokšík
Elektronická sazba písmem Palatino
Alex André Hlinka.
Vnitřní ilustrace Gary Chalk.
Technická redakce Petr Prokšík.

ISBN 80-85390-29-9

PRŮVODNÍ LISTINA

DISCIPLÍNY KAI

POZNÁMKY

1
2
3
4
5

DALŠÍ DISCIPLÍNY KAI

6 vyplňuj, pokud jsi úspěšně absolvoval jedno dobrodružství Lone Welfa
7 vyplňuj, pokud jsi úspěšně absolvoval dvě dobrodružství Lone Welfa

OBSAH BATOHU (nejvýše 8 položek)

POTRAVINY

1
2
3
4
5
6
7
8

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

MĚSÍC
obsahuje Zlaté mince
(nejvýše 50)

UB - UMĚNÍ BOJE

KB - KONDIČNÍ body

UMĚNÍ BOJE

KONDICE

Nikdy nesmí přerůst výchozí hodnotu. 0 - smrt.

ZÁZNAM BOJE

KONDIČNÍ body

KONDIČNÍ body

LONE WOLF	Bojový koeficient	NEPŘÍTEL
LONE WOLF	Bojový koeficient	NEPŘÍTEL
LONE WOLF	Bojový koeficient	NEPŘÍTEL
LONE WOLF	Bojový koeficient	NEPŘÍTEL
LONE WOLF	Bojový koeficient	NEPŘÍTEL
LONE WOLF	Bojový koeficient	NEPŘÍTEL



ZVLÁŠTNÍ PŘEDMĚTY A ZBRANĚ

POPIS	ÚČINKY

ZBRANĚ (nejvýše 2 zbraně)

1

2

Pokud v boji použiješ tu zbraň, kterou ovládáš, připočti 2 body k UB.
Pokud se pustíš do boje s holýma rukama, odečti 4 body z UB.

DÁVNÝ PŘÍBĚH...

V severské zemi Sommerlundu bylo po staletí zvykem posílat děti Bojovných rytířů do kláštera Kai. Učili se zde dovednostem a kázni svých vznešených otců. Jsi Osamělý Vlk, poslední z Bojovných rytířů Sommerlundu. Tvůj klášter byl srovnán se zemí přesně před rokem, kdy vaši dávní nepřátelé - Temní páni z Helgedadu - klášter nečekaně napadli. Bylo to v den, kdy se zde shromáždili všichni rytíři řádu Kai, aby společně oslavili svátek Fehrmarna. Všichni až na tebe při útoku zahynuli. Spěchal jsi do Holmgardu, hlavního města země, abys varoval krále. Ten tě pověřil nelehkým úkolem, měl jsi sehnat pomoc v Durenoru. Výprava to byla velmi nebezpečná, protože se proti Sommerlundu postavil jeden z jeho předních kouzelníků - zrádce Vonotar. Vonotar a jeho spojenci usilovali o tvou smrt na každém kroku, ale svou silou a dovednostmi ses jim dokázal ubránit. Do Holmgardu ses vrátil v čele velkého vojska - vyslaného z Durenoru – a s jeho pomocí jsi Temné pány porazil. Většina Sommerlundu byla válkou úplně zničena. Úrodná půda ležela ladem a města byla srovnána se zemí. Ale lidé Sommerlundu jsou velmi silní a houževnatí a pustili se s vervou do úkolu, který před nimi vyvstal. Začali svou zem znovu budovat, a to tak, že nyní po roce nejsou následky války téměř patrné. Král tě za tvé zásluhy odměnil titulem „Ohnivý hrabě Sommerlundu“, což je titul pro někoho tak mladého velmi neobvyklý a vzácný. Trosky Kaiského kláštera a jeho široké okolí připadly do tvé péče. Začal jsi klášter opravovat, avšak ze severu přicházely velmi znepokojivé zprávy. Nakonec tě nechal král povolát do hlavního města. Obchodníci, kteří se vraceli ze svých letních obchodních cest do Kalte, vyprávěli o podivném konci Brumalmarca - vládce Ledových Barbarů. Muž, který se o něj zasloužil, odpovídal svým popisem pouze jedinému muži - zrádci Vonotarovi.

Po porážce Temných pánů Vonotar uprchl do mrazivých pustin Kaltské země. Dostal se až do ledové pevnosti Ikaya, kde se mu podařilo oklamat krutého Brumalmarca a ten jej přijal za svého kouzelníka. Za tuto chybu zaplatil barbarský vládce životem. Zprávy o tom, že Vonotar ještě žije, se šířily po Sommerlundu rychlostí požáru. Tisíce lidí se shromáždily před hlavním městem a žádaly, aby byl Vonotar za svou zradu potrestán. Byl to tak silný nátlak, že král jim musel slíbit, že bude proradný zrádce přivlečen zpět do Sommerlundu a zde za své zločiny souzen. Pro tebe, Lone Wolfe, znamená králův slib začátek nového dobrodružství, které tě zavede do nehostinných a zákeřných Kaltských jeskyní.

PRAVIDLA HRY

Povedeš si zápis svého dobrodružství na *Průvodní listině*, kterou najdeš v úvodu této knihy. Pro další dobrodružné výpravy si můžeš listinu sám obkreslit nebo si zhotovit fotokopie.

Během výcviku musíš jako rytíř Kai rozvinout svou obratnost v boji - UMĚNÍ BOJE a fyzickou vytrvalost a odolnost - KONDICI. Než se vydáš za dobrodružstvím, je třeba zhodnotit, nakolik byl tvůj výcvik účinný. Udělej to tak: vezmi tužku a naslepo zapíchni její neořezaný konec do *Tabulky náhody* na poslední straně této knihy. Pokud se trefíš do znaku O, zacházej s ním dále jako s nulou.

První číslo, které tímto způsobem získáš z *Tabulky náhody*, představuje tvé UMĚNÍ BOJE. K tomuto číslu přičti 10 a součet zapiš do okénka UMĚNÍ BOJE ve své *Průvodní listině*. (Např. kdyby tvá tužka ukázala na číslici 4 v *Tabulce náhody*, zapsal by sis do okénka UMĚNÍ BOJE číslo 14.) V boji bude stát tvá hodnota UMĚNÍ BOJE proti hodnotě tvého nepřítele. Čím vyšší skóre získáš, tím větší šance budeš mít při srážce se soupeřem.

Druhé číslo získané stejným způsobem z *Tabulky náhody* představuje tvoji KONDICI. Tentokrát přičti 20 a součet vepiš do okénka KONDICE v *Průvodní listině*. (Např. kdyby tvá tužka padla na číslici 6, měl bys 26 bodů v kolonce KONDICE.)

Pokud budeš v boji zraněn, ztratíš body za KONDICI. Jestliže v kterémkoli okamžiku klesnou tvé kondiční body na nulu, jsi mrtev a dobrodružství končí. Body za KONDICI, které v průběhu hry ztratíš, můžeš znovu získat, ale jejich hodnota nesmí přerůst přes hodnotu, s níž jsi začínal.

DISCIPLÍNY KAI

Během staletí ovládli mniši kláštera Kai různé způsoby boje, které jsou známé jako Disciplíny Kai a kterým se musí naučit každý rytíř řádu Kai. Jsi ještě velmi mladý a zvládáš teprve pět z Kai disciplín uvedených dále. Které disciplíny zvolíš, záleží jen a jen na tobě. Vybírej perlivě, protože každá z dovedností může být v některé fázi tvé riskantní výpravy užitečná. Použiješ-li v pravý čas správný prostředek boje, můžeš si zachránit i život. Až si vybereš pět disciplín Kai, запиš si je do kolonky Disciplíny Kai v *Průvodní listině*.

Maskování

Maskování umožňuje rytířům Kai splynout s okolím. Ve volné přírodě mohou beze stopy zmizet mezi stromy a skalami a přiblížit se nepozorovaně až těsně k nepříteli. Ve městě se rytíři řádu Kai stávají díky *Maskování* zcela nenápadnými, podobají se místnímu obyvatelstvu a mluví bez cizího přízvuku. Snadno najdou útočiště nebo bezpečnou skrýš. Pokud si tuto dovednost vybereš, запиš si do *Průvodní listiny* „*Maskování*“.

Lov

Umění lovu dává rytíři Kai jistotu, že v divočině nebude nikdy hladovět. Pokud se rytíř řádu Kai neocitne v nehostinné pustině nebo na poušti, bude vždy schopen obstarat si potravu. Tato dovednost se může hodit všude, protože umožňuje rytíři Kai rychlé a obratné přesuny z místa na místo. Pokud si ji zvolíš, vepiš do *Průvodní listiny*: „*Lov*: není třeba mít při ruce nějaké potraviny ani ve chvíli, kdy přijde pokyn nasytit se“.

Šestý smysl

Díky schopnosti *Šestý smysl* se může rytíř řádu Kai vyhnout bezprostřednímu nebezpečí. Pomůže mu odhalit pravé záměry neznámé osoby nebo odkrýt účel neobvyklého předmětu, se kterým se během dobrodružné výpravy setká. Jestli si zvolíš tuto dovednost, запиš do své *Průvodní listiny* „*Šestý smysl*“.

Stopování

Stopování je dovednost, která pomáhá rytíři Kai najít v divočině správnou cestu, vypátrat polohu jiného člověka či tvora a rozluštit tajemství šlépějí a

stop. Pokud se rozhodneš pro tuto disciplínu, zapiš do *Průvodní listiny* „Stopování“.

Léčitelství

Léčitelství je disciplína, která slouží k regeneraci sil, tj. k obnově bodů za KONDICI, které rytíř Kai ztratil v boji. Pokud tuto dovednost ovládáš, můžeš si připočítat k bodům za KONDICI vždy po jednom bodu za každou očíslovanou pasáž knihy, kterou projdeš, aniž se zapleteš do nějaké potyčky. (Využit tohoto pravidla však můžeš jen tehdy, když počet bodů v okénku KONDICE klesne pod výchozí hodnotu.) Nezapomeň, že tvoje KONDICE nemůže přerůst přes původní úroveň.

Pokud si vybereš tuto dovednost, zapiš si do *Průvodní listiny* „*Léčitelství*: + 1 bod do KONDICE za každou pasáž bez boje“.

Ovládání zbraně

Mniši kláštera Kai vycvičili každého učedníka v dokonalém ovládání jednoho druhu zbraně. Pokud ses rozhodl, že jednou z tvých disciplín Kai bude dovedné zacházení se zbraní, vyhledej obvyklým způsobem číslo v *Tabulce náhody* na poslední straně knihy. Podle čísla, které z ní získáš, zjistíš, kterou zbraň mistrně ovládáš (srovnej s přehledem níže). Když ji použiješ v boji, připočti si dva body do kolonky UMĚNÍ BOJE.



O = DÝKA



1 = KOPÍ



2 = PALCÁT



3 = KRÁTKÝ MEČ



4 = VÁLEČNÉ KLADIVO



5 = MEČ



6 = SEKYRA



7 = MEČ



8 = BOJOVÁ HŮL



9 = MEČ S ŠIROKOU ČEPELÍ

To, že umíš zacházet s určitou zbraní, ještě neznamená, že ji budeš mít u sebe hned, jakmile vyrazíš na cestu. Během výpravy budeš mít dostatek příležitostí zbraně získat. Jedinou zbraní, kterou si Lone Wolf nese už od začátku sebou, je sekyra. Máš tedy štěstí, pokud ti v *Tabulce náhody* padla tužka právě na číslo 6 - sekyru. Pamatuj si, že nepobereš víc než dvě zbraně najednou. Rozhodneš-li se pro tuto dovednost, zapiš si do *Průvodní listiny* „*Ovládání zbraně...: + 2 body k UMĚNÍ BOJE, pokud je v boji tato zbraň použita*“.

Nehmotná clona

Temní páni i další ďábelské stvůry, kterým velí, ovládají schopnost útočit silou vlastní mysli. Proti jejich výpadům se můžeš bránit vytvořením nehmotné duchovní clony, štítu, a tak neztratíš body z konta KONDICE, i když se staneš terčem útoku touto skrytou zbraní.

Zvolíš-li tuto schopnost, zapiš do *Průvodní listiny* „*Nehmotná clona: při útoku duševní silou bez ztráty bodů*“.

Útok duševní silou

Rytíř Kai, který ovládá tuto dovednost, může místo běžné zbraně použít proti nepříteli svou duševní sílu. Připočítá si pak dva zvláštní body k hodnotě UMĚNÍ BOJE. Ale pozor, ne všem netvorům, se kterými se na své dlouhé dobrodružné cestě střetneš, duševní síla škodí. Včas se dozvíš, je-li tvůj nepřítel odolný. Pokud tvoje volba padne na tuto disciplínu, zapiš si do *Průvodní listiny* „*Útok duševní silou: + 2 body k hodnotě UMĚNÍ BOJE*“.

Spřízněnost se zvířaty

Je disciplína, díky níž může rytíř Kai komunikovat s některými zvířaty a úmysly jiných může uhodnout. Zvolíš-li tuto schopnost, zapiš si do *Průvodní listiny* „*Spřízněnost se zvířaty*“.

Ovládání hmoty myšlenkou

Dokonalé zvládnutí této disciplíny vybaví rytíře Kai schopností pohybovat malými předměty pouhou silou koncentrace, silou vůle soustředěné na určitý předmět. Pokud si vybereš tuto dovednost, zapiš si do *Průvodní listiny* „Ovládání hmoty myšlenkou „.

VYBAVENÍ NA CESTU

Před svým odjezdem z Anskavernu jsi v City Hall obdržel speciální zimní boty, tuniku, kožešinou lemovaný plást a rukavice. Dostal jsi také mapu Kalte (podívej se na první strany knihy) a měsíc zlatáků. Abys zjistil, kolik jich je, zvol si číslo v *Tabulce náhody*. Ted přičti k číslu, které jsi získal, 10. Výsledek se rovná počtu mina v měsíci. Zapiš toto číslo do své *Průvodní listiny* do kolonky „Měsíc“. (Jestliže jsi úspěšně dokončil některé z předchozích dobrodružství a vlastníš nějaké Zlaté, můžeš si je k tomuto výsledku přičíst. Pamatuj však, že můžeš mít maximálně padesát Zlatých.) Než jsi vyplul, mohl sis také vybrat dva z následujících předmětů (připiš si je k těm, které už vlastníš, ale nezapomeň, že nepobereš víc jak dvě zbraně):

MEČ (Zbraně), KRÁTKÝ MEČ (Zbraně),



VYCPANÁ KOŽENÁ VESTA (Zvláštní předměty)
Zvyšuje tvůj počet KONDIČNÍCH bodů o dva



KOPÍ (Zbraně).

PALCÁT (Zbraně)

Válečné kladivo (Zbraně)

SEKYRA (Zbraně)

Lektvar z Laumspuru (Položka v batohu).

Vypiješ-li nápoj po boji, obnoví ti čtyři ze ztracených KONDIČNÍCH bodů. Máš množství jen na jednu dávku.



HŮL (Zbraně)

JEDNA PORCE JÍDLA (Potraviny)



MEČ SE ŠIROKOU ČEPELÍ (Zbraně) Ty předměty, které si vybereš, uved do *Průvodní listiny* a udělej si poznámku o jakémkoli vlivu, který mohou mít na tvoji KONDICI nebo UMĚNÍ BOJE.

Jakým způsobem lze během cesty přenášet výbavu

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

MEČ - nosí se v ruce

KRÁTKÝ MEČ - nosí se v ruce

VYCPANÁ KOŽENÁ VESTA - nosí se na těle

KOPÍ - přenáší se v ruce

PALCÁT - přenáší se v ruce

VÁLEČNÉ KLADIVO - nosí se v ruce

SEKYRA - nosí se v ruce

LEKTVAR Z LAUMSPURU - nosí se v batohu

HŮL - přenáší se v ruce

POTRAVINY - ukládají se do batohu

MEČ SE ŠIROKOU ČEPELÍ- nosí se v ruce

Co všechno můžeš pobrat

Zbraně

Nejvýš dvě.

Obsah batohu

Věc, u níž 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 nejruznější věd, které se nenosí v batohu. Jakmile nějaký takový objevíš, dozvíš se, jak ho nést.

Zlaté mince

Jejich místo je vždy ve váčku u pasu, který nepojme víc než padesát Zlatých.

Potraviny

Poneseš si je v batohu. Každou porci počítej jako jednu položku.

Všechny věci, které se ti mohou hodit a které si můžeš vzít na další cestu (zapsáním do odpovídající kolonky v *Průvodní listině*), jsou v textu vyznačeny velkými písmeny. Nejde-li o *Zvláštní předměty* (na ně budeš výslovně upozorněn), jde o věci, které můžeš nést v batohu, pokud se ti tam vejdou.

K čemu slouží výbava

Zbraně

Zbraně použiješ v boji. Pokud ovládáš disciplínu Kai *Ovládání zbraně* a to té, kterou držíš, pak si připíšeš před bojem dva body k hodnotě UMĚNÍ BOJE. Když se pustíš do potyčky beze zbraně, bojuj holýma rukama a odečti si od UMĚNÍ BOJE čtyři body. Můžeš použít i zbraň, kterou najdeš cestou. (Pamatuj, že uneseš nejvíc dvě zbraně - v každé ruce jednu.)

Obsah batohu

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

Zvláštní předměty

Každý Zvláštní předmět má zcela určitý účel nebo účinek, o kterém se dozvíš buď ve chvíli, kdy předmět objevíš, nebo později v průběhu další cesty

Zlaté mince

Sommerlundskou měnou je Zlatý, malá zlatá mince. Zlato je v Kalte velmi ceněné a Zlaté se ti mohou hodit i jako úplatek.

Potraviny

Na saních máš kromě stanu a dalšího vybavení také dostatek potravin na to, abys cestu dokončil. Další můžeš nést v batohu. Nebudeš-li mít žádné potraviny po ruce, když dostaneš pokyn k jídlu, ztrácíš 3 KONDIČNÍ body. Kalte je ledová pustina, a proto nemůžeš použít disciplínu *Lov* k tomu, aby sis sám obstaral nějaké jídlo (obrat zpět a podívej se na popis kaiské disciplíny *Lov*).

Lektvar z Laumspuru

Když tento léčivý lektvar vypiješ hned po boji, vrátí ti 4 KONDIČNÍ body. Lahvička stačí pouze na jedno použití. Pokud bys cestou našel nějaký jiný lektvar, dozvíš se, jaké má účinky. Všechny léky se nosí v Batohu.

PRAVIDLA BOJE

V průběhu dobrodružné výpravy nastanou situace, kdy se střetneš s nepřítelem v přímém boji. O tom, jak zdatný nepřítel před tebou stojí, se dozvíš z textu, kde bude uvedena jeho KONDICE i UMĚNÍ BOJE (v bodech). Účelem je nepřítele zcela zbavit KONDIČNÍCH bodů a tím ho zabít, zároveň však ztratit co nejméně vlastních bodů. Nejprve nalistuj *Průvodní listinu*. V části vyhrazené pro Záznam boje najdeš zcela vlevo okénko pro zapsání KONDIČNÍCH bodů Lone Wolfa, zcela vpravo okénko pro KONDIČNÍ body nepřítele. Malé okénko uprostřed je vyhrazeno pro *Bojový koeficient*. Dále postupuješ takto:

1. K momentálnímu součtu bodů za UMĚNÍ BOJE přičti všechny zvláštní body získané díky některé disciplíně Kai.
2. Od výsledného čísla odečti body za UMĚNÍ BOJE tvého nepřítele. Číslo, které jsi tímto postupem získal, představuje *Bojový koeficient*. Zapiš ho do *Průvodní listiny*.

Příklad

Lone Wolfa (UMĚNÍ BOJE 15) napadl Okřídlený démon (UMĚNÍ BOJE 20). Příšera se na Lone Wolfa vrhla střemhlav, takže neměl příležitost se srážce vyhnout a teď musí bojovat. Naštěstí ovládá *Útok duševní silou* (disciplína Kai), proti které je Okřídlený démon bezmocný. Lone Wolf si tedy může přičíst dva body k hodnotě UMĚNÍ BOJE, a ta teď dělá 17 bodů.

Lone Wolf odečte hodnotu UMĚNÍ BOJE Okřídleného démona od svého UMĚNÍ BOJE a tak získá *Bojový koeficient* ($17 - 20 = -3$). -3 si poznamená do *Průvodní listiny* jako *Bojový koeficient*.

3. Když jsi dospěl k Bojovému koeficientu, zvol si číslo v Tabulce náhody.

4. Nalistuj si *Výsledkovou tabulku*, je hned za tímto návodem. V prvním vodorovném řádku jsou uvedeny *Bojové koeficienty*, tam si najdeš číslo, které odpovídá tvému *Bojovému koeficientu*. Podél svislých okrajů tabulky vpravo i vlevo najdeš *Číslo náhody*, tj. to číslo, které jsi získal z *Tabulky náhody* (viz bod 3). Na průsečíku vodorovného a svislého sloupce pak přečteš, kolik bodů z KONDICE ztrácíš ty a kolik tvůj nepřítel. (LW - představuje ztrátové body Lone Wolfa, N - ztrátové body nepřítele.)

Příklad

Bojový koeficient jsme v tomto případě stanovili -3. Když číslo z *Tabulky náhody* bude 6, pak je výsledek prvního kola souboje tento: Lone Wolf ztrácí 3 body z KONDICE Okřídlený démon ztrácí 6 KONDIČNÍCH bodů.

5. V *Průvodní listině* označ změny, ke kterým došlo v počtu bodů za KONDICI u obou účastníků boje.

6. Když nedostaneš jiné pokyny nebo když nemůžeš z boje prchnout, začíná další kolo boje.

7. Zopakuj všechny kroky od bodu 3.

Boj trvá tak dlouho, dokud se jeden z účastníků střetnutí, ať už Lone Wolf nebo jeho protivník, neocitne se svými KONDIČNÍMI body na nule. Nula znamená smrt. Je-li mrtvý Lone Wolf, cesta za dobrodružstvím končí. Pokud Lone Wolf vyšel ze souboje jako vítěz a nepřítele zneškodnil, pokračuje v cestě, ale s redukováným počtem KONDIČNÍCH bodů, tj. s tím počtem bodů, s nímž uzavřel zápas.

Souhrnný přehled Pravidel boje najdeš na konci tohoto návodu na stránce před *Tabulkou náhody*

Únik z boje

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

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

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

PŘEHLED PRAVIDEL BOJE

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

JAK SE BOJI VYHNOUT

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

VÝSLEDKOVÁ TABULKA

Bojový koeficient

		-11 a výš	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 a vyšší		
Číslo náhody	1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	1	
		LW M	LW M	LW -8	LW -6	LW -6	LW -5	LW -5	LW -5	LW -4	LW -4	LW -4	LW -3	LW -3		
	2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	2	
		LW M	LW -8	LW -7	LW -6	LW -5	LW -5	LW -4	LW -4	LW -3	LW -3	LW -3	LW -3	LW -2		
	3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	3	
		LW -8	LW -7	LW -6	LW -5	LW -5	LW -4	LW -4	LW -3	LW -3	LW -3	LW -2	LW -2	LW -2		
	4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	4	
		LW -8	LW -7	LW -6	LW -5	LW -4	LW -4	LW -3	LW -3	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2		
	5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	5	
		LW -7	LW -6	LW -5	LW -4	LW -4	LW -3	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2	LW -1		
	6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	6	
		LW -6	LW -6	LW -5	LW -4	LW -3	LW -2	LW -2	LW -2	LW -2	LW -1	LW -1	LW -1	LW -1		
	7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	LW -16	LW -18	7	
		LW -5	LW -5	LW -4	LW -3	LW -2	LW -2	LW -1	LW -1	LW -1	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0		
	8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	8	
		LW -4	LW -4	LW -3	LW -2	LW -1	LW -1	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0		
	9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	9	
		LW -3	LW -3	LW -2	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0		
	0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M	0	
		LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW 0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0	LW -0		

N= NEPŘÍTEL LW= LONE WOLF M= AUTOMATICKY MRTEV

N= NEPŘÍTEL LW= LONE WOLF M= AUTOMATICKY MRTEV

TABULKA NÁHODY

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

HODNOSTI KAI

Následujíc přehled uvádí kaiské hodnosti a tituly, které rytíři Kai v průběhu výcviku získávají. Po každém úspěšně dokončeném dobrodružství Lone Wolfa postoupíš o jeden stupínek výš a připsíš si další disciplínu Kai, ve které jsi se zdokonalil, pomalu se tak budeš přibližovat mistrovství v deseti základních disciplínách Kai.

Počet dovedností Kaiská hodnost či titul Kai, které ovládáš

1	NOVÁČEK
2	ZAČÁTEČNÍK
3	ZASVĚCENEC
4	UCHAZEČ
5	UČEDNÍK

- dobrodružství Lone Wolfa začíná na této úrovni kaiského výcviku

6	ČEKATEL
7	STRÁŽCE
8	POMOCNÍK MISTRA
9	ZNALEC
10	MISTR

Na mistry Kai čekají po zvládnutí základních dovedností Kai další, vyšší disciplíny Kai neboli

MAGNAKAI

Po jejich osvojení mohou obdržet nejvyšší možnou hodnost

VELKÝ MISTR KAI.

MOUDROST KAI

Cestou budeš muset překonat mnohá nebezpečí, protože Kalte je pustá a nehostinná zem a tvůj nepřítel je velmi mazaný. Vpředu knihy je mapa, použij ji, pomůže ti udržet směr k ledové pevnosti Ikaya. Poznamenávej si postřehy z cesty, mohou ti být užitečné i při dalších výpravách.

Mnoho věcí, které cestou najdeš, ti dobře poslouží. Některé z nich oceníš až při dalších výpravách, ale jiné jsou k ničemu. Jsou zde nastraženy proto, aby tě zmátly. Dobře rozvažuj, které Zvláštní předměty si ponecháš.

Do ledové pevnosti Ikaya míří mnoho cest, ale pouze jedna z nich vede k cíli - k Vonotarovi, kterého musíš zajmout a vrátit se s ním do Sommerlundu. Pro úspěch výpravy je nejdůležitější správná volba disciplín Kai a dostatek odvahy. Výchozí stav KONDICE a UMĚNÍ BOJE, stejně jako zdárné dokončení předchozích výprav, není pro konečný výsledek podstatné.

Aby mohla být tvá země pomstěna, musí se dostat zrádce před soud.

Hodně štěstí!

Tvoje cesta do Kaltské země se začala chystat dřív, než jsi vůbec souhlasil s tím, že se pokusíš dopravit Vonotara do Sommerlundu, kde by měl být souzen. Kapitán sommlendinské válečné lodi Cardonal, který se právě vrátil z dlouhodobé hlídkové plavby po Kaltském moři, dostal rozkaz, aby na tebe čekal u Anskavernu. Během noci byly naloženy potraviny, nezbytné polární vybavení a spřežení kanuských psů. Účel cesty se držel v tajnosti - pouze nejstarší členové posádky znali pravý důvod plavby. Podle plánu tě mají vylodit na Halleském útesu, kde zakotví a budou čekat na tvůj návrat. Z útesu do Ikayi tě bude doprovázet skupina průvodců. Tvým úkolem bude vypátrat uvnitř ledové pevnosti Vonotara, zajmout ho a pak se i s průvodci vrátit na lod. Protože zima je za dveřmi a žádná loď nedokáže odolávat tlakům kaltských ledových ker, máš na splnění úkolu nejvýš třicet dní. Pokud se včas nevrátíš, bude kapitán nucen odplout bez tebe. Cardonal se plaví po Kaltském moři už šest dní a zatím se úspěšně vyhýbá bouři. Teplota každým dnem povážlivě klesá a na palubě se objevuje vrstva ledu.



Ráno sedmého dne spatříte na obzoru zasněžené vrcholky ostrova Tola. Brzy poté se zvedne od západu lehký vítr. Zpočátku nevypadá nebezpečně, ale během půl hodiny se mění v zuřivou vichřici. Cardonal je hnána pryč od pevniny. Moře bouří celý den. Vrcholky mohutných šedých vln se přelévají na palubu. Voda se hrne přes stěžně, lana a plachty a téměř okamžitě umrzá. Boky lodě jsou námrazou o několik stop silnější. Až k večeru se vyjasňuje, sice ještě fouká silný vítr, ale bouře je na ústupu. Brzy zjistíš, že vás vichřice zahнала podél Ljukského ledového šelfu asi třicet mil od původního kurzu. Je ti jasné, že bys návratem k Halleskému

útesu ztratil celý den, proto se na Ljukském ledovém šelfu necháš vylodit a vydáš se k Ikaye.

Když vystoupíš i s průvodci na břeh, oznámí ti, že k Ikaye vedou dvě trasy. První vede přes Cloudmakerskou horu, vzdálenou sto třicet mil, a pak dalších sto mil obtížným terénem Viadského ledovce. Druhá trasa vede přes Hrodskou pánev. Po sto osmdesáti mílech byste dorazili k Stormgiantskému průsmyku a před vámi by bylo ještě sto mil k Ikaye. I když nebudete mít cestou žádné problémy a bude vám přát počasí, ani jedou z těchto tras se nemůžete dostat k Ikaye dřív než za deset dnů. Než se rozhodneš, měl by ses podívat do mapy Kaltské země, která je na obálce knihy.

Pokud si zvolíš kratší, ale náročnější trasu přes Viadský ledovec, Obrat' na [160](#).

Pokud chceš jít delší, ale snadnější cestou přes Hrodskou pánev a Stormgiantský průsmyk, obrat' na [273](#).

2

Na pravé stěně chodby bohatě zdobené vytesanými reliéfy si najednou všimneš téměř dokonale skrytých kamenných dveří. Když si je prohlédneš zblízka, objevíš páku. Chceš-li za ní zatáhnout, Obrat' na [290](#). Pokud nechceš, pokračuj dál po schodech a Obrat' na číslo [76](#).

3

S odporem a úžasem zároveň sleduješ, jak se netvor otrásá a pozvolna se mění v led. Netrvá to dlouho a z Mrazivce křišťálového zůstávají jen nestrávené zbytky jeho žaludku. K tvému překvapení vyčuhuje z té změti tučného masa a kostí nožička Stříbrného klíče.

Pokud si chceš klíč vzít, obrat' na [280](#).

Pokud ho raději necháš být tam, kde je, a budeš hledat jiný způsob jak otevřít dveře pevnosti, Obrat' na [344](#).

4

Tělo zatáhneš pod schody a rychle ho prohlédáš. Najdeš Kostěný meč a Modrý kamenný kotouč. Pokud si chceš jeden z těchto předmětů nebo oba dva ponechat, zapiš si je do *Průvodní listiny* mezi Zvláštní předměty. Pak spěcháš po schodech nahoru. Obrat' na [332](#).



I Dva muži v potrháných šatech se krčí okolo ohně.

5 Ilustrace I

Vidíš dva muže v potrháných šatech, kteří se krčí okolo ohně. Zdá se ti, že oheň vychází z rozpálené kovové misky, na rožni je napíchnuté malé, z kůže stažené zvíře, které se zvolna nad plameny opéká. Muži jsou staří a bezzubí, v jejich šikmých očích pozoruješ záblesky šílenství.

Chceš-li k nim přistoupit a požádat o kousek jídla, obrať na [295](#).

Pokud si jich nebudeš všimát a půjdeš dál svou cestou, Obrat' na [132](#).

Pokud na ně chceš zaútočit, obrať na [14](#).

6

Tápeš tmou, zbraň napřaženou před sebe, abys do něčeho nevrazil. Chodba míří k severu, ale pak se náhle prudce stáčí doprava. Několik stop před tebou zeje ve zdi další osvětlený otvor. Chodba, ve které stojíš, konci schody sestupujícími někam dolů. Pokud se chceš osvětleným otvorem podívat, obrať na [224](#).

Chceš-li sejít po schodech, obrať na [166](#).

7

Náhle se deska roztříští na stovky ostrých kamenných úlomků. Máš poškrábaná záda a zvoní ti v uších, ale jinak jsi v pořádku.

V rohu místnosti se ti podařilo vyhnout vážnějšímu zranění. Je nyní jasné, že do této desky zaklel nějaký pravěký kouzelník mocné kouzlo. Byla tu nalíčena past proti nežádoucím návštěvníkům, které měla zneškodnit.

Černý prach pomalu usedá a ty si všimneš temného východu v severní stěně. Chceš-li tudy odejít, obrať na [145](#).

Chceš-li zkusit otevřít dveře, kterými jsi přišel, obrať na [242](#).

8

Zápach je tak odpudivý, že se zoufale snažíš zadržet dech, když si lůž roztíráš po těle. Jak ti proniká do kůže, cítíš příjemné teplo, jako bys byl blízko ohně. A čím víc ho vtíráš, tím je ti tepleji. Dokončí i ten příšerný zápach pozvolna ustupuje.

„Když se ti lůž dostane do kůže, přestaneš ho cítit,“ vysvětluje Fenor.

„Naštěstí,“ dodává Dyce, „jinak bych to se sebou asi nevydržel!“

Baknaří lůž tě skvěle ochrání před kaltskými mrazy a možná již brzy díky němu neztratíš cenné KONDIČNÍ body.

Irian přijde k tobě a také si ho z mrtvého těla nabere plné ruce. Rychle se stmívá, a tak se rozhodnete zůstat v soutěsce přes noc. Postavíte stan a připravíte jídlo. V noci se střídáte na stráži pro případ, že by se Baknar vrátil. Obrát' na [325](#).

