

LONE  WOLF

# KALTSKÉ JESKYNĚ

JOE DEVER



# LONE WOLF

Knih třetí

## KALTSKÉ JESKYNĚ

Joe Dever

Mytago 2020

## Příběh pokračuje...

V severské zemi Sommerlund bylo po staletí zvykem posílat výjimečné děti do kláštera Kai, kde se naučily zvláštním schopnostem a disciplínám svých vznešených předků pod vedením mistrů Kai.

Jsi Osamělý Vlk, poslední ze sommerlundských rytířů Kai. Před rokem napadl tvou milovanou zemi dávný nepřítel – Temní pánové z Helgedadu. První útok zcela zničil klášter Kai. Celý rád se tehdy účastnil slavnosti Fehmarn – oslavy prvního dne jara. Ty jediný jsi přežil.

Podnikl jsi nebezpečnou cestu do Holmgardu, hlavního města Sommerlundu, odkud tě král Ulnar vyslal na zoufalou výpravu za pomocí. Během nebezpečné cesty jsi neustále soupeřil s časem, neboť Sommerlundu hrozila brzká porážka. Podařilo se ti zjistit, že Sommerlund zradil jeden z jeho vlastních mágů – Vonotar Zrádce. Ten na tebe vyslal své agenty, kteří ti při každé příležitosti usilovali o život, ale díky schopnostem a odhodláním se ti podařilo jejich zlé plány zmařit. Do Holmgardu ses vrátil v čele mocné flotily spojenců z Durenoru a před branami města jsi porazil vůdce nepřátelské armády, Temného pána Zagarnu.

Během invaze byla zničena velká část Sommerlundu. Nepřátelská vojska zpustošila úrodná pole a vypálila mnohé vesnice a městečka. Sommerlundané jsou však houževnatý lid a obtížného úkolu, který před nimi stál, se nezalekli. Do přestavby Holmgardu se pustili s takovým odhodláním, že dnes, o rok později, je na něm patrných jen nemnoho šrámů způsobených válkou.

Za klíčovou roli, kterou jsi sehrál při sommerlundském velkém vítězství, jsi byl povýšen do hodnosti „fryearla Sommerlundu“. Pro někoho tvého věku je to vzácná pocta. Ruiny kláštera Kai a velká část okolní země, která se nyní nazývá „Fryelund“, spadá pod tvou ochranu.

Přestavba kláštera má co nevidět začít, avšak znepokojivá zpráva ze severu donutí krále povolat tě do hlavního města. Kupci, kteří se vrátili z letních obchodních cest zpět do Kalte, přinesli novinky o pádu brumalmarka, vůdce Ledových barbarů. Jejich popisu hrbatého mága, který mocného panovníka svrhl, odpovídá jediný muž – Vonotar Zrádce.

Po porážce armády Temného pána Zagarny prchl Vonotar do ledových pustin Kalte. Podařilo se mu dostat až do ledové pevnosti Ikaya, kde lstí přesvědčil krutého brumalmarka, aby ho přijal za svého dvorního mága. Byla to chyba, která stála barbarského vůdce jeho pevnost i život.

Zpráva o tom, že Vonotar stále žije, se Sommerlundem šíří jako požár. Tisíce Sommerlundanů vyrazily do hlavního města a požadují po králi, aby Vonotar zaplatil za svou zradu. Hlasitost a vytrvalost protestů donutila krále přislíbit, že zajistí, že bude zrádce přiveden do Holmgardu a stane za své zločiny před soudem.

Ty, Osamělý Vlku, jsi jediný, kdo dokáže splnit králův slib. Je to začátek dobrodružství, v němž budeš stát proti nenáviděnému protivníkovi ve velmi nepřátelském prostředí, kde je větší mráz než kdekoli jinde na světě. Toto dobrodružství tě zavede do Kaltských jeskyní.



## Pravidla hry

Záznamy o svém dobrodružství uchovávej ve své *Průvodní listině*, kterou najdeš na začátku této knihy. Pro účely dalších dobrodružství si ji můžeš okopírovat nebo přepsat, listinu lze rovněž stáhnout ze stránek <http://lonewolf.mytago.cz> ve formátu připraveném pro tisk.