9

Zoufale bojuješ s nesnesitelnou bolestí, ovšem ta je tak intenzivní, že brzy ztrácíš vědomí. Během několika minut přestaneš být sám sebou - stává se z tebe bezmocný otrok, který není schopen nesplnit Vonotarovy kruté psychické příkazy. Nařizuje ti, abys sebral meč Ledového Barbara a probodl si jím hrdlo. Nemáš sílu odporovat a jediným rychlým pohybem se usmrtíš. Tvá cesta i život tragicky končí.

10

V torně jsou čtyři skleněné ozdobné lahvičky. Je v nich červená, oranžová, zelená a černá tekutina. Kterou z nich chceš vyzkoušet?

Pokud červenou, obrát' na [90](#).

Pokud oranžovou, obrát' na [171](#).

Pokud zelenou, obrát' na [289](#).

Pokud černou, obrát' na [225](#).

Tornu můžeš použít jako batoh, pokud už jeden nemáš.

Místnost můžeš kdykoli opustit a pokračovat chodbou k severu otočením na [126](#).

11

Chceš-li se zeptat, kdo je současným vládcem Ragadornu, obrát' na 141.

Chceš-li se zeptat na jméno řeky, která rozděluje Ragadorn na východní a západní část, Obrát' na [159](#).

Pokud se chceš zeptat na jméno krčmy v ulici Barnacle, obrát' na [234](#).

12

Rychle saně vyložíte a náklad si rozdělíte mezi sebe. Ty neseš potraviny na 3 porce, kožešiny na spaní a lano. Nezapomeň si to zaznamenat do *Průvodní listiny*.

Kožešiny na spaní jsou objemné a zaberou ti místo dvou položek v batohu. Protože s sebou přes hory nemůžete vzít psy, musíte je zde i se saněmi nechat. Navážete se na lano a vyrazíte k úzkému průsmyku, sevřenému mezi temnými a ponurými vrcholy. Zpočátku se vám jde dobře, ale posléze je stoupání po hladkém ledovém povrchu čím dál tím náročnější.

Vyhlazené ledové svahy jsou příkré, a tak se vám jen velmi obtížně šplhá nahoru. Zvedá se vítr a vytváří závěje sněhu, viditelnost klesá na pouhých osm yardů. Ne každou závěj postřehnete a některé jsou dosti hluboké. Dvakrát zapadneš až po prsa a ostatní tě musí vytahovat.

Té noci si postavíte stan na úzké římse ve strmém svahu. Jste tak vyčerpaní, že nad večerí usínáte.

Nezapomeň si toto jídlo zaznamenat do *Průvodní listiny*.

„Znáš něco z řeči Ledových Barbarů?“ ptá se Dyce, který se pokouší rozproudit debatu. „Myjavik je jedno z mála barbarských slov, které znám.“

Když se ho ptáš, co to znamená, na chvilku se odmlčí.

„Úzkost... Myjavik znamená úzkost.“

Najednou se ozve děsivý zvuk. Mohl by to být řev nějakého ohromného zvířete.

Pokud chceš vytáhnout zbraň a jít se podívat, co to je, obrať na [180](#).

Chceš-li raději zadržet dech a snažit se být co nejtišší, obrať na [259](#).

13



Ze zdi trčí páka a ve dveřích je malý otvor. Když jím nakukuješ dovnitř, vidíš něco velmi podivného. Na podlaze místnosti je načrtnuta pěticípá hvězda a uprostřed ní klečí tmavě oděný muž. Hlavu má skloněnou, připadá ti, že je v transu.

Chceš-li zatahnout za páku a dveře otevřít, obrať na [128](#).

Pokud si raději muže nebudeš všimát a vydáš se prozkoumat hlavní chodbu, obrať na [254](#).

14

Muži na tebe zděšeně zírají a sahají po zbrani. Jednoho z nich zabiješ dřív, než se vzmůžou na protiútok. Když se ten druhý vzpamatuje, vrhne se na tebe s velkou zuřivostí. I jeho budeš muset zabít. Ledový Barbar UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 14 Pokud jsi zvítězil, obrať na [309](#).

15

Pečlivě prohlížíš klíčovou díрку a uvažuješ, jak zámek otevřít. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Ovládní hmoty myšlenkou*, obrať na [185](#). Máš-li s sebou dýku nebo Kostěný meč, obrať na [86](#). Pokud ani jedno z toho pro tebe neplatí, vyjdi z místnosti a prozkoumej schody otočením na [323](#).

16

Jen tak tak se ti podařilo škvírou proklouznout. Dveře se za tebou ihned přibouchly. Pokud jsi měl na zádech batoh, dvě položky jsou natolik rozdrceny, že je zde musíš nechat. Zaznamenej si vše do *Průvodní listiny* a pokračuj dál chodbou. Obrat' na [63](#).

17

Sleduješ na sobě počáteční příznaky sněžné slepoty. Pokud s tím ihned něco neuděláš, bolest brzy zesílí. Pokud si oči překryješ kusem hadru a necháš je takto chráněné aspoň do té doby, než si večer postavíte tábor, obrať na [62](#).

Pokud se ti nezamlouvá představa, že bys nic neviděl, a budeš raději riskovat sněžnou slepotu, obrať na [251](#).

18

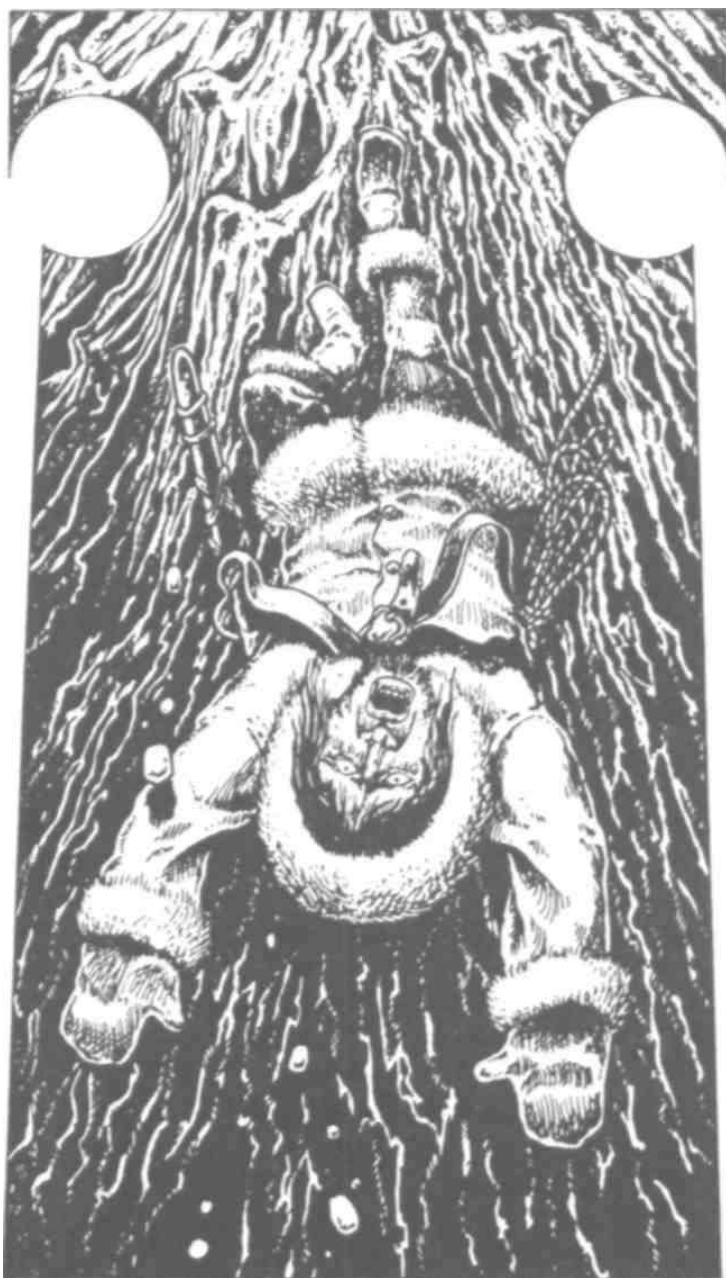
Jakmile tvá zbraň zasáhne větrný vír, rukou ti proběhne zmrazující chlad. Ustupuješ a ztrácíš 3 KONDIČNÍ body. Upustíš zbraň a omrzlou paži si přitiskneš k tělu. Cyklon je stále silnější a snaží se tě zatlačit do rohu svatyně.

Chceš-li se pokusit o útěk temným průchodem, obrať na [211](#).

Pokud se raději necháš zatlačit do rohu svatyně, Obrat' na [95](#).

19 Ilustrace II

Spěcháš po ledovém mostě a natahuješ se po Dyceho ruce, ale je příliš pozdě. V okamžiku, kdy k němu dobíháš, povolí sevření jeho prstů a on padá dolů. Mráz ti běží po zádech, když se jeho výkřik ztrácí ve tmě pod tebou. Bezmocně za ním hledíš, když tu začne Irian křičet: „Tam, tamhle - určitě jsem tam něco viděl.“ Napínáš oči a doufáš, že něco zahlédneš, ale v roklí je tma jako o půlnoci. Obrátíš se a spatříš Iriana, jak ukazuje k západnímu obzoru. „Podívej se tamhle,“ volá a rukou míří k ledovému



II. Výkřik padajícího Dyceho se ztrácí ve tmě pod tebou.

pahorku. Na jeho vrcholu stojí dva válečníci, přes sebe mají přehozené kožešiny. Hledí vaším směrem, nepochybně je zneklidnil Syceno zoufalý křik.

„Ledoví Barbaři,“ vyhrkne Fenor a hlas se mu chvěje strachy. „Jestli dorazí do Dcayi před námi, jsme už teď mrtví!“

Od ledové pevnosti vás dělí patnáct mil a do setmění zbývají necelé tři hodiny.

Chceš-li si pospíšit a doufat, že se vám podaří Barbary předběhnout, obrať na [327](#).

Pokud s nimi chceš bojovat a vyloučit tak možnost, že by varovali ostatní, obrať na [307](#).

20

Bublající Helghastovo tělo se pomalu u tvých nohou rozpouští. Z šatů mu vychází páchnoucí zelený plyn. Když s odporem přihlížíš tomuto tělesnému rozkladu, najednou ti dojde, že ten hnusný tvor měl Vonotara zabít - nenacházíš žádný jiný důvod, proč by byl zde. Temní páni z Helgedadu touží po jeho smrti, protože selhal v bitvě v Holmském zálivu. Čaroděje vypátrali, on však jejich záměry odhalil včas a nebezpečného Helghasta uvěznil do pěticipé hvězdy, dokud nepřijde na způsob, jak ho jednou provždy zničit. Chvěje se ti ruka, když se dotýkáš poraněného hrdla a děkuješ bohu za to, že máš Sommerswerd. Jeho síla ti zase jednou zachránila život. Vcházíš do hlavní chodby a spěcháš od doutnajících Helghastových zbytků pryč. obrať na [254](#).

21

Asi po třiceti stopách volného pádu chladným vzduchem dopadneš na ledový výstupek. Vyrazil sis dech a celý ses potloukl, ale jsi při vědomí. Zoufalý křik tvých průvodců se rychle mění v hlasité projevy radosti, když plní úžasu vidí, že se vrávoravě staviš na nohy. Když pohlédneš nahoru, vidíš Fenora, jak s jistotou trhlínu přeskakuje. O několik vteřin později ti házejí lano a vytahují tě ven.

Přišel jsi o psy a saně, na kterých byla naložena značná část potravin. Ztrácíš k tomu také 2 KONDIČNÍ body. Po vzrušené diskusi tví průvodci souhlasí s tím, že budete v cestě pokračovat, a to i přes značné obtíže, které vás teď čekají. Irian si jako první všimne úzkého průsmyku na hranici ledového šelfu a Hrodské pánve. Pokračujete v cestě a večer vjíždíte do bezpečného závětrí soutěsky, kde si postavíte tábor. Zkontroluješ zbylé zásoby potravin a zjistíš, že pokud chcete dojet do Ikayi, musíte snížit

přiděly na polovinu. Protože bylo tvé večerní jídlo velmi skrovné, ztrácíš další KONDIČNÍ bod. Obrat' na [325](#).

22

Před tvými myšlenkami chrání zámek mocné kouzlo. Soustředíš se, až máš na čele pot, ale nedaří se ti ho překonat. Násilím truhlu otevřít nechceš, a proto vycházíš z místnosti a míříš ke schodišti. Obrat' na [323](#).

23

Máš Štěstí. O Baknarech je známo, že spí až tři dny, zvláště když se předtím vydatně nažerou. Tento Baknar bude spát ještě dobrých dvacet čtyři hodin. Proklouzneš kolem něj a zmizíš z ledové síně. Obrat' na [325](#).

24

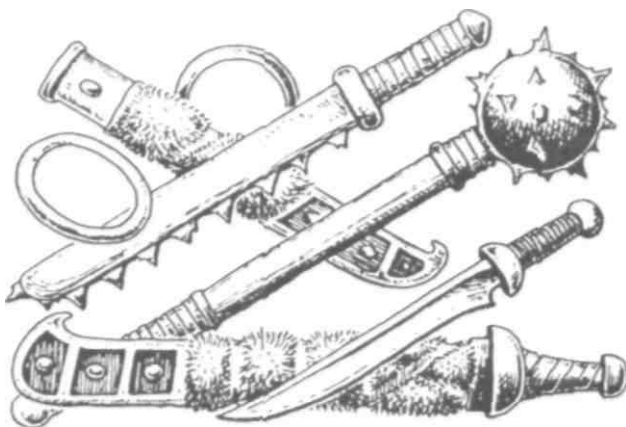
Pečlivě zamíříš a hodíš Diamant. Dopadne přímo před Ledového Barbara, pak se zakutálí až ke schodům. Barbar, kterého upoutá hluk i záře Diamantu, jde tu neznámou věc prozkoumat. Využiješ šance a nepozorován vyběhneš po schodech nahoru. Obrat' na [332](#).

25

Všimneš si, že jedna z Šelem má na řetězu kolem krku Modrý trojúhelníkový kamínek. Pokud chceš, můžeš si ho vzít a navléknout na krk. Zapiš si ho do *Průvodní listiny* mezi *Zvláštní předměty*. Otreš si zbraň a rychle zmizíš pro případ, že by se tu objevili další Kalkothi. Obrat' na [284](#).

26

Kromě kostěného meče najdeš také dýku a palcát, obojí zhotovené z tvrdé kosti. Ledoví Barbaři mají na levém zápěstí navlečené zvláštní Náramky. Jsou úplně hladké, bez jakýchkoli ozdob a připadá ti, že jsou z ryzího zlata. Pokud si chceš jeden z těchto Náramků vzít a navléknout si ho na zápěstí, zapiš si ho do *Průvodní listiny* mezi *Zvláštní předměty*. Obrat' na [187](#). Nechceš-li si Náramek ponechat, pokračuj dál chodbou a obrať na [63](#). Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, obrať na [231](#).



27

Téměř hodinu bloumáš podél ošlehaných skal a hledáš úkryt před vlezlým ostrým větrem. Pokud sis nevetřel do kůže baknaří lůj, ztrácíš vzhledem k extrémní zimě 2 KONDIČNÍ body.

Jestliže se nechceš vzdát a budeš dál pátrat po přístřeší, obrať na [314](#).

Jestliže si raději vyhloubíš rukama díru do sněhu, ve které se na noc ukryješ, obrať na [205](#).

28

Stíráš si krev z obličeje a potácíš se z kobky ven. Vcházíš do široké chodby, kterou v dálce křížuje další. Chceš-li prohledat tělo Barbara, musíš ho nejprve vytáhnout z kobky na světlo, obrať na [210](#).

Pokud budeš raději spěchat, abys co nejdříve vypátral Vonotara, zavři za sebou dveře a vydej se k místu, kde se chodby kříží. Obrat' na [215](#).

29

Trhlina se stále rozšiřuje. Vidíš Fenora, jak se odráží a bezpečně doskakuje na pevný ledový povrch. Odhodláváš se také skočit, když v tom ke své hrůze zjistíš, že máš levou nohu zamotanou do lan od saní. Pokud máš Sommerswerd, obrať na [43](#).

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Ovládání hmoty myšlenkou*, obrať na [121](#).

Pokud ani jedno z toho pro tebe neplatí, vyber si číslo z *Tabulky náhody*.

Padne-li ti číslo 1 - 4, obrať na [226](#).

Pokud sis vybral číslo 5-9, obrať na [266](#).

Padne-li ti číslo 0, obrať na [312](#).



III. Socha se z oltáře pomalu zvedá a míří k tobě.

30

Ujdeš několik yardů, když se chodba prudce stočí na východ. Přímo před tebou vychází ze spáry ve zdi světlo. Když se přiblížíš, vidíš, že tu jsou tajné dveře a malá kamenná páka. Zatáhneš za ní a dveře se odsunou stranou. Za nimi se objeví široká osvětlená chodba. Ani ne deset yardů nalevo od tebe ji křížuje další. Na pravé straně vidíš zavřené kamenné dveře. Pokud si chceš dveře prohlédnout podrobněji, Obrat' na [203](#). Pokud raději zamíříš k místu, kde se chodby kříží, obrat' na [276](#).

31 Ilustrace III

Socha se z oltáře pomalu zvedá a míří k tobě. Čím je blíž, tím intenzivněji cítíš chlad vycházející z jejího hladkého kamenného povrchu. Pohybuje se toporně a nejistě, snadno uhýbáš před jejími dopředu nataženými pažemi. Pokud chceš na tuto podivnou sochu zaútočit, obrat' na [150](#). Chceš-li kolem ní proklouznout a utéct temným průchodem, obrat' na [306](#).

32

Když se šelmy vynoří za vodopádem, musíš s nimi bojovat a jednu po druhé ubít k smrti.

Kalkoth 1: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 35

Kalkoth 2: UMĚNÍ BOJE 10, KONDICE 32

Kalkoth 3: UMĚNÍ BOJE 8, KONDICE 30

Pokud jsi během boje přišel o nějaké KONDIČNÍ body, obrat' na [66](#).

Pokud jsi vyhrál, aniž jsi ztratil jediný KONDIČNÍ bod, obrat' na [25](#).

33

Chlapce hodíš na saně, sáhneš po bití a poháníš psy, kteří běží jako o závod. Ledoví Barbaři tě pronásledují a volají na chlapce cosi v jejich kaltské řeči. Neujedeš ani pět set yardů a chlapec náhle seskočí do závěje. V tom samém okamžiku ti kolem hlavy prosvítí několik šípů s kostěnými hroty a jeden z nich tě škrábne do ramene. Ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod. Přestože je chlapec v bezpečí, dva z barbarských průzkumníků tě dále stíhají. Psi jsou však rychlejší a brzy je necháváš daleko za sebou. Za soumraku přijíždíš k Viadským horám. Jejich žulové vrcholy ční téměř kolmo z ledu a sněhu. Je vyloučené, že bys přes ně mohl v mrazivé bezměsíčné noci přejet. Od západu se zvedá vítr a ohlašuje noční vichřici. Buď si najdeš nějaký úkryt, nebo tu na holé pláni zemřeš.

Pokud chceš jít hledat úkryt na sever, obrať na [27](#). Chceš-li jít na jih, obrať na 314.

Ovládáš-li Kai disciplínu *Stopování* nebo *Šestý smysl*, obrať na [348](#).

34

Náhle si uvědomíš, že Soška, kterou máš v kapse, ztvárňuje tuto ohyzdnou nestvůru. Vyndáš ji a držíš před sebou. Měňavkovitě se zbarví a rozsvítí se. Nestvůra stme. Vonotar nad ní právě ztratil moc a ona teď poslouchá tebe. Čaroděj neváhá a prchá od příkopu pryč. Bez dechu k tobě přibíhá Loi-Kymar a snaží se ti něco říct.

„Použij ji, Lone Wolfe! Pošli ji... za Vonotarem!“ Myslíš na to, aby příšera chytla Vonotara, a ona okamžitě plní tvé přání. Zrádce, když se kolem něj obtočí slizká chapadla, hrůzou vykřikne. Všimneš si, že Loi-Kymar hází do příkopu hrstě sušených bylin. Během několika vteřin se odtamtud vyhrne masa popínavých rostlin, která vytvoří přes příkop most k Brumalmarcovu trůnu. Když se přes něj bezpečně dostaneš, přeješ si, aby nestvůra Vonotara pustila a vrátila se do příkopu. Poslušně tvé příkazy splní a křišťálové kvádry se zase pomalu sunou nahoru. „Svaž ho, Lone Wolfe,“ křičí Loi-Kymar a přitom hledá svou Berlu, „a pro jistotu mu sundej všechny prsteny a amulety - at nevymyslí žádnou lest. Nemůžeme dopustit, aby zmeškal loď do Sommerlundu.“

Uděláš to, co ti Loi-Kymar řekl, a ujistíš se, že Vonotar je pevně svázán.

„On. Zde je!“ vítězně vykřikne starý kouzelník, když nachází ve změti vinných šlahounů pod trůnem svou Berlu. Nemá zde už stání, proto mu poděkuješ za pomoc a podáš mu mapu, abys mu ukázal, kde přesně Cardonal kotví.

„Nebudu ji potřebovat,“ odpovídá kouzelník, „mapa se vždy mýlí, raději se spoléhám na svůj orientační smysl.“ Loi-Kymar zvedne Berlu, z jejího konce vyšlehne proud světla, třikrát jí široce máchne do vzduchu a obklopí vás barevná duha. Obrat' na [350](#).

35

Náhle tě zachvátí neklid, že vás někdo nebo něco sleduje. Vyjdeš ze stanu a hledíš do noci. Hledáš nějaký příznak života. Ale sníh a tma všechno zakrývají. Váhavě se vracíš zpět a chystáš se ke spánku, ruku máš položenou na zbrani pro případ nenadálého útoku. Obrat' na [291](#).

36



Vyjdeš padesát schodů a zastavíš se před klenutým vchodem. Lapáš po dechu a přitom pozoruješ vířící mlhu vyplňující oblouk. Dokonale zastírá to, co se za ní skrývá. Uvědomuješ si, že je zde mnohem chladněji. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl* a už jsi dosáhl kaiské hodnosti Strážce, a tak ovládáš 7 kaiských disciplín, obrať na [341](#). Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, ale ještě jsi nedosáhl hodnosti Strážce, obrať na [124](#). Pokud neovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, připrav se k boji a projdi klenutým vchodem. Obrat' na [264](#).

37

Jak postupuješ tmou, šlápneš do úzké, ale velmi hluboké trhliny. Propadneš se víc než čtyřicet stop a při dopadu na ostré kameny si zlomíš obě nohy. Nemůžeš se pohybovat a není tu nikdo, kdo by ti pomohl. Tvůj život i cesta zde končí.

38

Po deseti minutách objevíš starý kožený batoh a dlouhé stočené lano. Pokud už na zádech jeden batoh nemáš, můžeš si tento vzít. Protože je lano objemné, počítej ho jako dvě položky. Když místnost opouštíš, jsi si jistý, žeš tam nic hodnotného nenechal. Vydáš se dál neznámou chodbou směrem na východ. Obrat' na [237](#).

39

Dostal ses, kam jsi chtěl, aniž by si tě stráž všimla. Dokonce si troufáš zavázat tkaničky u bot a teprve pak schováváš misku za výčnělek. Vracíš se do kuchyně, kde čekáš, až začne dým působit. Netrvá to ani minutu a

Ledoví Barbaři se zhroutí k zemi. Bez obav se k nim můžeš přiblížit. Ke svému překvapení zjistíš, že jedny z těch úžasných, drahokamy posázených dveří jsou odemčené.

Připravíš se k boji, jemně na dveře zatlačíš a vstoupíš do Vonotarovy komnaty. Obrat' na [173](#).

40

Propadl ses do hloubky třiceti stop, ale měl jsi štěstí a bezpečně jsi přistál v hluboké závěži. Očistíš si oči od sněhu a rozhlédneš se překvapeně kolem. Všude, kam až dohlédneš, se rozprostírá ohromná jeskyně. Mohutné křišťálově průhledné stalaktity visí od ledového stropu a, jak z nich bez přestání odkapává voda, naplňují podzemní prostory zvláštními tóny. Dostal ses do světa, o kterém se toho v Sommerlundu moc neví. Nacházíš se v Kaltských jeskyních. Tento masivní podzemní labyrint vyhloubili příslušníci Pravěkého kmene celá staletí předtím, než Sommlendinští či dokonce Temní páni osídlili Magnamund. V těchto širokých chodbách, svatyních a síních se kdysi nesly hlasy bytostí, pro které byl led přirozeným domovem. Od stropu ještě visí M'larské mísy, ze kterých se line věčné světlo.

Vydáváš se podél širokého ledového potoka, který asi tak po dvou mílích mizí pod třpytící se ledovou stěnou. Po ledovém mostě přecházíš k ústí tunelu, který se záhy větví na dva. Pokud půjdeš levým tunelem, obrat' na [125](#).

Pokud půjdeš pravým tunelem, obrat' na [184](#).

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Stopování*, obrat' na [255](#).

41

Z krku si sundáš Modrý trojúhelníkový kamínek a vtlačíš ho do žulové zdi. Dokonale do prohlubně zapadne. V tom okamžiku se plošina, na které stojíš, začne chvět. Ozve se skřípot posouvajících se kamenů a dveře se pomalu otevírají. Vzniklá mezera však není širší než tři stopy, když se dveře zastaví a začnou se opět zavírat. Ani na okamžik neváháš, vskočíš do pevnosti, dveře se hned za tebou prudce přibouchnou. Obrat' na [221](#).

42

Vytasíš svůj kouzelný meč a prudce jím do starobylých kamenných dveří sekáš. Při každém úderu od něj lítají jiskry, které osvětlují místnost. Meč zlatě září, jak jím bez přestání bušíš do dveří. Bude trvat celé hodiny, než se

ti podaří prosekat dostatečně velký otvor na to, aby ses jím mohl protáhnout.

Pokud přesto chceš ve svém úsilí pokračovat, obrať na [294](#).

Pokud to vzdáš, vyjdi severní chodbou a obrať na [145](#).

43

Vytasíš zlatý meč, rozmáchněš se a jedním švihem lana přesekeš. Nohu máš volnou a než se saně propadnou, stačíš z nich seskočit. Fenor k tobě přiběhne a táhne tě od lámajícího se okraje trhliny pryč. Přišli jste o psy, saně i potraviny, ale jste naživu. Přeskočíte stále se zvětšující puklinu a přidáte se k ostatním. Navzdory značným ztrátám tví průvodci souhlasí s tím, že budete v cestě pokračovat, a to i přesto, že vědí, jak velké obtíže na vás teď čekají. V dálce, na hranici ledového šelfu a Hrodské pánve, vidíš úzký průsmyk. Večer zajedete do bezpečí této soutěsky, kde si postavíte tábor.

Zkontroluješ zbylé zásoby jídla a zjistíš, že pokud chcete dojet do Ikayi, musíte přiděly zmenšit na polovinu. Vzhledem k malé porci večere ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod. Obrat' na [325](#).

44

„Pojď za mnou,“ říká Loi-Kymar, „naslouchal jsem zvukům Ikayi přes rok a záhadné skřípání dveří či tajné cesty už pro mě nejsou tajemstvím.

Uvězněn v kobce dozvěděl jsem se o zdejších chodbách a průchodech víc než mazaný Vonotar.“ Kouzelník tě provádí labyrintem tajných průchodů a chodeb, stoupáte po dlouhých schodištích, procházíte chladnými a tmavými místnostmi. Poté co zdoláte jedny velice příkré schody, přichá zíte ke kamenným dveřím. Z malého kukátka se line podivný, zatuchlý zápach.

„To jsou kuchyně,“ šeptá Loi-Kymar a grimasou, při které vyplazuje jazyk, dává najevo svůj odpor ke zdejšímu jídlu.

Nakukuješ dovnitř a vidíš, že hned vedle dveří je ohniště, kde plápolá oheň. Nad ohněm je zavěšen velký kamenný kotel, ve kterém vře kaše. O kousek dál stojí stůl a u něj sedí nad prázdnými miskami dva Ledoví Barbaři.

Pokud máš u sebe černý lektvar ze hřbitovních travin, obrať na [79](#).

Pokud máš s sebou zelený lektvar ze Spícího zubu, obrať na [157](#).

Nemáš-li ani jeden z těchto lektvaru, můžeš otevřít dveře a na překvapené, neozbrojené Barbary zaútočit. Obrat' na [270](#).

45

Povrch truhly zdobí groteskně pokřivené obličej. Otrásáš se odporem při pohledu na jejich odpudivé výrazy a nepřirozené proporce. Nahoře na víku leží kamenná deska, do níž je vytesán další ohavný obličej. V jeho ústech je klíčová dírka.



Pokud máš s sebou Stříbrný klíč, obrať na [303](#).
Pokud ho s sebou nemáš, obrať na [15](#).

46

Z pláště vyndáš Ohňovou kouli, rychle ji otevřeš a polokoule položíš na úzkou římsu. Javek hlasitě syčí, hlavy se mu vlní a prudce vyrážejí proti tobě. Chce zaútočit, ale k Ohňové kouli se nepřiblíží. Snaží se proplazit kolem plamenů, avšak římsa není širší než jednu stopu. Určitě by se popálil. Nakonec se vztekle obrátí a zmizí v temném průchodu. Ty opět složíš Ohňovou kouli a pokračuješ svou cestou. Obrat' na [269](#).

47

Skoro půl hodiny se snažíš zámek odemknout. Vyzkoušel jsi už všechno, ale stále odolává. Nakonec zastrčíš zbraň do pochvy a vyjdeš z místnosti prozkoumat schody. Obrat' na [323](#).

48

Ledový Barbar projde necelých šest palců kolem tebe. Než se bude vracet, chvíli si odpočine. Vydechneš úlevou - neobjevil tě. Pokud chceš opatrně zmizet chodbou vedoucí na sever, obrať na [215](#).
Chceš-li Ledového Barbara zezadu napadnout, obrať na [260](#).

49

Vyšplhal ses asi patnáct stop nahoru na úzký ledový výstupek. Máš odsud dobrý výhled. Právě se ti zdá, žes něco zahlédl, když ti náhle ujedou nohy a ty padáš po hlavě do změti sněhu a kamení. Připravuješ se na tvrdý dopad, ale pod sněhem je schovaná trhlina, kterou se propadneš dvě stě stop pod povrch. Nic nevidíš, jsi otřesený a zasypaný sněhem. Začínáš se hrabat ven. Když se ti to konečně podaří a rozhlédneš se kolem, zůstaneš v úžasu zírat. Všude, kam až tvé oko dohled ne, se táhne podzemními prostory široká chodba. Mohutné, křišťálově průhledné stalaktity visí od stropu a, jak z nich odkapává tající sníh, nesou se chodbou zvláštní tóny. Voláš o pomoc tak dlouho, dokud neochraptíš, ale tví průvodci tě neslyší. Máš s sebou zbraň(e), Zlaté a některé Zvláštní předměty. Přišel jsi však o batoh, který zůstal ve stanu. Když vzhledneš nahoru, s překvapením zjistíš, že díra, kterou ses propadl, je v klenbě sotva patrná. Podivné světlo, které se line chodbou, vychází z velkých kamenných polokoulí visících pod stropem. Jsou to M'larské mísy, zdroj věčného světla, které před dávnými lety používali příslušníci Pravěkého kmene. Brzy se smíříš s tím, že tě tví průvodci asi nikdy nenajdou, a vydáš se dlouhou chodbou v naději, že někde najdeš východ. Po dvou hodinách chůze přicházíš na místo, kde se chodba větví.

Pokud chceš jít levou chodbou, otoč na [284](#).

Chceš-li jít pravou chodbou, otoč na [199](#).

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Stopování*, obrať na [342](#).

50

Víš, kde se nachází Svatyně Pravěkého kmene a našel jsi Zářící krystal?

Pokud máš tento *Zvláštní předmět*, obrať na [139](#).

Pokud ho nemáš, obrať na [189](#).

51

Cítíš, že vlci Zabijáci spí tvrdě. Mohlo by se ti podařit kolem nich proklouznout, zneškodnit hlídkujícího Barbaru a zavřít dveře kobky dřív, než se probudí.

Zároveň si však uvědomuješ, jak je to nebezpečné a jak velká přesila proti tobě stojí. Pokud máš dost odvahy a chceš vstoupit do místnosti plné těchto zákeřných zvířat, obrať na [285](#).

Pokud nechceš riskovat, musíš se vrátit po schodech dolů. Obrat' na [261](#).

52

Stoupáš nahoru po kluzké kamenné rampě, když za sebou uslyšíš praskání ledu. Obracíš se. Obrovská hromada ledových krystalů se začíná pohybovat. Jsou živé!

Nevěřicně zíráš na to, jak se otřásají a mění se v kroutícího se ledového tvora, který se plazí k tobě.

Pokud se chceš pokusit prchnout kamennými dveřmi, obrať na [169](#).

Pokud s ním chceš bojovat, obrať na [265](#).

53

Máš smůlu, špatně sis skok načasoval. Dveře tě přirazily a zlomily ti obě nohy. Jsi odsouzen k pomalému vykrvácení. Tvůj život a cesta zde končí.