Během svého výcviku v klášteře Kai jsi získal dovednosti v boji – UMĚNÍ BOJE a také fyzickou výdrž – KONDICI. Dříve, než začne samotné dobrodružství, bude třeba zjistit, jak

efektivní byl tvůj výcvik. Uchop tužku a se zavřenýma očima ukaž jejím tupým koncem do *Tabulky náhody*, 0 se počítá jako nula. První číslo, které takto zvolíš, určí hodnotu tvého UMĚNÍ BOJE. K číslu, které sis vybral, přičti 10 a výsledek si zapiš do kolonky UMĚNÍ BOJE ve své *Průvodní listině*. (Například ukázala-li tvoje tužka na číslo 4, bude tvé UMĚNÍ BOJE 14.) UMĚNÍ BOJE využiješ během bojů s nepřáteli. Vysoké číslo je tedy velmi žádané.

Druhé číslo, které si zvolíš z *Tabulky náhody*, určí tvou KONDICI. Přičti k tomuto číslu 20 a výsledek zapiš do kolonky KONDICE v *Průvodní listině*. (Například ukázala-li tvá tužka na číslo 6, do okénka KONDICE napíšeš 26.)

Budeš-li v boji zraněn, přijdeš o své KONDIČNÍ body. Kdykoli jejich počet klesne na 0 nebo méně, jsi mrtev a tvé dobrodružství je u konce. Ztracené KONDIČNÍ body lze v průběhu dobrodružství opět získat, nicméně jejich počet nemůže nikdy překročit počáteční hodnotu.

Pokud jsi úspěšně dokončil předchozí knihy ze série dobrodružství Lone Wolf, budeš již znát své UMĚNÍ BOJE, svou KONDICI i disciplíny Kai, které ses naučil – to vše si nyní můžeš přenést do třetí knihy. Stejně tak si můžeš přenést všechny zbraně i zvláštní předměty, které jsi měl u sebe na konci svého posledního dobrodružství – všechny tyto předměty si zapiš do své nové *Průvodní listiny* (stále však u sebe můžeš mít najednou pouze dvě zbraně a osm předmětů v batohu).

Díky zkušenostem, které jsi získal na svých předchozích výpravách, se můžeš naučit navíc další disciplínu Kai za každou knihu, kterou jsi úspěšně dohrál. Tyto disciplíny si rovněž zaznamenej do své nové *Průvodní listiny*.

## DISCIPLÍNY KAI

Během staletí ovládli mniši z kláštera Kai válečnické dovednosti známé jako disciplíny Kai. Učí se jim každý rytíř řádu Kai. Sám ses zatím naučil teprve pět z níže popsaných, jejich výběr však záleží jen na tobě. Protože všechny disciplíny mohou být v průběhu tvého dobrodružství k užitku, vybírej velmi pečlivě. Použití správné disciplíny ve správném okamžiku ti může zachránit život.

Až si vybereš svých pět disciplín Kai, zapiš si je do kolonky Disciplíny Kai v *Průvodní listině*.

### **Maskování**

Tato disciplína umožní rytíři Kai splynout se svým okolím. Ve volné přírodě se tak dokáže ukrýt mezi stromy nebo skalami nebo se nepozorovaně přiblížit k nepříteli. Ve městě rytíři umožní splynout s davem, vypadat a mluvit jako místní obyvatelé nebo najít útočiště či bezpečný úkryt.

Zvolíš-li si tuto disciplínu, zapiš si do své *Průvodní listiny*: Maskování.

### **Lov**

Dovednost v lovu zajistí rytíři Kai přísun potravy ve volné přírodě. Pokud se neocitne v nehostinné pustině nebo na poušti, bude si vždy schopen obstarat potravu. Kromě toho umožní tato disciplína rytíři Kai tichý pohyb při sledování kořisti.

Zvolíš-li si tuto disciplínu, zapiš si do své *Průvodní listiny*: Lov: nemusíš jíst, když tě k tomu text vyzve.

## **Šestý smysl**

Schopnost Šestý smysl varuje rytíře Kai před nečekaným nebezpečím. Také mu může pomoci odhalit podvodníka nebo funkci neznámého předmětu.

Zvolíš-li si tuto disciplínu, zapiš si do své *Průvodní listiny*:  
Šestý smysl.

## **Stopování**

Stopování umožní rytíři Kai zvolit v divočině správnou cestu, najít osobu nebo předmět ve městě i ve volné přírodě a také rozpoznat stopy nebo najít stezku.

Zvolíš-li si tuto disciplínu, zapiš si do své *Průvodní listiny*:  
Stopování.

## **Léčitelství**

Tato disciplína slouží k obnovení ztracených KONDIČNÍCH bodů. Ten, kdo tuto disciplínu ovládá, si může obnovit 1 KONDIČNÍ bod za každou očíslovanou pasáž knihy, kterou projde a nezapojí se v ní do boje. (Tuto dovednost můžeš využít jen v případě, kdy je počet tvých KONDIČNÍCH bodů nižší než počáteční hodnota.) Pamatuj, že aktuální počet KONDIČNÍCH bodů nikdy nemůže být vyšší než počáteční maximum.

Zvolíš-li si tuto disciplínu, zapiš si do své *Průvodní listiny*:  
Léčitelství: +1 KONDIČNÍ bod za každou sekci bez boje.

## **Boj se zbraní**

Každý novic se od začátku svého výcviku učí ovládat jeden druh zbraně. Chceš-li si zvolit Boj se zbraní za jednu ze svých disciplín, zvol si číslo z *Tabulky náhody* a poté najdi odpovídající zbraň v seznamu níže. S touto zbraní ses učil bojo-



vat – když ji použiješ v boji, můžeš si zvýšit hodnotu svého UMĚNÍ BOJE o 2.

To, že nějakou zbraň umíš ovládat, však neznamena, že ji budeš mít u sebe hned na začátku dobrodružství, nicméně během své výpravy budeš mít příležitost tuto zbraň získat. Nemůžeš mít u sebe víc než 2 zbraně najednou.

Zvolíš-li si tuto disciplínu, zapiš si do své *Průvodní listiny*:  
Boj se zbraní: +2 k UB v boji s touto zbraní.