54

Sklo je velmi křehké. Abys hrdlo nerozbil, musíš postupovat velmi pomalu a opatrně.

V *Tabulce náhody* si zvol číslo. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Nehmotná clona* nebo *Útok duševní silou*, přičti 3 k vybranému číslu.

Jestliže je konečný výsledek 0-4, otoč na [250](#).

Pokud ti vyšla čísla 5-12, otoč na [268](#).

55

Nahoru ti zbývá už jen sto stop, když tě náhle ruce přestávají bolet. Necítíš je, protože je máš od předloktí dolů omrzlé. Z posledních sil se vyškrábeš na úzký ledový výčnělek, kde si můžeš kleknout a odpočinout si. Brzy s hrůzou zjistíš, že se odtamtud dál nahoru šplhat nedá. Strmá stěna nad tebou je úplně hladká a nejsou v ní žádné spáry. Budeš se muset vrátit stejnou cestou, jakou ses sem dostal. Víc jak čtyři hodiny trvá, než se ti obnoví cit v rukách. Máš je ošklivě omrzlé a ztrácíš 5 KONDIČNÍCH bodů. Také UMĚNÍ BOJE se ti snižuje o 2 body. Tato ztráta je trvalá a budeš ji pociťovat po celý zbytek života. Dalších pět hodin uplyne, než se ti podaří bezpečně slézt dolů. Jsi vyčerpaný a máš velké bolesti, přesto se vydáš hledat cestu, kterou by ses z této proklaté ledové díry dostal. Obrat' na [182](#).

56 Ilustrace IV

„Na mou duši, rytíř Kai!“ vykřikne a jeho oči se rozšíří úžasem. „Co jsem se namodlil, abych se z tohoto ďábelského místa dostal. A přestože mě naděje neopustila, nikdy bych nečekal takového význačného zachránce.“ Vzrušený stařec je náhle přerušen záchvatem kašle a, když se uklidní, je bledý a vyčerpaný. Trvá několik minut, než je opět schopen promluvit. „Jmenuji se Loi-Kymar a jsem stařešina kouzelnického sdružení z Toranu,“ říká a pomalu vyndává malý přívěšek ve tvaru křišťálové hvězdy, symbol sdružení, který nosí pod svými roztrhanými šaty. Sdružení je známé pod jménem Bratrstvo křišťálové hvězdy a kouzelník ti ukazuje přívěšek jako důkaz své totožnosti. Ptáš se ho, jak se stalo, že byl uvězněn zde v Ikaye, stovky mil vzdálené od Toranu.

„Za všechno může ten darebák Vonotar. Zradil tvé mistry řádu Kai ještě předtím, než Temná pání napadli Sommerlund. Toužil získat moc – černou moc tmy a smrti. Temná pání mu vyhradili ve válečných plánech důležitou úlohu, kterou se mu však nepodařilo splnit. Nikdy mu tuto slabost neodpustí, neboť slitování nemá v jejich krutých myslích místo. Zklamání porážkou rozhodli se Vonotara zničit. Věděl, že se zachrání jen pomocí mé Berly, která ho může v mžiku přenést na jakékoli vzdálené místo. Zkusil ji ukradnout a ukrýt se s její pomocí do bezpečí Ikayi, ale zjistil, že mu není k ničemu, protože pouze já jsem vyvolený k tomu, abych znal její tajemství. Zuřil a, kdybych byl nesouhlasil s tím, že ho sem přenesu, byl schopen lidí z mého Bratrstva pobít. Neměl jsem na vybranou. Od té doby mě vězní v této cele. Mučil mé tělo i mysl, ale tajemství své Berly jsem mu neprozradil. Má ji teď v Brumalmarcově síni a, kdyby znal její tajemství, přestal by pro něj mít můj život cenu.“ Také ty vyprávíš Loi-Kymarovi o poslání své cesty a o všem, co jsi až dosud zažil. Nabízí ti, že tě dovede k Brumalmarcově síni, odkud teď Vonotar vládne, a slibuje, že tě bleskově dopraví na pobřeží, abys ještě stihl svou loď. Má to však jeden háček - musíš získat zpět jeho Berlu.

Poprvé od té doby, co ses propadl do Kaltských jeskyní, máš pocit, že by tvá cesta mohla být úspěšná. Obrát' na [192](#).

57

Příštího dne je počasí pod psa. Od severu bez přestání fouká silný vítr, bičuje tě do tváří a vysušuje ti rty. Máš je celé do krve rozpraskané. Z nosu ti vytéká hlen, který se na rtech mění v led. Slunce za hustou clonou



IV. „Jmenuji se Loi-Kymar a jsem stařešina kouzelnického sdružení z Toranu.“

padajícího sněhu téměř nevidíš. Sníh se hromadí a nerovnosti na ledovém povrchu přestávají být zřetelné. Cestu musíte často přerušovat, protože se saně převracejí a zapadají do závějí.

Velmi si namáháš oči, jak hledáš na jiskřícím ledu sjízdnou cestu. Kolem poledne tě začínají bolet.

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Léčitelství*, obrať na [17](#).

Pokud tuto disciplínu neovládáš, obrať na [251](#).

58

Jak se mráz dotkne rostlin, okamžitě zmrznou, zkrěhnou a lámou se pod tvou vahou. Na nic nečekáš a spěcháš přes bortící se most. V okamžiku, kdy se propadá do hlubin příkopu, doskočíš na pevnou plochu.

Příkop jsi zdolal, ale ocitáš se u Vonotarových nohou, šklebí se na tebe a míří ti na hlavu křišťálovou hůlkou. Obrat' na [252](#).

59

Jakmile Kalkoth vběhne na tenký led, okamžitě se proboří. Bezmocně se zmítá v ledové vodě, temné stíny se k němu rychle blíží a záhy ho stahují do hlubin. Rozhostí se nepřirozené ticho, vše, co po Kalkothovi zůstalo, je jen pozvolna se zvětšující skvrna rudé vody. Rychle zamíříš na druhou stranu jezera, kde vidíš vchod do podzemní chodby. Když lezeš na břeh, všimneš si, že na ledu leží cosi zvláštního. Je to řetízek, který má jako přívěšek Modrý trojúhelníkový kamínek. Pokud si ho chceš ponechat, navlékni si ho na krk a zapiš si ho do *Průvodní listiny* mezi *Zvláštní předměty*. Vejdí do podzemní chodby a obrať na [235](#).

60

Uděláš sotva deset kroků, když to náhle mezi černými tyčemi na oltáři modře zajiskří. Bílá socha se zatne pohybovat, jakoby byla tím výbojem probuzena. Pokud na ni chceš zaútočit dřívě, než se zvedne z oltáře, obral na 150.

Chceš-li tiše vyčkat a připravit se na souboj, obrať na [31](#).

Chceš-li zmizet v tmavém klenutém průchodu, obrať na [306](#).

61

Vstoupíš na zastřešený balkón, který se táhne po obvodu čtvercového nádvoří. Náhle se ve strážní věži vysoko nad pevností rozezní kamenný zvon - bije na poplach. Balkón i nádvoří jsou zcela pusté, pouze u vstupní brány vidíš stát větrné saně.



Sestoupíš k nim. Podle nákladu potravin a dalšího vybavení je jasné, že přijely z Ljuku. Celá Ikaya teď o tobě ví a je v pohotovosti. Za těchto okolností se ti nemůže podařit úkol splnit. Nezbyvá ti než se pokusit na větrných saních prchnout, dokud je ještě řas. O deset dní později přijíždíš ke Cardonalu a musíš zde s lítostí oznámit, že se ti nepodařilo Vonotara zajmout.

62

Zatíná se stmívat, na otevřené ledové pláni fouká silný vítr a naráží do stanu. Vytrvalý víchř a bolest v omrzlých prstech tě znervózňují natolik, že si přeješ, abys nikdy do tohoto ledového pekla nevstročil. Uprostřed noci vítr roztrhne okraje stanové plachty a vichřice rozmetá všechny vaše zásoby a vybavení. Zbytek noci strávíš na loktech a zkrhlými prsty držíš okraje stanu. Kůže, na kterých ležíš, jsou zmrzlé a za svítání máš na šatech vrstvu namrzlého sněhu. Ztrácíš 3 KONDIČNÍ body. Zapiš si to do *Průvodní listiny* a obrať na [167](#).

63

Chodba tě vede na sever, pak se náhle prudce stočí na západ a kousek před tebou se objeví kamenné schody. Stoupají asi třicet stop nahoru ke klenutému průchodu. Když se ke schodišti přiblížíš, všimneš si ve stěně dalších kamenných dveří. Vedle nich trčí páka. Je zvednutá a dveře jsou zavřené. Chceš-li vyjít po schodech, obrať na [323](#). Chceš-li si prohlédnout dveře, obrať na [246](#).

64

Máš nepříjemný pocit, že v obou chodbách na tebe číhá nějaké nebezpečí. A, i když ti cosi říká, že z těch dvou cest je ta severní méně bezpečná, jsi si naprosto jistý tím, že je to nejkratší cesta do Ikayi.

Pokud ses rozhodl jít severní chodbou, obrať na [235](#).
Pokud raději půjdeš chodbou mířící na západ, obrať na [275](#).

65

Tlačítka se ani nepohnou. Ať se snažíš sebevíc, stlačit se ti je nepodaří. Nezbyvá ti než nechat oltář oltářem a vyjít ze svatyně ven průchodem v severní stěně. Obrat' na [306](#).

66

Osten na Kalkothově jazyku obsahuje jed, kterým své oběti předtím, než je zhltně, omámí. Jed působí během několika vteřin. Poté, co tě osten bodne, upadáš do bezvědomí. Je to spánek, ze kterého se již nikdy neprobudíš. Tvůj život i cesta zde končí.

67

Muž prudce trhne hlavou, jakoby byl vytržen z transu. „Kdo to je?“ zašeptá a upřeně zírá do tmy nad sebou. „Je tam někdo nebo jsem už šílený?“ Prostrčíš ruku skrz otvor a zamáváš mu, aby viděl, kde jsi. „Bůh budiž odměněn,“ vykřikuje a vzrušeně vyskakuje na nohy. „Jmenuji se Tygon a jsem obchodník z Ragadornu. Ledoví Barbaři mě unesli i s nákladem a teď mě tu drží. Čekám, až mě přijme nový Brumalmarc, sommlendinský čaroděj Vonotar. Zdá se, že rozhodne o mém osudu. Když mě osvobodíš, odměním se ti, jak nejlépe budu moci.“
Pokud máš lano, můžeš muži pomoci. Spustíš ho skrz otvor, aby se po něm mohl vyšplhat nahoru. Obrat' na [328](#).
Pokud lano nemáš nebo mu pomoci nechceš, pokračuj dál ke schodům a obrať na [166](#).

68

Ledový Barbar se k tobě přiblíží, zavřeští, až ti v žilách ztuhne krev, a vrhne se na tvou hlavu. Ledový Barbar: UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 28
Pokud jsi v boji zvítězil, obrať na [186](#).

69

Neušel jsi ani dvacet yardů a vidíš, jak proti tobě pochoduje hlídka šesti Ledových Barbarů. Nalevo si všimneš krátkých schodů, které vedou dolů do nějaké temné místnosti.

Chceš-li po těchto schodech seběhnout a schovat se před hlídkou, obrať na [108](#).

Pokud chceš běžet zpátky k širokému schodišti a vydat se chodbou na sever, obrať na [198](#).

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Maskování*, obrať na [222](#).

70

„Rychle, musíme se sbalit a zmizet,“ volá Fenor a jeho slova odnáší kvílící vítr pryč do noci. „Kalkoth nikdy neloví sám. Jsem si jistý, že tu někde jsou další - cítí krev na míle daleko.“

Sbalíte rychle stan a odcházíte, Dyce jde první, ty poslední. Neujdete ani padesát yardů a stane se neštěstí. Je tma, fouká vítr a není pořádně vidět. Dyce přehlédne, že cesta vede na okraj prudkého srázu. Ztuhneš hrůzou, když slyšíš, jak ve tmě slábnou výkřiky tvých průvodců. Nebezpečí číhá ze všech stran a ty se zoufale tiskneš k namrzlé skalní stěně. Pokud ses namazal baknařím lojem, obrať na [209](#).

Pokud sis lůj do kůže nevetřel, obrať na [339](#).

71

Cítíš, že barbarské dítě má v botě schovanou kostěnou dýku. Snaží se na ni dosáhnout, aby pak mohlo zaútočit.

Varován *Šestým smyslem* obrať na [320](#).

72

Pečlivě prozkoumáváš oltář i dvě černé tyče, které z něj vyčnívají. V uších ti zní vytrvalé kvílení cyklonu. Dokud však držíš Ohňovou kouli, nemůže se k tobě přiblížit.



Tam, kde ležela na oltáři socha, z něj vystupují dvě kamenná tlačítka. Obrat' na [227](#).

73

Průvodci se na tebe koukají, jakoby ses zbláznil, a nechtějí s tebou jet. Psi se také nejprve vzpírají, ale po švihnutí bičem zamíří k rokli. Most přesahuje šířku saní na každé straně o necelých šest stop. Usilovně se soustředíš, aby ses udržel v jeho středu. Od druhé strany rokle tě dělí asi patnáct stop, když se ozve děsivé zapraskání a saně se nakloní.

Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.

Pokud sis zvolil čísla 0-7, obrať na [119](#).

Pokud jsou to čísla 8-9, obrať na [136](#).

74

Do kamenných zdí chodby jsou vytesány zvláštní útvary. Vrhají stíny, ve kterých se dokážeš dobře skrýt. Ledový Barbar k tobě pomalu kráčí, má nepřírozenou a topornou chůzi.

Zamrazí tě, když si všimneš jeho bílých očí bez zornic. Zadržíš dech a modlíš se, aby tě v přítmí přehlédl.

Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.

Pokud sis vybral čísla 0-4, obrať na [48](#).

Pokud jsou to čísla 5 - 9, obrať na [287](#).

75

Stopy zde zanechala divoká masožravá zvířata, která se nazývají Baknaři. Kdybys na ně narazil v temné a úzké chodbě, jen stěží bys toto střetnutí přežil. Tvá Kai disciplína ti umožňuje stopy poznat, ale už nedokážeš určit, ve které chodbě Baknaři jsou. Pokud vejdeš do levé chodby, obrať na [235](#). Vejdeš-li do pravé chodby, obrať na [114](#).

76

Vyjdeš nahoru a ocitneš se před úzkými kamennými dveřmi. Jako všechny ostatní, které jsi dosud viděl, jsou i tyto ovládány pákou. Uprostřed je malý otvor. Přiložíš k němu opatrně oko a prohlížíš si malou místnost. Na podlaze leží tři vlci Zabijáci. Dveře v severní stěně kobky jsou otevřené a v nich stojí zády k tobě Ledový Barbar.

Pokud ovládáš Kai disciplíny *Lov* nebo *Spřízněnost se zvířaty*, obrať na [51](#).

Pokud neovládáš ani jednu z těchto disciplín, můžeš otevřít dveře a zaútočit na vlky otočením na [137](#).

Pokud se chceš raději vrátit po schodech dolů, obrať na [261](#).



V. Stín napravo od tebe prozrazuje Baknara, který se k tobě blíží dlouhými skoky.

Poznáváš čpící zápach typický pro jedovaté hřbitovní traviny. Pouhé výpary stačí k tomu, aby se ti začala točit hlava a zastřel zrak. Rychle odkládáš skleněné střepy a zakrýváš si nos rukávem. Vzhledem k účinkům jedovatých výparů ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod. Vrať se na [10](#) a zvol si další postup.

78 Ilustrace V

Připravíš se, zavřeš stan a vyraziš. Vítr fouká stále silněji a zviřuje jemné částičky sněhu, které zhoršují viditelnost. Stín napravo od tebe prozrazuje Baknara, který se k tobě blíží dlouhými skoky. Nemáš čas uhnout, musíš bojovat a zvíře zabít. Baknar: UMĚNÍ BOJE 19, KONDICE 30 Pokud jsi zvítězil, obrať na [245](#).

Otevřeš dveře a vzniklou škvírou vléváš do bublající kaše černý lektvar z hřbitovních travin. Nemusíš dlouho čekat a Ledoví Barbaři snědí svoji poslední večeři. Můžete si kuchyň volně prohlédnout. Je malá a překvapivě dobře zásobená nejrůznějším kořením. „Musí je dovážet z obchodní stanice v Ljuku,“ říká Loi-Kymar a zvědavě si prohlíží množství lahví a skleniček. Některé z nich si bere a strká do kapes. Znepokojuje tě možnost, že by sem mohly dorazit další stráže, ale starý kouzelník je zcela zaujat svými novými objevy. Otevře dvě skleničky, smíchá jejich obsah a vybídne tě, abys směl snědl. „Dodá ti sílu, Lone Wolfe,“ přesvědčuje tě. Žvýkáš suché listy a cítíš, jak ti tělem projíždí příjemný žár. Získáš tak navíc 6 KONDIČNÍCH bodů. Zaznamenej si je do *Průvodní listiny* a obrať na [301](#).

Z chodby vyběhne rozrušený Kalkoth, ty však vyčkáváš a až na poslední chvíli před ním uskakuješ. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud sis zvolil čísla 0-1, obrať na [123](#). Pokud ti padla čísla 2-9, obrať na [59](#).

Právě se chystáš ukrýt mrtvé tělo pod schody, když v chodbě zaslechneš podivný řev a obhrouble znějící výkřiky. Blíží se k tobě skupina Ledových

Barbarů. Při pohledu na válečníky na okamžik ztuhneš. Jsou ohyzdně znetvoření. Cítíš strach i odpor, spěcháš nahoru po schodech a vbíháš do široké chodby vedoucí od severu k jihu.

Pokud chceš běžet na sever, obrať na [198](#).

Pokud chceš běžet na jih, obrať na [69](#).

82

Jeskyně je chladná a prudce se svažuje dolů do tmy. Asi po šedesáti yardech zahlédneš v dálce světlo. Jak se k němu blížíš, zaslechneš podivný hluk. Je to zvířecí řev.

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Spřízněnost se zvířaty*, obrať na [329](#).

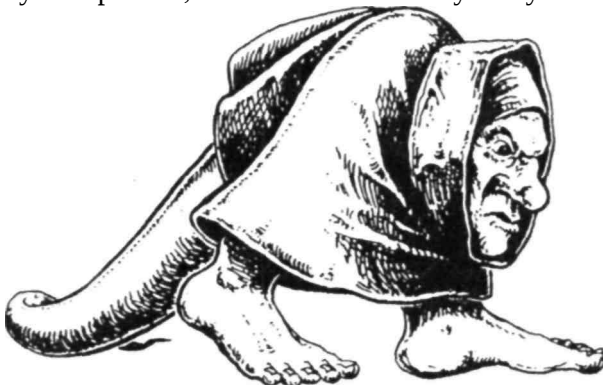
Chceš-li vytáhnout zbraň a zaútočit, obrať na [138](#).

Pokud se chceš připlížit co nejbliž, obrať na [107](#).

83

Zdá se, že mutanty Ledových Barbarů řídí odporné stvoření číhající ve stínu vzdálených dveří. Tato zrůda nemá žádné tělo ani končetiny, má pouze obrovskou hlavu a dvě chodidla. Rovnováhu udržuje pomocí dlouhého šupinatého ocasu.

Ledoví Barbaři se na tebe vrhají najednou, musíš s nimi bojovat jako s jedním nepřítelem. Jsou imunní proti *Útoku duševní silou*. V tom samém okamžiku, kdy tě napadnou, zaútočí zrůda silou svých myšlenek.



Pokud neovládáš Kai disciplínu *Nehmotná clona*, ztrácíš 2 KONDIČNÍ body.

Mutanti: UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 24

Pokud jsi zvítězil, obrať na [313](#).

84

Všimneš si, že na krku má Kalkoth řetízek a na něm Modrý kamenný trojúhelník. Náhle ti dochází, k čemu ten podivný amulet slouží. Bereš si ho a pospícháš ke dveřím od pevnosti, kde ho vtlačíš do prohlubně ve stěně. Dokonale tam sedí.

Plošina, na které stojíš, se začíná chvět. Pak se ozve skřípavý zvuk, jak se otírá kámen o kámen, a dveře se otevírají. Štěrba však není větší než tři stopy, když se dveře zarazí. Začnou se opět zavírat. Neváháš ani vteřinu a vskočíš do pevnosti. Masivní dveře se za tebou přibouchnou. Obrat' na [221](#).

85

Už třetí den bojujete s členitým terénem ledovce. Vaše síly vyčerpávají časté pády, pohmožděnin a řezné rány po celém těle, zákeřné trhliny, ostré ledové hrany a vytrvalý mrazivý vítr. Přesto máte pocit, že vám štěstí přeje, protože jste se až dosud nesetkali s vichřicí. Po všech útrapách nakonec dorazíte ke Cloud-makerské hoře a v jejím závětrí si postavíte tábor. Tato obrovská hora je přes třináct tisíc stop vysoká a tvarem připomíná žraloci ploutev. Když kolem jejího vrcholu fouká studený západní vítr, ženou se přes Viadský ledovec mohutná mračna. Brzy najdeš v poli volně poházených obrovských balvanů ideální místo. Rychle zde vztyčíte stan a zalezete do něj. Vnitřní nutkání ti však nedá, vyjdeš zase ven a čistě náhodou objevíš mihotavou záři v malé puklině nahoře ve skalách. Chceš-li zjistit něco bližšího o tomto světle, otoč na [49](#).

Pokud si ho nebudeš všímat a vrátíš se do stanu, otoč na [212](#).

Ovládáš-li Kai disciplínu *Šestý smysl*, obrat' na [98](#).

86

Čepel zbraně strčíš do klíčové dírky a snažíš se jí dveře odemknout. Klíčová dírka je však nezvykle hluboká a špičkou zbraně jen obtížně manipuluješ. Vyber si číslo v *Tabulce náhody*. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Ovládání zbraně* a právě tuto zbraň držíš v ruce, můžeš si přičíst k vybranému číslu 3.

Jestliže je výsledné číslo 0-7, otoč na [47](#).

Jestliže to jsou čísla 8-12, otoč na [194](#).

87

Spěcháš za přízrakem, který jsi zahlédl. Chodba se prudce stáčí na západ. Několik yardů před tebou začínají kamenné schody. Stoupají k tmavému

klenutému vchodu, který je nad tebou ve výšce asi třiceti stop. Přímo za schodištěm chodba končí dalšími dveřmi. Páka ve zdi je zvednutá a dveře jsou zavřené. Po podivné bytosti není ani vidu ani slechu.

Pokud chceš vyběhnout po schodech, obrať na [323](#).

Pokud chceš prozkoumat prostor za dveřmi, otoč na [246](#).

88 Ilustrace VI

Dvouhlavý plaz se sune po římse a ty zřetelně vidíš jeho široce otevřené tlamy a v nich žluté zahnuté zuby, ze kterých odkapává jed. Strháváš ze sebe tlustý kabát a omotáváš si ho kolem levé paže. Takto chráněnou paží se teď můžeš bránit jedné hlavě a útočit přitom na druhou. Plaz je imunní proti *Útoku duševní silou*. Javek: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 15 Pokud ztratíš během boje nějaké KONDIČNÍ body, neodečítej je a zvol si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud sis vybral čísla 0-8, pak se Javek zakousne jedovými zuby do paže omotané kabátem a tobě se nic nestane. Můžeš pokračovat v boji bez ztráty KONDIČNÍCH bodů.

Pokud si však vybereš číslo 9, jedové zuby se ti zakousnou do paže, která není chráněná. Protože Javekův jed je nejsilnějším přírodním jedem v celém Magnamundu, zastavuje se ti během několika vteřin srdce a tvé ochablé tělo padá do propasti. Tvá cesta zde končí.

Pokud jsi nad Javekem zvítězil, otoč na [269](#).

89

Ledoví Barbaři na tebe cosi volají nepřírozeně hlubokými hlasy. Uviděli tě. Proklínáš je a vytahuješ zbraň. Když se otočíš, vidíš, jak stahují páku na vzdálené stěně. Odkrývá se klenutý otvor a z něj vybíhají tři vyjící vlci Zabijáci. Postupně se na tebe vrhají, musíš bojovat s každým zvlášť. Vlk Zabiják 1: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 24 Vlk Zabiják 2: UMĚNÍ BOJE 14, KONDICE 23 Vlk Zabiják 3: UMĚNÍ BOJE 14, KONDICE 20 Pokud jsi je přemohl, otoč na [161](#).

90

Setřeš ze zátky špínu, odšroubuješ ji a opatrně si k červené tekutině čichneš.

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Léčitelství*, obrať na [233](#).

Pokud tuto disciplínu neovládáš a obáváš se možných zhoubných účinků, vrátíš baňku na původní místo. Obrat' na [10](#).



VI. Dvouhlavý plaz se sune po římse.

91

Zadržuješ dech a vtíráš si plné hrstě rosolovitého loje pod kabát. Jak ti tuk proniká do kůže, cítíš teplo po těle, jako bys stál blízko ohně. A čím víc loje vtíráš, tím větší teplo pocítíš. Také odporný zápach ustupuje. „Jak se ti jednou dostane do kůže, už ho necítíš,“ vysvětluje Irian a volá na ostatní, aby si také přišli nabrat baknaří lůj. Je to jedinečná ochrana před kaltskými mrazy a možná, že ti už brzy hodně pomůže. Když však při návratu do stanu míjíš psy, dávají ti najevo, jak páchneš. Kňučí a strkají čumáky do sněhu. Otoč na 134.



92

Po několika minutách se chodba stáčí doleva. K tvému nemilému překvapení se před tebou otvírá trhlina, která poničila stěny i strop chodby. Díra je tmavá a široká.

Jestliže máš s sebou lano, obrať na [133](#).

Jestliže lano nemáš, musíš se po vlastních stopách vrátit a vydat se jinou chodbou. Obrat' na [297](#).

93

Téměř pět minut urputně bojuješ, ale nakonec stejně podleheš. Stane se z tebe stroj bez vůle. Nedokážeš odporovat, když ti Vonotar nařizuje, aby ses zabil. Sám se hrudí nabodneš na mocný Sommerswerd. Tvůj život i cesta zde končí.

94

Uklouzneš a padáš do ledové vody. Do nohou dostáváš křeč a křičíš bolestí. Ze všech sil bojuješ s proudem a snažíš se dostat ke břehu. Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud sis zvolil čísla 0-6, máš štěstí. Vylézáš z ledové vody a vyčerpaný zůstáváš ležet na břehu. Ztrácíš 3 KONDIČNÍ body. Obrat' na [176](#).

Pokud sis zvolil čísla 7-9, tak ti v ledové vodě ochrnou ruce a během okamžiku se utopíš. Tvá cesta zde končí.

95

Zima a vytrvalé bičování cyklonu tě připraví o poslední síly. Pociťuješ ochablost, zatímco Démon usiluje o tvé tělo. Touží začít znova a naplno žít. Pro všechny živé tvory v Ikaye a nakonec i v celé Kalte tím začíná nová epocha strašlivé tyranie, které se ty už nedožiješ. Tvůj život i cesta zde končí.

96

Zachumláš se do svého bílého pláště a schováš se za stalagmity poblíž okraje jezera. Zadržíš dech a snažíš se být co nejtišší, nasloucháš krokům a chropotu Kalkotha, který se k tobě blíží.

Vyber si číslo z *Tabulky náhody*. Zjistíš tak, zda dovednosti, které sis v klášteře Kai osvojil, ti teď pomohou a nebudeš odhalen.

Pokud sis během cesty vetřel do kůže baknaří lůj, přičti k vybranému číslu 2. Pokud sis zvolil čísla 0-8, obral na [59](#).

Pokud sis zvolil čísla 9-11, obrat' na [214](#).

97

Chodbu lemují klenuté kamenné pilastry, široké několik stop, za kterými se dá dobře schovat. Asi dvacet yardů před tebou stojí válečník Ledových Barbarů, který hlídá široké kamenné schodiště. Rychle uskočíš ke zdi. Je ti jasné, že pokud máš kolem strážce projít, musíš buď odlákat jeho pozornost, nebo ho navždy umlčet.

Pokud máš s sebou Diamant, obrat' na [24](#).

Pokud chceš Barbarovu pozornost zaujmout Zlatými, obrat' na [152](#).

Pokud se rozhodneš na něj zaútočit, obrat' na [208](#).

98

Cítíš přítomnost něčeho nebo někoho, kdo číhá ve skalní trhlině. Nejsi však schopen říci, zda jeho záměry jsou dobré nebo zlé.

Pokud se chceš do trhliny podívat, obrať na [49](#).

Pokud se chceš vrátit do stanu, obrať na [212](#).

99

Když vytáhneš meč z pochvy, zlatě ve tmě chodby zazáří. Helghast vykřikne a couvá. Oči se mu rudě lesknou strachem a nenávistí. Moc dobře ví, že meč má moc ho jednou pro vždy zničit. V zoufalství proti tobě použije *Útok duševní silou*. Pokud neovládáš Kai disciplínu *Nehmotná clona*, ztrácíš v každém kole boje 2 KONDIČNÍ body. Proti tvému *Útoku duševní silou* je Helghast imunní, zato je snadno zranitelný Sommerswerdem, kterým bojuješ. Zdvojnásob proto všechny KONDIČNÍ body, které Helghast v boji ztratí. Helghast: UMĚNÍ BOJE 22, KONDICE 30
Pokud jsi zvítězil, obrať na [230](#).

100

Když tě hrbatý zrádce spatří, zalapá překvapeně po dechu. Rychle se však vzpomene a spěchá ke dveřím na druhé straně místnosti. Ledoví Barbaři tasí meče, jsou však příliš pomalí a váhaví. Než stačí zaútočit, odstrčíš je stranou a pronásleduješ mizejícího čaroděje. Dveřmi probíháš na odpočívadlo. Vedou z něj dvojce schody. Napravo od tebe sestupují jedny točité dolů a po levé ruce máš krátké schody, které stoupají ke klenutému vchodu. Vonotara nevidíš ani neslyšíš. Pokud seběhneš po točitých schodech, obrať na [148](#).

Vyběhneš-li po krátkých schodech ke klenutému vchodu, obrať na [61](#).

101

Máš štěstí, že Baknaři spí tak dlouho a tvrdě. Když se dobře nažerou, vydrží spát i tři dny. Tento Baknar se však po tvém zásahu už nikdy neprobudí. Opusť síň a obrať na [235](#).

102

U podlahy na levé straně oltáře se otevírá tajná schránka. Uvnitř objevíš malou kamennou Sošku, která zpodobňuje podivné chapadlovitě stvoření.



Pokud si chceš tuto Sošku nechat a strčit si ji do kapsy, zapiš si ji do *Průvodní listiny* mezi Zvláštní předměty. Zmáčkneš-li tlačítka ještě jednou, obrať na [65](#).

Pokud chceš vyjít ze svatyně ven, obral na [306](#).

103 Ilustrace VII

Následujícího dne vane od severu silný vítr, který tě bičuje celé hodiny do obličeje. Povrch Ljukského ledového šelfu je rozpukaný a pohyb po pokroucených ledových deskách je velmi pomalý a namáhavý. V poledne jsi úplně prokřehlý, obalený sněhem a rty máš popraskané do krve. V místě, kde se stýká ledový šelf s Hradskou pánví, je úzká soutěska. Zajedete do ní. V závětrí poprvé toho dne vidíte celkem dobře před sebe. Náhle se nad vámi ozve výkřik, znamení toho, že nejste jediní, kdo se sem před větrem ukryli. Několik vteřin poté se objevují tři mohutní Baknaři a seskakují z ledové stěny na sáně. Tvého spolujezdce Iriana z nich srazí a on při dopadu na led ztrácí vědomí. Mezi tebou a jím stojí hladový, krvelačný Baknar. Nemáš, kudy bys mu unikl, musíš s ním bojovat a zabít ho. Baknar. UMĚNÍ BOJE 19, KONDICE 30 Pokud jsi vyhrál, obrať na [305](#).

104

Posléze přicházíš k velkým kamenným dveřím. Na rozdíl od ostatních se neovládají pákou. O kousek dál ve zdi si však všimneš malé vydlabané prohlubně. Pokud máš mezi Zvláštními předměty Modrý kamenný kotouč, obrať na [135](#).

Pokud tento předmět nemáš, budeš se muset chodbou vrátit zpět a jít směrem na jih. Obrat' na [330](#).



VII. Tři mohutni Baknaři seskakují z ledové stěny na vaše sáně.

Hlubokou trhlinou se propadneš hlouběji jak sto padesát stop a zapadneš do sněhové závěje. Jsi v šoku, nemůžeš popadnout dech, ale jinak se ti nic vážného nestalo. Téměř půl hodiny ti trvá, než se vyhrabeš z prachového sněhu, a, když se ti to konečně podaří, zůstaneš v úžasu zírat. Kolem tebe se rozprostírá ohromná podzemní jeskyně. Z ledového stropu visí křišťálové průhledné stalaktity a celým prostorem se nesou tóny odkapávající vody. Jen několik málo jedinců ze Sommerlundu spatřilo tento svět před tebou. Jsou to neprobádané Kaltské jeskyně. Sín, ve které se nacházíš, je pouze nepatrnou částí podzemního labyrintu, který zde do ledu vyhloubili před dávnými a dávnými lety příslušníci Pravěkého kmene. Bylo to celá staletí před tím, než byl vámi či dokonce Temnými pány osídlen Magnamund. Těmito širokými chodbami, síněmi a svatyněmi se kdysi dávno nesly hlasy bytostí, pro které byl led přirozeným domovem. Od stropu dosud visí M'larské mísy a naplňují síně věčným světlem. Zoufale voláš do otvoru, kterým ses sem propadl, ale nikdo ti neodpovídá. Tví průvodci jsou přesvědčeni, že jsi mrtev, a vydali se na zpáteční cestu ke Cardonalu. Stěny jeskyně jsou vlhké a strmé, v žádném případě se ti nemůže podařit vyšplhat se po nich nahoru. Když se kolem sebe rozhlídněš, všimneš si v dálce v severní stěně vchodu do podzemní chodby. Podobný temný otvor nacházíš také v západní stěně. Pokud se vydáš chodbou na sever, obrať na [321](#). Pokud se vydáš chodbou na západ, obrať na [275](#). Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, obrať na [64](#).

Když doskočíš na nohy, spatříš před sebou tři Ledové Barbary. Blíží se chodbou k tobě. Mají na sobě huňaté kožichy a v rukou drží ostré kostěné meče. Přestože jsi jejich bojovým vzezřením zaskočen, všimneš si jejich zvláštních očí - jsou celé bílé a bez zornic. Chovají se, jakoby byli ovládnáni jednou myslí, jako jeden muž tasí meče a jako jeden muž před tvými ranami uhýbají. Musíš s nimi bojovat jako s jedním nepřítelem. Jsou imunní proti *Útoku duševní silou*. Ledoví Barbaři: UMĚNÍ BOJE 19, KONDICE 36 Boj můžeš kdykoli přerušit, prolezeš-li dveřmi zpět a prchneš-li severní chodbou otočením na [145](#). Pokud jsi zvítězil, obrať na [338](#).

107

Nahlédneš do ohromné ledové jeskyně a zmocní se tě hrůza. Spatříš tam tři mohutné ohavné tvory bojující o zdechlinu, která jim leží u nohou. Jsou to Kalkothi, kruté a divoké kaltské šelmy.

Pokud sis vetřel do kůže baknaří lůj, obrať na [202](#).

Pokud ses baknařím lojem nenatřel, můžeš se jim vyhnout, když se vrátíš zpátky a vydáš se jinou podzemní chodbou. Obrat' na [284](#).

Chceš-li na Kalkothi zaútočit, otoč na [138](#).

108

Pozoruješ hlídku, jak kolem tebe prochází. Zůstaneš schovaný pod schody, dokud kroky nezeslábnou. Za sebou zaslechneš výkřik, prudce se otočíš a v přítmí místnosti spatříš nejasně se rýsující siluetu Ledového Barbar. V ruce má kopí a chce bojovat. Ledový Barbar: UMĚNÍ BOJE 16, KONDICE 24 Po prvním kole můžeš boj ukončit, když před Barbarem utečeš po schodech nahoru. Pokud poběžíš na jih (doprava), otoč na 330. Pokud chceš běžet na sever (doleva), otoč na [198](#). Pokud jsi v boji zvítězil, obrať na [282](#).

109

Rychle zaútočíš a Baknary usmrtíš. Bez obav si můžeš jeskyni prohlédnout, ale nenajdeš zde nic cenného. Když v dálce zaslechneš podivné zavrčení, lekneš se, přeběhneš na druhou stranu a utíkáš pryč chodbou mířící na sever. Obrat' na [235](#).

110

Kamenné dveře se skřípavě otevírají a za nimi se objevuje malá, skrovně osvětlená místnost. Přímo před tebou stojí černý, šest stop vysoký monolit. Jsou do něj vytesány podivné symboly. Přistoupíš blíž, aby sis je mohl lépe



prohlédnout, když tu se dveře za tebou začnou zavírat. Uvnitř místnosti není žádná páka. Chceš-li dveřmi rychle proskočit, obrať na [283](#). Pokud raději zůstaneš nehybně stát, obrať na [256](#).

111

Dveře se odsunou stranou a za nimi se objeví široká osvětlená chodba. Vede od severu k jihu. Podivný hluk, který jsi zaslechl už nahoře, když jsi tápal tmou, je nyní zřetelnější. Nalevo od tebe jsou dveře a v dálce vidíš, jak se chodba křížuje s jinou. Pokud se chceš podívat do druhé chodby, obrať na [254](#). Pokud se rozhodneš tajné dveře zavřít a pokračovat dál tmavým tunelem, obrať na [336](#).

112

Než se na noc uveleбіš v teplých kožešinách, Fenor připraví vydatné jídlo ze sušeného masa. Vaří ho ve wanlo, což je silná oživující tekutina. Zatímco silný vítr naráží na stan, usínáš tvrdým spánkem. Máš však ošklivé sny, ve kterých tě straší představy strašlivého zrádce Vonotara. Obrat' na [291](#).

113

Zareaguješ bleskově, a tak se ti podaří zavírajícími se dveřmi proklouznout, aniž by tě přirazily. Urovnáš si věci a vyrazíš na průzkum chodby. Obrat' na [63](#).

114

Neujdeš víc jak padesát yardů, když vstoupíš do další jeskyně. V jejím středu leží na ledové vyvýšenině Baknar, divoká masožravá šelma. Zdá se, že spí. Kolem něj se na ledu povalují zbytky roztrhaného zvířete. Na vzdáleném konci síně se rysuje vchod do další chodby. Pokud se chceš kolem Baknara opatrně propížit, obrať na [23](#). Pokud chceš na tuto bestii zaútočit, obrať na [101](#). Pokud ovládáš Kai disciplínu *Lov*, obrať na [279](#).

115

Většina kostí poházených mezi stalagmity je lidského původu. Z ledu tu trčí ohryzané lebky, dlouhé kosti i žebra. Máš toho ohledávání právě dost,

když tvé oči zachytí malou, z kosti vyřezanou krabičku. Pokud chceš krabičku otevřít, obrať na [218](#).
Pokud ji raději necháš ležet a zamíříš ke dveřím od pevnosti, obrať na [52](#).

116

Bolavou a rozpraskanou kůži si poléváš léčivým lektvarem. Okamžitě cítíš hojivé účinky, bolest ustupuje a otok začíná splaskávat. Zářící drahokam je kouzelný Zhoubný kámen, který má moc usmrtit vše živé. Kdybys neměl lek tvar z Laumspuru, určitě bys mu podlehl i ty. Prokletý drahokam odhazuješ stejně jako prázdnou lahvičku.

Zaznamenej si vše do *Průvodní listiny* a pokračuj chodbou dál. Obrat' na [97](#).

117

Během noci vichřice ustane a ráno je tiché a klidné. Na severním obzoru vidíš ledovou pevnost Ikayu. Samotný pohled na mohutnou stavbu s křišťálově jasnými věžemi je úžasný, ale ještě úchvatnější je to, že se zdá být převrácena vzhůru nohama. Vznáší se na velikém oblaku. „To je Kaltská fáta morgána,“ vysvětluje Dyce. „Ve vzduchu tu není žádný prach - a tak se v mracích země odráží. Tamhleto je Ikaya, ale skutečná pevnost je až za obzorem. Nemůže to odsud být víc jak čtyřicet mil.“ Dyce bere lopatu a vyhrabává psy, kteří jsou zapadlí pod sněhem. Ty probudíš ostatní, najíte



se a vyrazíte na další cestu. Okolo poledne dojedete ke kraji hluboké rokliny. Je přes čtyřicet stop široká a nevypadá to, že by se přes ní dalo nějak přejít. Jste nuceni vydat se po jejím okraji směrem na východ. Konečně po třech mílích objevíte ledový most. Je však až děsivě tenký a úzký - je na pováženou, zda unese tíhu naložených saní. Na obzoru se objevuje skutečná Ikaya. Pokud chceš riskovat a přejet na saních ledový most, obrať na [73](#).
Pokud raději saně vyložíš a náklad kus po kuse přenesesh, obrať na [162](#).

Pokud se rozhodneš saně tu nechat a pokračovat dál pěšky, obrať na [223](#).

118

Je zubožený a příliš slabý na to, aby mohl sám vyšplhat nahoru. Žádáš ho, aby si přivázal lano kolem pasu, že ho z kobky vytáhneš. Pomalu plní tvoje příkazy. Když visí na laně, jsi překvapen, že není těžší než dítě. Poměrně rychle ho dostaneš do relativního bezpečí chodby. Nyní zjišťuje, kdo vlastně jsi. Obrat' na [56](#).

119

Ze spodní strany mostu odpadávají velké kusy ledu a před tebou se otevírá široká trhlina. Podaří se ti přes ní se saněmi přejet, ale na druhé straně zjistíš, že jim praskla sanice, která nepůjde opravit. Musíš je tu nechat a pokračovat dál pěšky. Na saních je však spousta užitečných věd, některé z nich si můžeš dát do batohu. Nezapomeň však, že v něm můžeš mít nejvýš osm položek:

potraviny na 5 porcí jídla (každá porce 1 položka)

kožešiny na spaní (počítej je jako 2 položky)

stan (počítej ho jako 3 položky)

lano (počítej ho jako 2 položky)

Fenor, Irian a Dyce tě následují po mostě. Když jsou asi tak uprostřed, stane se neštěstí. Dyce zakopne o vyčnívající kus ledu, podklouznou mu nohy a padá dolů. Naštěstí se mu podaří prsty zachytit okraje mostu. „Pomoc! Pomoc!“ křičí a prsty mu přitom pomalu kloužou po hladkém povrchu.

Pokud se chceš pokusit Dyceho zachránit, obrať na [19](#).

Pokud ti jeho záchrana připadá příliš riskantní, obrať na [257](#).

120

Zuřivý vítr ti rve šaty a bombarduje tě kusy ledu a kamení. Když pozvedneš Sommerswerd, ozve se zakvilení. Je to řev hrůzy a zoufalství. Tvá rána démona zasáhla. Meč protíná cyklon a rozbíjí jeho hmotnou schránku. V ten okamžik se rozhodstí ve svatyni nehybné ticho - vše, co z démona zůstalo, jsou jen kusy roztržštěné sochy.

Pokud si chceš prohlédnout oltář nebo výklenek, obrať na [274](#).

Pokud chceš ze svatyně vyjít průchodem v severní zdi, obrať na [306](#).

121

Už se přestáváš snažit, když v tom se lana uvolní a ty se z nich vymotáváš ven. Ze saní seskočíš jen několik vteřin předtím, než se zřítí do propasti. Psi příšerně vyjí, když se propadají do tmy. Fenor k tobě rychle přiskočí a strhne tě od lámajícího se okraje. Přišel jsi o psy, saně i většinu potravin, ale zůstal jsi naživu. S Fenorem přeskočíte rozšiřující se trhlinu a přidáte se ke zbytku skupiny. Po dlouhé debatě tví průvodci souhlasí s tím, že budete v cestě pokračovat, přestože vás teď čekají značné obtíže. V dálce, na hranici ledového šelfu a Hrodské pánve, spatříš úzký průsmyk. K večeru do něj zajedete a uchystáte se na noc. Zběžně prohlédneš zbylé zásoby a zjistíš, že pokud chcete dojet až do Ikayi, musíte zmenšit přídělky potravin na polovinu. Protože večerní jídlo bylo velmi skrovné, ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod. Obrat' na [325](#).

122

Loi-Kymar ti podává kousky látky, kterými si máš ucpat nosní dírky. Zhluboka se nadechneš, vezmeš dýmající mísu a vycházíš z kuchyně. Využíváš své dovednosti *Maskování* a splýváš se stíny v chodbě. Pomalu se blížíš k nic netušící strážci. Mísu pokládáš do stínu malého výklenku a vracíš se zpět do kuchyně. Nemusíš dlouho čekat a dým začíná působit. Během okamžiku Ledová Barbaři ztratí vědomí a zhroutí se na zem, ty se nikým nepozorován dostaneš k Brumalmarcově síni. Šťěstí ti přeje, jedny z velkých, drahokamy posázených dveří jsou otevřené. Připravíš se k boji a zlehka na dveře zatlačíš. Vcházíš do Vonotarovy komnaty. Obrat' na [173](#).

123

Bestie na tebe útočí dlouhým jazykem, na jehož konci je jedovatý osten. Musíš bojovat a pokusit se ji zabít.

Kalkoth: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 30

Pokud během boje ztratíš nějaké KONDIČNÍ body, obrat' okamžitě na [66](#).

Pokud zvítězíš bez ztráty jediného KONDIČNÍHO bodu, obrat' na [174](#).

124

Cítíš za klenutým vchodem nějakou živou sílu. Soustředíš se a snažíš se určit, zda je dobrá či zlá. Mobilizuješ všechny své duševní síly a dostáváš se téměř do transu. Ale není ti to nic platné - nedokážeš to rozpoznat. Takto varován svým *Šestým smyslem*, vstoupíš do mlhy. Obrat' na [264](#).



VIII. Náhle spatříš pod hladinou velký černý obrys.

125 Ilustrace VIII

Chodba tě vede do stále větších a větších hloubek. Výškový rozdíl za dvě hodiny chůze činí dobrých dvě stě stop. Konečně vstupuješ do ohromného klenutého prostoru, v jehož středu leží jezero. Je pokryto tenkou vrstvou ledu, voda pod ním je temná a zdá se, že velmi hluboká. Přistoupíš ke kraji jezera, klekneš si a hledíš do jeho tajemných hlubin. Náhle spatříš pod hladinou velký černý obrys. Je tam cosi živého - a obrovského. Poté v chodbě za sebou zaslechneš vrčet Kalkotha. Z jeskyně vede jediný východ a ten leží na druhé straně jezera.

Pokud chceš přeběhnout zamrzlé jezero, obrať na [322](#).

Pokud chceš zůstat a s Kalkothem bojovat, obrať na [207](#).

Ovládáš-li Kai disciplínu *Maskování*, obrať na [96](#).

126

Do stropu i stěn chodby jsou vytesány podivné útvary. Představují větrné víry a smršťe, které místy nabývají téměř lidské tvary. Nevíš, co si máš o těchto zvláštních hieroglyfech myslet. Pokračuješ chodbou až k místu, kde se prudce stáčí doprava. Pouhých několik stop před sebou si v severní zdi všimneš dalších kamenných dveří. Vedle nich trčí ze zdi páka, která je zdvižena, a dveře jsou zavřené. Několik yardů před tebou stoupají nahoru strmé schody. Pokud chceš dveře prozkoumat, obrať na [246](#).

Pokud se vydáš po schodech nahoru, obrať na [323](#).

127

Cítíš, že Přílba má magické kouzlo, které by ti mohlo pomoci v boji. Cítíš také, že ji ani truhlu, ve které ležela, neobklopuje nic zlého.

Pokud si chceš Přílbu vzít a nasadit si ji na hlavu, obrať na [308](#).

Pokud jsi ještě nedůvěřivý a obáváš se možných škodlivých účinků, nedotýkej se jí a jdi prozkoumat schodiště. Obrat' na [323](#).

128

Kamenné dveře se skřípavě otevírají. Muž trhne hlavou a zašeptá slabým přiškrceným hlasem: „Kdo tu je?“ Na hlavě má potrhanou kapuci, v jejímž stínu se mu lesknou oči. Když tě pozná, rozrušeně vyskočí. „Bůh mě vyslyšel, rytíři Kai! Jmenuji se Tygon a jsem obchodník z Ragadornu.

Ledoví Barbaři mě v Ljuku unesli a zavlékli sem. Čekám tu, až mě přijme nový Brumalmarc, sommlendinský zrádce Vonotar, který rozhodne o mém osudu. Když mě ze zakleté hvězdy vysvobodíš, odvděčím se ti, jak nejlépe

budu moci.“ Náhle pochopíš, co ta pěticipá hvězda znamená. Neprostupné vězení, jehož kouzlo je možné narušit pouze zvenčí. Když část hvězdy seřeš, muže vysvobodíš. Pokud ho chceš vysvobodit, obrať na [170](#). Pokud jsi už někdy navštívil Ragadorn, můžeš mu položit několik jednoduchých otázek týkajících se města, a tak se přesvědčit, zda skutečně mluví pravdu. Obrat' na [11](#). Pokud raději dveře kobky zavřeš a vrátíš se do hlavní chodby, obrať na [254](#).

129

Osten na Kalkothově jazyku obsahuje silný jed. Kalkoth jím obvykle omámí svou obět předtím, než ji sežere. Jed začíná působit během necelých pěti vteřin a ty dopadáš na sníh už v bezvědomí. Když přijdeš k sobě, cítíš na svých prsou něco těžkého. Je to Irianovo tělo. Potom, co se s obtížemi postavíš, spatříš v ranní mlze neradostný obraz. Všichni průvodci jsou mrtví a vaše věci rozházené všude kolem. V krvi zbarveném sněhu leží dva Kalkothi, nacházíš na nich bodné rány od meče. Jsi v šoku a navíc ještě ochromen zimou, téměř hodinu hledáš svůj batoh, než si uvědomíš, že sis ho vlastně ještě nesundal. Jsi stále omámen, ale přesto se ti podaří objevit cestu, po které můžeš pokračovat prudkým srázem stále nahoru. Vítr je v těchto nehostinných horách vlezlý a studený. Jestliže ses nenamazal baknařím lojem, ztrácíš 3 KONDIČNÍ body. Obrat' na [155](#).

130

Běžíš zpátky a na křižovatce zahneš do chodby vedoucí na východ. Přímo před tebou stojí Ledový Barbar, prudce ho odstrčíš a prcháš dál ke schodišti. Když běžíš po schodech nahoru, zaslechneš za sebou hrůzostrašné výkřiky pronásledovatelů. Schody ústí do široké chodby, která se táhne od severu k jihu. Pokud chceš běžet na sever, obrať na [198](#). Chceš-li běžet na jih, obrať na [69](#).

131

Cítíš, že pomocí tlačítek, pokud je správně zmáčkneš, můžeš otevřít nějaký tajný prostor. Když je stlačíš v nesprávném pořadí, může to s tebou špatně skončit. Chceš-li tlačítka stlačit, obrať na [227](#). Pokud nechceš riskovat, vyjdi ze svatyně a obrať na [306](#).

Tunelem ujdeš ještě další míli, ale jsi už tak unavený a hladový, že se musíš zastavit, aby ses najedl a vyspal. Pokud se ihned nenajíš ztratíš 3 KONDIČNÍ body. Netušíš, jak dlouho jsi spal. V jeskyních je stále stejné světlo, ať je den či noc. Spánek tě však osvěžil, a tak se vydáváš na další cestu. Procházíš několika ohromnými ledovými síněmi s mohutnými křišťálově průhlednými sloupy. V jedné z těchto síní tě fascinuje úžasný třpytící se strop. To však netušíš, že tě čeká ještě úchvatnější podívaná. Přicházíš na úzkou římsu, která vede při kraji přes půl míle široké propasti. Opatrně se po ní suneš a snažíš se nekoukat dolů, kde se v hloubce několika mil prohánějí skučící větry.

Po římse se pohybuješ už několik minut, když za sebou zaslechneš cosi podivného. Otočíš se a s hrůzou zjistíš, že se za tebou plazí dvouhlavý had. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Stopování* nebo *Spřízněnost se zvířaty*, obrať na [229](#).

Pokud tyto disciplíny neovládáš, obrať na [88](#).

Přímo nad trhlinou visí od stropu M'larská mísa. Pokud se k ní pokusíš přivázat lano, na kterém by ses mohl přes trhlinu přehoupnout, obrať na [201](#).

Pokud nechceš riskovat pád do trhliny, vrat se stejnou cestou zpět a vydej se jinou chodbou otočením na [297](#).

Následujícího, rána se probudíš za svítání. Vítá tě pohled na Fenora, který připravuje teplou snídani. Podává ti kouřící misku a ty jí vděčně vyjídáš. Pak začínáte nakládat saně a chystáte se na cestu.

Je nádherné ráno. Přestal foukat vítr a vzduch je svěží a jasný. Psi jsou nabiti energií a ledový povrch je po většinu dne krásně uhlazený. Kvečeru přijíždíte k Syemskému ostrovu. Tato žulová špice ční z ledového šelfu do výše čtyř set stop. Abyste se vyhnuli těm nejhorším nočním větrům, stavíte tábor na závětrné straně ostrova.

Vyber si číslo z *Tabulky náhody*.

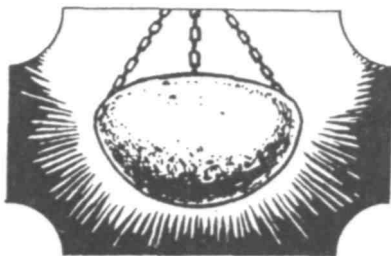
Pokud sis vybral číslo 0-3, obrať na [57](#).

Pokud sis vybral číslo 4-6, obrať na [188](#).

Pokud sis vybral číslo 7-9, obrať na [331](#).

135

Kotouč do prohlubně přesně zapadá a dveře se otevírají. Jakmile jimi projdeš, rychle se zase za tebou zavřou. Stojíš v krátké chodbě, která je zakončena obloukem, v němž visí závěs. Poodhrneš ho a nahlížíš do prostorné síně. Bylo moudré, žes byl tak opatrný. Necelých deset stop od tebe stojí zrádce Vonotar a navléká na zápěstí dvou Ledových Barbarů zlaté náramky. Protože dveře za tebou jsou zavřené, nezbývá ti nic jiného než je překvapit útokem. Dodáváš si odvahy a vstupuješ do místnosti. Otoč na [100](#).



136

Náhle se zvrátíš dozadu, most se zatíná propadat a saně se prudce nakloní. Balancuj na hraně mostu. Slyšíš vyděšené výkřiky průvodců, kteří ti nemohou pomoci. Jejich hlasy jsou posledním zvukem, který slyšíš, než se zřítiš do propasti. V hloubce dvou tisíc stop nacházíš smrt. Tvá cesta a život zde končí.

137

Dveře se skřípavě otevřou a ty vstoupíš do místnosti. Jsi připraven k boji. Než stačí vlci a Ledový Barbar zareagovat, dvě spící bestie zabiješ. Zbýlý vlk Zabiják s Ledovým Barbarem se na tebe naráz vrhnou, musíš s nimi bojovat jako s jedním nepřítelem. Proti *Útoku duševní silou* jsou částečně imunní. Pokud tuto dovednost ovládáš, přičti si pro tento boj pouze 1 bod k UMĚNÍ BOJE.

Ledový Barbar + vlk Zabiják: UMĚNÍ BOJE 30, KONDICE 30 Pokud zvítězíš, obrať na [28](#).

138

Kalkothy jsi dokonale zaskočil. Jednoho z nich se ti podaří zabít dřív, než vůbec začnou reagovat. Zbývající dvě bestie se na tebe vrhají a snaží se tě zasáhnout ostnem na jazyku. Bojuješ s každým z nich zvlášť.

Kalkoth 1: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 35

Kalkoth 2: UMĚNÍ BOJE 10, KONDICE 32

Pokud jsi ztratil během boje nějaký KONDIČNÍ bod, obrať okamžitě na [66](#).

Pokud jsi vyhrál bez ztráty KONDIČNÍCH bodů, obrať na [25](#).

Boji se můžeš vyhnout, když obrátíš na [277](#).

139

Náhle si uvědomíš, že tě cosi pálí na boku. Pod kapsou, ve které máš Zářící drahokam, je kůže nateklá a zarudlá. Točí se ti hlava a chce se ti zvracet, jen s obtížemi se držíš na nohou.

Pokud máš s sebou červený lektvar z Laumspuru, obrať na [116](#).

Pokud tento lektvar nemáš, obrať na [239](#).

140

Má schovaný kostěný nůž, který vytáhne a řízne tě jím do hřbetu ruky.

Ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Pustíš vzpouzející se dítě a to rychle utíká k otci, který je už zase při smyslech. V ruce drží zlověstně vyhlížející zubatý kostěný meč. Obrat' na [68](#).

141

Muž se na několik vteřin odmlčí a pak odpoví: „Nejvyšší vládce Killean.“

Pokud nyní chceš smazat část hvězdy a osvobodit ho, obrať na [170](#).

Pokud ho nechceš osvobodit, zavři dveře kobky a vrat se do hlavní chodby otočením na [254](#).

142

Udeříš do skály a hornina se roztrhne na sta drobných stříbrných kousků.

Skála praská, ale Kalkothové jsou už u tebe.

Zvol si číslo v *Tabulce náhody*.

Pokud sis vybral čísla 0-5, převíslá skála se zřítí a zasype vchod do

jeskyně. Ty se můžeš vrátit zpět a vydat se jinou chodbou. Obrat' na [284](#).

Pokud sis vybral čísla 6-9, převis se nezřítí a ty musíš s Kalkothy bojovat.

Obrat' na [32](#).

143

Jakmile se mráz dotkne rostlin, okamžitě zžehnou a pod tvou vahou se

zlomí. Chceš z mostu skočit, ale je příliš pozdě, propadá se a ty se po hlavě

řítíš do příkopu. Poslední, co spatříš, je Vonotarův dábelský úšklebek, když ti míří koncem kříšťálové hůlky na hlavu. Tvá cesta i život zde končí.

144

Propadáš se do tmy a asi o sto stop hlouběji narazíš do ledové římsy. Roztříštíš si o ni páteř a umíráš dřív, než tvé tělo dopadne do navátého sněhu na dně trhliny. Tvůj život i cesta zde končí.

145 Ilustrace IX

Chodba je krátká a brzy tě přivádí do další kamenné síně. Před sebou vidíš schodiště, které stoupá vysoko nahoru k temnému klenutému průchodu. Dole pod schody stojí vzpřímená ozbrojená kostra pravěkého strážce hrobky. V kostěných prstech svírá veliký černý meč. Pokud si kostry nebudeš všimát a vyjdeš po schodech nahoru, obrať na [36](#). Pokud chceš na kostlivce zaútočit, obrať na [278](#).

146

Opatrně se suneš na saních dozadu a slyšíš přitom praskání ledu, jak se trhlina stále víc rozšiřuje. „Skoč!“ volá Fenor, když se saně nad propastí povážlivě nakloní. Jsi odhodlán ze saní seskočit, když zjistíš, že máš levou nohu zamotanou v provazech postroje. Pokud máš s sebou Sommerswerd, obrať na [43](#). Pokud ovládáš Kai disciplínu *Ovládání hmoty myšlenkou*, obrať na [121](#). Pokud ani jedno z toho pro tebe neplatí, zvol si číslo v *Tabulce náhody*. Jestliže sis vybral číslo 1-4, obrať na [226](#). Pokud sis vybral 5-9, obrať na 266. Jestliže je to 0, obrať na [312](#).

147

Kamenné dveře i okolní zdi jsi pečlivě prohlédl, ale nenašel jsi nic zvláštního. Prozkoumáváš tedy plošinu, na které stojíš, vtom se za tebou ozve řev, při kterém ti ztuhne krev v žilách. Do ledové síně vběhne Kalkoth a s tlamou dokořán míří k tobě. Vidíš jeho dlouhý, ostnem zakončený jazyk. Nemáš kam uskočit, musíš bojovat. Kalkoth: UMĚNÍ BOJE 10, KONDICE 28. Pokud jsi během boje ztratil nějaké KONDIČNÍ body, obrať okamžitě na [66](#). Pokud jsi vyhrál a neztratil přitom ani jeden KONDIČNÍ bod, obrať na [84](#).



IX . Dole pod schody stojí vzpřímená ozbrojená kostra pravěkého strážce hrobky.



148

Běžíš dolů po schodech. Náhle se proti tobě vynoří hlídkový oddíl Ledových Barbarů. Chceš kolem nich proběhnout, ale jsou ozbrojeni meči a dýkami. Bojuješ a několik se ti jich podaří zabít, nakonec tě však obklopí a ty ucítíš závan smrti. Tvá cesta i život zde končí.

149

Ledový Barbar třímá v ruce kopí s kostěným hrotem a vrhá se na tebe. Pohotově uskočíš.

Zvol si číslo z *Tabulky náhody*, řekne ti, zda tvá reakce byla dostatečně rychlá a pohotová. Ovládáš-li Kai disciplínu *Stopování*, *Lov* nebo *Šestý smysl*, smíš si přičíst k číslu, které sis vybral, 2.

Pokud je výsledné číslo 0-4, obrať na [286](#).

Pokud je výsledné číslo 5-11, obrať na [333](#).

150 Ilustrace X

Hladký bílý povrch sochy pod tvým úderem praská. Z pukliny uniká mrazivý proud vzduchu a během několika vteřin je celá svatyně pokryta vrstvou jiskřícího ledu. Pokud sis nevetřel do kůže baknaří lůj, ztrácíš vzhledem k náhlému poklesu teploty 2 KONDIČNÍ body.

Se zděšením přihlížíš, jak se vítr mění v malý cyklon, který strhává do víru všechny led i kamení, které se volně povalovalo po podlaze. Osvobodil jsi Ledového démona a ten se tě teď pokusí zničit. Pokud máš Sommerswerd, okamžitě obrať na [120](#).

Pokud se chceš postavit proti vířícímu cyklonu se zbraní v ruce, obrať na [18](#).

Pokud chceš zmizet v temném průchodu, obrať na [211](#).

Máš-li s sebou Ohňovou kouli, obrať na [310](#).



X. Osvobodil jsi Ledového démona a ten se tě teď pokusí zničit.

151

Ohavná bestie ještě zmírá u tvých nohou a ty už slyšíš Dyceho volání: „Rychle, musíme pryč, Kalkoth nikdy neloví sám.“

Bereš batoh a následuješ Dyceho a Iriana, kteří lezou po strmé horské stezce nahoru pryč z ledové plošiny. Ale neujdete ani padesát yardů a stane se neštěstí. Ve tmě a větru Dyce přehlédne, že stezka vede na kraj prudkého srázu. Strneš hrůzou, když slyšíš ve tmě slábnoucí výkřiky svých průvodci!. Smrtelné nebezpečí na tebe číhá ze všech stran. Zoufale se tiskneš k mrazivé skalní stěně.

Pokud sis vetřel do kůže baknaří lůj, obrať na [209](#).

Pokud ne, obrať na [339](#).

152

Ve zdi přímo proti válečníkovi je výklenek, do kterého se rozhodneš hodit mince a upoutat tak jeho pozornost.

Nejprve napiš počet mincí, který chceš hodit. Potom si zvol číslo z *Tabulky náhody* ($0 = 10$).

Pokud číslo, které sis vybral, je stejné anebo menší než počet rozhozených mincí, obrať na [319](#).

Pokud sis zvolil číslo větší, obrať na [181](#).

153

Už jsi skoro na druhém břehu jezera, když se stane něco strašlivého. Pod pravou nohou se ti prolomí led a ty zapadneš až po koleno do vody. Snažíš se nohu vytáhnout, ale nejde to, je tam pevně zaklíněná. O několik vteřin později se ozve praskot tříštícího se ledu, jak se ledová příšera prolamuje na povrch. Vidíš ostré zuby a odpornou slizkou černou hlavu, která se k tobě sklání. Je to poslední obraz, který vnímáš. Pak tě obluda zhltně. Tvůj život i cesta zde končí.

154

Z rány na pravé noze silně krvácíš. Nezdá se, že by krev sama od sebe přestala téct, a proto stehno zaškrtníš. Vrávoravě se stavíš na nohy a obhlížíš poničenou místnost.

Monolit zde byl nalíčen proti nežádoucím návštěvníkům. Tajuplný nápis v sobě ukrýval explozivní sílu, která mu byla dána před mnoha a mnoha lety. Všimneš si, že se v severní zdi odkryl tmavý východ. Chceš-li ho prozkoumat, obrať na [145](#).

Pokud zkusíš otevřít dveře, kterými jsi sem vešel, obrať na [242](#).

155

Ranní mlhu brzy rozfouká ledový horský vítr. Unavený, otřesený a zmrzlý na kost vyšplháš nahoru po strmé skalní stěně a podaří se ti bezpečně dosáhnout širokého hřebene. Máš ukrutný hlad a pokud nechceš ztratit 3 KONDIČNÍ body, musíš okamžitě něco sníst. Nezapomeň si změny zaznamenat do *Průvodní listiny*. Posílněn se vydáš na cestu po hřebeni, který se napojuje na další a, když tento přejdeš, ocitneš se na vrcholu prudkého srázu. V hloubce tisíc stop leží úzký průsmyk, do něhož můžeš sestoupit po nebezpečně vyhlížejících ledových schodech. Zvol si číslo v *Tabulce náhody*. Pokud máš v současné chvíli méně než 10 KONDIČNÍCH bodů, odečti 2 od čísla, které sis vybral. Pokud máš více než 10 KONDIČNÍCH bodů, přičti k vybranému číslu 1.

Pokud je výsledek -2 - 2, obrať na [248](#).

Pokud je výsledek 3 - 10, obrať na [191](#).

156

Poznáváš tu koncentrovanou vůni Gallowbrushe neboli Spícího zubu, jak se říká v Sommerlundu. Výtažek z tohoto trnitého keře používali mistři Kai při uspávání nemocných či raněných koní, aby je mohli ošetřit. Je to silné uspávací. Pokud si chceš lektvar nechat, zapiš si ho do *Průvodní listiny* jako položku v batohu. Nyní se vrať na [10](#) a zvol si další postup.