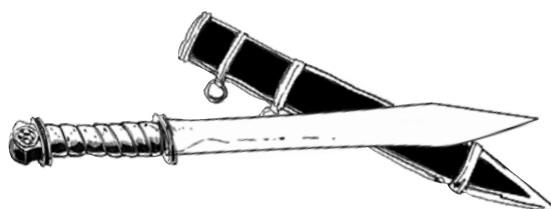
0 = DÝKA



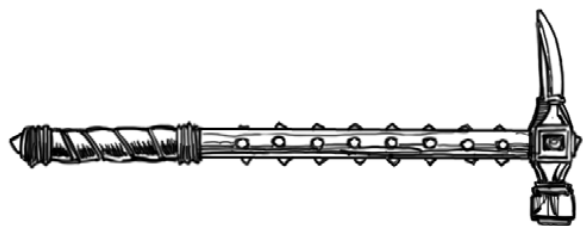
1 = KOPÍ



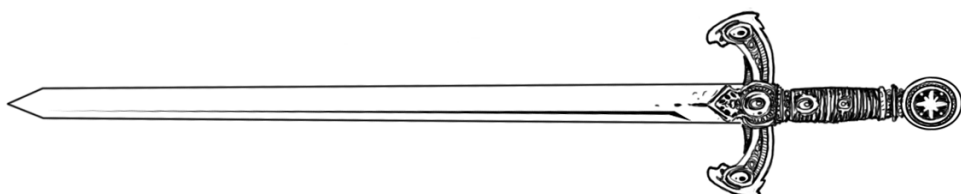
2 = PALCÁT



3 = KRÁTKÝ MEČ



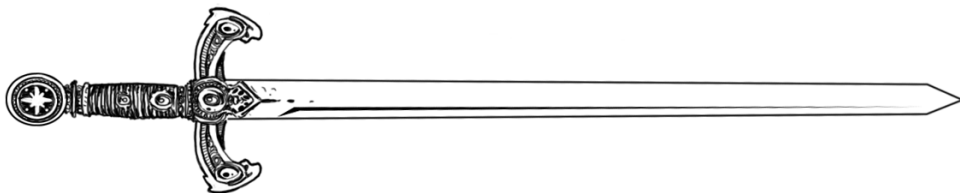
4 = VÁLEČNÉ KLADIVO



5 = MEČ



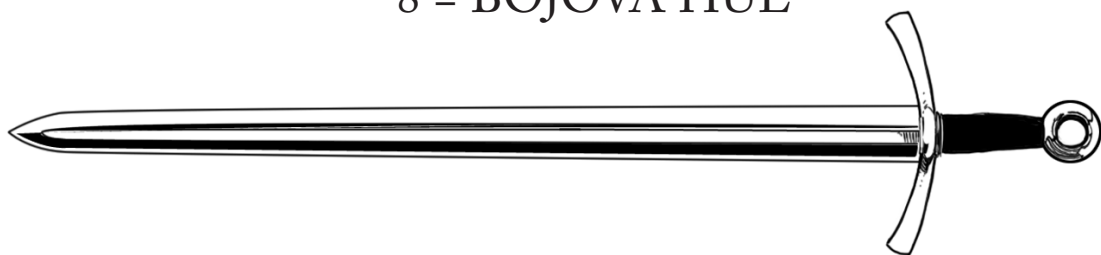
6 = SEKERA



7 = MEČ



8 = BOJOVÁ HŮL



9 = ŠIROKÝ MEČ

## **Nehmotná clona**

Temní páni a mnoho zlých nestvůr pod jejich velením mají schopnost zaútočit svou duševní silou. Nehmotná clona tě ochrání před ztrátou KONDIČNÍCH bodů způsobenou tímto typem útoku.

Zvolíš-li si tuto disciplínu, zapiš si do své *Průvodní listiny*: Nehmotná clona: žádná ztráta KONDIČNÍCH bodů z Útoku duševní silou.

## **Útok duševní silou**

Tato disciplína umožňuje rytíři Kai útočit na nepřátele silou své mysli. Je možné ji použít zároveň s útokem normálními zbraněmi a zvýšit tak hodnotu tvého UMĚNÍ BOJE o 2. Ne všechny nestvůry však lze tímto způsobem zranit. Bude-li tvůj protivník vůči Útoku duševní silou imunní, budeš na to včas upozorněn.

Zvolíš-li si tuto disciplínu, zapiš si do své *Průvodní listiny*: Útok duševní silou: +2 k UMĚNÍ BOJE.

## **Spřízněnost se zvířaty**

Díky této dovednosti může rytíři Kai komunikovat s některými zvířaty nebo odhadnout jejich úmysly.

Zvolíš-li si tuto disciplínu, zapiš si do své *Průvodní listiny*: Spřízněnost se zvířaty.

## **Ovládání hmoty myšlenkou**

Ovládnutí této disciplíny umožní rytíři Kai pohybovat silou své mysli malými předměty.

Zvolíš-li si tuto disciplínu, zapiš si do své *Průvodní listiny*: Ovládání hmoty myšlenkou.

Podaří-li se ti úspěšně zakončit dobrodružství v třetí knize série Lone Wolf, můžeš si na začátku čtvrté knihy připsat do své *Průvodní listiny* další disciplínu. Tuto disciplínu, stejně jako všechny zvláštní předměty, které jsi doposud získal, pak můžeš využít ve svém dalším dobrodružství v sérii Lone Wolf s názvem Rokle zkázy.

## VYBAVENÍ

Dříve než se vydáte na cestu ze severního přístavu Anskaven, obdržíš speciální zimní boty, tuniku, kožešinový plášť a teplé rukavice. Dostaneš také mapu Kalte a váček se zlatými mincemi. Abys zjistil, kolik jich je, zvol si číslo z *Tabulky náhody* a přičti k němu 10. Výsledek udává celkový počet mincí a toto číslo si nyní můžeš zapsat do kolonky Váček na opasku ve své *Průvodní listině*. (Pokud jsi úspěšně dokončil předchozí dobrodružství ze série Lone Wolf, můžeš k této sumě přičíst počet zlatých mincí, které již máš u sebe. Pamatuj však, že u sebe nemůžeš mít více než 50 zlatých mincí.)

Ještě před vyplutím si také můžeš vzít dva z následujících předmětů (navíc k předmětům, které již máš u sebe, najednou však můžeš nést nejvýše dvě zbraně):

*Meč* (zbraň)

*Krátký meč* (zbraň)

*Vycpávaná kožená vesta* (zvláštní předmět) – zvýší počet tvých KONDIČNÍCH bodů o 2.

*Kopí* (zbraň)

*Palcát* (zbraň)

*Válečné kladivo* (zbraň)

*Sekera* (zbraň)

*Elixír z laumspuru* (předmět v batohu) – vypiješ-li jej po boji, obnoví ti 4 ztracené KONDIČNÍ body; obsahuje jednu dávku.

*Bojová hůl* (zbraň)

*Jedna porce jídla* (jídlo)

*Široký meč* (zbraň)

Máš-li u sebe zbraně z první knihy, můžeš využít této příležitosti a jednu nebo obě z nich vyměnit.

Zaznamenej si dva předměty, které sis vybral, do odpovídajících sekcí své *Průvodní listiny* a poznamenej si jejich případný vliv na tvé UMĚNÍ BOJE nebo KONDIČNÍ body.

## JAK NOSIT A POUŽÍVAT VYBAVENÍ

Každý potenciálně užitečný předmět, který si můžeš ponechat a zanést jej do své *Průvodní listiny*, bude v textu vyznačen kurzívou. Není-li označen jako zvláštní předmět, nos jej v batohu.

### Zbraně

Zbraně ti pomáhají v boji. Ovládáš-li disciplínu Boj se zbraní a používáš-li v boji odpovídající zbraň, zvyš hodnotu svého UMĚNÍ BOJE o 2. Bojuješ-li beze zbraně, musíš si hodnotu svého UMĚNÍ BOJE snížit o 4 a bojovat holýma rukama. Najdeš-li v průběhu dobrodružství zbraň, můžeš si ji ponechat a používat ji v boji. Bojovat však můžeš jen s jednou zbraní a nikdy u sebe nesmíš mít víc než 2 zbraně. Většina zbraní se nosí v pochvě nebo zastrčené za opasek. Zbraně můžeš kdykoli vyměnit nebo zahodit, pokud právě nebojuješ.

## **Předměty v batohu**

Během svého dobrodružství najdeš nejrůznější užitečné předměty, které si budeš chtít ponechat, najednou jich však můžeš mít v batohu maximálně 8. Přijdeš-li o svůj batoh, automaticky přijdeš i o všechny věci v něm. Než získáš nový batoh, nebudeš si moci žádný předmět ponechat.

## **Zvláštní předměty**

Každý zvláštní předmět má nějaký účel nebo efekt, o kterém se dozvíš buď v okamžiku, kdy předmět získáš, nebo ti bude odhalen později během dobrodružství.

## **Zlaté mince**

Sommerlundská měna jsou malé zlaté mince, můžeš je použít k zaplacení za přepravu, jídlo nebo jimi lze například někoho podplatit. Někteří tvorové, se kterými se během svého dobrodružství utkáš, budou mít u sebe zlaté mince. Tu a tam se ti podaří nějaké zlaťáky i nalézt. Všechny mince, které najdeš, budeš uchovávat ve váčku na opasku, do něhož se jich vejde 50.

## **Jídlo**

V průběhu dobrodružství budeš muset pravidelně jíst. Když budeš vyzván ke zkonzumování porce jídla a nebudeš ji mít u sebe, ztratíš 3 KONDIČNÍ body. Zvolil-li sis jako jednu ze svých pěti počátečních disciplín Loy, nebudeš si muset dělat s jídlem starosti.

## **Elixír z laumspuru**

Tyto elixíry ti vyléčí až 4 KONDIČNÍ body (jedna dávka), vypiješ-li je po boji. Pokud najdeš v průběhu svého dobrodružství lektvar s jiným účinkem, budeš o něm informován. Všechny léčivé lektvary patří mezi předměty uchovávané v batohu.