157

Z batohu vyndáš lahvičku s lektvarem, opatrně pootevřeš dveře a vyleješ ho do bublajícího kotle. Nečekáte dlouho a Barbaři po jídle usínají tvrdým



spánkem. Kuchyň je malá a překvapivě dobře zásobená nejrůznějším kořením. „Jsou z obchodní stanice v Ljuku,“ říká Loi-Kymar a prohlíží si popsané sklenice. Některé z nich si strká do kapes. Pak dvě otevře a sesype jejich obsah dohromady. „Dodá ti sílu, Lone Wolfe,“ říká a nabízí ti směs suchých listů. Žvýkáš je a cítíš, jak ti tělem projíždí příjemný žár. Přičti si 6 KONDIČNÍCH bodů a obrať na [301](#).

158

Ledový Barbar rychle projíždí na lyžích kolem tebe, stačí se utkat pouze v jednom kole boje.

Průzkumník Ledových Barbarů: UMĚNÍ BOJE 20, KONDICE 28

Pokud ztratíš během tohoto jednoho kola více KONDIČNÍCH bodů než nepřítel, obrať na [165](#).

Pokud ztratí víc KONDIČNÍCH bodů Ledový Barbar, obrať na [271](#).

Pokud ztratíte oba stejný počet KONDIČNÍCH bodů, obrať na [337](#).

159

Muž ti upřeně hledí do očí a říká: „Ragad.“

Pokud chceš nyní smazat část hvězdy a osvobodit ho, obrať na [170](#).

Pokud ho nechceš osvobodit, zavři dveře kobky a vrať se do hlavní chodby.

Obrať na [254](#).

160

Na cestě do Ikayi tě doprovázejí dvoje saně tažené spřeženími šesti kanuských psů. Je to odolná kaltská rasa. Tito psi mají hustou žlutohnědou srst a mohutné čelisti, jsou statní a neztrácejí náladu ani v těch nejhorších klimatických podmínkách. Na saně jste naložili potraviny a všechno potřebné vybavení na cestu. Tví průvodci Irian, Fenor a Dyce mají se zdejšími polárními oblastmi mnoho zkušeností. Vědí, jak přežít na ledových pláních, a znají mnohá skrytá nebezpečí, která tu na vás číhají. Zapřáhnete psy, ty a Dyce nasednete na jedny saně a dáte druhým signál k odjezdu. Rozhlížíš se po nekonečných pláních Ljuského ledového šelfu, když tě v dálce na obzoru upoutá bílá záře. Je to místo, kde stěna Viadského ledovce splývá se zamrzlým mořem. Připadá ti, že je vzdálené asi tak Šest mil, ale je to klam způsobený průzračným mrazivým vzduchem. Ve skutečnosti je od vás Viadský ledovec minimálně šedesát mil.

Během prvního dne urazíte slušnou vzdálenost a za soumraku hledáte, kde byste mohli postavit tábor a přenocovat. Zastavíte na plošině chráněné ze

všech stran ledovými pilíři, které zde vznikly tlakem neustále se pohybujícího ledového šelfu. Saně svážete k sobě a mezi nimi postavíte stan. Důkladně prozkoumáte okolí, postaráte se o psy a pak zalezete do stanu, abyste si uchystali večeři. Náhle zaslechnete hrůzostrašný řev. „Bože!“ vykřikne Irian. „To je Baknar!“ Baknaři jsou mohutné šelmy žijící na kaltském pobřeží. Jejich obvyklou obětí jsou Gallingové nebo menší Ostreové, kteří se zdržují na mělčinách u pobřeží. Baknara sem zřejmě přilákal pach psů, určitě na ně bude chtít zaútočit a najít si mezi nimi dnešní potravu. Pokud chceš vylézt ze stanu a Baknara v útoku předejít, obrať na [78](#).

Ovládáš-li Kai disciplínu *Lov*, obrať na [204](#).

Jestliže ovládáš Kai disciplínu *Sprízněnost se zvířaty*, obrať na [318](#).

161

Ledový Barbar se k tobě pomalu blíží, z jeho bílých oří bez zornic tě mrazí v zádech. V pravé ruce drží kostěnou šavli. Zdá se, že chce zaútočit, ale pohybuje se přitom tak toporně a strnule, jakoby jednal proti své vůli. Je imunní proti *Útoku duševní silou*. Ledový Barbar: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 29 Pokud jsi vyhrál, obrať na [210](#).

162

Náklad jste vyložili a přenášíte ho po jednotlivých kusech přes most. Všechno jde podle plánu, dokud nepříjde řada na saně. Řídí je Dyce. Daří se mu je držet uprostřed úzkého mostu, dva psi však uklouznou a spadnou dolů. Bezmocně visí v postrojích, kvílejí a hrabou nohama ve vzduchu. Dyce zběsile přitahuje otěže a snaží se tak zabránit pádu dalších psů, ale jeho snaha je marná. Jeden po druhém padají psi do propasti stahování stále se zvětšující vahou těch, kteří jsou pod nimi.



„Skoč, Dyce, rychle!“ vykřikne Irian, když se poslední pes zřítí do prázdna. Dyce seskakuje ze saní těsně před tím, než sklouznou do rokle, dopadá však na hladký led, nohy mu podklouznou, padá dolů z mostu, prsty se přitom zachytí jeho okraje. „Pomoc, pomoc!“ křičí ze všech sil. Pokud se chceš pokusit ho zachánit, obrať na [19](#). Jestliže si myslíš, že už mu není pomoci, obrať na [257](#).

163

Stáhneš páku dolů a kamenné dveře se zasunou. Místnost plná harampádí a odpadků je uzavřena. Když páku zvedneš, dveře se opět otevřou. Pokud chceš do místnosti vstoupit a prohledat ji, obrať na [38](#). Pokud chceš pokračovat chodbou směrem na východ, obrať na [237](#).

164

Chapadlovitá nestvůra vylézá z příkopu a vrhá se na tebe. Zahlédneš Vonotara, třímajícího ve zdvižené ruce černé žezlo oči upřené na Loi-Kymara. Napadl starého kouzelníka silou mysli. Uvědomuješ si, že pokud Loi-Kymara zabije, odejde s ním tajemství jeho Berly. Nemůžeš však zasáhnout, nejprve musíš vyřídit blížící se bestii. Je to Akraa'Neonor, další z kaltských nesmrtelných stvoření. Bojuješ mocným Sommerswerdem, nezapomeň proto zdvojnásobit počet KONDIČNÍCH bodů, které v boji ztratíš.

Akraa'Neonor: UMĚNÍ BOJE 23, KONDICE 50 Pokud ti k vítězství stačí pět či méně kol, obrať na [272](#).

Pokud se utkáte ve více než pěti kolech, obrať na [324](#).

165

Útokem tě zaskočil tak, že jsi leknutím spadl na zem. Stavíš se na vratké nohy a vidíš, že se zastavil a sundává si lyže. Obrat' na [68](#).

166

Pod schody zatíná další tmavý tunel, který vede k severu. Chystáš se do něj vejít, když se tvá ruka dotkne páky, která trčí ze zdi napravo od tebe. Po bližším prozkoumání najdeš tajné dveře. Pokud chceš dveře otevřít, obrať na [111](#).

Pokud se raději vydáš k severu, obrať na [336](#).

167

Bouře pozvolna ustupuje a vzduch se vyjasňuje. Před vámi se objeví Viadský ledovec v celé své mohutnosti a nádheře. Ledové krystaly připomínají sněžný koberec třpytící se všemi barvami - žlutou, fialovou, modrou, zelenou, oranžovou a karmínovou. Svou barevností by zastínily leckterý drahokam. Ledová stěna před vámi je vysoká přes osm set stop, je hladká a strmá. Přestože vám počasí přeje, trvá téměř celý den, než se po ní vyšplháte nahoru. Všechn náklad musíte ze saní vyložit, vynést ho nahoru a tam zase naložit. Psi se mezi sebou perou a jídlo je tak rozmačkané, že vám z něj zbyla jen odpudivá kaše.

Po výstupu jste úplně vyčerpaní. Za soumraku se uchýlíte do ledovcové prohlubně, kde postavíte stan a chystáte se na zasloužený noční odpočinek. Zvol si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud sis vybral číslo 0-6, obrať na [85](#). Pokud sis vybral číslo 7-9, obrať na [300](#).

168

Jak došlápněš na křemen, cítíš chvění, které ti běží od chodidel ke kolenům. Vidíš, že v kameni pulzuje matné světlo a od oltáře je slyšet bzučení. Srdce ti buší, připravuješ se k boji a pomalu postupuješ vpřed. Obrať na [60](#).

169

Dostal ses až ke dveřím, zoufale po nich jezdíš očima a snažíš se najít způsob, jak je otevřít. Jsou úplně hladké, není na nich ani klika ani zámek ani klíčová dírka. Plaz se po šikmé plošině rychle přibližuje. Chce se ti křičet zoufalstvím. Vtom si všimneš, že jeden žulový kvádr kousek dál ve zdi je zasazen hlouběji. Je v něm malý trojúhelníkový otvor. Pokud máš Modrý trojúhelníkový kamínek, obrať na [41](#). Pokud ne, obrať na [265](#).

170

Okrajem pláště stíráš dostatečně velkou část hvězdy, aby jí mohl muž proklouznout. Je až bolestně hubený a při chůzi nejistě vrávorá. „Děkuji ti, rytíři Kai,“ říká na uvítanou. „Pokud se z této pevnosti někdy dostaneme, budu se ti snažit tvou laskavost oplatit. Jdi teď napřed, měl jsem sněžnou slepotu, ještě stále mě bolí oči a špatně vidím.“ Vychází tedy z kobky jako první. Když však zahýbáš do hlavní chodby, sevrou ti zezadu hrdlo ocelově pevné prsty. Ozve se výkřik, který prozrazuje, kým obchodník ve skutečnosti je. Helghast, vraždící služebník Temných pánů,

se umí proměnit v kohokoliv a v cokoliv. Oklamal tě a tys ho vypustil ze zakleté hvězdy. Tečí se tě pokusí zabít.

Kostěné prsty ti drásají hrdlo, které celé hoří. Zoufale bojuješ o vzduch. Ztrácíš 6 KONDIČNÍCH bodů. Pokud jsi zůstal naživu, podaří se ti z jeho sevření vyklouznout. Musíš s ním však dál bojovat. Protože tě svým útokem zaskočil, nemohl ses před bojem nijak posílnit.

Pokud máš Sommerswerd, obrať na [304](#).

Pokud ne, obrať na [175](#).

171

Zátka je do láhve pevně zaražená, musíš postupovat velmi opatrně, abys neulomil štíhlé skleněné hrdlo. Pozvolna se ti podaří zátku uvolnit a teď čicháš k oranžové tekutině.

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl* nebo *Ovládání zbraně*, obrať na [311](#).

Pokud ani jednu z těchto disciplín neovládáš, začneš se obsahu lahvičky obávat a raději ji položíš na původní místo. Vrať se na [10](#) a rozhodni se, co uděláš dál.

172

Odmítáš Irianovu nabídku a vracíš se do stanu. Ostatní ti blahopřejí k úspěchu. Poté však vycházejí ze stanu a přidávají se k Irianovi. S úžasem sleduješ, jak si nabírají plné ruce baknařího loje a vtírají si ho do kůže.

Té noci usínáš pozdě, až potom, co sis ucpal nosní dírky kouskem látky.

Zdá se, že ostatním ten strašlivý zápach nevadí. Obrat' na [134](#).



XI. Z příkopu vylézá ohromná zelená nestvůra.

173 Ilustrace XI

Brumalmarcova komnata je ohromná síň, v jejímž středu stojí pyramida vystavěná z křišťálových kvádrů. Na jejím vrcholu se tyčí Brumalmarcův trůn, starý jako Ikaya sama. Na něm sedí Vonotar, obklopený tlustými knihami a tajemnými věšteckými pomůckami. Je tak pohroužen do studia, že si tvého příchodu nevšimne. Neví o tobě až do té chvíle, kdy Loi-Kymar zakašle.

„Kdo se mě to opovažuje rušit?“ zasyčí a vstává z trůnu. Jeho oči pátrají po vetřelci. Jakmile tě uvidí, strašlivě zařve a sáhne po černém žezle. Vypadá jako zločinec, který byl chycen při činu. Rychle tasíš zbraň a šplháš po pyramidě nahoru. Je ti jasné, že pokud chceš Vonotara přemoci a zajmout živého, nezbyvá ti moc času.

Když dosáhneš vrcholu, vidíš, že se několik křišťálových kvádrů kolem trůnu pomalu zasouvá. Mezi tebou a Vonotarem vzniká hluboký příkop, z něhož vycházejí hrůzostrašné zvuky. Přestože ses připravil na nejhorší, jsi vyděšen k smrti, když z příkopu vylézá ohromná zelená nestvůra.

Znetvořenou hlavu má posetou chapadly a přísavkovitými výběžky, ze kterých vytéká černý páchnoucí sliz. V této svíjející se změti pulsuje žluté oko. Nestvůra je očividně ovládána Vonotarem a ten ji směřuje k tobě.

Máš-li s sebou Sošku, obrať na [34](#).

Pokud Sošku nemáš, ale máš Sommerswerd, obrať na [164](#).

Nemáš-li ani jeden z těchto předmětů, obrať na [200](#).

174

Kalkoth je mrtev, přesto i nadále slyšíš jeho nepřátelské vrčení. Náhle si uvědomíš, že se k tobě tunelem blíží další bestie. Je to Kalkothova družka, která je rozhodnuta se pomstít. Prchnout můžeš jen jedinou cestou - přes jezero. Obrat' na [322](#).

175

Uskočíš stranou a udeříš syčícího netvora vši silou do hlavy. Žádný smrtelník by tento zásah nepřežil, ale Helghastovi se nic nestalo a stále se k tobě přibližuje. Je nesmrtelný a běžné zbraně ho nemohou zranit. Vyslali ho sem Temní páni, aby zabil Vonotara a pomstil tak porážku v bitvě v Holmském zálivu. Vonotar ho uvěznil do zakleté hvězdy, nyní je však volný a může dokončit svůj úkol. Temní páni ho posléze pochválí a také patřičně odmění. Hrůzou vykřikneš, když ti Helghastovy prsty sevrou

hrdlo. V temné chodbě však křičíš nadarmo, nikdo tě neslyší a pouze smrt ukončí tvé utrpení. Tvůj život i cesta zde končí.

176

Pospícháš ke vchodu do tunelu a ledovou říčku necháváš za sebou. Tunelem jdeš celé hodiny stále na sever. V jeskyních není ani světlo ani tma, a tak rychle ztrácíš představu o tom, zda je den či noc. Škvírami ve stěně jsi nahlédl do několika dalších prostor a jsi překvapen velikostí podzemního labyrintu. Téměř usínáš za chůze, když náhle ucítíš vůni vařeného masa. Vychází ze síně, která leží na pravé straně pár yardů před tebou. Máš ukrutný hlad a brzy budeš muset sníst nějaké jídlo. Pokud chceš siň prozkoumat, obrať na [5](#).

Pokud si jí nebudeš všimát a raději budeš dál pokračovat v cestě, obrať na [132](#).

177

Poznáváš čpící zápach hřbitovních travin. Tento černý koncentrát je velice silným jodem, a proto lahvičku rychle zavřeš, aby nemohly unikat jedovaté výpary. Pokud si chceš jed nechat, zapiš si ho do *Průvodní listiny* jako jednu položku v batohu. Nyní se vrať na [10](#) a zvol si další postup.

178

Už skoro dvě hodiny pronásledujete barbarské průzkumníky, když se od západu zvedne silný vítr a rozpoutá se sněhová bouře. Na ledu se hromadí závěje sněhu a pod nimi se ukrývají všechny nerovnosti terénu. Průzkumníci Ledových Barbarů se na lyžích vyrobených z žeber kaltských mamutů pohybují po tomto povrchu bez větších problémů. Pro pěší je však postup vpřed velmi obtížný a pomalý. Vítr se žene napříč ledovcem a nese s sebou mračna jemného sněhu, která zhoršují viditelnost. Jseš si vědom nebezpečí, že můžete být na otevřené pláni uprostřed sněhové bouře snadno chyceni, a proto dáváš ostatním signál, aby přestali Barbary stíhat. Když jdeš ke svým průvodcům, náhle se ledový povrch pod tebou proboří. Obrat' na [105](#).

179

Napadá tě smělý plán. V přestrojení za Ledového Barbaru umístíš misku s doutnajícím kořením poblíž stráže. V chodbě je přítmí a stráž stěží

zahlédne kouř. Loi-Kymar souhlasí s tvým návrhem a připravuje pro tebe směs koření, která by tě měla ochránit před zhoubnými výpary. Převlečen za Ledového Barbara kráčíš chodbou, pod pláštěm máš schovanou misku. Zvol si číslo v *Tabulce náhody*.

Pokud sis vybral číslo 0-4, obrať na [39](#).

Pokud je to číslo 5 - 9, obrať na [296](#).

180

Venku není vidět. Vítr fičí a víří sněh. V dálce zpozoruješ dvě malá červená světélka, která nejsou větší než špendlíkové hlavičky. Ale rychle se zvětšují a ty náhle rozeznáváš tvary ohromného čtyřnohého tvora, který se k tobě přibližuje velkými skoky. Červené oči mu svítí a z otevřené tlamy plné zubu visí dlouhý ostnem zakončený jazyk, jímž se tě snaží švihnout do obličeje. „Oh! Kalkoth!“ vykřikne Fenor a rychle k tobě spěchá s mečem vysoko nad hlavou. Míří na dlouhý, nebezpečně vyhlížející jazyk. Zvíře je však už příliš blízko. Musíš bojovat.

Přestože Fenor na bestii útočí, vůbec si ho nevšímá a soustředí se pouze na tebe. Fenor do ní zezadu bodá a přitom neutrží ani ránu.

Po každém kole boje odečti Kalkothovi navíc 3 KONDIČNÍ body.

Představují ztráty, které mu způsobuje Fenor.

Kalkoth: UMĚNÍ BOJE 11, KONDIČNÍ 35

Pokud se ti podařilo Kalkotha zabít bez ztráty KONDIČNÍCH bodů, obrať na [70](#).

Pokud jsi během boje ztratil jeden či více KONDIČNÍCH bodů, obrať okamžitě na [129](#).

181

Mince rachotí chodbou, ale nemá to žádný efekt. Ledový Barbar zůstává stát na místě a zlata, které leží kousek od něj, si nevšímá.

Chceš-li hodit mincemi ještě jednou, obrať na [152](#).

Nemáš-li další Zlaté nebo to nechceš zkoušet ještě jednou, můžeš stráž napadnout otočením na [208](#).

Pokud se raději vydáš zpět ke křižovatce a prozkoumáš chodbu vedoucí na západ, obrať na [189](#).

182

Objevíš nízký průchod, za kterým je jeskyně plná stalagmitů. V protější ledové stěně jsou dva tmavé východy. V jejich okolí nacházíš divné stopy. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Stopování*, obrať na [75](#).

Chceš-li vejít do pravé chodby, obrať na [114](#).
Pokud chceš prozkoumat levou chodbu, obrať na [235](#).

183

S podvrtnutým kotníkem prcháš co možná nejrychleji do severní chodby. Zvol si číslo v *Tabulce náhody*. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Lov*, přičti k vybranému číslu 2.

Je-li výsledné číslo 0 - 3, obrať na [89](#).
Pokud je výsledné číslo 4-11, obrať na [215](#).



184

Chodba je krátká a brzy končí v malé jeskyni, kde na ledové podlaze leží dvě lidská těla. Přestože je zde teplota hluboko pod nulou, jsou v pokročilém stádiu rozkladu a je tedy zřejmé, že jsou mrtvá už hodně dlouho. Na sobě mají husté kožichy a jedna z mrtvol svírá v ruce kamennou dýku. Z jejich polohy soudíš, že spolu bojovaly.

Chceš-li těla prohledat, obrať na [298](#).

Pokud ne, můžeš vejít temným otvorem na protější straně jeskyně do další podzemní chodby. Obrat' na [315](#).

Chceš-li se vrátit po vlastních stopách a zvolit si jinou cestu, obrať na [125](#).

185

Soustředíš všechny své duševní síly na zámek, ale představit si jeho vnitřní mechanismus je velmi obtížné.

Zvol si číslo v *Tabulce náhody*. Ovládáš-li Kai disciplínu *Šestý smysl*, můžeš si ke zvolenému číslu přičíst 2.

Pokud je výsledné číslo 0-4, obrať na [22](#).

Pokud je výsledné číslo 5-11, obrať na [326](#).

186

Barbarské dítě se krčí nad otcovým mrtvým tělem. Když k tobě vzhledne, zračí se mu v očích nenávist. Všimneš si, že se blíží další Ledoví Barbaři. Pokud se chceš zachránit, musíš jednat rychle. Rozhodneš se ukořistit chlapce jako rukojmí, ten se však divoce brání, škrábe tě, kope a kouše a snaží se ti vytrhnout. Obrat' na [320](#).

187

Když si navlékneš náramek na zápěstí, projede ti hlavou palčivá bolest. Je proti tobě veden silný *Útok duševní silou*, který tě má zbavit vlastní vůle. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Nehmotná clona*, obrať okamžitě na [258](#). Pokud tuto disciplínu neovládáš, otoč na [93](#).

188

Příští den visí nad Ljukským ledovým šelfem sněžné mraky a fouká mírný vítr. Jak se přibližujete k ledovci, povrch šelfu hrubne a je čím dál tím víc popraskaný. Každou chvíli musíte překonávat nějaké terénní nerovnosti. Slézáte ze saní a přetahujete je přes nejrůznější náspy a výmoly, abyste mohli pokračovat dál k hladké stěně Viadského ledovce. Neujedete ani půl míle, když se před vámi otevře ohromná trhлина. Je sice pouhé dvě či tři stopy široká, ale táhne se dobrou míli na obě strany. Souhlasíš s tím, že se pro jistotu navázete na lano; kdyby jeden do trhliny spadl, ostatní ho budou moci vytáhnout. Úspěšně ji zdoláte, ale ty si přitom plně uvědomíš její nebezpečí. Pukliny většinou nejsou pod tenkou vrstvou sněhu vidět a lze je odhalit pouze pečlivým prozkoumáváním sněhového povrchu.

Po další půl míli přijíždíte k další trhlině, tentokrát široké přes osm stop. Nahlížíte do ní, ale nevidíte nic než tmu. Saně jsou dlouhé deset stop, a tak jimi můžete trhlinu přemostit. Kdyby se však okraje pod tíhou saní probořily, ztratili byste v jediném okamžiku všechno své vybavení. Pokud se rozhodneš saně vyložit a trhlinu jimi přemostit, obrať na [232](#). Pokud se pokusíš trhlinu se psy přeskočit a saně pak za sebou přetáhnout, obrať na [346](#).

189

Když jdeš chodbou už víc než patnáct minut, přijdeš k masivním kamenným dveřím, které jsou dvacet stop vysoké. Přiložíš k nim ucho, jsou teplé a vibrují, za nimi slyšíš tiché mručení. Jako u ostatních dveří v Ikaye,

je i u těchto kousek dál ve zdi ovládací páka. Chceš-li páku stáhnout a vstoupit do prostoru za dveřmi, obrať na [292](#).
Pokud ne, můžeš se vrátit na křižovatku a vydat se východní chodbou. Obrat' na [97](#).

190

V posledním možném okamžiku pouštíš chlapce na svobodu. Hmátneš po bičíku a poháníš psy k rychlejšímu běhu. Z obou stran kolem tebe sviští šípy a některé z nich se zapichují do prázdných saní. Několik Ledových Barbarů tě začne stíhat, ale psi jsou rychlejší, brzy je necháváš daleko za sebou. K večeru přijíždíš k mohutným Viadským horám. Toto žulové pohoří strmě ční z ledu a sněhu a v bezměsíčné noci se ti jeví jako nezdolatelná hradba. Od západu se zvedá vítr, který ohlašuje noční bouři. Musíš si najít nějaký úkryt, jinak bys v noci ve vichřici zahynul. Ovládáš-li Kai disciplínu *Stopování* nebo *Šestý smysl*, obrať na [348](#).
Pokud ani jednu z těchto dovedností neovládáš a rozhodneš se jít hledat úkryt severním směrem, obrať na [27](#).
Pokud budeš raději pátrat na jihu, obrať na [314](#).

191



Do průsmyku se dostaneš až za soumraku. Jsi v šoku a vyčerpáním se třeseš. Všimneš si, že se za zmrzlým vodopádem ukrývá vchod do malé jeskyně. Protože vítr fouká stále silněji, rozhodneš se v jeskyni přenocovat. Když však vlezeš dovnitř, spatříš úzký pruh světla, který vychází z její zadní části. Pomalu se ke světlu blížíš, sníh se však pod tebou náhle propadne a ty se ve změti sněhu a ledu řítíš na dno hluboké trhliny. Obrat' na [40](#).

192

Pokud máš Zářící krystal, obrať na [267](#).
Pokud ne, obrať na [44](#).

193

Nohy máš odřené a plné modřin. Z nosu ti teče krev, jak jsi obličejem narazil do stalaktitu. Ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Přesto jsi šťastný, že to dopadlo takto. Stačilo jen málo a mohl ses propadnout do nějaké, v temnotě ukryté, trhliny a už nikdy by tě nikdo nenašel.

Zaznamenej si změny do *Průvodní listiny* a obrať na [235](#).

194

Konečně se ti dostává odměny za tvou trpělivost a zručnost. Nepatrné cvaknutí prozrazuje, že se ti podařilo zámek otevřít. Velké kamenné víko se pomalu odklápí a pod ním se objevuje nádherná Stříbrná přilba.

Pokud si ji chceš nasadit na hlavu, zapiš si ji do *Průvodní listiny* a obrať na [308](#).

Pokud ji raději necháš ležet tam, kde je, vydej se prozkoumat schodiště otočením na [323](#).

195

Když doskočíš na druhou stranu, led se zachvěje a trhlina se náhle rozšíří.

Uklouzneš a hlavou se praštíš o její okraj, padáš do prázdna. Provaz, kterým sis přivázal záchranné lano k opasku, praská a ty mizíš ve tmě.

Obrať na [21](#).

196

Je to zoufalý boj, ale přesto cítíš sílu přežít. Dopadají na tebe kusy ledu a kamení a vyráží ti z ruky zbraň(e). Zapiš si všechny změny do *Průvodní listiny*. Přesto se ti podaří probít do bezpečí temného průchodu. Jsi neozbrojený, ale žiješ! Obrat' na [306](#).

197

Všimneš si, že z jeskyně vede další chodba směrem na sever.

Pokud se chceš proplazit kolem spících zvířat a vejít do této chodby, obrať na [125](#).

Pokud nechceš riskovat a raději se vrátíš chodbou, kterou jsi přišel, a zvolíš si jinou cestu, obrať na [235](#).

Chceš-li na spící šelmy zaútočit, otoč na [109](#).

198

široká chodba končí u velikých kamenných dveří. Nenajdeš zde žádnou páku, kterou by se daly otevřít. Zato si všimneš o kousek dál ve zdi malé prohlubně. Když si ji prohlížíš, vyruší tě vyřvávající oddíl mutantů Ledových Barbarů. Blíží se k tobě a je jich značná přesila. Přesto se pouštíš do boje. Vedeš si velmi statečně, ale nakonec tě ubodají k smrti. Tvůj život a cesta zde končí.

199

Neujdeš ani míli a ledová chodba se rozšíří v malebnou jeskyňku. Po stříbřité hornině zde stéká voda a třpytí se všemi barvami. Vodopád se ztrácí ve stříbrné skále a ty za ním vidíš vstup do malé jeskyně. Zdá se, že odsud nevede žádný jiný východ.

Pokud si chceš jeskyni prohlédnout, obrať na [82](#).

Pokud se raději vrátíš a zvolíš si jinou cestu, obrať na [284](#).

200

Ďábelsky vyhlížející chapadlovitá nestvůra vylézá z příkopu a vrhá se na tebe. Musíš ji ubít k smrti. Akraa'Neonor: UMĚNÍ BOJE 22, KONDICE 50 Během souboje zahlédneš Vonotara, jak s pozdviženým černým žezlem v ruce upírá zrak na Loi-Kymara. Silou myslí útočí na starce. Bude-li Loi-Kymar zabit, odejde s ním také tajemství jeho Berly.

Pokud ti k vítězství nad nestvůrou stačí sedm či méně kol, obrať na [272](#).

Pokud souboj trvá déle, obrať na [324](#).

201

Privázel ses na lano a přeskakuješ černou trhlínu. Mísa zaskřípe a ze stropu odpadávají úlomky kamene. Máš však štěstí, lano vydrží, a tak se bezpečně dostaneš na druhou stranu. Vyškubeš lano zpět, zabalíš ho a vydáváš se na další cestu. Po několika yardech si všimneš v levé stěně chodby klenutých kamenných dveří. Do hladkého kváдру jsou vytesány podivné postavy, a, když si je zblízka prohlédneš, vidíš, že jsou to samí kostlivci. Vedle dveří trčí ze zdi páka.

Chceš-li za ní zatáhnout a dveře otevřít, otoč na [110](#).

Pokud chceš dál pokračovat v cestě, obrať na [63](#).



202

Kalkothové se náhle přestanou rvát. Zachytili pach baknařího loje, který sis vetřel do kůže. Během několika vteřin jsou u tebe a zaútočí.

Chceš-li s nimi bojovat, obrať na [263](#).

Pokud se raději pokusíš o útěk, obrať na [277](#).

203

Uprostřed dveří je malé kukátko. Opatrně jím nahlédneš dovnitř. Vidíš starého muže v modrém šatě, kterého jsi už dříve spatřil okénkem ve zdi.

Pokud chceš dveře otevřít, zatáhni za páku a obrať na [56](#).

Necháš-li je raději zavřené, pokračuj dál chodbou a obrať na [276](#).

204

Baknaři jsou divoké a nebezpečné šelmy. Jediné, čeho se bojí, je oheň.

Mezi svými věcmi najdeš pochodeň, zapálíš ji a vyjdeš ze stanu.

Vítr fouká stále silněji a zvířuje jemné částečky sněhu, které tě bodají do očí. Napravo spatříš pohybující se stín. Je to Baknar, který se k tobě blíží dlouhými skoky. Je připraven skočit. Náhle zpozoruje plamen pochodně, zařve hrůzou a zmizí ve tmě. Zkontroluješ psy, jsou v pořádku, i když velmi neklidní. Pro jistotu se vystřídáte tuto noc na stráž a pochodně i zbraně zůstanou v pohotovosti pro případ, že by se Baknar vrátil.

Otoč na [134](#).

205

V noci řádí zuřivá vichřice a zasypává tvůj nouzový příbytek sněhem. Jeho vrstva dosáhne tloušťky až dvacet stop. Chlad ti proniká do rukou i nohou a

pozvolna vyhání sílu z tvého těla. Upadáš do spánku, ze kterého se už nikdy neprobudíš. Během noci se pod kaltským sněhem udusíš. Tvá cesta i život zde končí.

206

Snažíš se seskočit do prachu chodby co nejtišeji. Při doskoku si však podvrtněš kotník a vyjekneš bolestí. Ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod. Ke své hrůze spatříš nalevo Ledového Barbaru, který sedí asi třicet stop od tebe. Pomalu otáčí hlavu tvým směrem. Napravo zahlédneš chodbu vedoucí na sever. Od místa, kde klečíš, je vzdálena necelých patnáct stop. Ovládáš-li Kai disciplínu *Maskování*, obrať na [74](#).

Pokud ne, můžeš se pokusit utéct severní chodbou a doufat, že tě Ledový Barbar neviděl. Otoč na [183](#).

Chceš-li na Barbaru zaútočit a tak ho umlčet dřív, než vyhlásí poplach, otoč na [161](#).

207

V tmavé chodbě spatříš blížící se stín. Je to Kalkoth, kterému zuřivost a hlad po krvi omámily smysly. Hlavou ti kmitne nápad. Když se ti podaří před ním uskočit až na poslední chvíli, vřítí se na tenký led jezera. Chceš-li to zkusit, obrať na [80](#).

Pokud raději zůstaneš stát a budeš s ním bojovat, obrať na [253](#).

208

Ledový Barbar tě zpozoruje a vytáhne kostěný meč. Stoupne si doprostřed schodiště, abys nemohl kolem něj proklouznout.

Ledový Barbar: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 30

Pokud jsi ho zabil během čtyř kol, obrať na [4](#).

Pokud jsi zvítězil po pěti a více kolech, obrať na [81](#).

209

Celou noc se tiskneš k mrazivé skalní stěně. Ledový vítr tě bičuje a ty se celý třeseš, jak se zoufale snažíš zůstat při vědomí. Ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Baknaří lůž tě však chrání před větším prochlazením a zachraňuje ti v těchto úděsných podmínkách život. Obrat' na [155](#).

210

U boku Barbara leží zubatý kostěný meč. Pokud chceš, můžeš si ho vzít. Prohledáš tělo, přičemž na levém zápěstí objevíš Zlatý náramek. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, obrať na [316](#). Pokud si chceš Zlatý náramek vzít, navlékni si ho na ruku a zaznamenej si ho do *Průvodní listiny* mezi Zvláštní předměty, obrať na [236](#). Nechceš-li si Zlatý náramek vzít, spěchej dál chodbou k místu, kde se rozděluje, a otoč na [215](#).

211

Cyklon ti trhá šaty a bombarduje tě kusy ledu a kamení. Pokoušíš se rozběhnout, ale jsi ochromen zimou. Musíš se plížit podél zdi, aby tě vír nevtáhl do sebe.