## DÉLKOVÉ JEDNOTKY

Obyvatelé Sommerlundu používají tradiční délkové jednotky, tedy míle, sáhy, stopy a palce. Pro čtenářovu lepší orientaci následuje přehled převodních vztahů do metrické soustavy.

1 míle = 1609 m

1 sáh = 91,5 cm

1 stopa = 30,5 cm

1 palec = 2,5 cm

## PRAVIDLA PRO BOJ

Během dobrodružství se můžeš dostat do situace, kdy budeš muset bojovat. Protivníkovo UMĚNÍ BOJE a také jeho KONDICE jsou vždy uvedeny v textu. Tvým cílem bude soupeře zabít snížením počtu jeho KONDIČNÍCH bodů na 0 či méně, zároveň však ztratit co nejméně bodů vlastních.

Na začátku boje nalistuj *Průvodní listinu* a vepiš do příslušných kolonek v sekci Záznamy o boji hodnoty svého a protivníkovy UMĚNÍ BOJE.

Boj probíhá následovně:

1. Zvyš hodnotu svého UMĚNÍ BOJE o všechny bonusy plynoucí z disciplín Kai.
2. Odečti od něj hodnotu UMĚNÍ BOJE svého protivníka. Číslo, které získáš, představuje *Bojový koeficient*. Zapiš jej do příslušné kolonky ve své *Průvodní listině*.

### Příklad:

Osamělý Vlk (UMĚNÍ BOJE 15) je přepaden okřídleným ďáblem (UMĚNÍ BOJE 20). Nemá možnost se boji vyhnout, musí s útočící příšerou bojovat. Osamělý Vlk ovládá disciplínu Útok duševní silou, vůči níž není okřídlený ďábel imunní, a může si proto zvýšit hodnotu svého UMĚNÍ BOJE o 2, což dává dohromady výsledek 17.

Od této hodnoty odečte soupeřovo UMĚNÍ BOJE a výsledkem je *Bojový koeficient*  $-3$  ( $17 - 20 = -3$ ). Do kolonky *Bojový koeficient* v Záznamu o boji je tedy třeba vepsat  $-3$ .

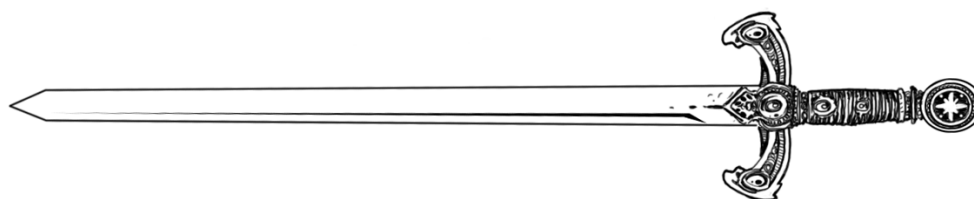
3. Když znáš *Bojový koeficient*, zvol si číslo z *Tabulky náhody*.
4. Otoč na *Výsledkovou tabulku*. V její horní části jsou jednotlivé hodnoty *Bojového koeficientu*. Najdi příslušný sloupec a v řádku odpovídajícím tvému číslu z *Tabulky náhody* nalezněš políčko, které říká, o kolik KONDIČNÍCH bodů v tomto kole boje přijde Osamělý Vlk i jeho protivník. (N označuje ztrátu KONDIČNÍCH bodů nepřítele, OV ztrátu KONDIČNÍCH bodů Osamělého Vlka.)

### Příklad:

*Bojový koeficient* mezi Osamělým Vlkem a okřídleným ďáblem má hodnotu  $-3$ . Zvolil-li si hráč z *Tabulky náhody* číslo 6, výsledek prvního kola boje je následující:

Osamělý Vlk ztrácí 3 KONDIČNÍ body.

Okřídlený ďábel ztrácí 6 KONDIČNÍCH bodů.