Zvol si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud máš v dané chvíli méně než 10 KONDIČNÍCH bodů, odečti od vybraného čísla 3.

Jestliže je výsledné číslo -3 - 3, obrať na [95](#).

Jestliže je výsledné číslo 4-9, obrať na [196](#).

212

Když se vrátíš do stanu, Dyce vaří vášně vonící jídlo. Najíš se a hned se ti zlepší nálada. Máte za sebou pěkný kus cesty a navzdory fyzickým útrapám si věříš a jsi odhodlaný pokračovat v cestě. Irian přináší kůže na spaní, chystáte se ke spánku. Zůstaneš oblečený. Dny strávené v pustých, nehostinných končinách tě naučily mnohému. Zouváš si pouze boty a dáváš přitom pozor, abys jim zachoval původní tvar. Ve zdejších mrazech boty brzy ztuhnou na kámen a zničil bys je, kdyby ses do nich zítra obouval a ony neměly tvar tvé nohy. Abys je mohl rozšněrovat, potřebuješ mít volné prsty. Několikrát musíš tuto činnost přerušit a strčit ruce zpátky do rukavic, aby ti neomrzly. I když se zachumláš do kožešin, zuby ti cvakají zimou. Vítr venku kvílí, ale nakonec se ti podaří usnout tvrdým spánkem. Obrat' na [238](#).

213

Pozvedneš Sommerswerd proti Vonotarově křišťálové hůlce. V tom se kužel mrazu odklání od mostu nahoru a rozpadá se. Slyšíš, jak tě Vonotar proklíná. Sommerswerd byl zase jednou silnější a zhatil mu jeho plány. Obrat' na [252](#).

214

Naneštěstí Kalkoth zachytí tvůj pach a vrhne se k místu, kde se skrýváš. Ožene se po tobě mohutnou tlapou a přitom ti roztrhne rukáv kabátu. Ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Je ti jasné, že se můžeš zachránit pouze úprkem přes jezero.

Pokud chceš před Kalkothem utéct, obrať na [322](#).

Chceš-li s ním bojovat, obrať na [123](#).

215

Zahneš za roh a vydechneš úlevou. Za tebou je ticho a klid. Ale náhle si uvědomíš, že tiché mručení, které jsi zaslechl už dříve, je teď hlasitější. Nalevo od tebe vede krátká chodba, která po několika yardech končí zavřenými kamennými dveřmi.

Pokud chceš tyto dveře prozkoumat, obrať na [13](#).

Vydáš-li se raději chodbou k severu, obrať na [254](#).

216 Ilustrace XII

Neujeli jste ani míli a na obzoru se na lyžích objevují první Ledoví Barbaři. Zpočátku jsou dva, brzy se k nim však přidávají další tři. Jsou velcí, svalnatí, oblečení do hustých kožešin. Někteří z nich mají na sobě kostěný štít. Přestože jsou mohutní, pohybují se po sněhu lehce a rychle. Na zádech mají připevněnou hůlku a na jejím konci vlaje malý praporek. Najednou ti kolem nohy prosvíští šíp s kostěným hrotem a zapíchne se do saní. Několik vteřin nato kolem vás projíždí Ledový Barbar. Není vzdálen víc jak pět yardů, můžete si ho dobře prohlédnout. Má šikmé oči a vystouplé lícní kosti. Překvapeně zjišťuješ, že to, co jsi považoval za svaly a kožešiny, je ve skutečnosti dítě. Každý z průzkumníků nese na zádech vak a v něm sedí malé dítě. Děti mají v rukou luky, a když se jejich otcové k nepříteli dostatečně přiblíží, vystřelují jeden šíp za druhým. Irian náhle s šípem v zádech padá k zemi. Dyce mu běží na pomoc, ale je sestřelen dřív, než udělá deset kroků. Také Fenora zasáhnou, šíp mu probodne hrdlo, ale ještě chvíli bojuje, než se sesune k zemi. Zůstáváš sám. Po levé ruce ti projíždí Ledový Barbar, o kousek dál se zastaví a obrací se proti tobě. V úrovni tvých prsou drží kopí. Chceš-li s Barbarem bojovat, obrať na [158](#). Pokud se pokusíš prchnout, obrať na [149](#).

217

Monolit náhle exploduje a roztrhne se na sta drobných ostrých úlomků. Jeden z těch větších tě zasáhne a odmrští proti zdi. Ztrácíš 10 KONDIČNÍCH bodů. Pokud jsi ještě naživu, obrať na [154](#).

218

Uvnitř kostěné krabice leží nádherný Diamant. I v přítomné ledové síně vidíš jeho třpyt. V Sommerlundu by měl drahokam této velikosti a kvality cenu několika tisíc Zlatých. Pokud si chceš Diamant nechat a strčit ho do kapsy, zapiš si ho mezi *Zvláštní předměty do Průvodní listiny*. Teď jdi vyzkoušet kamenné dveře. Obrat' na [52](#).

219

Cítíš, že mručivé zvuky rozléhající se v této části Ikayi, jsou mnohem hlasitější v západní chodbě než ve východní. Něco se ti na nich nezdá, zneklidňují tě, a proto se rozhodneš jít východní chodbou. Obrat' na [349](#).

220

Příštího dne je nepříjemně mrazivo. Od západu vytrvale fouká vítr, a, protože míříte k Hrodské pánvi, máte neustále oči plné sněhu, po čase i do krve rozpraskané rty. V poledne přijíždíte k okraji pánve. Saně, které řídí Irian a Dyce, jedou napřed. Netrpělivě na tebe gestikulují, abys je následoval. Náhle se ozve mocný rachot a mezi vámi se otevírá hluboká trhлина. Zoufale taháš za otěže, ale je už příliš pozdě, abys zabránil psímu spřežení vjet do prázdna. Zatímco saně balancují na okraji propasti, psi visí bezmocně ve vzduchu a vyjí. Riskuješ a nahlížíš do trhliny. V hloubce sto padesáti stop vidíš ledový výčnělek a na něm první dva psy z tvého spřežení. Jeden z nich vypadá, že je mrtvý, druhý je těžce raněný a kňučí. Saně se náhle zachvějí, vykřikneš hrůzou. Pokud se chceš s Fenorem odplazit po saních dozadu, obrať na [146](#). Rozhodneš-li se skočit na praskající led, obrať na [29](#).



XII. Každý z průzkumníků nese na zádech vak, ve kterém sedí malé dítě.

221

V chodbě, kde stojíš, je mnohem větší teplo než venku v ledové jeskyni. Poprvé po několika dnech si můžeš sundat kapuci i rukavice a neriskovat přitom omrznutí. Kamenná chodba stoupá k vodorovné plošině, odkud vede další směrem na východ. M'arské mísy visí od stropu v pravidelných intervalech a osvětlují hrubě tesané zdi nepřirozeným světlem. Nahoře na plošině vidíš klenutý vchod do malé místnosti. Nabízí se ti zde strašný



pohled: potrhané kůže, střepy a všelijaký odpad. Vypadá to, že se tu hromadil celá staletí. Vedle vstupního oblouku trčí ze zdi dlouhá páka. Chceš-li vejít do místnosti a prozkoumat, co se tam nachází, obrať na [38](#). Pokud chceš za páku zatáhnout, obrať na [163](#). Půjdeš-li raději dál chodbou mířící na východ, obrať na [237](#).

222

Využíváš své dovednosti Kai a ztrácíš se ve stínu výčnělku. Ledoví Barbaři procházejí necelých šest stop kolem tebe, ale nevšimnou si tě. Když se ujistíš, že zašli, vynoříš se ze stínu a pokračuješ chodbou dál. Obrat' na [330](#).

223

Na saních je následující náklad. Jakýkoli z uvedených předmětů si můžeš vzít, pamatuj však, že se ti do batohu vejde maximálně osm položek: potraviny na 5 porcí (každou počítej jako 1 položku) stan (počítej jako 3 položky) kožšiny na spaní (počítej jako 2 položky) dlouhé lano (počítej jako 2 položky) Dyce se uvolí vrátit se se psy ke Cardonalu, zatímco vy ostatní spěcháte k ledové pevnosti Dcaya. Kmen, jehož lidé před dávnými věky Ikayu vytesali, dávno vymřel. Uplynula celá staletí, než si ji přivlastnili Ledoví Barbaři, kteří sem přišli z neznáma. Jejich náčelníci,

teré nazývají Brumalmarci, vždy vládli Kaltské zemi z bezpečí ledové pevnosti. Je tomu tak i dnes. Po necelých pěti mílích Irian náhle ukáže k západu: „Tam... tamhle. Určitě jsem tam něco viděl.“ Zastavíte se a napínáte zrak. Snažíte se v té monotónní krajině ledu a sněhu najít něco neobvyklého. „Podívejte tamhle!“ vykřikne Fenor a ukazuje na vyvýšeninu vzdálenou necelou míli. Na vrcholu ledového výběžku stojí dva válečníci v hustých kožešinách.

„Ledoví Barbaři!“ zašeptá Irian a hlas se mu chvěje strachy. „Jestli se dostanou do Ikayi před námi, tak jsme už teď mrtví.“

Od ledové pevnosti vás dělí deset mil a do setmění zbývají necelé dvě hodiny.

Nebudeš-li si Barbarů všimát a budeš-li dál spěchat k Ikaye, obrať na [327](#).

Pokud raději na Barbary zaútočíš, aby ses je pokusil umlčet, obrať na [307](#).

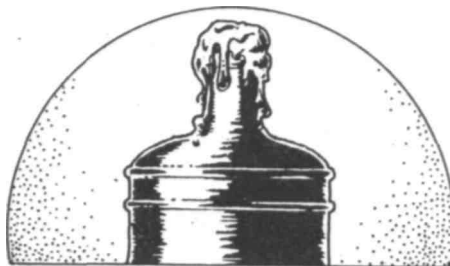
224

Dvacet stop pod tebou klečí uprostřed pěticipé hvězdy, nakreslené křídou na podlaze špinavé kobky, muž v tmavém šatě.

Chceš-li na něj zavolat, otoč na [67](#).

Rozhodneš-li se tiše pokračovat dál směrem ke schodům, obrať na [166](#).

225



Zátka je zapečetěna voskem. Lahvička je velmi křehká, jestliže chceš pečet rozlomit, riskuješ, že jí přitom rozbiješ.

Pokusíš-li se pečet rozlomit, obrať na [54](#).

Pokud se obáváš obsahu lahvičky a nechce se ti riskovat její rozbítí, dej ji zpátky na místo, vrať se na [10](#) a zvol si další postup.

226

Zoufale se snažíš nohu vyprostit. Na poslední chvíli, v okamžiku, kdy se saně převracejí do propasti, se ti to podaří. Fenor k tobě přiskočí a táhne tě

od lámajícího se okraje trhliny. Přeskočíte na druhou stranu a přidáte se k ostatním.

Přišel jsi o psy, o saně i o většinu potravin, ale jsi naživu. Přes velké ztráty a obtíže, které vás teď čekají, tví průvodci souhlasí s tím, že budete pokračovat v cestě.

V dále na hranici ledového šelfu a Hrodské pánve si všimneš úzkého průsmyku. Podaří se vám k němu za soumraku dojet. Postavíte zde tábor. Při kontrole zbylých potravin zjistíš, že - chcete-li dorazit až do Ikayi - musíte snížit přídělý na polovinu. Vzhledem ke skrovné večeři ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod. Obrat' na [325](#).

227

Kamenná tlačítka vyčnívají nad povrchem oltáře o necelý palec. Všimneš si, že jsou obkroužena podivnými, téměř nezřetelnými hieroglyfy. Musíš se rozhodnout, v jakém pořadí budeš tlačítka mačkat. Ovládáš-li Kai disciplínu *Ovládání hmoty myšlenkou*, můžeš je stlačit, aniž by ses jich dotkl.

Rozhodneš-li se zmáčknot nejprve levé tlačítko a pak pravé, obrat' na [102](#). Pokud se rozhodneš stlačit nejprve pravé tlačítko a pak levé, obrat' na [334](#). Pokud se rozhodneš stlačit obě naráz, obrat' na [299](#).

228

Soustředíš veškerou duševní energii na to, aby se ti podařilo vznést dýmající mísu do vzduchu a dopravit ji do blízkosti stráže. Podaří se ti to. Umístíš ji ve stínu u stěny. Zvědavě přihlížíš, jak bude kouř působit. Nečekáš ani minutu a Ledoví Barbaři se hrouť k zemi. „Teď přišla naše chvíle,“ zašeptá Loi-Kymar a vystrkuje tě ze dveří kuchyně. Nikým nepozorováni předstupujete před Brumalmarcovu síň. Jedny z ohromných, drahokamy posázených dveří jsou otevřené. Připravíš si zbraň a zlehka na ně zatlačíš. Vstupujete do Vonotarovy komnaty. Obrat' na [173](#).

229

Poznáváš toho plaza, je to dvouhlavý Javek, smrtelně jedovatý ledový had. Jak se přibližuje, zřetelně vidíš otevřenou tlamu a žluté zakroucené zuby, ze kterých odkapává jed. Pohybuje se velmi rychle, je ti jasné, že mu po úzké římsce neutečeš. Pokud máš s sebou Ohňovou kouli, obrat' na [46](#). Pokud ne, musíš se připravit k boji. Obrat' na [88](#).

230

Sleduješ, jak se ti Helghast rozkládá u nohou a přitom se mění v odporně páchnoucí zelený plyn. Náhle ti dochází jisté souvislosti. Helghasta sem vyslali Temní páni, aby zabil Vonotara. Nemohou mu odpustit, že selhal v bitvě u Holmského zálivu. Ten zlodušský čaroděj však Helghasta objevil a na dobu, než objeví způsob, jak ho zlikvidovat, ho uvěznil v pěticipé hvězdě.

Zachvátí tě strach, zlehka se dotýkáš poraněného hrdla a děkuješ osudu, že máš Sommerswerd - opět ti zachránil život. Obracíš se a spěcháš po schodech dolů, Helghastovy dýmající ostatky necháváš za sebou. Obrat' na [166](#).

231

Cítíš, že tu něco nehraje. V Kalte nejsou žádné doly, a proto jsou zde všechny kovy nesmírně vzácné. Každoročně v létě prodávají Ledoví Barbaři v Ljuku své kožešiny a nakupují za ně především ocel. Nepředpokládáš, že by se Barbaři jen tak zdobili zlatými náramky. Určitě je nenosí dobrovolně, ale z přinucení. Pokud si chceš jeden z těchto Zlatých náramků natáhnout na zápěstí, zapiš si ho do *Průvodní listiny* mezi *Zvláštní předměty*.

Pokud si Náramek vezmeš, obrat' na [187](#).

Vydáš-li se raději dál prozkoumávat Ikayu a Náramky tam necháš, obrat' na [63](#).

232

Než se dostanete na druhou stranu, trvá to téměř hodinu. Ale nakonec trhlínu bezpečně překonáte. Vyšplhat po příkré stěně ledovce je nadlidský výkon. Stěna je hladká a přes osm set stop vysoká. Musíte vyložit saně a náklad vynášet po částech nahoru, psi se mezi sebou perou a potraviny jsou tak rozmačkané, že z nich zůstává jen nevábná kaše. Na vrcholu ledovce najdete prohlubeň, v jejímž závětrí si postavíte stan. Chystáte se k zaslouženému odpočinku. Zvol si číslo v *Tabulce náhody*.

Pokud sis vybral číslo 0-6, obrat' na [85](#).

Pokud sis vybral číslo 7 - 9, obrat' na [300](#).



XIII. Nejdeš dlouho, když vstoupíš do obrovské síně plné jiskřících stalagmíhl a stalaktitu.

233

Poznáváš tekutinu, je to lektvar z Laumspuru, rostliny s výraznými léčivými účinky. Je tak silný, že ti dokáže dodat energii 5 KONDIČNÍCH bodů. Pokud si chceš vzít lahvičku s sebou, nezapomeň si ji zapsat do *Průvodní listiny* jako položku v batohu.

Nyní se vrať na [10](#) a rozhodni se, co uděláš dál.

234

Muž zaváhá, než odpoví: „No přece hospoda U rezavé kotvy.“

Pokud chceš nyní smazat část hvězdy a osvobodit ho, obrať na [170](#).

Pokud ho osvobodit nechceš, zavři dveře kobky a vrať se do hlavní chodby.

Otoč na [254](#).

235 Ilustrace XIII

Nejdeš dlouho, když vstoupíš do obrovské síně plné jiskřících stalagmitů¹ a stalaktitů. Po podlaze se válí spousta kostí a jsou zde otisky zvířecích stop. Přesto se nyní zdá být jeskyně prázdná. Upoutá tě severní stěna, vybudovaná z dokonale vyhlazených žulových kvádrů, které sahají až k ledovému stropu. Je přes sto stop vysoká. Nemůže to být nic jiného než kamenné základy Dcayi - jsi pod ledovou pevností. Obejdeš velkou hromadu ledových krystalů a objevíš šikmou rampu vedoucí k mohutným kamenným dveřím ve stěně pevnosti. Tento objev tě naplní nadějí. Pokud se ti podaří dostat do Ikayi a rychle Vonotara zajmout, mohl by ses ještě stačit vrátit ke Cardonalu dřív, než začne moře zamrzat.

Pokud chceš zamířit ke kamenným dveřím, obrať na [52](#).

Chceš-li prozkoumat kosti na podlaze, obrať na [115](#).

236

Jakmile ti Zlatý náramek obemkne zápěstí, projede ti hlavou palčivá bolest. Je proti tobě veden silný *Útok duševní silou*, jehož cílem je zbavit tě vlastní vůle.

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Nehmotná clona*, obrať okamžitě na [345](#).

Pokud tuto disciplínu neovládáš, obrať na [9](#).

237

Přicházíš pod příkré, asi třicet stop dlouhé schody. Každý z nich je uprostřed hladce vyšlapaný. Nespočetněkrát zde prošly bytosti, které kdysi dávno obývaly tyto spodní prostory chladné Ikayi. Stoupáš nahoru a

přemýšlíš o tom, jak dlouho asi bude trvat, než tě v Ikaye někdo objeví. Zatím jsi nikoho v pustých chodbách ani neviděl ani neslyšel.

Modlíš se, aby se ti podařilo Vonotara překvapit, a přitom procházíš prázdnou síň ke klenutému otvoru, za kterým zatíná další chodba. Vstoupíš do ní a zjistíš, že se dělí na dvě. Jedna míří na západ, druhá na východ.

Protože máš ukrutný hlad, musíš se, než se vydáš na další cestu, posilnit.

Pokud to neuděláš, ztrácíš 3 KONDIČNÍ body.

Půjdeš-li chodbou na východ, otoč na [92](#).

Rozhodneš-li se pro chodbu mířící na západ, obrať na [297](#).

238

V následujících dvou dnech prožíváte učiněné peklo. Ledový povrch je rozpukaný, musíte slézat ze saní a přetahovat je přes terénní nerovnosti.

Postupujete velmi pomalu. Psi jsou neklidní a lekají se při sebenepatrnějším podnětu, saně se často převrhávají a většinou se přitom vysype i náklad.

Vítr víří jemný sníh, který zhoršuje viditelnost. Irian i Fenor již dvakrát spadli do trhliny, a tak jste je museli pomocí lana vytanovat. Vaše saně také uváznou v trhlíně, Dyce se za nimi po laně spustí, vyloží je a vy ostatní se je pokoušíte vytáhnout. Po dvou hodinách nepřetržitého úsilí se to konečně podaří, ale jsou natolik poškozené, že na nich nemůžete jet dál. Počasí se stále zhoršuje. Západní vítr je tak silný, že máš co dělat, aby tě neporazil. Nakonec se rozhodnete postavit stan a vyčkat, až vichřice poleví. Celé hodiny vítr buší do stanové plachty, vyčerpání usínáte a již předem se děsíte toho, co přinese zítřek. Netušíte, jak úžasný pohled vás čeká. Obrat na [117](#).

239

Rychle ztrácíš vědomí. Podléháš zákeřné síle pravěkého Zhoubného kamene. Má moc usmrtit vše živé. Smrt na sebe nenechává dlouho čekat.

Útěchou pro tebe může být fakt, že tvé tělo záhy najde stráž Ledových Barbarů. Budeš i s kamenem přenesen do Vonotarovy síně. Zrádce z radosti nad tvou smrtí dává příkaz, aby bylo tělo uloženo do ledu a umístěno jako trofej v jeho síni. Tak se dábelský čaroděj vystaví mnohaměsíčnímu záření Zhoubného kamene, který i jemu přinese smrt. Tvůj život a cesta zde končí.

240

Propadl ses dobrých třicet stop a přistál jsi zády na hromadě navátého sněhu. Měl jsi ohromné štěstí, všude kolem jsou ostré stalagmity a ledové

hrany. Kdybys dopadl na ně, určitě bys pád nepřezil. Nic se ti nestalo, jsi jen trochu v šoku, pokoušíš se stoupnout si na roztřesené nohy a ulamuješ křišťálově průhledný stalagmit. Podivíš se, jak je možné, že vidíš své ruce tak jasně. Rozhlédneš se kolem sebe a nalevo spatříš škvíru, ze které vychází slabé světlo. Zvědavost zvítězí nad opatrností, na vratkých nohách překročíš trhlinu a jdeš prozkoumat tajemnou jeskyni. Obrat' na [284](#).

241

Zaútočíš na klečícího Ledového Barbara. Není schopen reagovat. Ztratíš-li během prvních dvou kol boje nějaké KONDIČNÍ body, neodčítej si je. Ledový Barbar UMĚNÍ BOJE 18, KONDICE 28 Pokud jsi zvítězil, obrat' na [186](#).

242

Dveře jsou dokonale hladké. Nenajdeš ani zámek ani páku. Pokud máš Sommerswerd, obrat' na [42](#). Pokud meč nemáš, musíš vyjít z místnosti průchodem v severní stěně. Obrat' na [145](#).

243

Štěstí ti přeje. Ve tmě se skrývá hluboká trhlina, do které jsi málem spadl. Na nohou ti přibývají modřiny, nevšímáš si toho a spěcháš ke světlu. Otoč na [235](#).

244

Opatrně přejdeš svatyni a předstoupíš před oltář. Socha ti připadá chladná a bez života, cítíš ale, že je v ní ukryta živá síla. Téměř slyšíš zoufalý nárek toho, kdo chce být osvobozen. Pokud chceš se zbraní v ruce na sochu zaútočit, obrat' na [150](#). Pokud nemáš zbraň nebo chceš raději ze svatyně odejít, projdi temným průchodem v severní stěně a otoč na [306](#).

245

Sotva se bestie zatřese v poslední smrtelné křeči, ucítíš strašlivý zápach jejího těla. Dokonce i psi krabatí čumáky a snaží se před tím d'ábelským puchem schovat. Když se vedle tebe objeví Irian s nožem v ruce, otřeseš se při představě, že bude z toho odporného zvířete stahovat kůži. Zhnuseně přihlížíš, jak otvírá bestii od hrdla po břicho a stahuje z ní bílou kožešinu.

Když však začne odloupávat z vnitřní strany kůže rosolovitý lůj a maže si ho plnými hrstmi po těle a obličeji, nemůžeš uvěřit svým očím. „Baknaří lůj,“ rozjařeně vykřikuje, „je lepší než kožesina. Udrží teplo i sucho.“ A podává ti ho plnou hrst.

Pokud nabídku přijmeš, obrať na [91](#).

Pokud je pro tebe nepřijatelné, že bys páchl jako kád' žluklého sýra, obrať na [172](#).



246

Stlačíš páku dolů, dveře se pomalu otevřou a za nimi se objeví velká místnost. Je chladná, zatuchlá a prázdná, jen u východní stěny stojí kamenná truhla.

Chceš-li si truhlu prohlédnout podrobněji, obrať na [45](#).

Pokud se rozhodneš jít dál chodbou a vyjít nahoru po schodech, obrať na [323](#).

247

Starý muž pomalu zvedá hlavu. Jeho oči vypadají unaveně a ztrápeně. Dlouhé šedivé vousy má spleené sraženou krví, která mu vytéká z několika ran. S námahou si stoupá na nohy a hledí do tmy nad sebou. „Kdo to tam číhá? Jsi to ty, Vonotare? Ukaž se, ty červe, nebo jdi pryč. Nikdy se před tebou neskloním, nikdy nebudu skrývat svou nenávisť! Mě nezlomíš, zrádče!“ volá a přitom rozhořčeně mává zaťatou pěstí. Nemůžeš si nevšimnout jeho přízvuku, je stejný jako tvůj. Stařec pochází z tvé země, ze sommlendinského severního přístavu Toranu.

Pokud máš lano, můžeš je vhodit do kobky a pomoci starci na svobodu.

Otoč na [118](#).

Pokud lano nemáš nebo ho nechceš osvobodit, pokračuj dál chodbou a obrať na [30](#).

248

Od ledových schodů tě dělí asi tak tři sta stop, když se ti náhle zatočí hlava a ty ztratiš pevnou půdu pod nohama. V zoufalství se zachytíš skály, ale ruce máš zkřehlé mrazem, neudržíš se a padáš dolů do údolí. Tvé zachovalé tělo objeví badatelé až za dva tisíce let. Tvůj život i cesta zde končí.

249

Cítíš, že se od jihu k tobě blíží skupina válečníků. Vydáš se tedy na sever. Otoč na [104](#).

250

Sklo ti v rukách praská a černá tekutina se rozlévá po kamenném stole. Kleješ a čicháš ke kapkám, které zůstaly na střepech. Pokud jsi už někdy navštívil Hřbitov předků, obrať na [77](#). Pokud ne, necítíš důvěru k té čpící tekutině a rychle skleněné střepy odložíš. Vracíš se na [10](#) a volíš další postup.

251

Odpoledne se cesta k ledovci zhoršuje. Cévy v očích ti naběhly a máš pocit, jakoby tě v oku bodaly rozžhavené jehličky nebo jako bys měl oční víčka plná prachu a písku.

Fenor je první, kdo si povšimne tvého stavu a dává zastavit saně. „To je sněžná slepota,“ říká a odtrhává z kusu hadru dlouhé proužky, kterými ti oči zavazuje. „Kdybychom to nechali být, do večera by ses zbláznil bolestí.“

Ztrácíš 2 KONDIČNÍ body. Bolavé oči máš převázané a ležíš mezi nákladem vzadu na saních. Vydáváte se opět na cestu. Za soumraku přijíždíte k okraji Viadského ledovce. Obrať na [62](#).



XIV. V tom okamžiku je hrbatý kouzelník obrostlý od hlavy až k patě

252 Ilustrace XIV

„Nastal tvůj čas,“ ozve se hlas, ale je to Loi-Kymar, kdo mluví, nikoliv Vonotar. Vzduchem proletí svazek suchých bylin a udeří Vonotara do prsou. V tom okamžiku je hrbatý kouzelník obrostlý od hlavy až k patě popínávacími rostlinami. Loi-Kymar opět přemostí příkop a přichází k tobě. „Pro jistotu mu sundej všechny prsteny a amulety,“ vybízí tě a pátrá po své Berle. „Je neobyčejně mazaný a byla by škoda, kdyby teď zmeškal loď do Sommerlundu.“

Obdivuješ starcovu vyrovnanost. Po tak vyčerpávajícím boji se zdá být úplně klidný. „Ááá, tady je!“ vítězně vytahuje Berlu zpod Brumalmarcova trůnu. Podáváš mu mapu a na ní ukazuješ, kde kotví Cardonal. „Nebudu ji potřebovat,“ odmítá tě, „mapy se vždycky mýlí, raději se spoléhám na svůj orientační smysl.“ Když starý kouzelník pozvedne Berlu, z jejího konce vystřelí paprsek světla. Třikrát jí zakrouží vzduchem a Brumalmarcova síň se promění v barevný ohňostroj.

Obrat' na [350](#).

253

Kalkoth na tebe skočí a odmrští tě na tenký led jezera. Jsi otřesen a ztrácíš vědomí dřív, než po tvém topícím se těle chňapnou ostré zuby. Tvůj život i cesta zde končí.

254

V západní stěně chodby vidíš další kamenné dveře. Je v nich malé kukátko, kterým nahlédneš do malé kobky. Ve vzdálenějším rohu se krčí starý muž, tvář i vlasy má potřísněné krví a špínou. Na jeho modrých šatech jsou vyšité hvězdy a půlměsíce, které jen těžko pro samou špínu rozeznáváš. Pokud chceš dveře kobky otevřít, otoč na [56](#).

Nebudeš-li si starce všimnout, jdi dál chodbou a obrať na [276](#).

255

Využiješ toho, že ovládáš Kai disciplínu *Stopování*, a odhalíš, že levá chodba vede na sever a pravá na východ. Ikaya leží odsud padesát mil severním směrem.

Vydáš-li se levou chodbou, otoč na [125](#).

Půjdeš-li pravou chodbou, otoč na [184](#).

256

Dveře se zabouchnou a oddělí tě od chodby. Cítíš, jak se podlaha pod tebou chvěje, ale trvá to pouze chvíli, pak následuje tlumené cvaknutí. Otočíš se a za sebou spatříš černý monolit. Na jeho povrchu se objeví prasklina, která se šíří po celém obvodu.

Pokud se chceš připravit na souboj, obrať na [217](#).

Stáhneš-li se raději do rohu, kde se přikryješ pláštěm, obrať na [7](#).

257

Dyceho křik slábne v tmavé rokli. Mráz ti běží po zádech, když za ním zíráš do neprostupné tmy. Irian náhle vykřikne: „Tam, tamhle, určitě jsem něco viděl!“

Obrátíš se a vidíš, že neukazuje do rokle, nýbrž kamsi na západ. „Podívejte, tamhle,“ zvolá Fenor a ukazuje na nedalekou ledovou vyvýšeninu. Stojí tam dva válečníci odění do kožešin. Hledí vaším směrem, zřejmě je zneklidnil Dyceho křik.

„Ledoví Barbaři,“ zašeptá Irian a hlas se mu chvěje strachem. „Jestli budou v Ikaye před námi, jsme už teď mrtví.“

K Ikaye vám zbývá ještě patnáct mil a do setmění necelé tři hodiny.

Pokud chceš spěchat k Ikaye a pokusit se Barbary předběhnout, otoč na [327](#).

Budeš-li raději s Barbary bojovat, obrať na [307](#).

258

Jak se usilovně bráníš *Útoků duševní silou*, vystupuje ti na čele pot. Bojuješ s velmi silným nepřítelem. Je ti jasné, že si musíš co nejrychleji náramek sundat, abys síle nepodlehl. Na to však potřebuješ přerušit *Nehmotnou clonu*.

Zvol si číslo v *Tabulce náhody* (0 = 10). Ovládáš-li Kai disciplínu *Lov* nebo *Šestý smysl*, smíš odečíst od vybraného čísla 2. Výsledné číslo udává počet KONDIČNÍCH bodů, které jsi ztratil před tím, než jsi začal stahovat náramek.

Pokud jsi ještě naživu, zapiš si změny do *Průvodní listiny* a obrať na [63](#).

259

Fenor náhle vyskočí a hmátne po meči. „To je Kalkoth, rychle, chopte se zbraní nebo je po nás.“ Zatímco ostatní šátrají po zbraních, Fenor vybíhá ven. Vzápětí se ozve výkřik a něco prudce dopadne na stanovou plachtu.

Stan nápor nevydrží a zhroutí se. Když se vyhrabeš z celtoviny, ležíš tváří v tvář mrtvému Fenorovi. Zmocní se tě strach a panika. Se zbraní v ruce prcháš pryč. Ve tmě zahlédneš blížící se stín ohromné čtyřnohé příšery. Skáče k tobě dlouhými plynými skoky. Rudé oči jí svítí jako žhavé uhlíky, obrovskou tlamu má otevřenou a z ní visí dlouhý jazyk zakončený ostnem. Nestačíš před ní prchnout, musíš bojovat. Kalkoth: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 35.

Pokud jsi během boje ztratil nějaké KONDIČNÍ body, okamžitě obrať na [129](#).

Pokud jsi Kalkotha zabil a neztratil přitom jediný KONDIČNÍ bod, obrať na [151](#).

260

Svým útokem Barbara zaskočíš. Než vůbec začne reagovat, dvakrát ho udeříš. Během prvních dvou kol neztratíš ani jeden KONDIČNÍ bod. Pokud je ještě Ledový Barbar naživu, vytáhne zahnutou kostěnou šavli a zaútočí. Je imunní proti *Útoku duševní silou*.

Ledový Barbar UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 29

Pokud jsi souboj vyhrál, obrať na [210](#).

261

Prcháš dolů po schodech, zakopneš a odřeš si nohu. Když ležíš rozplácnutý na kamenných schodech, všimneš si spáry v levé stěně. Za vytesanými výjevy se skrývají dveře. Když si je prohlédneš zblízka, objevíš malou páku, za kterou rychle zatáhneš. Otoč na [290](#).

262

Dítě tě kope a kouše tě do ruky jako divoké zvíře.

Zvol si číslo v *Tabulce náhody*, řekne ti, zda jeho útoky vydržíš.

Pokud sis vybral číslo 0-6, obrať na [320](#).

Pokud sis vybral číslo 7-9, obrať na [140](#).

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, obrať na [71](#).

263

Chodba je příliš úzká, a proto bojuješ s každým Kalkothem zvlášť. Útočí svými dlouhými jazyky, na jejichž konci je osten, kterým se tě snaží zasáhnout.

Kalkoth 1: UMĚNÍ BOJE 11, KONDICE 35

Kalkoth 2: UMĚNÍ BOJE 10, KONDICE 32

Kalkoth 3: UMĚNÍ BOJE 8, KONDICE 30

Pokud nechceš bojovat nebo se v kterýkoli okamžik rozhodneš přestat, otoč na [277](#).

Pokud během boje ztratíš nějaké KONDIČNÍ body, obrať okamžitě na [66](#).

Vyhraješ-li bez ztráty jediného KONDIČNÍHO bodu, obrať na [25](#).

264

Vstoupíš do velké, slabě osvětlené místnosti. Je v ní ledový chlad. Je to tajná svatyně Pravěkého kmene. Na podlaze ze žulových a křemenných desek se povalují kusy ledu a kamení. Ve výklenku v severní stěně je umístěn oběmi oltář, ke kterému vede řada vysokých sloupů. Na oltáři leží podivná socha, vytesaná z hladkého bílého kamene. Je k němu připevněna u hlavy a u nohou dvěma černými tyčemi.

Po levé straně oltáře vidíš tmavý klenutý otvor, za ním začínají schody vedoucí kamsi nahoru.

Pokud chceš přejít svatyni a vyjít po těchto schodech, obrať na [60](#).

Chceš-li přejít svatyni pouze po křemenných deskách, obrať na [168](#).

Přejdeš-li svatyni jen po žulových deskách, obrať na [244](#).

265 Ilustrace XV

Je to Mrazivec křišťálový, bestie živící se zbytky nešťastníků, kteří do jeskyně vstoupí. Má téměř průhlednou kůži, takže vidíš, jak mu v těle pulsuje orgány. Otevírá tlamu a v ní odhaluje řady ostrých, křišťálově průhledných zubů. Zády se tiskneš ke kamenným dveřím, ale není cesty, kudy bys mohl uniknout. Musíš bojovat. Proti *Útok duševní silou* je Mrazivec imunní.

Mrazivec křišťálový: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 30 Pokud jsi zvítězil, otoč na [3](#).

266

Saně balancují na kraji propasti, zoufale se snažíš nohu vyprostit. Když se ti to konečně podaří, je už příliš pozdě na to, aby ses vyhnul pádu. Řítíš se do prázdna a nad sebou slyšíš zoufalé výkřiky svých průvodců. Obrat' na [21](#).



**XV. Je to Mrazivec křišťálový, bestie živící se zbytky nešťastníků,
kteří do jeskyně vstoupí.**

267

Loi-Kymar náhle ukáže na kapsu, ve které máš uložený Zářící krystal. „Proč s sebou nosíš ten Zhoubný kámen, rytíři Kai? Copak nevíš, jak je nebezpečný?“ Rychle krystal vyndáváš a ukazuješ ho kouzelníkovi. „Au!“ vykřikne, jakoby mu pouhý pohled na kámen působil bolest. „Odhoď ho dřív, než nás zahubí. Je to prokletý drahokam Pravěkého kmene, který má moc usmrtit každého, kdo zatouží po jeho nádheře.“

Poslušně plníš Loi-Kymarovo přání a krystal odhazuješ. Zapiš si to do *Průvodní listiny*.

Obrať na [44](#).

268

Podaří se ti zlomit perel přesně v místě, kde jsi to potřeboval. Tenkostěnné hrdlo zůstává nepoškozeno. Z lahvičky vycházejí ostré čpavé výpary.

Pokud jsi někdy navštívil Hřbitov předků, obrať na [177](#).

Pokud ne, z výparů se ti zvedne žaludek. Rychle lahvičku zazátkuješ a vrátíš ji na místo. Obrať na [10](#) a zvol si další postup.

269

Na druhé straně propasti vstoupíš do podzemní chodby. Ta tě po několika mílích přivede do ohromné síně, vysoké přes pět set stop. V ledovém stropě je spousta trhlin, kterými sem fouká mrazivý vítr.

Pokud se chceš pokusit vyšplhat nahoru a nějakou trhlinou vylézt ven, otoč na [335](#).

Budeš-li hledat jiný východ ze síně, otoč na [182](#).

270

Ledový Barbaři jsou tvým útokem zaskočeni. Než se vzpamatují, podaří se ti jednoho usmrtit. Druhý nemá zbraň, ale je odhodlaný bojovat.

Ledový Barbar UMĚNÍ BOJE 14, KONDICE 25

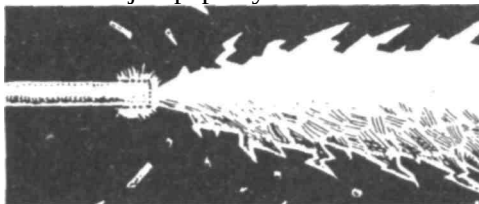
Pokud jsi zvítězil, otoč na [340](#).

271

Když na Ledového Barbara zaútočíš, ztratí rovnováhu a skácí se do sněhu. Při pádu si zlomí lyže a zůstane chvíli omráčeně ležet. Dítě se vykutálí z otcova vaku a leží tváří dolů necelých deset stop od tebe. Pokud chceš na Ledového Barbara zaútočit dřív, než se úplně probere, obrať na [241](#).

Pokud popadneš dítě a pokusíš se s ním uprchnout, obrať na [262](#).

Odporná Akraa'Neonor se naposledy zachvěje a umírá. Vonotar přeruší psychický souboj a spěchá k Brumalmarcovu trůnu. Loi-Kymar je těžce otřesený, ale Vonotarův útok přežil. Rychle za tebou spěchá na kraj příkopu a vhadzuje do něj hrstě sušených bylin. Během několika vteřin vyrůstá z příkopu změt popínavých rostlin, která vytváří most. Vstoupíš na něj a přecházíš na druhou stranu. Když jsi někde uprostřed, objeví se znovu Vonotar. V ruce drží křišťálovou hůlku. Jejím koncem zamíří na rostlinný most. Z hůlky završí zmrazující paprsky.



Pokud máš Sommerswerd, obrať na [213](#).

Pokud ho nemáš, zvol si číslo v *Tabulce náhody*. Jestliže ti padlo číslo 0-3, obrať na [143](#).

Pokud je to číslo 4-9, obrať na [58](#).

Do Ikayi cestuješ na dvojích saních, kde máš naloženy potraviny a veškeré vybavení potřebné na cestu. Každé z nich táhne spřežení šesti kanuských psů. Je to velmi odolná kaltská rasa. Tito psi mají hustou žlutohnědou srst a silné čelisti, jsou statní a neztrácejí náladu ani v těch nejhorších klimatických podmínkách. Na cestě tě doprovázejí tři zkušení průvodci - Irian, Fenor a Dýce. Vědí, jak přežít v polárních pustinách, a znají mnohá zdejší nebezpečí, která nejsou na první pohled patrná. Zapřáhnete psy, s Irianem nasednete na jedny saně a dáte signál k odjezdu. Rozhlížíš se po ledové pláni Ljukského ledového šelfu a přitom si všimneš, že na obzoru bíle září okraj Hradské pánve. „Říká se tomu ledová záře,“ vysvětluje Irian a oči mu při tom svítí zpod kožešinové kapuce. „Je to odraz ledového šelfu, zdá se, jakoby to odsud bylo nejvýš čtyři míle, ale ve skutečnosti je to spíš čtyřicet mil. Zdejší vzduch je velmi zrádný.“ První den vám počasí přeje, je jasno a bezvětrí a ujedete pěkný kus cesty. K večeru postavíte tábor. Saně svážete k sobě a v závětrí vztyčíte stan.

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, obrať na [35](#).

Pokud ji neovládáš, obrať na [112](#).

274

Pečlivě zkoumáš oltář i dvě černé tyče, které z něj vyčnívají. Zdá se, že výboj energie uhasí v tom okamžiku, kdy jsi démona mečem zasáhl. Všimneš si, že tam, kde ležela socha, vystupují z oltáře dvě kamenná tlačítka.

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, obrať na [131](#).

Chceš-li tlačítka zmáčknout, obrať na [227](#).

Chceš-li raději svatyni opustit, otoč na [306](#).

275

Chodba je úzká a nízká, postupně se svažuje ke vzdálenému světlu, kde tušíš další jeskyni. Když dojdeš na její konec, opatrně do prostorné jeskyně nahlédneš. Dobře jsi učinil. Uprostřed leží dvě mohutná zvířata a kolem nich se na sněhu povalují zbytky rozsápané kořisti.

Ovládáš-li Kai disciplínu *Lov*, *Stopování* nebo *Spřízněnost se zvířaty*, obrať na [293](#).

Pokud ani jednu z těchto dovedností neovládáš, obrať na [197](#).

276

Přicházíš k místu, kde se chodby kříží. Nová chodba vede od východu na západ.

Pokud chceš jít na východ, obrať na [349](#).

Rozhodneš-li se jít na západ, obrať na [50](#).

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Lov* nebo *Stopování*, obrať na [219](#).

277

Otočíš se a prcháš jeskyní zpět. Kalkothové cestu dobře znají a stále zkracují tvůj náskok. Když doběhneš k zamrzlému vodopádu, všimneš si nad vchodem do jeskyně plochého převisu z jakéhosi stříbřitě se lesknoucího kamene.

Pokud máš zbraň, můžeš do převisu udeřit a pokusit se tak vchod do jeskyně zavalit. Obrat' na [142](#).

Pokud zbraň nemáš, musíš s šelmami bojovat. Obrat' na [32](#).

278

Když do kostry udeříš, rozlétnou se kosti po celé síni. Od kostlivce ti žádné nebezpečí nehrozí, je to jen neškodný ostatek dávného strážce hrobky. Při

prohlídce meče zjistíš, že je to jen zrezivělý kus železa. Připneš si zbraň k boku a stoupáš nahoru po schodech. Otoč na [36](#).

279

O Baknarech je známo, že po hostině dokážou spát vcelku i tři dny. Podle množství čerstvě ohlodaných kostí rozházených po síni je pravděpodobné, že Baknar bude spát ještě celé hodiny. Proklouzneš kolem chrápajícího zvířete a vyjdeš ze síně ven. Obrát' na [235](#).

280

Klíč je pokrytý vrstvou žaludeční šťávy, která ti prožere rukavici a popálí prsty. Ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod. Pustíš ho a ruku zavrtáš do sněhu, abys zmínil bolest. Pokud si přesto chceš Klíč nechat, pečlivě ho otri ve sněhu, než ho strčíš do kapsy. Zapiš si ho do *Průvodní listiny* mezi Zvláštní předměty. Nyní musíš najít způsob, jak otevřít dveře pevnosti. Otoč na [344](#).

281

Nos si zakryješ rukávem a odvracíš se od zdechliny. Irian, který je opět při vědomí, si rychle nabírá plně hrstě baknařího loje. Protože se už stmívá, rozhodnete se zde zůstat na noc a stavíte tábor. Uvaříte si jídlo a najíte se, ty zůstaneš na stráži pro případ, že by se Baknaři vrátili. Raději trávíš bezesnou noc v mrazivém větru, než bys sdílel stan s průvodci páchnoucími baknařím lojem. Obrát' na [325](#).

282

Ledový Barbar má v ruce kopí. Pokud chceš, můžeš si tuto zbraň vzít. Prohledáš tělo a nacházíš podivný Kotouč z modrého kamene. Pokud si chceš tento Modrý kamenný kotouč nechat, strč ho do kapsy a zapiš si ho do *Průvodní listiny* mezi *Zvláštní předměty*. Pokud chceš nahoře na schodech zahnout doleva (na sever), otoč na [104](#). Půjdeš-li raději doprava (na jih), otoč na [330](#).

283

Dveře se rychle zasunují, zbývá už jen úzká mezera, kterou se můžeš pokusit proskočit.

Zvol si číslo v *Tabulce náhody*. Ovládáš-li Kai disciplínu *Lov*, můžeš přičíst k vybranému číslu 3.

Pokud je výsledek 0-4, obrát' na [53](#).

Pokud je výsledek 5-7, obrať na [16](#).

Pokud je výsledek 8 - 12, obrať na [113](#).

284

Ujdeš několik set yardů, když vstoupíš do ohromné jeskyně. Rozhlédneš se, ale její konec nevidíš. Propadl ses do Kaltských jeskyní, je to neznámý svět, o kterém se toho v Sommerlundu moc neví. Před mnoha a mnoha staletími vyhloubili tento masivní podzemní labyrint lidé Pravěkého kmene, bylo to dávno předtím, než Sommlendiňští osídlili Magnamund. Tyto široké chodby, svatyně i arény kdysi dávno odrážely hlasy bytostí, pro které byl led přirozeným domovem. Ještě tu po nich zůstaly M'larské mísy, visící v pravidelných rozestupech od stropu, které šíří věčné světlo. Po šesti hodinách úmorného pochodu severním směrem přijdeš na břeh divoké říčky. Na druhé straně je vchod do další podzemní chodby. Voda je hluboká, jediný způsob, jak se přes ní můžeš dostat, je přeskákat po vratkých kusech ledu. Musel bys však skočit přinejmenším na tři nejisté, chvíli nad vodou, chvíli pod vodou plující kry.

Zvol si číslo z *Tabulky náhody*. Ovládáš-li Kai disciplínu *Lov*, přičti si k vybranému číslu 2.

Pokud máš nyní méně než 8 KONDIČNÍCH bodů, odečti 2 od čísla, které sis v tabulce vybral.

Je-li výsledné číslo -2 - 3, obrať na [94](#).

Je-li výsledné číslo 4 -11, obrať na [176](#).

285

Dveře se zasunou, obrátíš se a stojíš přímo proti Ledovému Barbarovi. Zděšeně hledíš do jeho vybledlých očí bez zornic. Z široce otevřených úst vychází hluboký skřek. V tom okamžiku se budí vlci Zabijáci a nepřátelsky vrčí.

Pokud chceš uprchnout, obrať se a běž dolu po schodech. Obrat' na [261](#).

Chceš-li zůstat a bojovat, obrať na [343](#).

286

Kopí ti zavadilo o rameno a srazilo tě k zemi. Když se škrábeš na nohy, vidíš, že se Ledový Barbar zastavil o kousek dál a sundal si lyže. V ruce drží d'ábelsky vyhlížející kostěný meč a blíží se k tobě. Otoč na [68](#).



287

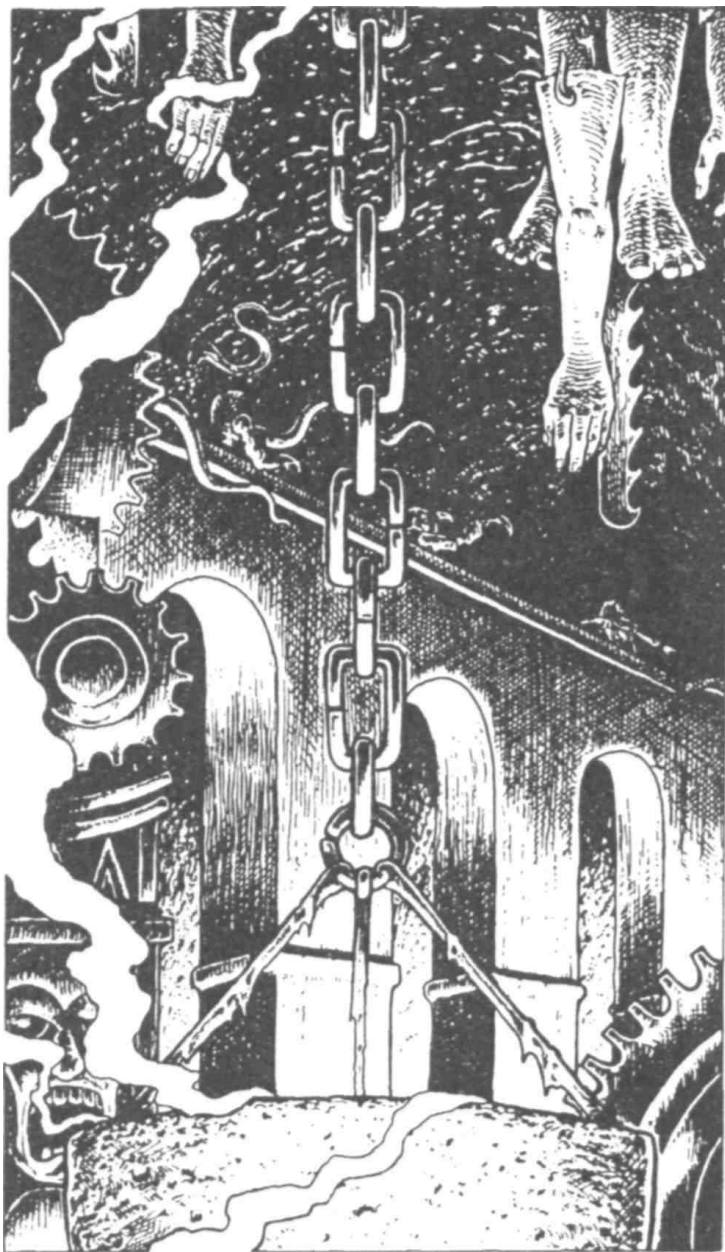
Ledový Barbar hlubokým hlasem vykřikne. Všiml si tě, musíš se pokusit umlčet ho dřív, než vyhlásí poplach a bude o tobě vědět celá Ikaya. Připrav se k boji. Otoč na [161](#).

288

Té noci řádí na otevřeném pláni ledového šelfu vichřice a pohřbívá váš stan pod sněhem. Ten se pod tíhou sněhu zborší a vy se ráno probudíte úplně promočení. Ve zmrzlých nohách máš strašlivou křeč a musíš je téměř hodinu masírovat, než se na ně vůbec můžeš postavit. Začínáš litovat, že jsi kdy do tohoto ledového pekla vkročil. Obrat' na [167](#).

289

Zátku pokrývá vrstva ztuhlého vosku. Podaří se ti jí z větší části odloupnout. Pak opatrně sejmeš z křehkého hrdla pečeť.
Pokud ovládáš Kai disciplínu *Sprízněnost se zvířaty* nebo jsi dosáhl kaiské hodnosti Čekatele (ovládáš šest disciplín Kai) nebo dokonce hodnosti vyšší, obrať na [156](#).
Pokud tuto disciplínu neovládáš a ani jsi nedosáhl požadované hodnosti, rychle lahvičku odložíš. Plesnivě zatuchlý pach tekutiny nebudí důvěru. Nyní se vrať na [10](#) a rozhodni se, co uděláš dál.



XVI. Je to ďábelské místo, Vonotarova laboratoř, stánek Černého Umění Nekromanie.

Dveře se pomalu odsunou stranou. Za nimi se objeví úzká klenutá chodba plná mlžného dýmu. Není vidět, co se za ním skrývá. Pocítíš však náhlý pokles teploty.

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl* a dosáhl jsi kaiské hodnosti Strážce (ovládáš sedm disciplín Kai), obrať na [341](#).

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, ale nedosáhl jsi hodnosti Strážce, obrať na [124](#).

Pokud neovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, připrav se k boji a projdi zamlženou chodbou. Obrat' na [264](#).

Když se probudíš, cítíš, že se něco změnilo. Chvíli ti trvá, než si uvědomíš, že neslyšíš kvílení větru. „Je nádherné ráno,“ ujišťuje tě Irian, který vystrkuje hlavu ze stanu. Rychle se vymotáš ze spacích kůží a vycházíš ven obhlédnout ledovou krajinu. Vzduch je čerstvý a jasný. V dálce vidíš fata morgánu, zdá se, že je tam země výš než ve skutečnosti může být. „Do večere bychom měli dorazit ke Skále,“ říká Fenor a zapřáhá přitom vzpouzejícího se psa do spřežení. „Mohli bychom tam postavit tábor, dá se tam dobře ukrýt. Tady člověk nikdy neví, během několika minut může zase začít vichřice. Znam několik případů, kdy lovce zastihla na nechráněném místě a větry je pak hnaly mnoho mil.“ Toho dne se vám jede dobře, povrch ledového šelfu je hladký a psům se po něm hezky běží. Když padá soumrak, přijíždíte ke Skále. Tento kus žuly ti tvarem připomíná královskou citadelu v Holmgardu. Na její závětrné straně postavíte stan, abyste se tak vyhnuli nejhorším nočním větrům. Zvol si číslo z *Tabulky náhody*. Pokud sis vybral číslo 0-4, otoč na [103](#).

Pokud sis vybral číslo 5-9, otoč na [220](#).

292 Ilustrace XVI

Mohutné dveře se odsunou a za nimi se objeví vyvýšený kamenný chodník, který vede napříč ohromnou místností. Je plná oranžové záře vycházející z planoucích kotlů. Vzduch je zde horký a páchne hnilobou, v uších ti zní ukrutný řev. Padesát stop pod tebou jsou velké kamenné kádě zavěšené nad praskajícími plameny. V každé z nich bublá slizká hmota, která se převaluje jako živá.

Začíná ti být jasné, co je tato síň zač, zmocňuje se tě strach a odpor. Vidíš řady na sobě poskládaných kamenných desek a na každé z nich nehybné, z

kůže stažené tělo Ledového Barbara. Těla jsou rozpáraná a mezi nimi se plouží po krvi potřísněné podlaze spousta mutantů. Je to ďábelské místo, Vonotarova laboratoř, stánek Černého Umění Nekromanie. Na protější straně místnosti se náhle odsunou dveře a v nich se objeví čtyři mutanti. Blíží se pomalu k tobě. Strach a hrůza ti úplně ochromí smysly. Chceš-li s těmito bytostmi bojovat, obrať na [83](#). Pokud chceš raději prchnout, obrať na [130](#).

293

V jeskyni leží Kalkothové, divoké a kruté kaltské šelmy. Jejich nejčastější kořistí jsou Baknaři, zbytky jednoho z nich se povalují na sněhu. Na protější straně jeskyně vidíš vchod do chodby vedoucí na sever. Pokud se pokusíš proplazit kolem spících Kalkothů, obrať na [125](#). Chceš-li se raději vrátit a vydat se na sever jinou chodbou, obrať na [235](#). Pokud na spící šelmy zaútočíš, obrať na [109](#).

294

Zdolat dveře je nesmírně náročné a vyčerpávající. Po šesti hodinách nezměrného úsilí musíš sníst dvě porce jídla, jinak ztratíš 6 KONDIČNÍCH bodů. Když konečně prosekáš dostatečně velký otvor a protáhneš se jím, zjistíš, že na sebe nechtěně upozornil. Otoč na [106](#).

295

Jakmile starci zpozorují, že jsi vešel do místnosti, vyskočí a zmizí průchodem v další menší chodbě. Jejich výkřiky se ještě dlouho nesou podzemními prostory. Máš strašný hlad a vrháš se na pečené zvíře, z něhož po chvíli zůstávají jen ohlodané kosti. Všimneš si, že oheň hoří ve zvláštní kovové misce, která má tvar polokoule. O kousek dál na ledové podlaze leží další. Zjistíš, že do sebe krásně zapadají, a, když je oddělíš, oheň uvnitř stále hoří. Pokud si chceš Ohňovou kouli vzít s sebou, strč si ji pod plášť a zapiš si ji do *Průvodní listiny* mezi *Zvláštní předměty*. Vrať se do tunelu a obrať na [132](#).

296

Strážím se něco nezdá. Volají na tebe v jejich podivném jazyce. Nezbyvá ti než je napadnout dřív, než vyhlásí poplach. Kouř stoupá z dýmajících rostlin a zhoubně působí. Po třech kolech souboje ztratí Barbaři vědomí a

zhrouť se k zemi. Ledoví Barbaři: UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 30 Pokud jsi zůstal naživu, pobízíš Loi-Kymara, aby tě následoval. K tvé radosti jsou jedny z těch úžasných, drahokamy posázených dveří odemčené. Stačí na ně jen zlehka zatlačit a vstupujete do Vonotarovy komnaty. Otoč na [173](#).

297

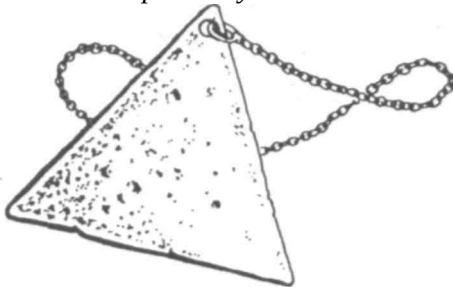
Ani ne po pěti minutách chůze se chodba stáčí prudce k severu. Přímo před sebou na levé straně spatříš velké kamenné dveře. Páka je nahoře a dveře jsou zavřené.

Pokud chceš za páku zatáhnout a dveře otevřít, obrať na [317](#).

Půjdeš-li dál na sever, obrať na [126](#).

298

Nacházíš řetízek se zvláštním Modrým kamínkem ve tvaru trojúhelníku. Jedno z mrtvých těl ho pevně svírá v ruce. Aby sis mohl přívěšek prohlédnout, musíš články prstů rozlámat. Chceš-li si ho ponechat, pověs si ho na krk a zastrč pod plášť. Modrý trojúhelníkový kamínek si zapiš do *Průvodní listiny mezi Zvláštní předměty*.



Na protější straně síně vidíš vchod do další chodby.

Pokud do ní chceš vejít, obrať na [315](#).

Pokud se raději vrátíš a vydáš se jinou chodbou, obrať na [125](#).

299

Pokud jsi nevyužil znalosti Kai disciplíny *Ovládání hmoty myšlenkou*, jiskřící modrá síla, která vyšlehla z černých tyčí, tě udeřila do prsou a odmrštila tě dozadu. Padáš na chladnou podlahu svatyně a přitom ztrácíš 2 KONDIČNÍ body.

Pokud jsi využil znalosti této disciplíny, energie, která vyšlehla z tyčí, se spojila do oblouku a tobě se nic nestalo.

Chceš-li tlačítka zmáčknout ještě jednou, obrať na [65](#).

Pokud chceš raději vyjít ze svatyně ven, obrať na [306](#).

300

Už třetí den putujete k severu pustou a nehostinnou plání ledovce. Fenor a Irian pociťují první příznaky sněžné slepoty a všechny vás velice vysiluje vytrvalý severní vítr. Ráno čtvrtého dne je konečně bezvětrí, rozhlížíte se kolem sebe a zjišťujete, kde vlastně jste. K vaší lítosti vám Irian oznamuje, že jste se od původního směru hodně odchýlili.

Přímo před vámi se tyčí šedý horský hřeben. Je na něj smutný pohled. „To jsou Myjavické hory,“ upřesňuje Dyce a v zarostlé tváři se mu zračí zklamání. „Zašli jsme moc na východ.“

Chcete-li se dostat do Ikayi, budete muset Myjavické hory přejít. Znamená to nechat tu psy i saně a jen to nejpotřebnější naložit do batohů a pokračovat dál pěšky. Existuje ještě druhá možnost, vrátit se zpět na Viadský ledovec a odtud se vydat správným směrem. Přišli byste však o dva cenné dny.

Pokud se rozhodneš přejít pěšky přes Myjavické hory, obrať na [12](#).

Chceš-li se vrátit na Viadský ledovec, obrať na [238](#).

301

„Jsme už blízko Brumalmarcovy síně,“ šeptá Loi-Kymar a vykukuje ven pootevřenými kuchyňskými dveřmi. „Je na konci této chodby.“

Po stranách ohromných, drahokamy posázených dveří stojí dva Ledoví Barbaři. Od hlavy až k patě je pokrývá zvláštní kostěný krunýř a v rukou třímají křišťálové meče. Starý kouzelník ustupuje ode dveří a říká:

„Musíme jednat tiše a rychle.“ Z kapes vyndává tři sklenice a sesypává jejich obsah do kamenné misky. Něco si přitom brumlá. Na stole stojí nádoba s vodou. Poté, co koření několika kapkami pokropí, začne z něj stoupat proužek modrého dýmu. „Tohle strážce umlčí, když se nám podaří dostat k nim misku dostatečně blízko.“ Pokud ovládáš Kai disciplínu *Maskování*, obrať na [122](#).

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Ovládání hmoty myšlenkou*, obrať na [228](#).

Ovládáš-li Kai disciplínu *Lov*, obrať na [347](#).

Pokud neovládáš ani jednu z těchto disciplín, obrať na [179](#).

302

Po dvě stě stopách náročného sestupu se dostaneš na dno trhliny. Je tam úplná tma, v dálce však vidíš světýlko, které není větší než špendlíková

hlavička. Zamíříš k němu. Povalují se tu žulové balvany a kusy ledu, do kterých narážíš a zakopáváš o ně. Postupuješ jen velmi pomalu.

Zvol si číslo z Tabulky náhody.

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, přičti si 2 ke zvolenému číslu.

Pokud je výsledné číslo 0-1, obrať na [37](#).

Pokud je výsledné číslo 2-7, obrať na [193](#).

Pokud je výsledné Číslo 8-11, obrať na [243](#).

303

Strčíš klíč do zámku a otočíš jím. Ozve se cvaknutí. Klíč se stále zasouvá dál, až úplně zmizí. Kamenné víko se otevře a ty pod ním spatříš nádhernou Stříbrnou přilbu.



Pokud si chceš Přilbu nasadit na hlavu, obrať na [308](#).

Pokud ne, pokračuj dál ke schodišti a obrať na [323](#).

304

Z meče vychází zlatá záře. Helghast strašlivě vykřikne a couvá. Oči se mu nenávisí a strachem rudě lesknou. Ví, jak mocnou sílu třímáš v rukou, sílu, která ho může jednou provždy zničit. V slepé panice proti tobě použije *Útok duševní silou*. Pokud neovládáš Kai disciplínu *Nehmotná clona*, ztratíš po každém kole boje 2 KONDIČNÍ body. Proti tvému *Útoku duševní silou* je imunní. Protože bojuješ Sommerswerdem a Helghast je tvor nesmrtelný, nezapomeň zdvojnásobit počet KONDIČNÍCH bodů, které během boje ztratí. Helghast: UMĚNÍ BOJE 22, KONDICE 30
Pokud ho porazíš, obrať na [20](#).



XVII. Chceš svým statečným průvodcům poblahopřát, ti však už stojí u mrtvé šelmy a stahují ji z kůže

305 Ilustrace XVII

Mohutná šelma se skutálí ze saní a zůstává nehybně ležet na sněhu. Fenorovi se podaří zapálit pochodně. Nastaví plameny proti dvěma zbylým Baknarům. Oheň je vyděsí, rychle se obrátí a utíkají pryč. Máš z toho radost. Chceš svým statečným průvodcům poblahopřát, ti však už stojí u mrtvé šelmy a stahují ji z kůže. S odporem přihlížíš, jak ji Dyce ostrým loveckým nožem otevírá od hrdla až k břichu. Rychle stáhne bílou kožešinu a seškrabává z ní plné hrstě loje. Strašlivě páchne, dokonce i psi zarývají čumáky do sněhu, aby to nemuseli čichat. Nemůžeš uvěřit svým očím, když si tví průvodci rozmazávají lůj po tvářích a po těle pod šaty. „Baknaří lůj,“ křičí Fenor nadšeně. „Nic ti lépe neudrží teplo a sucho.“ Vytahuje ruce z mrtvé šelmy a podává ti plnou hrst rosolovité hmoty. Pokud nabídku přijímáš, obrať na [8](#). Pokud je pro tebe nepřijatelné, že bys páchl jako kácí žluklého sýra, obrať na [281](#).

306

Vejdeš do temné chodby, kde ze zdi trčí páka. Když za ní zatáhneš, dveře se za tebou zasunou a oddělí tě od svatyně. Je zde o něco tepleji. V dálce slyšíš podivné mručivé zvuky. Ujdeš několik kroků a spatříš přímo před sebou malý osvětlený otvor. Podíváš se skrz něj. Asi deset stop pod tebou vede široká osvětlená chodba. Pokud chceš prolézt otvorem a seskočit do chodby, obrať na [206](#). Budeš-li dál tápat tmou, obrať na [6](#).

307

Jsi připraven k boji a dáváš ostatním signál k útoku. Ledoví Barbaři se vás brzy zaleknou a prchají západním směrem. K tvému nemilému překvapení mají na nohou lyže, na kterých se pohybují velmi rychle. Na zádech nesou modré třepotající se praporky připevněné na krátkých holích. „Jsou to průzkumníci konvoje,“ poznamenává Irian a rukou si chrání oči před ostrým světlem. „Modré vlaječky Banachy označují saňovou družinu. Zřejmě se vracejí z Ljukské obchodní stanice, konvoj nemůže být odsud daleko - nejvýš pět mil.“



Pokud chceš dál spěchat k Ikaye a doufat, že se vám podaří Barbary předběhnout, obrať na [327](#).

Pokud chceš stíhat barbarské průzkumníky, aby ses o nich dozvěděl něco víc, obrať na [178](#).

308

Navzdory své velikosti je Přilba lehká a pohodlná. Zapiš si ji do *Průvodní listiny* mezi Zvláštní předměty. Pokud ji budeš mít na hlavě během boje, zvýší se ti UMĚNÍ BOJE o 2 body. Víko truhly se pomalu zavírá a ty vycházíš z místnosti. Máš z tohoto nálezů velkou radost. Pokračuješ dál chodbou a prozkoumáváš schodiště. Otoč na [323](#).