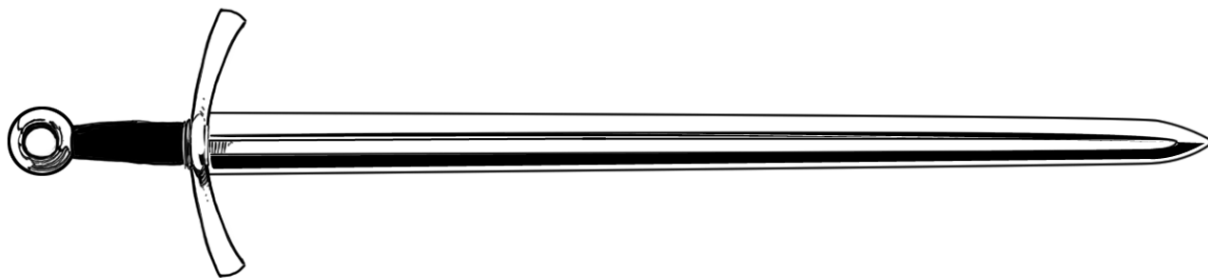
5. Zapiš si ztrátu KONDIČNÍCH bodů obou protivníků do *Průvodní listiny*.
6. Pokud nedostaneš jiné pokyny nebo se ti nenaskytne příležitost vyhnout se dalšímu boji, začíná další kolo souboje.
7. Opakuj celý postup od bodu 3.

Tento proces pokračuje do té doby, než Osamělému Vlkovi nebo jeho protivníku klesne počet KONDIČNÍCH bodů na 0. Ten, jehož počet KONDIČNÍCH bodů je 0, je mrtev. Je-li mrtev Osamělý Vlk, dobrodružství končí. Je-li mrtev jeho protivník, pokračuje Osamělý Vlk ve svém dobrodružství dál, ale s aktuálním počtem KONDIČNÍCH bodů.

**Shrnutí pravidel pro boj najdeš v zadní části knihy!**

### **Únik z boje**

V některých případech dostaneš šanci se boji buď úplně vyhnout, nebo z něho alespoň předčasně uniknout. Pokud se rozhodneš prchnout z boje, který již probíhá, proved' další kolo boje normálním způsobem. Ale pozor! O KONDIČNÍ body v tomto kole může přijít pouze Osamělý Vlk, zatímco zranění udělená protivníkovi se nepočítají. To je ostatně riziko spojené s útekem! O únik z boje se můžeš pokusit jen pokud to text výslovně připouští.



## ÚROVNĚ VÝCVIKU KAI

Následující tabulka je průvodcem úrovní a titulů, které přísluší rytířům Kai v jednotlivých fázích jejich výcviku. Když úspěšně dokončíš dobrodružství ze série LONE WOLF, získáš další disciplínu Kai a postupně se přiblížíš mistrovství ve všech deseti disciplínách.

<b>Počet disciplín Kai, které rytíř ovládá</b>	<b>Titul nebo hodnost Kai</b>
1	novic
2	intuita
3	doan
4	akolyta
5	zasvěcenec*
6	aspirant
7	strážce
8	kapitán nebo tovaryš
9	učenec
10	mistr

*\* na tomto stupni výcviku začínáš své dobrodružství*

Po deseti základních disciplínách Kai čeká mistry studium vyšších disciplín neboli Magnakai. Obsáhne-li rytíř moudrost Magnakai, může dál pokračovat ve studiu až k nejvyššímu cíli – stát se velmistrem Kai.

## MOUDROST KAI

Během tohoto dobrodružství budeš čelit velkému nebezpečí. Kalte je pustá a nepřátelská země a tvůj protivník je mistr lsti a klamu. Ke zvolení nejlepší cesty do ledové pevnosti Ikaya použij mapu v úvodní části knihy. Během svého postupu si dělej poznámky, neboť ti mohou přijít vhod na tvých dalších výpravách.

Mnoho věcí, které během svého dobrodružství najdeš, ti může být k užitku. Některé zvláštní předměty ti mohou pomoci v dalších knihách ze série o Osamělém Vlkovi, jiné nemají vůbec žádný význam. Dobře si tedy rozmysli, co si ponecháš.