309

Těla rychle prohledáš a objevíš na krku jednoho z nich řetízek s Modrým trojúhelníkovým kamenným přívěškem. Pokud si chceš tento předmět nechat, navlékni si řetízek na krk a zapiš si ho mezi Zvláštní předměty do *Průvodní listiny*.

Máš ukrutný hlad - vrháš se na vařené zvíře a rychle hltáš. Přitom si všimneš, že oheň hoří ve zvláštní kovové míse ve tvaru polokoule. Podobná polokoule se válí opodál na ledové podlaze. Zjistíš, že obě do sebe přesně zapadají. Když je zase odklopíš, oheň uvnitř stále hoří.

Pokud si chceš tuto Ohňovou kouli ponechat, strč si ji pod plást a zapiš si ji do *Průvodní listiny* mezi *Zvláštní předměty*.

Když dojíš, vrátíš se do podzemní chodby. Otoč na [132](#).

310

Když otevřeš Ohňovou kouli, cyklon zakvílí a ustupuje. Dokud budeš plápolající kouli držet, nemusíš se ho bát.

Pokud chceš vyjít ze svatyně, obrať na [306](#).
Chceš-li prozkoumat oltář a výklenek, obrať na [72](#).

311

Poznáváš ten lektvar, je to silný destilát Aletheru. Tví učitelé v klášteře Kai ho používali, když chtěli zlepšit své bojové dovednosti. Množství Aletheru v lahvičce ti bude stačit na jednorázové zlepšení UMĚNÍ BOJE o 4 body. Aby byl lektvar účinný, musíš ho vypít těsně předtím, než začneš bojovat. Pokud si chceš tuto lahvičku nechat, zaznamenej ji do *Průvodní listiny* jako položku v batohu. Nyní se vrat na [10](#) a zvol si další postup.

312

Zatímco zoufale škubáš nohou, saně se převracejí a padají do propasti. Řítiš se stovky stop prázdným prostorem a poslední, co zaslechněš, jsou zděšené výkřiky tvých průvodců. Tvůj život i cesta zde končí.

313

Mrtví mutanti ti leží u nohou. Chceš je překročit a zaútočit na nestvůru, která je ovládala, když tu se kolem ní vyrojí další zrůdy. Je jich velká přesila, pokud nechceš v této d'ábelské síni zahynout, musíš rychle zmizet. Jak nejrychleji můžeš, prcháš na roztřesených nohách hlavní chodbou. Otoč na [130](#).

314

Poté, co jsi prozkoumal asi sto yardů skalní stěny, objevíš velkou puklinu - vchod do jeskyně. Nedočkavě vstoupíš dovnitř, protože už chceš být schovaný před větrem. Ve tmě však přehlédneš trhlinu, která vede prostředkem jeskyně. Ve změti ledu a kamení padáš po hlavě do tmy. Obrat' na [240](#).

315

Nejdeš dlouho a vstoupíš do rozlehlé síně. Tlakem pohybujícího se ledu zde vznikla ohromná trhлина. Je přes šedesát stop široká a zdá se, že se přes ní nedá dostat. Upřeně hledíš do prázdného prostoru pod sebou a přitom si všimneš hrubě vytesaných schodů ve stěně trhliny. Pokud chceš po těchto schodech sestoupit dolů, obrať na [302](#). Vrátiš-li se raději po vlastních stopách na začátek tunelu, obrať na [125](#).

316

Cítíš, že s náramkem není něco v pořádku. Ledoví Barbaři si zhotovují zbraně ze zubů a kostí, protože v Kalte nejsou žádné rudné doly. Nejen zlato, ale všechny kovy jsou zde velice vzácné a vysoce ceněné, nikdy jsi neslyšel, že by Barbar vyměnil své kůže za nějaký jiný druh kovu než železo, šperky tyto tvrdé a kruté lovce nezajímají. Předpokládáš, že Barbar byl náramek nucen nosit a že to nebyla jeho dobrovolná volba. Pokud si chceš Zlatý náramek vzít, navlékni si ho na ruku a zaznamenej si ho do *Průvodní listiny mezi Zvláštní předměty*.

Pokud si Náramek vezmeš, obrať na [236](#).

Pokud ses rozhodl nechat ho tam, pokračuj dále chodbou k místu, kde se rozděluje a obrať na [215](#).

317

Kamenný portál se se skřípotem pootevře, škvíra je o něco málo širší než dvě stopy a tobě se jen tak tak podaří skrz ní protáhnout. Vzduch v místnosti je chladný a zatuchlý, je zřejmé, že zde nebyl nikdo už tisíce let. Na kamenných policích jsou do výše vyrovnány nejrůznější láhve a baňky a na stole uprostřed leží nádherná torna s lahvičkami plnými rozličných barevných lektvarů.



Pokud si chceš starobylé lahvičky v torně blíž prohlédnout, obrať na [10](#).

Pokud raději místnost opustíš a vydáš se dál na sever, obrať na [126](#).

318

Cítíš, že Baknar má ukrutný hlad. Tvá Kai disciplína ti tentokrát nepomůže. Nepodaří se ti dostat hladového Baknara z tábora, kde cítí psy. Víš však, že se bojí ohně. Ve stanu mezi svými věcmi vyhrabeš pochodeň, zapálíš ji a vyběhneš ven. Je tma a hustě sněží. Pohybující se stín napravo od tebe prozrazuje Baknara, který se k tobě blíží dlouhými skoky. Chystá se zaútočit, když zpozoruje plameny. Zařve hrůzou a o vteřinu později zmizí ve tmě.

Psi jsou zachráněni, ale pro případ, že by se Baknar vrátil, souhlasíš s tím, že se budete v noci střídat na stráž. Otoč na [134](#).

319

Pečlivě zamíříš a mrštíš Zlaté do chodby. Válečník vyděšený nenadálým hlukem tasí kostěný meč a pátrá, co to bylo. Posléze si klekne a hledá Zlaté. Když se plížíš kolem něj, nevšimne si tě a ty vyběhneš po schodech nahoru. Nezapomeň opravit počet Zlatých v *Průvodní listině*. Obrat' na [332](#).

320 Ilustrace XVIII

Podaří se ti bojující dítě zvládnout. Z boty mu vyndáš dýku a tím ho připravíš o jediný vražedný nástroj. Ledoví Barbaři kolem tebe krouží, ale neodvažují se zaútočit. Držíš kostěnou dýku dítěti pod krkem a pomalu se přibližuješ k saním. Je ti jasné, že se ti nemůže podařit na naložených saních uniknout. Musíš něco vymyslet - a to rychle.

Pokud chceš saně vyložit, barbarské dítě pustit na svobodu a na prázdných saních uprchnout, obrať na [190](#).

Pokud saně necháš naložené a chlapce si podržíš během útěku jako rukojmí, obrať na [33](#).

321

Několik mil jdeš klikatící se ledovou chodbou, která tě nakonec přivádí do malé sluje. Uprostřed teče úzký potok a rozděluje ji na dvě části. Na severu z ní vede další chodba. Přeskočíš potok a přitom si všimneš, že ve vodě leží řetízek s Modrým trojúhelníkovým kamenným přívěškem. Pokud ho chceš sebrat a pověsit na krk, zapiš si ho mezi *Zvláštní předměty* do *Průvodní listiny*.

V dále na konci chodby vidíš světlo. Chodba zde ústí do ohromné síně. Otoč na [235](#).



XVIII. Ledoví Barbaři kolem tebe krouží, ale neodvažují se zaútočit.

322

Spěcháš po kluzkém povrchu jezera, když náhle zaslechneš praskání ledu. Ohlédneš se a spatříš Kalkotha, jak stojí na břehu. Zdá se, že se bojí temných stínů, které jsou vidět pod zamrzlou hladinou a které se teď objevují necelých dvacet stop od tebe. Zalykáš se strachy, obracíš se a utíkáš. Modlíš se, aby ti přálo štěstí a led pod tebou vydržel. Zvol si číslo z *Tabulky náhody*.

Pokud sis vybral 0-2, obrať na [153](#).

Pokud sis vybral 3-9, obrať na [59](#).

323

Vyjdeš více jak sto kamenných schodů a vstoupíš na úzké odpočívadlo. Zvol si číslo v *Tabulce náhody*. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl*, *Lov* nebo *Stopování*, přiřti si k vybranému číslu 3.

Pokud je výsledné číslo 0-4, obrať na [76](#).

Pokud je výsledné číslo 5 - 12, obrať na [2](#).

324

Odporná Akraa'Neonor ti umírá u nohou. Zahlédneš hrbáče, jak spěchá dolil po křišťálových kvádrech a krátkými rychlými krůčky cupitá ke vzdáleným dveřím. Chceš ho pronásledovat, ale na chvíli tě ochromí pohled na Loi-Kymarovo nehybné tělo, které leží pod tebou. Je mrtvý, nevydržel zrůdcův *Útok duševní silou*. Vaří se v tobě krev, bereš zbraň a spěcháš za Vonotarem. Jsi rozhodnut ho zabít. Dveře vedou do dlouhé chodby, na jejímž konci je závěs. Rozhrneš ho a spěcháš dál. Otoč na [61](#).

325

Příštího dne je jasno a bezvětrí. Slunce svítí skrz tenkou vrstvu mraků a na východě se rozlévá růžová záře. Je to nádherný pohled, při kterém si vzpomeneš na kaiské učitele, kteří ti kdysi dávno tvrdili, že světlo v Kalte je úplně jiné než kdekoli jinde v Magnamundu. Balíte tábor a opouštíte soutěsku. Před vámi leží Hrodská pánev, od Stormgiantského průsmyku vás dělí přes sto mil otevřené ledové pláně. Zpočátku se vám jede dobře. Pláň je větrem dokonale uhlazená a pod těžkým udusaným sněhem se neskrývají žádné trhliny. Ale za svítání třetího dne se vše mění k horšímu. Dyce ti zatřeše ramenem a probudí tě z tvrdého spánku. Je hrozně vydešený. „Co se děje?“ ptáš se celý rozespálý.

„Ledoví Barbaři... jsou na obzoru. Dvacet, možná i víc. Mají pět spojených saní a ozbrojený doprovod. Obávám se, že nás viděli.“

Okamžitě jsi na nohou a začínáš balit. Dyce má pravdu, jsou to Ledoví Barbaři a od západu míří směrem k vám. „Jestli nás doženou, tak jsme už teď mrtví,“ poznamená Fenor a nakládá saně.

Ledoví Barbaři jsou krutý a bojechtivý kočovný kmen. Už tisíce let putují po ledových pláních, stopují kožešinová zvířata a nahánějí stáda mamutů. Ve styku s ostatními částmi Magnamundu jsou prostřednictvím obchodní stanice v Ljuku. Každé léto, když moře kolem Ljuku rozmrzá, sem přijíždějí a vyměňují své kůže za zbraně a nástroje. Je to jediný způsob, jak se k nim mohou dostat, protože v Kalte nejsou ani doly ani lesy. Ledoví Barbaři se vyznačují nenávistí ke všem, kteří nejsou z jejich kmene. Bez milosti zabijí každého, kdo se odváží vkročit do jimi okupovaných oblastí. Brzy zaslechnete jejich válečný pokřik, nejsou od vás dál než tři míle. Co ses v Kalte vylodil, je to poprvé, kdy se modlíš, aby přišla bouře a zakryla váš ústup. Obrat' na [216](#).

326

Usilovně se soustředíš a po chvíli se ti začne v mysli rýsovat jasná představa zámku. Chrání ho kouzlo, ale tvé umění je silnější. Ozve se cvaknutí, které tvůj úspěch potvrzuje. Jsi vyčerpaný a ztrácíš 1 KONDIČNÍ bod. Pak se kamenné víko začne samo od sebe zvedat a pod ním spatříš nádhernou Stříbrnou přilbu.

Chceš-li si ji nasadit na hlavu, otoč na [308](#).

Pokud ji raději necháš na místě a vydáš se prozkoumat schodiště, obrat' na [323](#).

Ovládáš-li Kai disciplínu *Šestý smysl*, obrat' na [127](#).

327

Čím blíž k Dcaye jste, tím víc myslíš na vaše nedávné setkání s Ledovými Barbary. Podaří se vám je předstihnout anebo už teď chystají v pevnosti nějakou léčku? Irian i Fenor vypadají velmi ztápěně a během cesty skoro nemluví. Starosti však otupí tvou pozornost. Necelých osm mil od pevnosti se pod tebou náhle proboří sníh a ty se propadáš do hluboké trhliny. Zvol si číslo v *Tabulce náhody*.

Pokud sis vybral číslo 0-8, obrat' na [105](#).

Pokud je to číslo 9, obrat' na [144](#).

328

Přestože muž vypadá velmi zuboženě, šplhá po laně překvapivě rychle a obratně. Pomáháš mu skrz otvor a vytahuješ lano. Muž ve tmě ukazuje směrem ke schodům. „Zmizíme tudy,“ říká, „ale jděte první. Měl jsem sněžnou slepotu, ještě mě bolí oči a špatně vidím.“ Zabalíš lano a vedeš ho chodbou. Právě se chystáš sestoupit po schodech, když ti zezadu sevřou hrdlo kostnaté ruce. Strašlivý výkřik prozrazuje, kým obchodník ve skutečnosti je. Je to Helghast, nebezpečný, podobu měnící služebník Temných pánů, kterému se tě podařilo oklamat. Vypustil jsi ho na svobodu a on se tě teď chystá zabít.

Zoufale lapáš po dechu, když ti jeho kostnaté prsty drásají hrdlo. Ztrácíš 6 KONDIČNÍCH bodů. Pokud jsi zůstal naživu, dokážeš se mu vytrhnout. Protože jsi byl Helghastovým útokem zaskočen a máš poraněné hrdlo, nemůžeš se před bojem posilnit žádným lektvarem.

Pokud máš s sebou Sommerswerd, obrať na [99](#).

Pokud ho nemáš, obrať na [175](#).

329

Zvuky, které slyšíš, vydávají tři Kalkothové, divoké kaltské šelmy. Jejich nejčastější kořistí je Baknar. Pokud máš baknaří lůj vetřený do kůže, obrať na 202. Pokud ne, můžeš před Kalkothy utéci, když se vrátíš stejnou cestou a zabočíš do jiné podzemní chodby. Otoč na [284](#).

Pokud chceš na Kalkothy zaútočit, obrať na [138](#).

330

Doběhneš pod točité schody, zdá se, že nemáš na vybranou a musíš po nich nahoru. Zdoláš jich přes dvě stě a klenutým průchodem vstoupíš na balkón. Asi třicet stop pod tebou stojí před dvěma barbarskými válečníky zrádce Vonotar. Jednomu z nich navléká na zápěstí zlatý náramek. Neví o tobě. Z balkónu žádné schody dolů nevedou, zato na jeho konci vidíš další dveře. Pokud máš lano, můžeš po něm sešplhat dolů a pokusit se Vonotara zajmout. Obrat' na [100](#).

Nemáš-li lano, můžeš se vrátit dolů po točitých schodech, když otočíš na [148](#).

Pokud raději prozkoumáš dveře na konci balkónu, obrať na [61](#).



331

Příštího dne se velmi ochladí. Od severu fouká silný vítr a metá vám do obličeje sněh. Rty ti záhy rozpraskají do krve. V poledne už řádí vichřice, postupujete jen velmi pomalu a s velkou námahou. Kvílicí vichr vás přinutí slézt ze saní a tlačit je. Jste zcela vyčerpaní. Ruce a prsty u nohou máte namrzlé. Potíš se námahou a pot ti záhy namrzá na kůži. Boty a rukavice pokrývá vrstva ledu. K okraji ledovce se dostáváte až za soumraku. Jste velmi vyčerpaní, posledními silami postavíte stan a sníte večeři. Obtíže pociťují všichni, ale ty nejvíc. Máš omrzlý nos a prsty. Pokud neovládáš Kai disciplínu *Léčitelství*, ztrácíš 4 KONDIČNÍ body. Zvol si číslo v *Tabulce náhody*.

Pokud sis vybral číslo 0-4, otoč na [62](#).

Pokud je to číslo 5 - 9, otoč na [288](#).

332

Schody končí na širokém odpočívadle, kudy prochází od severu k jihu chodba.

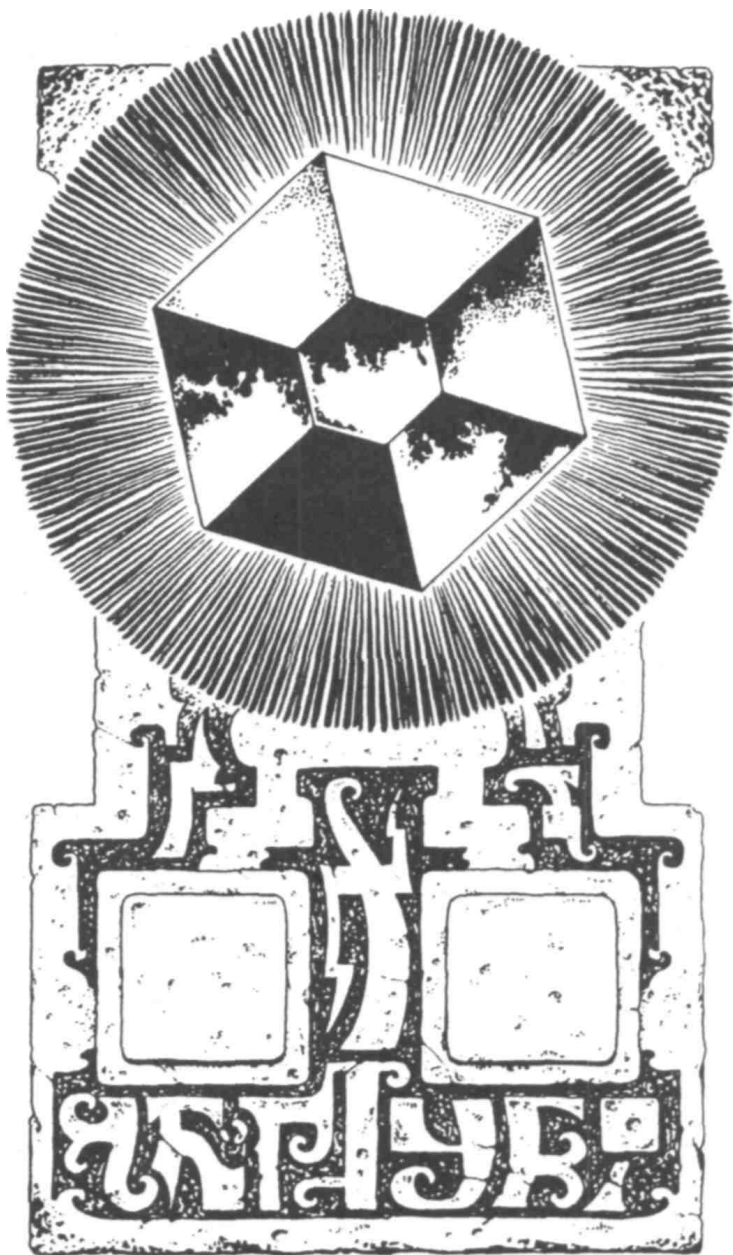
Chceš-li se vydat na sever, obrať na [104](#).

Půjdeš-li raději na jih, obrať na [69](#).

Pokud ovládáš Kai disciplínu *Šestý smysl* nebo *Lov*, obrať na [249](#).

333

Tvá blesková reakce tě zachránila. Hrot Barbarova kopí ti pouze roztrhl rukáv. V tom samém okamžiku se Barbar ohlédne a zastaví se. Zkušeným pohybem si sundá lyže a vytáhne kostěný meč. Musíš se připravit k boji. Otoč na [68](#).



**XIX. Poblíž pravé tyče se otevírá tajná schránka a v ní nacházíš
nádherný Zářící krystal.**

334 Ilustrace XIX

Poblíž pravé tyče se otevírá tajná schránka a v ní nacházíš nádherný Zářící krystal. Na dotyk je teplý. Pokud si ho chceš nechat a strčit do kapsy, zapiš si ho mezi Zvláštní předměty do *Průvodní listiny*. Chceš-li zmáčknout tlačítka ještě jednou, obrať na [65](#).

Půjdeš-li raději ze svatyně pryč, obrať na [306](#).

335

Na skále nacházíš spoustu chytu, avšak v rukavicích je nemůžeš pevně sevřít a bez rukavic by ti omrzly ruce.

Pokud chceš riskovat a zkusit šplhat dál nahoru, obrať na [55](#).

Nechceš-li riskovat, můžeš slézt dolů a podívat se, zda ze síně nevede nějaký další východ. Obrat' na [182](#).

336

Neušel jsi ani dvacet yardů a přicházíš k dalšímu schodišti. Vystoupíš po něm nahoru a pak si v dálce všimneš slabého světla. Osvětluje podlahu špinavé chodby. Je to okénko ve zdi. Když se skrz ně podíváš, spatříš asi dvacet stop pod sebou starého muže krčícího se v rohu kobky. Je rozcuchaný a špinavý tak, že se na jeho modrém šatě skoro ztrácí vyšitě hvězdy a půlměsíce.

Chceš-li na starce zavolat, obrať na [247](#).

Pokud půjdeš dál, obrať na [30](#).

337

Barbarský průzkumník kolem tebe rychle projede a ve vzdálenosti asi dvaceti stop se zastaví. Zkušeným pohybem si sundá lyže a vytáhne nebezpečně vyhlížející kostěný meč. Musíš se připravit na souboj. Obrat' na [68](#).

338

Když překročíš těla Ledových Barbarů, zahlédneš v chodbě nalevo od sebe znetvořenou postavu. Viděl jsi ji jen kratičký okamžik, ale stačilo to k tomu, aby tě zamrazilo. Ten ohavný tvor měl obrovskou lidskou hlavu, chodidla a šupinatý ocas. Přestože měl přes sebe přehozený plášť s kapuci, nezdálo se, že by pod ním bylo nějaké tělo. Přízrak zmizel, srdce ti však splašeně buší při pomyšlení na hrůzy, které tě ještě čekají.

Chceš-li tu podivnou bytost pronásledovat, obrať na [87](#).

Pokud chceš raději prohledat mrtvá těla Ledových Barbarů, obrať na [26](#).

339

Během několika minut ti omrznou ruce i nohy. Na této exponované skalní stěně dosahuje ledový vítr rychlosti až několik set mil za hodinu. V tak krutých podmínkách ztratíš vědomí během půl hodiny. Padáš dolů a v hloubce tří tisíc stop nacházíš smrt. Tvá cesta i život zde končí.

340

Vytáhneš těla z kuchyně a opřeš je o tajné dveře. Když se vrátíš, Loi-Kymar si prohlíží sklenice s bylinkami, které stojí v řadách na dlouhých policích. Několik si jich strčí do kapes. Dvě z nich otevře a sesype jejich obsah do malé kamenné misky. Nabízí ti hrst suchých listů a pobízí tě, abys je snědl. „Dodají ti sílu, Lone Wolfe,“ říká. Byliny mají sladkou chuť a cítíš, jak se ti po těle rozlévá příjemné teplo. Přičti si 6 KONDIČNÍCH bodů. Otoč na [301](#).



341

Cítíš, že se za mlhou skrývá nějaká živá síla. Soustředíš se a náhle se ti vybavuje příběh, který ti vyprávěli, když jsi byl malý - Legenda o Vagadynské bráně. Byl to příběh Ledových démonů, kteří kdysi vedli válku za to, aby mohli opustit svůj svět a vstoupit do Kalte. Jsou to zvláštní nehmotné bytosti, které žijí v jiném rozměru za hranicemi času a prostoru ve formě čisté energie. Ledoví démoni objevili Vagadynskou bránu, jakési pojitko mezi jejich světem a Magnamundem, a bojovali mezi sebou o to, kdo projde bránou, aniž vůbec tušili, co je na druhé straně čeká. Lidé Pravěkého kmene také o bráně věděli a, jak skrz ní nějaký Ledový démon prošel, ihned uvěznil jeho duši v krystalu. Sílu těchto Ledových démonů pak využili při budování Ikayi. V M'larských mísách osvětlujících pevnost jsou také uvězněni nehmotní Ledoví démoni. Vzpomínáš si také na to, že příběh obsahoval varování, aby nikdo demony z jejich vězení

neosvobozoval, protože Ledový démon by ihned začal toužit po těle svého zachránce.

Po této varovné vzpomínce vstupuješ do mlhy. Otoč na [264](#).

342

Díky tomu, že ovládáš Kai disciplínu *Stopování*, víš, že pravý tunel vede na východ a levý na sever. Nacházíš se nyní přímo pod Cloudmakerskou horou. Než se rozhodneš, kterým tunelem se vydáš, podívej se na mapu Kaltské země na obálce knihy. Pokud ses rozhodl jít na východ, obrať na [199](#).

Pokud ses rozhodl jít na sever, obrať na [284](#).

343

Protože je kobka příliš úzká, nemohou tě nepřátelé napadnout najednou. Musí bojovat jeden po druhém v následujícím pořadí. Proti *Útoků duševní silou* je Ledový Barbar imunní.

Vlk Zabiják 1: UMĚNÍ BOJE 15, KONDICE 24

Vlk Zabiják 2: UMĚNÍ BOJE 14, KONDICE 23

Vlk Zabiják 3: UMĚNÍ BOJE 14, KONDICE 20

Ledový Barbar UMĚNÍ BOJE 17, KONDICE 29

Pokud jsi zvítězil, otoč na [28](#).

344

Dveře od pevnosti jsou úplně hladké, není na nich vidět ani zámek ani panty či klíčová dírka. Když si prohlížíš kamennou zeď, všimneš si, že jeden z kvádrů se od ostatních liší. Je do něj vytesán malý trojúhelníkový otvor.

Pokud máš s sebou Modrý trojúhelníkový kamínek, obrať na [41](#).

Pokud ne, obrať na [147](#).

345

Zavíráš oři a soustřeďíš se na to, abys zarazil útok nehmotných sil. Pozvolna zvládáš bolest alespoň natolik, že jsi schopen strhnout Náramek ze zápěstí a odhodit ho na podlahu. Kleješ a nejistým krokem se chodbou potácíš k místu, kde se rozděluje. Otoč na [215](#).

346

Dyce bezpečně doskočí na druhou stranu, ale Irian uklouzne a musíte ho na laně tahat ven. Stojíš s Fenorem na okraji trhlíny a je teď řada na tobě, abys skočil.

Zvol si číslo v *Tabulce náhody*. Pokud ovládáš Kai disciplínu *Lov*, smíš si přičíst k vybranému číslu 2.

Pokud je výsledné číslo 0-3, obrať na [195](#).

Pokud je výsledné číslo 4-11, obrať na [232](#).

347

V chodbě je příšeří, a tak pro tebe, cvičeného v Kai disciplíně *Lov*, není problém přiblížit se nepozorovaně ke strážím. Aby ses nenadýchal kouře stoupajícího z misky, zakrýváš si nos a suneš se podél zdi k nic netušícím Barbarům. Ve stínu výklenku misku položíš, vrátíš se nepozorovaně do kuchyně a čekáš, co se bude dít. Netrvá to ani minutu a Ledoví Barbaři se hroutí k zemi. Nikým nepozorováni přistupujete ke dveřím Brumalmarcovy síně. K vaší radosti jsou jedny z těch velkých, drahokamy posázených dveří odemčené. Připravíš se k boji a zlehka na ně zatlačíš. Vstupujete do Vonotarovy komnaty.

Obrať na [173](#).

348

Tvá schopnost ti říká, že pouhých několik set yardů odsud jižním směrem je soustava jeskyní. Slézáš ze saní a vydáváš se na průzkum. Otoč na [314](#).

349

Nalezl jsi během cesty Zářící krystal a ponechal sis ho? Pokud ano a máš ho, obrať na [139](#).

Pokud ne, obrať na [97](#).

350 Ilustrace XX

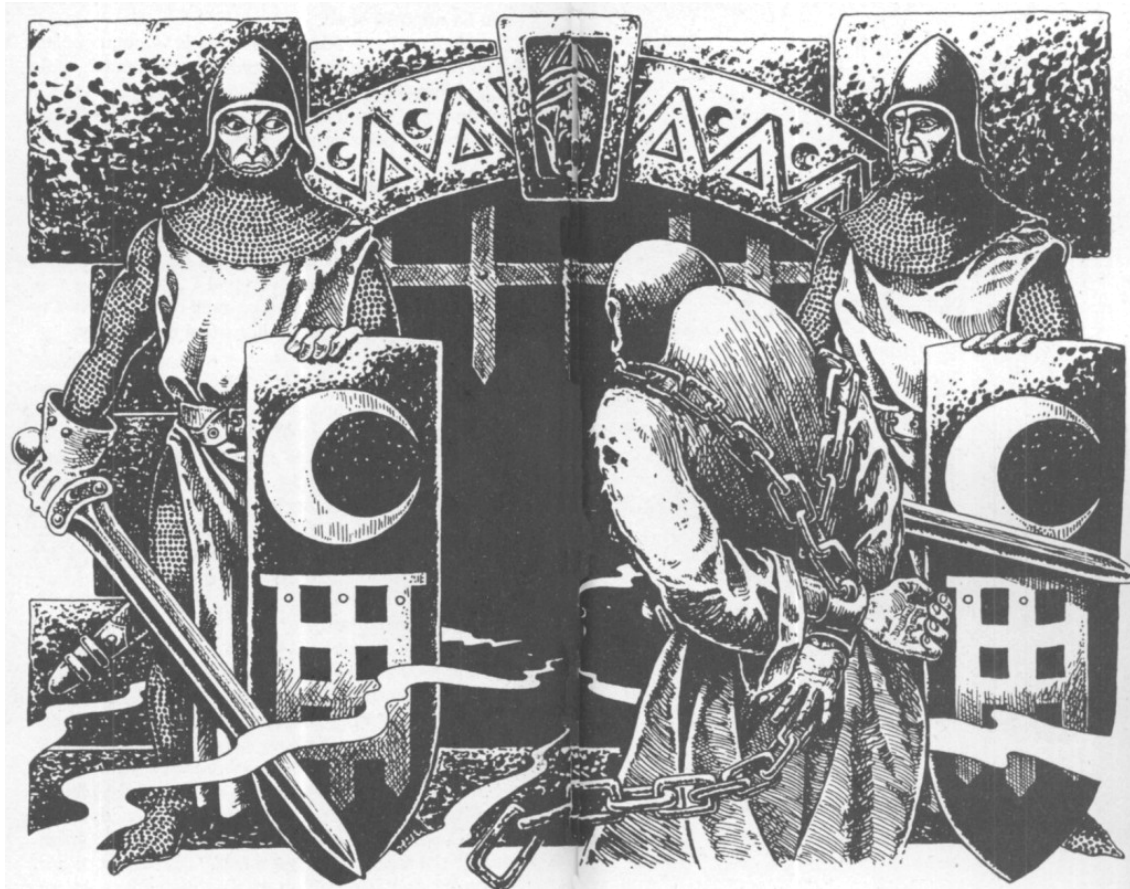
Barvy blednou a náhle cítíš prudký pokles teploty. Stojíš na Ljukském ledovém šelfu asi půl míle od místa, kde kotví Cardonal. Loi-Kymar a Vonotar jsou tam s tebou a oba se v chladném ranním vzduchu třesou zimou. Během několika minut vás posádka lodi spatří a pošle člun. Když se vám podaří vytáhnout zmítajícího se Vonotara na palubu Cardonalu, přichází za tebou kapitán a jako první ti blahopřeje. Oceňuje přitom tvé umění boje a odvahy. „Ale jak se vám podařilo vrátit se tak rychle?“ ptá se

nedůvěřivě. „Čekali jsme vás až za deset dní.“ „Řekněme,“ vkládá se do rozhovoru Loi-Kymar, „že moudrost Kai a vědění Kouzelnického bratrstva dokázaly překonat i časová omezení.“ Na kapitánově obličej se nejprve objevuje zmatený výraz, ale ten je pozvolna vystřídán úsměvem, jak mu dochází kouzelníkova nezvyklá odpověď. Rychle a bez problémů plujete k Anskavernu a tebe trápí pouze vzpomínky na statečné průvodce, kteří v kaltských pustinách zůstali. Když připlouváte do přístavu, vítají vás zneklidněné davy. Bojí se, že váš časný návrat je znamením neúspěchu. Poté, co se rozšíří zpráva, že Vonotar byl zajat, musíš ještě jednou využít svých válečnických dovedností, a to při obraně nepřítele před rozvášněnou sommlendinskou chátrou, která přepadne Anskavernské vězení. Nakonec se ti kde na něj čeká soud.

Za svítání v den svátku Maesmama je Vonotar souzen svými soukmenovci v podzemních prostorách sídla Kouzelnického bratrstva křišťálové hvězdy a je za své strašlivé zločiny odsouzen. V tichosti ho odvádějí do nejhlubších podzemních prostor budovy, kde se nachází Daziarn - brána věčné tmy, dveře do neprostupného vězení, ze kterého není úniku. Ty jsi ten mstitel, který shazuje zrádce do temnot Daziarnu. Tvá cesta je u konce. Přežil jsi Kaltské jeskyně a osvobodil Sommerlund od nebezpečného Vonotara.

Ale boj nekončí, čekají na tebe další dobrodružství ve čtvrté knize cyklu Lone Wolfa, která nese název:

Rokle zkázy



XX. V tichosti ho odvádějí do nejhlubších podzemních prostor budovy, kde se nachází Daziam - brána věčné tmy, dveře do neprostupného vězení, ze kterého není úniku.