Do ledové pevnosti Ikaya vede mnoho cest, jen jedna z nich však vede k zatčení Vonotara a bezpečnému návratu do Sommerlundu při minimálním nebezpečí. Moudře zvolená kombinace disciplín Kai by měla umožnit úspěšné splnění úkolu každému hráči, ať jsou jeho počáteční hodnoty UMĚNÍ BOJE či KONDICE sebenížší. Úspěšné dokončení předchozích dobrodružství ze série Lone Wolf není pro úspěch v tomto dobrodružství v žádném případě nutné.

Zradu tvé země lze pomstít jen tím, že přivedeš Vonotara před soud. Tak zní tvůj úkol.

Za Sommerlund a za Kai!

Přípravy na cestu do Kalte začaly ještě předtím, než jsi přijal úkol přivést Vonotara před spravedlnost. Kapitán sommerlundské válečné lodi Cardonal, která se vrátila z dlouhé hlídkové plavby po Kaltském moři, dostal rozkaz počkat na tebe v Anskavenu. V noci byly na palubu naloženy zásoby jídla, vybavení do mrazu a spřežení tažných psů Kanu. Celá výprava je přísně tajná – skutečný účel cesty, která vás čeká, znají jen ti nejdůležitější členové posádky.

Podle plánu se vylodíš u Štkajících útesů, kde loď zakotví a vyčká na tvůj návrat. Od útesu až do Ikaye tě doprovodí skupina spolehlivých průvodců. Jakmile budeš v pevnosti, musíš najít a zajmout Vonotara a vrátit se spolu s průvodci zpět na loď. Na splnění úkolu máš pouhých třicet dní, protože se blíží zima a sevření kaltských ledových ker žádná loď neodolá. Nevrátíš-li se včas, bude kapitán nucen odplout bez tebe. Již šest dní se plaví Cardonal po rozbouřeném Kaltském moři, aniž by vás potkala bouře, teplota však každým dnem klesá, až je paluba pokryta souvislou vrstvou ledu. Ráno sedmého dne zahlédnete na obzoru zasněžený ostrov Tola. Nedlouho poté se zvedne západní vítr. Zprvu se zdá, že vám žádné nebezpečí



nehrozí, ale během půl hodiny propukne zuřivá vánice a země vám rychle zmizí z dohledu. Silný vítr fouká celý den. Jeho poryvy krájí hřebeny vysokých, šedých vln a palubu, stěžně, lanová i plachty bičují přívaly vody, která okamžitě tuhne v led. Až v podvečer se počasí uklidní, a přestože stále fouká, největší nápor vichřice je pryč.

Brzy zjistíte, že vás vítr odvál třicet mil z kurzu, k okraji Ljužské ledové pláně. Vracet se zpět ke Štkajícím útesům by znamenalo ztratit cenný den, a proto se rozhodnete započít svou výpravu zde. Jakmile je na břehu i poslední pes Kanu, řeknou ti tví průvodci, že do Ikaye odsud vedou dvě cesty. První cesta obnáší sto třicet mil dlouhou pouť k Mračné hoře a poté sto mil obtížného terénu Viadského ledovce; druhá cesta zahrnuje sto osmdesát mil cesty do Hrodské kotliny a poté sto mil skrze Průsmyk bouřných obrů až do Ikaye. I když vám vydrží počasí a bude při vás stát štěstěna, ani jednou z cest se nemůžete do Ikaye dostat dříve než za deset dnů. Předtím, než se rozhodneš kudy dál, by sis měl důkladně prohlédnout mapu Kalte.

Chceš-li se vydat kratší, ale obtížnější cestou přes Viadský ledovec, otoč na **160**.

Rozhodneš-li se raději vydat delší, ale snazší cestou přes Hrodskou kotlinu a Průsmyk bouřných obrů, otoč na **273**.

## 2

Napravo od sebe vidíš obrys kamenných dveří. Jsou chytře zamaskovány složitou rytinou, která vyobrazuje lov na kalkothy. Při bližším prozkoumání najdeš v jedné části rytiny naleštěnou kostěnou páčku.

Chceš-li za páčku zatáhnout, otoč na **290**.

Rozhodneš-li se raději nechat páčku být, můžeš pokračovat po schodech nahoru otočením na **76**.